

A ASCENSÃO DO GURU: DOS JOGOS TEATRAIS DE VIOLA SPOLIN À IMPROVISAÇÃO NOS DIAS DE HOJE

From Spolin's theater games to improvisation today The rise of the guru

Gary Schwartz¹

Robson Corrêa de Camargo²
Universidade Federal de Goiás - UFG
tradução

Resumo: Este artigo é um depoimento de Gary Schwartz, foi redigido especialmente para esta publicação dos 40 anos dos jogos teatrais de Viola Spolin. Retoma brevemente como floresceu a improvisação nos Estados Unidos e como ela foi se modificando ao longo dos anos.

Palavras-chave: Improvisação; Treinamento; Verdade.

Abstract: This article is a testimony by Gary Schwartz, it was written especially for this 40 year publication of Viola Spolin's theater games. It briefly takes up how improvisation flourished in the United States and how it has changed over the years.

Keywords: Improvisation; Training; Truth.

¹ Fundador da *Intuitive Learning Systems* e da *Improv Odyssey*, dedicada a explorar e expandir o trabalho de Viola Spolin.

² Autor de *Os Jogos Teatrais de Viola Spolin. Uma pedagogia da Experiência*, junto com Karine Ramaldes. In:

https://www.academia.edu/40155179/Os_Jogos_Teatrais_de_Viola_Spolin_Uma_pedagogia_da_experi%C3%Aancia

Introdução – Nota do tradutor

Gary Schwartz começou seu contato com Viola Spolin em 1977, quando Spolin tinha completado cerca de setenta anos, e foi aluno de Viola Spolin até o final de sua vida. Spolin iria falecer em 22 de novembro de 1994, com oitenta e oito anos, foram cerca de treze anos. Este depoimento é importante por apresentar um pouco algumas questões referentes ao teatro improvisacional nos Estados Unidos, desde a sua fundação até os dias de hoje, 2020, e que certamente tem suas repercussões com o que acontece hoje no Brasil.

Em 1988 Gary Schwartz torna-se um dos co-fundadores da trupe de improvisação *Spolin Players* (www.spolinplayers.com) e foi o único professor a receber o aval de Viola Spolin e de seu filho, o diretor primeiro da Second City, Paul Sills.

Gary trabalha hoje na cidade de Seattle, Washington, extremo leste dos EUA, acima da Califórnia. É também fundador do *Intuitive Learning Systems*, que oferece oficinas de teatro improvisacional e da *Improv Odyssey*, dedicada a explorar e expandir o trabalho de sua mentora.

Há que se levar em conta que os jogos teatrais de Viola Spolin influenciaram de forma contundente não apenas o teatro improvisacional e profissional em Chicago, Nova Iorque e Califórnia, mas programas de televisão e cinema de grande audiência e duração, tendo formado muitos de seus artistas de destaque neste período, principalmente comediantes. Seu sucesso, é causa de uma grande dispersão. O trabalho de Gary Schwartz é uma das muitas leituras da qual partiram os continuadores do trabalho de Viola Spolin.

A mais alta sacerdotisa da improvisação

A religião começou com um único propósito: conectar a humanidade ao espiritual e ela se transformou, ela se espalhou por seus discípulos verdadeiros e novos messias até se tornar um emaranhado de filosofias, abordagens e noções conflitantes do conclusivo mistério do divino. Pessoas de todo o mundo aderem a

uma das muitas religiões e acreditam no seu caminho, o verdadeiro caminho; seus líderes são verdadeiros visionários com uma conexão mais direta com Deus. Essa é a derrocada da religião e a arrastou de um caminho sagrado e espiritual para uma empresa.

O mesmo aconteceu com a improvisação

Viola Spolin foi chamada “A Mais Alta Sacerdotisa da Improvisação” por criar um sistema de aprendizado baseado em jogos que geraram um movimento teatral nos Estados Unidos conhecido mais comumente como Improvisação ou Improv. Foi e, em muitos círculos, ainda é reconhecido como um trabalho importante para o treinamento na atuação teatral, seja a tradicional ou a improvisacional. Os jogos teatrais de Viola Spolin têm também muitos usos além do espetáculo, pois nos conecta de maneira profunda a:

1. Nós mesmos
2. Um ao outro e
3. Nosso entorno.

Hoje existem muitos estilos de improvisação, professores e técnicas muito mais populares e familiares ao público moderno. Formas como *Theatersports*, *Comedy Sportz*, *Long-Form*, *Short-Form*, *Harolds*³ e *Armandos*⁴ são a criação de

³ "Harold" é um conceito improvisacional que envolve seis ou sete jogadores, desenvolvido pela atriz Charna Halpern, seu marido Del Close e Kim "Howard" Johnson. Anunciado como um meta-game que se alimentou de todas as formas anteriores de teatro improvisacional e que se tornou muito popular nos Estados Unidos. Charna Halpern e Del Close fundaram, em 1981, o Chicago Little Game Theater, The iO theater, quase vizinho ao Second City, cerca de um quilômetro, que já foi conhecido como ImprovOlympic. Os elencos do iO costumavam apresentar seus números no Second City, em seu início. Mick Napier e Del Close tiveram participação inicial na companhia The Second City de Paul Sills, que se desenvolveu com a prática das propostas de Spolin em Chicago, 1959, e existe até hoje com sedes em Chicago e Toronto. O ImprovOlympic tinha como um dos objetivos colocar times de comédia improvisacional em frente da plateia e iniciar jogos competitivos, uma nova abordagem do teatro improvisacional, distante dos postulados de Spolin, Sills e Neva Boyd.

⁴ Uma forma de improvisação que tem o nome de seu criador, o professor de Chicago Armando Diaz. Começa com um monólogo no estilo de contar histórias, com base em uma sugestão do público. Após o monólogo, os jogadores reproduzem cenas improvisadas inspiradas no monólogo, e o monólogo pode até continuar, posteriormente, na apresentação.

professores populares, como o pioneiro britânico e canadense Keith Johnstone (Inglaterra, 1933), inventor do *Improv System* e do *Theatresports (Improvisation and the Theatre [1987] e Impro for Storytellers [1999])*, ainda Charna, Del Close (TC: *Manual of Improvisation [1994], 1934-1999*), Mick Napier (1962, *Improvise [2015]*) e outros⁵. Então, como é que o trabalho de Spolin não está mais entre eles como um método popular e atual de treinamento essencial?

A improvisação floresceu nos 75 anos desde que Viola Spolin e Paul Sills, juntamente com David Shepard, criaram sua inovadora tradição teatral de improvisação com *The Compass e Second City*⁶. Ela não apenas se espalhou pelo mundo, mas se transformou e mudou ao longo dos anos também para se tornar uma empresa.

A causa, a maldição e o paradoxo?

- Elevar o status de um guru.

Jiddu Krishnamurti, foi um líder profundamente espiritual preparado pela Sociedade Teosofista no final da década de 1920 para ser o próximo grande pensador religioso e professor do Novo Mundo. Centenas de milhares se reuniram para ouvi-lo falar ao redor do mundo e os teosofistas se alegraram por ter encontrado e preparado o "Novo Messias". Ele foi iniciado jovem, como o Dalai Lama, instruído em filosofia religiosa e autorizado a absorver o ensino de muitos sábios religiosos de todo tipo: cristãos, budistas, hindus, judeus. Ele era um aluno excepcionalmente talentoso dos sábios. Mas, à medida que sua fama cresceu, sua sabedoria espiritual também cresceu. Em 1929, ele renunciou ao seu manto dizendo: "Eu mantenho que a Verdade é uma terra sem caminho, e você não pode abordá-la por qualquer caminho, por qualquer religião, por qualquer seita." Ele se afastou dos holofotes, dissolvendo seu movimento, e passou o resto de sua vida ensinando e falando; resistindo ao manto de guru. No entanto, seus ensinamentos vivem em livros, fitas e uma base para preservar suas ideias.

⁵ Hoje podemos até encontrar uma Enciclopédia do Improviso, *on line*, em <http://improvincyclopedia.org/>

⁶ A companhia teve centros de treinamento em Los Angeles, seus atores participaram de importante programa nacional de televisão assim como receberam prêmios até na Broadway. Ao início dos anos 1970 vários pais e a comunidade do Lincoln Park de Chicago iniciaram uma escola para crianças fundamentadas nos jogos teatrais de Spolin, com jogos teatrais diários, esta escola irá ser fechada em meados da década de 1970.

Viola Spolin viu um caminho para essa 'terra sem caminhos' e fez o que pôde para manter a mesma abordagem. Ela escreveu um livro dirigido a professores e diretores. Seu trabalho e prática se baseavam na eliminação do ensino autoritário e no esforço para penetrar no desconhecido através do foco, da espontaneidade e dos jogos. Tentando ver o professor e o aluno como companheiros de jogo.

“O jogo é o professor.” - Viola Spolin

“Não há ensino; apenas aprendizado.” - Paul Sills

Nos anos desde que Spolin e seu filho Paul Sills trouxeram seu trabalho ao mundo, a educação pela improvisação perdeu de vista essa ideia como um princípio governante. Sills e Spolin eram verdadeiros pesquisadores. Posteriormente, seus alunos buscaram crédito pelo avanço da arte e reivindicaram novos estilos no desenvolvimento de *Improv* como uma forma teatral. Eles estabeleceram 'escolas' de improvisação.

Esta é a bifurcação na estrada. Como uma religião, os *Improv* tornaram-se empresas, baseadas apenas em uma parte da grande ideia. Isso levou a um movimento mundial do IMPROVISO ou da comédia improvisada, vendo a improvisação como uma ferramenta ou um método para alcançar um determinado resultado. Isso atrapalhou o entendimento de uma filosofia que abarca a verdade ainda por ser conhecida: um caminho para a verdadeira criatividade. Não desejo criticar os benefícios que esse tipo de improvisação pode trazer nessas áreas empresariais citadas, mas sim expressar o fato de que há um lado transcendente nesse trabalho muito negligenciado e muito mais importante.

Lembro-me vividamente da resposta de Viola Spolin depois da minha primeira oficina com ela, onde tive uma experiência incomum no exercício Espelho. O objetivo do Espelho é tornar-se um reflexo do outro jogador e perder de vista quem está liderando ou seguindo e ainda assim manter um espelho fiel. Se os dois jogadores 'refletem' sem liderança consciente, Spolin chamou de 'seguir o seguidor' e Viola Spolin disse que essa era uma habilidade essencial para improvisar. Foi surpreendente para mim, pois eu não conseguia seguir o seguidor, apesar da minha

habilidade como mímico. De fato, fiquei tão desorientado com o exercício que Spolin dedicou um tempo para se dirigir à classe e disse sobre meu trabalho: “Agora, você vê esse jovem aqui? Ele teve uma experiência "direta". Ele viu seu parceiro no espelho, sem usar sua 'cabeça'.” Ela então comentou minha incapacidade de encontrar o seguidor com meu parceiro, “suspeito que seja a primeira vez em sua vida que ele realmente viu alguém”.

Foi uma verdade profunda sobre mim que reconheci e apreciei. Quando tentei agradecer a ela por uma experiência tão incrível, em vez de dizer "de nada", ela se virou e gritou: "Não me agradeça! Não me lisonjeie. Não sou eu! É o trabalho! O trabalho, não eu! Saia! Não me faça seu guru!"

Fiquei surpreso com a reação dela. Mas agora sei que ela suspeitou que eu teria creditado a ela o que aprendi com a primeira lição, em vez de ser responsável por minha própria experiência. Ela não queria ser reconhecida como a fonte da minha experiência, mas como um participante ou catalisador e disse isso em termos inequívocos. É uma armadilha sutil que ela tentou evitar.

O jogo ou a experiência tinha o poder de me mudar, não ela. Para mim, vê-la como a fonte do meu aprendizado soou um alarme, logo descobri, por uma boa razão: seu trabalho e prática se baseavam na eliminação do ensino autoritário. E, no entanto, o resultado disso é que seu trabalho nas mãos daqueles que construíram reputação com seus ensinamentos (ela os chamou de predadores) diminuiu sua proeminência no mundo dos estudos de improvisação atuais.

É um paradoxo que também enfrento, pois gostaria de preservar a experiência autônoma do jogo como professor, mas ao mesmo tempo ser reconhecido por isso. Não tanto para o sucesso como um fim em si mesmo, mas para promover uma abordagem para a terra sem caminho do conhecimento (*pathless land of enlightenment*).

Suponho que sempre haverá improvisação e empreendimentos de improvisação. Um nascido do outro. O primeiro é a fonte e o segundo sempre aspira a ele.

Recebido em 10/08/2019

Aceito em 20/10/2019

Referências

CHARNA, Halpern; Del Close. **Truth in Comedy: The manual of improvisation**. Chicago: Meriwether Pub, 1994.

Johnstone, Keith. **Improvisation and the Theatre**. Nova Iorque: Routledge, 1987.

Johnstone, Keith. **Impro for Storytellers**. Nova Iorque: Routledge, 1999.

NAPIER, MICK. **Behind the Scenes: Improvising Long Form**. Denver: Pioneer, 2015.

NAPIER, MICK. **Improvise**. Denver: Pioneer, 2015.

SPOLIN, Viola. **Improvise for the Theater**. Third Edition. Chicago: Northwestern, 1999.