

## **Limites e exigências da colaboração artística horizontal: um olhar sobre o jogo e a encenadora no processo colaborativo**

JULIANA GEDOZ TIEPPO  
MARCIA BERSELLI

■ 446

Juliana Gedoz Tieppo é encenadora e produtora cultural, graduada em Artes Cênicas com habilitação em Direção Teatral pela Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Durante os anos de 2017 e 2018 participou da pesquisa Procedimentos e práticas de colaboração artística horizontal: corpos, repertórios e saberes, sendo bolsista de Iniciação Científica (Bolsa PEIPSM/PRPGP/UFSM) durante o ano de 2018. Tem experiência na área de encenação, tendo dirigido diversos trabalhos nos últimos anos.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0981825512308750>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0002-5252-0492>

Marcia Berselli é artista da cena, doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS). Professora do Departamento de Artes Cênicas da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM). Coordenadora do Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq/UFSM) e do Laboratório de Criação (LACRI/CNPq). Tem experiência nas áreas de processos de criação, práticas corporais, surdez, acessibilidade, cena e deficiência, educação.

Lattes: <http://lattes.cnpq.br/0739122615811316>

Orcid: <https://orcid.org/0000-0003-1616-8919>

## ■ RESUMO

A partir de pesquisa teórico-prática, na qual são desenvolvidas práticas de teatro com pessoas com e sem experiência, o artigo aborda a importância da postura estabelecida entre as agentes nas práticas cênicas. A postura indica uma série de “preceitos”, ou seja, limites, exigências e liberdades, conscientes ou não, postos em operação nos processos criativos colaborativos, influenciando direta e significativamente o processo e os seus resultados. Para ampliar a reflexão, investiga-se também a definição de jogo e as suas respectivas exigências, traçando paralelos entre os requisitos necessários para que este possa ocorrer e como os mesmos são desenvolvidos nas oficinas com o grupo misto. Por fim, são analisadas as tarefas e ações desempenhadas pela encenadora, abordando as especificidades desta função neste processo colaborativo que não visa, a priori, um resultado.

## ■ PALAVRAS-CHAVE

Processo colaborativo, jogo, postura, encenadora, teatro.

447 ■

## ■ ABSTRACT

From a theoretical-practical research, in which theater practices are performed with people with and without experience, the article addresses the posture settled between the agents in the scenic practices. The posture indicates a series of "precepts", that is, limits, demands and liberties, conscious or not, put into operation in collaborative processes, signifying and influencing directly the process and its results. For further analysis, we also research the definition for game and its requirements, tracing parallels between the requirements for the game to occur and how the same are performed in the workshops with the mixed group. Finally, director tasks and actions are analysed, addressing the specificities of the function on this collaborative work that does not aim, a priori, at a result.

## ■ KEYWORDS

Creative process, game, posture, director, theater.

## Processo colaborativo em um grupo misto: contextualização das práticas

O projeto de pesquisa Procedimentos e práticas de colaboração artística horizontal: corpos, repertórios e saberes<sup>1</sup> tem suas atividades práticas acontecendo desde o início de 2017, duas vezes por semana, com um grupo de cerca de seis integrantes, entre elas pessoas relacionadas ou não à área dos estudos teatrais, assim como pessoas com e sem deficiência física.<sup>2</sup> A composição do grupo já aponta para um dos principais norteadores do trabalho, qual seja, a flexibilização de hierarquias: de corpos, de saberes, de funções. Seguindo essa linha, a coordenadora, integrante e facilitadora do projeto, optou que operemos aproximando-nos das práticas colaborativas. Por práticas colaborativas entendemos as organizações de artistas em que não há uma figura que centraliza o poder do processo, embora possa haver figuras de liderança, ou seja, segundo Fisher “Conserva-se a divisão de tarefas, estabelecida de acordo com a especialização e, também, o interesse e habilidades dos integrantes, que podem sugerir soluções nos diferentes campos” (FISCHER, 2003, p. 16).

Assim, assumimos um projeto que inclui as diferenças das participantes, bem como a possibilidade de um diálogo constante e horizontal que organize nossos interesses e decisões, respeitando os limites e as (des) habilidades de cada uma e tornando-as potencializadoras do fazer teatral. Para que isso pudesse acontecer nesse grupo misto, foi necessário estabelecer um terreno comum através do desenvolvimento de habilidades que seriam necessárias ao longo das práticas, assim como a confiança e o (re)conhecimento das colegas e suas estruturas corporais; por isso, inicialmente investimos mais diretamente em exercícios de instrumentalização e de consciência corporal. Nesse sentido, o Contato Improvisação (PAXTON, 1997) se estabelece enquanto prática de base do grupo. Importante salientar que estes exercícios continuam a acompanhar nossas práticas, pois estamos sempre disponíveis a redescobrir ou perceber algo novo ao “repeti-los”, independente do grau de conhecimento de cada uma. Além da abordagem corporal, práticas advindas dos *Viewpoints* (BOGART; LANDAU, 2005) também foram utilizadas, estimulando o desenvolvimento de competências composicionais relacionadas a corpo, espaço e tempo.

As práticas de criação realizadas baseiam-se nos *Cycles Repère* e nas Funções Flutuantes. O *Cycles Repère* é uma estratégia de criação coletiva desenvolvida por Jacques Lessard, constituída por quatro etapas flexíveis, que servem mais como uma estrutura maleável do que um método rígido. No centro do procedimento está

<sup>1</sup> Grupo de Pesquisa Teatro Flexível: práticas cênicas e acessibilidade (CNPq/UFSM), contando com suporte financeiro PEIPSM/PRPGP/UFSM. O projeto é coordenado pela Profa. Dra. Marcia Berselli, tendo como participantes Aline Dalcul, Andressa Paladini, Esther Avila Schmidt, Juliana Gedoz Tieppo, Nati de Castro Fernandes, Natália Freitas, e contando com a colaboração das pesquisadoras Natália Perosa Soldera e Vanessa Bressan..

<sup>2</sup> Opta-se, no artigo, por utilizar nomenclaturas no feminino, escreve-se no trabalho também como um ato político, conforme Martins (2017, p. 18): “A historiadora e pesquisadora em questões de gênero Margareth Rago (1998) situa também a inserção e a visibilidade das mulheres nos espaços de pesquisa, operando diretamente no modo de registro que questiona a escrita até então ‘naturalizada’. Em consonância com influências como esta, questiono e proponho uma escrita que inicialmente causa certo estranhamento, visto que, quando escrevo ‘o trabalho da atriz’, ‘as espectadoras’, ‘as outras’ e todas as demais palavras no feminino, estarei me referindo tanto às mulheres como aos homens, subvertendo o denominador universal hegemônico. Uma escrita que também se propõe como exercício político”.

a proposta da improvisação impulsionada por uma “fonte sensível”, um recurso que mobiliza o sujeito criador. As quatro etapas são, resumidamente: 1) Compartilhamento dos objetivos individuais de cada colaboradora e apresentação dos recursos sensíveis escolhidos ou sugeridos pelas integrantes, 2) criação de partituras exploratórias, ou seja, criações livres impulsionadas pelos recursos escolhidos, 3) avaliação coletiva sobre o que foi feito e o que pretende-se seguir fazendo, elaborando assim as partituras sintéticas - que não são mais de livre improvisação, embora elas mantenham um caráter de abertura, podendo ser modificadas a qualquer momento; 4) momento da representação, no qual há o compartilhamento com espectadoras. As etapas são um guia de caráter cíclico no processo de criação; em que se pode, a qualquer momento, trocar de etapa conforme o grupo achar necessário.

Já as Funções Flutuantes, proposta desenvolvida por Berselli e Soldera (2014), fundam-se na demarcação espacial das quatro funções primordiais da cena: área de atuação, área de encenação, área de designers da cena e área destinada às espectadoras. No início, cada participante coloca-se num espaço/função, podendo transitar entre os espaços/funções a qualquer momento durante o jogo, com o objetivo de alimentar o jogo e de experimentar-se nas diferentes funções. A proposta pretende delimitar cada uma das funções, ao mesmo tempo que permite o livre trânsito entre elas, dessa forma, impede a subordinação de qualquer uma das funções em relação às outras, posto que todas as funções são igualmente importantes e atuam enquanto potência criativa no processo.

449 ■

### **A postura: características que influenciam o processo colaborativo**

Durante as reflexões teóricas da pesquisa, percebemos que havia se instaurado um modo de agir específico em todas as integrantes, algo que denominamos como “postura”, e que se mostrou potencializadora dos nossos fazeres e das nossas descobertas. Entendemos a postura como um grande conjunto de características que definem o modo de se relacionar no processo, com o outro e com o trabalho. Cada pessoa tem uma postura específica, segundo aquilo que ela valoriza ser importante na forma de agir perante o trabalho. Por outro lado, esta postura pode ser parcialmente influenciada pelo meio em que ela se insere, pois é afetada pela postura das demais colegas de trabalho, por exemplo. Assim, é possível que alguns ambientes nos desestimulem e outros nos instiguem. Tanto um trabalho pode exigir, a priori, uma determinada postura de suas integrantes, quanto uma postura comum pode ser estabelecida pelas integrantes ao longo de um determinado trabalho. Esta postura comum é uma série de “preceitos”, ou seja, limites, exigências e liberdades, conscientes ou não, com as quais se age em determinado processo. A postura influencia direta e significativamente o processo e os seus resultados.

As características que constituem a postura comum do nosso modo de operar são: a disponibilidade constante, o comprometimento, a generosidade, o respeito, o desejo, a disciplina e o envolvimento. Os exercícios de conscientização e encaixes corporais, assim como a atmosfera estabelecida nos ensaios, exercitaram e instauraram um vínculo de confiança e parceria entre as participantes. O esclarecimento sobre as vontades e objetivos de cada participante, parte do procedimento dos *Cycles Repère*, nos possibilitou um maior reconhecimento das colegas, e de nós mesmas; e, a medida que o processo caminhava, éramos testemunhas das

mudanças que ocorriam no coletivo e no individual. A respeito dos *Cycles Repère*, Lessard destaca que, na apresentação dos objetivos, “o essencial, é que todo mundo coloca francamente e diretamente cartas na mesa, não há nem ambiguidade, nem segredos. Não deve haver ‘nada escondido’” (BEAUCHAMP; LARRUE, 1990, p. 134. Tradução nossa)<sup>3</sup>.

Assim, desde o início do processo trabalhamos com a exposição e a aceitação dos limites, possibilidades e desejos do coletivo. Nesse sentido, vale destacar os objetivos diversos de cada colaboradora, promovendo um diálogo na diversidade de propósitos que unia o coletivo: enquanto para uma das colaboradoras o objetivo estava centrado no reconhecimento corporal, para outra importava o exercício na função da encenação, por exemplo. No desenrolar do processo de criação, percebemos os limites de cada colaboradora, e os redescobrimos a cada oportunidade. Foi espontaneamente, através dos exercícios e dos diálogos sobre o que estávamos fazendo, que criamos os entendimentos sobre o que a prática exigia do coletivo. Embora a facilitadora tenha sido um exemplo de comprometimento e envolvimento, nunca foi verbalizado ou exigido um jeito específico de agir; juntas, criamos uma atmosfera e assumimos deliberadamente uma postura comum, que tornou-se potencializadora do nosso fazer teatral, tornando cada uma de nós um ser-agente do processo.

■ 450

Tórtsov, o professor personagem central dos escritos de Stanislavski, materializa tal aspecto expondo aos seus alunos:

Chegou a hora de falar de mais um elemento - começou hoje Tórtsov - que contribuiu para estabelecer um estado dramático criador. É produzido pelo ambiente que circunda o ator no palco e pelo ambiente da plateia. Nós o chamamos de ética, disciplina e também de senso de empreendimento conjunto em nosso trabalho no teatro. Todas essas coisas reunidas, criam uma animação artística, uma atitude de disposição para trabalharmos juntos. É um estado favorável à criatividade. Não sei descrevê-lo de outro modo. Não é o próprio estado criador, mas é um dos fatores principais que contribuem para ele. Ele prepara e facilita esse estado. (STANISLAVSKI, 2010, p. 331)

Assim como exposto pelo diretor russo, todas as características que constituem a postura nesse trabalho são essenciais para a criação de um estado favorável à criatividade, ao estado de jogo que precisamos criar e manter para desenvolver as práticas; sem essa disposição corre-se o risco de interromper o jogo, esterilizando-o. Parece-nos que a flexibilização das hierarquias foi o constante promotor dessa conduta. Ao buscarmos o exercício de práticas que equalizassem os saberes das participantes, destacando a possibilidade de todas participarem igualmente do processo, percebemos a necessidade de uma responsabilidade compartilhada aliada ao engajamento constante, ambos aspectos desvinculados da exigência externa por parte de uma figura de liderança. Estabelecemos um espaço de liberdade para opinar, sugerir, contribuir, saber e não saber. Como integrantes, temos autono-

<sup>3</sup> No original: L'essentiel, c'est que tout le monde mette franchement et carrément cartes sur table, qu'il n'y ait ni ambiguïté, ni secret. Il ne doit pas y avoir d'agenda caché. (BEAUCHAMP; LARRUE, 1990, p. 134)

mia no processo, não de uma forma que apague ou que se sobreponha à outra, mas de forma que todas tenham autoria no trabalho. Cada uma pode buscar e explorar seus interesses pessoais. É importante frisar que a autoria (assim como a postura) não está dada desde o início, mas ela é desenvolvida pelo grupo com o tempo, crescendo ao longo do processo, sendo reformulada e recriada, pois não é algo estático.

Nesse sentido, da perspectiva de um coletivo engajado no desenvolvimento do processo e atento à participação equitativa de cada colaboradora, contribuem as práticas determinadas inicialmente como base para o projeto: o Contato Improvisação e o *Cycles Repère*. Ambas destacam a responsabilidade compartilhada, constantemente afirmando que no processo cada integrante é responsável por si e também pelas colegas, criando uma rede que estimula a atenção e o respeito pelo coletivo, traduzidos na necessidade de manutenção do engajamento individual. A noção de pertencimento ao grupo também reforça esse aspecto, inibindo atos isolados que poderiam prejudicar o bom funcionamento do coletivo. A postura materializa os aspectos éticos fundamentais desse processo, revelados também pela atenção contínua à manutenção de um estado favorável à criatividade e à convivência. São aspectos deste estado a disciplina, a disponibilidade, a harmonia, a pontualidade, o preparo e o respeito à autonomia das integrantes do grupo. O destaque aos aspectos éticos do processo de criação cênica não é uma exclusividade das práticas aqui apresentadas, mas perpassa o pensamento sobre teatro de grandes teóricos-práticos, tais como Stanislavski (2010) e Grotowski (1987).

Para a consolidação desse conjunto de posturas, é necessário não apenas o desejo de agir, mas que cada integrante se apresente enquanto agente efetiva do processo. Assim ocorre uma alteração do processo de criação no sentido da independência de uma figura que assuma individualmente a liderança e a responsabilidade sob a qual as demais estejam subordinadas.

### **O jogo como elemento central: rigor e espontaneidade**

No projeto Procedimentos e práticas de colaboração artística horizontal: corpos, repertórios e saberes reconhecemos o jogo como elemento central das práticas. Por entender o grupo constituído também por pessoas que não pertencem à área do teatro, e que, por isso, não têm interesse na profissionalização ou na circulação de espetáculos, percebemos que, antes da elaboração de um acontecimento cênico, da estruturação de cena ou da representação de algo determinado, o interesse do grupo está na criação ou na recuperação do jogo, na própria experimentação da criação cênica. A escolha de trabalhar com as Funções flutuantes comprova o papel central do jogo nessas práticas, já que o objetivo desta estratégia de criação é alimentar o jogo a partir do trânsito entre as funções, o que, por sua vez, alimenta as jogadoras estabelecendo-se assim uma retroalimentação.

Amparadas pela teoria de Denis Guénoun (2004), encenador, teórico e professor, entendemos o jogo como uma dimensão ficcional criada pelas relações entre espaço concreto e jogadoras, mas que não depende de uma situação dramática estabelecida (personagens, situações...), embora possa convocar a narrativa como passagem. Ao subtrair da cena as exigências dramáticas, nos resta o jogo, o rigor

da existência cênica, sua auto-exposição. Ainda segundo Guénoun, no lugar do efeito de ilusão, apresenta-se a sobriedade lúdica e operatória do jogo. O jogo ocupa o espaço todo, ele exige uma integridade da presença da atriz, e não uma adequação à imagem: “ao tirar a figura do personagem exige-se o ator” (GUÉNOUN, 2004, p. 142). Porém, não apenas a atriz faz parte do jogo, mas sim todos os elementos cênicos (luz, figurino, aroma, objeto, cenário...) que, inevitavelmente, não cessam de provocar o olhar da espectadora. Nesse sentido, e atentas às manifestações cênicas contemporâneas, acreditamos que as jogadoras (compreendidas enquanto ocupando as funções de atrizes, encenadoras, designers de cena e espectadoras) também podem ser reconhecidas enquanto elementos da cena, sem, com isso, diminuir suas funções.

Para que o jogo aconteça é necessário a disponibilidade das participantes, a aceitação do imprevisto e o desprendimento de afetações e tensões (GUÉNOUN, 2004, p.133-4); ou seja, estar constantemente aberta, exposta, agindo de forma íntegra, sem almejar a ilusão. Dessa forma, as jogadoras não cumprem mais exigências da confecção de identidades narrativas, mas da efetivação de uma lógica do jogo. Segundo Guénoun (2003), o jogo se indica e se esboça, mas não está disponível, sendo que o que vemos é o resultado do jogo, não o pôr em jogo. A partir das reflexões suscitadas por Guénoun, compreendemos assim que o jogo é algo que salta da cena, invade todo espaço, contaminando-o.

No entanto, existem algumas exigências para que o jogo aconteça, para as quais procuramos instrumentalizar o grupo participante das oficinas. A primeira é a disponibilidade, o jogo só ocorre se as jogadoras se fizerem constantemente disponíveis. No coletivo aqui analisado, o que promove a disponibilidade é a postura das integrantes, que reconhecem esta necessidade e se colocam como sujeitos agentes, promovendo uma atmosfera favorável para que o jogo aconteça. Ademais, através de exercícios e jogos<sup>4</sup>, entendemos que disponibilidade não significa submissão, estar disponível às demais jogadoras não é sempre acatar suas propostas, mas permanecer dialogando, propondo, de forma a alimentar o jogo constantemente.

Outra exigência é a confiança entre as jogadoras; para estar totalmente disponível às parceiras e para entrar no jogo sem amarras é necessário que se confie nas pessoas que estão em jogo, pois o jogo é uma correnteza na qual temos que nos deixar levar, sem medo e julgamentos. Assim, precisamos que nossas *partners* saibam nossos limites e todas se sintam confortáveis umas com as outras. Mesmo que no início a necessidade de exercitar a confiança se mostre mais imponente, é necessário que esta continue sendo exercitada ao longo de todo o trabalho, mesmo quando os membros já têm uma afinidade, pois ela tem que ser renovada conforme as pessoas se modificam, não sendo estável ou garantida interminavelmente.

De modo a exercitar a confiança, em nossos laboratórios usamos exercícios de toque a partir do Contato Improvisação, como massagens, manipulações e modelagens do corpo, rolamentos, encaixes, compartilhamento de peso e as próprias improvisações de contato. Com isso, treinamos estar atentas aos limites de cada

<sup>4</sup> Por exemplo, o jogo *Sim ou não*, advindo de abordagens do Contato Improvisação. A proposta consiste em uma pessoa ocupando o lugar ativo, que indicará à outra pessoa, que está numa posição passiva, uma modificação que irá exercer na posição do seu corpo. A participante passiva pode optar por deixar a outra realizar a modificação (dizer sim) ou simplesmente permanecer rígida, sinalizando assim a resposta negativa (dizer não).

uma, sabendo que tal atenção é recíproca, e assim estabelecemos a confiança. Exercícios simples de aquecimento que consistem em contar alguma coisa sobre a sua semana, seus gostos pessoais etc., promovem que conheçamos as opiniões e as personalidades, criando afinidade e por consequência disponibilidade.

O teatro - através da técnica do ator, de sua arte, na qual o organismo vivo se esforça para atingir motivações mais altas - proporciona uma oportunidade que poderia ser chamada de integração, de um tirar de máscaras, de uma revelação da substância autêntica: uma totalidade de reações físicas e mentais. (GROTOWSKI, 1987, p. 211)

Uma vez abertas ao jogo, é necessário saber jogar, o jogo tem relação direta com a espontaneidade, distanciando-se do planejamento e do pré-visível; temos que saber propor e responder conforme o que acontece naquele momento. Para isso nos exercitamos em jogos de improvisação que destacam competências tais como ação-reação, atenção e concentração<sup>5</sup>.

E, por fim, é necessário entender que o jogo tem uma lógica própria, ele não atende à lógica do cotidiano, da conduta social ou da matemática, ele justifica-se dentro do próprio jogo, em manter algo acontecendo, mesmo que não tenha sentido fora do jogo, na vida atual. Ainda, segundo Guénoun (2004), não é o personagem e sua identidade imaginária que asseguram o jogo, sendo que o sentido do jogo é desenvolvido no próprio jogo. Nesse ponto, acreditamos que a estratégia de criação das funções flutuantes corrobora, pois todas as envolvidas, nas diversas funções, podem visualizar esta lógica própria que o jogo cria, e se realocar nas funções para contribuir com a alimentação do jogo. Na estratégia de criação das funções flutuantes, jogar

453 ■

[...] baseia-se em uma disponibilidade do sujeito criador de encontrar-se nos diferentes locais de ação e ali agir a partir de suas possibilidades. Instrumentalizado, de posse de algumas ferramentas de ação – desenvolvidas no próprio processo criativo – os participantes criam motes e evidenciam situações de jogo em um contexto de retroalimentação: a ação de um criador alimenta o jogo, o jogo por sua vez torna a alimentar o jogador. (BERSELLI; SOLDERA, 2017, p. 76)

De modo a destacar a presença da espectadora enquanto jogadora, nos amparamos novamente em Guénoun, para quem todo jogo necessita, inevitavelmente, de um olhar, mas este olhar não é o mesmo dos sujeitos-espectadores da

<sup>5</sup> Como, por exemplo, os jogos Reagir com verbo e Bando, adaptados a partir de propostas dos Viewpoints de Bogart e Landau e dos jogos teatrais de Boal, respectivamente. Reagir com verbo consiste numa jogadora colocando-se no espaço de atuação, anunciando um verbo de ação e realizando esta ação, a próxima jogadora entra no espaço e anuncia outro verbo em resposta ao anterior e passa a realizá-lo, e assim acontece sucessivamente. Enquanto que no Bando todas as jogadoras fazem parte de um coletivo, na qual uma pessoa se destaca e propõe os movimentos que devem ser realizados por todos os outros membros do bando, a qualquer momento alguém pode tomar a posição de líder do bando. As competências são desenvolvidas de modos diversos nas duas propostas, pois cada uma apresenta objetivos específicos. Assim, enquanto que a primeira exige da jogadora a resposta rápida para que o jogo não finalize (pois que a mesma é excluída do jogo se demorar a responder), na segunda a falta da resposta rápida coloca em risco a manutenção do coletivo enquanto agindo de modo idêntico.

representação. A espectadora do jogo é uma jogadora em potencial, é por isso que o jogo é compartilhado com espectadoras e não apresentado, ele é incluyente e não estável. A partir da afirmação de Guénoun (2004, p. 150), segundo o qual "a necessidade do olhar teatral é, tanto quanto a do fazer, necessidade de/do jogo", podemos destacar outra relação entre as exigências do jogo e as práticas vivenciadas em nosso laboratório de pesquisa. Neste, reconhecemos e exercitamos em todos os ensaios o lugar da espectação, visto que sempre que o jogo acontece ele pressupõe ao mesmo tempo um compartilhamento, e não uma apresentação num tempo futuro. O jogo nunca se repete e, por isso, sempre o compartilhamos com alguém, a espectadora é para nós mais uma jogadora, de mesma importância que as demais funções.

### **A encenadora: diferentes abordagens para diferentes objetivos**

Diferentes práticas, abordagens e propostas exigem de cada função modos de operar diversos. Observando as práticas de importantes expoentes do Teatro ocidental dos séculos XX e XXI, tal perspectiva pode ser evidenciada, por exemplo, nos trabalhos de Jerzy Grotowski, Tadeusz Kantor, Peter Brook, Bob Wilson e Augusto Boal, apenas para citar alguns encenadores cujas abordagens estão diretamente ligadas a objetivos específicos e muito diversos entre si, reverberando em estéticas distintas. Dessa forma, é possível reconhecer que atuar como encenadora em diferentes propostas ou grupos não é desempenhar as mesmas ações e tarefas. Assim, uma dúvida se apresentava para uma das autoras que estava cursando a habilitação em direção no curso de Bacharelado em Artes Cênicas: quais seriam as funções da encenadora nas práticas desenvolvidas em nosso laboratório, nos quais não se visa à profissionalização da equipe nem à elaboração de um espetáculo final para circulação?

Para chegar a uma resposta foi necessário entender, primeiro, qual era o objetivo da encenadora nas práticas desenvolvidas pelo grupo, reconhecendo, assim, a metodologia de trabalho. A partir da proposta dos *Cycles Repère*, iniciamos os trabalhos com as partituras exploratórias, criando livremente composições. Após alguns meses passamos para as partituras sintéticas, que consistem em recuperar as composições já criadas. Foi nesse momento que começamos a questionar as ações da função encenação, pois não estava claro para o grupo o que ela deveria fazer nessa nova etapa do *Cycles*. Nela, já havia uma estrutura prévia, sem, contudo, haver o interesse na manutenção rígida de tal estrutura nem tampouco no detalhamento excessivo da repetição de cenas, algo que seria incoerente tendo em vista a presença de participantes não profissionais da área na função atuação. A manutenção de uma estrutura e o detalhamento das ações costumam ser exigências usuais com as quais a encenadora se ocupa em outras práticas tradicionais. Retirando-se tais exigências, como pode a encenadora contribuir para a criação?

Ao entender e reconhecer que é o jogo que move o grupo, entendeu-se que o objetivo da encenadora, nesta prática, é o mesmo que todas as demais jogadoras: alimentar e promover o jogo. A partir disso, refletimos sobre o que a função fazia nas partituras exploratórias para alimentar o jogo, para então poder pensar como se daria sua participação nas partituras sintéticas.

Se nas partituras exploratórias o objetivo era promover o jogo, nas sintéticas

passava-se a buscar recuperá-lo. Porém recuperar o jogo não quer dizer recuperar os acontecimentos de tal situação em que o jogo estava presente, como nos lembra Guénoun (2004, p. 136) “mesmo que o jogo coloque em movimento personificações imaginárias, não são essas figuras que o instituem e o movem, mas sua auto-exposição como existência da cena”, ou seja, a recuperação da situação não garante a recuperação do jogo, pois, neste caso, o jogo é a base da representação, e não o contrário.

Então, para recuperar o jogo, é necessário reconstruir as condições que possibilitaram ou potencializaram o jogo em um determinado momento, entendendo o que o movia dentro daquele acontecimento. Não é, necessariamente, recuperar a situação, mas às vezes algo análogo a ela; é criar contrastes, e não recriar as mesmas situações contrastantes, mas sim atritos que tenham a mesma potencialidade que existiu na situação da partitura exploratória. Por exemplo, em uma determinada composição, duas atrizes entravam em oposição, pois uma delas se caracterizava enquanto uma pessoa de personalidade que ela apresentava ligada ao elemento água (sendo assim desapegada, flexível e despreocupada) e caracterizando a outra, por oposição, como próxima ao elemento terra (metódica, rígida, preocupada). O jogo aparecia na resistência da segunda atriz em aceitar essa definição e no conflito que se criava nesses dois modos de agir completamente opostos. Ao recuperar a partitura, o objetivo não era recuperar os opostos, pois, se uma se intitulava flexível e a outra aceitava ser metódica, o jogo não acontecia, pois não havia conflito; o que movia o jogo era a resistência entre as atrizes e o choque causado pelas oposições nas ações. Assim, para recuperar o jogo seria necessário encontrar algo tão potente, que re-estabelecesse a divergência e que gerasse conflito entre elas. “Nossa questão não é mais fazer viver, nem, por tanto, fazer viver papéis. Pode ser necessário fazê-los viver, mas para fazer viver o jogo. É o jogo que sustenta o papel, e não mais ao contrário” (GUÉNOUN, 2004, p.131).

Dessa forma, destacamos que o centro de gravidade do processo criativo aqui analisado, se coloca no como cada colaboradora alimenta o jogo, a partir de seu repertório e das especificidades das funções ocupadas. Sendo assim, as demandas das funções estão articuladas à necessidade constante de manter o jogo em operação. Em se tratando da encenadora, é a partir da recuperação do jogo que entendemos as funções e competências desta função neste processo, as quais listamos abaixo:

1. Olhar. Olhar é estimular e acompanhar, segundo Anne Bogart (2011, p. 77), o ato de observar altera o que é observado. “Observar é perturbar. ‘Observar’ não é um verbo passivo. Como diretora, aprendi que a qualidade de minha observação e atenção pode determinar o resultado de um processo” . Nas nossas práticas, o olhar ganha ainda um outro aspecto de importância, que é gerar segurança às atrizes não profissionais;
2. Nutrir. Impulsionar e contribuir para a criação, ao alimentar o jogo através de estímulos e propostas, não apenas convergentes ao que a atriz está propondo, mas também divergentes, criando obstáculos (contrastos e conflitos) às atrizes;

3. Instigar. Fazer proposições com a finalidade de instigar a atriz (e o jogo), mas sem determinar rigidamente a resposta. Não necessariamente haverá a adesão, o objetivo é instigar, propor, e não conduzir;
4. Observar. Estar atento às possibilidades e potencialidades que emergem da cena e do jogo;
5. Mobilizar. Deslocar o centro de gravidade do jogo, atualizando o conflito;
6. Sugerir. Propor relação com os outros elementos que podem contribuir para a cena.

Neste processo, não é trabalho da encenadora dar start para a criação, nem mesmo conduzi-la por determinada direção. As atrizes não precisam aderir às indicações da encenadora; as atrizes optam, exercendo seu poder de decisão, fazendo com que o domínio do jogo e, portanto, a responsabilidade não se concentre unicamente na encenadora. Nas partituras exploratórias o jogo está centrado na função atuação, contando com o suporte da encenadora. Nas partituras sintéticas, é necessário que a encenadora tenha conhecimento da situação e do conflito que gera o jogo, para ajudar as atrizes a recuperá-lo, e encontrar formas para tanto; nesta etapa também é necessário que a encenadora reflita ou amplie sua atenção sobre a estética da cena e sobre os demais elementos que virão a contribuir com o acontecimento cênico. Em comparação a processos de criação tradicionais, em nosso laboratório não é trabalho da encenadora a preparação das atrizes (até porque tal etapa não existe na prática que desenvolvemos, visto que as atrizes desenvolvem as competências necessárias já em jogo, e não previamente), nem a estruturação de cenas; mas sim o auxílio na recuperação do jogo e indicações pontuais visando potencializar a estética definida.

Muitas tarefas exercidas pela encenadora tradicional dizem respeito à organização e direção do grupo, como, por exemplo, escolher as artistas, exigir determinada postura das envolvidas, fazer cobranças, ter mais responsabilidades, conduzir os ensaios etc; na prática aqui analisada estes quesitos não existem ou são de responsabilidade da facilitadora. A encenadora aqui não é uma coordenadora. Outras tarefas como conduzir a obra, escolher temáticas, criar unidade, determinar uma ordem de acontecimentos, elaborar uma estética e fazer escolhas referentes ao conjunto da obra final, também não são responsabilidades unicamente centradas na encenadora, mas são tarefas do grupo, devido à aproximação às práticas colaborativas.

Nesse sentido, percebe-se que há uma reorganização de todas as ações das funções que compõem o processo de criação, pautadas pela postura das colaboradoras que tomam a responsabilidade pelo processo como uma premissa. Responsabilidade compartilhada, indicando a presença do rigor sem a dependência de uma figura-líder hierarquicamente acima das demais. Como aponta Barone (2011, p. 15):

Essas metodologias, assim, parecem ter tido um efeito pedagógico sobre os atadores, no sentido de os encaminhar para além da fisici-

dade do treinamento e da prontidão para a improvisação, colaborando com o aperfeiçoamento do olhar criterioso (nas etapas de avaliação, valoração e composição) no processo de criação da obra como um todo.

Com a compreensão e reconhecimento sobre os modos de operar da função da encenadora, torna-se necessário, então, exercitar suas competências nos jogos e práticas criativas de modo a instrumentalizar as participantes que, inicialmente, se centram nas funções de atrizes e espectadoras. Tal perspectiva pode possibilitar uma ampliação do acesso também à prática da função encenação, fato que muitas vezes não recebe atenção nos jogos tradicionais que indicam como possibilidade de jogo às participantes apenas a participação na função relativa à atuação, ficando a encenação sob domínio da professora ou facilitadora. A ampliação às práticas das diferentes funções, aliada à manutenção da postura das colaboradoras, pode fomentar processos de criação em que as participantes encontrem espaço efetivo de expressão, mobilizando poderes e saberes rigidamente estabelecidos e desenhando outros modos de desenvolvimento para as práticas cênicas, pautados na interação criativa e na responsabilidade compartilhada.

457 ■

## REFERÊNCIAS

BARONE, Luciana. Processo colaborativo: origens, procedimentos e confluências interamericanas. In: **20 anos de interfaces Brasil-Canadá**. Organizadores: Sérgio Barbosa de Cerqueda; Lícia Soares de Souza; Ana Rosa Neves Ramos; Elmo José dos Santos. Salvador: EDUFBA: ABECAN, 2011.

BEAUCHAMP, Hélène; LARRUE, Jean-Marc. Les cycles Repère: entrevue avec Jacques Lessard, directeur artistique du Théâtre Repère. In: **L'Annuaire théâtral**: revue québécoise d'études théâtrales, Numéro 8, automne, p. 131-143, 1990. DOI: <https://doi.org/10.7202/041114ar>

BERSELLI, Marcia; SOLDERA, Natália Perosa. Laboratório de experiências convivias: da pesquisa em teatro aos quintais da cidade. **Revista da FUNDARTE**, Montenegro, p. 64-77, ano 17, nº 34, agosto/dezembro, 2017. Disponível em: <http://seer.fundarte.rs.dov.br/index.php/RevistadaFundarte/index>>. Acesso em 10 de março de 2018.

\_\_\_\_\_. Funções flutuantes e o artista multidisciplinar. Paper apresentado em: Ciência, desenvolvimento, sociedade. **X Salão de Ensino UFRGS**; 20 a 24 de outubro de 2014, Porto Alegre.

BOGART, Anne. **A preparação do diretor**: sete ensaios sobre arte e teatro. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2011.

BOGART, Anne; LANDAU, Tina. **The Viewpoints Book**: A practical guide to viewpoints and composition. New York: Theatre Communications Group, 2005.

FISCHER, Stela Regina. **Processo colaborativo**: experiências de companhias teatrais brasileiras nos anos 90. 2003. Dissertação (Mestrado em Artes) - Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2003.

GROTOWSKI, Jerzy. **Em busca de um teatro pobre**. [Trad. Aldomar Conrado]. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

GUÉNOUN, Denis. **A exibição das palavras**: uma ideia (política) do teatro. [Trad. Fátima Saadi]. Rio de Janeiro: Teatro do Pequeno Gesto, 2003.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** [Trad. Fátima Saadi]. São Paulo: Perspectiva, 2004.

MARTINS, Iassaná. **Todas Nós**: práticas de intimidade e atuação cênica. 2017. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) - Instituto de Artes, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2017.

PAXTON, Steve. A definition. [1978/79] In: **Contact Improvisation Source Book**: collected writings and graphics from Contact Quarterly dance journal 1975-1992. Massachusetts: Contact Editions, p. 37-38, 1997.

STANISLAVSKI, Constantin. **A construção da personagem**. [Trad. Pontes de Paula Lima]. 19 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

■ 458

Recebido em 08/06/2018 - Aprovado em 18/05/2019

Como citar:

Tieppo, J. G.; Berselli, M. (2019). Limites e exigências da colaboração artística horizontal: um olhar sobre o jogo e a encenadora no processo colaborativo. *OuvirOUver*, 15(2), 446-458. <https://doi.org/10.14393/OUV-v15n2a2019-42736>



A revista ouvirOUver está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial 4.0 Internacional.