**ACORDOS COM BRUXAS: JOGO TEATRAL E DEMOCRACIA NA EDUCAÇÃO**

Luísa Valença Reis, doutoranda no PPGE - UFF

Ingrid Peixoto Dias, graduanda em Pedagogia pela UNIRIO

Este trabalho propõe pensar de que forma o jogo teatral como prática educativa, dentro ou fora da aula de teatro, pode contribuir para uma educação democrática. Nesse sentido, são trazidos questionamentos acerca dos conceitos de democracia e de jogo  buscando pensar a relevância destes no ensino e de que maneiras eles conversam entre si. Pensaremos, a partir de experiências vividas pelas autoras, de que forma as regras e os acordos dos jogos podem ser formas coletivas de uma criação democrática.

Palavras-chave: Cotidiano; Democracia; Educação; Jogo Teatral.

Nos últimos anos, no Brasil, a palavra democracia e seus derivados, como democrático, antidemocrático e democratização, têm sido muito usados pela mídia, políticos, pesquisadores e população em geral. Mas o que chamamos democracia? Qual a sua relação com a educação? O que seria uma educação democrática ou uma educação para/pela democracia? Essas não são perguntas novas e certamente possuem mais de uma resposta. Não é também proposta deste trabalho buscar fechar essas questões, mas sim trazê-las como ponto de partida para pensar de que forma o teatro e em especial o jogo teatral como prática educacional podem contribuir para uma vida e uma sociedade mais democráticas.

Em *Ódio à democracia*, o filósofo Jacques Rancière (2014) nos mostra que a concepção de democracia vem mudando ao longo da história. Ele apresenta não apenas as mudanças no conceito, mas também a maneira como foi-se construindo o ódio e o esvaziamento deste, se pergunta a quem serve a democracia moderna e a quem ela se destina, pontuando que se a democracia é, por um lado, embate de ideias e convívio com o diferente, por outro ela também é usada como instrumento de manutenção de poderes oligárquicos. Ao falar de democracia enquanto *ação*, o autor rompe com uma concepção burguesa de democracia em que há vencedores e vencidos. É justamente na busca constante pela ação democrática, na crença nela como um campo de disputa, que reside a democracia. Também a educação é perpassada e constituída por/nessa disputa. Quando começa e quando termina a educação? Para além do nível individual, devemos pensar a quem serve e para que serve a educação, tal qual a democracia.

Ela não se fundamenta em nenhuma natureza das coisas e não é garantida por nenhuma forma institucional. Não é trazida por nenhuma necessidade histórica e não traz nenhuma. Está entregue apenas à constância de seus próprios atos. A coisa tem por que suscitar medo e, portanto, ódio, entre os que estão acostumados a exercer o magistério do pensamento. Mas, entre os que sabem partilhar com qualquer um o poder igual da inteligência, pode suscitar, ao contrário, coragem e portanto, felicidade. (RANCIÈRE, 2014, p. 122)

Educação e democracia são substantivos abstratos, e como tais não possuem limites definidos, não há imagem platônica para elas, e por isso não podem ser dadas ou tiradas de alguém, não são objetos prontos e acabados. É no movimento de fazer com que elas existam que as permitimos fazer existir, e esse é o movimento gerador de coragem, felicidade e vida, que não é individual, mas sim movimentos *coletivos* de conquistas, que devem ser constantemente refeitos em acordos, em tensões. Como os professores e professoras na sala de aula lidam com a democracia? O que pressupõe uma educação democrática?

Se entendemos que democracia e educação são movimentos coletivos gerados a partir de conflitos e tensões, percebemos que nosso papel enquanto educadores não é também solitário. Professores e professoras, bem como suas práticas de ensino, fazem parte de uma rede que contém muitos outros elementos, internos e externos ao momento da aula. Os jogos teatrais podem ser pontos importantes dessa rede no entendimento corporal do que é essa democracia, e o traremos nesse texto do ponto de vista de duas professoras-pesquisadoras dos Estudos com os Cotidianos. Uma de nós é professora de teatro para crianças, adolescentes e jovens da rede pública de ensino, enquanto a outra é docente auxiliar da educação infantil regular. Utilizaremos aqui o movimento de narrar a vida e literaturizar a ciência (ALVES, ANDRADE e CALDAS, 2019) por acreditarmos que na/com/a partir da narrativa podemos apresentar o que se produz nas relações do a dia a dia a partir de situações vividas por nós mesmas, e portanto, mostrar que chegamos até aqui, a partir de nossas redes, que constituem assim, nossos saberes.

Muitas vezes nós ouvimos perguntas como “mas como assim você só joga com eles?” ou ainda “você passa a aula inteira brincando?”. Em paralelo ao entendimento da importância para a educação do jogo competitivo, como no caso dos esportes, ou do lúdico brincante, o jogo teatral agrega outras camadas relevantes na formação do sujeito. A pesquisadora Ingrid Koudela, em *Jogos teatrais*, aponta a relação entre real e imaginário e a apropriação de uma nova linguagem como fundamentos do jogo teatral. Essa visão encontra a de Augusto Boal, diretor e pensador teatral, que afirma que “o teatro é uma forma de conhecimento e deve ser também um meio de transformar a sociedade. Pode nos ajudar a construir o futuro, em vez de mansamente esperarmos por ele” (BOAL, 2011, p. xi[[1]](#footnote-2)).

Um exemplo disso se deu numa tarde, na escola de educação infantil em que uma de nós trabalha, no horário de pátio, quando as crianças tem uma hora para brincar fora da sala de aula:

*Um grupo de crianças brincava de* bruxa que transforma*, um jogo que consistia em uma bruxa que transformava as outras crianças em diferentes seres e objetos. As crianças transformadas assumiam estes papéis por um tempo. Parecia ocorrer tudo bem, quando duas meninas caminharam em minha direção e uma, disse “eu quero ser bruxa também, mas ela não quer deixar”. A outra prontamente respondeu: “mas a brincadeira é minha, eu inventei, só eu posso ser a bruxa”. Enquanto conversava com as meninas para entender melhor do que se tratava, outras crianças que participavam da brincadeira já estavam ao nosso redor contestando e achando injusto que apenas uma pudesse ser bruxa.*

Retornamos a Boal, criador do Teatro do Oprimido, sistema que nos é apresentado na figura de uma Árvore, que tem em sua base os jogos teatrais:

No tronco da Árvore surgem, primeiro, os *Jogos*, porque reúnem duas características essenciais da vida em sociedade: possuem regras, como a sociedade possui leis, que são necessárias para que se realizem, mas necessitam de liberdade criativa para que o *Jogo*, ou a vida, não se transforme em servil obediência. Sem regras não há *Jogo*, sem liberdade não há vida. (BOAL, 2010, p. 16)

Mas o que são as regras de um jogo que, como dito anteriormente, se pretende relação entre real e imaginário? A interpretação não deve ser totalmente livre e espontânea para ser verdadeira? Vamos retomar Koudela (2009) para pensar sobre essas questões. Sua diferença em relação ao jogo-brincadeira se dá principalmente na socialização necessária para que este aconteça. O acontecimento do jogo teatral deixa de ser subjetivo para que seja objetivo, estabelecendo uma relação com o outro por meio de regras e acordos coletivos. As regras dizem respeito às formas como o jogo deve ser jogado, ao que é permitido ou não dentro do espaço de jogo. Essas regras passam pelo acordo coletivo, ou seja, elas devem ser aceitas por todos antes do jogo, mas podem também ser alteradas a qualquer momento desde que haja um consenso.

*Depois de tentar, sem sucesso, convencer a criadora do jogo de que outras crianças pudessem também ser bruxas, dei-lhes a possibilidade de criar outro jogo com uma nova regra em que todas poderiam ser bruxas, se quisessem. As crianças saíram felizes com a solução encontrada, menos a criadora, que se sentou ao meu lado resignada e chorosa. Menos de cinco minutos depois todas as crianças voltaram novamente, desta vez com um novo problema - todas queriam ser bruxas e agora já não havia crianças para serem transformadas. Com mais alguns minutos de conversa chegamos à conclusão que a melhor forma de resolver seria dividir o grupo e o tempo para que todos pudessem ser tudo. Uma parte das crianças seria primeiro as bruxas por alguns minutos e quando se passasse o tempo eu as avisaria para que trocassem.*

A relação autoritária percebe a regra como lei. Na instituição lúdica, a regra pressupõe processo de interação. O sentido de cooperação leva ao declínio do misticismo da regra quando ela não aparece como lei exterior, mas como o resultado de uma decisão livre porque mutuamente consentida. Evidentemente, cooperação e respeito mútuo são formas de equilíbrio ideais, que só se realizam através de conflito e exercício da democracia. (KOUDELA, 2009, p. 49)

Essas regras, embora possam ser discutidas verbalmente antes do início, muitas vezes passam por esse acordo coletivo no corpo, no calor do jogo. É comum, no comento da organização do jogo nas aulas de teatro, perguntas como “pode isso ou aquilo?”. A princípio, pode tudo. Nesse caso, as regras devem ser alteradas, sem que necessariamente isso precise ser verbalizado. Para além dos próprios conflitos e tensões que os acordos coletivos geram, a própria ideia de um jogo em que não há ganhar ou perder pode ser catalisadora do entendimento da democracia por meio do corpo. A situação da bruxa ilustra bem a democracia em um jogo, a criação de um acordo coletivo a partir de um conflito. A começar pelo primeiro momento, em que as crianças se frustram porque apenas uma criança detém o poder de transformar quem quiser, e essa é, a princípio, uma das regras do jogo. Temos um primeiro conflito quando as crianças acham isso injusto, tentamos conversar para resolver e então partimos para o momento de criar um novo jogo, ou seja  novas regras, em que todos podem ser o que quiserem. Neste momento um outro conflito vem à tona, ao passo que todas as crianças querem ser a bruxa e mais uma vez, a partir da tensão, do conflito gerado, podemos encontrar uma nova solução democrática.

Assim, não há vencedores e vencidos, há o se colocar disponível para o jogo em si. A disponibilidade do corpo para o convívio com o outro é fundamental para que estejamos em estado de atenção e de abertura para o diferente. A concepção representativa da democracia nos leva a crer que ela se resume a ganhar ou perder, sendo inclusive o vocabulário que usamos nas eleições. E com isso em mente, abrimos a possibilidade do não aceitar. Ninguém quer aceitar perder, porque perder não é agradável. Por outro lado, quando nos colocamos disponíveis para o jogo, nos colocamos em ação. Nos colocamos em estado de democracia e em estado de teatro, já que, como visto, Rancière nos diz que democracia é ação (2014) e Boal nos diz que teatro é ação (2010). Ambos, democracia e teatro, são potências que só são possíveis por meio da partilha. E é com jogos que, sem precisarmos verbalizar conceitos, vamos corporalmente criando a democracia. O jogo traz para o corpo a ação democrática da relação eu, o outro e o todo. Assim, o jogo dentro da educação coloca no corpo a criação coletiva da democracia. O outro do jogo democrático não é mais o inimigo a ser aniquilado, vencido para sempre, se não, não há jogo. É na coletividade que o movimento criador de vida se apresenta, transformando medo em coragem, ódio em felicidade, e, desta forma, possibilitando mudança. Uma educação democrática por meio do jogo não aniquila as diferenças, pelo contrário: é a partir delas que existe a possibilidade criadora. O fazer teatral necessariamente passa pelo coletivo, e por isso ele tem muito a contribuir no campo da educação e dos movimentos de ação democrática.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, Nivea; CALDAS, Alessandra; ALVES, Nilda. Movimentos necessários às pesquisas com os cotidianos. In OLIVEIRA, Inês Barbosa de et al. (Org.). Estudos do cotidiano, currículo e formação docente – questões metodológicas, políticas e epistemológicas. Curitiba: CRV, 2019.

BOAL, Augusto. *Jogos para atores e não-atores*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

\_\_\_\_\_\_\_\_. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

KOUDELA, Ingrid. *Jogos teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 2009.

RANCIÈRE, Jacques. *Ódio à democracia*. São Paulo: Boitempo, 2014.

1. A paginação do capítulo é feita desta forma. [↑](#footnote-ref-2)