



**NEVA LEONA BOYD E OS JOGOS TEATRAIS:
POLIFONIAS NO TEATRO IMPROVISACIONAL DE
VIOLA SPOLIN***

Robson Corrêa de Camargo**
Universidade Federal de Goiás – UFG
robson.correa.camargo@gmail.com

RESUMO: Esta monografia detalha o conceito de jogo como foi entendido por Neva Leona Boyd (1876-1963), apresentando aspectos de seu pensamento, da característica de sua prática, explicitando os preceitos e as ligações com o sistema de jogos teatrais de Viola Spolin (1906-1994). Aborda-se a distinção de jogo (*play*) e jogo (*game*), sua estruturação prática, a partir de uma análise dos principais escritos de Neva Boyd.

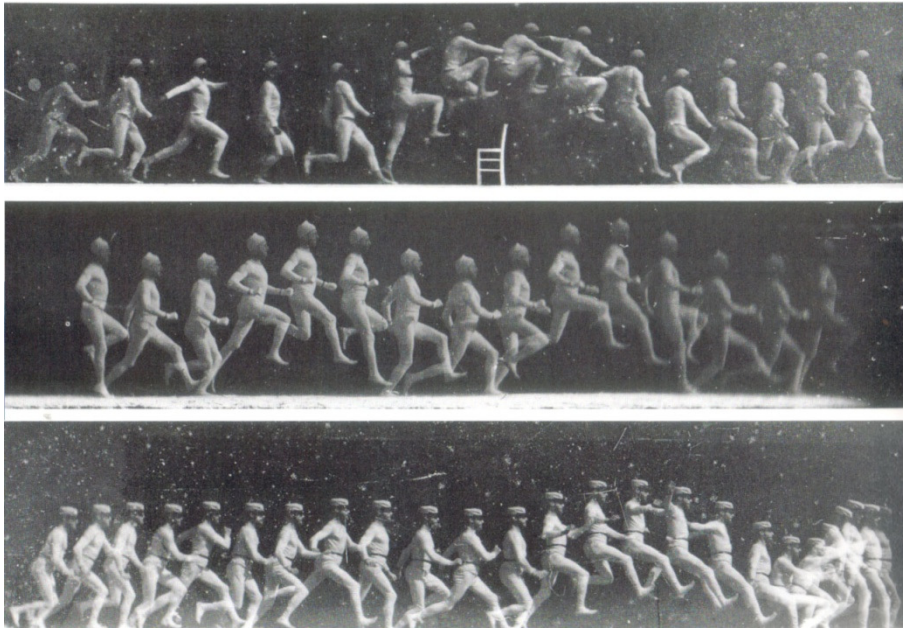
PALAVRAS-CHAVE: Trabalho Social – Jogo Dramático – Hull House – Resolução de Problemas

ABSTRACT: This paper presents the concepts of play and game as understood by Neva Boyd (1876-1963), also presents aspects of her thinking, aspects of her practice, showing their links with the work of Viola Spolin's theatrical games. It presents a distinction between play and game concepts based in the analysis of the main writings by Neva Boyd.

KEYWORDS: Social Work – Game, Play – Hull House – Problem Solving

* Parte deste artigo foi publicado, na *Revista Sala Preta*, em 2002, com o título Neva Leona Boyd e Viola Spolin, Jogos Teatrais e seus Paradigmas, no *Dossiê Teatro Educação* in <http://www.eca.usp.br/salapreta/sp02.htm>. Este dossiê, junto com o recém-publicado *Dossiê Jogos Teatrais no Brasil: 30 Anos*, coordenado por Ingrid Koudela e por mim, publicado na *Revista Fênix* (2010), jan/ mar, são as duas principais fontes disponíveis na internet sobre o assunto até o momento.

** Encenador e Crítico Teatral. Professor Adjunto do Curso de Teatro da Universidade Federal de Goiás, UFG. Coordena a Rede Goiana de Pesquisa em Performances Culturais, financiamentos CNPq, FAPEG, CAPES, FUNAPE. Web site <http://ufg.academia.edu/RobsonCamargo/Papers>. FAPEG/CNPQ/CAPES.



Estudos sobre o Movimento. **Etienne Jules Marey (1882)**

Este estudo aqui apresentado é considerado por alguns como redirecionador deste longo movimento de pesquisa sobre os jogos teatrais no Brasil, que passa dos trinta anos e alcança todo país. Ele é fruto da experiência e do acaso, acaso que os surrealistas chamariam de “criativo”. A primeira versão, escrita há quase dez anos, foi apresentada à disciplina Jogos Teatrais ministrada por Ingrid Koudela e é aqui ampliada pelas novas investigações feitas no núcleo Máskara de Pesquisa do Espetáculo. A história de seu surgimento é uma viagem.

Enquanto pesquisava e escrevia furiosamente minha tese de doutorado, lá pelos idos de 1999, utilizando na época os arquivos da Universidade de Illinois, em Urbana-Champaign, preocupado cegamente com o melodrama e o cinema de Chaplin, fui convidado a auxiliar por alguns dias e em três oportunidades distintas uma equipe de dirigentes de entidades sociais romenas em visita aos Estados Unidos.

Procuravam eles conhecer (e eu segui-los) o funcionamento da rede social norte-americana, que pudesse auxiliar os novos rumos e crises da ex-república socialista. Aos poucos fui descobrindo, ao lado deste grupo de cerca de vinte pessoas de cada vez (dirigentes de importantes entidades sociais romenas), um pouco da miséria norte-americana e aspectos do funcionamento de seu importante serviço social. Vi um

pouco como são tratados de fato os cerca de quarenta milhões de pessoas que vivem abaixo da linha da pobreza.

Esta jornada “turístico social” me levou a vários lugares distintos nos arrabaldes de Chicago e região, onde pude ver flanelinhas pedindo moedas nos semáforos, muros altos e forte sistema de segurança nas casas, postos de gasolina com vidros anti-balas. Encontrei-me na miséria dos índios urbanizados, dos latinos e negros pauperizados, dos pescoços vermelhos ensolarados (*red-necks*) dos empobrecidos brancos da matriz, e me encontrei frente ao espelho de nossa dramática realidade latino-americana, falada em inglês.

O que me saltou aos olhos foi a Hull House.¹ A conheci numa visita guiada ao Jane Addams Hull House Museum,² conduzida por professores do serviço social da Universidade de Illinois de Chicago. A Hull House é uma instituição particular iniciada em 1889, não religiosa, formada totalmente por voluntários, neste caso principalmente mulheres, com claro objetivo reformista, de assentamento de trabalhadores, inicialmente imigrantes que chegavam a Chicago de todos os lugares da Europa. Fundada por Jane Addams (1860-1935) e Ellen Gates Starr (1859-1940), socialistas e ativistas sociais, que contavam também com auxílio financeiro de pessoas de situação econômica privilegiada, ex-imigrantes.

Situa-se ainda hoje em Chicago e no meio de bairros de migrantes, que foram primeiramente italianos, depois judeus, alemães, irlandeses, negros, latinos etc. Local que recebia e estimulava atividades de aprendizado, convivência, desenvolvimento cultural e aperfeiçoamento profissional para os trabalhadores e suas famílias que ali aportavam. Os bairros vizinhos a casa da Mansão Hull, ainda hoje, são uma mistura de vários grupos étnicos. Alemães e judeus ao sul da rua doze, irlandeses franco-canadenses a noroeste, do lado oeste do rio Chicago se inicia a Pequena Itália. Estas e outras comunidades encheram, de maneira muito peculiar, as casas ao redor e seu espaço interno, principalmente até 1924, quando novas regulações limitaram as migrações. No caso de Chicago é importante que se saiba, bairros ou quadras de determinada etnia ou cultura são praticamente exclusivos, limitados, conservam em certa medida, até hoje, a cultura e a eugenia da terra natal. A mistura é praticamente

¹ <<http://www.hullhouse.org/>>

² <<http://www.uic.edu/jaddams/hull/museum/tours/historyoncall/historyoncall.html#>>

inexistente. Algumas ruas iniciam de um lado os quarteirões onde vivem os negros e do outro o dos poloneses ou dos latinos, sucessivamente, lugares praticamente exclusivos e às vezes explosivos. Ali se entende o porquê do surgimento da antropologia das cidades, nas universidades de Chicago.

Jane Addams, como descrevem os arquivos do FBI, era socialista e pacifista. Addams pretendia que a Hull House estivesse enraizada totalmente na “filosofia da solidariedade de toda a raça humana”. Solidariedade, na sua visão, era a “união da humanidade” e não seria algo a ser trazido de fora por alguém, mas gestada pelas próprias pessoas que freqüentavam aquele espaço. Talvez por isto J. Edgar Hoover, o conhecido diretor do FBI, a nomeasse a mulher “mais perigosa da América”. Este movimento de assentamento ao qual ela pertencia tinha como objetivo aproximar ricos e pobres para o surgimento de uma comunidade interdependente, onde voluntários de classe média assentados em áreas de pobreza, iriam compartilhar a cultura e o seu conhecimento nas áreas de residência de trabalhadores de baixa renda. Era forte o movimento socialista norte-americano, nas primeiras quatro décadas do século XX.



Figura 1 Hull House provê anualmente treinamento profissional a 60 mil pessoas.
Foto: *University of Illinois at Chicago, Jane Addams Memorial Collection*

As atividades da Hull House formaram-se principalmente a partir de uma comunidade de mulheres universitárias que pretendiam prover oportunidades sociais e educacionais para pessoas da classe operária, na sua maioria imigrante. Laica, não se pretendia apenas assistencialista, havia aulas de literatura, história, arte, costura etc.,

sempre gratuitas, para adultos e crianças. Note-se que levar a cultura existente para toda a humanidade foi um dos propósitos dos anarquistas e socialistas que assinaram o Manifesto da Primeira e Segunda Internacionais. Em 1911 a Hull House se constituiu em 13 locais em Chicago e um acampamento de verão, onde se desenvolviam experiências inovadoras sociais, educacionais e artísticas. Em 1920 serão quase quinhentas casas de assentamento (*settlement*) similares nos Estados Unidos.

Para que se entenda o trabalho desenvolvido na Hull House, no contexto cultural norte-americano da época, há que ser levado em conta que lidar com crianças filhos dos imigrantes, significava, nos primeiros anos do século XX, dar espaços a crianças que trabalhavam doze a quatorze horas por dia em fábricas de doces, cigarros, lojas de departamento. Estas crianças começaram a se organizar e a Hull House foi uma das que primeiro apoiou o estabelecimento de leis que impediram o trabalho infantil. Em 1902 as crianças lutavam por uma jornada de 10 horas e um salário de 75 cents a hora, assim como pagamento extra pelo trabalho em fins de semana. Muitos freqüentavam a Hull House, onde o primeiro ginásio público foi aberto e o primeiro time de basquete feminino foi organizado.

Situada no meio desta uma região empobrecida, havia que manejar problemas sociais candentes. O trabalho de Jane Addams, a principal figura da Hull House, levou-a a receber um prêmio Nobel em 1931. O filósofo do pragmatismo e educador John Dewey (1859-1952), professor da Universidade de Chicago, trabalhou como residente na Hull House, onde publicou seu livro sobre a criança e o currículo (1902).³ Dewey irá publicar posteriormente dois livros que trazem estrita relação com o trabalho de Neva Boyd (1876-1963) e Viola Spolin (1906-1994), *Arte Como Experiência* (1934) e *Experience and Education* (1938).

O contato direto e indireto de Spolin com a prática desenvolvida por Neva Boyd tornar-se-á mais intenso entre os anos de 1924-1927, a partir da incorporação de Viola Spolin à Escola de Treinamento Educacional da Hull House, dirigida então pela mesma Neva L. Boyd. Boyd fundará a Escola de Treinamento Recreativo dentro da Hull House, desenvolvendo programas educacionais a serem desenvolvidos com jogos de grupo, ginástica, dança, arte dramática, teoria do jogo e problemas sociais.

³ DEWEY, J. A Criança e o Programa Escolar. **John Dewey. Os Pensadores.** Tradução Anísio Teixeira. São Paulo: Abril Cultural, 1980.



Figura 2 Museu Jane Addams. Chicago

Neste contexto, relacionando o trabalho de Spolin com os pressupostos de Boyd, podemos identificar determinados pontos conceituais e práticos que antecedem e/ou complementam o sistema de jogos teatrais tão bem conhecidos em nosso país, na configuração proposta por Viola Spolin. Duas concepções são centrais e singulares na arquitetura do trabalho de Spolin, a primeira é a de **jogo**, a segunda a de **teatro**. Apesar do trabalho de Viola ter seguido caminho próprio, a sua professora Neva Leona Boyd assentou importantes bases na construção destes conceitos e de sua prática.

Spolin, no curto prefácio da primeira edição de seu livro, *Improvisation for the Theatre*,⁴ cita Neva Boyd como uma das grandes inspiradoras de seu trabalho. Entre as lembranças da sua infância, Spolin comenta o seu encontro semanal com a professora Neva Boyd, onde, junto com seus irmãos e amigos, brincavam de jogo de adivinhação numa forma bem teatral. Viola se recorda de “desmanchar toda a casa, da cozinha à sala, enquanto tampas de panela tornavam-se escudos e cortinas o manto de Satanás”. Este jogo no sistema de Spolin tem a denominação de jogos de palavras (*word games*). O jogo é o ponto fulcral das teorias de Boyd e Spolin.

⁴ No Brasil, SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992. (Tradução da primeira edição)

Spolin também será responsável pela área teatral (*drama supervisor*), junto ao Projeto Recreativo da cidade de Chicago (WPA), onde também trabalhava Boyd. As atividades deste projeto desenvolveram-se sobre a inspiração direta dos postulados defendidos por Boyd sobre o trabalho de grupo e a importância dos jogos no desenvolvimento social da criança. O jogo teatral de Spolin parte da estrutura do jogo como substrato para a completa experiência teatral. E esta mesma estrutura do jogo é um dos pontos centrais do pensamento de Neva Boyd. Acompanhemos alguns detalhes que irão certamente esclarecer questões relativas a prática do jogo teatral.

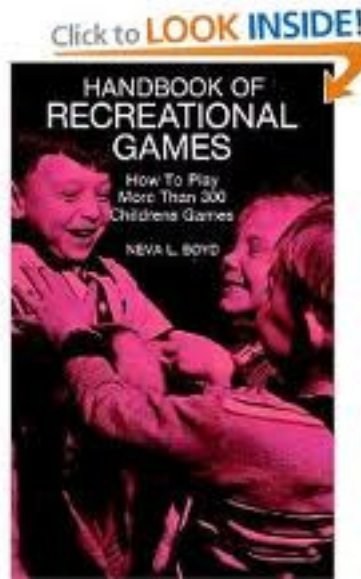
Neva Boyd não tem uma produção teórica quantitativa, mas seu pensamento é denso. Muitas de suas idéias são expostas em pequenos textos publicados entre 1914 e 1950 – a maioria fora de circulação. Seus trabalhos inéditos, anotações e conferências poderão ser encontradas nos arquivos na Hull House, atualmente ligada à Universidade de Illinois em Chicago (UIC), quase no centro da cidade ou mesmo na Universidade de Chicago.

O centro de suas idéias, para o iniciante, pode ser plenamente acompanhado no livro *Play and Game Theory in Group Work: a Collection of Papers by Neva Leona Boyd*, editado por Paul Simon em 1971.⁵ Este é uma compilação de seus principais trabalhos conceituais publicados e inéditos. Boyd publicou também, além de seus escritos teóricos, uma série de apostilas editadas em parceria, contendo fundamentalmente a descrição de jogos e danças de vários países, coletada na experiência da Hull House, com suas respectivas partituras. Estes lembram, de certa maneira, o estilo de algum dos livros de Spolin que fundamentalmente relacionam e descrevem uma série de jogos. Como explicava Boyd, no prefácio de *Handbook*, “a omissão de sugestão de valores específicos (na edição impressa) é intencional”, afirmava Boyd:

[...] a vitalidade do jogo reside no processo criativo de jogá-lo. Pelo seu caráter dinâmico, o jogar de um jogo nunca pode ser o mesmo duas vezes, apesar do número de repetições e ou da permanência dos mesmos membros do grupo jogador. É por isto que os jogos podem ser jogados repetidamente, com satisfação sempre crescente.⁶

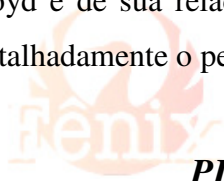
⁵ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work: a collection of papers by Neva Leona Boyd**. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971. Ver também artigo de Simon sobre Boyd, disponível em: <http://spolinworksmichigan.com/nevaboydbio.aspx> Acesso em: 20 set. de 2010.

⁶ BOYD, N. **Foreword in Handbook of Recreational Games**. New York: Dover, 1975.



Capa do livro de Neva Boyd (1975)

Entretanto, para o melhor entendimento da sistematização teórica feita por Boyd e de sua relação com o sistema de jogos teatrais de Viola, vamos acompanhar detalhadamente o pensamento de sua professora.



www.revistafenix.pro.br

PLAY E GAME, O JOGO E SUAS DIFERENÇAS

Ao tentar equacionar a questão do jogo em seus primeiros escritos, Boyd tenta distinguir didaticamente as palavras *play* e *game*, dando um sentido bem distinto a cada uma delas. Embora *play* e *game*, na língua inglesa, tenham significados muito próximos, senão o mesmo, a autora realiza uma distinção programática a partir desta distinção.

Para que se entenda melhor esta questão, deve ser observado que todo o trabalho de Boyd está orientado pela ênfase na metodologia da experiência do trabalho de grupo. A participação coletiva através do jogo, que deve ser sempre coletivo, desempenha fundamental importância. Paul Simon destaca que Boyd inicialmente procurou evitar o uso de *game* para definir o seu sentido de jogo. O uso popular deste termo aproximava-se muito das atividades que incluem desvios e manobras desonestas,

o que não interessava de nenhuma maneira a Boyd.⁷ Para Boyd a competição feita no jogo deve ser realizada por cooperação, estímulos, empatia, livre de prêmios estranhos que não sejam apenas a plena satisfação da representação (*performance*), o prazer do jogo em si mesmo.⁸

Segundo Simon⁹ Boyd recusou-se a utilizar os jogos (*play* e *games*) como meros exercícios, ou apenas como instrumento de diversão e desenvolvimento físico, prática da época. Para ela os jogos produziam uma enorme oportunidade para a educação social que não poderia ser desperdiçada. Foi trabalhando junto a Hull House que Boyd aprofundou a tese de que “a educação social do jovem não pode ser deixada ao acaso” ou apenas ao encargo da família, e que os jogos seriam um instrumento eficiente nesta educação, um princípio inerente às suas teorias do jogo e liderança.¹⁰ O que explica totalmente o papel da instrução dentro do processo de jogo (*side coaching*).

Neva Boyd entendia que o jogo ou a brincadeira espontânea era estéril e coercitiva. Em seu programa de utilização dos jogos (*play programs*), ela procurava enfatizar o uso dos jogos em atividades nos quais o líder e os participantes se engajavam psicologicamente e pela experiência, fisicamente, e isto resulta num relacionamento social mais profundo. Esta integração física e psicológica tem muita afinidade com a fisicalização spoliniana. É fundamental que se note que o aprendizado pela experiência é um termo central nas propostas do filósofo William James (1842-1910), do educador John Dewey, dos psicólogos Vigotski (1896-1934) e Piaget (1896-1980), e, principalmente, da prática do sistema stanislavskiano que estabelece que “[...] a arte da ação dramática é a arte da ação interna e externa”.¹¹

Para Boyd estes jogos deveriam ser valorizados pelo seu valor intrínseco e não por prêmios externos:

Prêmios separam as pessoas, colocam-nos uns contra os outros, desencorajam os menos hábeis e os colocam aparte. [Prizes separate

⁷ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 25.

⁸ Ibid., p. 26.

⁹ Ibid., p. 8.

¹⁰ Ibid., p. 9.

¹¹ CAMARGO, R.; MAUCH, M. A “verdade” de Stanislavski e o ator criador: eles perdidos na tradução ao português de A Construção da Personagem. **Página acadêmica de Robson Corrêa de Camargo**. Disponível em: <[HTTP://ufg.academia.edu/RobsonCamargo/Papers](http://ufg.academia.edu/RobsonCamargo/Papers)>

people, pit then against each other, discourage the less able an set the more able apart].¹²

A distinção entre *game* e *play* feita por Boyd, é de ordem didática, encontraremos posteriormente em seus escritos o uso do termo *game* como definidor de suas idéias. Numa de seus últimos encontros com seus alunos, antes de sua aposentadoria como professora da Northwestern University, em 1941, ela apresenta suas idéias para um grupo de alunos. Estes discutiam a questão da educação social. Boyd termina sua última palestra com um resumo de suas idéias, declarando que as idéias colocadas em sua exposição finalizaram com uma “[...] análise dos jogos (*games*) como contribuição ao comportamento criativo e a arte de viver”.¹³

Ao começar usando o *play*, para estabelecer sua particular definição de jogo, Boyd procura uma definição toda especial. Em 1938, em seu livro *Teoria do Jogo (Play Theory)*, Boyd explícita seus princípios e conceitos. Segundo a autora, o jogo (*play*) é uma atividade na qual a resposta recíproca dos participantes é a dominante. Ao ser realizado o jogo (*play*), este proporciona uma base de aquisição inconsciente no entendimento do eu e dos outros.¹⁴ Boyd destaca que tais atividades de jogo (*play*) não são apenas meios de construir uma expressão organizada. Para Boyd, este meio de expressão e sua forma inconsciente, assim como a reciprocidade evocada entre os jogadores, influência o desenvolvimento do caráter do jogador. A atividade do jogo (*play*), desenvolvida dentro do grupo, estimula a empatia, a competição (*emulation*), o esforço, a imitação, a cooperação, a determinação (*purpose*), etc. O jogo (*play*) produz resultados visíveis de esforço individual, assim como uma forma específica de aprendizado ao observar as falhas e os sucessos de si e dos outros. Para Boyd

[...] o jogo parece oferecer uma liberação mais adequada da vida emocional do jovem que qualquer outra atividade [*Play seems to offer a more complete release of the emocional life of youth than any otheractivity*].¹⁵

¹² SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 9.

¹³ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 43.

¹⁴ SIMON, 1971, op. cit., p. 77.

¹⁵ Ibid.

Além de procurar entender o jogo (*play*) de uma maneira particular, a distinção teórica de Boyd, nesta fase, utiliza o termo *game* para se referir ao sentido genérico de jogo, pois estes podem ser individuais ou coletivos em suas formas. Entretanto, destaque-se mais uma vez que o sentido de jogo (*play*) que Boyd busca para a sua atividade repousa principalmente em procedimentos coletivos. Como ela afirma:

Para que seja entendido o jogo (*play*) coletivo, este deve ser considerado não apenas como expressão das crianças em jogos (*games*) e esportes, mas com um sentido humanista e cultural no seu sentido mais amplo.¹⁶

A atividade de jogo, como atividade social de formação, compreendido e desenvolvido por Boyd, foi estabelecida inicialmente não através do ensino formal, mas dentro de atividades livres e recreativas em parques e centros sociais da cidade de Chicago. A escola norte-americana da época, com a brasileira de hoje, com raras exceções, ainda não entendia o jogo como uma metodologia de educação, mas como um passatempo. Simon descreve que os programas públicos norte-americanos de então se baseavam apenas em esportes, atividades competitivas e ginásticas.

Para que melhor se aprofunde a distinção conceitual de Boyd acerca do jogo, vamos acompanhar um pouco mais seu pensamento em outros momentos:

A essência de todo jogo fundamenta-se na sua criação espontânea, pelo prazer que o processo garante aos jogadores na diversão de jogar. [*The essence of all play lies in its spontaneous creation for the pleasure the process affords the players in the fun of playing*].¹⁷

Como descreve Simon, o jogar (*to play*) na concepção de Boyd é o “transportar a si mesmo psicologicamente dentro de uma situação construída imaginativamente e atuar (*to act*) consistentemente dentro dela, tão somente pela satisfação que o jogador tem em jogar”. Boyd entende ser fundamental este prazer que o jogo sustenta, afirmando que quando esta essência está ausente, existe somente uma imitação da atividade do jogo e isto certamente não é jogo (*play*). Utilizando as palavras de Boyd, podemos dizer que para a obtenção deste prazer “[...] o fator essencial num jogo é o

¹⁶ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 77.

¹⁷ Ibid., p. 79.

processo de jogar [*The essential fator in play is the process of playing*];¹⁸ o valor do jogo, para Boyd, está no próprio jogo, não na obtenção de uma avaliação ou premiação monetária ou exterior. “[*The value of play is in itself, not in acclaim of evaluation, monetary or otherwise, of its outward form*”].¹⁹

Além do prazer que a atividade deve proporcionar, Boyd considera que o jogo (*play*²⁰) não adquire sua forma plena, de educação social, a menos que se desenvolva em grupo, citando como exemplo destas atividades canções, dança, teatro, jogos (*games*) e esportes, que fazem parte do produto social de muitas culturas.²¹ A postulação de Boyd é de que, ao jogar sozinha, espontaneamente e sem direção, as necessidades fundamentais e as aspirações da criança não são preenchidas. O jogar sem direção é considerado por Boyd insuficiente, limitado e menos recompensador. Boyd destaca que deve ser acrescentada uma nova relação ao jogo para obtenção de propósitos mais específicos.

Se, como estamos vendo, para Boyd, o jogo era um importante elemento de educação social, ela diferia daqueles que pensavam que o jogo infantil deveria ser mantido espontâneo e livre da influência dos adultos. Boyd enfatiza assim a participação do adulto, entrando este no jogo, psicologicamente e empaticamente, intensificando o processo do jogar. Esta crença levou Boyd a se envolver diretamente na prática dos jogos em suas aulas durante toda sua carreira, junto com seus estudantes e professores, na demonstração prática de seus ensinamentos. Este ponto de vista diferencial, como destaca Simon, permitiu o desenvolvimento do conceito de direção sistemática, assim podendo o jogo tornar-se um meio para a educação social.²²

Estes elementos presentes no pensamento de Neva Boyd são resultados de uma intensa prática. Para compreendermos melhor a trajetória de Neva Boyd, acompanhemos o início de sua carreira nas atividades recreativas nos parques de

¹⁸ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 79.

¹⁹ Ibid.

²⁰ Especificamente neste texto Boyd utiliza sempre em sua definição de jogo a palavra *play*, portanto as traduções utilizadas daqui em diante de jogo serão traduzidas do termo *play*. As exceções serão anotadas.

²¹ SIMON, 1971, op. cit., p. 80.

²² Ibid., p. 23.

Chicago, e percebam com atenção a relação permanente que Boyd tem com as artes em geral.



Viola Spolin capa da revista *Life*. Mãe do Teatro Improvisacional.

www.revistafenix.pro.br

Em 1909, com pouco mais de trinta anos de idade, Boyd foi contratada para trabalhar no desenvolvimento de atividades sociais informais num dos parques da parte oeste da cidade de Chicago. Seus deveres incluíam a organização de eventos sociais, representações dramáticas, supervisão de bailes e atividades de jogos, bem diferentes daquelas utilizadas comumente pelos professores nas escolas. Este programa fez um sucesso tão grande que levou então aos responsáveis pelos parques da parte oeste da cidade a contratarem um trabalhador para cada parque. O objetivo era que estes desenvolvem sua prática nos moldes daquelas atividades iniciadas por Neva Boyd. Neva teve então como objetivo treinar profissionalmente estes trabalhadores para que levassem adiante tal tarefa. Se entendia que isto não poderia ser realizado numa escola regular. Estruturou-se assim uma escola que tinha em seu currículo a teoria das atividades de jogo (*play theory*), com ênfase especial em psicologia, artes, danças folclóricas, teatro e jogos. Como vemos, dentro do espírito de desenvolvimento do jogo coletivo feito por Boyd, as artes, a música e o teatro, desempenham papel fundamental na construção para este processo. Esta era uma escola de iniciativa privada que

funcionava com muitas dificuldades onde, junto com as aulas, cada estudante desenvolvia seu trabalho prático numa casa de assentamento (*settlement house*) ou num parque.²³

Na década de 1920 Neva Boyd irá aprofundar seu trabalho formativo, agora junto a Escola de Treinamento Recreativo (Recreation Training School), conduzida na Hull House de 1921 a 1927. Em setembro de 1927 seus cursos sobre recreação serão incorporados ao Departamento de Sociologia da Northwestern University, uma destacada universidade na parte norte da cidade de Chicago, onde Boyd ensinou teoria do jogo até a sua aposentadoria em 1941. A partir desta data Boyd continua a dar palestras e desenvolver cursos especiais até sua morte em 1963, no mesmo ano em que Viola publicava seu primeiro livro.

Para Ruth Austin, uma das organizadoras das publicações de Boyd, a tese principal era a existência de uma importante relação entre jogo e a educação social da criança.²⁴ Boyd usava como situação para seus jogos, relações de ensino e aprendizagem, como divisão de palavras, danças folclóricas e jogos dramáticos, sempre destacando que estas atividades deveriam ser desenvolvidas por “suas características intrínsecas, não pela premiação externa (*valued for their intrinsic good—not for external rewards*)”. Outra questão importante para Boyd, como também sublinha Austin, era o engajamento psicológico e físico dos participantes nos jogos, o que deveria ser feito simultaneamente, um requisito fundamental para o avanço no relacionamento social.

Como vemos, as raízes do sistema de Viola Spolin cresceram em solo fértil cultivado pelos pensamentos de Leona Boyd. Podemos acompanhar as semelhanças existentes entre os pressupostos de Viola e de Boyd, pois ambas afirmam que a vitalidade do jogo se apóia no processo criativo de jogá-lo. Por seu caráter dinâmico, afirma Boyd, o jogar de um mesmo jogo nunca é igual. Isto explica porque os jogos tradicionais podem ser jogados repetidamente com uma satisfação crescente.²⁵

²³ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 10.

²⁴ BOYD, N. **Foreword in Handbook of Recreational Games**. New York: Dover, 1975, p. 3.

²⁵ SIMON, 1971, op. cit., p. 6.

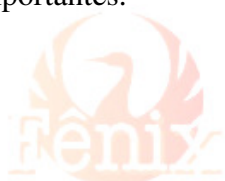
É importante que se destaque, face às discussões que suscita, como o problema da repetição dos jogos “tradicionais” era equacionado por Boyd. Na sua edição de *Os Antigos Jogos Ingleses e Norte-Americanos Para Escolas e Parques (Old English and American Games for School and playground)*, escrito em conjunto com Florence Brown, ela utiliza seu prefácio para dirigir um alerta especial aos professores. Boyd explica que estes jogos de origem inglesa acabaram se tornando propriedade das crianças norte-americanas através dos primeiros colonizadores. Como aconteceu com as velhas baladas e danças, os jogos foram sendo paulatinamente transformados, ou ao menos tiveram um pequeno toque local neste processo de transplante. Ao coletar estes jogos para publicação, afirma a autora, deu-se preferência aos procedimentos considerados mais antigos e mais comuns, notando-se, porém, que as modificações mais recentes certamente se deram, “face ao espírito de diversão e subversão (*mischief*) ao se realizar o jogo”. Segundo Boyd, parece que as crianças norte-americanas, ao praticar os mesmos jogos, foram mais dirigidas à tentação de mudança que aquelas dos países maternos.²⁶ Certamente a longa tradição dos habitantes dos países europeus chocou-se com os sentimentos nacionalistas e a necessidade de se estabelecerem novas relações culturais no “novo” continente americano. Na busca da interação social e do prazer do jogo, Boyd não está preocupada com a restauração dos procedimentos de um determinado jogo, mas sim com sua execução.

Atenta às modificações que o jogo transporta ou as novas relações que um jogo determina, numa declaração que parece extraída de um livro de Spolin, Boyd destaca que o processo do jogar leva a que sejam feitos julgamentos imediatos, e a que ação se realize com apenas com uma estrutura estática de referência. Esta estrutura é única no processo de jogar um jogo. Neva define o jogo como “uma construção estrutural imaginária na qual os jogadores projetam a si próprios psicologicamente”. Os jogadores atuam consistentemente com as demandas da situação e submetem-se a uma disciplina que se auto impõe, envolvendo muitos aspectos do comportamento social. Boyd considera que os jogos se constituem por acumulação organizada de comportamentos de jogo (*play-behavior*).

²⁶ BROW, F.; BOYD, N. L. **Old English and American Games for school and playground**. Chicago: Saul Brothers. 1915

Aproximando o jogo das ciências da cognição Boyd afirma que o comportamento do jogar está centrado “na região thalâmica do cérebro” e, portanto, relacionada muito de perto como o mundo externo. Por causa disto, qualquer tentativa de contruir um valor como objetivo (externo) para os jogadores está condenada, pois segundo ela, destrói-se a possibilidade de que sejam experimentados estes valores espontaneamente. O valor está no próprio jogo e não externamente, na recompensa. O jogar tem como essência e produto o relacionamento com o exterior. Partindo do pensamento de Boyd, verificamos que se configuram aqui duas espécies de valor, uma intrínseca, construída no próprio jogo, que deve ser estimulada e outra externa ao jogo, que deve ser evitada.

Boyd divide os jogos entre perseguição e fuga; jogos de pular; de arremessar e pegar; de esconder; jogos de adivinhação, os jogos intelectuais (carta, xadrez) e jogos dramáticos. Vamos nos deter um pouco mais nos jogos dramáticos, que são os que mais interessam na perspectiva deste trabalho, embora os outros não sejam menos importantes.



JOGOS DRAMÁTICOS www.revistafenix.pro.br

Podemos aqui observar outras semelhanças entre as propostas de Viola e Boyd. Esta divide os jogos dramáticos em cinco tipos: o primeiro, a charada; o segundo, o jogo propriamente dito, uma pantomima com uma palavra a ser adivinhada; o terceiro, *crambo* mudo (*dumb crambo*²⁷), onde, numa roda, o jogador deve adivinhar e representar uma ação conhecendo-se apenas sua rima; ao quarto ela chama New York, onde o jogador deve apresentar uma atividade profissional e, finalmente, esquetes e canções.

Vamos acompanhar mais de perto o caráter dramático contido no jogo de adivinhação, escolhido aqui não apenas pela importância que Boyd dá a ele, mas por ser

²⁷ *Crambo* é um antigo jogo de rimas. Vêm do latim *crambe* e do grego *krambe* (repolho), como o ato de cozinhar o repolho novamente. Os jogadores oferecem uma rima e os outros tem que refazê-la com uma música popular, perde o jogo quem não consegue. Na versão moderna é um jogo de palavras: o jogador apresenta: Eu sei uma palavra que rima com... (ex: amora) e os outros tentam adivinhá-la. É uma fruta? É ridícula? Até adivinhar. O *crambo* mudo em vez de se adivinhar com perguntas, os jogadores devem descobrir representando. K. Marx costumava jogar com sua família (WHEEN, Francis. **Karl Marx**: A Life. New York: Norton, 1999, p. 371.)

citado como parte das memórias de Spolin em seu encontro com sua professora de jogos. Os jogadores são divididos em dois grupos, cada grupo seleciona uma palavra e secretamente inventa sua dramatização, sílaba por sílaba ou em grupos de sílabas, e, depois, a dramatização da palavra total. Um grupo representa e o outro tenta adivinhar a palavra. Esta adivinhação será feita apenas depois da representação terminada. Caso não consiga adivinhar, o grupo que estava olhando pode pedir aos outros “atores” que façam a parte ou o todo novamente. As sílabas devem ser dramatizadas e não usadas numa conversação. Não é o nosso conhecido jogo de mímica, onde tentamos descobrir o nome de filmes, apenas pelas palavras. Como exemplo Boyd cita a palavra *intermission* (intervalo, interrupção). Esta pode ser dramatizada em duas partes, a primeira podendo ser *inter*, que pode ter o significado de enterrar um corpo em inglês, sendo assim possivelmente representada por um elaborado funeral. *Mission* pode ser representado como um serviço religioso ou uma missão de resgate. A palavra inteira *intermission* pode ser dramatizada como uma performance, feita principalmente de intervalos entre os atos (outro dos possíveis significados de *intermission*). Boyd esclarece que quanto mais elaborada as cenas, conversação e atuação, mais difícil será para a audiência descobrir a palavra.²⁸ Lembremos que são jogos dramáticos, não competições de quem adivinha mais rápido. Os jogos são para propiciar o drama, a ação.

Outra das propostas exemplificadas, agora na categoria de “canções e rápidos esquetes cômicos”, ajuda a que se perceba com mais detalhes a utilização dos jogos dramáticos na proposta de Boyd. São sugeridos títulos de situações potencialmente dramáticas, como uma loja de chapéus no natal, ou pegando o ônibus atrasado para tentar chegar ao trabalho, hora da refeição numa creche etc. Cada proposta é escrita em um pedaço de papel de uma determinada cor. Estes papéis são cortados em pedaços de acordo com o número de praticantes dos grupos e misturados num chapéu, sendo depois sorteados entre os jogadores. Estes procuram seus grupos pela cor dos seus papéis. Boyd, com o sorteio, está sempre procurando a integração social do indivíduo com os outros, intensificando o conhecimento do outro, tentando evitar ou subverter as afinidades pessoais que se constroem. Quando os grupos estiverem formados, um

²⁸ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 105.

jogador atua como mestre de cerimônias e introduz os vários grupos para desempenharem seus papéis.

NEVA BOYD E O TRABALHO DE GRUPO (*GROUP WORK*)

Paul Simon descreve que as atividades de serviço social começaram quando Neva Boyd nasce, em 1876, vindo estes a serem denominados *settlement movement*. *To settle* é estabelecer residência ou colonizar. *Settlement house* veio a ser o nome dado a instituições recreativas ou educacionais que funcionavam no estabelecimento dos migrantes na cidade, na sua integração, em seu desenvolvimento cultural e artístico. Estas casas funcionavam principalmente com voluntários, tendo poucos funcionários e voluntários sem nenhum treinamento. Esta foi a base do surgimento de muitas das futuras escolas de trabalho ou de serviço social tanto na Grã-Bretanha como nos Estados Unidos. Segundo Simon, a especialidade de Neva era o trabalho com crianças. A escassez de material sobre o assunto levou a que Boyd publicasse uma sistemática coleção de jogos, danças folclóricas e outras atividades a partir de 1914.²⁹

Vamos nos deter rapidamente na Recreational Training School (Escola de Treinamento Recreacional), junto a Hull House. O acompanhamento de algumas atividades desta escola auxiliará no entendimento tanto do trabalho de Boyd como de Spolin. Esta escola irá funcionar até 1927, fechada por motivos financeiros e também pelo convite feito a sua principal mentora, Neva Boyd para ensinar na Northwestern University, junto ao departamento de sociologia. Entre 1924 até o seu fechamento, Viola Spolin será uma das alunas frequentadoras desta escola. Vejamos o currículo desta escola e sua ênfase especial nos estudos de teatro, uma das cinco áreas principais. Este era assim distribuído:

- 1 – Cursos teóricos que envolviam o estudo da criança, teoria e psicologia do jogo, liderança, problemas sociais e comportamento.
- 2 – Classes técnicas (jogos de grupo, folclóricos, danças, ginástica e atletismo).
- 3 – Arte dramática (história, produção de peças, atuação e direção, representação e aspectos técnicos como vestuário, luz e técnicas de palco).

²⁹ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 7-19.

4 – Supervisão e administração (organização, relações públicas e orçamento).

5 – Tratamento social preventivo e esforços sociais de solução dos problemas.

Todo o trabalho prático dos alunos era pessoalmente orientado por Neva Boyd. O método de ensinamento focalizava-se principalmente na discussão dos projetos de trabalho. Estudantes e professores se engajavam diretamente nas demonstrações, utilizando a classe como experimentação da vida do grupo.³⁰ Como vemos drama, teatro e jogo desempenhavam uma relação de destaque na escola de Boyd, o que pedia uma sistematização deste procedimento, e que a nosso ver acabou sendo plenamente realizado por Viola.

Paul Simon comenta não apenas o caráter precursor da teorização de Boyd, mas que ela antecipa em quinze anos a posição de Huizinga sobre o jogo:

Neva Boyd [...] descobriu que o jogo é uma forma universal de comportamento, trazendo auto-recompensa pela satisfação e pelo prazer, não solicitando recompensa ou aprovação. O processo de jogar um jogo coletivamente abre espaço para a essência da criação espontânea, direcionado para o prazer e a diversão, providenciando diversão tão somente pelo fato do jogador transferir-se psicologicamente para uma situação imaginada.³¹

A definição de jogo feita por Boyd tem muitos pontos em comum com a que encontramos em Spolin ao apresentar Boyd o paradoxo da realidade do jogo:

O jogo é sempre uma situação artificial e trabalha [ao mesmo tempo] sempre uma situação genuína [...] um jogo é uma situação construída imaginativamente e definida por regras [...] aceitas pelos jogadores. Assim, quando uma criança joga um jogo ela psicologicamente transplanta-se da situação real (*genuine*) para a situação artificial ou imaginada. A criança aceita a total situação do jogo, incluindo seu próprio papel dentro do jogo e, tanto quanto dure o jogo, atua tão consistentemente na nova situação como se ela fosse genuína (*genuine*).³²

³⁰ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 14.

³¹ Ibid.

³² Ibid., p. 25.

Simon destaca outra categoria contida no pensamento de Boyd, a da situação problema ou da resolução de problemas, um conceito orgânico aos procedimentos buscados por sua aluna Viola Spolin. Vejamos como o define Neva Boyd:

Todos os jogos são organizados na forma de problemas e jogar um jogo é identificar-se com os problemas e sua solução. O padrão do jogo constitui-se de postulados para a solução de problemas. Um jogo é composto de elementos sintetizados de comportamento de jogo. Estes se apresentam na forma de um padrão que possibilita a transformação do comportamento dos jogadores em um comportamento problema e sua solução num simples processo correlato. Um jogo é um padrão social – uma réplica da organização social restrita no tempo e no espaço. A disciplina de atuar de acordo com o quadro de referência de um jogo é identificada com toda solução inteligente do problema.

*All games are set up in the form of problems, and playing the game is identical with the problem and its solution. The pattern of the game constitutes the postulates for solving the problem. A game is comprised of synthesized elements of play behavior in the form of a pattern designed for behavioral transformation by players into a behavioral problem and its solution in a single correlated process. A game is a social pattern -- a replica of social organization yet restricted in time and space. The discipline of acting consistently within a frame of reference in play is identified with all intelligent problem solving.*³³

Conforme descreve Boyd em suas notas, o trabalho conjunto desenvolve potencialidades, transporta conjuntamente os membros mais fracos e os estimula a fazer as coisas que a situação exige: “[...] um tipo de problema que requer uma ação grupal para sua solução; resolver o problema conjuntamente (*solving-problem*), com uma espécie de ação de grupo, facilita tal ação”.³⁴ Este conceito na elaboração boydiana leva diretamente ao conceito de liderança dentro do grupo. Para Boyd, o que ela chama de liderança repousa em “[...] estimular grupos na vivência social e na solução social dos problemas pela interação co-operativa do grupo”.³⁵

Seguindo as categorias expostas por Boyd observamos que nem todo grupo é necessariamente integrado. Dentro deste princípio existe uma gradação entre as várias formas de grupo, organizadas de acordo com seu funcionamento, começando com

³³ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 25.

³⁴ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 1.

³⁵ *Ibid.*, p. 16.

formas coletivas de atividades individuais até o trabalho de grupo que requer um alto grau de atividade cooperativa, interdependência e integração. Ela considera como o ápice do crescimento do grupo, a habilidade de dividir-se numa federação de grupos enquanto cada grupo mantém ao mesmo tempo sua própria identidade.³⁶

Para que não nos desviemos mais do que o necessário no pensamento de Boyd, vamos reservar algumas palavras finais ao lugar do drama na sua “escola de pensamento”.³⁷ Em uma escala de um a oito, ela tenta expor de uma maneira didática, o tipo de relação social essencial que é desenvolvida num determinado tipo de atividade.

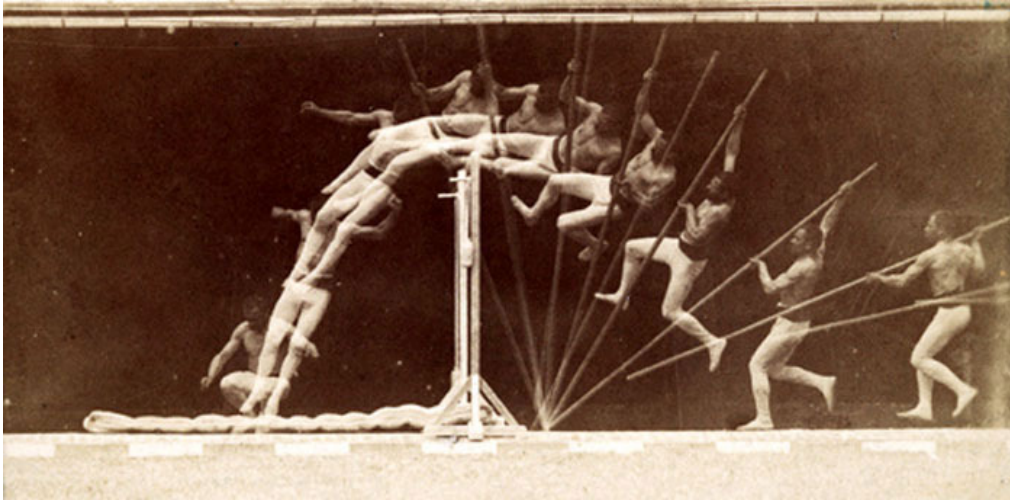
Boyd inicia o primeiro elemento de sua escala com a participação do indivíduo passivamente numa relação de grupo. O interessante com esta postulação é que ela mais uma vez sublinha a importância do indivíduo vivenciar o jogo grupal. Ela exemplifica como o nível mínimo de participação, a de um espectador de uma peça de teatro, em um jogo de futebol, ou um ouvinte de histórias.

O oitavo e o mais alto grau de participação em sua escala é a organizada numa federação. Dentro desta escala de trabalho, a atividade de um elenco teatral encontra-se numa posição de destaque, na sexta categoria, depois dos jogos ativos de grupo ou de canções e danças folclóricas. A seguir dos jogos teatrais temos apenas, em sua sétima escala, os clubes sociais, que são uma unidade integrada de longa duração (Boyd 1941,15). Esta gradação revela a plena relação do jogo de Boyd com o jogo teatral de Viola, que procura, em alguns deles envolver todos como jogadores, ou ainda como a experiência da peça didática brechtiana, feita para ser jogada e não para ser observada, sem platéia, numa relação simples de jogador e representação, que praticamente se complementam.

³⁶ SIMON, P. (Ed.). **Play and Game Theory in Group Work**: a collection of papers by Neva Leona Boyd. Chicago: Jane Addams Graduate School of Social Work, 1971, p. 27.

³⁷ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 1.

OS JOGOS DRAMÁTICOS E A PEÇA TEATRAL EM NEVA BOYD



Chronofotografia de Etienne Jules Marey (1882). Um estudioso do movimento. Seus estudos irão influenciar os futuristas e Duchamp, e certamente Picasso.

Como podemos perceber a relação de Boyd com a prática teatral é constante. E isto a levou que se analisa o teatro dentro desta relação de atividade de grupo. Em um trecho de uma de suas conferências ela se detém detalhadamente sobre a questão da análise dos jogos dramáticos e do próprio jogo (*play*).³⁸ Vejamos como ela coloca a questão da representação no jogo.

Boyd considera que a identificação do jogador com a personagem pode ser simples, confinada a poucos aspectos do comportamento, como a ficar de quatro e latir como um cachorro. Porém, segue a autora, a representação também pode envolver uma maior complexidade de características e ainda permanecer mais ou menos na forma de copiar-se o óbvio. Esta representação pode ser a de a identificação de um objeto material com a personagem, como fazer de uma vassoura um cavalo. O objeto material torna-se então o meio de sua representação. Agora, quando o jogador torna-se o meio e ele representa o cavalo pela sua própria ação dramática, a pessoa (o jogador) como um todo está mais inserida.

Agora podemos compreender melhor o que Boyd nomeia de envolvimento psicológico e físico na atividade do jogo. O detalhe incluído dentro da ação

³⁸ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 39.

representativa depende da concepção individual da personagem, o que determina, de alguma forma, o grau de criatividade envolvida. Embora sem o necessário detalhamento que esta questão aporta sobre a interpretação nos dias de hoje, Boyd introduz uma importante distinção entre a representação e a interpretação. Certamente aqui se apresenta de outra forma, o que Viola procurará definir com o mostrar (*to show*) e o contar (*to tell*), sua distinção entre fisicalizar um objeto, inserir-se completamente na cena ou simplesmente sugerir, relatar ou contar o que se representa, o que o sistema de Viola procura evitar, inserindo o jogador vivencialmente na situação apresentada.

Boyd destaca que há uma gradação entre o jogo propriamente dito e o drama, ou ainda pode ser percebida uma gradação que vai do jogador inicialmente utilizando a palavra, para substituir a ação, e, ao final, a plena experiência, quando o jogador se insere totalmente no processo, “entrando plenamente na personagem”:

Quando realmente dramatizado, a característica total dos jogos (*games*) será trocada. Em tais jogos (*games*), onde a ação é completamente diferente daquela sugerida pelas palavras, o sentimento dramático é de uma ordem altamente abstrata. No jogo de adivinhação nós temos o mais alto grau de jogo dramático (*dramatic play*) no qual a interpretação acontece bem próximo ao que acontece no drama.³⁹

O jogo de adivinhação que marcou a experiência pessoal de Viola Spolin é aqui colocado como lugar avançado da estratégia boydiana. Não é apenas um ler as palavras, ou alguns de seus signos, mas representar as situações plenamente. Fica claro também que a estratégia boydiana, na sua filosofia pragmática, procura pela experiência a vivência crescente da abstração ou a “fisicalização”.

Boyd, em 1941, resume seu ponto de vista afirmando que

[...] algumas das formas de representação dos jogos dramáticos tem uma deficiência básica de identificação e que estão confinadas aos mais óbvios tipos evidentes de comportamento, enquanto a interpretação é a identificação de uma configuração significativa dos aspectos menos óbvios do caráter completo da coisa interpretada [*To summarize, it would seem that in some forms of dramatic play representation has a meager basis of identification and that it is confined to the more obvious overt types of behaviour, while*

³⁹ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 39.

*interpretation is identificacion of a significant configuration of less obvious aspects of the whole character of the thing interpreted.*⁴⁰

Na terceira edição da obra norte-americana de *Improvisação para o Teatro*, a introdução, de Paul Sills (1927-2008), diretor teatral e filho de Spolin, aborda duas questões, ao falar de jogos que não estavam inclusos nas edições precedentes, mas fundamentais na práticas de Spolin. Um deles é o exercício em câmera lenta, onde Spolin afirma: na câmera lenta a “intuição é prontamente habilitada”. Intuição, explica Sills, na visão de sua mãe é o “conhecimento de alguma coisa sem o consciente uso da razão. [...] É conhecimento direto de algo sem o uso do conhecimento intelectual.” Para atingir tal estado o veículo é o foco, anteriormente chamado de ponto de concentração, uma das categorias centrais no sistema de Spolin. “O foco descansa a mente [...] é uma mediação em ação”, atua como um trampolim para o intuitivo”.⁴¹

Entendendo-se o contar e o mostrar definidos por Viola, esta distinção toma um caráter candente ao se discutir o jogo teatral, a representação e a história. Muito condenada atualmente, a história na representação, seja pelo afã pós-moderno ou pelos fragmentos da pós-dramaticidade. Para citar um pensamento da aluna e entender melhor as reverberações do pensamento de Boyd no trabalho de Spolin, vejam a definição de Viola Spolin de história (*story*), em seu sistema:

A história é um epitáfio. As cinzas do fogo. A história é o resultado (resíduo) de um processo. O teatro improvisacional é processo; para uma história (peça) viver, ela necessita ser quebrada em partes separadas ou pulsações, necessita ser desmontada para tornar-se processo novamente. A peça bem escrita é um processo.⁴²

O que Viola Spolin desenvolveu foi a compreensão de que o drama, como o jogo, é ação. O que Stanislavski repetira a exaustão. Tanto o drama como o jogo é ação presente, só pode ser mostrado se vivido no aqui e no agora, na plena experiência. Para que isto possa acontecer, no processo de transformação de uma história em teatro ele deve ser desmembrado, fragmentado. Transmutado em unidades mínimas que podem ser mesmo pequenas unidades rítmicas, como pulsações, batidas ou unidades de jogo.

⁴⁰ BOYD, N. **The Problem of Social Education as Related to Our American Way of Life**. Chicago: Film copy of typewritten manuscript. University of Chicago Library, Dep. of Photographic Reproduction, 1941, p. 39.

⁴¹ SPOLIN, Viola. **Improvisation for the Theater**. 3. ed. Chicago: Northwestern, 1999, p. IX e X.

⁴² Ibid., p. 371.

Neste compartimento tenta-se descobrir o presente de cada momento. Entretanto, parafraseando Spolin, podemos dizer que uma peça teatral bem escrita já contém este processo. Contém ao mesmo tempo a história, o jogo e o drama. Não uma historinha, pois não é a isso que se propõe a experiência spoliniana, mas a experimentar fragmentos construídos da modernidade.

CONCLUSÃO



Composição: Jackson Pollock

Em 1952, onze anos antes da publicação do primeiro livro de Spolin, o crítico de arte Harold Rosenberg (1906-1978) cunhava um novo termo para falar do trabalho do norte-americano Jackson Pollock (1912-1956) na revista ARTnews, “pintura em ação” (*action painting*). Rosenberg afirmava: o que vai à tela não é uma pintura, mas um evento (Karmel, 1999).⁴³ Esta nova forma de expressão procurava que o indivíduo focasse no momento presente, fazendo isto evocaria um momento mais profundo de expressão criativa. Seguiu os ditames do “fluxo de consciência” (*Stream-of-consciousness*) elaborado por William James e presente nos trabalhos de Virginia Woolf, Proust, Samuel Beckett... É este o rio que percorre os jogos de Boyd e Spolin.

⁴³ VARNEDOE, Kirk; KARMEL, Pepe. **Jackson Pollock: Essays, Chronology, and Bibliography.** Exhibition catalog. New York: The Museum of Modern Art, Chronology, 1998, p.315–329,