

3 | MÉTODO MARGOLIS

Até o período da escolha da pesquisa, setembro de 2017, a plataforma foi a única legitimada pela International Federation for Theatre Research (IFTR). A plataforma do método Margolis se apresentou como uma forma interessante de pesquisa e instigadora de novas formas de performances e teatralidades. O método de treinamento de atores Margolis surgiu no início dos anos 1980, em Nova Iorque (EUA), com a intenção de formar artistas autônomos. Apesar de as linguagens das artes terem sua especificidade e jogo, com parceiros, o método demonstra uma forma de treinamento poético-expressivo, aparentemente, mais individualizado. Enquanto muitas técnicas atuais pretendem o jogo teatral do grupo e fixados em uma formação coletiva (embora fragmentada em disciplinas que mal se articulam, o que acaba por ser uma discrepância frente a formação que se pretende forjar na conjunção), o método Margolis aponta para uma formação coletiva e, no entanto, oferece treinamentos que são individuais. Oferece um treinamento em e-learning, para que cada artista possa praticar e trazer novas contribuições a partir de sua experimentação para seu coletivo artístico. Em linhas gerais, o treinamento se orienta pelas particularidades de cada prática artística e aponta para um exercício universal. Apontar para algumas contribuições no campo da cidadania em relação à formação de artistas nessa plataforma parece desafiar as formas das escolas de atuação brasileira da atualidade. Fato que chamou atenção para a pesquisa é de que o treinamento foi, primeiramente, elaborado para artistas das artes cênicas e depois foi expandido para artistas de outras áreas. Analisar como as TDICs (<http://www.unesco.org/new/pt/brasil/communication-and-information/access-to-knowledge/ict-in-education/>, consulta em 12/01/2018) se articulam aos novos fazeres artísticos e de aprendizagens pode nos dar uma oportunidade metodológica para tratar sincronias e assincronias tecnológicas e estéticas no Brasil.

O tópico constitui grande relevância para a relação do teatro com as práticas sociais articuladas à cidadania, já que possibilita uma investigação sobre o cenário de produção de ferramentas de aprendizagem artísticas tal qual novas estéticas frente ao cenário brasileiro por meio dessas comunidades imaginadas e interligadas por novos meios de produção.

A formação de artistas a distância parece ser uma missão impossível se tratada sob a perspectiva dos treinamentos tradicionais. O método Margolis foi testado em sua especificidade enquanto formato complementar para artistas que não podem fazê-lo presencialmente. Os encontros presenciais foram etapas anteriormente cumpridas na presente pesquisa. Esses podem ser feitos por diferentes níveis de profissionais ou interessados, pois o método exige que haja formação contínua e que se leve em consideração o conteúdo, realidade e experiência de cada indivíduo para haver uma construção em si, e em seguida uma produção coletiva.

A plataforma escolhida é específica para artistas que procuram tomar consciência de seus gestos (gestus) em sua performance, qualquer que seja sua linguagem (artes cênicas, música, artes visuais, dança ou a transversalidade dessas). Tratarei nesta pesquisa o treinamento voltado para as artes cênicas. No website do Método Margolis (<http://www.margolismethod.org/online-learning>,

consulta em 04/11/2017) encontram-se informações sobre dinâmica a partir da plataforma e trataremos adiante os detalhes de operação.

Embora seja rica a análise do discurso de negociação e valorização para o consumo do método, nesta pesquisa avaliamos mais o treinamento do que o discurso ou a propaganda da plataforma. Bem como, a acessibilidade ao método não será tema desse trabalho, já que a maior parte dos métodos online com reconhecimento e legitimidade pública são pagos e há poucas problematizações sobre esse acesso a classes subalternas. Sendo o reconhecimento e legitimidade padrões que passam a ser mediados pelo valor atribuído ao plano de marketing de cada empresa, fazendo com que a avaliação de cada curso ou formação sejam medidos pelo valor que se paga. Assim, uma das justificativas apresentadas como vantajosas para a prática dos artistas é:

“Adapte seu treinamento aos seus horários para suas necessidades criativas e seu modo de vida. A navegação intuitiva confere vantagem a todas as oportunidades de aprendizagem e oferecem melhor acesso às ferramentas. A escolha é sua em adaptar um treinamento por 5 minutos ou 5 horas. A decisão de treinar uma aula inteira, rever um único exercício ou apenas assistir a uma construção de aquecimento para um ensaio ou uma audição está em suas mãos.” (<http://www.margolismethod.org/online-learning>, consulta em 04/11/2017)

Muitas plataformas de EaD atuam nesse sentido, mas nenhuma delas avalia os limites da viabilidade: forma, novos tipos de relações que são criadas a partir desse meio, conteúdos e possibilidade de melhoramentos (será que serve para todos?). Procurei manter a frequência de no mínimo uma aula na semana. Embora, esse ideal nunca fosse atingido. Muitas vezes prossegui com o tema inteiro em cerca de 3 dias. Ora por motivos da rotina diária de trabalho, ora por motivos de insatisfação com apenas um vídeo. As elaborações (o entender o exercício) tiveram pouca regularidade; e um dos motivos que atribui a isso foram níveis de dificuldade individuais de cada tema, pois a proposta aqui apresentada estava implicada numa experimentação menos comprometida com a comparação à formação coletiva. Embora muitas vezes tenha recorrido a uma parceira de atividade que balizou algumas elaborações. Busquei estratégias próprias aos reveses que iam surgindo. E, portanto, a construção foi sinuosa como, para mim, é sinuosa a elaboração de um fazer em artes cênicas.

Dessa forma, a metodologia de trabalho consiste em aulas organizadas por temas, cada tema contém vídeo-aulas que abordam: introdução ao conceito do exercício, exercícios fundamentais, exemplos de esquetes, improvisações, sugestões de prática, além de um aquecimento inicial e finalização da prática corporal. Cada uma das aulas inclui informações adicionais tais como análises críticas sobre o método, vocabulário próprio, descrição do exercício e propostas de continuidade. A seguir, cada aula será descrita com anotações sobre o método e sobre as avaliações.

3.1 Tema 1: Expressando os mundos internos e externos da personagem

Como hábito de todas as formações, o treinamento do Tema Um começa familiarizando os orientandos de como é a estrutura do treinamento e orienta de forma geral o vocabulário que é utilizado para o comando. Como afirmado anteriormente, existe um glossário disponível e é possível consultar a cada novo módulo pois há a inserção de novos conceitos e novas nomenclaturas de ações.

Na Aula Um, foi possível fazer associações com uma metodologia de busca dos fragmentos, das partes físicas, que sustentam o movimento; principalmente no que tange ao estudo de cada detalhe anteriormente a atuação. Segundo o método pesquisado, primeiro parte-se da construção da personagem. Um entender o que se passa internamente. Notou-se que a prática individualizada trouxe uma reflexão de menos contraste externo e maior contraste interno, frente às questões de cada praticante. Algumas vezes, foi possível sentir que a prática se parecia como um se espelhar; foi a busca em se tornar o movimento. A continuação dessa atividade (Aula Dois e Três) se expressou no conhecer de onde parte o movimento, com exercícios de respiração, ressaltando que expansão e condensação necessitam de forças diferentes e que partem do Core (força e centralidade do abdômen). A relação da qualidade do peso com o entender a gravidade foram fundamentais para construir um crescimento e conhecimento corporal. Como se houvesse um desenvolvimento da apreensão da estrutura que realiza o movimento. Para tanto, jogos com movimentos que são denominados voluntário e involuntário são aplicados a fim de lapidar o que os atores constroem; enquanto uma personagem, ou traços dela começa a ser produzida. A demonstração de que um movimento surgido de uma centralidade apresenta, seja voluntário ou involuntário, uma reação que pode igualmente ser voluntária ou involuntária. Nesse gerar de um jogo surge uma dificuldade que é a continuidade e a ruptura do jogo. Foi identificado que um dos problemas foi uma visão externa que mediasse a regra por fora. Dessa forma, o mesmo treinamento foi repetido mais de duas vezes naquela semana para que se pudesse condicionar o início e o fim de cada esquete. Se por um lado, foi construído uma autonomia de regra, por outro num treinamento mais tradicional, o jogo seria mais mediado e negociado por um orientador e pelos próprios participantes.

Essas primeiras aulas causaram grande resistência como tudo o que é novo causa. Isso foi percebido, por exemplo, nos movimentos que para se transformar em um gesto teriam que ser completos (acabados) e, também, marcados na transição para outro movimento (como se houvesse um timing mesmo dentro de um jogo interno). Daí houveram percepções de quais músculos deveriam ser acionados para ativar e pontuar movimentos. Foram muitas descobertas iniciais que necessitaram paciência para entender o surgimento de uma escolha de resposta e que esse movimento vai formando um jogo (e nos outros Temas uma cena mais completa; aqui, apenas fragmentos foram montados e que puderam ser mais aproximados a formação de quadros, como semi-esquetes).

Assim, na Aula Quatro, uma preparação foi melhor aproveitada já que as aulas anteriores puderam ser bem estudadas por apresentarem o elemento da novidade com dificuldade e resistência a treinamentos pouco experimentados. O assunto da aula apresentou obstáculos para um treinamento individual. Algumas das videoaulas foram feitas em conjunto com uma companheira de trabalho e criação para que pudéssemos acelerar o processo visto que a pesquisa teve um tempo determinado para acabar e se transformar no presente ensaio. Foi continuado o exercício de transições entre movimentos voluntários e involuntários para sofisticar mais ainda cada mudança e

acabamento do movimento. E dessa forma, polir mais ainda a expressão corporal para uma manifestação da intenção da personagem (conteúdo da Aula Cinco) com a finalidade de que a audiência consiga se envolver na relação estabelecida na cena. Como houve uma complexificação dos exercícios também houveram mais vídeo aulas teóricas e que, embora fossem importantes, traziam uma perda do aquecimento corporal conquistado no início da aula.

3.2 Tema 2: A relação dos atores com a respiração e a voz

A matéria desse tópico foi basicamente exercícios de vocalização, alguns sem a voz propriamente e outros que poderiam ter frases completas ou apenas solfejos. As propostas iniciais tratavam muito mais do tomar consciência do instrumento vocalcorporal do que a própria qualidade da sonoridade em si. Portanto, respiração e gravidade foram pontos altos que ajudam os artistas com suas construções cênicas e de personagens. Foram exploradas relações de como o solo ajuda na expressividade do som, a partir de um entendimento da musculatura. Os exercícios utilizaram diversos planos para testar e avaliar como a sonoridade que partia do interior dos artistas poderiam ser controladas através da respiração; uma qualidade sensorial dos estados vocais.

Um dos destaques desse tema, em termos de qualidade de atuação, foi o processar a voz como resultado de um movimento corporal por inteiro; uma expressão completa que se articula juntamente com a vocalização. Portanto, exercícios musculares formaram um elo essencial para o sentido da construção da intenção da personagem. Foi possível explorar os conceitos de força e resistência nas 2 primeiras aulas: Apoio a Voz e Controlando a Ênfase a partir da Respiração e da Voz. Já nas aulas seguintes o foco foi em como criar uma ação em que seja possível enviar a voz para onde quiser. Isto é, mesmo que se esteja de costas para seu público, os exercícios demonstraram como criar um meio corporal para que a voz desempenhe um papel de acordo com a relação que está em cena. Houveram alguns ruídos quanto a vocalização que trouxeram questões mais profundas de como provoca-se a movimentação do ar e o entendimento desse na cena formavam uma situação. Como estratégia de facilitar o entendimento e avaliação da tarefa, além de realizar o exercício em dupla, houve a percepção de que se o exercício fosse realizado exatamente como o vídeo poderia ser balizado mais facilmente. Assim, poderia ser mais aprofundado. A partir desse ponto, também, passou-se a perceber que o fato de administrarmos nossas próprias gravações foi um agravante pois a atenção ficava difusa em muitas tarefas. Uma constatação a partir dessa proposição foi a de que haveria prioridades a serem elencadas, que em primeiro seria a qualidade do treinamento e se houvesse foco o suficiente para administrarmos mais o audiovisual, então, seria feito. Avaliei a atuação dos primeiros vídeos e uma constatação pode ser feita a partir do aumento da qualidade de nossos trabalhos artísticos após o treinamento. Mesmo em trabalhos relacionados a educação artística, percebemos que houve uma maior conscientização na forma de abordagem dos processos. Uma anotação a ser destacada é a de que novas perspectivas puderam ser despertadas durante outras situações de gravação. Foi apresentado um jogo que antes parecia apenas da atuação na cena; o que se apresentou foi que a partir da percepção de uma câmera como elemento técnicoaudiência-artista houve mais um objeto inserido na relação do fenômeno cênico.

E, por fim, houve uma demonstração de como a vocalização poderia ser explorada através de uma mediação que a própria personagem impõe.

3.3 Tema 3: Os estados emocionais da personagem

Exercícios pendulares (em que o foco da cena passa de um artista para outro por meio de gestos na atuação que orientam o foco do jogo cênico) foram sendo introduzidos desde a unidade anterior, no entanto, ficou mais evidente a necessidade da marcação do movimento entre os atores. No treinamento individualizado, foi preciso repetir várias vezes o mesmo treinamento para que a elaboração da atividade pudesse ser captada. O nível visceral como é tratado no resumo do tópico acaba sendo organizado na repetição das transições como uma forma de memória muscular/ corporal e de compreensão do gesto pelo movimento. Uma das potências do Método bastante impactantes foi o fato de reconhecer o corpo e aproveitá-lo para todas as personagens em criação. A investigação começa numa concretude física e passa somente no fim de tudo pela narrativa (tanto que o tema só será abordado no Tema Cinco): “Explora o conceito de que o ator nunca estava totalmente vazio, mas cheio de uma qualidade de vazio. Nesse caso um estado da personagem está conectado com suas necessidades de viajar e de como as escolhas feitas no estágio espacial afeta o resultado final do que está sendo expressado.”

3.4 Tema 4: Ativando o espaço teatral

Nesse Tema a mudança de condições espaciais definem a novas partituras de movimento; e, ao mesmo tempo, desenhar um novo espaço a partir da relação que se estabelece naquele espaço: “Conhecendo o espaço teatral, o ator pode vivificar o espaço teatral, os atores influem a audiência a sentir relações metafóricas ou tensões dramáticas entre as personagens, desvelando quão grande é o universo das personagens, quais tensões existem entre as personagens e muito mais. As aulas expõem aos atores a prática das habilidades concretas para explorar o espaço de forma poética para estimular tanto a criatividade dos atores quanto a da audiência.” Para essa proposta foram trabalhadas linhas de tensão como profundidade, inclinação e lateralidade através de relações estabelecidas com os objetos, com outros atores ou com o próprio espaço.

3.5 Tema 5: Imbuindo vida a objetos inanimados

Como já comentado nos itens anteriores, esse Tema insere objetos como parte do treinamento e desenvolve a transformação deles como extensões do jogo cênico: “Por meio de atribuição da gravidade, peso dramático e características matizadas, os objetos criam vida com um sentido metafórico além de seu sentido cotidiano.” Nessas aulas, o jogo é facilitado por um bastão e orienta as perspectivas dos atores no treinamento ao determinar a verticalidade e a horizontalidade por vetores geométricos. Assim, segue se desenvolvendo por meio de diferentes objetos como um aro e uma mala.

Revisão #1

Criado 12 outubro 2021 14:10:30 por Valerio Augusto Lopes Passos

Atualizado 12 outubro 2021 14:11:13 por Valerio Augusto Lopes Passos