

O JOGO NO TEATRO DO OPRIMIDO

Helen Saraeck

O primeiro contato com um grupo¹ é sempre envolvido em receios, pois ambos os lados não sabem quem está do outro lado. Acontece que o Curinga, além de estar no papel do educador, detém o poder de saber para onde o processo vai ser levado. O grupo, no entanto, chega com expectativas do coletivo e cada indivíduo com sua própria expectativa. E todas as expectativas são expressas, mesmo que não sejam por palavras, a são pelos corpos e pela energia emanada. Há gente que chega falante afastando o receio à força, outras colam no fundo da sala se isolando de todos em busca de proteção. Há as que se recusam a participar, as que testam a figura do educador, as que querem se tornar inesquecíveis ao grupo, as que se doam totalmente e as apaixonadas por tudo. Há pessoas de todos os tipos e todos os tipos, sem exceção, são conquistadas pela diversão e relaxamento promovido pelos jogos.

Em geral, em um grupo formado em uma Oficina² de Teatro do Oprimido, ninguém é conhecido de ninguém. A barreira a transpor não é somente entre Curinga e grupo, mas entre as pessoas do grupo. Na maioria das culturas, pessoas que não se conhecem ou nunca se viram, tem dificuldade em tocar os corpos umas das outras, sem antes receber a permissão. Mesmo para os povos mais famosos pela liberdade corporal³, como os cariocas, os limites do toque são evidentes e preestabelecidos. Antes, porém, do toque no outro, é preciso quebrar a barreira entre a pessoa e seu próprio corpo.

Essa dificuldade de lidar com o corpo, como se ele fosse algo que não fizesse parte da pessoa, e, portanto, pudesse ser incontrolável, é antiga e discutida na filosofia como relata Feitosa.

O filósofo francês René Descartes (1596-1650) radicalizou a interpretação do corpo humano como um totalmente outro, que carregamos na existência. (...) Descartes vê o homem como uma estrutura composta de corpo e mente. Ambos seriam coisas bem diferentes: respectivamente, a “coisa que sente” e a “coisa que pensa”. (Feitosa, 2004, p.99)

¹ Entende-se por grupo um conjunto de pessoas que, conhecidas entre elas ou não, irão passar por Oficina de Teatro do Oprimido.

² Termo usado por Boal e pelo CTO para denominar um encontro prático com o Teatro do Oprimido. Composta de uma sequência de jogos e técnicas, uma Oficina pode ser de duas horas ou levar dias.

³ Mito internacionalmente conhecido de que o carioca teria menos preconceito e maior facilidade no contato corporal.

Esse pensamento aponta para uma dicotomia entre corpo e mente, que repercute nos dias atuais, onde “(...) o corpo humano é tratado como um outro absoluto, uma coisa exterior, um objeto, que me perturba ou que serve.” (Feitosa, 2004, p.98).

A grande maioria dos grupos que usam o Teatro do Oprimido (TO) são grupos de não-atores, o que torna o desafio ainda maior. Em muitos casos, o primeiro contato da maioria das pessoas com o teatro é através do próprio grupo ou Oficina de TO. “Por isso, não convém que a aplicação de um sistema teatral comece por algo que seja estranho aos participantes (como, por exemplo, certas técnicas teatrais dogmáticamente ensinadas ou impostas); deve, ao contrário, começar pelo próprio corpo das pessoas interessadas em participar da experiência.” (BOAL, 1980, p.133) O primeiro contato com o grupo que se vai trabalhar deve ser sempre através do jogo, na descoberta de seu próprio corpo e do corpo do outro.

Segundo o Novo Dicionário Aurélio da Língua Portuguesa, as duas primeiras definições de jogo são: 1. atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou o ganho. 2. Brinquedo, passatempo, divertimento. No geral, jogo é entendido tanto pela primeira definição como pela segunda, e no senso comum, jogo seria uma atividade física ou mental definida por regras, que gera prazer e diversão. Perdendo ou ganhando, o interessante é jogar, pois como diz o ditado popular o que vale é a diversão.

O jogo, por estar na categoria de brincadeira, permite o novo. Quando se entra nele, se entra em um espaço permitido. É uma convenção do próprio jogo, ele ser um espaço de liberdade, de permissão. E nesse espaço posso fazer coisas que na “realidade” não faria. O jogo ao mesmo tempo que faz parte da realidade, me tira dela por aquele momento, me oferecendo o que não parecia permitido. Assim como diz Huizinga “o jogo não é vida “corrente”, nem vida “real”. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria”. (HUIZINGA, 2012,p.11)

Segundo Huizinga, o jogo é atividade natural e central no ser humano, mais antigo que a própria ideia que se tem de cultura, posto que outros animais também jogam. Há algo no jogo que está além da atividade física ou biológica. “No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação.” (HUIZINGA,2012,p.4) Não se pode reduzir o jogo a atividade biológica e nem conectá-lo apenas ao riso. Ambas são tentativas de reduzir o jogo. O jogo reside numa camada muito profunda de nosso ser espiritual. O jogo é fator cultural

da vida. É base da civilização. Não tem ligação com nenhum interesse material imediato ou satisfação biológica, porém, ainda assim, contribui para a prosperidade do grupo social. O jogo é social.

As brincadeiras (...) ajudam a criar redes e jogos de significados e sentidos, estreitando laços. E mais: quando esses laços se tornam uma relação mais profunda, quando se põem ideias, sentimentos, afinidades, diferenças em comum, surge a integração. Integração não significa unanimidade de ideias, opiniões, mas viver a pluralidade com entusiasmo e solidez de laços afetivos e sociais. Significa sair da bolha definitivamente. (MONTEIRO, 2012, p.90)

Não pretendo aqui me ater a entender os meandros do mistério do jogo, mas levando Huizinga em consideração, e a necessidade de quebrar com a dicotomia entre corpo e mente, é possível perceber a importância e profundidade do uso do jogo na sociedade humana, em geral e, no teatro em particular, para assim relatar como percebo os jogos no método do Teatro do Oprimido e em minhas experiências pessoais.

No Teatro do Oprimido o jogo é essencial para apresentar os indivíduos, integrar o coletivo, despertar o conhecimento, desmecanizar os corpos e as mentes dos participantes. Em diferentes livros, Boal descreve diferentes jogos sistematizando-os de diferentes formas. Mas a forma mais praticada e multiplicada nas experiências do Centro de Teatro do Oprimido (CTO) e que consta na versão mais atual do livro *Jogos para Atores e Não-atores* é a divisão dos jogos por categorias de desmecanização.

Durante uma experiência no Peru no ano de 1973⁴, Boal teve necessidade de organizar e sistematizar a forma de trabalho de modo a facilitar sua aplicação. No livro *Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas* ele descreve o trabalho em quatro etapas: Conhecimento do Corpo, Tornar o Corpo Expressivo, Teatro como Linguagem e Teatro como Discurso. Nessa primeira organização, Boal deixa explícita a urgência do trabalho corporal para “desfazer” estruturas musculares enrijecidas pela alienação corporal imposta pelo cotidiano do trabalho. Alerta para a importância de tomar consciência de nossos corpos provocando uma “desmecanização” das estruturas. De lá até a publicação do livro *Jogos para Atores e Não-atores*, Boal desenvolveu didaticamente o sistema e passou a dividir os jogos em cinco categorias⁵.

O corpo é único, porém composto de diferentes partes, e quando o indivíduo está dentro de um jogo, todas as partes dele e todos seus sentidos estão atuantes. Boal

⁴ A experiência será relatada no subcapítulo 2.3.1.

⁵ 1ª. Sentir tudo o que se toca: jogos que estimulam o toque e a desmecanização muscular e postural; 2ª. Escutar tudo o que se ouve: trabalham a sonoridade e o ritmo corporal; 3ª. Estímulo aos vários sentidos: exercícios realizados de olhos fechados e assim sendo, estimulam os demais sentidos; 4ª. Ver tudo o que se olha: desenvolvem a capacidade de observação e 5ª. Memória dos sentidos: jogos que colaboram a relacionar a memória, a emoção e a imaginação.

costumava afirmar que o jogo era sistematizado na categoria mais apropriada ao objetivo do mesmo, mas nem por isso deixa de atuar nos demais sentidos das demais categorias. A divisão das categorias é um exercício didático de organizar os jogos de modo a deixar explícito ao praticante e ao multiplicador, que aquele jogo, apesar de trabalhar os diferentes sentidos, prioriza um deles.

Na figura da *Árvore* aparecem no tronco as palavras *Exercícios e Jogos* e é importante relatar que Boal faz essa diferenciação entre o que ele próprio denomina de exercício e o que chama de jogo. Os exercícios seriam todos aqueles que ajudam a melhor conhecer e reconhecer o próprio corpo do indivíduo. “O exercício é uma “reflexão física” sobre si mesmo. Um monólogo. Uma introversão.” (BOAL, 2015, p.97) O jogo, em contrapartida são diálogos entre os corpos de diferentes indivíduos. “Eles são extroversão” (idem). Neste texto, para facilitar, usarei apenas a palavra jogo, como generalização para exercício e jogo.

A proposta de Oficina para Boal deve se ater a seguir a ordem estabelecida nas categorias, pois assim é possível assegurar o sucesso do resultado dos jogos no grupo. Portanto, cada encontro de Oficina deve ser iniciado com jogos da primeira categoria e assim por diante. A sequência das categorias garante o avanço no desenvolvimento do indivíduo e do coletivo. Primeiramente, é preciso desmecanizar o corpo através de jogos da primeira categoria, aproveitando para aquecer e dinamizar o grupo. Em seguida, é possível realizar jogos da segunda categoria que vai exigir que o corpo já aquecido desenvolva ritmos e amplie sua percepção sonora. Somente então são aplicados jogos da terceira categoria, que privam o indivíduo da visão, ampliando os demais sentidos, e apaziguando a aceleração produzida com o jogo da segunda categoria. A quarta se propõe a trabalhar a visão e a percepção da linguagem corporal. Nessa categoria estão incluídos jogos de improvisação e de Teatro Imagem. A partir dessa categoria, é esperado que o indivíduo esteja aquecido e com os sentidos em estado de alerta, e que o grupo esteja minimamente integrado para iniciar a discussão e a construção de cenas teatrais sobre suas próprias histórias a partir da técnica escolhida.

As Oficinas costumam ser iniciadas por jogos de Introdução⁶, que não estão necessariamente incluídos na mesma categoria, mas por serem muito simples e fáceis de realizar, especialmente para grupos iniciantes na arte teatral, são fundamentais para garantir uma descontração inicial. Alguns exemplos são *Cruz e Círculo*(2015, p.100) e

⁶ Jogos de integração de fácil execução

sua variante conhecida como *Escrever o nome no ar*, ambos da primeira categoria (sentir tudo o que se toca), *Bons Dias*(2015, p.121), *Testa, Nariz e Queixo*(2006, p.20), *Sim, Não, João*(2006, p.20), e outros mais recentes que ainda não se encontram descritos.

A Oficina deve ser encarada como um espetáculo em si, sempre repetia Boal durante as reuniões de trabalho interno com a equipe. Queria ele com isso afirmar que tanto a sequência dos jogos escolhidos, como a forma de aplicá-los pelo Curinga, deveriam se preocupar em garantir o ritmo da mesma. Ou seja, a Oficina deveria seguir um compasso⁷ que levasse o grupo a sentir a evolução da mesma até seu fechamento. Da introdução à construção das cenas.

Em contrapartida, Boal sempre deixou explícito que a Oficina não deveria estar engessada, assim como os jogos ou técnicas, mas permitir adaptações ou mudanças, se assim se fizesse necessário. Sempre dizia que o método precisava se adequar às pessoas e não o contrário.

As técnicas do Teatro do Oprimido foram feitas para as pessoas e não as pessoas para as técnicas. As técnicas são vivas como seus praticantes e não letra morta. Fala-se muito de heresias na prática de nosso método e, por isso, precisamos ter presente que o TO não é uma religião portadora da Palavra revelada. Pode e deve crescer, e crescer é modificar-se...porém...não em sua essência. (BOAL, 2002, p.10)

Portanto, é de certa forma um paradigma. Por mais que Boal insistisse que os jogos deveriam ser aplicados da forma que considerava correta, as adaptações, variações, e mudanças nos jogos eram permitidas e estimuladas, desde que feitas em Laboratórios Internos⁸ ou em situações onde o improviso se faz necessário. Infelizmente existem espalhados pelo mundo, jogos adaptados e reestruturados a tal ponto que perderam sua intenção inicial e não é possível incluí-los como jogos do Teatro do Oprimido. Certa vez, presenciei a aplicação do Jogo *Círculo de Nós*⁹ por um grupo de psicólogos. A fala da praticante era carregada de termos da psicologia e induzia o grupo a enxergar no jogo a realidade turbulenta que o grupo vivia, já que não conseguia desatar os nós. Queria ela desenvolver aspectos subjetivos da relação do grupo usando

⁷ Referência ao compasso musical, responsáveis pela definição da unidade de tempo, o pulso e o ritmo da composição.

⁸ Termo usado por Boal e pelo CTO para designar um espaço interno prático para criação e experimentação de exercício, jogo ou técnica.

⁹ De forma resumida, no jogo os participantes devem dar as mãos de forma aleatória e depois tentar desatar os nós surgidos.

um jogo que para o TO tem objetivo claro de desmecanizar o corpo. Não é proibido que ela faça o que bem entender com o jogo, mas não se pode afirmar mais se tratar de Teatro do Oprimido.

Em contrapartida, recordo de um improviso marcante para mim. Era o ano de 2000 e estava com o CTO em Newcastle, Inglaterra a convite de Geraldine Ling¹⁰ para desenvolver um trabalho com seu grupo *Lawnmowers Independent Theatre Company*, formado por artistas “learn disability”, em português, pessoas com dificuldade de aprendizagem. Estávamos em um encontro de grupos de teatro exclusivos para pessoas portadoras de alguma especificidade, havendo grupos de deficientes mentais, físicos, surdos, cegos.

O jogo planejado no coletivo era de aplicar a *Lagarta* (BOAL, 2015, p.116), um clássico dos jogos do TO. Nesse jogo, normalmente de simples realização, após feita uma roda, todos os participantes devem virar-se para o mesmo lado, e assim, em fila circular, devem sentar-se nas pernas uns dos outros e caminhar dessa forma. Acontece que alguns participantes tinham dificuldade de ficar de pé e outros eram cadeirantes. Particularmente, não tinha tido experiência com nenhum tipo de portador de especificidade e recordo de ficar paralisada tentando imaginar uma solução para resolver o suposto problema, quando fomos surpreendidos por aqueles “deficientes” que encontraram a forma de fazer o jogo sem nenhuma indicação nossa ou autocensura. Os cadeirantes entraram no círculo e sem questionamento dos demais, todos se posicionaram, adaptando-se nos encaixes da cadeira, fazendo aparecer a Lagarta. Simplesmente se adequaram à realidade adaptando o jogo à necessidade do grupo. Em algum momento, pela dificuldade enfrentada pelos cadeirantes, o círculo se desfez e virou fila indiana e a Lagarta, ao invés de andar dando voltas em si mesma, pôde se libertar e caminhar no espaço. Se tivéssemos insistido para fazer o jogo em seu formato original, provavelmente teria sido uma frustração coletiva. Esse exemplo me alertou para a necessidade dos improvisos e resignificou para mim a palavra deficiente.

Ao longo de minha história com o Teatro do Oprimido muitas foram as experiências com os jogos no trabalho com diferentes grupos e de todos tirei aprendizado. Com um grupo de portadores de surdez, estudantes secundaristas do Instituto Nacional de Educação de Surdos - INES em Laranjeiras, Rio de Janeiro, aprendi que ser surdo não significa ser mudo, mas que a dificuldade de escutar retarda o

¹⁰ Diretora do Grupo Lawnmowers, escocesa, mas residente na Inglaterra.

aprendizado da fala, o que prejudica a aprendizagem de forma ampliada. Foi um trabalho curto de poucos meses, dividindo a oficina com o professor Nelson Pimenta¹¹, também surdo. Ele facilitava minha aproximação com os jovens que se comunicavam por Libras.

No princípio do trabalho imaginava que teria de fazer muitas adaptações aos jogos, mas a prática com eles me ensinou que muitos dos jogos, mesmo os que trabalham com a sonoridade, são possíveis de serem aplicados para quem não ouve nenhum som. Não escutam, mas sentem. Possuem ritmo, mesmo sem perceber as ondas sonoras. Muitos adoravam dançar e não era possível distingui-los de ouvintes. Usamos muitos jogos da segunda categoria apenas com o ritmo dos corpos. Os jogos de primeira e de quarta categoria, no geral não apresentavam nenhuma dificuldade além, pois trabalham com atividades físicas, o tato e a visão. As maiores adaptações foram feitas nos jogos da terceira categoria (estímulo aos vários sentidos). Impedindo o uso da visão, se retira do surdo a conexão imediata com o mundo exterior, gerando insegurança e extrema dificuldade. O portador de surdez utiliza a visão para comunicação. Se para o ser humano provido de audição, cerrar os olhos pode significar uma grande dificuldade, para os surdos, fechar os olhos significava muito além de uma limitação dos sentidos. “Em nossa cultura existe uma hierarquia dos sentidos”, onde “a visão e a audição são considerados os sentidos mais ativos, aqueles que mais se aproximam do pensamento e da razão” (FEITOSA, 2011, p.113). Portanto, para um portador de surdez fechar os olhos significa ficar momentaneamente sem os sentidos considerados “superiores” e mais significativos na espécie humana, fundamentais na comunicação.

A experiência mais extensa que tive com um Grupo de Teatro do Oprimido (GTO) foi junto ao Artemanha, formado por remanescentes do GHOTA¹², agregado de outros participantes, com o qual fui Curinga entre os anos de 1997 e 2008. Ao longo dos onze anos, passaram pelo grupo diferentes pessoas, mas o núcleo principal formado por nove integrantes¹³ permaneceu o mesmo durante esse tempo. Aconteciam semanalmente dois ou mais encontros, o que nos levaram a uma relação profunda de companheirismo e amizade, que de certo modo, influenciou no desenvolver do trabalho teatral. Através do ambiente de confiança em que convivíamos, pude explorar os jogos e

¹¹ Ator e professor do INES.

¹² Grupo Homossexual de teatro Amador que relato com mais detalhes no Subcapítulo 2.3.4 – Copa Teatro Legislativo

¹³ Flavio Sanctum, Janna Salamandra, Claudinho Oufahr, Leandro Loppes, Pablo Bonato, Margareth Cobhé, Wellington Leão, Klaus Simons (in memoriam) e Julio Madsa (in memoriam)

mergulhar no mundo da experimentação. O Artemanha foi um laboratório para minhas elucubrações na criação dos espetáculos *Fruto Proibido* e *Vícios*.

Seis horas semanais multiplicadas por onze anos, ofereceram tempo suficiente para utilizar todos os jogos do arsenal do Teatro do Oprimido que conhecia, experimentar os que não conhecia e aplicar outros que aprendi em minha formação como atriz na Escola Técnica Estadual de Teatro Martins Pena¹⁴. A maturidade alcançada durante os anos de trabalho junto ao CTO aliada aos conhecimentos adquiridos na Escola de Teatro, somados à energia da juventude estimularam, na época, o desafio da pesquisa. O momento era fulcral e o Artemanha o terreno propício para a aventura. No grupo encontrei a chance de adaptar os jogos de maneira a servirem na construção do caminho coletivo na criação.

Trabalhei sozinha como Curinga do grupo por muitos anos, mas não me sentia solitária, pois desde o início, Flavio Sanctum¹⁵, ator do Artemanha e integrante do antigo GHOTA¹⁶ passou a me auxiliar. Ele iniciava o seu processo individual de como se tornar um Curinga e eu iniciava o meu processo individual de como formar um Curinga. Ter alguém para dividir as ideias foi mais um fator agregador que colaborou nas aventuras artístico-políticas que mergulhamos. Flavio dividiu comigo a direção do espetáculo *Vícios*, a coordenação do grupo, suor e muito trabalho.

A criação do espetáculo *Vícios*¹⁷ em 2001 foi resultado desse caldo favorável. *Vícios* tratava das agonias humanas quando se apegam à droga, seja ela lícita ou ilícita, oficial, ou não reconhecida. Nele abríamos as portas para a discussão dos vícios do álcool, da cocaína, das pílulas pra dormir e da religião. Tema denso que precisava ser tratado com cuidado. Queria que a densidade fosse quebrada com momentos de humor e respiração para que o tema causasse o impacto necessário e, ao mesmo tempo, desse um tom jocoso ao espetáculo. A seriedade do espetáculo seria conquistada pela graça. Assim, incluí no espetáculo músicas e quebras de cena baseadas nos ensinamentos do teatro político de Brecht. Para chegar a um produto a contento contamos muitas histórias, conversamos muito, desenvolvemos laboratórios de campo¹⁸ e internos onde experimentamos os jogos na criação de cenas, de cenografia e de sonoridade.

¹⁴ Instituição Pública fundada em 13 de maio de 1908

¹⁵ Curinga do CTO, doutor em Artes Cênicas pela Escola de Teatro da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO

¹⁶ Grupo Homossexual de Teatro Amador, formado durante o mandato do vereador Augusto Boal.

¹⁷ Espetáculo de Teatro-Fórum apresentado em circuito popular durante os anos de 2001 a 2008

¹⁸ Frequentamos encontros de grupos de Alcoólicos Anônimos, de Narcóticos Anônimos, de Familiares de Narcóticos e culto da Igreja Universal do Reino de Deus

Queria muito testar novidades e montar um espetáculo que usasse somente um mesmo elemento em cena com função multiuso. Não sabia como proceder pra alcançar o resultado desejado, mas Flavio e o grupo apoiavam a ideia, o que era suficiente para nos lançarmos na pesquisa. A pesquisa se deu toda em cima dos jogos do Teatro do Oprimido contando com as devidas adaptações necessárias. Dois deles foram essenciais na construção. *Homenagem a Magritte*¹⁹ e *As sete cadeiras*²⁰, jogos da sessão *A Imagem do Objeto Polissêmico* da quarta categoria.

Boal descreve a sessão onde são usados objetos de forma a transformar seu tamanho, “multiplicando-os, dividindo-os, colocando-os em uma relação não convencional com outros objetos e coisas, usando sempre objetos simbólicos, “carregados”, que podem ser manipulados de maneira ideológica”. (BOAL, 2015, p.197) No jogo original *Sete Cadeiras*, um ou mais atores devem, através de imagem corporal, expressar com o uso de uma cadeira, a frase “Eu estou apaixonado”. Os demais atores observam. Então o Curinga dá o comando para completar a imagem corporal incluindo a palavra “mas” ou seja, “Eu estou apaixonado, mas...” Assim estimula-se a criatividade dos atores. Na descrição do jogo Boal sugere o uso de almofadas ao invés de cadeiras e outros objetos. No Artemanha experimentamos diversos objetos e frases distintas, testando os elementos possíveis para a criação que queríamos. Como Boal relata na abertura da sessão, os objetos devem ser simbólicos, carregados de ideologia. Portanto, o elemento precisava estar conectado com a proposta do tema do espetáculo ao mesmo tempo em que oferecesse possibilidade de manuseio e movimentação para a cena. Depois de muita pesquisa, chegamos aos engradados de cerveja. Eram fortes, seguros e bonitos. Eles garantiram a construção de estruturas, planos e movimento. Usando jogos de interpretação e criação, os engradados se transformaram em sala, quarto, palco, altar, igreja, crucifixo, terreiro de candomblé, favela, cela. Os engradados também foram responsáveis pela linha sonora do espetáculo com uma música feita somente com o ritmo tocado nos caixotes. Depois de delineado o uso, os caixotes foram pintados e adereçados por Cachalote Mattos.

No jogo *Homenagem a Magritte*, os participantes devem usar uma garrafa em relação a seu próprio corpo tentando dar novo significado a ela. Ou seja, ela pode ser o que o ator bem quiser menos uma garrafa. Assim se pode avançar no jogo com

¹⁹ Boal, 2015,P.200

²⁰ Boal, 2015, P.199

diferentes objetos. No Artemanha usamos o jogo para aprender a lidar com os caixotes de cerveja. Primeiramente exploramos todas as possibilidades com apenas um engradado, em seguida com dois e assim por diante. Na sequência, tentamos construir imagens que fizessem referência aos improvisos que desenvolvíamos na criação dos personagens. Por fim, aliamos o elemento às cenas, de forma simultânea e sintonizada. A descoberta do uso do elemento era feita em via de mão dupla, em diálogo com as improvisações dos atores. Improvisavam usando os elementos e incorporando-os às cenas, em descoberta orgânica de processo. Os jogos no Artemanha foram além dos objetivos básicos do jogo e fizeram parte essencial da criação teatral.

Com as dezenas de Oficinas para grupos diversos que ministrei em meu percurso, percebi a importância da prática e da experiência. Reaplicar o mesmo jogo em diferentes contextos me fez compreender melhor o objetivo de cada um. Na montagem dos Planos de Oficina, seja sozinha ou em dupla com outro Curinga, me atenho a inserir e aplicar jogos que aplico pouco, pois sei que sempre terei algo a aprender com eles. Abraço o desafio de montar programas que sigam os aprendizados que tive com Boal, mas que me ofereçam liberdade de criação.

A experiência me ensinou os programas adequados para cada diferente tipo de público, aprendendo a conhecer melhor as pessoas e aceitar as distintas personalidades e formas de reagir quando estão em um ambiente de Oficina. A forma de jogar denuncia o jogador. Se prestarmos atenção desde o primeiro instante da Oficina, no meio dela já podemos imaginar de que forma determinada pessoa vai reagir. Existem participantes que, por carisma, contagiam a todos e outros que, por discordância ou receio, da mesma forma, podem contagiar a todos e desviar a atenção do Curinga do foco da Oficina. É preciso ter tranquilidade para lidar com muitas situações distintas e é importante saber que a simpatia do Curinga pode conquistar até os mais receosos. Há uma tendência no ser humano de racionalizar e buscar explicação para os acontecimentos gerando certo incômodo quando isso não ocorre. O jogo precisa dos jogadores, do objetivo e das regras. O restante deve ser percebido pelo corpo e seus sentidos. Isso é liberdade. O permitir-se faz parte do jogo incluindo a queda no abismo do desconhecido que oferece ao jogador, prazer. Na entrega do jogar, naquele território que Huizinga define como a “esfera temporária”, os sujeitos se desprendem de suas realidades, seus problemas, dores, máscaras e apenas brincam. Jogando na realidade da brincadeira voltam a ser crianças, se apresentam menos uniformizados, menos enquadrados, mais desnudados, mais animais, mais humanos.

Referências Bibliográficas

BOAL, Augusto. Teatro do Oprimido e Outras Poéticas Políticas, (2ª.ed.) Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1980

_____. Jogos para Atores e não atores. São Paulo, Cosac Naify, 2015

FEITOSA, Charles. Explicando a Filosofia com Arte. Rio de Janeiro, Nova Fronteira, 2011

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. (7ª.ed.) São Paulo, Perspectiva (Estudos), 2012

SANCTUM, Flavio. Teatro do Oprimido e Homossexualidade: um arco-íris em construção (art.) SANCTUM, Flavio & SARAPECK, Helen (org.). Teatro do Oprimido & Outros Babados, Metanoia, 2015

Arquivo Institucional (CTO)

CENTRO de Teatro do Oprimido. Súmulas de encontros e Apostila Didática do Projeto Teatro do Oprimido nas Escolas. Rio de Janeiro, ano 2005.

CENTRO de Teatro do Oprimido. Súmulas de ensaios do Grupo Artemanha. Rio de Janeiro, ano 2001.