



A INSTRUÇÃO COMO PRÁTICA DIALÓGICA NO PROCESSO DE MONTAGEM DO ESPETÁCULO TEATRAL *CHAMAS NA PENUGEM*

Ramon Ayres*

Universidade de Sorocaba (UNISO), Graduado

ramon@nativosterrarasagada.com.br

RESUMO: O presente texto visa discutir e refletir a instrução no jogo teatral no processo de criação da montagem do espetáculo **Chamas na Penugem**. A peça foi encenada pela professora-pesquisadora-encenadora Ingrid Dormien Koudela, com assistência do professor-pesquisador-encenador Joaquim Gama, efetuado com a turma do 5º período de 2008 do Curso de Teatro/Arte-Educação da Universidade de Sorocaba (UNISO).

Os relatos presentes investigam os procedimentos da instrução no jogo teatral, introduzindo um processo de experimentação e experimentação dos atores/jogadores na montagem teatral. A instrução é pautada em mecanismos que refletem a criação construtivista da obra teatral. Nesse sentido, a instrução instaura procedimentos práticos e teóricos, que visam à construção da obra teatral através de abordagens pedagógicas.

PALAVRAS CHAVE: Jogo Teatral – Instrução – Encenador/Instrutor.

ABSTRACT: This paper aims to discuss and reflect the instruction in the game play in the creative process of mounting the show **Chamas na Penugem** (Down in Flames), the play was staged by the teacher-researcher-director Ingrid Dormien Koudela with the assistance of the teacher-researcher - director Joaquim Gama, made with the class of 5th period 2008 Course of Theater / Art Education from the University of Sorocaba (UNISO). The present investigation reports the procedures of instruction in the game play by introducing a process of experience and experimentation actors / players in the assembly stage. The instruction is based on mechanisms that reflect the creation of constructivist theater work. In this sense the instruction establishes procedures practical and theoretical, aimed at the construction stage of the work through teaching approaches.

KEYWORDS: Game play – Instruction – Researcher/Instructor.

* Ator e Dramaturgo no Grupo Teatral **Nativos Terra Rasgada**, formado no curso de Teatro/Arte-Educação na Universidade de Sorocaba (UNISO), professor nas disciplinas jogos teatrais e montagem na Escola Técnica de Arte e Comunicação (ETAC).

INTRODUÇÃO

“Ao participar de jogos, professores e alunos podem encontrar-se como parceiros, no tempo presente, e prontos para comunicar, conectar, responder, experienciar, experimentar e extrapolar, em busca de novos horizontes”.
Viola Spolin

Pretendo discutir e refletir sobre as instruções utilizadas nos Jogos Teatrais pelo encenador/instrutor. A instrução é direcionada ao ator/jogador no processo de criação da montagem teatral. Minha discussão elege como foco para a observação o processo de montagem do espetáculo **Chamas na Penugem**; coordenado e encenado pela professora-pesquisadora Ingrid Dormien Koudela, com assistência do professor-pesquisador Joaquim Gama. Os dois deram as instruções direcionadas durante o processo.

A montagem foi realizada no primeiro semestre de 2008, com os alunos do 5º período do curso de Teatro/Arte-Educação da UNISO. Durante o processo, foram experimentadas cenas a partir de sete gravuras de Peter Brühgel, o Velho (1558). Estas gravuras, intituladas Sete Vícios, foram utilizadas como ponto de partida da experimentação cênica e resultaram na montagem de cenas através de **Tableaux Vivants**¹.

ENCENADOR/INSTRUTOR E ATOR/JOGADOR

Para o desenvolvimento prático do processo os coordenadores apropriaram-se do conceito e da prática dos Jogos Teatrais, criados pela artista americana Viola Spolin.

No sistema de Spolin, abre-se o espaço para o envolvimento físico, intelectual e intuitivo, deixando que o participante aprenda através de experiências intuitivas e orgânicas, que vão além do plano intelectual, transcendendo o campo do conhecimento e entrando no campo do “desconhecido”, da ação. O desenvolvimento físico, mental e intuitivo unifica o trabalho corporal sem dissociação e hierarquia de qualquer uma das

¹ Quadro Vivo, encenação de um ou vários atores imóveis e congelados numa pose expressiva que sugere uma estátua ou uma pintura. (Cf. PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2003, p. 315.)

partes, ampliando a potencialidade corporal do participante, levando-o a atuar com espontaneidade diante da situação que a ele é posta.

Assim constituiu-se um sistema de jogos e improvisações praticados como fundamentos teatrais responsáveis pelo trabalho expressivo do ator/jogador. O jogo proporciona regras destinadas a expressar livremente o conteúdo de cada indivíduo, acreditando em novas concepções de atuações, sendo sempre fundamentadas e calcadas nos valores pessoais e autênticos. A espontaneidade é colocada como objeto fundamental para o participante.

No jogo existe a preocupação de trabalhar o indivíduo com o grupo, em prol da resolução da atividade. O jogo instaura problemas de atuação, colocando o participante a agir com ingenuidade e inventividade, propiciando o envolvimento e a liberdade pessoal para alcançar livremente o seu objetivo, desde que obedeça a regras estabelecidas. Dessa forma o improviso do participante é evidenciado. O jogo faz com que o participante distancie-se do aprendizado teatral severo. O sistema de Spolin reverencia oportunidades de aprendizado para pessoas leigas em teatro e o aprofundamento do conhecimento para pessoas já envolvidas no processo. A liberdade da improvisação desenvolve a potencialidade do ator/jogador.

Na montagem de Koudela, os procedimentos dos jogos teatrais são aplicados para a prática da montagem. Esses procedimentos são absorvidos por referências do Processo Colaborativo que determina as funções para cada participante, destacando a figura do dramaturgo responsável em conceber um texto fluente do processo da criação da montagem teatral.

As cenas são construídas pelo diálogo entre os participantes, que é regido pelo encenador responsável pela canalização das cenas para a construção do espetáculo, assumindo o papel de instaurador do processo de trabalho do grupo.

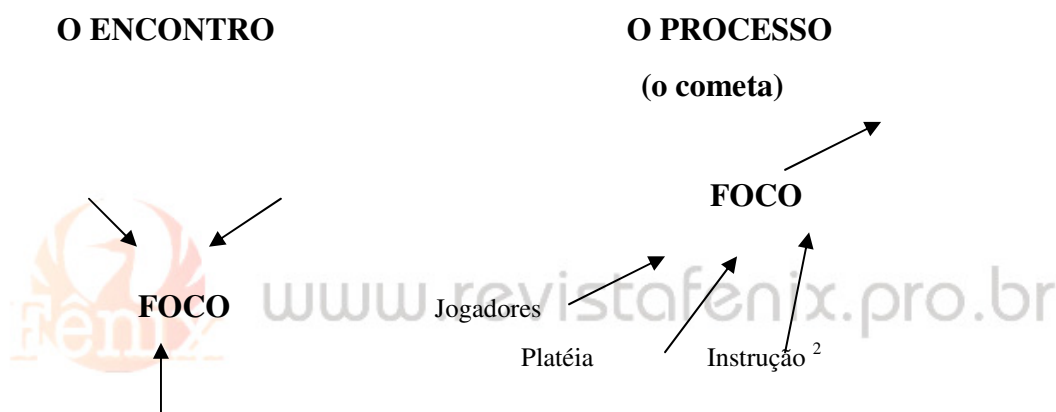
O Processo Colaborativo utilizado por Koudela interfere diretamente na instrução realizada no momento do jogo. O jogo está relacionado com processo de criação na montagem do grupo. A instrução opera o diálogo entre o encenador/instrutor e o ator/jogador, ditando a prática construtivista no processo da montagem, no qual a construção se dá pelo grupo a partir da relação dialógica entre cada participante.

O Jogo teatral evidencia três eixos de aprendizagem: *Foco, Avaliação e Instrução*. Optei por falar da Instrução, por se tratar de um componente fundamental no processo de encenação, fomentando, direcionando e delineando a pesquisa prática-

teórica envolvida na montagem. Na instrução, responsável pela organização da montagem, vê-se uma infinidade de possibilidades existentes para o fazer teatral. O jogo assim, desfruta de uma infinidade de material a ser trabalhado.

A instrução tem como principal objetivo o direcionamento do aluno-ator nas cenas para a organização e execução da montagem em sala de aula. A Instrução determina conteúdos, formas e procedimentos pedagógicos utilizados no processo de criação avaliando as funções por eles exercidas. Antes de proceder com argumentos sobre o assunto, farei um breve comentário sobre a co-relação entre *Instrução, Foco e Avaliação*.

FOCO, O COMETA DAS ATENÇÕES



O Foco é o direcionamento, exigido pelo jogo durante sua execução. Estabelece o encontro entre platéia e jogadores.

FOCO é uma pausa, um ponto de partida para tudo. Todos se encontram pelo FOCO. A Instrução ajuda os jogadores a encontrar/manter o FOCO que coloca o jogo em movimento e todos se tornam parceiros de jogo ao lidar com o mesmo problema de diferentes pontos de vista. O professor/instrutor vai ao encontro do FOCO, os jogadores em cena vão ao encontro do FOCO; os jogadores da platéia vão ao encontro do FOCO. Desta forma, com o FOCO entre todos, dignidade e privacidade são mantidas e a parceria verdadeira pode ser criada, pelo professor transformado em jogador que sabe tanto sobre o resultado do jogo quanto os jogadores na platéia.³

Podemos ver na citação acima que o Foco é responsável por centralizar o desenvolvimento do jogo. Para conduzir nossa atenção para a Instrução, focaremos no desenvolvimento do diálogo entre o encenador/instrutor e ator/jogador.

² Spolin, Viola. **Jogos Teatrais**. O Fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 29.

³ Ibid., p. 29.

Como vimos anteriormente, o Foco é considerado sinônimo dos problemas propostos para a atuação. Os problemas estão contidos nas regras do jogo para serem desenvolvidos e solucionados com envolvimento do grupo, incorporando espaços a serem explorados com experimentações e improvisações, projetando soluções para resolução do jogo. Quando cada indivíduo do grupo estabelece relação com o Foco, amplia-se a relação com o coletivo, colocando todos a praticarem a atividade em prol do mesmo objetivo. Na medida em que o ator/jogador vai apropriando-se do Foco, cria-se a abertura para a evolução das instruções e do jogo, proporcionando variações.

O ator/jogador arrisca-se ao trabalhar com a solução de um problema. Sem ter a ciência do desfecho final da improvisação, o ator/jogador sente-se instável. A instrução leva-o a agir sem apresentar resistência. Ele é direcionado pelo Foco com o objetivo de resolver e responder aos estímulos do problema de atuação. Conseqüentemente, expressa atitudes espontâneas e envolvimento com o problema de atuação.

O encenador/instrutor precisa utilizar o Foco para direcionar o início e o percurso do jogo, partilhando e organizando o diálogo com os atores/jogadores. Para que isso ocorra, é preciso determinar qual Foco (problema de atuação) será eleito para o trabalho. O encenador/instrutor estabelece a relação entre os jogadores durante o jogo e fixa-se no Foco para gerar mecanismos nas instruções, permitindo que o jogador encontre e mantenha o Foco. Ele ocupa a figura do jogador observador (os olhos e ouvidos da platéia) que identifica a necessidade do jogo para emitir as instruções fomentadoras das ações dos atores/jogadores. O orientador participa como mais um membro do grupo, atuando e analisando como mais um jogador, podendo ou não participar dos jogos na função de ator/jogador.

A prática da improvisação derivada do Foco do jogo atua no campo das descobertas, sem determinar previamente resultados e respostas para os atores/jogadores, encenadores/instrutores e platéia. Por isso a Instrução é imediata, acontece no momento do jogo. Não se trata de uma regra engessada. O instrutor precisa estar ativo no jogo para também agir com espontaneidade, criando estratégias para melhor direcionar o jogo. As regras utilizadas precisam ser claras para não interromper a execução do jogo.

Com esse sistema o instrutor é desafiado a instaurar procedimentos processuais para serem utilizados na montagem. Centralizando todo o material diante de sua

proposta de trabalho, caminha então para compor partituras a serem desenvolvidas na montagem.

AVALIAÇÃO, A CATALISADORA DE IDÉIAS

Avaliação não é crítica. Avaliação (assim como a Instrução) cresce a partir do FOCO que é restabelecido a partir de perguntas dirigidas tanto para os jogadores na platéia como para os jogadores atuantes. Por exemplo, se o FOCO de um jogo é *manter a corda no espaço – fora da mente*, como no cabo de guerra, (A12), as questões de Avaliação lidam com esse problema e sua solução.⁴

A avaliação muitas vezes corresponde à divisão dos alunos entre palco e platéia, podendo ampliar as discussões a partir da dialética entre atuantes e espectadores e expandindo a avaliação entre os próprios colegas. Nesse momento o encenador/instrutor ocupa a figura de instrutor e fomentador, distante de qualquer atitude autoritária, intermediando e instigando a discussão dos alunos. O instrutor precisa ter claro que Avaliação e Foco caminham juntos. O foco é reestabelecido no momento da roda de conversa, revelando qual problema de atuação está sendo trabalhado no momento da atuação dos participantes no jogo. No momento do diálogo entre encenador/instrutor e ator/jogador são avaliados quais procedimentos utilizados podem ser revisitados e utilizados, para a solução do problema no jogo.

Podemos perceber que o ator/jogador, o jogador/platéia e o encenador/instrutor/jogador caminham juntos, cada qual com sua função. O teatro como forma de arte passa por uma constante mutação de métodos, técnicas, estéticas e estilos. O conceito de Jogo Teatral não é submisso a formas e padrões pré-estabelecidos para ser utilizado por uma única e determinada técnica.

A partir dos fundamentos do jogo, o ator vivencia experimentações e através da espontaneidade, percorre múltiplas possibilidades na execução de ações. Desse modo, o coordenador do grupo de trabalho ocupa um papel fundamental no momento do jogo, responsável pelas instruções adequadas, direcionando os atores sem limitar sua espontaneidade durante o processo.

INSTRUÇÃO, O FAROL GUIADOR

⁴ Spolin, Viola. **Jogos Teatrais**. O Fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 32.

Ao falarmos de Instrução é inevitável falarmos de Foco e Avaliação, por serem elementos simultâneos no jogo. As instruções são utilizadas no momento do jogo, quando os atores/jogadores estão jogando. É ela que mantém a constância e a vivacidade do jogo.

Esse guia essencial, vital para o jogo, cresce a partir do FOCO do jogo. Ele se dá por meio do enunciado de uma palavra ou frase que faz com que os jogadores se atenham ao FOCO (*veja a bola!*). Os alunos abandonam os seus papéis e tornam-se jogadores; o professor abandona o papel de professor e torna-se parceiro de jogo, um guia através da Instrução, como um jogo de bola, torna-se os olhos e ouvidos dos jogadores.⁵

A Instrução configura-se como guia vital para a iniciação e execução do jogo, proporcionando o intercâmbio entre Foco e ator/jogador, impedindo que o Foco seja desviado. O encenador/instrutor do jogo não apenas instaura e trabalha com o problema de atuação, como também partilha com o ator/jogador a relação com o Foco e juntos direcionam a resolução do problema enfrentado. O encenador/instrutor tem a visão totalizada do jogo, ampliando seu campo de visão para as necessidades de cada indivíduo e de todo o grupo. A instrução é comunicada através de palavras e frases imperativas, de comunicação clara, direta e objetiva a fim de criar um envolvimento com o ator/jogador e a instrução no momento da ação, não interferindo na fluência do jogo e na espontaneidade do participante (exemplo: *mostre, não conte!*). A ação espontânea do atuante precisa ser aproveitada no momento do jogo, por isso o instrutor apenas verbaliza a instrução para que a compreensão seja imediata, deixando a avaliação para após o término do jogo.

A instrução acontece para que o atuante não desvie sua atenção, para que efetive sua presença na totalidade dos acontecimentos, não direcionando apenas para si e fisicalizar suas ações para que não fiquem apenas no plano do pensamento. “A instrução dá ao aluno-ator a auto-identidade dentro da atividade porque evita que ele se desvie para o isolamento subjetivo: a instrução mantém o aluno no momento presente, no momento do processo”.⁶ O jogo movimenta-se de acordo com a voz condutora. A instrução precisa ser útil para o desenvolvimento da atividade e para a sua organização, informando o tempo de duração e o número de participantes necessários para uma boa

⁵ Spolin, Viola. **Jogos Teatrais**. O Fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001, p. 30.

⁶ Ibid., p. 26-27.

realização do jogo. A instrução dita a finalidade e etapa do jogo para os diferentes procedimentos nas atividades, ora aquecimento, ora construção de partituras do personagem e assim por diante, até direcionar o encerramento do jogo.

O encenador/instrutor direciona o jogo, colocando o jogador em uma investigação a pedido da regra do jogo e do Foco. Detalhar e compor o caminho da Instrução é muito importante, pois a Instrução sugerida nos livros de Viola Spolin auxilia na elocução introduzida no jogo. Não são palavras mágicas. A Instrução é ativa e atua com precisão. Ela não deve ser vista como um receituário, no qual se pega uma ficha no arquivo do fichário de Viola Spolin e já está pronta a instrução para ser aplicada. Nesse sentido, a instrução proposta por Spolin serve como base. Nota-se na instrução de Koudela e Gama, que durante a evolução do jogo, a instrução busca encontrar outros caminhos. Dessa forma, é importante encarar a instrução de Spolin como modelo, pois foi aplicada com outros participantes, em outro dia e em outro momento. Não dá para premeditar a ação do atuante no jogo, por isso a instrução se torna momentânea, acontecendo apenas no momento da atividade. O jogo pressupõe preparação e disponibilidade do participante, o que nem sempre é presente no grupo. Essa percepção deve ser sentida pelo encenador/instrutor que aplica a atividade e lida com a ação momentânea e imediata, dependendo da reação do grupo no aqui agora.

Na medida em que cada ficha é uma estrutura operacional, o fichário pode ser utilizado de formas alternativas – os jogos podem ser reorganizados de formas variadas, para ir ao encontro de necessidades particulares.⁷

A partir da instrução o jogo pode ser evoluído, criando possibilidades para o jogo seguir em várias direções, causando modificação do foco e/ou acrescentando outras problemáticas a serem investigadas e resolvidas, possibilitando a transformação e o direcionamento natural da ação cênica ou da transição para o outro jogo.

É insubstituível a participação da Instrução no momento do jogo, porque ela promove a boa realização do jogo. O jogo não é previsível, por isso a instrução precisa estar presente para não dispersar do foco. A atividade deve ocorrer inevitavelmente como ação teatral. O jogo é o princípio do teatro, as primeiras ações referentes à teatralidade executadas pelo ator/jogador.

⁷ KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1992, p. 41.

PROCOLOS



Ingrid Koudela

Para a amplitude do material a ser analisado, usarei os protocolos feitos pelos alunos participantes do processo. Ressalto que o protocolo tem papel fundamental sobre a avaliação das aulas, forte emissor da troca de idéias entre professor e aluno, registro e auxílio no processo de montagem. O protocolo é uma forma democrática de todos os participantes se expressarem sobre o processo. Assim, os protocolos dos alunos resultam em uma pesquisa diária para a concretude do processo. Nesse sentido, o protocolo direciona um caminho a ser seguido pela instrução.

Notifico a importância da verbalização das nomenclaturas inseridas na metodologia do conceito do jogo teatral, porque quando o instrutor enuncia nomenclaturas no momento do jogo, ele esclarece e direciona o jogador ao encaminhamento da compreensão dos conceitos, que são refletidos na prática do jogo. A apropriação e a descoberta dos conceitos valorizam o diálogo entre o grupo diante das avaliações e realizações do jogo. Essa observação está explícita nos protocolos:

Protocolo dos dias 18 e 19 de março de 2008 – Jane Kastorsky.

O jogo seguinte foi – Jogo de orientação n 1 – Foco no O QUÊ? Deveríamos executar atividades onde o O QUÊ fosse ser o herói da cena.

INSTRUÇÃO: Cuidado com o FOCO da cena! O FOCO é a atividade em si.

Exemplo: Mel entrou e começou a cozinhar, depois entrou a Paola para observar, Pedro foi logo sendo o próprio fogo, Eliane entrou em seguida e ficou trabalhando com uma massa sovando-a, portanto apareceu o QUEM e o ONDE e a proposta era somente – o foco no O QUÊ.

Protocolo dos dias 11 e 12 de março de 2008 – Guilherme Costa.

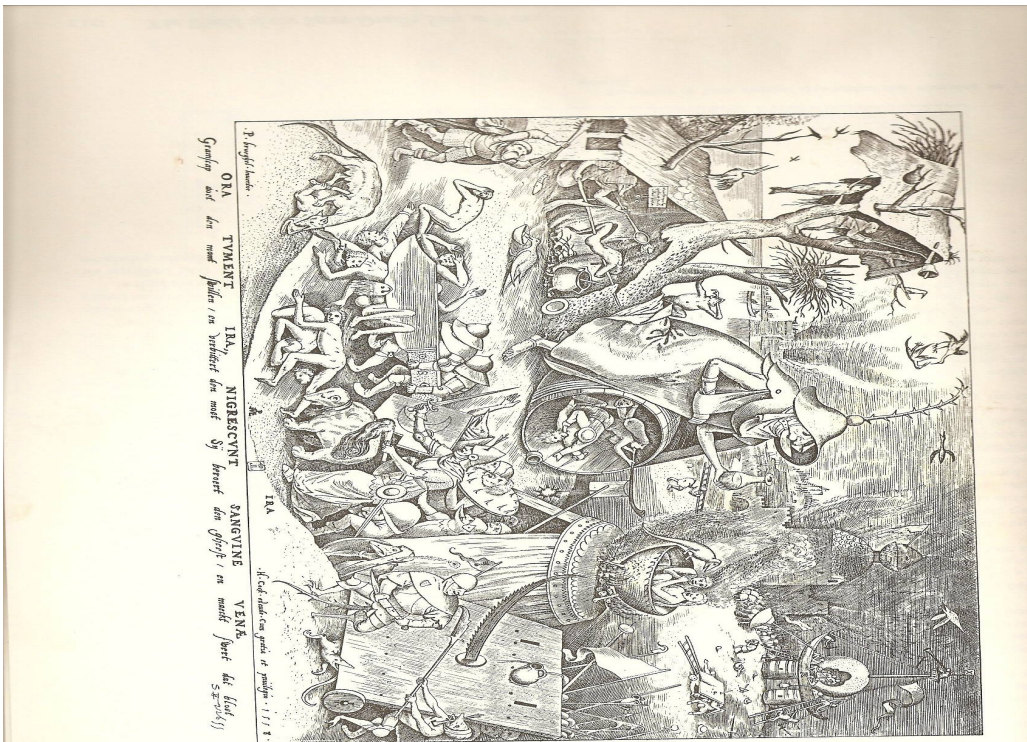
Nessa aula nós praticamos jogos teatrais. Primeiramente praticamos jogos com a finalidade de trabalhar o O QUÊ, ou seja, era necessário dar foco à ação que estava sendo realizada. No começo estava difícil, pois a maioria dava foco ao QUEM, ou seja, ao personagem que estabelecia no jogo. Mas aos poucos foi possível trabalhar o QUEM com mais clareza.

O ator/jogador identifica momentos de importância da instrução e o quanto o encenador/jogador faz parte do jogo.

Protocolo dos dias 12 e 13 de Fevereiro de 2008 – Ricardo Devito.

A primeira dificuldade encontrada e relatada por muitos, está em manter o foco no O QUÊ sem que este seja disperso para o QUEM. Observa-se que quase inevitavelmente, toda a ação O QUÊ é determinada por um QUEM, mesmo que este não seja o FOCO. Diversas propostas se sucedem com a participação de quase todos e num determinado momento percebe-se a importância em manter a orientação e o FOCO pela motivação de quem conduz o jogo junto aos atores.

A montagem



Gravura Ira



Imagem Peça

Durante a montagem percebo que a instrução verbalizada pelo encenador/instrutor, não pressupõe uma fórmula para ser executada. Na montagem, o importante foi a instrução se apropriar de metodologias, que compõem os modelos pedagógicos utilizados por Spolin. A instrução não é fiel a um único segmento artístico, é modificada pelo encenador/instrutor, que guarda constantemente referências e vivências de outros trabalhos. Por isso, o papel dos participantes é importante para o processo, trazendo novos modelos de trabalho, criando diálogo e troca de informação para o enriquecimento da montagem e dos indivíduos. Essa observação é nítida com a participação de Amanda Sobral na coordenação da preparação corporal. Foi fundamental o trabalho corporal direcionado pela aluna. Ela trocava informação a todo o momento com Koudela, deixando a preparação corporal fazer parte do processo, tornado-a um elemento somático, que acontecia junto às outras colaborações. Nesse sentido a troca era enriquecedora. Koudela direcionava a preparação corporal da aluna e ela encontrava maneiras de originar frutos que a encenadora/instrutora não havia ainda encontrado. A instrução foi bem equalizada para a execução da atuação, percebendo que todo recurso cênico não se dissocia, agindo conjuntamente. Eles se somam e as diferentes instruções eram positivas para a atuação. Ouvindo uma instrução de outra pessoa, aconteciam novas percepções a serem utilizadas no processo. Nesse sentido é fundamental a dupla instrução realizada por Koudela e Joaquim Gama. Gama elucidava informações que às vezes não ficavam muito claras, conseguia explicitar entendimentos entre alunos e Koudela. Gama e Koudela se auxiliavam no momento do jogo para instaurar o maior número de possibilidades a serem experimentadas. Um radicalizava a idéia do outro. A dupla possibilitou melhor atenção e proximidade com os alunos.

No percurso fica esclarecida a importância da atualização dos conhecimentos artísticos do encenador/instrutor, que acompanha com suas referências artísticas o momento de experienciação e experimentação dos atuantes. A encenadora/instrutora transmitia segurança aos atuantes no momento de criação, quando demonstrava propriedade ao reger o trabalho. A todo o momento foi procurada a formulação de cenas a partir das descobertas que vão sendo direcionadas não apenas por teorias, mas também por referências artísticas atuais, que possibilitam o conhecimento do aluno.

Percebo a importância de um ambiente agradável para compartilhamento do jogo cênico. O trabalho de atuação é movido pela técnica do atuante, que precisa estar em disposição física e emocional. Era muito interessante perceber que Koudela e

Joaquim Gama, modificavam seu cronograma de aula para instaurar um bom andamento com o grupo. O planejamento de aula não era definitivo. Durante o processo surgiam necessidades de trabalho a serem experimentadas pelo grupo. Assim, a coordenação era aberta para transformação, percebendo que a classe trabalha a partir do estado que se encontra no momento presente. Essa abertura para atender o grupo não era desordenada, existia diálogo.

Registro a coragem e a luta para desenvolver um trabalho a partir dos jogos, sem procedimento linear e habitual das salas de aula. Isso aumentava a dificuldade dos participantes em acompanhar procedimentos propostos no processo pela coordenadora. É difícil seguir com um trabalho não convencional, porque os participantes carregam uma bagagem de aprendizado escolar tradicional, que não visa à construção artística, mas sim a imposição do professor ao aluno. Por isso, a instrução foi necessária para a compreensão desse novo modelo educacional.

Os participantes glorificam a liberdade de criação, mas muitas vezes pedem a ordenação e a imposição superior do encenador. Em muitos momentos os atuantes se conturbavam com os procedimentos. A insegurança e a instabilidade de não saber onde vai chegar o resultado do processo causa um caos em alguns participantes. Porém, a mutação constante do processo despertava ainda mais a busca e experimentação do processo. O trabalho é mutável, visto que os encenadores também fazem parte dos colaboradores, que não sabem aonde chegará o processo. O direcionamento, trazido pela instrução no jogo é determinante para os atores não desviarem o foco de sua função de ator. Durante o processo essa situação era constante. Os atores/jogadores não aproveitavam a sua autonomia para propor materiais e acabavam se estagnando em sua prática, perdendo-se em outras preocupações, que não cabe a atuação. Muitas vezes assumiram posicionamentos na encenação indo de encontro a decisões já tomadas pela encenadora, pelo fato de discordar das decisões tomadas. Mesmo no processo colaborativo cada um ocupa uma função, sendo todas igualmente importantes. Mas a função do encenador é coordenar o trabalho. Isso causa uma hierarquia nas escolhas. As diferentes funções não visam igualdade.

O ator jogador precisa acompanhar a constante mutação das idéias a serem inseridas na montagem. O encenador/instrutor precisa deixar a todo o momento claro o processo de escolhas e transformação no processo. É muito gratificante ser um artista colaborador da obra, que constrói junto ao grupo.

O jogo traz a reprodutibilidade da cena que não se encerra, está em constante transformação. A improvisação a partir do jogo possibilita a transformação contínua que não se encerra diante de um contentamento ao ver o espetáculo bem organizado (considerado pronto) ou que há uma data a se estrear. O espetáculo flui junto com a maturidade e apropriação dos atores. A apresentação do espetáculo é mais uma etapa contínua do processo, que não se encerra no momento da apresentação, e sim configura a ampla percepção do desenvolvimento cênico, que é avaliado pelos participantes. Quando os atores estavam em cena eram postos em risco, porque a todo o momento improvisavam e reproduziam partituras que selecionavam em outros improvisos.

A partir da prática do jogo, são levantados conteúdos a serem pesquisados para auxiliar a prática cênica, fazendo com que o trabalho da montagem seja também um material multidisciplinar de pesquisa prática e pedagógica. A experimentação do jogo propõe uma pesquisa prática-teórica. A prática auxilia e aproxima o ator/jogador do entendimento das teorias. Por isso o instrutor indica referências artísticas a serem pesquisadas e direcionadas a prática, que constrói um caminho a ser seguido, reunindo modelos estéticos em um só espetáculo. Porém, o ator/jogador às vezes se depara com uma linha tênue entre prática e teoria. Um apóia o outro no momento do processo, a teoria fundamenta a prática compondo um caminho a ser seguido para não desviarmos a atenção e o Foco da montagem. A prática gera descobertas, que obrigam o atuante a teorizar e pensar. Porém, muitas vezes racionalizamos incessantemente, prejudicando a prática da cena. O ator/jogador perde a disposição da prática para resolver a cena com soluções formatadas no raciocínio. As idéias e as teorias facilitam o desenvolvimento da prática cênica, mas não resolvem tudo.

A teoria interrompeu algumas vezes a prática do ator/jogador, que se colocava apenas a racionalizar e questionar o processo, sem se dispor a atuar. Nesses momentos o a instrução era presente, não deixando o atuante perder sua função de ator. A racionalização das ações ficavam nos momentos que antecediam e posterior à cena. No momento da cena o ator se dispõe a atuar no campo da descoberta e registra a experimentação e experienciação cênica.

O corpo assumiu um papel importante na atuação dos atores/jogadores. É nele que a instrução se baseia. Quando foi preciso trabalhar a atuação junto a música, não adiantava a instrução com os atores parados e nem o ator tentar se organizar sem praticar, era a partir da prática do jogo teatral e da instrução que o atuante alcançava a

matemática sensorial para agir junto a música, ou até mesmo se adequar a um ritmo. Assim a instrução não pode ser impositiva.

A instrução é importante, quando aborda conteúdos a serem inseridos no jogo teatral, tornando a investigação acerca do material contido na abordagem. A descoberta do jogo não é em vão, a espontaneidade dos atores/jogadores parte em busca de algo. O direcionamento é importante para a aplicação de modelos estéticos no jogo, que é aproveitado pelo ator/jogador. Nesse sentido, o jogo não se rompe no meio do processo, é dele que surgem as cenas da montagem e é a partir dele que surgem recursos como a música e o teatro de animação.

Relato o quanto foi importante ver a instrução no Jogo teatral caminhar paralelamente ao processo de montagem, agindo contra as resistências dos atuantes, que estão habituados ao modelo tradicional de uma montagem, que parte da construção de um texto. No processo do espetáculo **Chamas na Penugem**, o trabalho caminha junto sem hierarquia e dissociação dos elementos teatrais. Nele, os elementos cênicos eram postos a realizar o mesmo jogo, formando um único corpo, organismo e tecido. A inovação do processo de montagem causou nos atuantes espantos, rebeldias,

intrigas. Porém, a todo o momento relatavam que foram levados a repensar o fazer teatral e as maneiras de lidar com seus alunos.

