

5. IMPROVISAÇÃO APLICADA:

criatividade e coletividade
como chave para abordar a
Educação nos Estados Unidos,
no Canadá e no Brasil

Mariana Lima Muniz

Este capítulo analisa como a Improvisação Aplicada (IA) pode contribuir com a Educação, especialmente em escolas de ensino fundamental e médio. Introduzimos a Improvisação Aplicada como um conceito e campo de pesquisa e discutimos as melhorias que ela pode prover como um instrumento para professores que trabalham com crianças e adolescentes. Também introduzimos o trabalho em improvisação teatral de três referências importantes nos Estados Unidos, no Canadá e no Brasil: Viola Spolin, Keith Johnstone e Augusto Boal, respectivamente. Por suas metodologias, é possível criar um contexto cultural na Educação que responde a alguns dos desafios com os quais professores devem lidar em suas rotinas na escola. Como consideração final, discutimos como ensinar professores baseando-se

em técnicas de Improvisação Aplicada, cruzando-as e destacando a criatividade e a coletividade como chaves para abordar a Educação.

Improvisação teatral: uma breve recapitulação histórica

Improvisação é um campo de pesquisa importante no processo criativo do teatro. Historicamente falando, é possível encontrar improvisação no teatro desde quando ele emergiu na sociedade ocidental, no século V a.C., com os mímicos gregos, que costumavam improvisar pequenas cenas silenciosas de comédia. Outra referência histórica importante é a *Commedia dell'arte* nos séculos XV e XVI na Itália, quando atores improvisavam suas falas e ações baseando-se em roteiros curtos, chamados *canovaccio*.

Quando a literatura dramática se tornou o centro do teatro entre o século XVI e o fim do XIX, a improvisação foi deslocada e, finalmente, achou seu lugar nas ruas dos mercados do lado de fora de teatros europeus. Palhaços, mímicos, artistas de circo, entre outros, continuaram a tradição do teatro improvisado. Não obstante, foram relegados a um plano secundário como forma menor de arte.

Com todas as transformações na sociedade e na arte durante a transição do século XIX ao XX, diretores cruciais como Konstantine Stanislavski na Rússia e Jacques Copeau na França reestabeleceram a improvisação como uma importante forma da arte teatral. Eles valorizaram a arte da atuação, elevando-a ao mesmo nível do texto dramático. Desde então, a improvisação tem sido uma forma de abordar o teatro em três diferentes categorias, como propusemos em Muniz (2015):

- Como uma ferramenta para treinar atores em conservatórios e escolas de atuação (desde o final do século XIX);

- Como uma ferramenta para criar cenas e dramaturgias coletivas que ainda serão escritas (séculos XX e XXI);
- Como uma ferramenta para improvisar em frente ao público sem um roteiro prévio (a partir da segunda metade do século XX).

Dentre essas três categorias podemos encontrar o mesmo objetivo, que tem sido parte da improvisação no teatro desde sua origem no Ocidente: um desejo de criar a partir do ofício dos atores, seus corpos, suas origens culturais e criatividade. Todos os períodos históricos ocidentais nos quais a improvisação foi uma forma de arte conhecida coincidem com atores se juntando em companhias teatrais e trabalhando como coletivos profissionalmente. Improvisação, portanto, é uma forma de arte que requer saber como trabalhar coletivamente e, ao mesmo tempo, como desenvolver a própria voz. Lidar com este paradoxo é uma questão importante que o teatro improvisado pode ensinar a outras áreas do conhecimento humano.

Improvisação Aplicada: uma forma de abordar campos diversos

Vivemos em um mundo complexo com muitos desafios. Portanto, é crucial enfrentar esses desafios de uma forma complexa e não seccionada de ver a realidade. Por muitos séculos, o conhecimento humano tem sido separado em diferentes campos como se a experiência da realidade pudesse ser compartimentada. É claro que essa separação do conhecimento humano tem papel importante no desenvolvimento de cada um desses campos. Porém, para responder aos desafios do século XXI, tem se salientado que a forma compartimentada de pensar não é suficiente na maioria das vezes. De acordo com Edgar Morin, sociólogo e filósofo francês:

Esse problema universal confronta a *educação para o futuro*, porque há uma inadequação ainda mais ampla, profunda e séria entre, de um lado, a divisão desconectada, o conhecimento compartimentado e, de outro lado, as realidades e problemas cada vez mais multidisciplinares, multidimensionais, transnacionais, globais e planetários. (MORIN, 2011, p. 33).

A escola pode ser considerada como um microcosmo da sociedade porque absorve os problemas e esperanças da comunidade envolvida e tem que lidar com o passado (representado por professores e outros agentes escolares) e o futuro (representado pelos alunos) em um presente cheio de incertezas. O conflito entre diferentes gerações na escola e as expectativas diversas sobre o papel central da Educação são refletidos em políticas públicas e planos curriculares. Mesmo que as políticas públicas e os planos curriculares possam, às vezes, ser alinhados com uma forma complexa e interdisciplinar de lidar com o processo de aprendizagem, temos na escola professores e pais que foram criados e educados em um mundo completamente diferente.

Portanto, como lidar com esse *gap* geracional? Como ensinar professores a fluir em um mundo de incerteza, complexidade e caos? O Teatro Improvisado tem algumas respostas para isso porque atores, quando estão improvisando, fluem sobre o caos e acham seus caminhos para fazerem sentido criativamente e coletivamente. Eles navegam pelo caos e pela incerteza sem medo, com confiança neles próprios e, principalmente, em seus parceiros de cena e no público. McDermont e Lee Simpson, que são parceiros no *Improbable*, uma das mais influentes companhias de teatro improvisado no Reino Unido, escreveram:

A vida é cheia de incertezas e cada dia nosso mundo se torna ainda mais complicado e caótico. A solução não é uma tentativa de domesticar o caos. A resposta é achar formas mais robustas e fluidas de interagir

com o caos, que é mero fato da vida. A chamada é para se tornar pilotos de onda, como Harisson Owen, criador do OST, descreve os líderes que sabem como confiar no fluxo da natureza e tirar vantagem de suas energias emergentes. A chamada é para improvisar porque a prática da improvisação é uma prática de permitir. Você não aplica a improvisação, ela simplesmente se aplica. (MCDERMONT; SIMPSON, 2018, p. 15).

A Improvisação Aplicada é uma forma de se abordar desafios em vários campos, o que é similar a como improvisadores lidam com uma cena improvisada em frente à plateia. O que é curioso sobre improvisação é que ela não é diferente de o que fazemos todo o tempo na vida. A vida não tem roteiro e estamos constantemente lidando com isso, improvisando na maior parte do tempo. Mesmo que você possa e deva se preparar para um novo emprego, ou para o nascimento de seu primeiro filho, quando acontece você deve lidar da melhor forma que puder. Estamos aprendendo a viver todo dia. Aprendemos avaliando nossas respostas a cada desafio e os resultados delas. Portanto, tendemos a aprender mais de experiências falhas que de sucessos. Quando falhamos, mantemos um registro da situação em nossas mentes e tentamos descobrir como poderíamos fazer diferente e se essa diferença mudaria o resultado. Em *Don't Prepare, Just Show Up*, Patricia Ryan Madson, professora em Stanford, nos Estados Unidos, discute a ligação entre a vida e a improvisação:

A vida é uma improvisação e, se formos sortudos, longa. Ela pode acabar inesperadamente e, para alguns, muito cedo. [...] Estudantes que acreditavam que algo faltava em suas vidas se inscreveram em minhas aulas porque pensavam que a improvisação poderia ter uma resposta (mesmo enquanto duvidavam de suas habilidades para improvisar). Eles imaginavam os improvisadores como parte de um ciclo interno de talento, dotados de habilidades mágicas ou sagacidade e charme especiais. [...] Um bom improvisador é alguém desperto, não inteiramente

focado em si, e movido por um desejo de fazer algo útil e dar algo em troca e que atua por esse impulso. (MADSON, 2005, p. 15).

Sobre o medo do fracasso, que faz a maioria dos estudantes terem medo de iniciar qualquer coisa sem a confiança de que o resultado será positivo, Madson responde: “Como improvisadores descobrimos que não precisamos dessa garantia irreal para começar. O único fracasso real é não fazer nada.” (MADSON, 2005, p. 17).

Na Educação, um campo no qual a avaliação parece ser tão importante para professores, estudantes e políticas públicas, lidar com o fracasso como parte do processo de aprendizagem é crucial. Caso contrário, pode-se ter estudantes que não fazem nada porque têm medo de fracassar. A improvisação aplicada é uma forma de ensinar professores a lidarem com o fracasso, de seus alunos e deles próprios, de uma forma mais graciosa. Ela ensina criando um ambiente no qual o fracasso não é só permitido, mas desejado. Há diversos jogos de improvisação que são planejados para fazerem os jogadores fracassarem. Fazê-los repetidamente pode mudar a forma como se vê o fracasso. Nesses jogos, que descrevemos em nosso Caderno de Exercícios no final deste capítulo (Anexo 1), jogadores fracassam repetidamente, mas o jogo continua justamente por causa de seus fracassos. Então, se eles não falharem nenhuma vez, o jogo se tornaria chato para todos. Isso cria um ambiente de felicidade quando a falha ocorre, permitindo aos alunos que falharam a serem celebrados por isso. Pode soar absurdo, mas é o cerne do trabalho de Improvisação Aplicada na Educação: mudando a forma que interagimos um com o outro, criando um ambiente solidário que nos permite falhar e continuar tentando. Não é disso que se trata a vida? Se sim, por que deveria ser diferente nas escolas? Os estudantes devem estudar não apenas conteúdos, mas abordagens diferentes para a complexidade da forma de vida do século XXI.

Para Machado (2011), professor titular na Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo, a forma como avaliamos estudantes é conectada à forma como pensamos o conhecimento e a inteligência em si.

As relações próximas entre Epistemologia e Didática são naturais e imediatas: a forma que pensamos sobre o conhecimento influencia diretamente nas ações de ensino como organizar currículos, escolher materiais de ensino, planejar atividades, avaliar resultados, etc. [...] A ação de avaliar é limitada quando focada apenas na intenção de medição, como se tentássemos, com um pedaço de pau, detectar o nível de enchimento de um balde, e é enriquecida quando se incorpora a ideia de conhecimento tácito inspirada pela imagem do iceberg, que representa o fato básico de que cada um de nós sabe muito mais do que o que podemos afirmar. (MACHADO, 2011, p. 7-8).

Às vezes, estudantes podem não ser aptos a mostrar o que sabem porque têm medo de se expor a diferentes tipos de avaliação. Não apenas a prova em si, mas a avaliação subjacente por professores, colegas, pais e, principalmente, por eles próprios. Quebrar essa barreira social, emocional e psicológica deve ser um dos desafios educacionais mais complexos e importantes, que requer uma abordagem interdisciplinar. É importante enfatizar que a Improvisação Aplicada não pretende ser uma resposta para todos esses problemas de forma messiânica. Com este capítulo, pretendemos introduzir uma ferramenta teatral para lidar com esses desafios com os estudantes e, claro, os campos da Psicologia e Pedagogia também têm muito a colaborar com isso.

Portanto, na Improvisação Aplicada o teatro não é um conteúdo por si, mas uma ferramenta para desenvolver diferentes habilidades e competências. Significa que se pode aplicar a improvisação, que vem do teatro como campo do conhecimento, para diferentes temas como matemática, ensino de línguas nativa

e estrangeiras, resolução de conflitos, habilidades de comunicação e muitos outros. Dudeck e McClure, autores e pesquisadores norte-americanos no campo da Improvisação Aplicada, dizem:

A Improvisação Aplicada é o termo-guarda-chuva amplamente utilizado para denotar a aplicação de improvisação teatral (teorias, princípios, jogos, técnicas e exercícios) para além de espaços teatrais para promover o crescimento e/ou desenvolvimento de estruturas flexíveis, novas mentalidades, e um alcance de habilidades inter e intrapessoais requeridas no mundo VICA (volátil, incerto, complexo e ambíguo) de hoje. (DUDECK; MCCLURE, 2018, p. 1).

Introduziremos três diferentes experiências com teatro improvisado que são referências cruciais para entender como a Improvisação Aplicada funciona no campo educacional hoje em dia: Viola Spolin (1906-1994), professora de teatro norte-americana; Keith Johnstone (1933), escritor e professor de teatro britânico que vive e trabalha no Canadá desde os anos de 1970; e Augusto Boal (1931-2009), escritor e professor de teatro brasileiro. Os três têm influenciado o teatro ocidental durante as últimas seis décadas, e o fizeram por meio da improvisação. Seus trabalhos representam uma abordagem para mudar a realidade das pessoas num sentido social, desenvolvendo habilidades inter e intrapessoais para lidar com nosso mundo complexo.

Viola Spolin: uma experiência nos Estados Unidos

Viola Spolin foi uma professora de teatro norte-americana que fez um trabalho revolucionário com crianças e adolescentes, e desenvolveu uma série de jogos de teatro que compõem uma das referências mais importantes do teatro improvisado no mundo. Ela começou a desenvolver seu trabalho em 1940, em

Chicago, inspirada por seu contato com Neva Boyd, socióloga da Northwestern University que foi pioneira no uso de jogos populares em grupo para crianças na Educação na Escola de Treinamento Recreacional da Hull House.

Convidada por Neva Boyd, Spolin foi a coordenadora do Projeto Recreacional da Administração de Progresso de Trabalho (APT) durante o New Deal¹ de Roosevelt em 1938. A Hull House foi um centro comunitário fundado em Chicago por Jane Adams nos anos de 1920. Naquele tempo, era dedicada a trabalhar para a população imigrante em Chicago. Viola percebeu, enquanto liderava a APT, que precisava desenvolver uma técnica teatral que fosse fácil de entender e pudesse superar barreiras culturais, sociais e étnicas. Isso foi o início de sua metodologia de improvisação, que inspirou muitas outras: os Jogos Teatrais.

Spolin baseou sua metodologia em jogos populares que aprendeu de Boyd. Trabalhando juntas, elas perceberam que teatro e jogos são similares de diversas formas. Neva Boyd escreveu: “Assim como em uma boa peça, o jogo elimina a irrelevância e traz eventos em uma sequência, tão concentrados e simplificados que condensa em tempo e em espaço a essência de uma experiência complexa e longa.” (BOYD *apud* MUNIZ, 2015, p. 124).

Portanto, os Jogos Teatrais de Spolin são centrados num ponto focal: resolver problemas de forma inesperada e imprevisível. Como na maioria dos jogos em grupo, em que os jogadores têm que trabalhar juntos e achar um jeito de resolver um problema específico, no teatro os atores também precisam fazê-lo. O problema é que, no palco, estudantes de teatro enfrentam muitos problemas que surgem ao mesmo tempo, então eles, normalmente, não sabem como lidar com essa profusão de problemas simultâneos. É uma situação caótica e, se não se perceber qual o problema central, o foco, é quase impossível resolver a cena. Ao ensinar teatro para crianças e adolescentes, Spolin criou uma

¹ O presidente Franklin D. Roosevelt implementou uma série de projetos de trabalho públicos, reformas e regulações financeiras como resposta para as necessidades de recuperação da Grande Depressão, entre 1933 e 1939.

forma de manter os “olhos na bola”, ou, em outras palavras, de manter uma ação coletiva focada em um problema, agindo como um time. Por meio de jogos, Spolin ensinava habilidades teatrais como construir uma personagem, improvisar um texto e manipular objetos e adereços usando apenas o corpo e a imaginação do público.

Ela começou com uma situação teatral aplicada – ensinando teatro para crianças e adolescentes em centros comunitários para ajudá-los a resolver problemas sociais, inter e intrapessoais – e criou uma metodologia que produziu uma mudança profunda na forma que praticamos improvisação desde então. Ela fundou a The Young Actors Company em 1946, em Los Angeles, e suas técnicas foram incorporadas por companhias de teatro profissionais como forma de atualizar suas performances. Seu filho Paul Sills (1927-2008) continuou seu trabalho e fundou um dos grupos de teatro de improviso mais populares nos Estados Unidos, The Second City, que é um influenciador crucial na comédia das indústrias de televisão e cinema norte-americanas no século XXI. Explicando um dos jogos teatrais mais famosos, *Given and Taken* (“dado e tomado”, em livre tradução), Bernard Sahlins, professor da The Second City, escreveu:

Tomamos o foco fisicamente, com movimento, com som, com energia, e com uma presença aumentada. Damos foco com nossa atenção, pela escuta, por contato visual, com gestos (apontar), e verbalmente (perguntando algo a alguém, chamando alguém pelo nome). Para usar a metáfora óbvia, passamos foco como no basquete, só que sem time adversário. Como num jogo, permanecemos alertas, prontos para tomar o foco quando é passado para nós, atentos a quando o foco está aberto e quando não está. (SAHLINS, 2004, p. 17).

O trabalho de Spolin tem influenciado várias companhias de teatro de comédia e improvisação nos Estados Unidos. No Brasil, seu livro *Improvisação e teatro* foi traduzido para o português

nos anos de 1970 por Ingrid Koudela, professora da Universidade de São Paulo. O livro de Viola teve grande impacto na academia brasileira e na forma de pensarmos sobre como ensinar teatro na escola. Os Jogos Teatrais ainda são parte da formação em várias graduações em Teatro no Brasil, e é a técnica mais citada em Improvisação Aplicada. É tão presente que, às vezes, algumas pesquisas acadêmicas se referem aos Jogos Teatrais como se fosse sinônimo para improvisação no teatro. Portanto, é importante expandir o uso da Improvisação Aplicada na Educação para além da metodologia de Viola, ainda que reconhecendo seu papel crucial no desenvolvimento desse campo.

Keith Johnstone: do Reino Unido para o Canadá

Keith Johnstone nasceu em Devon, Reino Unido. Ele trabalhou como professor de artes no ensino fundamental por alguns anos e começou a se questionar sobre alguns métodos de ensino por lá. Quando começou a trabalhar no Royal Court Theatre, coordenando o novo programa para dramaturgos, Johnstone percebeu que, assim como algumas crianças que costumava ensinar, a maioria de seus colaboradores no Royal Court estavam passando por um bloqueio criativo.

Para ajudá-los a superar isso, ele começou a criar alguns jogos para desenvolver habilidades de imaginação e contação de histórias. É interessante perceber que, assim como Viola, Keith achou nos jogos a forma de lidar com os problemas criativos de seus dramaturgos. Esses jogos se tornaram tão divertidos de ver e tão inovadores que eles quiseram mostrá-los para uma plateia. Na biografia crítica de Keith Johnstone, Dudeck escreveu:

Em 1957, Devine² implementou as “produções de Noites de Domingo sem cenário”, um programa que permitiria à companhia apresentar

² George Devine (Reino Unido, 1910-1966) era o diretor do Royal Court Theatre na época.

peças novas, muitas vezes mais arriscadas considerando a temporada principal. Devine declarou abertamente que os escritores do RCT tinham o “direito de falhar”, [...] e as produções de Noites de Domingo criaram um espaço onde dramaturgos poderiam falhar (ou serem bem sucedidos) sem repercussões financeiras massivas. [...] Para Keith, as Noites de Domingo eram aulas de teatro improvisado apresentadas para um público, que na maior parte entendia a natureza do processo. (DUDECK, 2013, p. 36-37)

Nos anos de 1970, Johnstone começou a colaborar com a University of Calgary (UofC) no Canadá como professor visitante. Em 1976, mudou-se definitivamente para o Canadá e a UofC lhe ofereceu uma cadeira como professor. Em Calgary ele fundou, com alguns de seus estudantes da universidade, The Loose Moose, uma companhia de teatro improvisado canadense, que se mantém ativa, mesmo que Johnstone não mais trabalhe nela.

O direito de fracassar é um dos conceitos mais importantes do Sistema Impro³ de Johnstone. Se considerarmos que tendemos a aprender mais quando fracassamos do que quando somos bem-sucedidos, o processo de aprendizagem deveria manter o fracasso como parte importante e não como algo que estudantes precisam evitar a qualquer custo. Quando alguém evita o fracasso, geralmente também evita o risco e, conseqüentemente, a inovação. De acordo com o International Theatre Sports, uma associação internacional de grupos e indivíduos do teatro que compartilham uma paixão pelo trabalho de Keith Johnstone:

O risco, para muitos de nós, é um degrau na direção do fracasso vergonhoso. É normal nos protegermos de julgamentos e estresse. Proteger-nos do fracasso é comum na vida cotidiana, mas a mesma

³ Dudeck (2013) define o trabalho de Johnstone como um sistema porque todo jogo é conectado e deve-se ter toda a experiência de sua abordagem em improvisação para entender a filosofia por trás dele. Chama-se Sistema Impro pelo uso comum dessa abreviatura ao se falar do teatro improvisado desenvolvido por ele.

autoproteção usada no palco leva a uma autocensura e à remoção do risco. Minimizamos as chances de fracasso por fazer escolhas fracas ou por não nos arriscarmos. (ITI, 2019, p. 15).

Como para Spolin, o trabalho em equipe é muito importante para Keith. Devemos criar um espaço seguro e solidário para aliviar a pressão do sucesso dos estudantes e permitir que eles falhem, graciosamente. Como professores, deveríamos criar camadas de apoio, agir em benefício dos estudantes e apontar o que eles podem estar errando no processo. É importante compartilhar o controle da situação de aprendizagem com os estudantes para que eles possam ser empoderados por ele. Dessa forma, eles irão querer estar presentes, honestamente, no momento, melhorando suas espontaneidades e liberando sua criatividade e imaginação.

Pessoas diferentes de contextos culturais diversos trabalharam com a espontaneidade e criatividade por meio da improvisação na segunda metade do século XX. Seus trabalhos, mesmo que não haja indícios de que eles tenham se encontrado ou trabalhado juntos, têm grande correspondência e ajudaram no desenvolvimento da improvisação no teatro e da Improvisação Aplicada no século XXI. Como parte dessa conjuntura, introduziremos o Teatro do Oprimido, por meio da abordagem de improvisação, de Augusto Boal. Depois, o contextualizaremos na Educação e explicaremos como ele pode beneficiar o treinamento de professores independentemente da matéria que ensinam.

Augusto Boal: uma abordagem brasileira

Augusto Boal nasceu no Rio de Janeiro em 1931. Foi aos Estados Unidos para estudar dramaturgia com John Gassner (1903-1967), na Columbia University. Em 1956, retornou ao Brasil e foi contratado como diretor pelo Teatro de Arena, a mais importante

companhia do teatro moderno brasileiro. No Arena, Boal experimentou o Teatro Épico baseado nas ideias de Berthold Brecht (Alemanha, 1898-1956). Durante a ditadura militar no Brasil (1964-1985), ele foi exilado em 1971 e viveu na Argentina, no Peru, em Portugal e na França até 1984, quando a anistia foi aprovada e lhe foi permitido voltar a seu país. No exílio, principalmente enquanto no Peru, ele desenvolveu muitas técnicas para trabalhar com atores e não-atores baseadas em jogos de diferentes contextos populares na América Latina. Seu trabalho se tornou muito famoso na Europa e nas Américas nos anos de 1970 e ele o chamou de Teatro do Oprimido, uma série de jogos desenhados para dar voz ao povo no teatro e na sociedade. Suas propostas foram profundamente influenciadas por Paulo Freire (1921-1997), educador brasileiro que desenvolveu uma metodologia para ensinar adultos a ler e escrever contextualizando o que aprendiam com suas realidades. A filosofia de Freire foi chamada nos anos de 1960 de Pedagogia do Oprimido. Em seus últimos trabalhos, nos anos de 1990, ele a chamava de Pedagogia da Esperança.

O Teatro do Oprimido de Boal aborda a improvisação como um caminho para quebrar barreiras entre atores e público. No palco, o público pode ver como a cena é construída e, portanto, pode intervir para mudar o que pensa que não está certo. Por meio da improvisação, os coringas⁴ – atores que podem atuar em qualquer papel no Teatro do Oprimido – são colocados pelo público numa situação específica que é importante para aquela comunidade que assiste à cena. Eles começavam a improvisar e, a qualquer momento em que alguém no público tivesse uma sugestão a fazer ou algo a corrigir no comportamento das personagens no palco, Boal pedia a esse espectador ou espectadora para tomar o lugar do ator e atuar como eles queriam ver. Além

⁴ Palavra específica usada por Boal para se referir aos atores que lideram os shows do Teatro do Oprimido por interagirem com o público e atuarem em qualquer papel.

de muitas outras técnicas, a improvisação permitia uma mudança na realidade do palco. Da mesma forma, o Teatro do Oprimido quer mostrar às pessoas que a própria realidade pode ser transformada e que a improvisação no palco pode ser uma boa forma de ensaiar a transformação que elas querem ver no dia a dia. Boal escreveu: “Para entender essa poesia do oprimido é necessário levar em consideração seu objetivo principal: mudar as pessoas, o público, um ser passivo no fenômeno teatral, em sujeito, em ator, em alguém que muda a ação dentro da trama.” (BOAL *apud* MUNIZ, 2015, p. 92).

Quando morou em Paris, nos anos de 1970, Boal observou que a opressão, na França, não vinha de um ambiente social, mas de uma condição psicológica e individual. Diferentemente da América Latina, onde pessoas viviam ditaduras e pobreza extrema ao mesmo tempo, na França os indivíduos tinham liberdade social, mas, ainda assim, parecia a Boal que eram oprimidos por si próprios e por aquilo que outras pessoas achavam deles. Ele chamou esse tipo individual de opressão de “o tira na cabeça”.

É o mesmo senso de autocensura que Johnstone falava quando queria liberar a imaginação e a criatividade ao estimular estudantes a cometerem erros e falharem. Se pensarmos no foco de Viola, a ideia de “manter o olho na bola” é uma forma de derrotar esse “tira na cabeça”. Se se está focado numa solução coletiva e se o fracasso é parte natural do processo, isso pode estimular reações e ideias espontâneas, o que pode resultar em algum tipo de inovação. E, caso isso não ocorra, é preciso continuar tentando, aprendendo com os próprios fracassos e confiando nas habilidades do coletivo. Soa como uma boa descrição de ambiente de sala de aula, não? É isso que a Improvisação Aplicada tenta trazer à mesa ao abordar a Educação.

Como a improvisação pode ser aplicada na Educação?

O ensino é um ato criativo, ou deveria ser. Se entendemos o conhecimento como uma rede que inclui o professor, o estudante e o ambiente (MACHADO, 2011), é simples perceber que a Educação é um campo VICA (volátil, incerto, complexo e ambíguo). Para navegar nesse contexto VICA, professores devem desenvolver uma forma de improvisar enquanto mantêm certo montante de estrutura. É realmente parecido com o que atores fazem no palco. E esse balanço contínuo entre estrutura e improvisação é com o que o ensino criativo deve parecer. De acordo com Keith Sawyer, psicólogo americano da University of North Carolina em Chapel Hill:

Aceitamos a necessidade de estruturas na sala de aula; pesquisas em *expertise* de professores mostram que um bom ensino envolve elementos estruturantes. Professores são raramente permitidos a fazerem o que quer que queiram, mesmo em escolas comprometidas com o construtivismo e a aprendizagem criativa. O desafio para todo professor e toda escola é achar o equilíbrio entre criatividade e estrutura que irá otimizar a aprendizagem dos estudantes. Um bom ensino envolve muitos elementos estruturantes, e ao mesmo tempo requer o brilhantismo da improvisação. Equilibrar estruturas e improvisação é a essência da arte de ensinar. (SAWYER, 2011, p. 2).

Para ensinar professores a equilibrar estrutura e improvisação é necessário libertá-los do medo do fracasso. É impossível improvisar numa cultura que te punirá se o resultado não for o esperado. Ao mesmo tempo, é impossível aceitar os riscos e realmente inovar nesse tipo de ambiente. Portanto, a escola deve prover um espaço seguro para professores e alunos trabalharem novas ideias e explorarem. Se professores são constrangidos por numerosas regras e têm medo de perder o emprego se não

acertarem de primeira, provavelmente eles vão fazer apenas o que todos estão fazendo, porque é seguro. Nessa situação, como podemos esperar que estudantes sejam criativos e colaborem numa nova ideia ou projeto mais arriscados? Como podemos esperar que eles inovem se a escola não inova com eles?

O princípio da aceitação do fracasso, como parte de um processo de aprendizagem contínuo, é uma diretiva que deveria ser essencial para todos os agentes da escola: diretores, professores, estudantes e outros trabalhadores. Da mesma forma, um estudante não arriscaria fracassar se não visse seu professor fracassando e continuando a tentar. Se o currículo nacional é restritamente estruturado, é quase impossível inovar. De acordo com Sawyer:

O melhor ensino é a improvisação estruturada porque sempre ocorre dentro de estruturas amplas [...] Professores *experts* usam rotinas e estruturas de atividade mais que professores novatos, mas eles são capazes de invocar e aplicar essas rotinas de forma criativa, improvisada [...] Muitos pesquisadores notaram que a interação mais efetiva em sala de aula equilibra estruturas e roteiro com flexibilidade e improvisação. [...] Professores efetivos agem como diretores (de teatro), orquestrando experiências de aprendizagem; seus estudantes participam em uma improvisação coletiva, guiados por e com o professor. (SAWYER, 2011, p. 3).

Não há maneiras fáceis de se responder ao desafio educacional do século XXI porque ele é um campo complexo, volátil, caótico e incerto. Mas, exatamente por isso, deveríamos tentar abordar essas ideias no currículo e introduzir um espaço para a improvisação como estrutura. Se a escola é aberta para a inovação e é consciente da possibilidade de falhas inerentes a esse processo, professores podem ser criativos e trabalhar coletivamente, o que poderá possibilitar uma abordagem interdisciplinar, tão crucial para enfrentar os problemas complexos deste século.

Muitas escolas no Brasil, nos Estados Unidos e no Canadá estão fazendo isso e os resultados são muito positivos. Além de mencionar as boas práticas desses países, gostaríamos de enfatizar que a Educação deve ser criativa e, portanto, precisa abarcar o risco, a exploração e a improvisação, equilibrando-os com estruturas e rotinas.

Referências

DUDECK, T. *Keith Johnstone: A Critical Biography*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2013.

DUDECK, T.; MCCLURE, C. (org.). *Applied Improvisation: Leading, Collaborating, and Creating Beyond the Theatre*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2018.

ITI – International Theatre Sports Institute. *A Guide to Keith Johnstone's Maestro Impro*. Calgary: ITI, 2019.

MACHADO, N. J. *Epistemologia e didática: as concepções do conhecimento e inteligência e a prática docente*. São Paulo: Cortez Editora, 2011.

MADSON, P. R. *Improv Wisdom: Don't Prepare, Just Show Up*. New York: Bell Tower, 2005.

MCDERMOTT, P.; SIMPSON, L. Foreword. In: DUDECK, T.; MCCLURE, C. (org.). *Applied Improvisation: Leading, Collaborating, and Creating Beyond the Theatre*. London: Bloomsbury Methuen Drama, 2018.

MORIN, E. *Os sete saberes necessários à educação do futuro*. São Paulo: Editora Cortez, 2011.

MUNIZ, M. L. *Improvisação como espetáculo: processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2015.

SAHLINS, B. Where We Came From: A Very Brief History of Revue. In: LIBERA, A. (org.). *The Second City Almanac of Improvisation*. Evanston, Illinois: Northwestern University Press, 2004.

SAWYER, K. (org.). *Structure and Improvisation in Creative Teaching*. Cambridge: Cambridge University Press, 2011.

SPOLIN, V. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

Anexo 1 - Caderno de Exercícios

Apresentaremos alguns jogos como exemplificação de como a Improvisação Aplicada pode ser usada como ferramenta no ensino de professores para lidarem com o equilíbrio entre estrutura e improvisação, para serem espontâneos e destemidos, e para trabalharem coletivamente de forma criativa. Esses jogos não pretendem responder a todas as questões e problemas mencionados previamente no capítulo. Eles pretendem, não obstante, prover uma experiência de níveis inter e intrapessoal que pode mudar um pouco a forma como as pessoas exploram a criatividade e a inovação. Ressaltamos, no entanto, a importância da leitura de livros de Spolin, Johnstone e Boal para ter uma compreensão completa desse tema num contexto mais amplo.

Hipnotismo colombiano (conexão)

O jogo do hipnotismo colombiano de Boal foi desenvolvido na Colômbia e veio de um jogo popular local. Pode-se atingir várias experiências com esse jogo, mas gostaríamos de realçar a abordagem para a conexão coletiva e construção de equipe. Apresentamos como um aquecimento para trabalhar com grupos de estudantes que não se conhecem tão bem. É uma ótima dinâmica de quebra de gelo para explorar.

Você precisará de um espaço amplo e sem móveis. Comece pedindo para os estudantes formarem pares. Em pares, o estudante A colocará sua mão a aproximadamente 20 centímetros da face do estudante B. O estudante B tem que seguir a mão do estudante A tentando manter a mesma distância do início, como se estivesse sendo hipnotizado. O estudante A precisa ser cuidadoso com seus próprios movimentos, permitindo que o estudante

B os siga e, ao mesmo tempo, mantendo o jogo interessante para ambos. O professor bate palma para os estudantes saberem que é hora de trocar de papel.

Se há um número ímpar de estudantes, você pode fazer um grupo de três. Nesse caso, o estudante A liderará os dois outros estudantes, um com cada mão. O estudante liderando o movimento deve estar atento a ambos os seguidores e manter o jogo seguro e divertido.

Aumentando a dificuldade

Você pode dividir a sala em grupos de cinco. Um estudante será o líder e os outros devem seguir uma mão ou um pé. Você pode bater palma para trocar os papéis e fazer todos os estudantes experimentarem liderar e seguir, o que é uma boa habilidade a se desenvolver quando se está trabalhando em equipe.

Nomes de super-heróis (fracasso)

Esse jogo foi ensinado por Theresa Dudeck na Universidade Federal de Minas Gerais, em 2019, durante uma cátedra da Fulbright, e é uma boa forma de ensinar estudantes a fracassarem e se divertirem com isso.

Você precisará de um espaço amplo e sem móveis. Separe os estudantes em grupos de seis a oito pessoas. Todos os grupos estão jogando o mesmo jogo ao mesmo tempo na sala. Então, você pode precisar usar todo o espaço que tem para colocá-los em círculos. Em cada grupo, todos os estudantes devem criar um nome de super-herói para si próprios e dizê-lo para seus parceiros de grupo uma única vez seguindo o sentido horário do círculo. Em seguida, o estudante A começará a repetir os nomes dos super-heróis dos outros estudantes e, quando errar um nome ou esquecer, todos os estudantes irão aplaudir e torcer por ele. Então, o estudante B tentará fazer o mesmo seguindo sempre o sentido horário do círculo. Eventualmente, eles aprenderão

todos os nomes dos super-heróis a partir das falhas das pessoas que tentaram antes. Quando acontecer, peça aos alunos para se reagruparem em grupos diferentes e comecem de novo.

É uma oportunidade única para ser aclamado ao cometer um erro. É quase impossível que todos lembrem todos os nomes, então o fracasso é inevitável. Ao mesmo tempo, você não pode aprender os nomes se seus colegas não falharem antes de você. Ao jogar esse jogo, você estará apto a liberar todo o estresse de um ambiente competitivo e não colaborativo na sala de aula. É uma forma de saudarmos nossos próprios erros e de sermos aceitos pelo grupo independente de qualquer coisa.

Aumentando a dificuldade

Se os estudantes estiverem indo bem, tente fazer o jogo com um grupo grande de 15 pessoas ou mais. Quando você adiciona novas pessoas ao círculo, o jogo se torna cada vez mais arriscado e divertido. Faça-o repetidamente enquanto os estudantes parecerem estar se divertindo. Spolin costumava dizer que, quando estudantes pedem para jogar um jogo de novo e de novo, é porque há algo sobre o jogo que eles precisam aprender, mesmo que na maioria dos casos eles não saibam disso.

Sou uma árvore (correndo riscos, tornando a cena física)

Esse jogo também foi ensinado por Theresa Dudeck na Universidade Federal de Minas Gerais, em 2019, durante uma cátedra da Fulbright, e é uma boa forma de ensinar estudantes a correrem riscos e fazerem da improvisação algo mais físico e menos verbal.

Você precisará de um espaço amplo e sem móveis. Coloque todos os estudantes em um grande círculo. O estudante A começará indo ao centro enquanto representa uma árvore com seu corpo e depois congelando. Quando feito isso, ele falará alto: Sou

uma árvore! Então o estudante B entra em cena representando uma maçã, congelando e dizendo: Sou uma maçã. O estudante C deve entrar em cena representando uma cobra e dizer: Sou uma cobra. Use esse exemplo para ensiná-los a dinâmica do jogo. Quando toda a imagem estiver pronta, você pode bater palma e o estudante A deve escolher quem sairá de cena com ele, seja o estudante B ou C. Por exemplo: o estudante A diz: Eu fico com a maçã (estudante B). Então, a árvore (estudante A) e a maçã (estudante B) deixam a cena e a cobra (estudante C) diz: Sou uma cobra.

Para o jogo continuar, outro estudante (estudante D) deve ir ao centro e representar um objeto ou personagem para se juntar à cobra. Feito isso, um terceiro estudante (estudante E) fará o mesmo. Então, você terá outra imagem. Faça a mesma dinâmica enquanto os estudantes parecerem estar gostando do jogo. Nessa primeira etapa, o objetivo é que os estudantes criem diferentes imagens congeladas de forma rápida e fluida, adaptando-se ao objeto ou personagem que restou no círculo da cena anterior.

Aumentando a dificuldade

Quando os estudantes tiverem se apropriado da primeira dinâmica, você pode adicionar um desafio extra. De forma aleatória, você pode bater palma duas vezes e os três estudantes da imagem começarão a atuar numa cena. Pode ser uma cena muito curta, e você pode terminá-la ao bater palma outra vez. Quando a cena termina, eles devem se congelar de novo e o primeiro deve escolher quem sairá de cena com ele. Não transforme em cena todas as imagens. Espere o momento certo, quando houver uma imagem inspiradora no centro do círculo, e surpreenda-os ao pedir para iniciarem a cena.