O lúdico e a construção do sentido

Maria Lúcia de Souza Barros Pupo

O exame do fenômeno teatral à luz da dimensão lúdica ganha densidade quando recorremos a autores como Johan Huizinga (1971) e Roger Caillois (1967). Ao tratarem da natureza e do significado do jogo na vida humana ao longo de diferentes épocas e culturas, esses pensadores produziram ensaios que certamente abrem pistas férteis para aqueles que hoje se voltam para a reflexão em torno de processos de aprendizagem teatral.

Assim, Huizinga e Caillois descrevem o jogo como sendo uma atividade livre, gratuita, regrada, de caráter incerto, que cria ordem e é ordem, estabelecendo intervalos na vida cotidiana, ao mesmo tempo em que – característica especialmente relevante – abre espaços para a metáfora e para a ficção. Como se pode observar, essa caracterização da dimensão lúdica sem dúvida apresenta pontos de contato com o próprio teatro.

Com efeito, a noção de jogo, intrínseca ao próprio acordo tácito que une atores e público durante a representação teatral, ganha contornos especialmente marcantes no teatro ocidental contemporâneo. Sobressaindo-se em relação ao projeto da *mimesis,* e por vezes até opondo-se a ele, a valorização do lúdico em cena se faz presente, de um modo ou de outro, na obra de homens de teatro tão relevantes e diferentes entre si como Pirandello, Brook ou Mnouchkine. Em consonância com essa ênfase na capacidade de jogo, que, sob as mais diversas formas, vem sendo cultivada no teatro atual, encontramos em nossos dias várias modalidades de improvisação teatral que se caracterizam justamente por serem procedimentos de caráter lúdico.

Uma delas é o jogo teatral – *theater game* – sistematizado como tal por Viola Spolin nos EUA durante os anos sessenta, importante referência dos grupos de vanguarda da época. Amplamente disseminado em inúmeros países nessas últimas décadas, através de diferentes esferas de atuação que cobrem desde a formação de atores profissionais até a atuação junto a crianças de comunidades carentes, o sistema de Viola Spolin caracteriza-se como uma abordagem da improvisação teatral cercada por regras precisas, entre as quais se destacam o acordo grupal, o foco, a instrução e a avaliação. Nela, a fábula e o enredo deixam de ser o fio condutor dos jogadores, em favor da ênfase em outro eixo: a contínua problematização dos diferentes elementos constitutivos da cena.

Maria Lúcia de Souza Barros Pupo é professora titular do Departamento de Artes Cênicas da ECA-USP.

Modalidade bastante semelhante, o jogo dramático – *jeu dramatique* – começa a se configurar na França dos anos trinta através de Charles Dullin e Léon Chancérel, entusiastas diante da perspectiva de utilizar a ação improvisada de caráter lúdico como alavanca para a dinamização da arte teatral de sua época. O conceito de jogo dramático ganhou novos contornos de lá para cá, graças, entre outros, ao trabalho do professor e diretor teatral Jean-Pierre Ryngaert, hoje uma referência de relevo no que tange às esferas educacionais e de ação cultural nos países de língua francesa, assim como no que diz respeito aos desafios inéditos que a dramaturgia recente vem lançando à encenação. De modo análogo ao jogo teatral, o jogo dramático na acepção francesa do termo visa a fazer com que participantes de qualquer idade adquiram consciência sobre a significação no teatro e possam, através dele, emitir um discurso sobre o mundo.

Ambos, jogo teatral e jogo dramático, fundamentam-se na idéia de que a depuração estética da comunicação teatral é indissociável do crescimento pessoal do jogador. Ambos têm na platéia – interna ao grupo de jogadores – um elemento essencial para a avaliação dos avanços conquistados pelos participantes. Prescindem da noção de talento ou de qualquer pré-requisito anterior ao próprio ato de jogar e apresentam propostas de caráter estrutural, derivadas da linguagem do teatro, que permitem a formulação, pelo próprio grupo, das situações, temas, desejos, que quer trazer à tona. Quando se lança em um jogo teatral ou dramático, o jogador é convidado a formular e a responder a atos cênicos mediante a construção física de uma ficção composta por ação, espaço, fala, entre outros elementos possíveis. Essa construção ocorre através de relações que o jogador produz *aqui e agora* com seus parceiros e com o ambiente, relações essas que implicam intencionalidade, mas incluem também, necessariamente, fatores aleatórios.

Nas últimas décadas, a análise de como se produz a significação, ou as significações no teatro, vem ganhando um impulso particular a partir da configuração gradativa de um novo campo de conhecimento, a semiologia teatral. Autores do porte de Ubersfeld e Pavis, entre outros, imprimiram uma promissora orientação aos estudos teatrais contemporâneos, ao demonstrarem que o fenômeno da cena não pode ser tratado como simples transposição de um texto; ele não equivale a "um texto e mais alguma coisa". Aprendemos com aqueles autores que a cena é constituída por uma complexa articulação entre diferentes sistemas de signos que não têm sentido absoluto em si mesmos, mas só adquirem significado uns em relação aos outros. Assim, sabemos hoje que um signo teatral, presença que representa algo, comporta um significante – seus elementos materiais – um significado – seu conceito – e um referente, objeto ao qual remete na realidade.

Essa distinção entre significado e significante, no entanto, longe de ser um atributo exclusivo da situação teatral, já aparece em torno do segundo ano de vida, em uma atividade comum a crianças de toda e qualquer cultura e condição social: o brinquedo de faz-de-conta. Ao deslocar uma lata fazendo "bi-bi...", ou ao andar na ponta dos pés como quem usa saltos altos, a criança opera uma distinção entre o *significado* (carro, sapatos de saltos altos) e o *significante* (lata, pés elevados). Tal distinção indica que ela está sendo capaz de operar com a noção de *representação,* ou seja, já é capaz de tornar presente algo que não está diante de si. O faz-de-conta e a aquisição da linguagem constituem as primeiras manifestações da função simbólica, que, ao longo do desenvolvimento, irá se ampliando em direção ao pensamento abstrato.

Anos mais tarde – ainda durante a infância, na adolescência ou na idade adulta – essa articulação promovida pelo signo vai constituir o eixo de uma aprendizagem da linguagem teatral vivida em moldes lúdicos. O crescimento da comunicação, tanto entre os jogadores, quanto entre eles e a platéia, tem papel relevante nesse processo. O grande interesse dessa aprendizagem situa-se no fato de que o signo teatral, ao mesmo tempo em que remete a algo

no mundo, é também elemento de uma prática significante objetivada na performance do jogador. Essa peculiaridade permite que se possa equacionar uma prática pedagógica que permita ao jogador elaborar teatralmente uma relação com o mundo.

A substância da expressão dos signos teatrais, como se sabe, é bastante heterogênea e o exame da articulação entre eles nos auxilia a compreender o funcionamento da dimensão lúdica em cena. Contrariamente ao cinema, onde todos os signos são emitidos através de um único suporte, a fita, o acontecimento teatral nos oferece signos manifestados mediante diferentes materialidades, configurando aspectos tão diversificados quanto a iluminação, o cenário, o movimento do corpo do ator, o que ele diz, os sons que se fazem presentes e assim por diante.

No que diz respeito, por exemplo, à duração da sua presença, os signos teatrais também são bastante variáveis. Alguns podem permanecer do início ao final da representação, como aqueles ligados à espacialidade. Outros, como aqueles vinculados à gestualidade do ator, tendem a ter caráter efêmero. Assim, um mesmo significado, *ponte,* pode ser concretizado em cena através de diferentes significantes: telão pintado, dispositivo de tipo praticável, postura do jogador no espaço, música, etc. Inversamente, o teatro de nossos dias tem sabido tirar partido do fato de um mesmo significante poder remeter a vários significados: uma caixa de papelão em cena pode significar tanto um armário, quanto uma gruta, ou um barco. A dimensão lúdica do teatro evidencia-se aqui com todo seu caráter potencialmente transgressor.

Ao longo destas páginas, gostaríamos de mostrar de que maneira abordagens lúdicas da improvisação teatral possibilitam aos atuantes um mergulho na construção da significação em cena. Ao trazerem para o primeiro plano desafios relativos ao *significante,* essas abordagens lúdicas tornam possível a tessitura gradativa de uma rede de sistemas de signos, ao mesmo tempo em que permitem problematizar aquela construção. Destacaremos como os jogos teatrais e dramáticos conduzem à articulação de signos relativos ao espaço, aos objetos, além de outros mais diretamente inscritos na performance do jogador.

Espaço

Quando se tem em mente o princípio de que é a partir do corpo do jogador que se irradia o espaço cênico, caem por terra equivocadas necessidades de "espaço adequado" para a ocorrência do teatro. É ele, jogador, quem ocupa, modifica, e, no limite, cria a área da representação. A escolha de espaços que permitam diferentes relações entre as esferas de quem atua e de quem assiste, ou, até mesmo, que cheguem a pulverizar a distinção entre elas, torna-se assim altamente significativa.

Nessa perspectiva, o palco italiano passa a ser encarado como apenas uma modalidade historicamente adotada para a representação teatral, dentro de um leque que em nossos dias é composto por muitas outras alternativas possíveis. Pode decorrer daí ou a busca de espaços diferenciados, menos sobrecarregados, tendendo ao vazio mas portadores de um caráter simbólico forte, ou opções nas quais o ilusionismo é banido e a própria teatralidade é colocada à vista, através da exposição de dispositivos cênicos, bastidores, paredes do edifício. Entre as encenações recentes de nosso panorama teatral, podemos citar, no primeiro caso, as últimas realizações do grupo Teatro da Vertigem: *Apocalipse 1,11,* dentro de uma prisão, e *O livro de Jó,* em um hospital desativado. A montagem de *Santa Joana dos Matadouros* pela Companhia do Latão, na qual o público é instalado por momentos numa caixa cênica praticamente nua, ilustra a segunda tendência.

Dentro dessa vertente de contestação ao ilusionismo, com freqüência a encenação ocidental contemporânea opta pela criação de artefatos que apenas remetam à realidade – através de procedimentos como a metáfora e a metonímia – ao invés de pretender imitá-la. Quando Antunes Filho coloca em cena o significante

escada para designar o balcão que serve aos encontros entre Romeu e Julieta, a diferença de planos em que se encontram os amantes é metaforicamente tratada, engendrando assim uma dimensão lúdica.

No âmbito dessas tendências, as abordagens lúdicas da improvisação teatral colocam radicalmente em xeque distinções rígidas entre o espaço de quem joga e o espaço do espectador. A partir de propostas precisas do coordenador (professor ou diretor), que sugere determinada área a ser explorada, o grupo de jogadores pode ser convidado a transformá-la em significante de um lugar fictício (cf. Ryngaert, 1985). Faz parte das regras o respeito às características físicas do espaço em questão, que não podem ser alteradas e devem ser colocadas a serviço da emergência do universo ficcional pretendido pelos atuantes. Assim, uma rampa estreita comprimida entre duas paredes transforma-se em abismo sobre o qual se deslocam selvagens homens primitivos. Uma montanha sagrada surge a partir de uma escadaria íngreme, cujo topo é alcançado com dificuldade pelos personagens, fiéis súditos de um monarca despótico. Ao passar ritualmente sob o vão de uma mesa, jogadores mostram a travessia do portal de uma cidade antiga. Um banheiro coletivo engendra uma nave espacial composta por diferentes cubículos nos quais viajam astronautas instalados verticalmente e situações de perigo são designadas pelo ruído das descargas.

Improvisações desse porte acarretam invariavelmente modalidades inesperadas de contato entre jogadores e platéia. Com freqüência, a cena acaba envolvendo inclusive pessoas que, a priori, não constituíam um público e acabam sendo interpeladas por uma representação que não tinha se feito anunciar. A proximidade entre quem joga e quem assiste, assim como o envolvimento do público na ficção, instauram relações surpreendentes entre uns e outros, abrindo novos caminhos para a construção do sentido.

A prática de jogos teatrais e dramáticos gera situações nas quais se apreende que a dimensão espacial não pode ser concebida como adereço da representação. O jogador adquire consciência de que o espaço é constituído por signos que conformam e estruturam o sentido daquilo que se faz na área da representação. Diante da necessidade de assegurar a presença de uma cabine telefônica em cena, por exemplo, poderíamos destacar diferentes soluções possíveis. Uma delas seria a formulação da cabine através de dois corpos entrelaçados em torno de um terceiro jogador fazendo às vezes de telefone. Outra solução seria trazer para a área da representação a réplica de uma cabine ou até mesmo o próprio equipamento. A preferência por uma delas em detrimento de outras irá necessariamente gerar diferentes conotações dentro da cena improvisada ludicamente.

Objeto

Figurável e manipulável pelo jogador, o objeto constitui uma materialidade concreta que remete a algo que está no mundo. Sua configuração pode ou não se confundir com a de seu referente, e a escolha entre essas alternativas nunca deve ser tida como fortuita. O significado metralhadora, por exemplo, poderá emergir através de diferentes significantes, tais como a réplica de plástico de uma metralhadora real, um guarda-chuva preto, ou a gestualidade do jogador. Optar por um ou outro, evidentemente acarreta implicações no tocante às conotações que serão lidas pela platéia.

Tal como ocorre com o espaço, no tocante ao objeto também a dimensão lúdica da relação entre significante e significado vem sendo ressaltada em nosso teatro mais recente. *Domésticas,* dirigido por Renata Mello, vale-se de três bancos pintados de branco para tornar palpáveis em cena um ponto de ônibus, o corredor interno de um veículo de transporte coletivo, um parapeito de janela e um balcão de cozinha.

Mais comprometidos com a ludicidade do que com qualquer pretensão mimética, os jogos teatrais e dramáticos lançam mão de dois procedimentos principais para a construção de

signos relativos ao objeto. Por um lado essa construção pode se valer de uma relação metafórica entre significante e significado. Por outro, pode recorrer à utilização de significante imaginário.

A metáfora é diretamente focalizada quando o jogo parte da proposta de utilização de um objeto como significante de outro. Retoma-se desse modo, com outra envergadura, a prática simbólica que já se fazia presente no faz-de-conta infantil. Assim, em função da escolha dos jogadores envolvidos em um processo de trabalho teatral, um pedaço de corda se transforma em serpente ou microfone, uma tampa de panela se metamorfoseia em direção de caminhão ou chapéu. Metamorfoses como essas podem servir como ponto de partida para a realização de novas improvisações de caráter lúdico, nas quais aspectos mais complexos, como por exemplo a definição de papéis, lugares e ação, eventualmente estejam também envolvidos.

Por outro lado, o sistema de jogos teatrais enfatiza muito a construção de significantes imaginários através do incentivo reiterado à *fisicalização* do objeto. Individualmente, ou através da relação entre os participantes, o desafio de *tornar real* um objeto, sem o auxilio de qualquer suporte material, pode constituir um importante aspecto do desenvolvimento da consciência sensorial, a ser constantemente retomado e aprofundado ao longo do processo de aprendizagem teatral.

Signos intrinsecamente vinculados à performance do jogador

A figura do ator-jogador está na interseção de múltiplos códigos, tais como o lingüístico, o fônico e o gestual. De modo freqüentemente inseparável de sua figura, apresentam-se à nossa percepção os signos relativos a seu corpo, a tudo o que o envolve – figurino, maquiagem, máscara – assim como os movimentos e gestos que produz.

O jogador é sempre o enunciador de um discurso que resulta de signos provenientes de múltiplas fontes, signos esses que se combinam na atuação improvisada, característica do jogo teatral. Alguns deles são emitidos em função da própria deliberação de quem atua. Outros são signos oriundos do desejo de outro jogador, mas há também signos provenientes de fatores aleatórios, que se manifestam ao longo do ato de jogar.

Se gesto e entonação, por exemplo, podem ser caracterizados como fruto de uma intenção deliberada, Anne Ubersfeld (1996a)[1] salienta a existência de signos de caráter involuntário, como o timbre de voz, os traços fisionômicos, ou a estatura.

Daí a complexidade dos fenômenos com os quais nos defrontamos ao propor aprendizagens mediante processos lúdicos. Da relação entre o corpo real do jogador e a figura imaginária que ele delineia através de seu corpo, surge a ficção concretizada cenicamente.

Há sem dúvida uma série de sistemas de signos que estão a tal ponto intrinsecamente vinculados ao jogador, que a tarefa de isolá-los para efeito de análise se apresenta como extremamente complexa.

As falas emitidas em situação de improvisação, apesar de não serem previsíveis quando resultam tão somente das relações estabelecidas ao longo do jogo, designam, sem dúvida, ordenação referente a alguma espécie de *textualidade*. No entanto, falas podem se constituir também em um fértil ponto de partida para o lúdico; é o que ocorre quando fragmentos de textos pré-estabelecidos deflagram dentro de improvisações.

Em ambos os casos, aquilo que se fala, ou seja, o *texto* presente no jogo, constitui um conjunto de signos lingüísticos que se desdobram de modo diacrônico. Uma vez articulados simultaneamente a signos de outra natureza – so-

---

1 Cf. o capítulo IV, "Travail du comédien".

noros, relativos à iluminação, ao deslocamento no espaço, à gestualidade – vão engendrar diferentes significados.

Sempre cabe lembrar que o ato teatral não pode ser encarado como tributário da noção equivocada de "fidelidade" ao texto, pois não se constitui tradução desse último. Dentro da cena, o texto é um dos componentes, entre outros. Nela, diferentes sistemas de signos se articulam e se modificam entre si, de modo a gerar significado.

Assim, no que se refere aos signos relativos ao texto, uma série de pesquisas recentes, no Brasil e no exterior, mostram como, através de procedimentos de caráter lúdico, é possível descobrir que eles podem ter seu significado multiplicado em função de diferentes fatores. Uma mesma frase ganhará conotações diferenciadas em função de eventuais combinações com diferentes ações ou modalidades gestuais, em função da diversidade de seus emissores ou destinatários, ou ainda a partir das variações paralingüísticas através das quais ela for enunciada.

Essa última categoria diz respeito a uma série de signos ligados à linguagem, vinculados à orientação física da palavra em direção a um destinatário, que se manifestam durante a emissão do material textual. Recentemente passaram a ser agrupados como componentes do domínio *paralingüístico* (Ubersfeld, 1996b, p. 63), cobrindo portanto a voz, a intensidade, a articulação, o ritmo e o fraseado. Os jogos teatrais que focalizam a chamada "blablação" colocam em relevo exatamente essa importante dimensão da fala em cena, permitindo a descoberta, pelos participantes, de que nenhum texto traz em si um significado inequívoco a ser "traduzido" pelo jogo. Pelo contrário, são os signos que emergem a partir do ato de jogar que têm a propriedade de iluminar uma determinada leitura daquele texto, dentre muitas outras possíveis. A partir daí, evidentemente, caberia levantar a questão da pertinência: qual dessas leituras interessaria mais ao grupo aprofundar?

No que se refere à *indumentária,* seria interessante destacar um jogo teatral específico que exemplifica uma articulação interessante entre significante e significado. Trata-se do jogo em que, a partir de um fragmento de figurino, esboça-se individualmente a construção de um personagem. Inicialmente, esse fragmento – chapéu, gola de casaco, capa – é apenas um objeto externo, escolhido pelo participante. Pouco a pouco, o ato lúdico promove uma espécie de fusão entre a sua materialidade – cor, textura, peso, forma – e o *aqui e agora* do jogador. Desse processo surge o signo metonímico de um figurino, inseparável da constituição de um personagem que ele, jogador, pouco a pouco, faz nascer. Do contato com um boné esgarçado apareceu o personagem de um garoto cortador de cana. Luvas brancas transparentes ativadas pelo jogo de alguém em determinadas circunstâncias, engendram uma domadora de circo todo-poderosa.

Cabe ainda destacar um aspecto importante da aprendizagem teatral. Trata-se da colaboração entre quem faz e quem assiste, ou, em outras palavras, da função da platéia. Signos produzidos em um primeiro momento podem ser precisados e depurados mediante retomadas de jogo, a partir da incorporação de sugestões daqueles que observam.

Dentro do processo dos jogos teatrais, o relevo dado à avaliação, sempre estreitamente vinculada à solução de problemas de ordem teatral a serem resolvidos por quem atua, assegura também uma outra importante aprendizagem: a da leitura da representação.

Assim, a descoberta do funcionamento dos códigos que configuram a significação em cena, dá-se não somente através da *construção,* mas também da *decodificação* dos signos. A dinâmica entre essas duas dimensões poderá contribuir, e muito, para trazer para o primeiro plano os modos através dos quais se dá a significação no teatro. Estarão assim reunidas as condições para a formação de um espectador particular.

Ele será capaz de apreender não somente aquilo que se conta em cena, ou seja, aquilo que é representado, o enredo em ultima análise, mas

grande parte de seu prazer vai residir em examinar *como* é executada essa complexa operação através da qual uma ficção é concretizada diante de nós. Mediante a experimentação de procedimentos lúdicos nos quais se evidencia a noção de signo, ele será capaz de pensar a significação em cena. Esse espectador, em suma, estará em condições de compreender de que modo específico a arte teatral pode contribuir para que se amplie nosso conhecimento sobre o homem.

Referências bibliográficas

CAILLOIS, R. *Les Jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1967.

HUIZINGA , J. *Homo ludens.* São Paulo, Ed. Perspectiva, 1971.

RYNGAERT, J-P. *Jouer, répresenter.* Paris, Cedic, 1985.

UBERSFELD, A. *Lire le théâtre II. L'école du spectateur.* Paris, Belin, 1996 (a).

_____. *Les mots-clés de l'analyse du théâtre.* Paris, Seuil, 1996 (b).