

GURUIMPRO: UMA PARTIDA DE TEATRO-ESPORTE

Brenno Jadvas Soares Ferreira¹, Dalberto Suarte de Paula², Geovanna Alves Ferreira²

¹Professor Mestre em Artes/Teatro do curso de Licenciatura em Artes Cênicas – IFTO. e-mail: <jadvas@ifto.edu.br>

²Graduandos do curso de Licenciatura em Artes Cênicas – IFTO. e-mails: <dalbertosuarte@gmail.com>, <geovannaalvesferreira32@gmail.com>

Resumo: Esse artigo trata-se de um relato de experiência do trabalho realizado por meio do projeto “GuruImpro: Uma partida de Teatro-Esporte” aprovado no edital N°38/2017/REI/IFTO de Concessão de Bolsas Cultura a Projetos de Extensão Vinculados às Ações de Arte e Cultura que teve como objetivo promover a prática artística teatral além de analisar elementos, componentes e a dinâmica de execução e desenvolvimento do “Teatro-Esporte”, que vem conquistando seu espaço e se consolidando em diversos países como EUA, Canadá, Espanha, Argentina, Brasil entre outros. Com o foco principal na montagem do espetáculo “Uma Partida de Teatro-Esporte” onde os bolsistas do projeto desempenharam papéis fundamentais ao longo do processo, como divulgação, coprodução e direcionamento dos treinamentos do elenco junto ao professor coordenador do projeto.

Palavras-chave: Espetáculo. Teatro-Esporte. Improvisação.

1 INTRODUÇÃO

Durante a vivência no processo de montagem do espetáculo e coprodução do mesmo tivemos o objetivo de difundir a modalidade do Teatro-Esporte e improvisação como espetáculo. Tendo em vista que somos o primeiro grupo do estado do Tocantins a trabalhar com essa metodologia, o intuito do projeto foi atender pelo menos 500 pessoas como público/participantes das partidas de Teatro-Esporte em 5 espaços diferentes do município de Gurupi, as quais ocorreram possibilitando assim a difusão do trabalho para o público local.

Nesse projeto através da coordenação do professor responsável os bolsistas foram orientados no desenvolvimento de ações como: coprodução que consistia na organização e pesquisa de materiais cênicos e figurinos para o espetáculo, divulgação, alimentando as redes sociais do grupo e arquivando materiais necessários, dirigindo os treinamentos junto ao professor coordenador do projeto e atuando junto ao elenco.

2 MATERIAIS E MÉTODOS

Sob orientação e coordenação do professor responsável os bolsistas atuaram na coprodução do grupo de Teatro-Esporte: GuruImpro, buscando e organizando os materiais cênicos e figurinos de acordo com o tema de cada espetáculo, trabalhando assim a temática dos mesmos em seus treinamentos propostos, sendo assim, os bolsistas reuniram-se em parceria com professor responsável para adquirirem o material necessário para as apresentações seguindo seus temas. Os mesmos atuaram na parte de divulgação alimentando as redes sociais e arquivando materiais visuais como fotos e vídeos arquivando os em, pastas, relesase, e no e-mail do grupo. O trabalho também incluiu a organização e planejamento junto ao professor coordenador dos treinamentos sendo eles temáticos ou de iniciação com os novos participantes/colaboradores do projeto. Exercendo assim a função de ator e atriz junto aos outros membros do grupo no elenco.

Na área de atuação da coprodução os bolsista e o professor coordenador do projeto buscavam materiais cênicos e figurinos para as partidas temáticas, como por exemplo uma que foi apresentada como para o DETRAN de Gurupi para conscientizar na ‘Semana de Prevenção Acidentes no Transito’, onde houveram reuniões e confecção de figurinos com o tema de placas de transito. Também em uma apresentação em parceria da empresa PRORIN onde o tema da apresentação foi a ‘Semana de Prevenção contra Acidentes no local de Trabalho e o uso dos EPIs (equipamentos de proteção individuais).



Figuras 1 e 2: Apresentação em parceria com DETTRAN/ parque do Mutuca – Gurupi - Abril 2018

Fonte: Arquivo GuruImpro



Figura 3: Apresentação semana de prevenção a acidentes no local de trabalho/ PRORIN – Gurupi – Maio 2018

Fonte: Acervo GuruImpro

Durante todo o processo os bolsistas focaram em alimentar as redes sociais do grupo para conseguirem um maior alcance de divulgação, além de arquivarem materiais visuais como fotos e vídeos, em pastas, drive do email e até mesmo montando um release de todas as apresentações que já tinham sido feitas para editais futuros e eventos ligados a arte cultura e improvisação.

Quanto aos treinamentos semanais os bolsistas se reuniam com o professor coordenador em um dia aparte do mesmo e planejavam o encontro com o elenco e os novos integrantes/colaboradores analisando estratégias tanto de iniciação a improvisação quanto qualquer outra ponte que julgamos necessário melhorar em nossa performance como um todo, com exercícios e jogos próprios para fomentar qualquer falha que identificássemos. Como por exemplo para trabalhar a concentração, usamos exercícios como ‘caminhada com comandos’, onde os participantes são instruídos a caminhar pelo espaço e lhes são dados comandos pra seguir durante o processo. Os comandos eram dados em forma de números com movimentos simples como 1 bate palmas, 2 pula, 3 toque o chão e assim por diante. Também foi aplicada a ‘meditação guiada’, que simplificando seria um momento em que os integrantes entrariam em um estado de concentração e os treinadores iriam agir como bússolas guiando-os com o auxílio de músicas para poder facilitar o uso da criatividade no processo. Também foram feitos treinamentos de confiança como andar vendado, o grupo foi dividido em duplas e como o próprio nome diz um era vendado que caminhava pelo Laboratório de Encenação, onde eram realizados os treinamentos, e o colega guiando pra que não ocorresse nenhum acidente, após um determinado tempo se invertia os papéis. Elementos como a ‘fê cênica’ e ‘aceitação’ exigiam exercícios mais teatrais, portanto mais pesquisa. Usamos jogos como o ‘Goleiro’, que consiste em: um dos integrantes vai à frente assumindo o posto de goleiro e os outros vão até ele e falam a seguinte frase “hoje é sexta-feira” porém cada um tem que entrar com uma proposta de corpo ou situação e o goleiro deve assumir a proposta e transformar em cena contracenando com o colega usando a proposta que o mesmo iniciou. Sobre o conceito de ‘aceitação’ citado, como fundamental nos treinamentos para desenvolvimento do trabalho Vera Achatkin expõe:

A conquista da aceitação dos primeiros pensamentos e a segurança dela decorrente derivam da percepção de que mais importante do que a ideia em si é a condição de abertura em que o ator se coloca, permitindo que um mundo de possibilidades se revele a ele. (ACHATKIN, 2010, p. 57)

Não deixando de lado os jogos de improvisação específicos do Teatro-Esporte, após os jogos de preparação como os que foram citados todo o grupo era dividido em duas equipes e os treinamentos se focavam nos jogos que iriam ser apresentados nos espetáculos. Em suma, na maioria das vezes eram cerca de cinco jogos, os mais comuns em treinamentos eram o jogo do ‘Só Perguntas’, onde um membro de cada grupo vai à frente e iniciam uma cena com o tema dado pela plateia, nesse momento eles só podem se comunicar através de perguntas, se houver alguma afirmação, demora ao responder ou perguntas que fogem ao tema o “jogador” perde e entra outro membro de sua equipe assim até que uma das equipes envie todos os jogadores e a adversária seja declarada vencedora do jogo. Outro dos jogos mais comuns em nossos treinamentos e apresentações é o jogo do ‘Troca’, com até três membros de cada equipe iniciam a cena que será comparada pela plateia ao final, também com o tema e a cada vez que o juiz da partida disser troca eles devem alterar o sentido da última frase que disseram em jogo ou a última ação, a plateia decide quem executou a melhor cena. Em sua dissertação Brenno Ferreira relata uma experiência produtiva em sala de aula com estudantes do 8º ano:

Com uma sala quadrada, diferente da retangular de teatro, que estávamos habituados, os alunos se dispuseram em um formato de arena, onde a cena acontecia no centro do tatame. O tema sugerido pela turma para o jogo era ‘Museu’. Inicialmente até imaginei que seria um tema em que alunos de 8º ano não teriam muitas referências para explorar. Mas mesmo assim lancei o desafio e me surpreendi não só pela gama de possibilidades demonstradas pelo grupo, mas também pela clareza das ações, a perfeita utilização da área cênica com a valorização do formato arena, além da construção da dramaturgia e desenvolvimento da cena. (FERREIRA, 2015, p.13)

O jogo da ‘Escolinha’ funciona de uma maneira diferente dos demais, três jogadores entram como alunos que a plateia vai decidir que personagem ele será que pode ser desde um personagem de desenho animado, celebridade, nomes históricos ou de políticos com alguma característica específica, que mais uma vez a plateia decide, e um jogador como professor que por sua vez sai da sala enquanto são definidos os personagens dos alunos. O trabalho dele é descobrir quem são seus alunos e suas características dentro do tempo estimado. Os jogos dos ‘Objetos’ e ‘Transforma’ são os jogos mais dinâmicos que tem um potencial maior para exercitar a imaginação e criatividade de forma rápida. No jogo dos objetos a plateia empresta vários objetos para as equipes e os jogadores devem dar novo significado a esse objeto, por exemplo a plateia cede uma garrafa, essa garrafa pode se transformar na mão do jogador em outro objeto animado ou inanimado, indo da criatividade do jogador que pode torná-la uma luneta, uma arma cênica e assim por diante. Ganha quem tiver mais propostas criativas. O jogo do ‘Transforma’ segue a mesma linha porém ao invés de objetos usam o corpo do colega e o que eles imaginarem possível usar em cena. A avaliação de ambos os jogos é feita pela plateia, por votação.

Ao fim de cada treinamento todos os membros do grupo e colaboradores do projeto se reuniam e davam um feedback sobre o que poderia ser melhorado e quais os pontos que ainda poderiam ser trabalhados. Além disso os bolsistas se focaram em pesquisa e planejamento semanal pra conseguirem adquirir experiência para poder executar o papel de treinador em eventuais ocasiões.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados foram totalmente favoráveis, concluímos três apresentações a mais do espetáculo “GuruImpro – Uma Partida de Teatro-Esporte” que as cinco previstas. Entre elas partidas temáticas e em eventos fora da cidade, todas com boas respostas e assim conseguindo alcançar nossos objetivos, entre eles auxiliar na divulgação do grupo e da modalidade de teatro de improvisação. Além disso também conseguimos iniciar os novos membros do grupo que superaram todas as expectativas.



Figura 4: Apresentação no V MUTUCA/ IFTO – Gurupi - Fevereiro 2018

Fonte: Acevo GuruImpro



Figura 5: Apresentação na APAE /APAE – Gurupi – Maio 2018

Fonte: Acervo GuruImpro

Ao longo do projeto adquirimos experiências, as quais são importantes até mesmo para os nossos treinamentos temáticos de apresentações específicas.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Durante o projeto conquistamos inúmeras coisas como alcançar o público, levar um conhecimento acerca do que é o Teatro-Esporte, o que para muitos foi o seu primeiro contato com o teatro independente de suas respectivas áreas, entre outras que ainda buscamos alcançar como os uniformes para o grupo. Acreditamos também que o projeto Bolsa Cultura contribuiu bastante para o crescimento do grupo, e com isto conquistamos mais apresentações do que o esperado.

REFERÊNCIAS

ACHATKIN, Vera C. O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: o ator, a criação e o público. Tese de Doutorado, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2010.

FERREIRA, Brenno Jadvas. Fluxo Espontâneo e Capacidade de Jogo: estudos autorais à partir de princípios do Teatro-Esporte e do Match de Improvisação. Dissertação de Mestrado, Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2015.