

PESQUISA - FACALE

**O OBJETO COMO POTENCIALIZADOR DE PRÁTICAS CÊNICAS
BASEADAS NO JOGO**

Guilherme Antônio Faria Siebeneichler (guilhermesiebeneichler@gmail.com)

José Oliveira Parente (joseparente@ufgd.edu.br)

Quase todo processo de criação teatral se inicia com alguma forma de jogo, seja cumprindo a função de preparação psicofísica do ator e/ou do grupo, seja na descoberta e desenvolvimento de cenas. Também os objetos materiais se fazem sempre presentes na grande maioria dos espetáculos atuais, até mesmo como protagonistas, como no caso do chamado Teatro de Objetos, uma vertente contemporânea do Teatro de Animação, que, como o nome já diz, traz os objetos para o primeiro plano. Todo objeto possui uma vasta quantidade de significados e metáforas em potencial, que chegam à cada pessoa de maneira diferente. O principal objetivo desta pesquisa é aproximar esses dois elementos, o jogo teatral e o objeto, e entender melhor as relações entre ambos de modo a explorar de maneira proveitosa essas interações. Mais especificamente, buscamos descobrir novas variações de jogos teatrais já existentes a partir da inclusão de objetos, verificando em que medida este procedimento pode potencializar tanto a preparação do ator quanto a criação de cenas e personagens. Metodologicamente, procedemos a um estudo teórico a fim de compreender mais profundamente os conceitos de objeto, jogo e jogo teatral. A seguir, foram realizadas oficinas experimentais sob minha coordenação, da qual participaram discentes do curso de Artes Cênicas da Universidade Federal da Grande Dourados – UFGD. Nestes encontros práticos, eram propostos

jogos teatrais, em duas versões. A primeira, no modo tradicional, conhecido; e a segunda incluindo objetos específicos. Depois de cada jogo (ambas as versões), era aberto um espaço para comentários dos jogadores, com perguntas seguindo normalmente o seguinte padrão: “Entre as duas versões, qual foi sua preferência em questão de possibilidade de criação?” e “Estando dentro do jogo, como o objeto mudou a dinâmica da cena e/ou a estrutura do jogo em si?” Seguem as principais conclusões: em jogos onde o foco principal era a criação e contação de uma história, comparando as duas versões, os jogadores afirmaram ter maior facilidade de desenvolver ideias e propostas enquanto manipulam o objeto real. Conclui-se que, nesse caso, a fisicalidade do objeto favorece o fluxo criativo. Em contrapartida, em jogos mais corporais ou físicos, os participantes relataram que se sentiam “presos” pela fisicalidade do objeto, impossibilitados de desenvolver propostas mais abstratas ou conceituais. Muitas vezes, as únicas ideias que apareciam limitavam-se a uma ação relacionada ao objeto. De maneira geral, foi possível observar que jogos que tem a oralidade, a fluência verbal como característica dominante, foram os que mais se beneficiaram com a presença concreta do objeto como fonte criativa e inspiração para os atores. Nesses casos, o objeto presente no jogo favorece associações mais imediatas se comparadas com aquelas geradas por uma imagem mental.

Agradecimentos: Essa pesquisa foi realizada com apoio da Fundação de Apoio ao Desenvolvimento do Ensino, Ciência e Tecnologia do Estado do Mato Grosso do Sul (FUNDECT) e da Universidade Federal da Grande Dourados (UFGD). Agradeço também ao professor José Oliveira Parente pela orientação e aos participantes das oficinas pelas contribuições e reflexões compartilhadas.

Palavras-chave: teatro; preparação de atores; processos criativos.