

A CENA COMO ESPAÇO DE JOGO: A ATIVIDADE DO ESPECTADOR

Ana Cristina Martins Dias¹

RESUMO

Este texto tem por objeto a atividade do espectador que se encontra exposto a um espetáculo proposto e/ou percebido como jogo, com vistas a introduzir questões referentes à concepção da cena como espaço de jogo e à participação do espectador nesse processo. Para tal, vamos refletir sobre o conceito de jogo, de um lado, e, de outro, sobre o espectador desse jogo/cena, servindo-nos das pesquisas realizadas por estudiosos como Johan Huizinga, Roger Caillois, Hans-Georg Gadamer, Bertolt Brecht e Jacques Rancière, entre outros.

Palavras-chave: Jogo. Espectador. Recepção teatral.

INTRODUÇÃO

Três crianças estão sentadas num brinquedo de parque, daqueles de girar. Elas conversam, fazem gestos com as mãos e rodam o brinquedo de forma intermitente. Às vezes emitem sons estridentes, outras vezes cochicham baixinho. Risadas e gritos de prazer escapam de seus pequenos corpos de quando em quando. Uma quarta criança aproxima-se e observa a cena, interessada, tentando decifrar o que está acontecendo. Após alguns minutos, acontece o pedido ou o convite:

- Posso brincar também?
- Quer brincar com a gente?

Rapidamente a quarta criança passa do lado de fora para o lado de dentro, como se absorvida por outra dimensão, simplesmente ao sair de sua condição de observadora e passar a tomar parte no jogo. Ela faz o possível para adequar-se à linguagem desenvolvida naquele universo, tenha recebido ou não instruções claras sobre o que fazer e sobre o contexto da brincadeira. O desejo de participar é maior do que o medo de não saber como deve agir ou o desafio de estar entre desconhecidos. Em pouco tempo, ela também estará sorrindo, girando, gritando, gesticulando, criando. É o que normalmente acontece quando a disposição de jogar é maior do que o estranhamento, a rejeição ou o ciúme.

Quem nunca viveu ou observou uma cena como a descrita acima? Trata-se de um momento maravilhoso na vida da criança, quando, ao se deparar com um

¹ Ana Dias é professora do Curso de Graduação em Teatro da Universidade Federal de São João del-Rei, onde leciona Jogos Teatrais, Musicalidade, Improvisação e Interpretação. Formada em Cinema pela Universidade Federal Fluminense, já atuou como atriz, cantora popular e professora de canto popular e iniciação musical. Doutoranda no PPGAC da UNIRIO sob a orientação do Professor Dr. Adilson Florentino. Contato: anamorinha@hotmail.com

mundo diferente e interessar-se com todo seu ser por ele, é convidada ou aceita para dele participar, deixando uma dimensão trivial e em alguns aspectos sem muito sentido, por um universo onde tudo o que acontece tem significado e a sua ação infantil é produtiva e criadora. O abandono, nem que seja por alguns instantes, da “vida cotidiana”, do “mundo real”, da “vida corrente”, do “mundo da seriedade” ou de qualquer outra denominação que se dê a essa vida “de fora do lúdico”, pelo mundo proporcionado pelo jogo (mesmo quando se trata de uma atividade realizada a sós), parece ser um desejo universal, quer em crianças, quer em adultos, não importando a procedência, a classe social, a capacidade física e mental ou qualquer outra forma de diferenciação dos seres humanos.

Mas... o que é exatamente o jogo? Em que dimensões ele atua? Quais os significados que ele adquire para quem joga e para quem vê jogar? Em que circunstâncias podemos dizer que a cena teatral, espetacular, é um espaço de jogo? Ela pode não ser um espaço de jogo? E como fica o espectador nesse caso? Qual a sua participação, o seu desejo ao assistir um espetáculo? Ele pode ser visto como uma espécie de torcedor? Ele pode (e quer), também, entrar no jogo? Essas e outras questões vêm à tona quando penso no título que escolhi para este trabalho. O que pretendo aqui é, aproveitando a reflexão alheia, articular algumas ideias e deixá-las soar, sem a pretensão de chegar a uma ou mais conclusões nesse estágio de minha pesquisa.²

A concepção da cena espetacular como jogo e os modos de participação do espectador nesse contexto são assuntos que me interessam já há algum tempo, especialmente após oito anos à frente de uma atividade que, sob pretexto de mostrar o Teatro Municipal de São João del-Rei, seja para turistas, moradores da cidade ou grupos escolares, finaliza por envolvê-los num jogo em que personagens se misturam aos visitantes e situações ficcionais são mescladas ao didatismo das informações sobre o teatro e seus elementos, gerando reações variadas durante a interação do grupo formado por atores, guias e visitantes.³ Este artigo é resultante de uma comunicação introdutória ao tema da sessão de comunicações que

2 No momento encontro-me afastada da UFSJ para a realização de meu Doutorado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO), onde pesquiso sobre a formação do espectador.

3 Trata-se da *Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal*, atividade testada em 2003 sob a coordenação do prof. Alberto Tibaji na extensão da UFSJ e que, reformulada por mim, foi retomada a partir de 2007, inserindo-se novamente na Extensão da UFSJ entre os anos de 2009 e 2014 sob minha coordenação.

coordenei durante a Primeira Semana Acadêmica da UFSJ e que pretendeu reunir trabalhos que abordassem as artes cênicas sob o prisma do jogo.

O JOGO E O LÚDICO – CARACTERÍSTICAS E AÉREAS DE ATUAÇÃO

Segundo Kishmoto (1994, p. 105), “tentar definir jogo não é uma tarefa fácil”, pois ao se dizer a palavra jogo “cada um pode entendê-la de modo diferente”, tão abrangente é o termo, alcançando desde atividades lúdicas, como contar histórias, a jogos políticos ou amorosos, passando por jogos de tabuleiro ou esportivos. Além disso, “uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo, em diferentes culturas” (KISHIMOTO, 1994, p. 107). Para facilitar então a tarefa em busca do conceito de jogo e de termos afins, parto das considerações e conceituações realizadas por Johan Huizinga, na obra *Homo Ludens* (2008), que é referência sobre o tema.

O jogo está presente em todas as culturas, mas os termos usados em cada uma nem sempre vão se referir a um mesmo conceito, alguns deles abrangendo mais características do que outros e, conseqüentemente, cobrindo mais áreas. É assim que existem várias culturas que não usam o equivalente ao conceito de jogo em português para indicar jogos competitivos, como é o caso, por exemplo, do grego,⁴ enquanto outras, como o francês e o inglês, usam o verbo “jogar” para indicar não apenas a participação num jogo como também tocar um instrumento ou mesmo atuar numa peça, diferentemente do português. Em seu livro, Huizinga situa o jogo como “diametralmente oposto à seriedade” (2008, p.8), o que de certa forma configura um paradoxo, visto que os jogadores empenham-se na maior parte das vezes muito seriamente em suas atividades lúdicas, de modo que seria correto compreender a seriedade como o oposto do jogo, mas não o contrário, visto que “a seriedade procura excluir o jogo, ao passo que o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (2008, p.51).

Huizinga elenca diversas características que percebe no jogo e que utilizará para formular seu conceito. A partir desse conceito, o estudioso aborda diversas

4 No capítulo 2 da obra *Homo Ludens* (2008, p. 33-51), Huizinga expõe um estudo linguístico mostrando os vários termos que expressam “jogo” em seus múltiplos significados no desenvolvimento de várias línguas. Uma das questões levantadas diz respeito justamente ao fato da cultura grega antiga não considerar os jogos de competição como tendo a mesma natureza de outros jogos, ou seja, não aplicando o conceito de jogo no caso da competição. Esse debate encontra-se entre as páginas 35 e 37, mas continua a ecoar até a página 47.

instâncias da cultura que podem ser enfocadas sob o prisma do jogo. Essas instâncias são o Direito (tendo em vista especialmente os tribunais, com a competição entre os advogados, sua retórica teatral e figurinos), a Guerra (com suas convenções e regras), o Conhecimento (a partir dos “concursos de enigmas”), a Poesia (em suas variedades de formas dialogadas, competitivas, como desafios, e no caráter lúdico da composição, incluindo aí a composição dramática), a Filosofia (a partir dos sofistas, da retórica e da oratória) e a Arte (música, dança, artes plásticas). Para ele (2008, p.16), o jogo é sempre “uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa”. Entre as características listadas pelo autor, temos as seguintes: limites espaciais e temporais; atividade voluntária, livre, capaz de absorver e arrebatá-lo o jogador; suspensão do cotidiano, da “vida real”; tensão, gerada pela imprevisibilidade; presença de ordem e regras. Huizinga (2008, p.11-13) também aponta o jogo como uma “atividade desinteressada” e que promove a formação de grupos que prolongam sua atuação para além das partidas. Ele cria ao menos duas fórmulas conceituais para caracterizar o jogo. Reproduzo, aqui, somente a segunda, mais sucinta e, segundo o próprio autor, mais abrangente:⁵

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (2008, p.33)

Outro estudioso que elegeu o jogo como temática foi o sociólogo francês Roger Caillois. Em sua obra *Os jogos e os Homens*, Caillois preocupa-se não apenas em definir as características do jogo e as áreas cobertas por ele, como cria uma forma de classificação dos jogos existentes. Essa classificação divide os jogos em quatro tipos, quais sejam: Agôn – jogos competitivos; Alea – jogos de sorte (ou azar, ou acaso); Mimicry – jogos de representação (ou simulacro); Ilinx – jogos de vertigem. Os jogos de competição incluem os esportes, combates, jogos de tabuleiro, enfim, todos os jogos em que os jogadores empenham-se no afã de vencer ou superar um recorde; os jogos de sorte incluem os jogos de cassino, a loteria, as apostas em geral, constituindo-se em jogos que independem dos

5 “Assim definida, a noção parece capaz de abranger tudo aquilo a que chamamos ‘jogo’ entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exhibições de todo o gênero” (HUIZINGA, 2008, p. 33-4).

esforços dos jogadores, mas de algo exterior que vai decidir o vencedor; os jogos de representação não têm por objetivo vencer uma partida, mas estabelecer uma realidade paralela em que os jogadores atuam na dimensão do “fazdeconta”. Já os jogos de vertigem incluem brincadeiras e esportes em que o corpo do jogador é agitado de tal maneira que a percepção se desestabiliza, fazendo com que ele atinja “uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1990, p.43). Um jogo pode pertencer simultaneamente a dois desses grupos, por exemplo, a maior parte dos jogos de carta, que possuem um componente de sorte e outro de esforço intelectual.

Além dessa primeira classificação, Caillois (1990, p. 32-3) também propõe que os jogos sejam percebidos por meio de dois polos opostos: numa extremidade, estaria o que ele chamou de *paidia*, em que reina um “princípio comum de diversão, turbulência, improvisado e despreocupada expansão através do qual se manifesta uma certa fantasia contida [...]” Na outra, o *ludus*, em que reinam “as regras convencionais, imperiosas e incômodas”.⁶ Essa nomenclatura de Caillois soa um pouco estranha em português pelo fato de geralmente associarmos o termo “lúdico” muito mais ao aspecto da brincadeira divertida e descontraída, sem vencedores e perdedores (bem próxima do uso que ele propõe de *paidia*), do que o termo “jogo”, que tem uma relação muito intensa com a competição.⁷ Esse fato é ainda mais curioso quando se sabe que o vocábulo “jogo” em português (assim como o “jeu” francês, o “gioco” italiano e o “juego” espanhol) vem do latim “jocus”, que, segundo Huizinga (2008, p.41), não se refere a jogo, mas a “fazer humor” e “dizer piadas”, ou seja, algo bem mais descontraído.

Embora tanto Huizinga como Caillois incluam a representação teatral – e toda brincadeira de fazdeconta – na categoria de jogo, enquanto o primeiro coloca como característica de todo jogo a organização deste por meio de regras, o segundo afirma que ora o jogo possui regras, sendo regulamentado, ora ele é fictício, e “o

6 *Paidia*, do grego, designa aquilo que é próprio da criança. *Ludus*, palavra latina, designa propriamente jogo.

7 Está no Dicionário Houaiss da língua portuguesa: *Lúdico*: 1. Relativo a jogo, a brinquedo. 2. Que visa mais ao divertimento do que a qualquer outro objetivo. 3. Que se faz por gosto, sem outro objetivo que pelo próprio prazer de fazê-lo. Já o termo jogo, em sua segunda acepção, significa: Esta atividade [brincadeira, na acepção 1.1], submetida a regras que estabelecem quem vence e quem perde; competição física ou mental sujeita a uma regra, com participantes que disputam entre si por uma premiação ou por simples prazer.

sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exatamente a mesma função” (CAILLOIS, 1990, p.28).⁸ Mas, se os autores citados não estão de acordo com relação à necessidade de existirem regras para existir o jogo, eles concordam na maioria das características que auxiliam na confecção de um conceito mais apropriado de jogo. Assim, para ambos, o jogo é uma atividade livre, delimitada e improdutiva.⁹ Caillois acrescenta a essas características uma outra que também é citada por Huizinga, embora de forma menos enfática, mas que para o teatro é extremamente importante: a incerteza. O fato de não se saber de início se os jogadores atingirão seus objetivos ou o que pode acontecer durante o jogo (o fator de tensão que é mencionado por Huizinga)¹⁰ é um componente de atratividade que explica porque muitas pessoas podem participar de um jogo sem estarem jogando, mas simplesmente assistindo. Por isso Huizinga (2008, p. 13) afirma que “o jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’”.

A ATIVIDADE DO ESPECTADOR

O jogo pode provocar o desejo de participação de fato, como na cena descrita no início deste texto, ou pode gerar simplesmente uma participação interior, como acontece com o espectador na maior parte das artes da cena. Para o filósofo Hans-Georg Gadamer (1985, p. 40):

O jogar exige sempre aquele que vai jogar junto. Mesmo o espectador que olha, digamos, uma criança que joga para lá e para cá com a bola, não escapa a isso. Quando ele realmente “vai junto”, não se trata de outra coisa senão [...] da participação interior nesse movimento que se repete. [...] [O jogo é nesse sentido] um fazer comunicativo, que [desconhece] a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo. O espectador é notadamente mais do que um mero observador que vê o que se passa diante de si; ele é como alguém que “participa” do jogo, uma parte dele.

8 É interessante confrontar essa afirmação com o pensamento de Vigotski que, em *A Formação Social da Mente*, diz: “Sempre que há situação imaginária no brinquedo, há regras – não as regras previamente formuladas e que mudam durante o jogo, mas aquelas que têm sua origem na própria situação imaginária. Portanto, a noção de que uma pessoa pode se comportar em uma situação imaginária sem regras é simplesmente incorreta” (1994, p. 125).

9 Caillois altera a proposição de Huizinga de que o jogo seria uma atividade desinteressada pela ideia de improdutividade, alegando que os apostadores do cassino ou da loteria têm interesse no jogo para além do próprio jogo, mas a atividade deles não gera lucro, apenas movimentação do dinheiro (Cf. CAILLOIS, 1990, p. 24-5).

10 “O elemento de tensão [...] desempenha no jogo um papel especialmente importante. Tensão significa incerteza, acaso” (2008, p. 13-4).

O caso do esporte é especial, pois é capaz de provocar paixões tão intensas no espectador/torcedor, que este pode tornar-se violento ou passível de um ataque cardíaco devido à tensão crescente. Porém, esse engajamento e absorção total do espectador pelo jogo tem origem não apenas na rivalidade entre times e atletas – e, conseqüentemente, entre torcidas – e na tensão gerada pela incerteza, mas, também, no conhecimento que o público possui sobre o jogo e suas regras, o que o leva a acompanhar o desenrolar do jogo com o interesse de quem pode, a qualquer momento, perceber uma irregularidade cometida pelo juiz ou apontar um caminho para que seu time seja vencedor. É essa familiaridade que leva o espectador a acompanhar uma partida com muito mais interesse do que se ignorasse as regras desta. Não é à toa que Bertolt Brecht, quando procurava um espectador novo para o teatro, foi buscar inspiração nos ringues de boxe: “Nossa esperança está no público do esporte” (BRECHT *apud* BORNHEIM, 1992, p. 71), dizia ele, pensando não apenas num público que se envolve e diverte, mas também num conhecedor, num especialista, capaz de saber “com quem está a vantagem” e atentar-se para “qualquer tipo de transgressão das regras do jogo” (BORNHEIM, 1992, P. 74).

Mais animado ainda do que Brecht com o espectador/torcedor dos esportes é Keith Johnstone que, inspirado nas lutas de *pro-wrestling*,¹¹ propôs o teatro-esporte,¹² uma mistura de jogo competitivo e ficcional em que atores desenvolvem cenas totalmente improvisadas diante do público, numa disputa em que o público intervém não apenas sugerindo temas, locais e títulos para as improvisações como também influenciando no resultado final da partida, a partir de votações que vão ocorrendo ao longo do jogo. A rivalidade entre os times de improvisadores e entre os partidários de cada time na plateia é muitas vezes mais simulada do que real, o que confere um caráter mais lúdico do que agônico ao teatro-esporte. Diferentemente do *pro-wrestling*, porém, a disputa é real: os atores não ensaiam nada (apenas treinam) e dependem das sugestões dos espectadores para

11 Pro-wrestling (professional wrestling), traduzido para o português como “luta profissional”, é uma forma de luta encenada. A maioria dos combates (ou matches) tem o resultado pré-determinado, contendo movimentos coreográficos e ensaiados. No Brasil, entre os anos 1960 e 1980, a extinta TV Excelsior criou um programa que apresentava essas lutas sob o nome de Telecatch, combinando encenação teatral, combate e circo.

12 O teatro-esporte é um dos formatos da Impro, abreviação comumente usada para teatro improvisacional. Sobre esse assunto sugiro consultar MIGUEL, Diogo Horta. *O Sistema Impro na formação universitária em teatro: experiências nos cursos de graduação em teatro da EBA/UFMG e da UFSJ*. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2014.

realizarem o jogo, que acontece como todo jogo (ou melhor, como todo jogo deveria acontecer): ninguém sabe o resultado antes do término da partida.

Aqui estamos falando de um conceito de espetáculo abertamente baseado no jogo e na improvisação, quando o público entra como coautor, com suas sugestões, e juiz, elegendo os vencedores. Um espetáculo que é simultaneamente regulamentado e fictício, contrariando Caillois, e no qual o espectador tem uma função estrutural, que remete ao “auditório” dos programas de auditório. Mas e o espetáculo mais tradicional, como um drama burguês? De que maneira o drama é jogo? Qual a função do espectador, nesse caso?

Mesmo sem torcedores, regras explícitas e juízes, todo tipo de manifestação cênica pode ser percebido como jogo, como já foi citado no início deste artigo. Um jogo que abarca desde a representação teatral mais tradicional, com personagens, fábula, cenários e espectadores sentados, às mais desvairadas produções pós-dramáticas ou performances. Há sempre a instauração de uma dimensão à parte do mundo sério, uma dimensão poética ou ficcional, que tem uma duração limitada e algum grau de incerteza. Ao falar sobre as características da categoria de jogo “Mimicry”, Caillois (1990, p.39) aponta que “qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: in-lusio) ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário”.

Em seu trabalho “O espectador emancipado”, o filósofo Jacques Rancière deixa claro seu desacordo com a concepção de espectador passivo que, segundo ele, foi legada à posteridade por reformadores do teatro, tais como Brecht e Artaud, que se esforçavam para criar técnicas anti-ilusionistas ou ritualísticas com a finalidade de “sacudir” o espectador, tirando-o de sua comodidade e levando-o a refletir, questionar ou participar da cena. Rancière, assim como muitos autores ligados ao estudo da recepção teatral, acredita que o espectador é sempre ativo, pois cabe a ele construir a sua leitura do espetáculo. Para Rancière, a origem do mal-entendido está em se estabelecer, desde Platão, que o espectador não é capaz de conhecer, pois só enxerga a aparência, sendo iludido, sem agir, pois só cabe a ele sentar-se e observar. Declara-se, então, a favor da emancipação do espectador:

A emancipação, por sua vez, começa quando se questiona a oposição entre o olhar e agir, quando se compreende que as evidências que assim

estruturam as relações do dizer, do ver e do fazer pertencem à estrutura da dominação e da sujeição. Começa quando se compreende que olhar é também uma ação que confirma ou transforma essa distribuição das posições. O espectador também age, assim como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outros tipos de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. Participa da performance refazendo-a à sua maneira, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. Assim, são ao mesmo tempo espectadores distantes e intérpretes ativos do espetáculo que lhes é proposto. (RANCIÈRE, 2012, p. 17)

Independentemente de suas posições polêmicas (com relação aos argumentos usados para criticar os tais “reformadores do teatro” que pretendem subverter a relação tradicional entre a cena e a plateia), as considerações de Rancière sobre a atividade do olhar são relevantes e vão de encontro aos estudos da recepção que acreditam que todo leitor é também um coautor.¹³

Tanto a improvisação como espetáculo (teatro-esporte, Impro) quanto o teatro tradicional constituem espaços em que as convenções e regras tendem a ser claras, orientando em maior ou menor grau o comportamento do espectador, que sabe que se espera dele silêncio ou algazarra, risos, atenção ou diálogo. Há propostas, entretanto, em que o jogo admite uma participação mais anárquica do espectador, ou que esta aconteça mesmo sem a autorização dos artistas, como no caso das montagens ou performances de rua, sujeitas às mais variadas intervenções de espectadores desavisados, brincalhões, bêbados ou hostis, que troçam, agridem ou agem das formas mais variadas ao não perceberem a dimensão ficcional do acontecimento teatral ou performático, como costuma acontecer com bêbados e “chapados” em geral.

Vimos, então, que o espectador pode ter várias formas de participação no jogo proposto pela cena, seja ela qual for. Ele pode intervir explicitamente no acontecimento cênico, sendo corresponsável por ele, seja utilizando um espaço demarcado a priori para sua participação, seja agindo por iniciativa própria, às vezes com o risco de acabar com o jogo; pode também jogar junto como observador, participando internamente dos movimentos, deixando-se levar pelo

13 Sobre essa afirmação, recomendo inicialmente a leitura do artigo de Clóvis Massa “Redefinições nos estudos de Recepção/Relação Teatral”, publicado no número 8 da revista *Sala Preta*, do PPGAC da USP em 2008. Aliás, nesse número há 8 artigos sobre o tema “Teatro e Recepção”. Flavio Desgranges também defende essa opinião em seus artigos e livros.

ritmo da cena, ou analisando e recriando o que vê. Mas, e quando o espectador é posto a dormir pelo espetáculo? Quando fica ansioso para deixar o recinto? Quando, após alguns minutos, se desinteressa pelo jogo?

QUANDO NÃO HÁ JOGO

Opondo jogo não apenas à seriedade, mas também a trabalho, e considerando que todo jogo é improdutivo, Caillois assume o risco de banir toda arte e todo esporte profissionais do campo do jogo. E de certa forma o faz, apesar de afirmar mais adiante em seu livro que a representação teatral e a representação dramática devem ser incluídos na categoria de jogos Mimicry (Cf. CAILLOIS, 1990, p. 41). Veja-se:

Uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. *Por isso se diferencia do trabalho ou da arte.* [...] Quanto aos profissionais, pugilistas, ciclistas, jockeys ou atores que ganham a vida no ringue, na pista, no hipódromo ou nos palcos e que devem preocupar-se com o salário, as percentagens ou o bônus, claro que nesse aspecto não se devem encarar como jogadores mas como trabalhadores. Quando jogam, é a outro jogo qualquer. (CAILLOIS, 1990, p. 25. Grifos meus)

Acredito que o trabalho é visto, aí, como um campo incompatível com o jogo pela seriedade, obrigatoriedade e produtividade, características que tanto Huizinga como Caillois entendem como opostas ao mundo do jogo. Temos de dar um passo à frente (aliás, acredito que todos já demos!) e compreender que uma atividade como a arte pode participar simultaneamente dos dois “mundos”, o do trabalho e da seriedade, e o do jogo.

Entretanto, o jogo só vai existir se de fato os artistas da cena estiverem jogando, e, pra jogar, como bem ressaltaram Huizinga e Caillois, é necessário fazê-lo por vontade própria: “Um jogo que fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. [...] Porque só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam [...]” (CAILLOIS, 1990, p.26). E quantas vezes não vemos atores, jogadores e espectadores querendo se libertar rapidamente daquele jogo enfadonho e ir para casa dedicar-se a uma atividade mais divertida ou produtiva?

A mecanicidade, o jogar “por obrigação”, a falta de escuta entre os atores e entre estes e a plateia... tudo isso subtrai o jogo da cena. Para que essa dimensão seja recuperada, é necessário experimentar novamente a cena como um risco, uma incerteza, um prazer, uma criação. Uma criação a partir dos limites que todo jogo oferece. Como afirma Caillois (1990, p. 27-8.Grifos do autor), “o jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que *é livre dentro do limite das regras*. Essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação, é essencial ao jogo e explica, em parte, o prazer que ele suscita”. Esse prazer é essencial tanto para o jogador como para o espectador.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A cena espetacular, seja qual for, é jogo, por definição; entretanto, pode estar prenhe de ludicidade ou desgastada pela obrigação burocrática baseada em convenções atualmente destituídas de sentido. Para Huizinga (2008, p.12), o jogo “ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida torna-se uma necessidade tanto para o indivíduo, [...] quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, à sua significação, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais”. Por entendermos, como Huizinga, que o jogo é necessário – por mais supérfluo que possa parecer –, temos de nos empenhar para manter a cena plena de sentido e jogo, de modo a jamais excluir dela um jogador que sempre ameaça abandoná-la: o espectador.

Afinal, como disse Denis Guénoun, em *O teatro é necessário?*:

aquele que olha o jogo do teatro quer intimamente entregar e libertar sua existência tanto quanto aquele cuja integridade se coloca a nu diante dele. A necessidade do olhar teatral é uma necessidade jogadora, que acompanha o jogo dos jogadores em posição virtual de jogar também. [...] A necessidade do olhar teatral é, tanto quanto a do fazer, necessidade de jogo, necessidade do jogo. (2004, p.149-50)

REFERÊNCIAS

BORNHEIM, Gerd. *Brecht: a estética do teatro*. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

CAILLOIS, Roger. *Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem*. 1. Ed. Lisboa: Cotovia, 1990.

GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

GUÉNOUN, Denis. *O teatro é necessário?*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

KISHIMOTO, TizucoMorchida. O jogo e a educação infantil. *Revista Perspectiva*, Florianópolis, UFSC/CED, NUP, n. 22, p.105-128, 1994.

MASSA, Clóvis. Redefinições nos estudos de Recepção/Relação Teatral. *Sala Preta*, São Paulo, n. 8, p. 49-54, 2008.

MIGUEL, Diogo Horta. *O Sistema Impro na formação universitária em teatro: experiências nos cursos de graduação em teatro da EBA/UFMG e da UFSJ*. Dissertação (Mestrado em Artes) – Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 2014.

RANCIERE, Jacques. *O espectador emancipado*. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.