



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO/ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

HENRIQUE BEZERRA DE SOUZA

O ATOR NA CENA CÔMICA:
O GESTO COMO VIA DE CONSTRUÇÃO DA COMICIDADE

Salvador
2013

HENRIQUE BEZERRA DE SOUZA

O ATOR NA CENA CÔMICA:
O GESTO COMO VIA DE CONSTRUÇÃO DA COMICIDADE

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Escola de Teatro, Escola de Dança, Universidade Federal da Bahia, como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas.

Orientador: Prof. Dr. Luiz César Alves Marfuz

Salvador
2013

Escola de Teatro - UFBA

Souza, Henrique Bezerra de.

O ator na cena cômica: o gesto como via de construção da comicidade / Henrique Bezerra de Souza. - 2013.

135 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Luiz César Alves Marfuz.

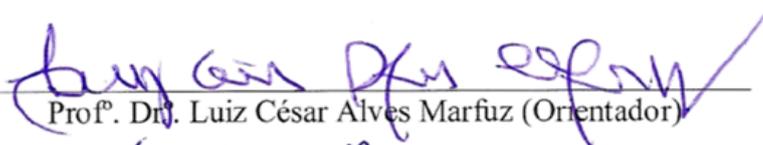
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro, 2013.

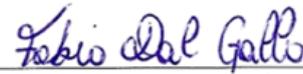
1. Representação teatral. 2. Ator. 3. Comico. 4. Riso. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

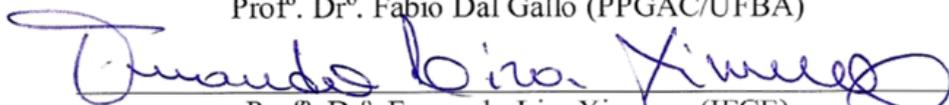
CDD 792.028

HENRIQUE BEZERRA DE SOUZA

Dissertação aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Universidade Federal da Bahia, pela seguinte Banca Examinadora:


Prof. Dr. Luiz César Alves Marfuz (Orientador)


Prof. Dr.º Fabio Dal Gallo (PPGAC/UFBA)


Prof. Dr.º Fernando Lira Ximenes (IFCE)

Salvador, 18 de janeiro de 2013.

AGRADECIMENTOS

A Deus, por colocar muitos de seus agentes em minha vida.

A minha mãe, Maria de Fátima, pelo carinho, apoio incondicional e exemplo de vida.

A meu pai, Silvino Alves, pelo sorriso sempre presente.

A minha irmã, Fernanda Bezerra, pela paciência e dedicação nos meus primeiros ensinamentos na infância; “porque quem não sabe ler não faz mestrado”.

A minha irmã, Fabiana Bezerra, pela garra, perseverança e ímpeto que não me deixaram desistir de um sonho.

A Elaine Nascimento, pelo companheirismo, lanches da tarde, conversas e principalmente pelo carinho que excedia estados civis ou distâncias.

A Pryscilla Rodrigues, Felipe Franco, Jéssica Cruz, Rafael Aragão, João Victor, os Gordos, *Mahagonny team*, todo o grupo do “Zé Walter” e tantos outros amigos de longa data que, com suas conversas, aliviaram os pesos e as saudades tão presentes neste percurso acadêmico.

A toda minha turma de mestrado, pelos almoços, encontros, comentários e discussões que me acolheram durante estes anos.

A “Turma do Funil”, principalmente a Milena Flick, Lara Couto, Mateus Schimith, e Bruno de Sousa, pela “dignidade” e sorrisos.

Ao professor orientador, Luiz Marfuz, pela confiança depositada e pela liberdade para que eu traçasse meus próprios caminhos.

A Fernando Lira e Fabio Dal Gallo, pela solicitude em contribuir com este trabalho.

Aos professores e profissionais do PPGAC: Daniel Marques, Cleise Mendes, Eliene Benício, Meran Vargens, Denise Coutinho, Suzana Martins, Daisy Andrade, Dayane e Victor; pelos aprendizados e prontidão na resolução de problemas.

Aos atores-alunos do curso de Interpretação da Escola de Teatro e aos participantes da oficina de Fortaleza, que contribuíram com esta pesquisa: Alice, Anita, Brisa, Bruna, Darzé, Dio, Elmir, Fabíola, Chico, Luana, Lucas, Luciana, Zambia, Márcia, Moara, Ricardo, Rivisson, Vera, Gally, Anderson, David, Dyego, Fábio, Isaías, Izabela, Jairo, Jemima, Ligia, Rosa, Moisés, Priscilla, Ramon, Ruan, Sarah, Thaís, Wagner e Vânia.

A CAPES, pela bolsa de estudos que possibilitou este trabalho.

Por fim, a todas as encruzilhadas e encontros proporcionados pelo meu ofício.

SOUZA, Henrique Bezerra de. **O ator na cena cômica: o gesto como via de construção da comicidade.** 2013. 135 f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

RESUMO

O riso tem sido motivo de reflexão de diversos teóricos e filósofos. Contudo, no campo das artes cênicas, são raros os trabalhos que abordem o ofício do ator na cena cômica sem restringirem-se a formas, gêneros ou estéticas específicas. Diante disso, esta pesquisa busca investigar possibilidades de construção ou potencialização dos efeitos risíveis no trabalho do ator dentro de uma cena cômica através dos gestos. Para isso, são tomados como referencial teórico os pensamentos do filósofo francês Henri Bergson a respeito do riso. A partir dos estudos do pensador e de sua teoria do mecânico colado no vivo, traçam-se paralelos com as reflexões de encenadores como Stanislavski, Burnier e Dario Fo, encontrando neles aproximações com a prática teatral. A partir daí, observa-se no gesto do ator a possibilidade da utilização das reflexões bergsonianas na cena cômica. Do ponto de vista metodológico, são analisadas duas oficinas realizadas com os atores-alunos dos cursos de graduação em Interpretação da Universidade Federal da Bahia (UFBA) e de Licenciatura em Teatro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFCE). Estas incursões práticas foram estruturadas a partir de exercícios criados pelas relações entre as ideias de Bergson e a prática teatral. Por meio delas, analisam-se as implicações que a utilização do gesto trouxe à prática destes atores-alunos nas oficinas e suas possíveis contribuições para a cena cômica.

Palavras-chave: teatro; ator; cena cômica; jogo; Henri Bergson.

SOUZA, Henrique Bezerra de. **The actor in comic scene:** the gesture as a construction way of comicality. 2013. 135 f. Dissertation (Master in Performing Arts) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

ABSTRACT

For a long time, laugh has been the subject of reflection for many theorists and philosophers. However, on the performing arts, there are few studies about the actor in the comic scene without restricting itself to forms, genders or specific esthetics. Thus, this research investigates possibilities of building or potentiation of the laughable effects in the actor's work into a comic scene. For this reason, takes as reference the French philosopher Henri Bergson's thoughts about laugh. Based on this studies and his theory of mechanical pasted in live, draws parallels with the reflections of directors as Stanislavski, Burnier e Dario Fo, finding it approaches to the theatrical practice. Thereafter, observes the gesture of the actos as a possibility of using the Bergson's reflections in comic scene. From the methodological view, analyzes two workshops with actors-students of undergraduate courses in Interpreting of Universidade Federal da Bahia (UFBA) and the pedagogy of theater of Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia (IFCE). These practices were structured from exercises created by the relationships between Bergson's ideas and theater practical. Through them, analyzes the implications that gesture bring to the practical of these actors-students in the workshops and their possible contributions to the comic scene.

Key words: theater; actor; comic scene; play; Henri Bergson.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	6
SEÇÃO 1 – UM TRAJETO DO RISO E DO ENCONTRO	
1.1 – Pelo direito de rir: o local das comédias nas teorias teatrais	13
1.2 – O riso em Bergson	23
1.3 – Procedimentos bergsonianos e a prática teatral	31
1.4 – Explicando a piada, o riso bergsoniano no teatro	45
SEÇÃO 2 – NA BERLINDA DA TÉCNICA: GESTO E JOGO	
2.1 – O gesto do ator na construção da comicidade	52
2.2 – O aprendizado vem das tábuas... e de observá-las	59
2.3 – Por um ator que ri: a importância do jogo no trabalho do ator	68
SEÇÃO 3 – DA ESCRIVANINHA PARA A CENA: O PROCESSO DA OFICINA	
3.1 – Saindo da escrivania... questões metodológicas	82
3.2 – Preparação para o trabalho: grupo, tensão e intenção em cena	86
3.3 – A cena e(m) jogo: a relação com o grupo, o público e a generosidade	90
3.4 – O gesto e a teoria bergsoniana na oficina	100
CONSIDERAÇÕES FINAIS	115
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	118
APÊNDICES	
Apêndice 1 – Exercícios da oficina	124
Apêndice 2 – Os grupos das oficinas	135

INTRODUÇÃO

Tendo rido Deus, nasceram os sete deuses que governam o mundo... Quando ele gargalhou, fez-se a luz... Ele gargalhou pela segunda vez: tudo era água. Na terceira gargalhada, apareceu Hermes; na quarta, a geração; na quinta, o destino; na sexta, o tempo. Depois, pouco antes do sétimo riso, Deus inspira profundamente, mas ele ri tanto que chora, e de suas lágrimas nasce a alma.

Autor desconhecido¹

O riso é um assunto que intriga os filósofos, pesquisadores e artistas. Em sua história, o riso já foi taxado de agressivo, sarcástico, sardônico, amigável, punitivo, grotesco, irônico e tantos outros adjetivos. Seu caráter multifacetado se estende às manifestações artísticas que o tenham como objetivo e, a depender dos processos utilizados para sua obtenção, o riso pode aparecer com uma de suas “faces” ou simplesmente não marcar presença.

Meu encontro com o riso ocorreu em 2005, quando comecei a trabalhar profissionalmente como ator. Desde então, este “monstro de muitas faces” pareceu acompanhar e recriar constantemente o meu ofício. Muito embora, neste curto percurso eu não tenha me detido a um gênero específico, o meu apreço pela comicidade era evidente nas escolhas dos trabalhos que realizava. Era como se, ao invés de fugir deste monstro, eu corresse para seus braços. Um encontro, no qual desenvolveu-se minha prática e traçou os caminhos que me trouxeram a esta dissertação.

Em 2007, dois destes encontros foram fundamentais para o exame das questões desta pesquisa. Primeiro, o período em que trabalhei na Companhia Cearense de Molecagem, grupo com mais de dez anos de atividades e reconhecido por seu repertório de comédias e paródias. Por ter um fluxo de montagens constante, ocasionalmente, havia pouco tempo de ensaios e uma frequente substituição de atores. Este processo me gerou questionamentos quando notei que a mesma situação obtinha resultados bem distintos quando um ator era substituído. Por vezes o potencial cômico da cena estava condicionado ao desempenho do intérprete que a realizava.

No mesmo período, o segundo encontro aconteceu quando participei de uma oficina chamada “Procedimentos para a cena cômica”, ministrada pelo pesquisador Fernando Lira Ximenes². Tal acontecimento culminou na nova formação do Grupo de Pesquisa em Comicidade, Riso e Experimentos (CRISE), do qual passei a fazer parte. Apesar de se tratar de um grupo de pesquisa, ele se propunha, também, a ser um campo

¹ Este mito da criação do mundo foi originalmente encontrado em um papiro sem assinatura que data do século III, o papiro de Leyde. A transcrição para esta dissertação foi retirada de MINOIS (2003, p. 21).

² Fernando Lira Ximenes é doutor em Artes Cênicas pela UFBA e professor do quadro permanente do curso de licenciatura em teatro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE).

de experimentação para atores que se aventuram no território do cômico. Durante minha permanência no grupo, montamos um espetáculo³ e viajamos por estados do Nordeste brasileiro. No transcorrer das viagens notei que o desempenho corporal e gestual do artista tinha uma ligação com a construção dos efeitos risíveis⁴ na cena. Este contato com a pesquisa e o período de apresentações inflamou ainda mais minhas dúvidas a respeito do desempenho do ator determinar a apreciação cômica de uma cena. Afinal, o que torna o ator engraçado? É possível construir este efeito através dos gestos?

Como defende o artista italiano Dario Fo, o ator que não é curioso, não sabe porque seus artifícios funcionam, pode se tornar um “ator mendicante”, um “animal do palco” nada propositivo e sujeito às ordens do diretor. Inspirado por este princípio, busquei um amparo teórico para refletir sobre minha prática e a dos que me rodeavam. No entanto, me deparei com a escassez de estudos sobre o ator na cena cômica que não se detivessem a formas, gêneros e estilos específicos (como o *clown*, *commedia dell'arte*, mímicos).

Então, resolvi observar o que eu utilizava no meu próprio fazer teatral e fui solidificando a ideia de que as relações que eram estabelecidas entre a situação e o uso dado ao meu corpo proporcionavam um espaço de possibilidades para o cômico. Mais especificamente, o uso dado ao gesto era capaz de potencializar ou até mesmo construir efeitos risíveis dentro de uma determinada cena. Encontrei no gesto um recurso que parecia ser capaz de ressignificar, construir ou até mesmo ignorar o discurso e enredo da situação dramática. Foi então que realizei uma monografia estudando o potencial cômico deste recurso dentro de um esquete⁵.

Entretanto, a monografia gerou mais incertezas do que certezas, na medida em que limitou as conclusões ao seu contexto: a análise do meu trabalho como ator dentro de um esquete⁶. A partir de então, nesta dissertação decidi investigar as possibilidades cênicas e cômicas do gesto em uma escala maior, encarando-o como um possível caminho para que outros atores, nas mais diversas situações, possam construir ou potencializar os efeitos risíveis em uma cena cômica.

Esta escolha de percurso apresentou inicialmente uma dificuldade central devido à pluralidade de definições que cercam o termo “gesto”. Em um rápido levantamento

³ *Para não falar de teatro*, texto e direção de Fernando Lira

⁴ Durante todo este trabalho, *risível* será tratado aqui como sinônimo de engraçado, cômico. Algo que carrega o potencial de gerar o efeito do riso. Se em algum momento significar outra coisa deixarei claramente explícito.

⁵ *Os Impostores*, texto e direção de Fernando Lira.

⁶ Este processo gerou o trabalho intitulado “O gesto na cena cômica em Os Impostores”.

pode-se verificar as ideias de Grotowski, que defendem que o gesto difere da ação física, já que, na visão do diretor polonês o “[...] gesto é um movimento periférico do corpo, um gesto não nasce no interior do corpo, mas em sua periferia (mãos e face).” (GROTOWSKI *apud* RICHARDS, 2004, p. 75)⁷ (Tradução nossa)⁸. Em contraponto, Tadeuz Kowzan (2006, p. 106) traz uma afirmação divergente ao apontar que o gesto é um “[...] movimento ou atitude da mão, do braço, da perna, da cabeça, do corpo inteiro, visando criar ou comunicar signos.” Já Matteo Bonfitto (2004, p. 110) acredita que o gesto não está em contraponto à ação física, mas seria na realidade um desdobramento desta, na medida em que se torna capaz de particularizar e definir o personagem.

Não somente estes estudiosos, mas outros como Etienne Decroux, Patrice Pavis, Dario Fo também teceram considerações sobre o conceito, de modo que, caso eu tentasse defini-lo, isto exigiria uma pesquisa exclusiva para tal feito e implicaria em uma série de complicações que me fariam fugir do objeto de estudo deste trabalho: o ator na cena cômica. Portanto, tendo em vista as contribuições que o conceito pode trazer para a comicidade, nesta dissertação entenderei gesto como o percurso físico do movimento que compõe a ação; e cena cômica como uma cena que tem como objetivo a criação de efeitos risíveis.

Para estruturar meu pensamento acerca da comicidade, recorri às ideias do filósofo francês Henri Bergson, cujos estudos contribuíram para uma mudança na maneira com que se encara a filosofia e as ciências em geral. Bergson criticava o racionalismo e o empirismo vigentes; acreditava que estes partem de ideias gerais e pressupostos para explicar a realidade, não tratam das coisas em si. Com isso, podem produzir fórmulas rigorosas e generalizantes e, caso apresentem algum equívoco, podem ser enxertadas posteriormente com tudo que a experiência mostrou ao cientista. Dentre seus livros publicou “*O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*” (2004)⁹, no qual traz diversas reflexões sobre o cômico. Apesar de sua visão acerca do riso ser alvo de duras críticas¹⁰, de acordo com pesquisadores como Ariano Suassuna, sua teoria

⁷ “Most often a gesture is a *peripheral* movement of the body, a gesture is not born from the inside of the body, but from the periphery (the hands and the face).” Este trecho provém de uma conferência realizada por Jerzy Grotowski em Santarcangelo e transcrita por Thomas Richards em seu livro *At work with Grotowski on physical actions*.

⁸ Durante todo este trabalho, todas as traduções de bibliografias estrangeiras que não tiveram uma publicação em língua portuguesa serão feitas por mim. Se em algum momento isto não acontecer deixarei claramente explícito.

⁹ A primeira edição do livro data de 1899.

¹⁰ Assunto que será melhor desenvolvido no tópico 1.4 deste trabalho. Para mais informações ver também ALBERTI (1999, p. 184-197) e MENDES (2008, p. 12-15; p. 91-100).

ainda “[...] foi, talvez, a que maior número de esclarecimentos trouxe, até hoje, sobre o assunto.” (SUASSUNA, 2008, p. 171).

A partir das reflexões do filósofo, elaborei alguns exercícios que trabalhavam esta possibilidade do gesto na construção de efeitos risíveis. No intuito de expandir o campo de análise, ao invés de observar meu trabalho como ator, os exercícios foram estruturados em duas oficinas para atores-alunos de cursos de teatro de duas instituições distintas: Universidade Federal da Bahia (UFBA) e Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE); experiências que serviram como motor propulsor da escrita desta dissertação. Este trabalho de campo não buscava resultados quantitativos, mas uma complementação das reflexões oriundas das relações entre a revisão bibliográfica e a prática cênica. Para este intento, utilizei um “diário de bordo” onde anotava minhas impressões a cada dia de trabalho, registros vídeo-fotográficos das cenas e exercícios realizados, e gravações dos depoimentos que os atores-alunos davam no fim dos encontros.

De antemão, reconheço que existem outras maneiras de se trabalhar a comicidade no ofício do ator; os caminhos a serem seguidos podem passar pelo estudo do misterioso “tempo cômico”, pela lógica particular do palhaço, por uma análise do exagero e do grotesco como mecanismos que suscitem o riso, e tantos outros objetos de estudo. No entanto, os encontros e as experiências vividas no meu fazer teatral é que orientaram a escolha desta trilha, vi em algumas das ideias de Bergson, apontamentos que pareceram refletir aspectos da minha prática que, por sua vez, poderiam trazer contribuições para o trabalho de outros atores. Deste modo, não ousei trazer fórmulas para obtenção da comicidade e nem provar a eficácia da teoria bergsoniana frente às demais, mas apontar um, dentre muitos, dos caminhos de trabalho.

Tendo isso em mente, o objetivo aqui colocado é a possibilidade de um encaminhamento prático para o trabalho do ator na cena cômica, visto que, como afirma a pesquisadora Elza de Andrade¹¹, muitos escritos ainda “[...] acreditam na inviabilidade de a comédia ser ensinada, negando qualquer possibilidade ao ator que não possui o dom de adquiri-lo por estudo e técnica.” (ANDRADE, 2010, p. 3); visão que considero restritiva e simplista frente ao número de artistas e profissionais que se dedicam ao gênero cômico.

¹¹ Elza de Andrade é doutora em teatro pela UNIRIO e atualmente professora adjunta da Escola de Teatro da mesma faculdade.

Esclareço que esta dissertação não se detém a um tipo de ator específico. Reconheço a existência de tipos como palhaços, mímicos, do “ator cômico popular” de Marco De Marinis (1997), mas meu foco é o *trabalho do ator na cena cômica*, ou seja, qualquer ator que em algum momento tenha que elaborar ou participar de uma cena em que o riso seja o resultado esperado.

Justamente por isto, achei necessário recorrer a outros grandes mestres que se debruçaram sobre a prática do ator. Neste sentido, minhas escolhas foram pautadas pelo meu trajeto. Sou ator fruto de uma geração acadêmica, tive a oportunidade de exercer o ofício em um constante trânsito entre as tábuas do palco e os muros seguros de uma faculdade; experiência que moldou a minha visão e postura de trabalho. Assimilei em meu percurso ideias de diferentes encenadores que, em conjunto, pareciam fazer sentido para minha prática, tais como Stanislavski, Grotowski, Burnier e Dario Fo; bases de minha formação. Neste viés, transpus estes pensamentos para o trabalho que foi realizado nas oficinas, de modo que, apesar de serem voltadas para a cena cômica, as oficinas também foram atravessadas pelas reflexões destes encenadores.

Em outra perspectiva, por considerar o cômico como um gênero que se aproxima de uma brincadeira, temi que qualquer elaboração técnica causasse um “engessamento” ou seriedade excessiva na performance dos atores. Devido a isto, a ideia de “jogo” e as implicações deste conceito se fizeram presentes tanto nas práticas realizadas, quanto no texto desta dissertação, fazendo com que este trabalho se estruturasse em três seções:

Na primeira seção, trago um breve percurso sobre o estudo da comédia nas teorias teatrais, verificando um discurso que insiste em ancorar o gênero a uma ótica comparativa em relação ao drama ou tragédia, o que, por sua vez, reserva ao cômico um lugar inferior. Em seguida, na tentativa de situar o leitor sobre o modo como Bergson encara o riso, apresento algumas de suas ideias¹², trazendo as devidas ressalvas na maneira que o utilizo nesta pesquisa. Desse modo, através da teoria do *mecânico colado no vivo* e seus eventuais desdobramentos, desenvolvo aproximações com as reflexões do filósofo e a prática teatral.

Na segunda seção, me dedico a refletir sobre o trabalho do ator na cena cômica, partindo inicialmente do gesto como elemento construtor da comicidade. Para isso, utilizo-me ainda das ideias de Bergson, em relação à ideia de *fisicidade* apontada por

¹² Existem aspectos do ensaio bergsoniano do riso, tais como a comicidade de palavras e o cômico do absurdo, que não serão desenvolvidos neste trabalho para não fugir do foco deste estudo: o gesto do ator e suas implicações na cena cômica.

Luís Otávio Burnier (2009) e a observação que Mario Bolognesi¹³ (2003) fez da prática de palhaços. Posteriormente, trago outros elementos que, creio, perpassam o trabalho do ator na cena cômica, como tensão, intenção e energia. Em seguida, examino como a noção de jogo pode unir estes recursos.

A terceira seção é voltada exclusivamente para o processo da oficina e suas relações com as teorias apresentadas no decorrer da dissertação. Analiso as duas realizações, as dificuldades, descobertas e interpretações que o encontro da teoria com a prática suscitou. Primeiramente, parto de trabalhos mais gerais como a construção do grupo, a importância do jogo, para, posteriormente, focar o ponto central: as contribuições que o gesto e a teoria bergsoniana geraram. Neste momento, optei por analisar os elementos evocados pelo trabalho, deixando a apresentação dos exercícios completos somente para os apêndices desta dissertação. Devido à importância dos atores-alunos neste estudo, durante a construção deste tópico, utilizei suas falas para contribuir com a construção do pensamento apresentado.

Por fim, encerro o texto apontando que os caminhos da pesquisa nem sempre são tão certos. Determinados aspectos desta dissertação não eram previstos no projeto inicial, mas no decorrer da escrita se tornaram necessários. Assim como os encontros que eu tive nas tábuas do palco delimitaram meu fazer teatral e as escolhas deste estudo, o contato com os atores-alunos provocou uma mudança na postura com que encarei todo este trabalho. A questão do jogo tomou uma amplitude maior do que eu esperava e agora parece apontar possíveis caminhos para continuidade desta pesquisa. Curioso lembrar que, quando saí de minha cidade para cumprir esta etapa como artista-pesquisador, um amigo me disse a seguinte frase: “Eu te desejo bons encontros.” E é isto que desejo que este texto proporcione: um bom encontro com o leitor.

¹³ Doutor em Artes pela Universidade de São Paulo (USP), pesquisador teatral e professor adjunto da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP).

SEÇÃO 1

UM TRAJETO DO RISO E DO ENCONTRO

1.1 - PELO DIREITO DE RIR: O LOCAL DA COMÉDIA NAS TEORIAS TEATRAIS

Perto dos colossos homéricos Ésquilo, Sófocles, Eurípedes, que são Aristófanes e Plauto?
Victor Hugo

Observo que, muitas vezes, o gênero cômico é tratado no teatro e na academia como sinônimo de algo menor. Por vezes, uma pretensa desvalorização vem mascarada através de frases adversativas ou tentativas de funcionalizar o riso, dando a entender que no caso do espetáculo ter como único objetivo a risada do espectador, seu valor artístico deva ser questionado. Como aponta a pesquisadora Cleise Mendes¹⁴ (2010, p. 76): “[...] há em nossa crítica teatral o veio racionalista que se inquieta com o cômico sem finalidade, o rir por nada, uma espécie de *horror vacui*.”

Esta pretensa desvalorização não é um fenômeno recente, mas atravessa boa parte da história do teatro. O pesquisador francês Jean-Jacques Roubine lembra que, na cena teatral francesa por volta do século XVII “[...] um partido intelectual tende a impor uma hierarquia dos gêneros, a separá-los uns dos outros através de uma rígida regulamentação e de decretos que os valorizam ou desvalorizam.” (ROUBINE, 1998, p. 45). Além de definir em que gênero determinado espetáculo se enquadrará, esta divisão estabeleceu uma primazia por espetáculos que tinham o texto como elemento dominante. Na perspectiva desta hierarquia, as manifestações artísticas que utilizavam o texto apenas como mais um de seus componentes, ou seja, não o viam como o aspecto mais importante do espetáculo (e aqui pode-se incluir grande parte das comédias, farsas e cenas apresentadas pela *commedia dell'arte*), foram desvalorizadas.

Todavia, aplicar esta divisão de gêneros atualmente parece inapropriado. O advento da figura do encenador na prática teatral, não só ampliou o modo como um texto pode ser utilizado, como também atribuiu a possibilidade de dispensar o texto dramático na montagem de um espetáculo. A tarefa deste profissional não se limita necessariamente a representação fiel do que foi escrito pelo autor, mas sim à construção da unidade e do discurso que a obra artística pretende transmitir. Isto pluraliza as possibilidades de abordagens do texto dramático, de modo que, mesmo que a peça tenha sido escrita originalmente como um drama, caso o encenador deseje, o espetáculo resulte em uma comédia. Não obstante, é válido lembrar que a perspectiva teatral contemporânea apresenta textos que não seguem uma linha de causalidade, ou que

¹⁴ Cleise Furtado Mendes é professora do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA e autora de “A gargalhada de Ulisses – A Catarse na comédia”.

difícilmente possam ser enquadrados em um gênero específico. Como ressalta o teórico francês Jean-Pierre Ryngaert: “O teatro contemporâneo em sua maior parte, ignora os gêneros.” (RYNGAERT, 1996, p. 9). O mesmo espetáculo pode ser composto por cenas cômicas e dramáticas de tal modo que, como um todo, ele não seja categorizado dentro de um único estilo.

Já no campo da atuação, práticas privilegiadas por atores cômicos populares (histrionês, atores de rua, *comici dell'arte*) passaram a ser integradas como elementos eficazes no ofício do intérprete, tais como: o improvisado, o ecletismo corporal, a relação direta com o público. Figuras cômicas por excelência, como o palhaço e o bufão, frequentemente tornam-se objetos de estudo em pesquisas. Atores conhecidos por seu desempenho em cenas cômicas passam a ser utilizados como um modelo a ser seguido, como por exemplo, Karl Valentin¹⁵, constantemente lembrado por Bertolt Brecht.

Sob esta ótica tem-se a impressão de que o cômico não sofre mais tal desvalorização. Mas, ocorre que, mesmo cercado de todos estes argumentos, ainda existe nos discursos dos estudiosos, diretores e atores, a aparente necessidade de conferir à comédia um sentido diferenciado do que ela propõe, analisando-a em oposição ao “drama sério” ou à tragédia, como se estas formas artísticas fossem superiores. A recorrência em tentar atribuir “sentidos superiores” ao gênero cômico, pode ser interpretada como uma forma de apontar justificativas para sua existência. Assim, percebe-se que, mesmo nesta época de gêneros difusos, a necessidade de justificação e, por consequência, uma decorrente desvalorização ainda sobrevive sob a análise dos espetáculos que adotam o gênero cômico.

Uma das primeiras afirmações que gerou parte do preconceito contra a comédia surgiu quando Aristóteles disse: “A comédia é, como dissemos, mímese de homens inferiores.” (ARISTOTELES, 1991, p. 250). Porém, de acordo com Mendes (2008), quando o filósofo proferiu tal afirmação, ele não se referia a questões puramente morais, mas à classe social destes indivíduos. Devido à tradução do grego para as outras línguas, o sentido original acabou sendo diluído. Superiores ou inferiores, neste caso, significariam respectivamente “heróis” e “homens da multidão”. O pesquisador Fernando Maciel Gazoni¹⁶ também desmistifica esta inferioridade da comédia quando

¹⁵ Parceiro de Bertolt Brecht em esquetes de comédia política, Karl Valentin foi ator, autor e cômico popular diversas vezes elogiado pelo encenador alemão.

¹⁶ Doutor em filosofia pela Universidade de São Paulo (USP), propôs em sua dissertação de mestrado uma tradução da *Poética* de Aristóteles diretamente do texto em grego para o português, confrontando os escritos com diversas outras traduções existentes.

afirma: “A rigor, Aristóteles não disse que a comédia é a mímese de homens inferiores (*phauloterôn*), mas sim que aqueles que imitam, imitam homens que agem, e estes são virtuosos (*spoudaioi*) ou viciosos (*phauloi*)” (GAZONI, 2006, p. 46). Portanto, para Gazoni, a comédia não teria como objetivo necessário representar os homens piores do que são, mas seu alvo na realidade seriam os homens comuns, da multidão. Diferente dos heróis e deuses apresentados no gênero trágico.

Tal confusão linguística possibilita uma série de equívocos acerca do local do gênero cômico na teoria teatral. Para Aristóteles, este não seria “menor” frente aos outros gêneros, mas apenas teria especificidades. Em defesa do filósofo, Mendes assinala que “[...] não se pode atribuir a Aristóteles a ‘origem’ do rebaixamento crítico de que foi vítima, durante séculos, a forma cômica.” (MENDES, 2008, p. 49). Deduz-se então que, as leituras posteriores da *Poética* podem ter interpretado de forma equivocada os escritos aristotélicos e, com isso, armaram as bases para gerar o rebaixamento que atinge o gênero cômico.

Ainda de acordo com Mendes (2008), foi com o poeta francês Boileau que a comédia, mais especificamente o baixo cômico, tornou-se um alvo declarado dos críticos. O estudioso francês aponta que não é função do cômico “[...] ir numa praça pública, encantar o populacho, com palavras sujas e baixas.” (BOILEAU, 1979, p. 73). Boileau criticava boa parte das práticas cômicas populares que priorizavam aspectos grotescos em detrimento da racionalidade e da verossimilhança das ações, como escreveu em sua *Arte Poética*:

No teatro, gosto de ver um autor que, sem rebaixar-se aos olhos do espectador, satisfaz somente pela razão e não a contraria. Mas quanto a um falso cômico, amante de equívocos grosseiros, que não utiliza senão a sujeira para divertir-me, que ele se vá, se quiser, sobre dois tablados, divertir o Pont-Neuf e os lacaios lá reunidos, com brincadeiras insípidas e representações de farsas grotescas. (BOILEAU, 1979, p. 73)

Entretanto, o poeta francês não criticava todas as formas do cômico. Em sua visão, a comédia é válida desde que seja comedida, mantenha sua elegância e graça na expressão. Desse modo, o estudioso tomou a “comédia nova” como um modelo passível a ser seguido, mais especificamente o autor grego Menandro.

Na tentativa de compreender a escolha de Boileau, faz-se necessário observar o contexto em que Menandro e seus escritos estavam inseridos. Na Grécia, Aristófanes e seu riso desenfreado vinham sendo extremamente criticados devido a suas comédias agressivas, que não poupavam ninguém do ridículo. Os políticos, representantes do

povo, alegavam que não podiam ser alvo de zombaria, visto que rir deles era rir do povo. Além disso, a Guerra do Peloponeso havia fragilizado a democracia. Nesta situação, rir de seus representantes seria miná-la ainda mais; esta pode ter sido uma das razões para o desencorajamento das comédias que tratassem da *polis* e o surgimento da dita “comédia nova” com Menandro, que tinha como alvo os vícios, paixões, defeitos particulares.

Refletindo sobre o verdadeiro porquê da escolha de Boileau, chega-se a possível conclusão de que ele temia a “gravidade” cômica, o poder de arrastar para baixo tudo que aparentemente está no alto. Ao centrar a “boa comédia” nos dramas familiares, ele resgata o medo que os democratas gregos tiveram. Somente através deste riso comedido da comédia de costumes, a sociedade, o governo e os nobres podem viver “tranquilamente”. Afinal, como assinala Dario Fo:

O poder, qualquer poder, teme, mais do que tudo, o riso, o sorriso, a troça, a gargalhada. Pois a risada denota senso crítico, fantasia, inteligência, distanciamento de todo e qualquer fanatismo. Na escala da evolução humana, temos, inicialmente, o *homo faber*, em seguida o *homo sapiens*, e finalmente, sem dúvida o *homo ridens*. (FO, 2004, p. 187).

Sob outra perspectiva, é curioso notar que ao invés de um rebaixamento, em alguns mitos o riso é consagrado; algo que só os deuses teriam direito já que os homens não conseguiriam controlar seu caos, sua divindade, seu poder de criação. O historiador Georges Minois adverte que, em boa parte dos mitos gregos, o riso é uma aproximação perigosa com o divino, quando o homem tem contato com ele, algo ruim está à espreita:

Por ser divino, o próprio riso é inquietante. Os deuses o deram ao homem, mas este, limitado, frágil, será capaz de controlar essa força que o ultrapassa? [...] O riso, como um sopro grande demais para nosso espírito, pode conduzir à loucura: é o caso do riso demente de Ajax, presente envenenado de Atenas, posto em cena por Sófocles. (MINOIS, 2003, p. 26)

De acordo com o papiro de Leyde (MINOIS, 2003, p. 21), o próprio mundo e as coisas que nele habitam teriam nascido de uma gargalhada. A divindade superior não o teria criado por meio da palavra, pois esta já seria civilização, mas por meio do caos, da selvageria que é o riso.

Tal era a sua importância nas sociedades antigas, que muitas festas (dionisíacas, leneanas, tesmofórias, saturnais) o tinham como base. Em tais festejos, a ordem social era rompida e novas regras eram estabelecidas. Nestes dias se “retornava” ao caos criador. O riso festivo religava a sociedade com este aspecto selvagem do divino. A inversão era lei, tochas deveriam ser acesas durante o dia, escravos mandavam nos

senhores a quem serviam, homens se travestiam de mulheres. Nestes períodos, um dos escravos era escolhido como o representante do caos. Durante as festas ele seria tratado como rei, teria direito a todas as regalias, poderia dormir com as concubinas, comer o que desejasse, enfim, seria o comandante da festa. Contudo, este mesmo escravo é morto no final das festividades e junto com ele o “caos festivo” deve findar.

Percebe-se então que este representante do riso no mundo dos homens funciona como espécie de bode expiatório. Nele tem-se início o caos divino e é também nele que o caos é findado, dando lugar novamente à ordem natural das coisas. Assim, estas festas e este riso, ajudam a dar continuidade na vida social. Quando se estabelece um “período livre” das convívências sociais, ao personificar o caos em um indivíduo e logo em seguida sacrificá-lo, esta inversão, esta festividade adota como função primária a reafirmação da ordem. Como o período é finito, este riso aparentemente louco é na realidade um meio de aprimorar a sociedade, funciona como o escape de uma panela de pressão, a verdadeira função acaba sendo a de exorcizar o caos.

Este riso festivo também é presente nos escritos do filósofo russo Mikhail Bakhtin (1987). Em seus estudos ele afirma que na Idade Média existiam dois mundos: a realidade séria, regida pelas leis sociais e pela igreja; e o mundo festivo, composto por imagens da cultura popular e regido pelo riso. Este mundo festivo funcionava como uma paródia do mundo oficial; as leis eram invertidas, todos eram obrigados a participar e indivíduos que, normalmente, estão separados por barreiras sociais, passam a interagir, abandonando seu status ou posto para participar da festa. Este riso festivo é universal, visto que não tem um único ser como alvo, mas sim o todo; zomba-se do outro da mesma maneira que é possível zombar de si.

Este conjunto de imagens da cultura popular e do mundo festivo formava o que Bakhtin chamava de realismo grotesco. Nele, por meio do riso popular, tudo que é elevado – cerimônias religiosas, diálogos sérios – é transferido para o plano material. No grotesco, o homem é um ser inacabado, em eterna transição; coloca-se ênfase onde o corpo entra em contato com o mundo, por isso a recorrência aos orifícios do organismo, as excrescências, ao sexo. Dessa forma “o riso popular que organiza todas as formas do realismo grotesco, foi sempre ligado ao baixo material e corporal. O riso degrada e materializa.” (BAKHTIN, 1987, p. 18). Todavia, este riso comporta um caráter ambivalente, não é só a zombaria com objetivo de degradar e destruir. Para o realismo grotesco o baixo não é destruição, mas sim começo, porque o baixo também é a terra, o seio materno, fertilidade e nascimento. A degradação cava o túmulo para dar lugar a um

novo nascimento. Sob esta ótica, o pesquisador cearense Fernando Lira Ximenes defende que no enfoque bakhtiniano:

[...] ao mesmo tempo em que o *riso castiga os costumes*, também redime o objeto do qual se ri. É o “riso com”, do mundo carnavalizado das tradições populares, das feiras e praças públicas. É a plena aceitação da diferença e recusa à polarização unilateral do sério. (XIMENES, 2010, p. 33)

E é neste sentido que o grotesco difere da paródia moderna que privilegia o aspecto negativo e destrutivo do riso. Bakhtin acredita que esta paródia ainda é capaz de degradar seu alvo, porém, diferente do realismo grotesco, perdeu o caráter ambivalente e regenerador do riso.

Acredito que uma das razões para o abandono destes elementos na paródia moderna, possa ser encontrada com o advento do Renascimento. A estética renascentista rejeita a visão do corpo como um produto inacabado, o que difere em muito da ótica grotesca. Bakhtin aponta que atos ou elementos que indiquem o caráter transitório ou incompleto do homem (protuberâncias, orifícios, a concepção, a gravidez) dificilmente encontram lugar nas obras artísticas do Renascimento. Com isso, o corpo do realismo grotesco passa a parecer feio e disforme para a estética clássica, implicando que suas representações fossem cada vez mais restritas à literatura.

Em um movimento análogo, acontece um processo de redução e formatação das festas populares. A antiga liberdade da praça pública em festa é cada vez menor. Isto enfraquece o riso festivo e universal inerente ao realismo grotesco. Frente a isto, Bakhtin afirma que “ao perder seus laços com a cultura popular da praça pública, ao tornar-se uma mera tradição literária, o grotesco degenera.” (BAKHTIN, 1987, p. 30). Com a visão grotesca do mundo enfraquecida, os aspectos degradantes e destrutivos do riso ganham ênfase em detrimento a seu caráter ambivalente e regenerador. Isto contribuiu um pouco mais para a desvalorização do gênero teatral que o tem como objetivo final. O riso, que antes zombava para destruir, mas também trazer nova vida, agora privilegia a troça e a derrisão.

A questão do riso é vista por outro ângulo pelo filósofo francês Henri Bergson. Para ele, o riso tem uma função social, que seria corretiva, ou seja, quando determinado ato ou situação transgredir as “regras normais” da sociedade, estes deverão ser punidos e tal punição virá na forma do riso. É por isto que pessoas distraídas ou desajustadas podem parecer cômicas. Suas atitudes trazem um defeito que não deveria estar lá, um aspecto de insociabilidade (que pode ser desde um comportamento específico a uma

roupa extravagante), eles fogem dos padrões sociais. O filósofo reitera este pensamento ao afirmar que “a comicidade é certa inadaptação particular da pessoa à sociedade.” (BERGSON, 2004 p. 100). Na perspectiva bergsoniana, o riso funciona como uma espécie de arma de aperfeiçoamento geral, corrige as transgressões, pune o ridículo, castiga os costumes, e com isso faz os transgressores retornarem às “leis naturais” da sociedade.

Além disso, Bergson acreditava que não é possível apreender o mundo por inteiro. Os sentidos não conseguem captar tudo o que é percebido. As coisas, cores, sensações, objetos, enfim, tudo que rodeia o homem, é muito maior do que se tem conhecimento. No pensamento bergsoniano, perceber algo como um todo seria um esforço descomunal para a mente. Só se consegue apreender a natureza meramente utilitária das coisas, ou seja, o homem vê no mundo apenas aquilo que lhe é útil. Nas palavras do filósofo:

Viver é só aceitar dos objetos a impressão *útil* para responder-lhes por reações apropriadas: as outras impressões devem obscurecer-se ou só nos chegar confusamente. Eu olho e acredito ver, dou ouvidos e acredito ouvir, estudo-me e acredito ler no fundo de meu coração. Mas o que vejo e ouço do mundo exterior é simplesmente o que meus sentidos dele extraem para aclarar minha conduta; o que conheço de mim mesmo é o que aflora à superfície, o que toma parte da ação. Meus sentidos e minha consciência, portanto, só me entregam da realidade uma simplificação prática. (BERGSON, 2004, p.113)

Esta percepção utilitária do mundo pode ser trazida inclusive para as relações sociais. Bergson defende que os homens carregam consigo uma infinidade de desejos e emoções que normalmente não trazem à tona. Ao escolher viver em sociedade, o homem suprimiu uma parcela destes sentimentos para que a convivência fosse possível. É como se as convívências sociais funcionassem como camadas que “[...] recobrem o fogo interior das paixões individuais.” (BERGSON, 2004, p.119).

Contudo, o filósofo acredita que, ocasionalmente surgem pessoas com a capacidade de olhar além desta “simplificação prática” da realidade, capazes de perceber outros aspectos do mundo e dos indivíduos. Ele afirma que estas pessoas são os artistas, que, por meio de sua arte, compartilham a sua visão de mundo. Para Bergson, apesar das relações sociais estarem reduzidas somente aos seus aspectos utilitários, no teatro elas podem ter uma representação capaz de ampliar as tensões, desejos e emoções que normalmente são mantidas veladas debaixo das convívências sociais. Para o filósofo esta representação é o drama:

É um prazer desse tipo que o drama nos proporciona. Sob a vida tranquila, burguesa, que a sociedade e a razão compuseram para nós, ele vai remexer em nós alguma coisa que, felizmente, não explode, mas cuja tensão interior ele nos faz sentir. [...] É portanto uma realidade mais profunda que o drama foi buscar debaixo de aquisições mais úteis... (BERGSON, 2004, p. 119-120).

Sob esta ótica, ao desvelar as paixões individuais que motivam os personagens, o drama convida o espectador a observar além das conviências sociais e, por isto, a conhecer uma “realidade mais profunda” de si mesmo e do outro. Neste sentido, é curioso perceber o que a relação dos argumentos do filósofo pode gerar. Se o riso tem uma função corretiva, quando a comédia adota a sociedade vigente como modelo, meio natural para estabelecer esta punição do riso, ela pode tornar-se superficial, visto que, a realidade vigente, adotada pela comédia como arquétipo de punição, é apenas uma parcela do que se percebe do mundo, é apenas uma realidade utilitária. Percebe-se nestes argumentos um dos eixos que sustentam o pensamento comum de que o drama é profundo e a comédia superficial.

Esta aparência de superficialidade negativa, somada à presença do riso no cotidiano, pode minar os valores artísticos do gênero. Ora, diante de tantos estudos sobre o riso, nota-se que ele é um assunto de extremo interesse, entretanto de difícil definição. Uma das razões disto decorre da sua forte presença nas mais diversas culturas, ele é um dos poucos aspectos interculturais no homem, como assinala Minois: “Todos os povos da terra riem” (MINOIS, 2003, p. 560). É fato que em determinados locais ele sofre restrições, muda seu objeto risível, tem interpretações e objetivos diferentes, mas invariavelmente o riso está presente onde o homem está.

Acredito que diretores conhecidos por seu trabalho na cena cômica, já devam ter ouvido a proposta, ao menos uma vez, de convidar “aquele amigo engraçado” para participar de seu novo espetáculo. As pessoas dificilmente reúnem-se para chorar, dramatizar a vida, discutir sobre a ontologia do ser. Contudo, encontros no intuito de divertir-se e “trocar risadas” são bem mais frequentes: amigos em mesas de bar, *happy hour's*, festas. Esta presença constante reforça a ideia do riso ser comum à sociedade. Talvez por isto, o riso oriundo de causas artísticas acaba sendo confundido com um riso cotidiano. Ao perceber a facilidade de provocá-lo nestas situações, o homem pode ter a impressão de que a mesma facilidade está presente na comédia. Os valores artísticos e cotidianos podem se misturar, dando forma a um pensamento equivocado sobre o gênero cômico. Somente o artista que experimentou a sensação de ver o público

sentado, observando-o com a expressão de “faça-me rir, divirta-me” sabe o peso real desta tarefa.

Na tentativa de garantir o valor artístico do gênero cômico, há outras orientações recorrentes. Na opinião de Mendes (2008), os estudiosos apontam dois processos usuais de “salvar” uma comédia, que consistem justamente em conferir-lhe “altura” e “profundidade”. Molière recebeu constantes elogios por ter chegado a uma comédia que estava na “altura de uma tragédia”. Mendes cita o exemplo de um crítico ainda mais pontual, Saint-Beuve, que “chega a louvar uma comédia que subiu tanto, tanto, até se encontrar no ponto mais alto e mais afastado do... cômico!” (MENDES, 2008, p. 57). Ora, tal paradoxo é no mínimo curioso, pois aparentemente afirma que os comediógrafos são avaliados e “aprovados” tanto mais se distanciem da comédia.

Afinal, de acordo com Boileau, comédia boa é aquela mais afastada do corpo, da terra, da materialidade. Curioso notar que estes são aspectos recorrentes na tragédia.¹⁷ A meu ver, o cômico deve ser estudado, antes de mais nada, por si e enquanto tal. Suas especificidades em muito diferem dos outros gêneros, assim como os outros gêneros em muito diferem dele. Não há aqui uma valoração de estilos, mas apenas uma defesa das diferenças. Talvez pelo fato do “livro da comédia” de Aristóteles, do qual existem tantas referências na *Poética*, não ter chegado aos dias de hoje, o gênero cômico muitas vezes é estudado sob a perspectiva de oposição à tragédia. E, o cômico não é um elemento absolutamente oposto ao trágico ou ao drama. Se existe algo oposto ao cômico, talvez seja o não-cômico, o sério.

Basta observar o segundo modo de “salvar” uma comédia e percebe-se ainda mais essa tentativa de aproximação ao trágico: buscar a “profundidade”, conferir um caráter reflexivo às peças cômicas, dar utilidade ao riso. Observa-se que, ao longo do tempo, os críticos recomendam para escapar ao rótulo desta “comédia digestiva”, “besteiro!”, “riso frouxo”, não buscar apenas o riso pelo riso, mas sim propor uma reflexão, fazer uma crítica a algo ou alguém. O próprio Molière não foge à regra. Ele só consegue encenar *Tartufo*¹⁸ após fazer a terceira adaptação no texto, na qual pune o transgressor hipócrita e louva o governo. Desse modo, coloca no texto uma lição de

¹⁷ Nas tragédias o poeta evita lembrar a materialidade física de seus heróis. Como diria Bergson: “Tão logo intervenha a preocupação com o corpo, é de se temer uma infiltração cômica. Por esse motivo, o herói da tragédia não bebe, não come, não se aquece. Sempre que possível, até não se senta. Sentar-se em meio a uma tirada seria lembrar que existe um corpo.” (BERGSON, 2008, p. 38-39)

¹⁸ Famosa peça de Molière em que um homem que se diz extremamente religioso abusa da boa fé de um amigo e rouba todos os seus pertences.

moral, agrada os nobres e pode seguir com seu trabalho. Basta observar a fala do guarda na peça:

GUARDA: Podeis tranquilizar-vos após tantos sustos:
Este nosso governo é feito de homens justos.
Tudo quanto ele faz com severa coragem,
É perseguir o furto, a fraude, a gatunagem,
Vigilante, no lar, na praça, na cidade,
Cabe-lhe garantir completa liberdade
A todo cidadão, e evitar que ele caia
Nas vergonhosas mãos de tipos dessa laia.
Aqui neste país ninguém será roubado:
A polícia, senhor, está de vosso lado.
Pra que ela permaneça atenta ao seu posto.
O governo vos cobra um pequenino imposto.
Podeis estar seguro: o vosso dinheirinho
Não sumirá jamais deste vosso bolsinho,
Quanto a vossa mulher, senhor, e vossa filha
Só se vos descuidais algum maroto as pilha.
Com governo tão bom, tão bem organizado,
Podeis adormecer fagueiro e sossegado.
Um decreto real acaba de ordenar
Que volte para vós o que quisestes dar.
Assim podeis viver felizes e contentes,
Desde que sejais bons, calados, obedientes. (MOLIÈRE, 1959, p. 133).¹⁹

Entendo que, assim como qualquer outro gênero ou manifestação artística, as comédias podem gerar reflexão, serem “altas” e “profundas”. Contudo, exigir delas tais características é limitá-las novamente e ancorá-las na ótica comparativa. Desta forma, a apreciação do cômico em constante oposição ao trágico, reserva-lhe um lugar inferior. Na tentativa de elevá-lo, muitos são os discursos que atribuem funções superiores a ele. Poderia colocar neste trabalho diversas explicações e funções para o riso, mas em vez disso lanço a pergunta: por que tanta culpa em rir por rir? Aparentemente é exercida uma autocrítica quando se aprecia uma comédia denominada como “besteirol”, um riso solto, sem função aparente. Mesmo assumindo que sua proposta não é gerar reflexões acerca da condição humana, exige-se deste riso solto algo mais do que ele promete.

Em defesa do riso transcrevo a história de Heródoto²⁰ sobre o rei do Egito, Amassis:

[...] Amassis, todo dia, depois dos assuntos sérios, ‘passava à mesa, onde caçoava de seus convivas e só pensava em divertir-se e em fazer brincadeiras engenhosas e indecentes.’ Seus amigos o repreenderam: ‘não sabes manter a honra de tua posição e a aviltas.’. Ao que ele respondeu com uma comparação que, em seguida, foi retomada pelos moralistas: ‘Não sabeis que só se estica um arco quando há necessidade e que, depois que foi usado,

¹⁹ Grifos meus. Como o texto foi escrito em verso, optei por manter a métrica original.

²⁰ Heródoto foi um geógrafo e historiador grego que passou a se preocupar com as implicações filosóficas de “gravar o passado”. Devido a isso ficou conhecido como o “pai da história”.

precisa ser afrouxado? Se nós o mantivermos sempre tenso, ele arreventará e não podemos mais utilizá-lo quando for necessário. Ocorre o mesmo com o homem: se ele permanecer sempre voltando para as coisas sérias, sem relaxar e sem se entregar aos prazeres, tornar-se-á, sem perceber, louco ou estúpido. (HERÓDOTO *apud* MINOIS, 2003, p. 46).

Com esta transcrição atribuo novamente uma função ao riso, como um relaxamento e caminho para evitar a loucura. Portanto, quanto mais se aprofunda em seu estudo, mais se identificam funções que a ele podem ser atreladas. Neste breve levantamento foram apresentadas apenas algumas, quer seja o alívio do espírito, a manutenção ou inversão da ordem, a punição social, ou ainda o rebaixamento cômico de atitudes superiores. Desvinculá-lo destas características não é o objetivo deste tópico, mas, sim, tentar demonstrar que independentemente da presença ou não de “funções superiores” no riso, a diversidade de estudos que o tem como objeto e sua constante presença na vida e no teatro, já são motivos suficientes para que o mesmo não seja desvalorizado.

1.2 – O RISO EM BERGSON

O ensaio sobre o riso de Henri Bergson é um marco teórico nos estudos sobre o assunto. Os pensamentos do filósofo geralmente marcam presença nas pesquisas que tenham o cômico como tema. Em seu livro, Bergson propôs imagens que compõem o efeito cômico em diversas situações da vida. Embora seus escritos não tratem especificamente da prática teatral, por vezes conseguem ilustrar artifícios utilizados no trabalho do ator e na construção da cena que tenha como objetivo final o riso. Frente a isto, defendo que o estudo das reflexões do filósofo pode dialogar e trazer contribuições para o ofício cênico.

Apesar de defender esta possibilidade de diálogo, tenho em mente que o ensaio bergsoniano possui restrições. Porém, na tentativa de elucidar a maneira como o filósofo encara o riso, neste tópico me limito a apresentar alguns de seus pensamentos, deixando para abordar quaisquer restrições resultantes da transposição de suas ideias à prática teatral para o tópico final deste capítulo.

Em sua obra, Bergson critica autores que tomaram o efeito como causa, ou seja, a partir de observações de situações específicas, elaboraram leis que explicariam o riso de maneira geral. Pode-se verificar isso quando ele cita Alexandre Bain “O risível nasceria ‘quando nos apresentam uma coisa, antes respeitada, como medíocre e vil.’”.

(BAIN *apud* BERGSON, 2004, p. 93), ou até mesmo Kant “O riso provém de uma expectativa que se resolve subitamente em nada.” (KANT *apud* BERGSON, 2004, p. 63). O filósofo afirma que tais apontamentos são capazes de gerar o riso, contudo nem sempre o farão. Defende que o diferencial de seu estudo é que ele não pretende encerrar o cômico em uma fórmula generalizante, mas sim determinar os “procedimentos de fabricação da comicidade” (BERGSON, 2004). Para tal empreitada, o filósofo divide seu ensaio em três capítulos: I – Da comicidade em geral/a comicidade das formas e a comicidade dos movimentos/força de expansão da comicidade; II – A comicidade de situação e a comicidade de palavras; III – A comicidade de caráter.

Antes de lançar seu estudo sobre o riso, Bergson já havia escrito *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência* (1889) e *Matéria e Memória* (1896). Tais obras trazem em si um dos conceitos-chave para compreender a filosofia bergsoniana e o modo como o filósofo encara o riso: a ideia de memória e atualização do passado. Para Bergson, os seres humanos são dotados de consciência, e esta tem como uma de suas funções a memória. A memória é a acumulação de todo o passado da vida do indivíduo. Entretanto, a consciência também é responsável pela atenção à vida; ela filtra o modo como os homens percebem o mundo. Para que esta atenção exista, ela se esforça a todo momento em prever o futuro. Para isso, recorre à memória captando informações do passado que são atualizadas no presente, em uma tentativa de tomar decisões para o futuro.

Bergson acredita que, o presente não existiria a não ser como mero instante teórico que separa o passado do que está por vir e, quando se percebe o presente ele já se tornou passado. O filósofo argumenta que “[...] a consciência é um traço de união entre o que foi e o que será, uma ponte lançada entre o passado e o futuro.” (BERGSON, 2009, p. 6). Ao se deparar com um problema, o movimento que a consciência faz é o seguinte: ela busca uma memória que se assemelhe à questão colocada no presente e analisa as consequências para tomar uma decisão. Em outras palavras, ela resgata o passado, atualiza-o no presente, na tentativa de prever o futuro.

Ora, o leitor poderá afirmar que esta previsão é inexistente. A previsão deve se concentrar nos adivinhos e profetas. Duvidando então desta previsão, evoco uma cena simples, um breve piscar de olhos. Ao abrir e fechar os olhos rapidamente, a consciência é invadida por uma série de informações, das quais ela filtra o que receberá atenção (por meio do movimento do passado atualizado no presente). Se o homem tivesse a capacidade de enumerar tudo que compõe a cena vista, por mais rápido que ele

falasse, tal contagem poderia durar milhares de anos. A consciência concentra a atenção no que será mais importante para o futuro. Deste modo, o leitor consegue ler este texto esquecendo um pouco dos barulhos que o rodeiam; das imagens que estão além destas páginas, mas ainda assim são captadas por seus olhos; e das próprias palavras que não são lidas por completo, mas sim previstas. (Verifique a segunda linha deste parágrafo. Não falta um “r” na palavra “previsão”?).

Neste viés, os homens vivem em um eterno balanço, apoiados no passado e debruçados sobre o futuro. Uma consciência que não tivesse memória, esquecesse de si mesma a todo momento, seria inconstante, pereceria e renasceria a todo momento, não seria um indivíduo. Já uma que nunca atualizasse seu passado, não teria mudanças qualitativas, mas sim um movimento automático e repetitivo, se assemelharia mais a uma máquina programada do que a um ser humano.

A partir deste ponto, percebe-se que o modo como Bergson encara o riso tem uma forte relação com sua filosofia. Para ele, o riso é o *mecânico colado no vivo*, ou seja, quando for exigida a atenção vívida de uma pessoa, mas ela apresentar uma rigidez mecânica obtém-se o efeito risível. Ora, se todas as percepções do homem são na realidade previsões (passados atualizados no presente) e, ao mesmo tempo, a consciência deve estar alerta para filtrar quais as memórias e percepções úteis para o momento vivido, o indivíduo deve estar atento para os ajustes entre o que foi previsto e o que acontece de fato. Nesta ótica, o riso surge do indivíduo obstinado que insiste – inconscientemente – na sua previsão inicial, mesmo quando é necessário mudá-la.

Quando se percebe o contraste entre o real e a previsão (como no final surpreendente de uma piada), a percepção da rigidez dos atos ou pensamentos pode proporcionar o efeito risível. Não é necessariamente o contraste que cria o efeito, mas sim a ligeira percepção da rigidez, pois, uma cena repetida, ou situação em que a previsão do público coincide com o desfecho, também pode ocasionar o riso.

Na teoria do *mecânico colado no vivo*, Bergson afirma que se ri quando a vida parece desviar-se para certa rigidez mecânica. Isto se dá por meio de distrações, gestos que se repetem, dentre outros. A vida no seu fluxo natural não deveria repetir-se, quando se surpreende nela este arranjo mecânico, o choque da percepção é capaz de gerar o riso. Um indivíduo que cuida de seus afazeres com uma “regularidade matemática” pode se enquadrar nesta proposta. Todos os dias ele realiza as mesmas ações de maneira idêntica, seguindo um percurso já traçado pela rotina. Porém, alguém trocou os objetos que este homem normalmente usa. Daí ele vai calçar um sapato e

encontra um vaso, molha a caneta no tinteiro, mas o que existe no lugar é um pote de graxa, vai colocar o chapéu e acaba usando um balde de tinta e assim em diante. Por falta de atenção ou certo efeito de velocidade adquirida, este indivíduo está em uma rigidez mecânica de seus atos, caminhou para um automatismo mecânico. Um observador externo provavelmente riria ao perceber a distração dele, este choque da vida apresentando certos arranjos mecânicos.

Quando os seres vivos, “flexíveis”, adotam atitudes que tiram esta flexibilidade, revelam seu lado mecânico e repetitivo, este contraste da vida caminhando em direção a mecânica poderá provocar o riso. Quando uma pessoa cai em um buraco, a cena pode se tornar cômica porque o indivíduo estava distraído em seu caminhar a tal ponto que não percebeu a armadilha no caminho. Foi exigido dele a flexibilidade que todo ser vivo possui, mas no momento ele estava em um “caminhar mecânico”, distraído e por isto caiu. Nas palavras de Bergson, o que há de risível “[...] é certa rigidez mecânica quando seria de se esperar a maleabilidade atenta e a flexibilidade vívida de uma pessoa” (BERGSON, 2004, p. 08).

Vale lembrar que a mera mecanicidade dos atos não é suficiente para gerar o efeito risível. Se assim o fosse, seria hilário observar as engrenagens de uma máquina funcionando, ou um homem que realiza um trabalho repetitivo, como um tabelião ao carimbar papéis. Mas, caso seja exigida a atenção, a flexibilidade da vida deste homem, e, ele continuar na rigidez mecânica (Os papéis acabam e ele continua a realizar o ato repetitivo, carimbando pastas, mesas, computadores, pessoas...) daí pode-se ter o efeito risível. Deve existir o choque da vida apresentando aspectos mecânicos.

Neste sentido, o *mecânico colado no vivo* não seria nada mais do que um movimento particular da consciência; esta que tem como função a memória e dar atenção à vida, atualiza o passado no presente na tentativa de prever o futuro, mas está sempre aberta as mudanças impostas pelas condições. Todavia, quando ela “esquece” de dar atenção à vida e insiste no seu movimento de previsão inicial, ignorando as adaptações que lhe são exigidas, como o indivíduo a caminhar que não percebe o buraco, gera uma surpresa que possivelmente se manifestará na forma do riso. O *mecânico colado no vivo* é encarado por Bergson como um *leitmotiv* que se repete durante todo seu ensaio. Na opinião dele, a chave para encontrar o riso seria perceber arranjos mecânicos dentro da vida e, por isto mesmo, suas reflexões sobre o assunto surgem como desdobramentos desta ideia.

Seguindo adiante, ainda existem alguns elementos-chave para entender a noção de riso em Bergson. Apesar de já ter sido mencionado no primeiro tópico deste trabalho, a função social do riso é outro fator importante na teoria bergsoniana. Para compreender melhor este elemento, deve-se ter em mente que, para Bergson, é impossível dissociar o riso do contexto em que está inserido, ele deve ser estudado em seu meio natural, o social. Justamente por isto, pessoas diferentes riem de objetos diferentes. Para o filósofo “nosso riso é o riso de um grupo.” (BERGSON, 2004, p. 5).

O contexto sociocultural em que o homem está inserido determina a maneira com que ele apreende o mundo. Durkheim (1995) e Hobbes (2003) chegaram a afirmar que o indivíduo nasce da sociedade e não que a sociedade nasce dos indivíduos. Santos (2007)²¹ defende que a sociedade pode ser comparada a um espelho. Ela reproduz as imagens dominantes da maioria dos indivíduos e as assimila para si. Tais espelhos sociais são os que legitimam certas atitudes, rotinas e normas do convívio social. Eles assumem as formas de instituições e ideologias. Na medida em que reiteram os padrões dominantes, eles criam identidades, vida própria. Uma espécie de paradoxo cruel, em que a cópia torna-se o que o real deveria ser. Assim, em vez da sociedade se ver no espelho, o espelho a obriga a ser sua imagem. “De objecto do olhar, passa a ser, ele próprio um olhar.” (SANTOS, 2007, p. 48). Não obstante, a maneira como o homem interpreta tudo que o rodeia passa por filtros semânticos, compostos pela sociedade, experiências e cultura do indivíduo, como defende Richard Demarcy²²:

[...] só existe significado através da sociedade e sua história[...] É a história de uma sociedade, lentamente, difusamente, que aos poucos se inscreveu num signo, e é dela que se deve esperar o aparecimento dos significados de conotação.” (DEMARCY, 2006, p. 32)

O mesmo acontece com o objeto risível. O filólogo russo Vladimir Propp parece concordar com este pensamento ao afirmar que: “Cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas.” (PROPP, 1992, p. 32). Aos poucos, os objetos risíveis são delimitados pelo grupo social no qual os indivíduos estão inseridos. Todavia, para Bergson, o riso soma a este aspecto a função de punir estes objetos risíveis. Quando algo não se enquadra nas “regras normais” da sociedade, foge das imagens legitimadas pelos espelhos sociais, seu “equivoco” chama a atenção e é castigado por meio do riso:

²¹ Boaventura de Sousa Santos é doutor em sociologia e diretor do Centro de Estudos Sociais da Universidade de Coimbra.

²² Richard Demarcy é doutor em sociologia, diretor, dramaturgo e autor de *Éléments d'une sociologie du spectacle*.

A sociedade propriamente dita não precede de outra maneira. É preciso que cada um de seus membros fique atento para que o cerca, que se modele de acordo com o ambiente, que evite enfim fechar-se em seu caráter assim como numa torre de marfim. Por isso, ela faz pairar sobre cada um, senão a ameaça de correção, pelo menos a perspectiva de uma humilhação que, mesmo sendo leve não deixa de ser temida. Essa deve ser a função do riso. Sempre um pouco humilhante pra quem é seu objeto, o riso é de fato uma espécie de trote social. (BERGSON, 2004, p. 101)

No tocante a teoria do *mecânico colado no vivo*, a sociedade cobra dos indivíduos uma adaptação às mais diversas situações, não há espaço para rigidez mecânica. Ela exige esta atenção constante ao momento presente, aos contornos que são apresentados. Como visto anteriormente, ri-se do homem que cai no buraco porque lhe foi exigida a flexibilidade da vida, mas ele continuou no seu caminhar rígido, mecânico. Assim:

Pelo medo que inspira o riso reprime as excentricidades, mantém constantemente vigilantes e em contato recíproco certas atividades de ordem acessória que correriam o risco de isolar-se e adormecer; flexibiliza enfim tudo o que pode restar de rigidez mecânica na superfície do corpo social. [...] **Essa rigidez é a comicidade, e o riso é seu castigo.**²³ (BERGSON, 2004, p 15)

Por isso geralmente as pessoas buscam se adequar às regras sociais impostas, o temor do riso e do ridículo limitam certas atitudes. O contexto em que o ato ou indivíduo esteja inserido é determinante para torná-lo ou não um alvo do riso. Poucos ousariam passear em praça pública usando apenas uma sunga, mas a situação é diferente quando esta ação é permitida, como na praia por exemplo. Então, Bergson acredita que o riso incorpora em sua função social a tarefa de flexibilizar os indivíduos que estejam na rigidez mecânica dos seus atos. Por meio dele, a sociedade castiga a “falha”, corrige a mecanicidade dos atos ou pensamentos e assim chama a atenção de volta para a vida.

Ao verificar outro elemento-chave para compreender a teoria bergsoniana do riso, percebe-se que ele é um dos pontos mais discutidos sobre seu pensamento. Para o filósofo, o riso não admite a presença da emoção; o homem não ri daquilo que o emociona. Ao ver um indivíduo cair, caso o observador se preocupe com o estado físico e tenha piedade do acidentado, neste exato momento o riso estará morto. O filósofo chama a atenção que, para determinada situação ou personagem tornar-se risível, é preciso esquecer a afeição ou qualquer outro sentimento que ele pudesse engendrar no observador, deve existir certa “anestesia do coração” (BERGSON, 2004). Sob esta

²³ Grifos meus.

ótica, no momento em que o indivíduo se desinteressar emocionalmente, ele assiste à vida como um observador indiferente e muitos dramas se transformam em comédia.

É bem verdade que, fazendo um levantamento sobre as cenas cômicas, nota-se um número elevado de situações que comportam engano, perda ou dor para os personagens que delas participam: Os palhaços agridem uns aos outros com porretes e tortas na cara; Dionísio, confundido com um escravo, é espancado pelos guardas do Hades em *As rãs* (Aristófanes). Vejo que estas situações têm como elemento comum, o fato de prepararem o espectador para que não se comova com os personagens. Caso isso acontecesse, se a atenção do observador se detivesse na dor ou perda dos mesmos, dificilmente o riso seria alcançado. De certo modo, estas situações parecem confirmar a ideia bergsoniana de que a comicidade “[...] dirige-se à inteligência pura; o riso é incompatível com a emoção.” (BERGSON, 2004, p. 104).

De fato, o encadeamento lógico tem papel fundamental na compreensão de algumas piadas e por consequência na obtenção de efeitos risíveis. Porém, se o riso se dirigisse somente à inteligência pura e fosse incompatível com qualquer emoção, todas as manifestações do cômico seriam fruto do raciocínio e carregariam consigo uma aura de sobriedade. Ora, convido o leitor a evocar a imagem de uma pessoa dando uma longa e prazerosa gargalhada. Existe exemplo que mais se afaste desta “[...] superfície d’alma serena e tranquila” (BERGSON, 2004, p. 3) apontada pelo filósofo?

Ao observar os estudos de Aristóteles sobre a fisiologia do riso, é possível encontrar pontos que enfraqueceriam esta afirmação de Bergson. O filósofo grego aponta que o diafragma divide o corpo em duas partes, a alta e a baixa. A primeira, tida como nobre, é composta pela cabeça, pulmão, coração. Já a segunda, vista como menos nobre, comporta o fígado, estômago, vísceras. Ao movimentar o diafragma, barreira que separa parte alta e baixa, o riso contaminaria a parte mais nobre do corpo com os “humores quentes” vindos da parte baixa. Tal contaminação entorpeceria o raciocínio. Tem-se aí um paradoxo, pois se o riso é fruto puramente do raciocínio e ao mesmo tempo o destrói, volta-se ao ponto de partida e não haveria nenhuma gargalhada.

Além disso, ao levar em consideração os trabalhos que Bergson reúne no prefácio a 23ª edição²⁴ de seu ensaio sobre o riso, encontra-se o livro do psicanalista Sigmund Freud, *Os chistes e suas relações com o inconsciente* (1977). Nele, o

²⁴ No prefácio da 23ª edição do livro de Bergson, o filósofo traz uma “[...] lista dos principais trabalhos publicados sobre a comicidade nos trinta anos anteriores.” (BERGSON, 2004, p. VIII), dentre os quais o livro de Freud. Contudo, não faz nenhuma outra referência em seu texto por acreditar que “[...] as principais definições da comicidade já haviam sido por nós discutidas...” (BERGSON, 2004, p. VII).

psicanalista acaba traçando um paralelo entre os chistes²⁵ e a vida mental. Em um dado momento de sua obra, Freud diferencia os chistes em dois tipos: chistes inocentes e chistes tendenciosos.

O primeiro tipo funciona em si mesmo, não serviria a um propósito particular. Já o segundo, tem como característica ferir, insultar ou desmascarar algum indivíduo (não necessariamente o ouvinte do chiste), pode ser subdividido em chistes hostis ou obscenos de acordo com seu objetivo: satisfazer impulsos agressivos ou libidinosos. Existe uma série de prazeres dos quais os homens se privam, devido a repressões sociais e psíquicas. O chiste tendencioso dribla estas repressões e assim permite falar e usufruir determinado prazer. É por meio dele que os inferiores conseguem “atacar” outros de posição elevada, normalmente protegidos por circunstâncias sociais. Por meio de chistes bem elaborados, consegue-se rir de determinados assuntos que logo seriam alvos de uma repressão psíquica. Ora, se o chiste comporta além de seu potencial cômico, impulsos libidinais e agressivos, isto por si já abalaria a teoria “anestésica” de Bergson. Tais impulsos estão bem longe deste espectador tranquilo e indiferente, que só assiste as cenas e as “pune” com seu riso oriundo da inteligência.

Então, adotar a ideia da “anestesia do coração” tal qual como Bergson a apresenta, pode fechar as portas para uma série de situações risíveis que acontecem tanto na cena teatral quanto na vida. Imediatamente consigo pensar em diversas artimanhas das crianças que, ao mesmo tempo em que geram riso, também emocionam com sua inocência. Por isso, faz-se necessário determinar o que precisa ser realmente anestesiado. Entre tantas emoções presentes no ser humano, o riso não seria capaz de suscitar **nenhuma** delas?

Na tentativa de definir os “procedimentos de confecção da comicidade”, Bergson traz a ideia da “anestesia do coração” para tentar explicar a presença ou ausência do riso nas situações em que um indivíduo sai prejudicado. Ao afirmar que “o riso não tem maior inimigo que a emoção.” (BERGSON, 2004, p. 3) ele acaba englobando em seu pensamento todas as emoções do homem. E aqui é possível enumerar várias: a inveja, o amor, o ódio, a piedade, o terror, o desejo, a cólera, a alegria, a tristeza, etc. Acredito que esta pode não ter sido a intenção do filósofo, tendo em vista que ele fala posteriormente em seu ensaio sobre a capacidade do homem se divertir com as cenas cômicas, ou seja, sentir alguma espécie de emoção.

²⁵ Para não fugir do foco deste trabalho, “chiste” será utilizado como um dito ou frase espirituosa. Mais informações sobre o termo podem ser encontradas em Freud (1977)

De acordo com Mendes, em seu estudo sobre a catarse na comédia, quando Bergson fala da anestesia do coração e da incompatibilidade com a emoção ele “[...] está se referindo a emoções bem determinadas; na verdade, a duas velhas conhecidas que surgem sempre de braços dados na longa história de discussões sobre a catarse: a piedade e o medo.” (MENDES 2008, p. 13). Ao sentir piedade do indivíduo prejudicado, seu infortúnio não se torna risível. Lembro o leitor das feições da máscara cômica: feia e deformada, mas sem dor²⁶. Neste símbolo, encaro esta ausência da dor como um elemento para que a piedade não aconteça. Já o medo pode até trazer uma espécie de riso, mas é um riso angustiante, nervoso, sem afinidades com o cômico. Por mais intensas que possam parecer as perdas, lacerações, dores e perigos apresentados nas cenas cômicas, elas não são uma ameaça real para aquele que ri. Se fossem, o terror por elas engendrado poderia minar a comicidade.

Caso o espectador sinta piedade ou medo do objeto risível, provavelmente o riso não acontecerá. A partir daí, percebe-se que realmente é necessária certa anestesia do coração para que o riso aconteça. Entretanto, é preciso nomear quais emoções devem ser anestesiadas, para que esta incompatibilidade com a emoção não englobe todos os outros afetos que o riso pode suscitar. Justamente por não sentir piedade ou medo, dá-se lugar a uma série de outras emoções que compõem o elemento cômico. Diante disto, adoto o pensamento bergsoniano da “anestesia do coração” sob esta perspectiva.

As ideias apresentadas neste texto perpassam a reflexão bergsoniana sobre o riso. Os apontamentos propostos no ensaio do filósofo frequentemente são justificados em um ou mais desses argumentos. Como aponta a estudiosa Verena Alberti (1999, p. 190), o riso bergsoniano “[...] é necessariamente humano, social e insensível.” A partir daí, é possível compreender melhor o raciocínio do filósofo, facilitando a compreensão dos “procedimentos de confecção da comicidade” estabelecidos por ele, e quais as possíveis contribuições que possam trazer para o trabalho do ator.

1.3 – PROCEDIMENTOS BERGSONIANOS E A PRÁTICA TEATRAL

Primeiramente, cabe lembrar que Bergson formulou sua teoria do riso tendo como base a vida, o social. Sua intenção não era elaborar uma teoria artística sobre o riso. É verdade que, diversas vezes, ele ilustra suas assertivas com exemplos do teatro, mas não o tem como objetivo primário. Entretanto, percebo em seu trabalho muitos

²⁶ “[...] a máscara cômica, que, sendo feia e disforme, não tem dor.” (ARISTOTELES, 1991, p. 250).

paralelos com a prática cênica e caminhos que podem ser desenvolvidos para o trabalho do ator nas cenas cômicas. Quando Bergson trata da comicidade das situações e a maneira como a rigidez mecânica age sobre os indivíduos, ele sugere motivos para uma pessoa ou situação tornar-se cômica. Proponho, então, que o leitor encare as reflexões bergsonianas sob uma perspectiva teatral, em que os indivíduos serão entendidos como personagens e as situações como cenas. Sob esta ótica, apresento neste tópico os desdobramentos do *mecânico colado no vivo* para delimitar pontos em que a teoria bergsoniana se aproxime da prática teatral.

No caso dos personagens, quando o homem tem um aspecto de seu comportamento demonstrado em demasia, obsessivo a tal ponto que seja capaz de regular suas ações, tem-se aí possibilidades de extrair o efeito risível. Um vício que seja capaz de “resumir” o indivíduo, ter uma existência independente, pode proporcionar esta sensação, a de perceber uma “mecânica” no caráter do personagem. Quando o espectador perceber que as ações e decisões da vida deste indivíduo são reguladas pelo vício, tem-se um caminho para o efeito risível.

Do mesmo modo, uma virtude exagerada poderá ser tanto ou até mais cômica que um defeito. Ao observar um homem honesto, incorruptível, seguidor fiel das regras, tem-se a impressão que tais características pertençam a um herói e não a um personagem cômico. Porém, elevando-as ao extremo, surge uma via de acesso para a comicidade. Se lhe perguntam algo ele sempre responde com a verdade, só atravessa as ruas caso elas possuam uma faixa de pedestres, nunca vai a um parque público porque “é proibido pisar na grama”. Enfim, diversas situações cômicas começam a se armar a partir deste princípio. O público passa a ver engrenagens mecânicas funcionando dentro de um sistema vivo.

O vício ou virtude cresce a tal ponto que, de certa maneira, tolhe a liberdade do personagem, determina o modo como o indivíduo realizará suas ações ao ser posto em uma situação. Na medida em que controla suas ações, esta dimensão de seu caráter passa a funcionar como os fios de uma marionete. Quando o público percebe a presença destes fios – a vida apresentando um arranjo mecânico – passa a ser capaz de prever as ações do personagem e obtém da cena a capacidade de “brincar” com esse fantoche, tornando possível obter o riso.

Esta imagem não se limita necessariamente aos vícios e virtudes do homem. Uma característica que funcione como uma “moldura”, um esquema constante que determine o modo de agir do personagem também se enquadra nesta formulação. Neste

sentido, este apontamento também pode comportar os tipos cômicos. Diferente do estereótipo, que carrega um conjunto de características fixas e “estampadas” para reconhecimento imediato do espectador, o personagem-tipo trabalha dando ênfase a uma ou mais de suas características. Por meio desta(s) especificidade(s) destacada(s), é que ele estabelece seu jogo com a cena e a plateia. Como aponta o pesquisador Daniel Marques da Silva²⁷:

Essa poderosa operação de síntese realizada pelo personagem-tipo permite-lhe um sem-número de possibilidades de ação – e sua tão longa existência teatral. O que no estereótipo é o somatório acumulativo de características, no tipo cômico é a sublimação destas. [...] Não existe, na composição do personagem-tipo, a menor possibilidade de que aquilo que está sendo feito no palco não seja um jogo em que a plateia está sendo convidada a participar. (SILVA, 2008, p. 31)

Então, entende-se que o tipo cômico não é a apresentação de uma característica fixa e imutável, mas o convite a ver sob a ótica deste personagem. O elemento sublimado oferece à plateia a oportunidade de prever o modo como o personagem-tipo se comportará em determinada situação; é como se o espectador soubesse a maneira como o personagem vai agir. O tipo cômico ainda é livre para escolher seu caminho, porém, é possível enxergar em suas atitudes uma espécie de padrão constante, um arranjo mecânico que insiste em aparecer e pode provocar o riso.

Se já é possível rir ao perceber que uma pessoa age como um mecanismo, possui “engrenagens” que regem seu comportamento, ao ampliar esta ideia encontra-se outro aspecto cômico nos personagens: a transformação da pessoa em coisa. Na visão de Bergson, “rimos sempre que uma pessoa nos dá a impressão de coisa.” (BERGSON, 2004, p. 43), um dos exemplos privilegiados pelo filósofo para ilustrar esta ideia diz respeito a um número de palhaços circenses. Em cena, eles iam e vinham, esbarravam uns nos outros, até que, em um dado momento, o espectador não via mais homens, mas sim coisas, seu corpo deixava de ser de “carne e osso” e eles assemelhavam-se a bolas de borracha. A cena cômica faz um convite ao observador para entrar no jogo. O público sabe que os indivíduos envolvidos não são as coisas de fato, mas a cena acaba “hipnotizando” o espectador e faz com que ele seja capaz de ver a coisa e o humano ao mesmo tempo. É como se fosse possível dotar as coisas de humanidade ou “coisificar” os homens. Não é preciso que a identificação homem/coisa vá até o fim, a mera

²⁷ Daniel Marques da Silva é professor doutor do Programa de Pós Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia e desenvolve uma pesquisa ligada a cultura popular, circo-teatro e palhaço.

sugestão é suficiente. Esta incongruência, esse choque do ser vivo adotar atitudes mecânicas ou da coisa ter atitudes humanas, pode se manifestar por meio do riso²⁸.

Cada vez mais, nota-se que ao surpreender aspectos mecânicos no comportamento ou ações do indivíduo, encontra-se um dos caminhos para a obtenção da comicidade. Este argumento pode ser aplicado também à relação do homem com seu corpo. Por ser portador da vontade, meio pelo qual o indivíduo percebe o mundo e realiza seus desejos e ações, o corpo é o representante desta energia viva, capaz de coisas imprevisíveis. Por isto mesmo, deveria ser flexível, estar sempre alerta, em evolução constante. Todavia, também é matéria, está submetido às leis da física, carrega este peso, pode ser inerte, rígido. Portanto:

[...] ao lado do corpo, que está confinado no momento presente do tempo e limitado ao lugar que ocupa no espaço, que se comporta como autômato e reage mecanicamente às influências externas, captamos algo que se estende muito além do corpo no espaço e que perdura ao longo do tempo, algo que impede ou impõe ao corpo movimentos não mais automáticos e previstos, e sim imprevisíveis e livres [...] (BERGSON, 2009, p. 31)

Assim, observa-se que ele carrega em si a ideia do *mecânico colado no vivo*. Ao mesmo tempo em que traz aspectos de liberdade, está preso por automatismos, dentro de uma rigidez mecânica. Neste sentido, é possível extrair efeitos risíveis através deste paradoxo do corpo quando:

o corpo vivo enrijecer-se como máquina. [...] Quando no corpo vivo só vemos graça e flexibilidade, é porque desprezamos o que nele há de pesado, de resistente, de material enfim; esquecemos sua materialidade para só pensar em sua vitalidade, vitalidade que nossa imaginação atribui ao princípio mesmo da vida intelectual e moral. Suponhamos que nos chamem a atenção para essa materialidade do corpo. Suponhamos que, em vez de participar da leveza do princípio que o anima, o corpo não passe, para nós, de um envoltório pesado e enleante, lastro importuno que prende ao chão uma alma impaciente por deixar o solo. (BERGSON, 2004, p. 37)

Nesta visão, o corpo se torna matéria inerte que prende a energia viva. Quando tal arranjo acontecer existe a possibilidade de se obter o efeito risível. Pois, ainda de acordo com Bergson “É cômico todo incidente que chame nossa atenção para o físico de uma pessoa quando o que está em questão é o moral.” (BERGSON, 2004, p. 38). Ora, pensando sob esta ótica, é possível entender porque assuntos escatológicos carregam um potencial cômico. Eles parecem chamar a atenção para o fato da existência física do corpo, deixam claro que, apesar dele ser o portador da consciência, representante de

²⁸ No teatro contemporâneo, a “coisificação”, assim como outros procedimentos bergsonianos, pode ser utilizada gerando manifestações que nem sempre convergem para a comicidade. Tais aspectos serão analisados no tópico 1.4 deste trabalho.

toda energia viva, também é regido por engrenagens, contém um lado mecânico. Não são apenas os aspectos do baixo ventre que trazem esta lembrança. Um político que deixe sua dentadura cair no meio do discurso, também é um provável alvo do riso. Enfim, uma ação que traga à tona a lembrança do corpo enquanto matéria pesada e inerte poderá transformá-lo em um objeto risível.

A transposição destas reflexões bergsonianas para a prática teatral acarreta algumas dificuldades. Primeiramente, acredito que, para que o cômico se estabeleça em cena, o ator deve considerar que os personagens ignoram as próprias ações devido a sua rigidez mecânica. Se estas ações tivessem sido fruto de uma decisão e não algo condicionado pelo automatismo, provavelmente o riso não aconteceria. Como lembra o filósofo, não é a mudança brusca de atitude que provoca o riso, mas o que há de involuntário na mudança, esta aparente inconsciência.

Com isso, Bergson defende que a comicidade deve ser acidental, ocorrer como uma distração. Percebe-se isso ao “[...] notar que uma personagem cômica geralmente é cômica na exata medida em que ela se ignora. O cômico é *inconsciente*.” (BERGSON, 2004, p. 12). Diversas são as cenas em que um personagem está sendo engraçado e não se dá conta disso; fala absurdos, comete equívocos, é enganado. O homem bêbado ao lutar para se manter de pé, errar o endereço de sua residência, não está tentando ser engraçado, ele vive dramas pessoais, contudo devido ao arranjo armado pode tornar-se cômico a quem observa.

Este é um aspecto dificultoso, mas igualmente necessário de trazer para o trabalho do ator. Muitas vezes o intérprete não se dá conta da tragédia em que o personagem cômico está envolvido (a perda do amor, castigos físicos, dificuldades financeiras), ou ainda, não entende que em certos casos, o risível surgiria do choque da seriedade com que determinado assunto é tratado. Assim, pode vir a realizar “gracinhas” na tentativa de deixar a situação mais cômica. E, no momento em que faz isso, possivelmente destruirá a cena. A meu ver, o riso nas cenas cômicas deve ser encarado como consequência e não só como objetivo. Na busca desenfreada de atingi-lo, o intérprete recorre a todos os meios possíveis e corre o risco de se tornar refém do público. Quantas vezes o leitor não viu um ator que parecia estar “se vendendo” por uma gargalhada?

Vejo isso como o paradoxo do ator na cena cômica; ele quer obter o riso da plateia, mas seu personagem não (pois não deseja tornar-se ridículo). O ator não entra em cena **para** fazer o público rir, mas **faz com que** o público ria. Se segue com o

“objetivo cego” de obter risadas, pode ocultar esta distração, este aspecto inconsciente e acidental do choque do arranjo mecânico com a vida. É como se o personagem decidisse tomar posturas mecânicas e automáticas e, como será visto adiante, isto por si só dificilmente gera o riso. O que se teria em cena, seria um autômato, um robô, algo que gerasse uma sensação mais próxima da angústia do que do cômico. A possível comicidade surge deste choque da rigidez mecânica com a vida, desta distração, deste acidente.

Do mesmo modo que a rigidez mecânica pode se instalar nos personagens, Bergson mostra como ela pode aparecer nas situações da vida. A ideia central ainda é a mesma: “É cômica toda combinação de atos e de acontecimentos que nos dê, inseridas uma na outra a ilusão de vida e a sensação nítida de arranjo mecânico.” (BERGSON, 2004, p. 51). Contudo, o filósofo traz um aspecto lúdico ao comparar tais situações com brinquedos infantis.

Nas brincadeiras, as crianças manipulam seus bonecos por meio de controles e cordões, criam regras para um jogo, obtém prazer deste divertimento. Ao surpreender na cena cômica esta sensação de brincadeira infantil, geralmente a reação consequente é o riso. Para Bergson, o adulto, privado destas brincadeiras, obtém prazer quando as encontra novamente sob a forma cômica. Afinal, de acordo com ele “a comédia é uma brincadeira, uma brincadeira que imita a vida.” (BERGSON, 2004, p. 50).

O desvio da vida em direção à mecânica traz a ideia da cena cômica como um brinquedo. Quando o público obtém da cena esta noção, passa a poder brincar com a mesma, por meio dela é inundado de sensações agradáveis e pode acabar manifestando-as por meio do riso. Para tratar deste aspecto, Bergson ilustra a comicidade de situações através de três brinquedos: o boneco de mola, a marionete e a bola de neve. A seguir, apresento a maneira como estes elementos podem aparecer na cena cômica.

O boneco de mola ou a caixa de surpresas

Este brinquedo consiste basicamente em uma caixa onde há dentro dela um boneco de mola. Por mais que se tente colocar o boneco para dentro, ele sempre reaparece. Quanto mais ele é empurrado, mais alto ele saltará de volta. A mola representa esta rigidez da ideia fixa, da ação insistente, que por mais que seja reprimida tende a reaparecer. Este brinquedo representa o conflito cômico, o embate de duas vontades, na qual, uma, independente de quantas vezes seja contida, nega-se a ceder.

Nesta representação, é possível encontrar situações que sempre se repetem, contrárias a insistentes oposições, resistentes às mudanças. É a ideia fixa que por mais que seja obstruída tende a continuar o mesmo caminho. Pode ser levada ao extremo até um determinado momento em que o arranjo e a situação voltam a seguir seu fluxo natural, ou ainda manter este jogo indefinidamente.

Transpondo esta imagem para o teatro, pode-se construir a seguinte cena. Um personagem foi assassinado. O assassino está prestes a deixar local do crime e percebe que a vítima está acordando. Então ele volta e atira no indivíduo. Quando ele dá as costas, nota que o sujeito está se levantando novamente. Ele retorna mais uma vez e repete o disparo. A vítima recusa-se a morrer e levanta-se outra vez, o assassino retorna e agora lhe enfia uma faca no peito. O sujeito cai, mas em vez de morrer começa a arrastar-se. Então o assassino dispara toda sua munição no homem que cai aparentemente morto. Quando o algoz deixa o local do crime, a vítima dá um gemido indicando à plateia que o assassino ainda não obteve êxito.

Por mais que o assassino “empurre a vítima para dentro da caixa” ela teima em “saltar para fora”. Enfim, uma cena que evoque esta imagem de uma força que deseja se liberar independentemente de quantas vezes é reprimida, estará nesse modelo. Como aponta Ximenes: “É a rigidez elevada ao extremo, oscilando entre a vontade e a repressão que torna risível esta imagem mecânica da vida.” (XIMENES, 2010, p. 55).

O fantoche ou a marionete

Para Bergson, boa parte da seriedade da vida é fruto da liberdade dos indivíduos. As escolhas que são tomadas, os sentimentos que as animam, as ações desencadeadas por tais decisões são o que conferem um aspecto dramático à vida. Portanto, para transformar isso em comédia “é preciso imaginar que a liberdade aparente encobre uma trama de cordões, e que somos neste mundo, como diz o poeta, pobres marionetes cujo fio está nas mãos da Necessidade.” (BERGSON, 2004, p. 58).

Este brinquedo traz a alegoria de uma marionete, um boneco que tem suas ações condicionadas pela maneira com que o controlador puxa seus cordões. Esta imagem é capaz de ilustrar cenas em que um personagem acredita estar agindo livremente, no entanto foi ludibriado, não passa de um joguete nas mãos de outra pessoa. Tal arranjo pode configurar-se de modo risível na medida em que o personagem conserva seu aspecto vivo, por acreditar que toma suas decisões livremente, mas na realidade está

inserido em uma rigidez mecânica ao ser controlado pelos desejos de outra pessoa, tal qual uma marionete.

Este é o brinquedo que melhor representa as farsas, as situações nas quais alguém engana o outro, em que um é feito de bobo. Quando o público percebe que, na realidade, o personagem foi enganado, não age por conta própria, mas devido aos condicionamentos de alguém, passa a ver os cordões que manipulam este “boneco” e obtém da situação a capacidade de brincar com ele. É como se assinasse um contrato de cumplicidade com o manipulador “[...] e a partir daí, assim como a criança que conseguiu do amiguinho o favor de lhe emprestar o boneco, ele mesmo põe a ir e vir em cena o fantoche cujos cordões passou a segurar.” (BERGSON, 2004, p. 57). Na *commedia dell'arte* são frequentes os roteiros em que *Pantalone* acredita estar tomando atitudes próprias quando na verdade foi ludibriado por *Arlecchino*.

Outra perspectiva possível de se encarar este brinquedo é concentrar a atenção da plateia diretamente para o arranjo mecânico que determina a situação, ou seja, indicar diretamente o mecanismo que rege a cena. Pode-se encontrar esta imagem na cena clássica do barbeiro em *O Grande Ditador* (1940) de Charles Chaplin. Neste trecho, Chaplin barbeia um freguês e seu rádio começa a tocar uma música. Quando isto acontece seus movimentos são condicionados pelo ritmo e instrumentos apresentados na melodia. O mais interessante é que tudo parece uma grande distração do barbeiro, ele não percebe que está sendo controlado. Já o público, ao perceber tal sincronia, passa a enxergar os “cordões” que controlam Chaplin e com isso se diverte.

A imagem da marionete pode ser evocada inclusive sobre o público. Basta que o espectador perceba estes fios condutores nele mesmo, surpreenda-se com a rigidez mecânica de seu próprio raciocínio, como na piada abaixo:

O menino com a mão nas costas se aproxima da menina e diz:
“Adivinha o que eu tenho na mão?”
“Um doce?”
“Não. Paralisia!”

A frase “adivinha o que eu tenho na mão”, atrelada à descrição no começo da piada, conduz o público a acreditar que o menino propõe um jogo de adivinhação, quando na verdade ele comenta sobre sua doença. A construção da piada leva o espectador a uma determinada linha de raciocínio que subitamente se “quebra” no desfecho inesperado. De repente, o ouvinte se dá conta de sua falsa liberdade ao

perceber que teve seu raciocínio conduzido/controlado pelo piadista e a súbita percepção desta rigidez pode gerar o riso²⁹.

A bola de neve

Este brinquedo representa uma situação que começa pequena, mas vai “rolando” e aumentando cada vez mais, até que em um determinado momento percebe-se o estrago e sua dimensão real. Cenas de reação em cadeia, efeito dominó, crescimentos constantes, progressões ininterruptas pertencem a esta categoria. Situações aparentemente banais que vão se complicando e tomando um aspecto crescente. A vida deixa de seguir seu fluxo e passa a acumular-se sobre si mesma. Neste caso, para Ximenes, na bola de neve “[...] o riso se estabelece pelo desvio do curso natural da vida, levando a compará-la a um brinquedo que parece se expandir, evoluir no espaço e tempo, até que o estranhamento da situação provoque uma explosão de risos.” (XIMENES, 2010, p. 57).

O cinema mudo, *gag's* de palhaços, são repletos de cenas que ilustram esta imagem. No filme *Tempos Modernos* (1936), Chaplin testa uma máquina que alimenta os funcionários enquanto eles trabalham. À primeira vista, tudo ocorre bem, mas a máquina apresenta um defeito e aos poucos vai aumentando sua velocidade; enche a boca do operário de comida, derrama sopa sobre ele, o agride com a espiga de milho, até dois parafusos esquecidos sobre o prato entram em sua dieta. O que acontece, é que a partir de uma situação simples constantemente alimentada por pequenos incidentes, obtém-se um resultado bem maior que o inicial, e, esta incongruência entre a situação original e sua consequência poderá proporcionar o riso.

Se este aspecto crescente já traz a possibilidade da comicidade, mais cômico será quando for percebido um aspecto reversível, ou seja, a situação cresce até seu limite e de repente dobra sobre si mesma, retorna ao início:

A criança diverte-se vendo uma bola de boliche que, lançada contra balizas, derruba tudo ao passar, multiplicando estragos; ri ainda mais quando a bola, depois de girar, desviar e hesitar de todos os modos, volta ao ponto de partida. (BERGSON, 2004, p. 61).

²⁹ Esta piada específica carrega consigo outros elementos da teoria bergsoniana, dentre eles a anestesia do coração. É possível que alguns leitores conseguiram sorrir dela, mas outros a acharam de mau gosto. Os sorridentes estavam com seus “corações anestesiados” para a piedade com o garoto, já os outros não.

Na cena, esta bola que tende a retornar ao ponto inicial, pode ser representada pelo personagem que independente do acúmulo de seus esforços, retorna para o mesmo lugar, depreende um grande esforço para obter um resultado nulo.

Estas três imagens apresentadas por Bergson (boneco de mola, marionete, bola de neve) são capazes de comportar diversas possibilidades de cenas cômicas. Todavia, pensando em seus princípios isoladamente, elas podem pender para um aspecto bem distante do riso. No boneco de mola, na figura do indivíduo que luta pela sua vida, observa-se uma força que, independentemente das variáveis tende a resistir; na marionete, há a trapaça, a enganação, o controle e na bola de neve se nota um aspecto crescente que pode resultar no fim incomensurável ou num conjunto de esforços que traz um resultado nulo.

Tais aspectos podem muito bem engendrar a piedade ou terror que fatalmente impediriam o riso. Para tentar evitar isso, a atenção do público não deve estar voltada para a situação em si, mas para o modo como ela é apresentada, precisamente para o arranjo mecânico que ela evoca. Ao sentir piedade do indivíduo assassinado dificilmente se obtém o riso, mas caso a atenção do observador recaia neste jogo de “vai e vem”, nesta mecanicidade dos atos do sobrevivente e do assassino, surge a possibilidade de uma apreciação risível da cena. De fato, para Bergson não são as situações em si que geram a comicidade, mas sim esta impressão de uma rigidez mecânica na vida. Para ele, a vida é um fluxo contínuo, não deveria repetir-se, sempre está atenta às mudanças qualitativas e quantitativas. Por isso, quando este arranjo mecânico surge, parece uma distração da vida, e é este descuido que tem a possibilidade de gerar o riso.

Bergson acredita que não são exatamente os brinquedos que geram a comicidade, mas sim as imagens que eles evocam: a sensação de engrenagens, mecanismos de funcionamento em que a vida se enquadra ocasionalmente. Para determinar de onde provém a comicidade das situações é necessário definir quais mecanismos são esses. Se, nas palavras do filósofo, a vida é “mudança contínua de aspecto, irreversibilidade dos fenômenos, individualidade perfeita de uma séria fechada em si mesma [...]” (BERGSON, 2004, p. 66), ao fazer o caminho inverso, Bergson encontra os procedimentos que mostrariam seu lado mecânico; estes são: repetição, inversão e interferência de séries.

Repetição

A repetição é um dos procedimentos mais claros da comédia. A repetição é um dos procedimentos mais claros da comédia. A repetição é um dos procedimentos mais claros da comédia...

É o procedimento que talvez melhor represente a ideia do *mecânico colado no vivo*. Consiste basicamente na repetição de algum ato ou situação. No entanto, não deve ser repetida demasiadamente para não esgotar o efeito cômico, também não é a pura repetição que gera o efeito risível. Elza de Andrade observa que quando este princípio é transposto para o trabalho dos atores:

Mais do que a mera repetição, o que provoca a comicidade é a interrupção no impulso inicial do movimento e de sua intenção, o que faz com que o ator retorne imediatamente ao ponto de partida original e recomece. A repetição pura, esvaziada desse impulso interrompido e imediatamente retomado, não é tão expressiva. (ANDRADE, 2005, p. 102)

Em outras palavras, o que parece provocar o riso é o choque do mecânico com o “impulso inicial do movimento”, o rompimento desta viva continuidade das coisas, contrastando com o fluxo mutável da vida. No teatro, uma cena pode não ser cômica por si, mas quando repetida com frequência passa ao estado de categoria, de modo que, sua execução, que anteriormente não era cômica, poderá tornar-se risível devido a este procedimento.

Outra perspectiva possível é a instalação desta repetição diretamente em um personagem: um indivíduo que ao tentar falar sempre é interrompido, um gesto que ocasionalmente insista em reaparecer no meio de um discurso. A repetição também pode ser aplicada em uma ideia que, ao ser representada, só mude sua natureza, por exemplo: um médico realiza uma operação e ao chegar em casa prepara seu jantar com as mesmas ações e rigor que operou seu paciente. Cabe ressaltar que, para que este procedimento se mantenha no campo do cômico, é necessário manter o aspecto vivo de distração, descuido. Caso isto não aconteça, a repetição pode configurar-se como um procedimento angustiante e dificilmente terá como consequência o riso.

Inversão

Este procedimento consiste na inversão da ordem vigente: as crianças mandam nos pais, os mendigos seguem as leis de etiqueta, os sabichões são enganados, o sagrado

torna-se profano. A inversão da ordem natural das coisas, a sensação de que algo está errado, ou melhor, invertido, poderá provocar o riso.

Não é necessário que sejam demonstradas duas cenas – a normal e a invertida – basta que a segunda carregue a lembrança da primeira, este choque da percepção do arranjo mecânico tem a possibilidade de engendrar a comicidade. Este procedimento pode lembrar o riso proposto por Bakhtin (1987), o cômico das camadas populares, uma inversão da ordem social vigente. Todavia, não traz necessariamente o aspecto regenerador do realismo grotesco, mas sim um riso proveniente da ruptura da ordem natural das coisas, da percepção da vida como uma máquina que pode ser montada às avessas. A simples cena do ladrão roubado já evoca esta ideia.

A inversão é utilizada na prática teatral há bastante tempo. Ela pode estar presente desde a construção dramática do texto ou até no trabalho dos atores. Aristófanes era especialista em utilizá-la em suas peças, quer seja ridicularizando filósofos e políticos, ou ainda criando situações que invertiam a ordem social dominante. Em *Lisístrata*, ele faz com que as mulheres – que na Grécia antiga tinham uma posição social inferior a dos homens, nem eram consideradas cidadãs – sejam as responsáveis pelo fim da Guerra do Peloponeso. No campo do trabalho do ator, ela pode surgir desde um uso particular do texto, e até mesmo na relação do intérprete com seus gestos. O autor e ator italiano Dario Fo afirma utilizar como um recurso cômico a realização de gestos exatamente opostos ao que está sendo dito no discurso. Neste jogo de inversões, ele abre novas possibilidades de construção e apreciação da cena, encontrando diversos caminhos risíveis.

Interferência de Séries

Quando se observa duas situações distintas, e, por algum acaso elas se sobrepõem, tem-se aí uma interferência de séries. Nas palavras de Bergson, “uma situação é sempre cômica quando pertence ao mesmo tempo a duas séries de acontecimentos absolutamente independentes e pode ser interpretado ao mesmo tempo em dois sentidos diferentes.” (BERGSON, 2004, p.71).

Basta pensar nas farsas para encontrar uma imagem que exemplifica bem tal procedimento, o quiproquó. Nele, dois acontecimentos completamente independentes encontram-se por algum motivo, e, devido às circunstâncias, os atos e significações de um se encaixam no segundo, dando margem a interpretações equivocadas das partes;

contudo o público sabe o sentido real da história. Cada participante fala de uma situação inerente a si, mas devido ao arranjo cênico, desconhecem que estão falando de ocorrências distintas. O efeito cômico pode se formar por meio dos enganos, da oscilação entre o que se diz e o que é entendido e, no risco das partes compreenderem o equívoco que estão vivendo. Assim, na medida em que se percebem “blocos” de situação que podem ser combinados e recombinaados nas mais variadas formas, encontra-se uma maneira de surpreender na vida aspectos mecânicos.

Entretanto, a interferência de séries pode surgir com outros formatos. Ao propor a relação de duas séries que não deveriam interagir, rompe com as barreiras de espaço e tempo, mistura épocas distintas, fusiona lugares. Um homem conversando ativamente com seu rádio, uma mulher com uma amiga ao celular na era medieval, também são imagens que se enquadram neste procedimento. Neste caso, as séries não são apenas independentes, mas estão em tempos/espacos distintos e ainda assim convivem.

Após esta apresentação dos brinquedos e procedimentos elaborados por Bergson, percebo que, apesar deles carregarem um potencial cômico, sua aplicação prática no teatro apresenta restrições. Como será visto no próximo tópico, o puro aspecto mecânico evocado por eles não é suficiente para gerar o riso. Diversas estéticas teatrais utilizam ferramentas semelhantes com um objetivo oposto ao cômico. Para os que tenham o riso como alvo, faz-se necessário uma espécie de gangorra entre o mecânico e o vivo. Não basta ver apenas os aspectos mecânicos, nem só o lado vivo dos indivíduos e situações, mas sim que ambos sejam visíveis, para que o choque de percepção possa gerar o riso.

Além disso, ao analisar o que foi visto até agora, percebem-se elementos comuns em todos os pontos tratados. O homem que possui uma característica da personalidade que domine suas ações é semelhante a um “fantoche ou marionete” regido pelo próprio caráter. Um grande político que deixe sua dentadura cair durante um discurso, além de chamar a atenção para o próprio corpo, ocasiona uma inversão da ordem (o homem respeitado levado ao ridículo). Nesta ótica, creio que as reflexões bergsonianas sobre o riso giram em torno do mesmo eixo: será cômica toda situação que, ao mesmo tempo, dê a ilusão de vida e sensação nítida de um arranjo mecânico. Vícios insistentes, inversões, repetições, brinquedos, distrações. Logo, Bergson resume que:

Quer haja interferência de séries, inversão ou repetição, vemos que o objetivo é sempre o mesmo: obter o que chamamos de *mecanização* da vida. Um sistema de ações e de relações é tomado e repetido tal qual, ou então radicalmente invertido, ou transportado em bloco para um outro sistema –

operações estas que consistem em tratar a vida como um mecanismo de repetição, com efeitos reversíveis e peças intercambiáveis. (BERGSON, 2004, p. 75)

Pode-se observar que, uma grande parcela dos efeitos bergsonianos se estrutura no modo em como as situações, atos e personagens são apresentados. Consistem que a atenção do espectador se desvie para o arranjo mecânico, mas sem perder de vista a esfera da vida. Portanto, não é necessário que o enredo da situação exposta em cena seja cômico para que o riso se estabeleça. Caso o encenador deseje que o espectador tenha uma apreciação risível do que é apresentado, a aplicação dos procedimentos bergsonianos na construção da cena aponta um caminho possível para esta empreitada. De modo que, não só o conteúdo da cena é capaz de proporcionar o efeito risível, mas também a forma como ela é apresentada.

Após o que foi aqui exposto, cabe lembrar que na prática teatral contemporânea, encontram-se diversas propostas que ampliam os conceitos de personagem e de cena. O espetáculo não trabalha necessariamente com personagens bem delimitados ou com uma estrutura dramática pautada na lógica causal. Como aponta a pesquisadora Silvia Fernandes “[...] a ausência de hierarquização dos meios teatrais caminha paralela à dissolução das personagens enquanto seres individualizados e à perda dos contextos cênicos coerentes.” (FERNANDES, 2010, p. 22). Termos como *actante*³⁰ e noções como “pura presença”³¹ – no sentido de que o teatro não seria representação de uma realidade – são incorporados à prática teatral. Com isso, os contornos da cena e do personagem deixam de ser tão precisos e passam a englobar uma gama de possibilidades. Sob esta ótica, as reflexões bergsonianas, delimitadas dentro dos territórios seguros da situação e do indivíduo, ainda são úteis para estes casos?

Como visto anteriormente, não é a situação em si que gera a comicidade, mas o choque de surpreender um arranjo mecânico na vida. Ora, se a situação não é o elemento chave para a obtenção do riso, mas sim esse contraste entre a imagem mecânica evocada e o fluxo da vida, as reflexões apontadas acima ainda são passíveis

³⁰ A ocorrência de cenas que não se pautam em uma lógica de causalidade, por vezes desprovidas de sentido, situação dramática ou de espaços bem delimitados, implica em uma revisão na utilização do termo “personagem”. O estudo de Hans-Thies Lehman intitulado “Teatro Pós-Dramático”, traz uma série de exemplos em que o teatro deixa de se basear em um conflito e não tem necessariamente personagens identificáveis. Neste sentido, Bonfitto aponta que “[...] quando pensamos sobre as práticas do ator pós-dramático, não podemos mais fazer referência somente à existência de personagens, em função de suas conotações culturais, ao menos no Ocidente. Dessa forma, devemos utilizar um termo mais abrangente, tal como *actante* (ou *atuante*) ou *ser ficcional*.” (BONFITTO, 2010, p. 96).

³¹ “A utopia da presença não só apagaria a ideia de representação da realidade mas, no limite, instauraria um teatro não-referencial, em que o sentido seria mantido em suspensão.” (FERNANDES, 2010, p. 26).

de serem utilizadas por este ator e por esta cena. Não é preciso que ela seja linear ou que trabalhe com o tradicional “personagem indivíduo”³² para a aplicação das ideias de Bergson e possível obtenção do riso, mas sim que cumpra a prerrogativa inicial, a apresentação de uma cena que, “distraidamente”, adote uma rigidez mecânica.

Talvez justamente pela presença destas novas propostas de encaminhamento da prática teatral, torne-se necessário uma orientação para o trabalho do ator nas cenas cômicas. Neste momento de estéticas e gêneros difusos, é cobrado do ator a maestria nas mais diversas situações, ele deve ter o domínio da rua, do palco, da cena cômica, dramática, linear ou não-linear. Conhecer alguns mecanismos para lidar com a comicidade pode ser capaz de ampliar as possibilidades e o campo de atuação deste profissional.

1.4 – EXPLICANDO A PIADA, O RISO BERGSONIANO NO TEATRO

Na tentativa de determinar os “procedimentos de confecção da comicidade”, Henri Bergson encara o riso no contexto da vida, do social. Apesar de apontar conclusões para a obtenção da comicidade, é possível encontrar no ensaio do filósofo algumas incongruências. Até o presente momento deste trabalho, me limitei a apresentar suas reflexões – exceto em alguns casos em que se fez necessário um posicionamento um pouco diferente ao de Bergson, como na “anestesia do coração” – porém, justamente por tentar transpor tais reflexões da vida para a prática teatral, é necessário apresentar algumas ponderações ao ensaio do filósofo para verificar como utilizá-las no trabalho do ator.

Em sua história o riso já foi taxado de agressivo, sarcástico, grotesco, entre outros; como lembra Cleise Mendes “[...] toda vez que se tenta transformar em lei um determinado procedimento usual da comédia, ele escorrega do sistema teórico, pois vamos reencontrá-lo em outras configurações dramáticas não cômicas.” (MENDES, 2008, p. 96.). Devido a seu caráter único e indiferenciável, ao acontecimento instantâneo, a troca que acontece em um determinado espaço e tempo entre atores e público, o máximo que se pode fazer é definir contornos não tão precisos para sua causa.

³² Entende-se personagem indivíduo como o ser ficcional de contornos físicos e psicológicos bem delineados. Como aponta Bonfitto “[...] personagens que têm, cada uma, um nome próprio. Elas dialogam, e revelam transições repletas de nuances psicológicas através de suas ações. Ou seja, nesse caso, somos levados a ver a personagem como um ‘indivíduo’.” (BONFITTO, 2006, p. 130).

Isso pode ser visto no prefácio à 23ª edição do livro de Bergson, quando ele afirma que seu trabalho “contrasta com o método geralmente seguido, que visa encerrar os efeitos cômicos numa fórmula ampla e simples” (BERGSON, 2004, p. VIII). Porém, penso que o filósofo não cumpre a promessa. Mesmo apresentando diversas variantes sobre o riso, Bergson as resume e repete frequentemente³³ na mesma lei: “É cômica toda a combinação de atos e de acontecimentos que nos dê, inseridas uma na outra, a ilusão de vida e a sensação nítida de arranjo mecânico.” (BERGSON, 2004, p. 51).

Talvez pela frequência com que variações desta frase surjam no texto do filósofo, tem-se a impressão de que a mecanização da vida é a chave para o riso; e, a meu ver, o caminho para a obtenção do cômico não poderia ser tão restritivo. Ao imaginar a pura mecanização da vida, vejo atitudes automáticas, seriedade e frieza maquinal, repetições que dificilmente são risíveis. Observo que os procedimentos que Bergson define como os responsáveis pela distinção entre o que é vivo daquilo que é mecânico, nomeados pelo filósofo como repetição, inversão e interferência de séries, não têm a comicidade como única consequência. Dependendo do modo como forem aplicados, podem engendrar reações bem diferentes das do riso. No teatro é possível encontrar a utilização destes procedimentos com objetivos distantes do cômico.

Na dramaturgia do absurdo, observa-se que, a necessidade de se construir uma história foi abalada. Tal processo gera falas circulares, repetições, inversões e embaralha as trocas entre personagens. Ryngaert aponta que “os dramaturgos considerados ‘do absurdo’ fizeram da fala repisada, verborrágica, desregrada em sua necessidade e na segurança das informações que transmite, uma das chaves de seu teatro.” (RYNGAERT, 1998, p. 136). O que os personagens dizem está ao “lado” da situação, muitas vezes ela não é levada em conta no diálogo. Tais aspectos não visam primariamente atingir o riso da plateia, mas sim provocar uma sensação de angústia, uma crítica à sociedade em que tanto se fala, mas pouco se comunica. Se por acaso o riso surge, ele vem carregado de constrangimento, nervosismo. Na opinião de Mendes ao ampliar este aspecto repisado, esta insensatez mecânica “tais repetições não criam o tipo tradicional de alívio cômico, e sim uma atmosfera de pesadelo, embora vista pela ótica da ironia.” (MENDES, 2008, p. 94).

³³ Estes são apenas alguns exemplos das variações frasais que Bergson usa no transcorrer de seu texto: “O que há de risível é certa rigidez **mecânica** quando seria de se esperar a maleabilidade atenta e a flexibilidade vívida de uma pessoa.” p. 8; “As atitudes, os gestos e os movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos faz pensar numa simples **mecânica**.” p. 22; “Essa inflexão da vida na direção da **mecânica** é a verdadeira causa do riso.” p. 25; “O **mecânico** sobreposto ao vivo: esse é ainda nosso ponto de partida.” p. 36

Em outro caso, no teatro proposto por Bertolt Brecht, pode-se observar que os atores vivem em duas esferas distintas: a da fábula a ser contada e a épica. A primeira envolve todos os elementos da história que vem sendo representada, já a segunda é atingida nos efeitos de distanciamento ou *efeitos V*³⁴, através das narrações, *songs*, literalização do texto. Esta inserção de “corpos estranhos” interrompe a continuidade da ação. Nas *songs*, o cantor sai da esfera da fábula e entra na épica, comenta a ação; porém, na opinião do pesquisador Gerd Bornheim, de certa maneira “[...] o cantor continua ligado à ação cênica, já que tudo que ele relata ao cantar refere-se ao que os seus companheiros de palco estão fazendo e dizendo [...]” (BORNHEIM, 1992, p. 321).

À primeira vista, observa-se que são dois espaços/tempo distintos, ou ainda, duas séries diferentes que por meio do arranjo cênico passam a interagir. Ora, tem-se um resumo da *interferência de séries* bergsoniana. Contudo, esta interferência não tem como objetivo necessário a obtenção do riso. Ainda neste raciocínio, verifica-se que diversos outros elementos do teatro épico podem ilustrar as propostas de Bergson sobre o riso, mas não tem a obrigação de adotar uma postura cômica. Muito da proposta de Brecht consiste em desvelar as engrenagens que regem o teatro, os automatismos dos indivíduos guiados pela massa. Na peça *Ascensão e Queda da Cidade Mahagonny*, Brecht cria uma situação que poderia se assemelhar a *inversão* bergsoniana ao colocar em cena um personagem que morre por comer excessivamente. Neste caso, apesar de poder surgir, o riso não era seu objetivo principal, mas sim provocar uma reflexão no espectador que vivia em uma sociedade em que muitos morriam exatamente pelo motivo oposto: não ter o que comer.

De acordo com estes exemplos, é possível afirmar que é perigoso definir os procedimentos bergsonianos (repetição, inversão e interferência de séries) unicamente como matéria prima do risível. Os mesmos aplicados em determinadas situações, geram efeitos distintos ou até opostos ao cômico. A imagem do exército nazista marchando, todos iguais, executando movimentos **repetitivos**, seguindo ordens tais quais **marionetes**, dificilmente parece cômica. Diante disso, é válido ressaltar que o aspecto puramente mecânico não é risível por si, mas sim seu choque com a vida. Caso ela simplesmente caminhe em direção a uma mecânica, mas o choque não aconteça,

³⁴ O termo efeito V deriva da palavra alemã *Verfremdungseffekt*. Ele pode ser entendido como uma prática adotada na proposta brechtiniana, que consiste na inserção de elementos artísticos para evitar que o espectador seja “hipnotizado” pela ilusão cênica, proporcionando assim uma visão crítica do que é apresentado. Para mais informações ver Bornheim (1992) ou Brecht (2005).

provavelmente a cena não terá uma configuração cômica, como pode ser visto na figura abaixo:



Figura 1 – Configuração não-cômica da cena

Na figura 1, a mecanicidade surge como um objetivo, uma decisão, não parece um acidente. Ela não entra em choque, mas se sobrepõe à vida. Quando o indivíduo decide adotar uma postura mecânica, o aspecto de distração é suprimido, e é justamente ele que confere o lado vivo no arranjo mecânico. Esta figura aproxima-se de situações angustiantes, em que, as repetições incessantes, a frieza maquinal, a estagnação do mundo podem engendrar o tédio ou o terror ao invés do riso. Retornando ao tabelião dos primeiros tópicos deste trabalho, se ele decidisse carimbar a tudo e a todos, possivelmente sua ação não seria risível comparado a quem continua neste movimento por distração ou acidente.

Em outra perspectiva, caso os aspectos mecânicos surjam na vida como uma distração, um acidente, ainda encontra-se um caminho para obter o riso. Não é a vida que se transforma em uma “vida mecânica”, mas sim continua seu curso naturalmente, e, em uma distração, apresenta características de rigidez mecânica, contudo, sem deixar de ser viva. É na surpresa destes encontros entre rigidez e flexibilidade que o riso poderá surgir. A figura abaixo ilustra esse processo:

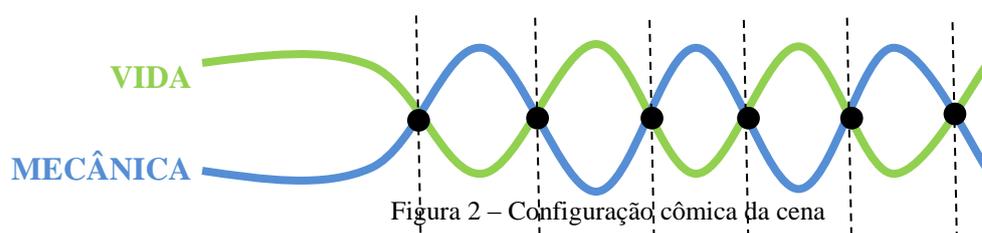


Figura 2 – Configuração cômica da cena

Nesta figura os aspectos mecânicos não se sobrepõem à vida, mas se encontram com ela em determinados momentos, e, nestes períodos, é que a cena pode adotar uma postura cômica. A distração inerente a estes encontros impede que a cena se torne uma “vida mecânica” e possibilita uma apreciação risível dela. Na prática teatral, para que o risível possa se estabelecer, o artista deve trabalhar com essa “gangorra”, oscilando

sempre entre os aspectos mecânicos e vivos. Sabe-se que manter este caráter de distração no ator que ensaia diversas vezes a mesma cena, é extremamente dificultoso. Portanto, no caso do teatro, para que os procedimentos bergsonianos tenham a possibilidade de funcionar, eles devem estar atrelados a um contexto cênico que deixe claro que a mecanização da vida não é o objetivo; se aparece é como um “descuido” dos envolvidos, mantendo assim a prerrogativa de Bergson: “[...] a comicidade é aquilo graças a que a personagem se entrega sem saber, o gesto involuntário, a palavra inconsciente. **Toda distração é cômica.**³⁵” (BERGSON, 2004, p. 109).

Na tentativa de que o *meccânico colado no vivo* funcione dentro da cena teatral é interessante que ele seja visto como uma brincadeira entre os atores, cena e público. O puro aspecto maquinal pode causar angústia, medo e aversão. Ximenes reitera ao afirmar que “[...] ele só é risível quando nos faz lembrar um jogo, uma brincadeira nos transportando da realidade objetiva para a realidade lúdica.” (XIMENES, 2010, p. 69).

Por isso, acredito que Bergson foi primoroso quando evocou a imagem dos brinquedos. O aspecto lúdico, o retorno do adulto às brincadeiras da infância, é o grande jogo das cenas cômicas. Porém, ao deslocar esta imagem para o foco mecânico e crítico do riso, quando demonstra que não são bem os brinquedos que nos fazem rir, mas simplesmente a percepção das engrenagens mecânicas que os regem, ele “termina com a brincadeira”, “explica a piada”. De acordo com ele, o adulto pode até ter prazer revisitando sua infância, mas só rirá quando perceber a mecanicidade dos atos. E de um riso descomprometido, livre, retorna ao sério, punitivo, com uma função social. Para o filósofo, aquilo deveria ser flexível, mas está em uma rigidez mecânica de seus atos, então deve ser punido pelo riso. Quando alguém é castigado dessa maneira, está sendo penitenciado por transgredir o modelo. Impor este pensamento como única explicação para o riso é, a meu ver, simplificar o acontecimento, pois ao seguir esta lógica, Mendes aponta que:

Se a comédia, em todas as suas variantes, se conformasse à teoria de Bergson, o prazer que ela oferece teria que nascer sempre de uma espécie de gesto crítico ou mesmo *paródico* – se tomarmos a palavra *paródia* no seu sentido original de fala ou “canto ao lado” ou “canto paralelo”. E ao lado de que se entoaria o “canto” cômico? De algum tipo de forma, gesto, movimento, caráter, situação ou linguagem que sirva como *modelo*. Dessa imagem modelar, o cômico seria um reflexo negativo, um desvio uma deformação. A percepção dessa cópia falsa faria nascer o riso, um gesto que teria como função apontar e corrigir os afastamentos, punir os desajustes pela exposição do ridículo. (MENDES, 2008, p. 92)

³⁵ Grifos meus.

O riso bergsoniano, ao tomar a postura de um riso de derrisão, em que seu alvo sempre é degradado (mesmo na tentativa de melhorá-lo ou “flexibilizá-lo”), aparentemente se realiza somente na função crítica. Tal argumento apresenta-se delicado quando confrontado com o teatro, visto que, limita determinadas manifestações cômicas. Relembrando que Bergson estudou o riso na vida, no social e não necessariamente no teatro, acredito que, ao transpor suas reflexões para a prática teatral, a função punitiva do riso deva ser relativizada, já que, no palco, nem sempre o objeto risível é punido por apresentar uma rigidez mecânica. Muitas vezes o que pode acontecer é um sentimento de cumplicidade, ao acatar as regras do jogo cômico, da brincadeira, o público percebe os controles mecânicos que orientam a cena e começa a brincar com ela. O riso não surge como uma tentativa de destruir estes controles, punir o objeto risível e flexibilizá-lo, mas sim como fruto da diversão proporcionada pela brincadeira.

Com as reflexões apresentadas acima, observo a possibilidade de transpor a teoria bergsoniana do riso para o trabalho do ator nas cenas cômicas desde que se leve em conta algumas observações que a modificam no palco. Apenas o aspecto mecânico dificilmente proporciona a comicidade, do mesmo modo que o público nem sempre pune o objeto risível, mas, por vezes, se torna cúmplice e brinca com ele. Neste sentido, o contexto cênico é fundamental para determinar como e se as imagens propostas por Bergson devam ser utilizadas.

SEÇÃO 2

NA BERLINDA DA TÉCNICA: GESTO E JOGO

2.1 – O GESTO DO ATOR NA CONSTRUÇÃO DA COMICIDADE

A utilização do gesto como um recurso para obtenção da comicidade pode ser encontrada com frequência na prática teatral. O gênero cômico por muito tempo privilegiou o desempenho corporal de seus praticantes em detrimento a fidelidade a um texto dramático. O nomadismo inerente aos *comici dell'arte* e seu decorrente encontro com prováveis barreiras linguísticas, favorecia uma representação na qual as habilidades corpóreo-vocais dos atores ganhassem destaque. Apesar da compreensão do espetáculo ser auxiliada pelo repertório de situações e personagens-tipo bem definidos, a recorrência dos *lazzi*³⁶ tende a apontar a importância do gesto para o êxito da apresentação na praça.

Tal aspecto não se restringe à *commedia dell'arte*. Durante o período medieval, histriões, bufões e atores populares que não tinham acesso às casas de espetáculo, confinados às ruas e feiras, perceberam nas eventualidades do espaço a possibilidade do desenvolvimento de toda uma comicidade gestual e corporal por meio de acrobacias, danças, caretas. A esse respeito, Roubine aponta: “Originalmente, a gestualidade parece dominar a cena cômica. [...] A verdade é que de Arlequim a Groucho Marx, atores de farsa e *clowns* são geralmente virtuosos do gesto e do movimento, algumas vezes mímicos e acrobatas.” (ROUBINE, 1987, p. 30).

Como foi apontado no início deste trabalho, o termo gesto possui uma série de definições que, por vezes, se contrapõem. Tentar defini-lo em um conceito específico não é meu objetivo, visto que, implicaria em uma pesquisa exclusiva para tal feito. Visando às contribuições e relações que o gesto pode estabelecer com a cena cômica, nesta pesquisa ele será entendido como o percurso físico dos movimentos que compõem a ação.

Sob esta perspectiva é possível encontrar na prática de atores o uso do gesto como elemento construtor dos efeitos risíveis. Por vezes, a cena em que o personagem está inserido não contém traços cômicos, podendo ser vista como uma situação cotidiana ou até mesmo trágica. No entanto, de acordo com as escolhas do encenador e do ator, podem ser encontrados caminhos para que esta cena torne-se risível. O enredo da situação não é necessariamente o foco de atenção do público, mas o modo como ela é apresentada; visão que também é defendida pelo diretor e ator José Regino de Oliveira:

³⁶ Os *lazzi* (laços) eram cenas cômicas curtas que davam ênfase às habilidades corporais dos atores. Poderiam funcionar como o entremeio que ligava duas situações diferentes ou como tentativa de reencaminhar a apresentação que não foi bem aceita pelo público.

[...] a atuação não cômica e a atuação cômica, as duas podem ter um mesmo ponto de partida, uma mesma cena pode provocar riso, ou não, dependendo da forma escolhida para sua representação, e o que define estas fronteiras seria a utilização de elementos necessários ou a forma como se manipula os elementos escolhidos. (OLIVEIRA, 2008, p. 33)

A maneira como as informações cênicas são construídas conjuntamente com o público é capaz de suscitar manifestações distintas, dentre as quais o riso. Caso a situação não traga em si um enredo cômico, mas deseja-se dela uma apreciação risível, a performance do ator ganha destaque para o alcance do efeito esperado. Basta verificar atores distintos realizando a mesma cena, e, observar que alguns conseguem extrair um maior potencial cômico da mesma. Uma das possíveis razões para isto pode ser encontrada no trabalho que estes atores têm com o gesto.

O potencial expressivo do gesto já é discutido há algum tempo. Ele foi uma das primeiras formas de comunicação humana. Os antigos tratados sobre a retórica dedicaram parte de seus estudos para apontar seu potencial significativo e como o orador poderia utilizá-lo a seu favor. Estes tratados chegaram a estabelecer relações entre determinadas formas gestuais com o discurso, por meio das quais, os oradores teriam a capacidade de influenciar os ouvintes de acordo com os seus interesses. Isto resultou na construção de uma espécie de tipologia gestual³⁷, que repertoriava a codificação ideal de uma paixão em uma certa pose ou expressão facial.

Acredito que tal catalogação possa ser válida para uma análise do processo comunicativo que se realiza no teatro, mas dependendo da estética adotada, talvez fosse pouco proveitosa à prática teatral. Como aponta Patrice Pavis: “[...] convém lembrar que o gestual é apenas um elemento de representação, arbitrariamente isolado do resto da representação [...] é sempre o contexto global da cena e o olhar do espectador que sobredeterminam o gesto.” (PAVIS, 2005, p. 62).

Apesar da codificação gestual não ser o interesse deste trabalho, é interessante observar a importância dada ao gesto na comunicação e no teatro. Dario Fo percebe as potencialidades cômicas e significativas deste recurso e as explora com frequência em seus espetáculos. Jacques-Lecoq ensinou Fo a utilizar seu “corpo desengonçado” e a relação gestualidade-palavra na criação de *gag's* e mecanismos para obtenção da

³⁷ Para o pesquisador Marc Angenot, Pe. Bary foi o primeiro a tentar formalizar o gesto. Ele estabelece uma tipologia gestual em vinte categorias: a interrogação, a franqueza, a ternura, o reino, o exagero, o abatimento ou consternação, o triunfo, o espanto, a ironia, a confusão, o fundamental, o resoluto, o notável, a narrativa, o doutrinal, a queixa, o exagero, o horrível, a cólera, a censura. Para mais informações ver ANGENOT (2006).

comicidade. Além disso, o artista italiano defende que por meio do gesto, é capaz de representar diferentes personagens da fábula sem o auxílio de nenhum outro recurso cênico³⁸. Apesar destes apontamentos, Fo reconhece que na prática teatral, por vezes, o gesto é deixado ao acaso, não é trabalhado. Argumento que pode ser visto na seguinte afirmação: “Porque essa desatenção? Porque acreditamos que o gesto e a gestualidade são sempre a salada, o acompanhamento, enquanto o prato principal, a carne, é sempre a palavra. [...] O gesto é renegado até mesmo no trabalho do ator.” (FO, 2004, p. 62).

Este aparente descaso com o gesto pode minar o trabalho do ator ao trazer em sua performance uma bagagem de clichês e maneirismos que nada, ou pouco, auxiliarão seu desempenho. Na tentativa de convencimento do público, o ator despreparado corre o risco de criar subterfúgios mímico-gestuais que possivelmente prejudiquem seu trabalho: coça constantemente a cabeça, coloca as mãos no bolso, esfrega os olhos. Ausentes de intenções reais, estes gestos parecem ser apenas um caminho para dissipar o nervosismo do ator. Por surgirem como fruto do acaso, podem se tornar periféricos, sem expressão viva e atrapalhar o artista. O perigo deste tipo de utilização do recurso gestual, já foi advertido pelo diretor e pesquisador russo Constantin Stanislavski. De acordo com ele:

A atuação de um ator que se perde num emaranhado e na multiplicidade de gestos em muito se assemelha a uma folha de papel cheia de borrões. [...] O uso excessivo dos gestos dilui um papel. Além dos gestos, os atores fazem muitos movimentos involuntários, num esforço para ajudarem a si próprios, sempre que se vêem diante de trechos difíceis de seus papéis. Esses movimentos assumem a forma de câibras compulsivas, e de uma hipertensão tão desnecessária quanto prejudicial. (STANISLAVSKI, 2001, p. 49-50)

O teatro é uma construção intencional, geralmente os participantes do evento já discutiram e ensaiaram anteriormente o que irão realizar. Frente a isto, acredito que o gesto capaz de carregar um potencial cômico é um movimento voluntário – no sentido que não seja mera resposta a estímulos físicos – desenvolvido previamente durante os ensaios. Nesta perspectiva, encontram-se a construção de *gag's* visuais, *lazzi* contemporâneos, que se pautam no estabelecimento de uma relação entre a situação, o possível discurso e uma maneira trabalhada de utilização do gesto.

Entretanto, ao adotar esta perspectiva, os contornos que delimitam o conceito de gesto podem se confundir com a ideia de ação. Ambos são movimentos voluntários para o ator que os realiza e foram criados previamente no ensaio. Diante deste impasse, faz-

³⁸ Para mais informações sobre a prática de Dario Fo e sua experiência com Lecoq ver FO (2004), VENEZIANO (2002) ou ainda ZANONI (2008).

se necessário apresentar o que os difere nesta pesquisa. Em um dos verbetes do *Dicionário de Teatro* de Patrice Pavis, “ação” é definida como:

Sequência de acontecimentos cênicos essencialmente produzidos em função do comportamento das personagens, a ação é, ao mesmo tempo, concretamente, o conjunto dos *processos* de transformações visíveis em cena e, no nível das personagens, o que caracteriza suas modificações psicológicas ou morais. (PAVIS, 2001, p. 2)

Nesta afirmação a ação funcionaria como espécie de ligação de uma situação para outra. Ela é responsável pelas modificações que acontecem em cena e nos personagens, adota uma postura de “motor da fábula”. Através das implicações que uma ação gera no contexto cênico é que se tem início a próxima ação. O conflito apresentado na peça acaba forçando o personagem a agir para resolvê-lo, contudo sua ação trará outros conflitos que serão resolvidos por outras ações. Esse conjunto total acaba criando o que Aristóteles chama de enredo e conta a fábula. Ainda na visão aristotélica, a ação é responsável pela construção do personagem, pois o caráter do mesmo é definido e edificado pelas ações que ele realiza no decorrer da trama (Otelo é visto como o ícone do ciúme por realizar ações que contribuíram para esta visão), nas palavras de Aristóteles:

Daqui se segue que, na tragédia, não agem as personagens para imitar caracteres, mas assumem caracteres para efetuar certas ações; por isso as ações e o mito constituem a finalidade da tragédia, e a finalidade é de tudo o que mais importa. (ARISTOTELES, 1991, p. 252)

Porém, ao sugerir que toda ação teria uma intriga ao fundo, uma causalidade dos acontecimentos, esta definição exclui uma série de manifestações teatrais. Basta observar os textos de Beckett e outros autores do teatro do absurdo, para tornar perceptível a presença de ações desprovidas desta resolução de conflitos. Os personagens andam, esperam, conversam, mas tais atitudes parecem não funcionar como uma “mola de ação”, uma não é consequência da outra, não estão concatenadas e existem independentemente. Não é que a ação tenha sido abandonada, o que de fato acontece, é que ela não necessita ter uma lógica causal ou uma única interpretação pertinente.

Na opinião de Ryngaert, estas propostas estéticas fazem com que a peça proporcione “[...] uma quantidade de enredos possíveis que nos compete elaborar. Tudo se passa como se a bola estivesse agora no campo do leitor ou do espectador [...]” (RYNGAERT, 1996, p. 61). Diante destas reflexões, talvez seja mais pertinente

observar a ideia de ação sob a ótica da prática do ator. Neste sentido, Burnier defende que ação é algo capaz de modificar a realidade, quer seja exterior (no sentido da cena) ou interior (no sentido do ator e do personagem). Nas palavras dele:

Do ponto de vista conceitual, entender a ação como algo que modifica a realidade pode nos ajudar. Será ação para o sujeito-ator tudo o que o modifica de alguma maneira, que tem relação com seu ser, sua vontade, seus desejos, anseios, determinações, com sua pessoa [...] (BURNIER, 2009, p. 34)

Sendo assim, a ação não provém necessariamente de uma intriga, mas ainda está de certo modo ligada a uma situação, ainda possui um objetivo, uma intenção, por mais nebuloso ou ilógico que estes possam parecer. No tocante ao trabalho do ator, caso esta ação seja capaz de corporificar e transmitir para a plateia os desejos que a animam, tem-se uma ação física. Para que ela seja este ato modificador da realidade, deve estar atrelada às energias potenciais que a geraram; não se trata do mero percurso físico do movimento. Então, Burnier afirma que ela possui dois elementos distintos, a corporeidade e a fisicidade:

A corporeidade é a maneira como as energias potenciais se *corporificam*, é a transformação dessas energias em músculo, ou seja, em variações diversas de tensão. Essa transformação de energias potenciais em músculo é o que origina a ação física. [...] *A fisicidade* é o aspecto puramente físico e mecânico da ação física, é a espacialidade física deste corpo [...] o puro itinerário do movimento de uma ação, até onde vai, se é grande ou pequeno. (BURNIER, 2009, p. 55)

A ação, por ser carregada de desejo e intenção, animada por estas energias potenciais, apresenta-se como este ato total e modificador, e, de certo modo, chama a atenção para os motivos que exigiram sua realização; e nisto diferencia-se do gesto. Este por sua vez, parece estar mais próximo da fisicidade do que da corporeidade. Caso o ator consiga que seus gestos ganhem destaque na ação, que o aspecto físico do movimento torne-se mais evidente do que as causas que o levaram a ser realizado, pode-se encontrar um caminho para a obtenção da comicidade. Como sintetiza Bergson:

Na ação, é a pessoa inteira que se dá; no gesto, uma parte isolada da pessoa se exprime, sem o conhecimento da personalidade total ou pelo menos separadamente desta. Por fim (e aqui está o ponto essencial), a ação é extremamente proporcional ao sentimento que a inspira. Há transição gradual deste para aquela, de tal modo que nossa simpatia ou nossa aversão podem deixar-se deslizar ao longo do fio que vai do sentimento ao ato e participar progressivamente. Mas o gesto tem algo de explosivo, que desperta nossa sensibilidade pronta para deixar-se embalar, e que, lembrando-nos assim de nós mesmos, impede-nos de levar as coisas a sério. **Portanto, a partir do**

momento em que nossa atenção incidir no gesto, e não no ato, estaremos na comédia. (BERGSON, 2004, p. 108).³⁹

É nesta perspectiva que atos aparentemente trágicos podem adotar uma forma cômica. À primeira vista, a cena em que Desdêmona é sufocada por Otelo não se apresenta como risível, no entanto, com alguns ajustes no trabalho dos atores a comicidade se torna possível. No caso inicial, a atenção do público é voltada para a ação que Otelo realiza e todo o contexto que o levou a executá-la. Na perspectiva cômica, os atores, por meio de artifícios como a repetição, o exagero, movimentos ritmados, entre outros, encaminham a atenção do público não para a ação em si, mas para o modo como ela é executada, para os gestos utilizados no ato. Neste momento, é como se a fisicidade se tornasse mais evidente que a corporeidade.

O que é realizado em cena ainda tem importância, mas adquire uma função secundária em relação ao modo como é apresentado. No primeiro caso, a atenção do espectador é voltada para a ação e suas consequências, que logo poderiam engendrar a piedade, dor e o sofrimento que dificultariam a manifestação do riso. Já no segundo momento, a forma mecânica da situação ganha destaque, proporcionando uma apreciação diferente da cena por parte do público. O conteúdo da situação ainda está presente, mas o modo como ela é apresentada favorece esta percepção risível do que é levado ao palco. Trabalhado nesta perspectiva, o gesto deixa à mostra o lado mecânico que envolve a execução de algo e, como lembra Bergson: “As atitudes, os gestos e os movimentos do corpo humano são risíveis na exata medida em que esse corpo nos faz pensar numa simples mecânica.” (BERGSON, 2004, p. 22).

Por privilegiar a fisicidade, o gesto resgata uma das reflexões bergsonianas apresentadas no primeiro capítulo deste trabalho: o fato do personagem chamar a atenção para a existência física de seu corpo. Quando isto acontece, os aspectos morais e psíquicos que animaram determinada atitude esmorecem, e, provavelmente darão lugar a uma visão cômica da cena. Apesar da aparente complexidade deste processo, ele foi e é um recurso amplamente utilizado por artistas cômicos. Um exemplo desta proposta de encaminhamento da cena pode ser encontrado no livro *Palhaços*, do pesquisador Mario Fernando Bolognesi. Nele, o autor conta o caso do palhaço “Piquito” que transformou um “melodrama lacrimoso em uma hilariante comédia”; nesta encenação:

³⁹ Grifos meus.

A dor e as desgraças do herói eram apresentadas e imediatamente satirizadas pelo bêbado palhaço. A ênfase, portanto, não recaiu sobre a exploração do elemento dramático, mas sim no desvio do foco de ação, do sentimento para a exposição do corpo, mediante uma interpretação calçada no improvisado. Ao enfatizar o corpo, ele desalojou a emoção do centro da trama e em seu lugar buscou o risível. [...] Ele desviou o enredo para si próprio, para sua personagem-palhaço, explorando a comicidade dos gestos, de forma a fazer que plateia se ocupasse exclusivamente com sua performance. (BOLOGNESI, 2003, p. 154)

Neste exemplo, percebe-se que apesar do texto não ser inicialmente uma comédia, a evidenciação do corpo físico, por meio do trabalho com o gesto, modifica a atenção do público. Ela é transferida do enredo para a performance do artista e, com isso, abre as portas para uma apreciação risível do que é apresentado. Este artifício não se restringe à palhaçaria, seu uso também é encontrado no cinema mudo por artistas como Chaplin, Buster Keaton, Laurel e Hardy. No teatro, pode-se resgatar o trabalho de Dario Fo, citado anteriormente.

A possibilidade do gesto como recurso cômico também pode se fazer presente ao colocá-lo em relação com os “procedimentos de confecção da comicidade” (repetição, inversão e interferência de séries). Gestos que se repetem, contrariam o que é dito no discurso ou que pertençam a uma série distinta ao que está sendo apresentado são capazes de dar ênfase à própria execução e distanciar o elemento dramático da cena. Desviam a atenção do público do conteúdo moral da situação para sua forma, e, além disso, diversificam os significados propostos pela cena. Desta forma, criam para o espectador um hiato entre o que acontece e como este ato está sendo realizado, favorecendo assim o jogo cênico cômico, possibilitando a transformação de dramas em comédias. Em um pensamento análogo, Ximenes resume que:

Quando a atenção for chamada mais para a mecanicidade dos gestos contidos na ação física, do que ela evoca, chega-se à comicidade. Enquanto na cena dramática deve haver uma relação mimética entre as emoções, motivações, vontades interiores e gestos da personagem, na cena cômica encontramos uma discrepância entre o significado das motivações e os respectivos gestos. (XIMENES, 2010, p. 98)

Entretanto, não se trata da execução de gestos que substituam a fala (metalinguísticos), nem mesmo da elaboração de uma codificação gestual como a pantomima. Tais processos trazem a ideia de uma significação imediata e dificilmente dão espaço para que o público tenha outras interpretações do que é visto. Gestos cotidianos, icônicos e metalinguísticos podem não ser risíveis justamente por não darem espaço para as interpretações da plateia. Eles exigem que a atenção do receptor se foque na mensagem que está sendo transmitida e não no gesto que é o portador da mesma; por

apresentarem uma ideia “pronta e acabada” não favorecem que o público perceba o arranjo mecânico que o gesto pode aflorar na vida.

Por fim, como lembra Dario Fo, o gesto no teatro deve ser reinventado, suas potencialidades vão além de um mimetismo cotidiano e o tornam capaz de enriquecer o ofício do ator. A meu ver, quer haja repetição, inversão, interferência ou exagero em sua execução, ao se deter no modo como o ato é realizado e não nas transformações que provoca ou nos sentimentos que o animam, o gesto adquire a capacidade de deixar à mostra o lado mecânico da vida. Neste sentido, carrega a possibilidade de apresentar-se como suporte físico no trabalho do ator para a teoria bergsoniana do *meccânico colado no vivo*, e, justamente por isto, como um caminho provável para a obtenção do riso.

2.2 – O APRENDIZADO VEM DAS TÁBUAS... E DE OBSERVÁ-LAS

Difícilmente se encontra uma instituição regular voltada para a formação do ator que deseja trabalhar especificamente com a cena cômica. Considera-se que a educação deste ator não é fruto de uma escola tradicional ou de uma formação acadêmica. Exceto em especificidades estéticas, como *clowns* e mímicos, entende-se que sua prática era aprendida nas “tábuas” do palco, consolidada através de seu fazer teatral. Exemplos disto podem ser encontrados nos *comici dell’arte*, artistas de feira e praça pública, palhaços de circo. A formação destes atores consistia em ir morar com a companhia de teatro, participar de sua rotina diária e, em geral, aprender com um dos atores mais experientes que lhe ensinaria o ofício.

Talvez por isso, por muito tempo considerou-se que este ator não tem uma técnica específica. Seu ofício parecia diferenciar-se dos outros gêneros, ainda era encarado com o aspecto romântico de “dom natural” ou focado no “talento” do artista. Ótica que pode ter sido transposta para os atores de teatro dedicados ao gênero cômico, situação que pode ser vista no depoimento de Décio de Almeida Prado a respeito deste ator no teatro brasileiro das primeiras décadas dos noventa:

O que se exigia dele, de resto, não era tanto preparo técnico, recursos artísticos extraordinários, versatilidade, e sim, ao contrário, que se mantivesse fiel a uma personalidade, a sua, naturalmente engraçada e comunicativa. (PRADO *apud* ANDRADE, 2010, p. 13)

De fato, no Brasil, o Teatro de Revista e o trabalho com tipos cômicos dava ênfase ao desempenho de seus atores. Mas, como visto acima, o olhar dos pesquisadores

parecia não atribuir o êxito da apresentação a uma preparação técnica desta performance, e sim à “personalidade engraçada e comunicativa” dos artistas. Ainda nesta visão, Sábato Magaldi aponta que a característica principal das encenações nas décadas de vinte e trinta era fornecer aos atores “[...] um esboço sobre o qual projetar a sua personalidade.” (MAGALDI, 1975, p. 181). A meu ver, afirmar que o sucesso destes praticantes devia-se *exclusivamente* a um dom natural ou a seu carisma, é colocar o ofício sob uma visão simplista e limitante.

A ausência de uma formação tradicional não significa necessariamente uma falta de aprendizado ou técnica. Neste sentido, os estudos do teórico Marco De Marinis (1997) a respeito dos atores italianos do século XX podem mostrar um caminho. Ele aponta diferenças nos modos de atuação destes atores e, a meu ver, conseqüentemente em seus modos de formação. O estudioso assinala então duas tradições nas práticas do ator, denominando-as de: tradição do ator burguês ou dramático e tradição do ator popular ou cômico. Apesar de sua observação ter se detido aos atores italianos, De Marinis adverte que estas tradições também podem ser encontradas em outros países.

Uma das características que interessa a esta pesquisa é o aspecto de autotradução do ator popular ou cômico. Diferentemente do ator burguês ou dramático, que tinha uma “formação tradicional” (ASLAN, 1994, p.3) oriunda do Conservatório e cursos de declamação, este ator cômico aprendeu seu ofício na prática. A experiência na cena fazia com que enriquecesse e reorganizasse o próprio acervo. Não é a negação de mestres ou técnicas, mas sim a construção da própria maneira de atuação. Para a pesquisadora Elza de Andrade, esta autotradução “[...] pode ser construída por meio de um trabalho minucioso e complexo de *bricolage*: seleção, desmontagem, recomposição, assimilação e reelaboração.” (ANDRADE, 2005, p. 43). A estudiosa utiliza o termo “bricolagem” inspirada na noção estabelecida pelo antropólogo francês Claude Lévi-Strauss, que consiste na criação de um objeto novo a partir de fragmentos de outros objetos. Tais fragmentos pertencem a materiais que foram construídos para outros fins, porém o praticante, ou *bricoleur*, agora os remonta conforme a necessidade. De acordo com Lévi-Strauss o primeiro passo deste praticante é:

[...] retrospectivo, ele deve voltar para um conjunto já constituído, formado por utensílios e materiais, fazer ou refazer seu inventário, enfim sobretudo, entabular uma espécie de diálogo com ele, para listar, antes de escolher entre elas, as respostas possíveis que o conjunto pode oferecer ao problema colocado. (LÉVI-STRAUSS, 1989, p. 34)

Neste viés, acredito que o ator dedicado à cena cômica não se pauta pelo caminho do acaso e do dom natural. Na realidade, por meio deste processo de bricolagem, ele tira proveito apenas dos aspectos que lhe interessam dos estudos e reflexões acerca do trabalho do ator como um todo, aproveita os “fragmentos” úteis que eles podem oferecer à sua prática individual. Com isso, realmente se torna difícil entabular a prática deste artista em uma técnica específica, o melhor seria reconhecer que existem técnicas. Nas palavras de Elza de Andrade: “Na impossibilidade de conceber a atuação como ‘execução’ de paradigmas preexistentes, o ator cômico ‘inventa’ um novo modelo, feito sob medida para ele, e provoca com isso uma reconstrução do próprio mecanismo de atuação.” (ANDRADE, 2005, P. 139).

Apesar de grandes estudiosos teatrais terem defendido suas ideias com base na estética que desejavam alcançar, acredito que uma parcela de suas reflexões partiu da observação da prática vigente, quer seja para apontar o que não lhes agradava ou para utilizar como inspiração em seus processos. Como assinala Ximenes: “Ao contrário do que muitos teóricos postulam, o fazer de uma prática teatral vem antes de sua estruturação teórica.” (XIMENES, 2010, p. 85). Este caminho da produção teórica quando relacionado a ideia da bricolagem pode proporcionar reflexões interessantes.

Sob esta perspectiva, consigo encontrar na prática cômica, apontamentos sobre o estudo do ator que não foram destinados diretamente para ela: O uso das máscaras na *Commedia Dell’Arte* impunha a seus atores uma maneira diferenciada de utilização do corpo⁴⁰; o *clown* defendido pelo grupo LUME traz afirmações que podem lembrar a fé cênica de Stanislavski⁴¹; os processos que foram realizados na oficina fruto desta pesquisa, apontaram a importância da precisão, que pôde ser alcançada através de um trabalho inspirado na relação tensão/intenção analisada por Grotowski. Não é meu objetivo afirmar que estas práticas se basearam nos estudos destes autores, mas, chamo a atenção para a possibilidade deles serem utilizados, e sua capacidade de trazerem contribuições para o ator na cena cômica. A observação destes escritos provavelmente apontará que muito do que foi idealizado já era praticado nas “tábuas”.

Sob esta perspectiva, creio que os atores, mesmo sem ter o conhecimento específico das reflexões destes estudiosos, perceberam artifícios úteis às suas práticas e

⁴⁰ Dario Fo aponta a importância do quadril na prática *Dell’arte*: “O teatro da *Commedia Dell’Arte* pode também ser definido como o teatro da comédia sobre as ancas. Um teatro de impostação geral, vinculado a esse apontamento essencial.” (FO, 2004, p. 65). Importância que também é encontrada nas reflexões de Eugenio Barba a respeito do trabalho do ator.

⁴¹ Burnier afirma que: “O *clown* não representa, *ele é*.” (BURNIER, 2009, p. 209).

os adotaram em seu fazer teatral. Em um processo análogo, na prática da bricolagem, elenco aqui os apontamentos que me pareceram úteis para a construção desta pesquisa. Deixo claro que não são um caminho para o artista seguir, mas foram ideias que pareceram auxiliar a compreensão e exercício deste trabalho.

Dentre as reflexões de Stanislavski, destaco os apontamentos sobre a fisicalização do papel por meio da ação física, a resolução dos objetivos e o senso de verdade. Para o diretor russo, ação física é uma ação exterior capaz de revelar estados interiores do indivíduo que a realiza, podendo ser chamada então de ação psicofísica. Sua execução, ao mesmo tempo se justifica e evoca o que Stanislavski chama de elementos do estado interior da criação⁴². Assim, “A ação exterior alcança seu significado e intensidade interiores através do sentimento interior, e este último encontra sua expressão em termos físicos.” (STANISLAVSKI, 2001, p. 3). Por meio desta reflexão, o pesquisador desloca o processo criativo do ator do campo mental e sentimental para o campo físico, evitando uma série de “psicologismos” que poderiam ser prejudiciais em seu trabalho. Além disso, quando Stanislavski aponta que o ator deve pautar seu desempenho no estabelecimento e alcance de objetivos, expõe ao artista um possível caminho para trilhar durante sua performance. Em sua visão:

A vida, as pessoas e as circunstâncias, constantemente erguem barreiras. Cada uma destas barreiras coloca-nos ante o objetivo de transpô-las [...] Tal objetivo provoca o afloramento de desejos que se voltam para a ânsia de criar. (STANISLAVSKI, 2001, p. 141)

Desse modo, é na resolução de objetivos de cena que a atuação ocorrerá; qualquer eventual reação da plateia – como o riso por exemplo – surgirá como consequência deste processo e não dos histrionismos de um ator que se pavoneia em busca da risada do público. Este modo de encaminhamento do trabalho tem semelhanças com a prática de palhaços e artistas cômicos. É na criação e/ou resolução de problemas que estes profissionais encontram um caminho para orientar sua performance. O palhaço parte de um problema simples, e o modo como ele tenta solucionar a questão apresentada proporciona várias situações risíveis.

Ao defender que o ator deve acreditar em tudo que acontece em cena, e, principalmente no que ele próprio está fazendo, as reflexões de Stanislavski culminam no que ele chama de senso de verdade. Deve-se ter em mente que este apontamento não

⁴² Para Stanislavski os elementos do estado interior da criação são: o se, as circunstâncias dadas, a imaginação, a concentração da atenção, a memória emotiva, os objetivos e as unidades, a adaptação, a comunhão, a fé e o sentimento da verdade.

se restringe a ideia de um mimetismo naturalista, estética que frequentemente é relacionada quando se fala do encenador russo, mas à ideia de transformar a peça em uma realidade teatral. No caso da comédia, pode chamar a atenção para a necessidade do ator crer que, por vezes, a cena que tem uma apreciação risível, nada tem de cômica para seu personagem; ou ainda, reconhecer o teatro assumido enquanto tal, como um acontecimento espetacular, um jogo entre atores e público. Oliveira defende pensamento semelhante ao afirmar que: “Em uma análise mais cautelosa sobre o trabalho do ator na comédia, podemos perceber que, assim como na atuação não cômica, a atuação cômica exige do ator a capacidade de convencimento da plateia, o acreditar no que se está fazendo [...]” (OLIVEIRA, 2008, p. 32).

Com esta “verdade” estabelecida para o ator e para o público, cria-se uma espécie de verossimilhança na atuação, fazendo com que até mesmo a expressão mais estilizada encontre coerência dentro do contexto cênico, torne-se convincente dentro da cena. Isto acaba fundamentando um aspecto que Bergson defende como essencial para a obtenção do riso: “[...] quando certo efeito cômico deriva de certa causa, o efeito nos parece tanto mais cômico quanto mais natural considerarmos a causa.” (BERGSON, 2004, p. 9). De certo modo, os aspectos acima têm semelhança com o cômico inconsciente/acidental apontado pelo filósofo. Fisicalizando o papel, o ator evita “psicologismos” e afasta uma tentativa de compreensão racional que talvez não seja útil frente aos absurdos que possam ser engendrados em uma cena cômica.

Do mesmo modo, ao cumprir os objetivos da cena e acreditar no que está sendo realizado, ele não busca fazer rir. Se o riso surge, ele vem como consequência do que está sendo apresentado e não como objetivo primário. Nesta ótica, o ator que assume uma rigidez mecânica pode revesti-la de uma espécie de “naturalidade teatral”; é capaz de torná-la um descuido no processo de alcance dos objetivos da cena, uma distração de quem a realiza, e por isso mesmo conserva o aspecto vivo, essencial para obtenção do riso. O público então pode passar a se divertir quando perceber que o personagem/ator parece não notar a mecânica de seus atos.

Este processo de fisicalização é animado por uma série de impulsos que o motivam. Neste sentido, Grotowski afirmava que toda ação física é precedida por um impulso inicial, algo que a anima para fora do corpo (Im/pulso – lançar do interior⁴³).

⁴³ “E então, o que é o impulso? ‘Im/pulso’ — lancer do interior.” (GROTOWSKI *apud* RICHARDS, 2004, p. 94) Trecho de uma conferência feita por Grotowski em Liège registrada no livro de Thomas Richards.

Todavia, cada impulso e conseqüentemente sua ação resultante, envolve um objetivo, uma intenção que por sua vez desencadeia toda uma mobilização corporal para alcançá-la, ou seja, envolve certa tensão muscular. Não é um estado meramente psicológico, mas também físico na medida em que induz o corpo a conectar-se com um objetivo que está fora de si. Assim, Burnier afirma que “A intenção se configura, portanto, tanto para Grotowski [...] como algo de físico e corpóreo, de muscular.” (BURNIER, 2009, p. 39).

Entretanto, deve-se ter em mente que apenas a tensão muscular não é o caminho para a expressão. O ator que entra em cena extremamente tensionado, contraindo todos os seus músculos, acreditando estar “vivo”, pode estar apenas desperdiçando sua energia. Stanislavski e Grotowski advertem que, devido ao nervosismo da situação espetacular, cada ator possui um ponto de tensão excessiva. De acordo com eles, esta tensão desnecessária é capaz de contaminar o corpo inteiro até o momento em que deixe o ator tão contraído e o impeça de agir. Os encenadores defendem que é preciso localizar qual é este ponto e eliminá-lo. Isto não significa que o artista deva entrar em cena completamente relaxado, pois isto também obstruiria a expressão. Nas palavras de Grotowski: “Quer dizer que os seus músculos se mobilizam efetivamente até o ponto necessário e não além dele. [...] Então, a primeira coisa é eliminar o excesso de tensão, aquela que não é necessária para essa ação específica [...]” (GROTOWSKI, 2010, p. 166). É neste jogo dinâmico entre relaxamentos e tensões animados pelos impulsos, que o ator se aproxima do fluxo da vida, pois:

O processo da vida é uma alternância entre contrações e descontrações. Então o ponto não é só contrair ou descontrair, mas encontrar este rio, este fluxo, em que o que é necessário está contraído e o que não é, está relaxado. (GROTOWSKI *apud* RICHARDS, 2004, p. 96)⁴⁴

Com este fluxo estabelecido, o ator apresenta o outro extremo que o torna capaz de passear entre a vida e a rigidez mecânica para a obtenção do riso. O puro movimento repetitivo e mecânico, ausente de intenções e impulsos definidos, dificilmente tem o contraste deste fluxo mutável e pode tornar-se frio e maquinal. Não é o *mecânico colado no vivo*, mas sim uma espécie de vida mecânica, e como visto na primeira parte deste trabalho, provavelmente não suscita o riso. Porém, o movimento animado por uma intenção, ao ser interrompido, pode fazer com que o ator retorne ao ponto inicial sem ter finalizado o impulso gerador, que por sua vez o continuará animando a realizar o mesmo movimento que será novamente obstruído.

⁴⁴ Trecho da mesma conferência citada anteriormente.

Caso este ciclo não seja encerrado, pode-se obter dele a comicidade proveniente do *mecânico colado no vivo*. É como se fossem colocados obstáculos que deveriam mudar os impulsos e o foco do desejo da intenção, mas eles insistem em manter o objeto inicial. Com isso, os movimentos repetitivos e mecânicos do ator continuam carregados de desejo, continuam expressivos e por sua vez possivelmente risíveis.

Vista dessa maneira, a cena cômica parece um trabalho extremamente sério, um eterno controle desta dinâmica de impulsos e tensões musculares. No entanto, observo que este apontamento já acontece de maneira mais fluída há bastante tempo na prática teatral. Assim como o relaxamento total pode atrapalhar o artista, a tensão excessiva também pode obstruir a apreciação cômica da cena. É o caso de atores que parecem ter uma atuação exagerada, forçam a piada. A justa tensão aparentemente é um caminho para deixar este fluxo cômico agir, como pode ser visto nas palavras de Dario Fo:

Em teatro, o ator deve, pelo contrário, dar a impressão de estar atuando sem esforço e totalmente descontraído. Porém, não devemos economizar ou atuar em um tom mais baixo. Devemos, isso sim, aprender a agir com perfeito equilíbrio e controle, desenvolvendo uma grande potência em uma progressão inteligente, programada, localizando cuidadosamente pausas e respirações, de maneira a dar impressão de que não estamos fazendo absolutamente força nenhuma.” (FO, 2004, p. 131)

É a aparência de descontração, leveza, mas tendo em mente o que acontece ao redor e em um estado de prontidão para quaisquer eventualidades. No caso da utilização do gesto como recurso cômico é como se a tensão excessiva retirasse o caráter vivo ou o aspecto de distração da execução. Caso isto acontecesse, restaria somente o movimento mecânico, sem choque com a vida e dificilmente risível. Por outro lado, a justa tensão, ao estabelecer este “fluxo cômico”, permite ao ator passear entre a rigidez mecânica e a vida, mantendo assim as aparentes distrações e possibilitando a construção de efeitos risíveis.

Este processo de estabelecimento de objetivos, dinâmica de tensões e impulsos converge para um aspecto extremamente presente e, ao mesmo tempo, nebuloso no trabalho do ator: a energia. Pensando no sentido estritamente físico ou biológico pode-se dizer que todos os atores, ou ainda, todos os seres vivos têm energia. No entanto, este é um elemento que nem sempre é conquistado em cena.

Para Eugenio Barba a energia de um ator é fator responsável por modificar “[...] a sua presença física e transformá-la em presença cênica, e portanto expressão.” (BARBA, 1994, p. 77). As palavras “presença” e “energia” tornam-se perigosas devido à pluralidade de ideias que podem evocar, mas mesmo diante deste risco, são elementos

constantemente cobrados no desempenho do ator. Entretanto, acredito que encarar a energia como um aspecto isolado do trabalho do artista é um equívoco, visto que ela está intimamente atrelada a algo que está sendo realizado. De acordo com Burnier: “A palavra energia vem do grego *energon*, que significa ‘em trabalho’ (*en*= entrar, dentro; *ergon,ergein*= trabalho).” (BURNIER, 2009, p. 50). Neste sentido, dizer que um ator tem energia, significa na realidade, afirmar que ele tem energia naquele momento, naquela ação, no trabalho que está desempenhando.

Por estar intimamente ligada a algo que está sendo realizado, pode adquirir um caráter transitório e inconstante no trabalho do ator que deve repetir sua cena diversas vezes com a mesma qualidade de energia da primeira vez. Tendo em vista tal problema, é necessário saber como mantê-la presente no desempenho do artista. O encenador Eugenio Barba aponta princípios-que-retornam⁴⁵ que, de acordo com ele, criam tensões físicas no corpo do ator que gerariam uma diferença de potencial pela qual passaria a energia. Não pretendo me aprofundar nos princípios apontados por Barba, mas fiz tal alegoria para justificar o seguinte pensamento: devido ao seu caráter abstrato, talvez seja mais interessante não pensar em *ter* energia – visto que biologicamente todos os seres vivos a possuem – mas sim em *como* alcançá-la em favor da presença cênica apontada por Barba:

Para um ator, ter energia significa saber *como* modelá-la. Para ter uma ideia e vivê-la como experiência, deve modificar artificialmente os percursos, inventando represas, diques e canais. Estes constituem resistências contra os quais *pressiona* a intenção – consciente ou intuitiva – e que permitem a sua expressão. (BARBA, 1994, p. 79)

E no que tais apontamentos são importantes para a cena cômica? A meu ver, a questão da energia é um elemento necessário nas mais variadas práticas do ator. Mesmo sem saber ao certo o porquê, diz-se constantemente que determinado indivíduo tem ou não tem energia em cena, e tal apontamento acaba sendo diretamente relacionado com seu desempenho. Porém, este argumento não tem relação direta com a força com que o ator realiza suas ações, pois mesmo no papel de um indivíduo apático, relaxado ou adoentado pode-se dizer que ele o faz com energia. Acredito que este aspecto adquire importância na construção da comicidade, visto que, sem ele pode-se retornar ao desempenho frio e maquinal, excessivamente distante da vida que dificilmente gera o

⁴⁵ São princípios que, de acordo com Barba, estão presentes no trabalho do ator nas mais diferentes culturas. Eles visam produzir tensões físicas que possam gerar o que Barba chama de corpo-em-vida. Os princípios são: equilíbrio precário, dança das oposições, a incoerência coerente, a virtude da omissão, o princípio da equivalência. Para mais informações ver BARBA (1994).

riso. Em um estudo acerca do exagero como mecanismo de comicidade, Elza de Andrade faz o seguinte apontamento:

Outra consideração pode ser feita em relação ao núcleo da comicidade que se localiza na força geradora do gesto, isto é, o que provoca a comicidade é o aumento exagerado do impulso do movimento. O gesto tem uma trajetória – começo, meio, fim – impulsionada por uma energia. Quando o ator apenas aumenta o gesto em seu percurso, mas esquece seu impulso gerador, a comicidade se configura de forma tímida. Entretanto, quando o ator aumenta a intensidade da força motriz do gesto, o resultado cômico é muito mais significativo. (ANDRADE, 2005, p. 91)

Na perspectiva colocada pela pesquisadora, percebe-se que por mais que o ator trabalhe seus gestos, amplie-os, desloque o foco da atenção do espectador para eles, caso tais movimentos não contenham a mesma qualidade de energia, a comicidade pode até acontecer, mas de uma maneira reduzida. É neste sentido que trago as reflexões acima; sem objetivos não se tem os impulsos que por sua vez não geram tensões, causando a ausência da diferença de potencial e, conseqüentemente, a falta de energia, ou seja, tem-se apenas um movimento sem expressão.

Embora os pontos apresentados aqui tenham sido trazidos em etapas, dificilmente podem ser decompostos na prática. Ao se preocupar em *ter* impulso, tensão, objetivos e energia, provavelmente o ator não os alcançará, pois desprende uma parcela significativa de sua atenção nesta preocupação. Grotowski lembra que se um ator deseja expressar-se ele não consegue, já que está dividido, existe uma parte que quer e outra que expressa.

Curiosamente, no trabalho do ator, a busca desta rigidez mecânica apontada por Bergson como possível mecanismo de comicidade, parece implicar em um domínio refinado de diversos recursos cênicos. Sem eles, o artista corre o risco de prender-se apenas aos aspectos mecânicos perdendo de vista o lado vivo, essencial para sua performance e alcance da comicidade. A repetição incessante, a mecanicidade total, poderiam destruir não só a apreciação risível da cena, mas o próprio desempenho do ator que está inserido em uma situação espetacular. Neste sentido Bolognesi acredita que:

[...] do ângulo do ator, portanto do sujeito que provoca o riso, para representar o corpo mecanicamente há necessidade de um perfeito domínio sobre ele. Para esse domínio, faz-se necessário um longo aprendizado, momento de exercício pleno da intuição, de forma a se conseguir um estado interior correspondente àquela representação. (BOLOGNESI, 2003, p. 158)

É diante deste pensamento que acredito na utilização dos recursos apontados acima. Apesar das reflexões trazidas neste texto aparentemente estarem afastadas da cena cômica em geral, penso que elas já existam na prática, porém batizadas com outros nomes ou até mesmo de uma maneira inconsciente. O ator popular pode não acreditar que atinge certo efeito cômico através de um trabalho com tensões ou energia, mas sabe que a maneira como ele executa determinado movimento, ou como começa seu número ou ainda o ritmo que imprime em sua fala, influencia na resposta do público.

Na minha experiência como ator, percebo a utilização de alguns apontamentos desenvolvidos aqui e seu reflexo imediato no desenrolar da cena: o impulso que anima a ação, a energia que coloca o ator em prontidão, a fuga de “psicologismos” em favor de uma fisicalização do papel. A relação destes recursos parecia auxiliar na utilização do gesto como via de construção da comicidade. É como se eles revestissem o movimento mecânico com um ar de naturalidade que contribuía na manifestação do riso, como lembra Oliveira (2008, p. 87):

É importante ressaltar que a atuação cômica exige um grau de verossimilhança com o universo referencial da obra a ser encenada. Portanto, até mesmo a liberdade do jogo cômico possui seus limites definidos pelo contexto da obra a ser levada à cena, limites que não aprisionam, mas que libertam.

É importante ressaltar que estes recursos não são imprescindíveis para atores que desejam trabalhar na cena cômica, mas foram caminhos que encontrei. Foi através desta experiência que fiz minhas escolhas e elenquei o que pareceu útil ao meu trabalho e ao que desenvolvi nas oficinas. Assim, mesmo pautado em teóricos teatrais, estas reflexões já existiam na prática, o aprendizado ainda veio das tábuas.

2.3 – POR UM ATOR QUE RI: A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO TRABALHO DO ATOR

Diante de tantos estudos sobre o trabalho do ator, ocasionalmente tenho a impressão que a arte toma a aparência de uma ciência exata. Parece apontar que basta o intérprete se aprofundar em uma determinada técnica e conseguirá se tornar um grande artista. Entretanto, acredito que a arte não é uma receita, não tem regras fixas e é extremamente pessoal. As técnicas existem para oferecer subsídios e certa estabilidade no ofício; são caminhos para se atingir um objetivo. Contudo, depois de aprendido o

caminho, tem-se a liberdade para brincar, criar atalhos, cruzar estradas diferentes e assim traçar novas rotas.

Exceto em casos em que o virtuosismo é o que se deseja alcançar, a repetição fria da técnica não é o que interessa ao público. Todavia, utilizar os elementos técnicos sem se tornar mero reproduzidor deles, é um dos grandes desafios do artista. Mesmo no caso da bricolagem, utiliza-se um conjunto de ferramentas já conhecidas em função de algo, e o modo como tais ferramentas são “encaixadas”, “montadas” no produto final é determinado pelo aspecto pessoal do *bricoleur*, por sua experiência. Então, como fazer que, em cena, o ator se esqueça da utilização da técnica e mesmo assim ela surja e guie seu trabalho?

Nas oficinas fruto desta pesquisa, tive a oportunidade de trabalhar com atores amadores e com pessoas que já estão na profissão há algum tempo. Neste processo, notei que, ocasionalmente, os que tinham menos experiência obtiveram maior êxito em alguns exercícios. Talvez por ainda não terem um domínio técnico edificado, eles iam com tudo pra cena, pareciam não se preocupar com nada além da própria execução. Enquanto isso, os atores mais experientes, aparentavam estar mais comedidos, preocupados com o resultado que iriam mostrar. Esta observação não foi presente em todos os momentos das oficinas, mas era interessante perceber que, os que não se preocupavam com um domínio técnico ou com o que seria mostrado, pareciam obter melhores resultados. Eram diamantes brutos, mas ainda assim com brilho.

Na minha experiência como ator e professor de teatro, encontrei diversos atores que possuíam os conhecimentos técnicos/corporais para a execução de um bom trabalho; no entanto, quando subiam ao palco, não atingiam seus objetivos. Neste período e durante o processo de realização das oficinas, notei o uso recorrente das seguintes frases “Você tem tudo, mas falta jogo”; “É muito bom ver um ator jogando”; “Falta jogar com o parceiro de cena e com a plateia”. O uso frequente da palavra *jogo* na minha prática teatral e sala de aula despertou o interesse para as possíveis contribuições que o conceito traria para este trabalho.

Quem joga vive um processo, experimenta uma série de sensações. De acordo com o filósofo Johan Huizinga (2010), o jogo é algo inerente ao homem, é anterior até mesmo à cultura. Em sua visão, muitos hábitos e rituais do homem (casamento, eleições, regras de um tribunal) foram fundamentados em atividades lúdicas. Por estar intimamente ligado à humanidade, diversas funções já foram atribuídas ao jogo: descarga de energia excedente, treinamento pra vida, eliminação de impulsos

agressivos, entre outras. É interessante perceber que estas observações têm um ponto comum: o jogo significa algo, parece estar ligado a alguma coisa além dele mesmo.

Creio que através da ludicidade inerente ao conceito, somado a este aspecto significativo, o jogo possa apresentar-se como um meio possível de utilizar as técnicas do ator sem que o mesmo se torne mero reprodutor delas. É como se, no teatro, elas surgissem não porque foram acessadas, mas sim porque foram necessárias durante a execução do jogo da cena. Não é a ausência de um domínio técnico, visto que a formação do ator lhe oferece recursos corpóreo-vocais determinantes em seu desempenho, mas uma maneira em que a ativação das técnicas em cena aconteça mais naturalmente.

Devido ao campo de trabalho em que se insere esta pesquisa, a ideia que apresento aqui pode ser confundida com as propostas de jogo dramático ou jogo teatral. O primeiro apresenta-se como uma proposta educativa em que pode até existir personificação e/ou identificação de cenas e personagens, no entanto não existe uma plateia que assiste à cena; assemelha-se com os jogos infantis de faz-de-conta. Já a segunda, é uma proposta difundida principalmente por Viola Spolin (2008), que apresenta um teatro improvisacional, com divisão clara entre atores/jogadores e plateia, dando enfoque à resolução de problemas que estabelecerão o “foco” do jogo. Apesar das seguintes propostas apresentarem-se como metodologias eficazes, o que pretendo aqui é discutir o jogo no trabalho do ator como ideia, enquanto postura de trabalho e não necessariamente uma metodologia, suas possíveis relações e o que ele pode estabelecer com o artista, o público e todos que dele participam.

Primeiramente, deve-se ter em mente que, dentro do espaço de jogo existem regras específicas que, muitas vezes, diferem das que vigoram fora dele. Existe um empenho real, uma tensão nos jogadores, algo está acontecendo e pode mudar a vida dos envolvidos. Apesar de tudo, tem um caráter lúdico, portanto é descompromissado; o jogo não é realizado somente em favor de um objetivo a ser alcançado. Além disso, seu tempo e espaço são limitados. Quando a brincadeira termina, as regras do jogo desaparecem e voltam a vigorar as da realidade. Como conclui Huizinga:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de 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 cotidiana”. (HUIZINGA, 2010, p. 33)

Estas características em muito se assemelham com a cena teatral. Ambos acontecem dentro de determinados limites de espaço e tempo, são realizados voluntariamente pelos seus envolvidos, possuem regras específicas e, de certa maneira, são descompromissados, têm fim em si mesmo e carregam uma tensão real para todos os envolvidos. Mesmo se encaminhada para um final mais dramático, a cena não perde seu caráter lúdico e brincado, pois quando o faz-de-conta vê seu fim, as cortinas se fecham, todos voltam às atividades corriqueiras. Em entrevista à pesquisadora Elza de Andrade, o ator Bemvindo Siqueira⁴⁶ aborda a cena cômica sob uma ótica semelhante, como uma brincadeira de verdade. Abaixo transcrevo uma parte da entrevista:

O que é a verdade na comédia? É a verdade do personagem? E dizer “meu Deus, eu estou morrendo!” e sentir a morte? Não, é passar para a plateia que eu estou brincando de verdade. Não é a verdade do personagem, é a verdade do ator que quer divertir sua plateia. “Olhem eu vou fazer de verdade, mas vou fazer pra brincar com vocês”. É uma brincadeira de verdade; não é uma brincadeira falsa num personagem verdadeiro. A verdade da comédia é “eu vou brincar, eu estou brincando de verdade, eu virei criança de verdade”. (SIQUEIRA *apud* ANDRADE, 2005, p. 151-152)

Frente a estas aproximações, é possível encontrar outros paralelos entre a prática teatral e o conceito de jogo. Na visão de Huizinga, o jogo cria uma espécie de “círculo mágico” (HUIZINGA, 2010, p. 14). Dentro deste círculo existem leis que diferem das que vigoram na realidade quotidiana, são estas mesmas leis que regulam a atividade dos jogadores. É como se o jogo introduzisse no caos e na imperfeição da vida comum, uma série de regras fixas e “perfeitas” que, caso sejam desrespeitadas, anulam toda a sua atmosfera, destroem o círculo mágico e trazem os jogadores de volta à realidade. Todo jogo tem suas regras e elas devem ser levadas a sério; caso sejam ignoradas, ele deixa de existir. Apesar de ser descompromissado e não ter objetivos além da própria execução, o jogo é sério, é uma brincadeira séria. O jogador que desrespeita suas regras é um “desmancha-prazeres”, já que com sua atitude denuncia todo o caráter ilusório e abala o mundo do jogo.

Em jogos competitivos, além da figura do “desmancha-prazeres”, também existe a figura do trapaceiro, do desonesto. Diferente do primeiro, ele ainda acredita no jogo e por isso não destrói as regras como um todo, mas as distorce para que elas o favoreçam. Tem como objetivo primário ganhar sempre que possível. Este indivíduo ainda é rejeitado pelo grupo, na medida em que sua competição cega pode anular um dos

⁴⁶ Ator, professor e diretor mineiro que soma em seu currículo mais de 50 peças, também atuou em televisão com destaque para seu personagem “Bafo de Bode” da novela *Tieta* (Rede Globo, 1989).

aspectos mais importantes do jogo, o caráter lúdico. Entretanto, ele ainda é preferido ao desmancha-prazeres, pois apesar de burlar as regras, acredita e reconhece o círculo mágico, diferente do outro que denuncia toda a “ilusão” do jogo e traz os jogadores de volta à realidade.

O “círculo mágico” tem uma membrana extremamente sensível que corre o risco de romper-se a qualquer ameaça as suas regras. Aparentemente este apego às regras do jogo pode induzir a uma seriedade excessiva, capaz de sufocar este aspecto lúdico. No entanto, tal fato não acontece, porque a ludicidade existe dentro do jogo em si e não fora dele. A diversão acontece dentro dos limites da brincadeira, ou seja, o indivíduo se diverte enquanto joga e para isso precisa de leis que regulem suas ações e as dos outros jogadores; sem elas o caos reinaria. Sob esta ótica, o jogo é a não-seriedade na medida em que se diverte com ele, todavia é sério.

Esta fidelidade às regras do jogo e a sensação de estar envolvido por um objetivo comum, gera certa união no grupo de jogadores. Por mais que o jogo tenha findado, a sensação de partilhar algo importante une os envolvidos e fortalece o grupo, os indivíduos estão separadamente unidos, e, esta sensação de “pertencer a algo” possivelmente extrapola os limites do círculo mágico. Como aponta Huizinga: “As comunidades de jogadores geralmente tendem a se tornar permanentes, mesmo depois de acabado o jogo.” (HUIZINGA, 2012, p. 15).

Neste viés, tem-se uma imagem semelhante a um grupo de teatro⁴⁷. Pensando no sentido estritamente profissional, um grupo teatral é a união de várias pessoas visando ao desenvolvimento de uma estética específica e/ou à construção de algum evento espetacular. Entretanto, horas de ensaio, treinamentos e toda a atmosfera de jogo envolvida na construção de um espetáculo, acabam vazando para as relações sociais dos integrantes e assim podem fortalecer os vínculos que eles possuem entre si. Defendo que essa união favorece a execução e construção da cena. Confiar, conhecer, trabalhar junto com a mesma pessoa ou grupo durante um período, proporciona certa sensação de cumplicidade e favorece o jogo entre os atores.

Os leitores que têm experiência na cena, já devem ter tido a sensação de fluidez com determinado parceiro de palco. Aparentemente a contracenação flui melhor devido a unidade construída e o fato de conhecer o “modo de jogar” do outro indivíduo.

⁴⁷ Reforço que me refiro aos grupos de teatro e não a um elenco reunido especificamente para a montagem de um único espetáculo.

Roubine apresenta um pensamento semelhante ao afirmar a importância do grupo – que nesta passagem chama de elenco permanente – no resultado final de um processo:

Esse elenco, de tanto trabalhar com o *seu* encenador, adquire uma homogeneidade e uma precisão, ou seja, alcança um grau de perfeição de que os elencos constituídos para determinada produção nunca são capazes. (ROUBINE, 1998, p. 173)

Diante destas características, o próprio trabalho do ator pode ser colocado em relação com o jogo. Como dito anteriormente, o indivíduo, ao jogar, vive uma situação de tensão real ao mesmo tempo em que sabe que está numa “realidade inventada”, “[...] quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem contudo perder inteiramente o sentido da realidade habitual.” (HUIZINGA, 2010, p. 17). Ora, tem-se aí uma forte semelhança com o teatro. Situações que devem parecer reais para o ator, orgânicas; todavia o mesmo não se “desconecta e se transporta para outro mundo”. Por mais real que possa parecer, a representação é feita para um público, e, tendo consciência disso, o ator não esquece a realidade habitual. Desse modo, talvez seja interessante encarar o trabalho do ator como um jogo, como reitera Meran Vargens⁴⁸,

Com todas as implicações que existem na atitude de incorporação presente na estrutura do trabalho do ator, considerá-la um jogo, trabalhará-la na perspectiva de entrar e sair do jogo, do *faz de conta* associado ao espírito da criança, facilita o caminho. (VARGENS, 2010, p. 153)

Nesta perspectiva, utilizando a ideia da brincadeira e de um ator que brinca, o acesso aos elementos técnicos pode acontecer de uma maneira mais natural e orgânica. Imerso nessa atmosfera de jogo, o ator participa de uma realidade diferente (o círculo mágico), mas sem perder o contato ou a noção da realidade cotidiana. Neste jogo são apresentadas tarefas, questões a serem solucionadas. Elas exigem a atenção dos jogadores para serem resolvidas, e, são suas resoluções que irão traçar o percurso do jogo, favorecendo o fluxo criativo de seus participantes; visão que também é defendida pela pesquisadora Janaína Martins⁴⁹: “O prazer que envolve o jogo, na ludicidade do pesquisar, do conhecer a si, do expressar, do escutar, do compartilhar, do brincar, permite que o processo criativo flua em potencial.” (MARTINS, 2008, p. 33).

Porém, tais questões não são solucionadas racionalmente. Os jogadores não chegam as suas resoluções através da reflexão, mas durante a prática do ato, estas respostas surgem através de “rasgos de intuição” (HUIZINGA, 2010, p. 131). No

⁴⁸ Atriz, diretora e professora da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

⁴⁹ Doutora em Artes Cênicas pela Universidade Federal da Bahia e professora adjunta do curso de artes cênicas da Universidade Federal de Santa Catarina.

processo, a solução da tarefa do jogo surge naturalmente, nasce da interação entre os jogadores e do que for requisitado. Levando este aspecto para o teatro, nesta atmosfera de jogo, o ator resolve as questões da cena em processo com seus companheiros e com o público. Se estiver de fato jogando, é como se a técnica surgisse em seu trabalho; o impulso interior, a justificativa da ação, as intenções ou qualquer outro elemento não aparecem como fruto de uma busca ativa, mas sim porque são necessários no jogo. Com isso, podem surgir de maneira espontânea, quando requisitados e não na tentativa de acessá-los. É a soma do trabalho prévio (o domínio técnico e os ensaios) com os rasgos de intuição propiciados pelo momento vivenciado em cena. O problema é apresentado, mas a resposta não é fruto de um encadeamento racional, e sim de um rápido momento de incerteza onde surge este rasgo de intuição.

Estes momentos são frequentes no imprevisto cômico. Por vezes, algo que não estava ensaiado acontece em cena, mas em vez de prejudicar o ator, ele consegue se aproveitar da situação. Encontra uma maneira de englobá-la em sua performance e a usa como um trampolim para a construção de uma piada. Não havia preparado o acontecido, mas no exato momento em que o imprevisto ocorre pode encontrar uma solução para ele. Como aconselha Dario Fo: “[...] nunca desconsiderem o imprevisto... e também não se deixem perturbar por ele.” (FO, 2004, p. 116).

A despeito das características que aproximam o conceito de jogo da prática teatral, quando sua ideia é transposta para o trabalho do ator e construção da cena, acredito que o conceito não comporte uma de suas características, o *ágon*, a competição. No teatro não há perdedores, os jogadores não (deveriam) competir(ir) entre si. Como assinala Meran Vargens:

Em que consiste este jogo? Uma das suas características gerais é a inexistência da disputa: ganhar ou perder. O jogo tem uma intencionalidade clara: estabelecer elos entre suas partes. Inclusive, a graça do jogo é o que floresce em cada uma delas, promovida por estes elos. Quem propõe o elo comunicativo do jogo ao público é o ator na cena, ou seja, o jogo acontece em primeira instância no palco. (VARGENS, 2010, p. 154)

A beleza, o prazer surge da relação estabelecida por estes elos. Porém, em algumas situações, a cena pode apresentar-se de maneira que aparentemente existam vencedores e perdedores. Tais arranjos são bem frequentes em cenas cômicas em que alguém engana o outro, um personagem acaba recebendo castigos físicos, perde o duelo pelo amor. Mesmo que aparentemente alguém “perca” a disputa, na realidade todos ganham quando a cena é bem realizada. Certo dia, escutei o exemplo de um grupo de

palhaços⁵⁰ que antes de entrar em cena perguntavam-se: “Preparados pra perder?”. Eles não se preocupavam em ser o alvo das tortas na cara, os objetos risíveis do público, em “se dar mal”. Entravam prontos pra “perder” em cena e assim fazer com que todo o grupo ganhe.

Apesar de verificar a ausência desta disputa no teatro, às vezes é possível encontrar atores que querem “ganhar”. A cena para eles parece não ser importante, mas sim o próprio trabalho. Concentrados em sua individualidade não se relacionam com os parceiros de cena e com o público. Isto pode vir na forma de um ator que “se venda” por uma risada, preencha o espetáculo com gracinhas que fogem da tessitura do espetáculo na tentativa de tornar-se mais interessante. Nessa busca desenfreada pelo ganho pessoal, ele perde de vista uma das esferas mais interessantes e definidoras do jogo: o aspecto lúdico. E sem a ludicidade o jogo não pode existir.

Este ator pode se tornar o “desmancha-prazeres”. Se o público perceber que ele não está em sintonia com a cena e com os outros atores, mas sim, influenciado pela própria vaidade, os elos que sustentam o círculo mágico podem se romper. Ele destrói a realidade da cena e traz à tona a realidade cotidiana. O ator que “se vende” por uma risada pode quebrar a atmosfera lúdica, desvelar o jogo que ocorre entre a plateia e atores e, assim, minar o próprio trabalho. Jogar exige uma presença real de todos os envolvidos, caso o indivíduo leve seu pensamento para o final do evento ele acaba se exilando do círculo mágico.

Quem se preocupa apenas com o “fim do jogo” e seus méritos, não joga de fato, visto que não vive o percurso. Por não vivê-lo, não compreende o que o fará alcançar seus desígnios, e esta tentativa de “cortar o caminho” provavelmente o levará a algo próximo de uma imitação mal realizada do objetivo que desejava atingir. Como pode ser visto no esquema abaixo:

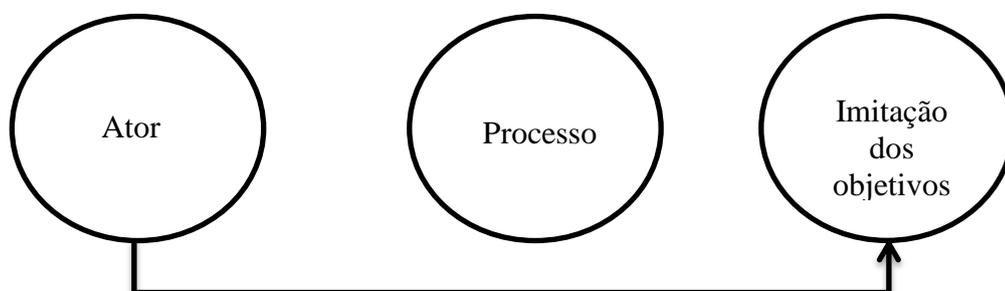


Figura 3 – Ator preocupado com o “fim do jogo”

⁵⁰ Núcleo de pesquisa em palhaçaria (Nuppal). O Nuppal nasceu como uma extensão do grupo de pesquisa em comicidade e riso do IFCE, iniciou suas atividades em Fortaleza – CE e era voltado exclusivamente para a arte do palhaço.

Este ator faz de tudo para alcançar seu objetivo, se contorce, faz caretas, cria piadas, mas esquece do principal, estar inteiro em cena, viver o jogo e seu percurso. Quer tanto algo que muitas vezes só pensa no objetivo final, mas não se preocupa com o que fazer para alcançá-lo, este “atalho” acaba o afastando ainda mais do que desejava realizar. No caso do ator na cena cômica, ele pode acabar entrando em cena com o único objetivo de fazer o público rir. Desse modo, esse objetivo cego é capaz de torna-lo histriônico e refém da plateia, na medida em que ele faz de tudo para obter o riso. Com isso surgem as “gracinhas”, vícios, muletas e toda sorte de ferramentas que, de certo modo, prejudicam seu trabalho.

Resgatando minha experiência na cena, vejo que em algumas situações eu já fui este ator. Nestes casos, o nervosismo da situação espetacular fazia com que eu me preocupasse somente com a risada do público; quando ela não surgia, a angústia e preocupação só aumentavam, fazendo com que eu criasse piadas fora do contexto cênico que em nada ou pouco contribuíam para a cena. Este processo implicava em um enfraquecimento dos elementos técnicos e artísticos do espetáculo e assim prejudicava minha performance.

Na tentativa de evitar esta situação, os objetivos não devem ser encarados como o ponto final, mas sim como consequência do percurso vivido. Este pensamento gera a seguinte imagem:

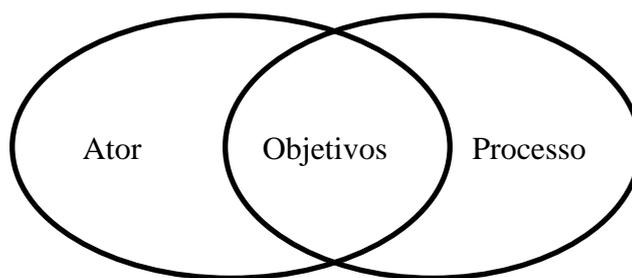


Figura 4 – Objetivo como consequência

A figura 4 resume alguns apontamentos tratados nesta dissertação até então. Desejar ser expressivo ou fazer o público rir pode ser uma armadilha para o ofício ator, mas encarar estas questões como consequência de todo o processo traçado por ele na cena, pode ser um caminho viável. Frente às características e semelhanças tratadas anteriormente, creio que, se o intérprete está aberto ao que acontece em cena, coloca-se em jogo, os objetivos são alcançados naturalmente no final da brincadeira. Por mais que o ator repita determinada cena/espetáculo lhe é cobrado o mesmo frescor da primeira

vez. Se ele estiver disposto a encarar o processo como um jogo, ele enfrenta o desconhecido, vive a tensão imposta e com isso pode alcançar uma maior expressividade.

Nas profissões de risco, como um limpador de janelas de prédio, dizem que o perigo não está no ato em si, mas na perda do medo por tanto conhecer o que faz. Na medida em que esse temor é perdido, a atenção com os detalhes vai sendo esquecida (se o cabo está firme, as fivelas bem apertadas). A perda deste medo, o excesso de conhecimento acerca da profissão pode gerar a queda fatal para o trabalhador. No ator, a perda do desconhecido também pode ser fatal no campo expressivo. A repetição excessiva pode lhe privar do frescor que a cena tinha inicialmente. Um dos caminhos para estar sempre neste balanço entre conhecido/desconhecido é encarar a cena como jogo com tudo que o rodeia. Desse modo, o ator se coloca sob o fio da navalha, pois sabe o que irá fazer, afinal adquiriu um aparato técnico e já programou o acontecimento espetacular, porém está aberto às vicissitudes que o momento do jogo pode engendrar e, assim, ajustar o próprio trabalho às novas situações.

De certo modo, arrisco dizer que estar em jogo une todo o trabalho do artista. As resoluções das questões do jogo funcionariam como iscas para os rasgos de intuição que trariam em seu forro os aparatos técnicos do ator. Contudo, não se pode em nenhum momento, perder de vista a importância da técnica. O artista precisa dela para desenvolver seu estado de jogo. Evoco aqui a imagem de um rio. O jogo e todas as suas características seriam as águas que correm, o fluxo vital. Já a técnica seria representada pelas margens deste rio, sua estrutura. Caso não houvesse água correndo, não se teria um rio, mas um buraco, um canal sem vida. Do mesmo modo, sem as margens o rio não existiria, seria apenas água espalhada aleatoriamente sobre o solo. Só com a união equilibrada dos dois, o rio pode existir.

Após estes apontamentos não se pode esquecer um dos principais jogadores do teatro, o público. A cena convida o espectador a entrar em seu espaço ficcional, seu círculo mágico. De certa maneira é possível afirmar que o público é tão jogador quanto os atores, sua importância é determinante para completar as potencialidades significativas da cena. Ele aceita as regras impostas pelo jogo e obtém prazer participando do mesmo. De acordo com Grotowski:

O espectador (ou melhor, o participante) recebe certas premissas estabelecidas. Graças a elas constrói em sua imaginação o lugar da ação, o seu andamento, as suas associações, constrói sua própria coparticipação. A imaginação não trabalha aqui “a sério”, de boa fé, como no contato com os

mitos religiosos, mas “fingindo”, segundo as regras da brincadeira, de uma brincadeira coletiva. (GROTOWSKI, 2010, p. 44)

O teatro apresenta as regras do jogo e convida o espectador a entrar nesta brincadeira, a imaginação dele começa a fingir acreditar e, através disso, o que era anticonvencional torna-se convencional, orgânico sob a ótica do jogo. Ele não é enganado, é convidado a entrar na brincadeira. Muitas façanhas cênicas seriam impossíveis caso não existisse esta relação com o público.

Para Marco De Marinis (2005) o espetáculo é um processo de comunicação em que os valores afetivos, emocionais, significativos não são impostos de uma maneira unilateral (do ator/espetáculo para o público), mas de certa forma, são construídos em conjunto por ambos. O espectador se revela como fator decisivo, é nele que o espetáculo se completa, é por meio dele que o jogo se forma. Não é necessário colocar um mar em cena para dizer que a peça se passa no meio do oceano, existem diversas maneiras desta informação ser construída. Apresenta-se um modelo, uma convenção de regras peculiares para aquele espaço e para aquele período que, se aceitas pelo público, começam a construir uma realidade paralela, o círculo mágico do jogo. Enfim, todos os envolvidos sabem que o que acontece é uma espécie de “faz-de-conta que é o mar”, e mesmo assim acreditam fielmente na ilusão e constroem juntos a realidade cênica.

Por mais tradicional que seja a estética adotada, a importância do público como jogador não se detém na construção da cena, seu papel também é decisivo no desempenho do ator. Os espectadores podem começar a rir devido à tirada de um artista, aplaudirem no meio da cena por algum motivo. As reações do público influem no ritmo, velocidade e inclusive no tônus da ação dos atores. É preciso que o ator esteja atento a estes jogadores que não estão em cena, respire com eles, jogue com os mesmos. Patrice Pavis chama a atenção para o seguinte aspecto:

[...] não há representação teatral sem cumplicidade de um público, e a peça só tem possibilidade de “dar certo” se o espectador jogar o jogo, aceitar as regras e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safá, se está assistindo a representação. (PAVIS, 2001, p. 220)

Assim, para que esta relação torne-se interessante o público deve estar participando dela. Como lembra Huizinga, o resultado do jogo “[...] só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores [...]” (HUIZINGA, 2010, p. 57). É preciso que o espectador esteja inserido. O indivíduo pode estar na plateia, mas caso não seja convidado a participar deste jogo, o tédio pode tomar conta dele. Esta inserção pode acontecer tanto por meio da construção da cena como

pelo trabalho do ator. O público participa completando as potencialidades significativas, brincando de “fingir acreditar” nas regras do círculo mágico.

A participação e influência do público como jogador torna-se ainda mais evidente nas cenas cômicas. Nelas, o ator percebe imediatamente a reação da plateia por meio do alcance ou não do efeito risível. Ainda pode-se observar tal relação quando o ator integra o público diretamente em sua ação cênica, como no caso da triangulação.

[...] técnica presente no acervo do cômico popular, em que o ator contracena jogando com seu colega de cena e, em seguida, comenta, olhando e revelando para o público algum aspecto dessa relação. O comentário pode ser verbal ou simplesmente um olhar, uma cara, um gesto. Pela convenção cênica, o outro personagem, apesar de estar tão próximo, nada ouve nem vê. Apenas o público sabe e compactua com o personagem que triangula. (ANDRADE, 2005, p. 116)

Quando o ator em determinado momento da cena vira-se para o público e dá uma “piscadela de olho”, nesse momento ele convida a plateia para o jogo, é como se dissesse “vejam só o que vou fazer.” ou “eu estou enganando ele, mas não contem pra ninguém”. “E nesse pacto surge a comicidade, e a dupla função do espectador, que se torna também “ator” da cena, pois dialoga com um dos personagens.” (ANDRADE, 2005, p. 116). O público passa a ser cúmplice do que o ator realizará em cena.

Como visto acima, pode-se afirmar que existem diversos aspectos do jogo que podem ser integrados ao trabalho do artista em favor da potencialização de seu ofício. Contudo, como incorporá-los? Reconheço características do jogo no teatro, acredito que elas são essenciais para o trabalho do ator, mas ainda não sei como acessar tal estado diretamente. Entretanto, talvez este acesso direto seja um paradoxo do que foi proposto aqui, a busca cega da(s) técnica(s) só estaria tomando um caminho diferente.

Acredito que o ideal, então, seja uma postura diferente em relação ao trabalho do ator. Ao invés da busca desenfreada por um arsenal técnico, a profissionalização no sentido negativo de seriedade extrema, que tal encarar o ofício do ator como um jogo e brincadeira. Resgatar este espírito lúdico perdido pelo profissional contemporâneo.

Nesta perspectiva, a proposta desta pesquisa da utilização do gesto do ator como recurso para potencialização da comicidade encontra sentido se encarada como uma das etapas deste jogo de cena. Caso isto não aconteça, a evidenciação do gesto como recurso técnico pode retirar o aspecto vivo, a aparente distração que conduz ao choque de percepção gerado pelo *mecânico colado no vivo*. Neste sentido, é como se o gesto ficasse excessivamente estilizado ou mecanizado e, na proposta de trabalho aqui

discutida, o interessante é ver estas atitudes mecânicas revestidas por uma espécie de naturalidade. Situação que pode ser conquistada através da brincadeira, do jogo de cena.

Se o ator pular esta etapa, provavelmente terá apenas mais uma ferramenta técnica que poderá se perder no emaranhado de estudos acerca do intérprete. É por isso que acredito em um ator que ri, que se diverte com seu ofício, sua preocupação não é alcançar uma perfeição técnica, mas sim que, por meio dela, ele tenha acesso à brincadeira sem esquecer seu aspecto sério. Sua diversão vem de jogar o jogo, desvelar e reviver continuamente o desconhecido, viver as tensões reais e assim alcançar o próprio prazer e o dos outros jogadores.

SEÇÃO 3

DA ESCRIVANINHA PARA A CENA: O PROCESSO DA OFICINA

3.1 – SAINDO DA ESCRIVANINHA... QUESTÕES METODOLÓGICAS

Apenas a reflexão teórica, me pareceu insuficiente para verificar quais os desdobramentos que este estudo poderia trazer para o trabalho do ator na cena cômica. Já havia verificado na minha prática teatral a presença de diversos apontamentos tratados nesta dissertação. Entretanto, questionava-me sobre a possibilidade de tais procedimentos serem utilizados por outros atores e quais as contribuições que este processo traria. Instigado por estas questões, sai da escrivaninha e fui para a sala de aula. Criei e adaptei alguns exercícios que foram estruturados na forma de uma oficina que foi realizada duas vezes, com público e carga-horária distintos. Estas diferenças ocorreram devido às especificidades impostas pelo período (estrutura dos espaços, disponibilidade de salas, divulgação das inscrições) somado ao amadurecimento da pesquisa, que foi se desenvolvendo no intervalo de uma oficina para a outra.

O conteúdo das oficinas foi estruturado com base nas reflexões oriundas do processo do mestrado em conjunto com a minha prática como ator. Assim, a partir dos estudos de Bergson, tentei elaborar exercícios que trabalhariam os “procedimentos de confecção da comicidade” apontados pelo filósofo. Nesta proposta, o gesto foi utilizado como ponto central na definição destes exercícios e, como será visto nos tópicos seguintes, catalisador dos procedimentos requisitados. Além disso, os elementos tratados nos capítulos anteriores (tensão, intenção, objetivos, energia e jogo) já se mostraram úteis para meu fazer teatral e, por isso, resolvi também torná-los alvo das oficinas. O trabalho com estes elementos aparentemente mais gerais⁵¹ foi necessário tanto para a preparação técnica dos atores, quanto para analisar as eventuais contribuições que poderiam trazer para as especificidades da cena cômica.

Por estarem desvinculadas da necessidade da produção de uma obra artística como resultante final, as oficinas tomaram para mim um caráter de “laboratório”, foram o campo em que as reflexões desta pesquisa puderam se encontrar com a prática do ator. Deixo claro que em nenhum momento pretendi elaborar um “treinamento” para atores nas cenas cômicas. O que desejei foi criar um espaço de experimentação, ampliar as capacidades perceptivas dos participantes sobre suas ferramentas, para que assim, através do próprio potencial criativo, eles as utilizassem e recombinassem como bem entendessem nas cenas que iriam construir.

⁵¹ Os chamo de “gerais” devido ao fato de serem encontrados nas mais diversas práticas teatrais e não serem voltados exclusivamente para a cena cômica.

A primeira oficina ocorreu com os alunos do último semestre da graduação em Interpretação da Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia (UFBA). O espetáculo⁵² de conclusão de curso desta turma continha diversos elementos cômicos. Então, a convite de meu orientador, participei da equipe de montagem realizando um dos trabalhos iniciais de preparação do elenco. Inicialmente isto estaria desvinculado desta pesquisa, entretanto, no planejamento deste processo, vi no momento uma oportunidade para colocá-la em prática. O processo realizado na UFBA ocorreu entre agosto e setembro de 2011, contou com 19 atores-alunos, onde tivemos seis encontros de duas horas cada, totalizando uma carga horária de doze horas.

Neste período, devido a um despreparo técnico, não utilizei câmeras ou gravadores para documentar o processo da oficina. No entanto, ao fim de cada encontro, registrei minhas impressões em uma espécie de “diário de bordo”. No fim do trabalho, também pedi que os participantes me enviassem qualquer comentário escrito a respeito do que foi realizado. Porém, logo percebi que esta não foi uma boa abordagem para coleta de material. Pois, apesar de todos prometerem fazê-lo, não recebi nenhum escrito.

Devido a oficina ter sido diretamente atrelada a uma disciplina, obtive uma série de facilidades oferecidas pela estrutura da faculdade. Mas, mesmo diante disto, o tempo de trabalho foi curto e, de certo modo, ainda deveria estar atrelado a um resultado: a preparação do elenco. Esta situação me incitou dúvidas a respeito de como conduzir os encontros. Sobre isto resgato algumas das impressões que tive:

Às vezes me inquieto por trazer minha pesquisa para um processo de montagem, pois fico cobrando resultados de mim. Afinal, para mim é uma pesquisa, já para os alunos são encontros que devem trazer algo produtivo para sua montagem. Justamente por este dilema, estava em crise na preparação da aula/encontro de hoje. Não podia me privar de errar, propor algo que não sei o resultado, pois este é o mote da pesquisa. Contudo, também não podia só errar. Deveria trazer algo que contribuísse para o trabalho final. (Notas de diário de bordo, 24/08/2011)

Com isso, tive a impressão que negligenciei alguns aspectos da pesquisa para alcançar os objetivos impostos. Diante deste impasse, resolvi realizar novamente a oficina, mas agora eu a promoveria independentemente. Para isso entrei em contato com a coordenação do curso de licenciatura em teatro do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Ceará (IFCE) e a ofereci gratuitamente. Nesta ocasião, a

⁵² *Meu nome é mentira*, texto e direção de Luiz Marfuz, estreou em 18 de novembro de 2012 no Teatro Martin Gonçalves em Salvador. O espetáculo é livremente inspirado na fábula *A exceção e a regra* de Bertolt Brecht. A partir do julgamento de um crime, trata sobre a exploração do homem pelo homem e realiza uma paródia à espetacularização dos chamados “julgamentos do século”.

oficina aconteceu em fevereiro de 2012, tendo 5 encontros seguidos de 4 horas, totalizando uma carga horária de 20 horas.

Após uma breve divulgação virtual das inscrições, realizei uma reunião com os interessados em participar deste processo. Neste encontro, expliquei o que aconteceria no decorrer da semana e deixei claro o caráter exploratório e de pesquisa da oficina. Como a procura foi maior do que o esperado, este encontro prévio também serviu para que eu pudesse selecionar os participantes. Depois de dois dias divulguei uma lista com 22 pessoas e dei início às atividades.

Por não estar atrelada a uma montagem ou espetáculo, senti-me à vontade nesta realização da oficina para propor exercícios práticos que não sabia ao certo se iriam gerar resultados positivos. Queria resgatar este aspecto inicial de “laboratório”. Afinal, acredito que o ato de pesquisar nasce e é alimentado por dúvidas, não por uma certeza. Se já tivesse total conhecimento do meu objeto de estudo ainda haveria motivos para pesquisar?

Estas diferenciações entre as oficinas implicaram em uma distinção no nível de análise das mesmas, fazendo com que, a experiência no IFCE tivesse um olhar privilegiado em relação à da UFBA. Além disso, como será visto no transcorrer do texto, os atores-alunos de Salvador geralmente tiveram mais dificuldades na realização de alguns exercícios; fator que atribuo ao pouco tempo de trabalho disponível, somado a série de demandas exigidas por um processo de montagem.

Embora os atores-alunos soubessem que todo este processo se tratava de uma pesquisa acadêmica, durante este encaminhamento prático, evitei dividir com eles aspectos teóricos; não houve um contato aprofundado com as teorias de Bergson. Temia que ao fazer isso pudesse condicionar suas respostas e reações aos exercícios. Além disso, não desejava limitar a maneira como eles abordariam a criatividade e imaginação no desenvolvimento do trabalho. Apesar dos exercícios terem sido elaborados à luz da teoria bergsoniana e com o que eu já havia experimentado em minha prática, não era de meu interesse que os participantes tivessem isso em mente, tentassem solucionar tais questões buscando aspectos filosóficos, mecânicos, etc. Pensei que se eles tivessem tal conhecimento, poderiam ter uma aproximação puramente racional dos exercícios que, por sua vez, limitaria seu campo de ação. Os exercícios apresentavam um problema, um foco, algo a ser realizado, bastava que eles resolvessem estas questões.

Nas duas realizações, os encontros se estruturavam basicamente em quatro etapas: o primeiro momento iniciava com exercícios de respiração e relaxamento para

construção da atmosfera de trabalho na sala, em seguida o alongamento e o aquecimento era realizado em conjunto; posteriormente iniciava os exercícios e construção de cenas improvisadas e finalizava com um círculo de discussão onde os participantes poderiam comentar a respeito do que foi realizado. Devido à importância do espectador no gênero cômico, todos os exercícios que envolviam construção de cenas implicavam na divisão do grupo entre atores e público, de modo que, sempre havia plateia para observar o que estava sendo feito no palco.

Ao contrário da primeira realização da oficina, no caso do IFCE me preparei para registrar todos os comentários e momentos práticos por meio de câmeras e gravadores. Porém, logo percebi que quando os participantes notavam estar na mira da câmera suas reações mudavam, desde coisas simples como a postura física até a forma de falar. Somado a isso, a iluminação da sala de trabalho exigia que os registros fotográficos utilizassem o *flash* da câmera, que por sua vez também era impactante nas atitudes dos envolvidos. Assim, mesmo tendo preparado previamente uma metodologia para a coleta de dados, esqueci de um elemento crucial, eu lidava com o fator humano. Fez-se necessário reajustar a maneira de registrar este processo. Como já diria Bourdieu: “É em função de uma certa construção do objeto que tal método de amostragem, tal técnica de recolha ou de análise dos dados, etc. se impõe.” (BOUERDIEU, 1998, p. 24).

Com isso, resolvi abandonar parcialmente a câmera; eu só a utilizava quando os atores-alunos estivessem completamente imersos na prática de um exercício ou na apresentação de uma cena. Nos círculos de discussão, onde surgiam todos os comentários do dia, parei de filmá-los e deixei apenas um pequeno gravador no meio de nós. Talvez por não serem alvo das lentes ou de um microfone, seus comentários tornaram-se aparentemente mais espontâneos. Eles não falavam mais para mim ou para a câmera, mas para todos que se encontravam na sala. Os círculos de discussões criaram um momento de debate, e era exatamente o que eu queria. Penso que foram nestes debates que consegui ouvir o que eles experienciaram no dia.

Por meio deste diálogo fui construindo meu pensamento e as reflexões deste trabalho. Por muitas vezes eles chegavam a conclusões que eu havia previsto, mas em outras me ofereciam visões que eu não havia imaginado. Como o trabalho dos atores-alunos foi determinante para este processo, por vezes me utilizei de suas falas para exposição entre o que foi proposto e o que de fato foi alcançado.

Por fim, na tentativa de gerar uma leitura mais fluida, daqui pra frente as oficinas realizadas na UFBA e no IFCE serão denominadas respectivamente de: “oficina 1” e “oficina 2”. Nos tópicos seguintes, ao invés de seguir uma linha cronológica dos acontecimentos, opto por uma divisão em torno dos assuntos tratados, deixando para apresentar os exercícios completos apenas no apêndice desta dissertação.

3.2 – PREPARAÇÃO PARA O TRABALHO: TENSÃO, INTENÇÃO E OBJETIVOS

Na oficina 1, na realização do primeiro exercício⁵³ que focalizava o potencial cômico do gesto na cena, o resultado obtido ficou aquém do que eu esperava. Muito embora surgissem configurações cômicas, o excesso de movimentos ou a falta de precisão dos atores-alunos dificultou a execução da proposta. Além disso, observei que os participantes entravam “frios” nas cenas improvisadas, realizando-as extremamente relaxados, o que comprometia o resultado final do processo. Nesta situação, percebi que o acesso direto ao gesto como via de construção da comicidade mostrou-se difícil caso os atores-alunos não exercitassem outros elementos do fazer teatral. Isto implicou na reestruturação do segundo dia de atividades e do programa que seria realizado meses depois com a oficina 2, ampliando o tempo de trabalho destinado para elementos técnicos que não são voltados exclusivamente para a cena cômica.

Na tentativa de alcançar a precisão e eliminar este relaxamento excessivo, recorri às ideias de Barba (1994) e Burnier (2001) sobre tensão e energia. Se, para os pesquisadores, a energia é fruto de uma diferença de potencial gerada por uma dinâmica de tensões musculares; pensei que trabalhando esta dinâmica, poderia colocar os participantes mais “vivos” no palco, o que, por decorrência, exercitaria a precisão na medida em que através do trabalho com tensões e relaxamentos excessivos, os atores-alunos poderiam encontrar a justa medida para a execução de seus gestos quando estivessem em cena.

Para isso, discorro aqui sobre dois exercícios distintos. O primeiro foi chamado de “tensão/relaxamento máximo” que orientava os participantes a assumirem uma postura em que chegassem a uma tensão máxima e, ao meu comando, mudarem para uma postura de relaxamento total. Neste trabalho, também pedi que cada indivíduo

⁵³ Ver no Apêndice 1 deste trabalho o “Exercício 12 – A Cena gestual”, p. 130.

escolhesse um objetivo imaginário no qual deveria focalizar suas tensões. Já no exercício “bola prontidão”, uma bola era disposta no meio da sala e alguns atores-alunos se posicionavam ao redor dela, o restante seria plateia. No momento em que eu batesse as palmas das mãos, os que estivessem ao redor da bola deveriam ir pegá-la; “ganhava” quem fosse o primeiro a conseguir.

Na tensão/relaxamento máximo realizado na oficina 2, mesmo providos de um objetivo imaginário, os atores-alunos focaram principalmente em contrair os músculos, o que gerou bastante cansaço físico, mas não causou interesse ou impacto em quem os observava. No entanto, na “bola prontidão”, a mudança de foco foi sensível; um silêncio e uma aura de expectativa se instaurou nos espectadores, aspectos que podem ser verificados nos depoimentos dos participantes:

[Sobre o exercício 1] O que eu senti que tu trabalhou foi a questão da tensão... de distensionar e tensionar. Por isso que eu digo que o objetivo imaginário não mexeu muito comigo, a questão de ir pra frente, de fazer assim, era... o tensionar até me deixar desconfortável e o relaxar até eu ficar praticamente deitada no chão.⁵⁴ (MOREIRA, 2012)

[Observadora falando sobre o exercício 2] Eu senti a tensão na sala toda, que eu digo em todos nós, né? Quando os primeiros foram pra lá, a gente ficou tenso também, naquela coisa de esperar que eles chegassem lá. [...] Não era uma coisa só do corpo, mas sim uma tensão interna que era externada no momento do comando. (RODRIGUES, 2012)

Ao observar estes depoimentos, percebe-se que os participantes, mesmo sem saber ao certo como explicar, sentiram uma diferença entre uma contração muscular, puramente física, e uma tensão capaz de gerar uma expectativa no público. No primeiro exercício havia empenho muscular, mas ausente de intenções definidas. A criação de um objetivo imaginário foi pouco para justificar o que estava sendo exigido do corpo dos participantes. Devido a isto, as tensões eram excessivas e puramente musculares, não instigavam os atores nem o público.

No entanto, no segundo exercício, o estabelecimento de um objetivo concreto e bem definido (pegar a bola) impôs aos participantes uma intenção que pareceu os mobilizar corporalmente para alcançá-la. Não havia a necessidade de demonstrar nenhum empenho muscular, mas, mesmo estando parados, criou-se uma rede de tensões provenientes do desejo em atingir o objetivo imposto. Era como se, a partir deste desejo em pegar a bola, o corpo dos atores-alunos se preparasse para atingi-lo. Com isso, não havia excesso de tensões, visto que, se houvesse, dificultaria o alcance do objetivo

⁵⁴ A fala dos participantes é oriunda das gravações das conversas que tivemos nos fim dos encontros. Desse modo, por vezes o tom coloquial, próprio de uma fala desse tipo, aparecerá em seus depoimentos.

estabelecido. Esta rede de tensões era liberada subitamente no comando que permitia a corrida, mas até isto acontecer, era estabelecida uma dinâmica de tensões opostas (o corpo em prontidão para pegar a bola, mas ainda preso à espera do comando). Sob a ótica das ideias de Barba e Burnier esta dinâmica colocava os atores-alunos “vivos” em cena. O comentário de um espectador sobre o desempenho de um companheiro na oficina 2 parece ilustrar esta afirmação: “A sensação que eu tinha era que... tinha uma coisa pulsante ao redor dele.” (ARAÚJO, 2012)

Em outro aspecto, tendo algo concreto para realizar, os participantes não realizaram contrações ou esforços excessivos, mas acessavam apenas o que era necessário para o alcance de sua intenção e, assim, possivelmente eliminavam gastos de energia e movimentos desnecessários. Um pensamento análogo é defendido por Stanislavski quando ele comenta sobre a resolução de objetivos no trabalho do ator. De acordo com o diretor russo, quando um objetivo e sua intenção para realiza-lo estão bem definidos “A tensão supérflua logo desaparecerá, os músculos necessários entrarão em jogo e tudo isto se passará sem a interferência de qualquer técnica consciente.” (STANISLAVSKI, 2006, p. 40).

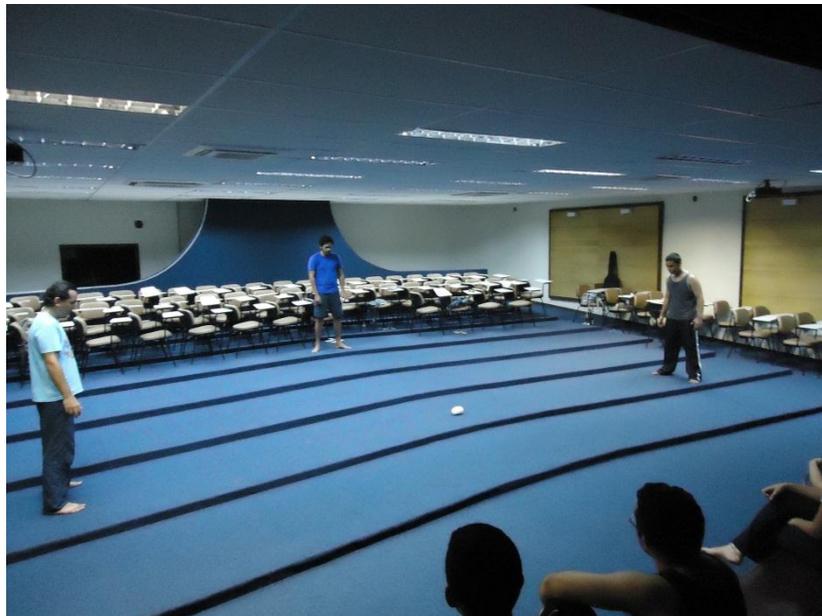


Figura 5 – Jairo, Moisés e Isaías realizando o “bola prontidão”

Tentei transpor estas sensações que os atores-alunos tiveram na realização deste trabalho para a construção das cenas. Afinal, traçando um paralelo entre as ideias metaforizadas pelos exercícios e minha prática teatral, vejo que esta relação entre tensão e intenção age de diversas formas na cena cômica. Primeiramente, no trabalho do ator, a

justa tensão permite que ele se coloque em prontidão para os eventos que podem acontecer. O bater de palmas seria o momento exato em que ele deve entrar em cena, que a frase deve ser dita, que o gesto deve ser executado. Sabe-se que um erro, por menor que seja, em relação ao tempo de uma piada em uma cena cômica pode desarranjar todo o efeito risível.

Além disso, o estabelecimento de um objetivo concreto provoca toda uma mobilização psíquica e corporal para alcançá-lo, o que, por sua vez, acontece como consequência e não fruto de uma busca ativa. Nesta visão, o ator não precisa querer ser engraçado, ele precisa apenas realizar o que veio fazer em cena.

Esta atenção específica dada às ideias de tensão, intenção e objetivos ganha sentido quando percebe-se que a teoria bergsoniana do riso analisa o cômico através do contraste. Em outras palavras, o filósofo explica o riso por meio de uma desarmonia entre algo que deveria acontecer e o que de fato acontece (a vida que não deveria apresentar aspectos mecânicos); como aponta Suassuna (2008, p. 145-146): “A própria teoria bergsoniana do Risível – talvez a mais engenhosa e lúcida que já tenha ocorrido à reflexão estética nesse campo – é outra das teorias do contraste [...]”.

Nesta perspectiva, a tensão abre margem para que o ator se coloque na berlinda entre a vida e a mecânica que podem suscitar o riso; sem ela o desempenho do artista pode não proporcionar o contraste necessário para a construção da comicidade, como defende Bergson (2004, p. 13): “Tensão e elasticidade, aí estão duas forças complementares que a vida põe em jogo.” Entretanto, deve-se ter em mente que esta tensão não pode ser excessiva, visto que, se o for, provavelmente se afastará demais da vida e dificultará esta dinâmica apontada por Bergson.

Neste sentido Bolognesi afirma que (2003, p. 159): “[...] em linguagem bergsoniana, contrariando de certo modo a própria concepção do filósofo, aquele ator deve estar em estado de alerta para acionar os requisitos da tensão e da elasticidade, não apenas no corpo, mas também no espírito do ator. Ele está ali por inteiro.” Daí a importância do estabelecimento de objetivos a serem superados, problemas a serem resolvidos. Através deles a tensão encontra um ponto focal, o ator se coloca em estado de alerta para superá-los e pode transitar entre a vida e a mecânica. Com isso resgata a ideia do contraste inicial e a cada rompimento da rigidez mecânica, proporciona o choque de atenção que possivelmente terá uma manifestação cômica.

Já no campo do espectador, caso os atores estejam realmente determinados, possivelmente a tensão extrapola as barreiras do palco. Isto parece colocar o público em

relação com a cena e, dependendo do encaminhamento dado a toda esta tensão, a manifestação pode ser risível. Ora, boa parte da comicidade vem da quebra de uma expectativa do público. Se, de repente, toda a carga dramática de uma cena sumisse, ou o espectador tivesse o encaminhamento de seu raciocínio guiado por uma tensão que subitamente desaparece, este excesso ou ainda o choque de perceber que seu pensamento foi controlado (marionete) pode se manifestar através do riso. Como aponta Ximenes:

No caso de uma obra cômica, as estratégias de elaboração são voltadas, muitas vezes, para suscitar o riso a partir da indução de um determinado horizonte de expectativa, para depois desviá-lo num sentido completamente diferente do esperado. As comédias estão repletas de situações em que o objetivo seja suscitar o riso por meio da quebra do automatismo de pensamento, utilizando como estratégia o ludíbrio do espectador. (XIMENES, 2010, p. 121)

É por isto que considero estes aspectos de tensão/intenção determinantes na cena cômica. Além de colocarem o ator presente em cena, podem mostrar-se como um modo de surpreender as reações do público. Entretanto, como visto no exercício “tensão/relaxamento máximo”, o excesso não é o caminho. Deve-se encontrar a justa medida para deixar o fluxo cômico agir.

Com estas noções em mente, a ideia de encontrar um objetivo concreto e o estabelecimento de justas tensões, os grupos desenvolveram uma maior limpeza nos gestos e conseqüentemente maior precisão; características que foram fundamentais para o alcance das propostas das cenas apresentadas. Para trabalhar com os atores-alunos a ideia do gesto como possibilidade de construção da comicidade foi necessário dar um passo pra trás, resgatar estes princípios aparentemente mais gerais no trabalho deles, mas foi este resgate que facilitou o caminho e impulsionou os grupos dois passos pra frente.

3.3 – A CENA E(M) JOGO: A RELAÇÃO COM O GRUPO, O PÚBLICO E A GENEROSIDADE

Apesar dos exercícios que tinham o gesto como via de construção da comicidade apontarem premissas e orientações para construção de cenas, isoladamente eles pareciam não serem suficientes para o alcance da comicidade. Devido a uma série de fatores – que serão melhor analisados no tópico seguinte – em ambas as oficinas nem sempre os efeitos risíveis foram alcançados. Um dos fatores determinantes para

estabelecer a apreciação cômica da cena foi a “sabedoria” dos atores-alunos em lidar com os comandos dos exercícios, e as relações que eles estabeleceram com os parceiros de cena e o público.

Nestes casos, era a percepção do momento, o *feeling* dos participantes que orientavam como eles deveriam seguir as regras dos exercícios; aspectos que foram conquistados no momento da cena, não foram programados anteriormente. Estas situações apontaram a importância do jogo e suas implicações na construção das cenas cômicas das duas oficinas. Por já ter verificado a importância deste fator no processo desta dissertação e na minha experiência como ator, tentei trabalhá-lo visando a fortalecer as relações dos atores-alunos com o grupo e o público.

Primeiramente, devido ao fato de trabalhar com grupos heterogêneos nas duas incursões práticas⁵⁵, foi necessário torná-los o mais próximo de uma unidade. Para isso, iniciei este processo de fortalecimento do grupo já nos aquecimentos. Por defender a cena cômica como um grande jogo, ou ainda, partindo do pressuposto apontado por Bergson (2004, p. 50) “[...] que a comédia é uma brincadeira, uma brincadeira que imita a vida.”, primei por aquecer os atores-alunos através de brincadeiras infantis. Imaginei que através do fator lúdico que elas evocam, poderiam favorecer os aspectos de liberdade e diversão tão requisitados no gênero cômico.

Para ilustrar como este processo foi trabalhado, discorro aqui sobre dois exercícios realizados nas oficinas. O primeiro é chamado de “aquecimento brincado” e consiste na execução de uma brincadeira infantil que envolva atividade física (brincar de pega-pega⁵⁶ por exemplo). Entretanto, durante a realização, o instrutor pode dar comandos que alterem as regras do jogo, como mandar que todos fujam em câmera lenta.

Tanto na oficina 1 quanto na oficina 2, o aquecimento brincado parecia fazer com que os atores-alunos retornassem à infância na medida em que se divertiam. Isto extravasava para depois do exercício e criava um clima de coleguismo que foi fundamental para eliminar as tensões iniciais de um processo prático. Quando perguntado a respeito das brincadeiras, um participante da oficina 2 disse:

Ontem a gente chegou aqui e... Eu não sei se vocês perceberam, mas era cada um por si. Alguns se conheciam e... beleza. Já vi alguns e tenho intimidade

⁵⁵ Na oficina 1 havia alunos que não tinham trabalhado em conjunto em um espetáculo anteriormente. Na oficina 2, por ter sido aberta a vários artistas da cidade, havia pessoas que nem mesmo se conheciam.

⁵⁶ Brincadeira em que um participante persegue todas as pessoas do grupo, caso ele consiga pegar alguma delas, esta pessoa passa a ser o novo perseguidor.

ou não. No final da aula de ontem já existiam grupinhos. Existiam pessoas que se falavam, se comunicavam. Hoje eu estou sentindo mais uma unidade. [...] Isso foi gerando essa intimidade, foi bem legal. (ARAÚJO, 2012)

Afirmar que a brincadeira criaria de imediato a unidade grupal seria uma visão simplista. Entretanto, como visto no depoimento acima, ela favoreceu a criação dos primeiros laços entre estes indivíduos. Como defende Ferreira (2009, p. 82): “Quando brincamos nos lançamos no espaço da descoberta e do encontro. Encontro com a natureza da obra em estado criativo; encontro com a nossa individualidade poética; encontro com os parceiros de criação.” De fato, o aquecimento brincado unia os indivíduos na realização de algo, possibilitava estes encontros. Era como se todos os participantes passassem a ser englobados pelo “círculo mágico” do jogo e, agora, trabalhavam em conjunto para mantê-lo.

Esta união favorecia as atividades posteriores por se estender além do aquecimento e contaminá-las, pois como lembra Huizinga: “[...] a sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo.” (HUIZINGA, 2010, p. 15). Não obstante, por meio desta brincadeira, os atores-alunos exercitavam alterações de velocidade e equilíbrio que ativavam seus corpos para o trabalho físico que seria desenvolvido no dia.

Este fortalecimento do grupo torna-se importante na prática cômica visto que é na relação que o ator estabelece com seu parceiro de cena e com o público que uma parcela da comicidade se torna possível. Em uma visão bergsoniana, o grupo pode funcionar como o contraponto para a rigidez mecânica de um indivíduo e, assim, favorecer uma apreciação cômica da cena. Como visto no tópico anterior, a teoria do *mecânico colado no vivo* tem o contraste como um de seus eixos. Nesta perspectiva, a rigidez mecânica de um indivíduo ganha um potencial risível na medida em que é contrastada pelos aspectos vivos que podem estar presentes nas performances de outros componentes do grupo.

Neste sentido que a unidade do grupo influía na construção de cenas das oficinas. Se, ao mesmo tempo, todos os participantes chamassem atenção para a mecanicidade dos gestos que compunham a situação, dificilmente haveria o contraste ou o choque de percepção que possibilitariam uma manifestação risível. O grupo precisava estar afinado para saber quando um ator deveria abandonar a rigidez mecânica e tornar-se o contraponto do outro.

Outro aspecto despertado pelo aquecimento brincado foi a “generosidade”. O constante reforço que dei às regras do trabalho fez com que as ideias de “ganhar e perder” fossem sendo desconstruídas. Mesmo que o aquecimento tivesse como base um pega-pega, o importante não era fugir do perseguidor, mas viver a brincadeira, estar dentro do jogo. Situação que pode ser verificada em um depoimento de uma das participantes da oficina 2:

No momento a gente pensa que o importante é não ser pego, mas eu vejo que o importante é o jogo. A gente jogar, não interessa se eu fui pego aí eu já vou pegar outra pessoa... eu nunca vejo esses jogos como “eu vou vencer”, por mais que isso esteja atrelado a gente em todo jogo. (BATISTA, 2012)

Em entrevista à pesquisadora Elza de Andrade (2005, p. 165), Sérgio Machado⁵⁷ defende que uma das características necessárias para o ator que deseja trabalhar com o cômico é a generosidade. Para ele, o artista deve ser generoso consigo, com o grupo e com o público; ou seja, evitar vaidades e receber os estímulos que vêm de outras pessoas e aproveitá-los. No caso das brincadeiras das oficinas, não importava quem era “pegue”, mas sim que o jogo continuasse. Esta lógica, se transposta para a prática teatral, pode trazer uma série de contribuições. O ator que não se preocupa em ser ridículo, em “perder”, abdica de um brilho pessoal em favor da cena e favorece o êxito do grupo inteiro e não de um indivíduo. Esta ótica contribui com a dinâmica apontada acima, fazendo com que os atores-alunos passeassem pelos aspectos mecânicos e vivos sem se preocupar em quem seria o fator de contraste e quem seria o objeto risível.

O segundo exercício que trabalhou estas relações do ator com os parceiros de cena foi a “especialização”. Nele, os participantes andavam pela sala e ao meu comando deveriam imediatamente mostrar um espaço qualquer, utilizando apenas gestos e sons. Primeiramente faziam isto sozinhos, depois em duplas, trios até que a sala inteira fosse um grupo só criando o mesmo espaço. Deixei claro que deviam apenas se preocupar em mostrar o local, não precisavam desenvolver uma cena, embora imaginasse que isto aconteceria naturalmente. Quando os atores-alunos saiam do trabalho isolado e começavam a se relacionar com um ou mais parceiros, não podiam combinar previamente quem lançaria a proposta de espaço, devido a isto, deveriam estar aptos a se adaptar ao que o companheiro criasse ou lançar uma proposta coerente e de rápido entendimento pelo grupo.

⁵⁷ Ator, palhaço e diretor teatral, Sérgio Machado também é um dos fundadores da Companhia do Público junto com Márcio Libar e Júlio Adrião.

Na oficina 1, talvez pelo nível técnico ou pela maior homogeneidade dos participantes que, em sua maioria, cursaram a graduação inteira juntos, logo que as regras foram apresentadas o exercício tomou forma. Em pouco tempo o grupo trabalhava em unidade e criava espaços diferentes a cada comando. Todavia, na oficina 2, este exercício passou por uma série de dificuldades até conseguir ser concretizado. Havia muita confusão quando eu dava o comando para os participantes criarem o espaço coletivo. Todos os atores-alunos queriam que seus locais fossem aceitos pelo grupo. Esta infinidade de propostas sendo lançadas ao mesmo tempo, impossibilitava uma realização consistente do exercício. Somente após várias tentativas uma harmonia foi gerada, o que promoveu o surgimento de configurações interessantes.



Figura 6 – Ruan e Priscilla de braços dados, Anderson e Vânia de costas, David agachado, todos executando a espacialização.

Acredito que isto aconteceu porque em um dado momento os participantes da oficina 2 transpuseram a lógica do aquecimento brincado para a espacialização. Os atores-alunos passaram a se divertir com o exercício e não se preocupavam mais com qual proposta de espaço seria aceita pelo grupo. Isto fez com que uma diversidade de espaços surgisse e, mesmo orientados a não criarem cenas, eles começavam a estabelecer situações para justificar sua permanência naquele local (como na figura 6 em que uma igreja deu lugar a um casamento), o que tornava a imagem mais interessante e harmônica.

Nestes casos, o trabalho individual dos atores-alunos não foi suficiente para a realização da proposta, mesmo estando em prontidão – para lançar sua ideia de espaço/cena – ao mesmo tempo estavam “porosos” para receber as propostas que vinham do grupo. Estes espaços de incerteza, hiatos, tiraram os atores-alunos de um conforto puramente racional e os colocaram à beira de um precipício de possibilidades. Foi com esta incerteza que eles começaram a brincar e uma atmosfera de jogo prevaleceu, fazendo com que eles chegassem a soluções inesperadas, “rasgos de intuição” preciosos para a construção de cenas. Abaixo transcrevo o exemplo dado por um participante da oficina 2:

Aí quando eu não racionalizei, eu tava passando perto dele [Wagner, outro participante da oficina 2] e tu [Henrique] bateu palma, aí eu vi ele e fiz assim “VUM!” [em conjunto com a mímica de uma espada, mais especificamente um “sabre de luz”, arma da franquia de filmes *Guerra nas Estrelas*] do nada. A outra eu tava assim parado e começou [assovio de velho oeste] aí o Wagner saiu voando como se fosse o feno rolando. (ROCHA, 2012)

Este depoimento mostra uma cena que dificilmente seria construída por encadeamento racional. A ideia de “rolar como uma bola de feno” veio no exato momento em que alguém fez o assovio. O ator não impôs sua própria ideia para construção da cena, mas generosamente recebeu o estímulo do outro e o retrabalhou; estava aberto para o jogo e a imagem veio de imediato, num estalo; situação que, no momento de sua execução, foi bem risível para os que observaram. Nesta ocasião, o jogo parece ter propiciado esta rapidez e criatividade para lidar com as propostas dos parceiros de cena, como defende Ferreira:

O elemento lúdico proporciona o mergulho no imaginário e ativa a capacidade de imaginar e criar colaborativamente o mundo da cena. [...] O jogo movimenta o imaginário e a imaginação, sobre um ponto-central, através da retro-alimentação das propostas dos artistas que nascem na esfera da ludicidade. Com o jogo ativamos nosso ser sensível e somos capazes de colher as ideias nascentes, irradiadas da ideia inicial. (FERREIRA, 2009, p. 82)

Além disso, lembrando que, para Bergson: “Rimos sempre que uma pessoa nos dá a impressão de coisa” (BERGSON, 2004, p. 43), a transformação de Wagner em uma “bola de feno” causou nos espectadores a impressão de ver a “coisa e o homem” ao mesmo tempo. Esta sensação, somada à espontaneidade do surgimento da proposta, favoreceu a apreciação risível da cena. Neste caso, a “coisificação” dificilmente veio através de um pensamento lógico, mas o ator, já munido de alguns recursos para o

trabalho com a comicidade, resgatou este procedimento através do rasgo de intuição gerado pelo jogo.

Na tentativa de despertar a ideia de jogo não só com os parceiros de cena, mas também com o público, apliquei nas oficinas um exercício utilizado por Dario Fo em suas palestras, a mímica cega (FO, 2004, p. 152). Passei a mesma sequência de ações para três participantes e, em seguida, pedi que saíssem da sala. Quando eles saíram, contei para o restante do grupo uma história que seria o pano de fundo desta sequência de ações. Após a narração chamei um dos atores de volta à sala. Ele executou sua sequência e se sentou. Refiz este processo com os atores restantes, mas contando histórias diferentes. No fim, foram duas histórias dramáticas e uma cômica.

Por estarem fora da sala no momento da narração, os que executaram as ações nada sabiam da história contada, sua tarefa era simplesmente repetir a sequência apreendida. No entanto, mesmo tendo como base movimentos idênticos, nas duas oficinas cada apresentação suscitou reações diferentes no público. A última situação, que falava de um homem com problemas estomacais, foi extremamente risível, mas não exigiu dos indivíduos que a realizaram algum esforço para isso. Neste trabalho, os atores eram apenas o veículo de uma história contada por mim, eles não tinham conhecimento do que faziam de fato, os espectadores é que viram a história no corpo deles.

Um aspecto interessante que surgiu na realização do exercício na oficina 2 foi a relação que ator que executava a cena cômica estabeleceu com a plateia. Apesar dele não saber exatamente do que se tratava a cena, quando o público ria, ele era afetado. Este estímulo alterou alguns aspectos de sua performance: ritmo, pontuações de ações, duração. Ainda era a mesma sequência de ações, mas havia algo diferente em sua realização. Ele não descobriu a história durante a execução, mas de certo modo, apropriou-se do que o público lhe oferecia e, de alguma forma, incorporou isto no seu desempenho. Estes aspectos também foram notados pelos observadores:

Por exemplo, o Dyego nas primeiras vezes quando ele fazia ali era um corpo normal, era um corpo sem função, era só efetuar o que foi comandado. Já quando você ouviu o público rindo você mudou, teu caminhar era diferente, tua forma de agachar foi diferente, teu sorriso foi diferente, já buscou a comicidade. Tu não sabia o que era a cena, mas teve um impulso de comicidade. (ARAÚJO, 2012)

A meu ver, o ator desta situação não “buscou a comicidade”, mas estabeleceu uma relação com a plateia. Ele percebeu os estímulos que o espectador lhe oferecia e

jogou com eles. Sua performance englobava o que o público lhe dava e com isso ele o convidou para dentro da cena. De fato, na cena cômica, a presença dos espectadores parece ser bem mais evidente do que em outros gêneros teatrais, visto que espera-se que o público se manifeste de uma maneira bem específica, através do riso. A presença ou não desta manifestação gera um impacto significativo no trabalho do ator. Somente o artista que passou pela experiência de uma proposta cômica em que não houve risadas, sabe a angústia deste momento.

Desse modo, como reitera Elza de Andrade: “O espectador dá ao ator cômico o acabamento final de seu trabalho, ajustando os tempos, o ritmo, o jogo. (ANDRADE, 2010, p. 42). Este parece ter sido o caminho seguido pelo ator-aluno. Mesmo sem saber o que compunha sua cena ele percebeu que ela era cômica e, através dos recursos que a plateia lhe oferecia, ele não mudava, mas ajustava suas ações. Ele estava em jogo com o público.

Diante disso, deve-se ter em mente que, por vezes, o ator em sua ânsia de conseguir a aprovação da plateia, exagera em aspectos de sua performance para tentar ser “engraçado”. E não é exatamente o exagero que garante a comicidade. O contexto da situação é determinante para definir o encaminhamento dado ao trabalho do ator. Nesta perspectiva, penso que talvez seja mais interessante o ator estar atento ao jogo do que simplesmente colecionar fórmulas cômicas (se é que elas existam). Pois, até mesmo a proposta do *mecânico colado no vivo* é determinada pela forma e pelo contexto em que é utilizada⁵⁸. Ao se colocar em jogo, ele pode perceber o momento que o rodeia e assim responder com as soluções exigidas pela situação. De fato, no exemplo acima, os espectadores é que construíram a comicidade. O ator-aluno conseguiu contar uma história inteira sem nem mesmo saber o que se passava consigo. Como resumiu uma das observadoras:

Como as três histórias eram diferentes, mas as ações eram as mesmas, ainda assim dava pra você perceber dentro da história o que estava acontecendo. Tipo, quando o Dyego foi fazer a parte de pular o muro eu tava vendo ele tentando subir em um daqueles banheiros químicos, eu conseguia visualizar a cena acontecendo. [...] Não ficou nada apelativo. Por exemplo, se o Dyego soubesse que a cena dele era de caganeira ele ia fazer “hummm” [careta de dor de barriga] “E preciso ir ao banheiro”... (MOREIRA, 2012)

⁵⁸ Durante o percurso desta dissertação foram apresentadas diversas variáveis nas quais, mesmo apresentando aspectos mecânicos, a cena não se tornava cômica (especificamente no tópico 1.4). Além disso, no capítulo 2, também foram apontados uma série de recursos que podem se relacionar e contribuir para a apreciação risível da cena.

Atento a estes “jogadores que não estão no palco”, acredito que o ator não deva manter a cena engessada, mas, do mesmo modo que faz com seus parceiros de cena, encare-a como um jogo. Conviva com estes espaços de incerteza oferecidos pela relação com a plateia para que neles, possa obter rasgos de intuição que mantenham o frescor inicial do espetáculo. Encarado sob esta ótica, o percurso da cena/jogo ganha destaque em comparação ao seu objetivo final, abrindo a possibilidade de incorporar estes novos cúmplices para cena.

Neste sentido, a energia criada pelos objetivos e tensões da cena cômica pode adquirir um caráter cíclico com esta relação. O ator estabelece uma conexão com a plateia por meio de sua performance, e o público, se conecta ao se presentificar na cena através do riso. Por meio destas conexões, vejo a possibilidade da energia migrar do ponto de maior concentração, que, devido a situação espetacular, provavelmente será o ator, para o de menor. Este ciclo se completa quando a situação se inverte e o público ri, realimentando o desempenho do artista (como ocorreu na mímica cega). Sintetizando esta relação pode-se obter a figura abaixo:

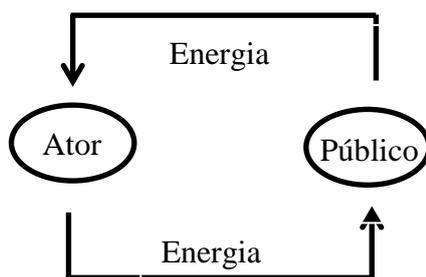


Figura 7 – Ciclo da energia na cena cômica: ator e público

Na figura 7, os fios conectivos são respectivamente o desempenho do ator e a risada do público. Quando um dos fios é cortado, como no caso da plateia que não ri, a energia não participa deste ciclo e tende a se dispersar. O ator manda a energia para o público, vai se desgastando, e não é alimentado pela risada. Como a energia nunca fica parada, ela tende a se dispersar na plateia por meio de tosses, ranger de cadeiras, pigarros. A importância do público e de sua risada como realimentação da performance do ator já foi defendida por Ximenes:

Toda a comédia tem uma semente performativa. As reações do público nunca são as mesmas, nem sempre o riso acontece nos mesmos momentos da cena cômica. Contudo, os atores necessitam desse riso para realimentação do pleno desempenho da sua performance. (XIMENES, 2010, 121)

Dá a importância da plateia nos exercícios que envolviam construções de cenas nas oficinas. Acredito que o riso em uma cena cômica não é apenas um efeito esperado, mas na realidade é crucial para sua composição. Não é necessário que ele esteja presente durante todo o espetáculo, mas há de se questionar a validade de uma comédia sem risos. Sua presença não é meramente acessória, mas fundamental na cena cômica⁵⁹. Porém, apesar desta importância, o riso não pode ser oferecido por nenhum dos artistas que estejam no palco. Eles podem até tentar alcançá-lo, mas o único indivíduo que pode de fato sedimentar esta pedra da construção espetacular está fora da caixa cênica, atua na cena de uma forma diferenciada e a constrói ao mesmo tempo em que a aprecia.

O jogo abre a possibilidade de uma relação com estes jogadores que não estavam com o ator durante os ensaios do espetáculo. Esta ideia de manter a cena aberta e, a atuação disposta para possíveis estímulos externos, é um desafio e uma qualidade do ator que se aventura no território do cômico. A cena ainda tem um roteiro traçado, regras a serem seguidas, mas não é o estabelecimento de regras que inibe a brincadeira. Na realidade, são elas que a possibilitam. Como resume Oliveira, na cena cômica:

Aos olhos do público, deve transparecer que o ator está jogando, assim como se comportam os jogadores de futebol quando vão para o campo com jogadas ensaiadas e planejadas, mas o que usar e quando usar só será definido no momento exato da realização do jogo.” (OLIVEIRA, 2008, p. 85)

Justamente por esta construção conjunta, defendo esta atmosfera de jogo sobre o trabalho do ator. Por meio dela, os elementos técnicos parecem ser acessados por uma via indireta, vêm repletos de aspectos pessoais do artista e surgem quando requisitados. Por fim, como lembra Dario Fo:

O ator colocado diante do público é como o violinista virtuoso que não olha mais para os próprios dedos e muito menos controla o arco enquanto toca. Ele tem a percepção das notas emitidas e escuta o retorno, o andamento: vocês jamais irão ver um grande mestre do violino ou de piano olhando as cordas ou o teclado, espiando o instrumento; o instrumento já é uma extensão de si mesmo. [...] O mesmo faz o grande ator em relação a sua voz e seu corpo. (FO, 2004, p. 130)

Durante as oficinas, não desejei que os atores-alunos fossem simplesmente cobaias em minhas mãos, mas que fossem meus colaboradores. Em jogo, eles aparentemente tornaram-se mais intuitivos e menos racionais, não seguiam apenas os comandos técnicos, mas os impregnavam de aspectos pessoais. É sob esta ótica que abordo a utilização do gesto e da teoria bergsoniana no trabalho do ator, tendo em

⁵⁹ Contudo, é válido lembrar que *somente* a presença do riso não é garantia do êxito da apresentação. Plateias distintas podem manifestar seu apreço pela cena de maneiras diferenciadas.

mente que, este espaço lúdico e a contribuição pessoal do ator são favoráveis para que o processo não seja uma outra repetição fria de técnicas.

3.4 – O GESTO E A TEORIA BERGSONIANA NA OFICINA

Visando a explorar as reflexões bergsonianas sobre o riso no trabalho dos atores-alunos, elaborei seis exercícios que foram aplicados nas oficinas. Todos eles tinham como eixo central provocar o riso através da utilização do gesto no trabalho dos participantes. Escolhi o gesto como centro gravitacional dos exercícios, pois, como já foi apontado em outros momentos desta dissertação, ele traz a possibilidade do cômico ao deslocar o foco de atenção do espectador da situação para aspectos mecânicos da vida. A intenção não é que estes exercícios funcionem como uma receita para obtenção do riso, mas que, de maneiras distintas, possam indicar caminhos para que o ator potencialize ou crie efeitos risíveis através do próprio potencial criativo.

Se, Bergson defende que “[...] a partir do momento que nossa atenção incidir no gesto, e não no ato, estaremos na comédia.” (BERGSON, 2004, p. 108), parti deste pressuposto para criar o primeiro exercício, denominado de “a cena gestual”. Divididos em duplas ou trios, pedi para que os atores-alunos criassem uma cena séria; não deveria ser cômica. Após a apresentação das cenas, informei que eles as rerepresentariam, mas com um diferencial: teriam que dar foco aos gestos que compõem a cena.

Este foi um dos primeiros exercícios realizados na oficina 1 e um dos mais complicados. Talvez por uma falha nas minhas orientações, os participantes estavam confusos, não sabiam ao certo o que deveriam fazer. Quando pedi um foco no gesto, os atores-alunos passaram a significar tudo com suas mãos: falavam do céu e apontavam pra cima, ao dizer que estava apaixonado o indivíduo não largava o próprio peito. Além disso, este encaminhamento mudou o vocabulário e a intensidade da voz dos atores, aproximando-se de algo gritado. Tamanho foi o efeito que gerou certo descontrole na cena. Os participantes dificilmente seguiram o roteiro anterior e passaram a encobrir uns aos outros no palco, tornando o exercício uma confusão auditiva e visual. Entretanto, resolvi insistir no trabalho e orientei sobre algumas maneiras de trazer este foco para o gesto: repetições, alterações no ritmo ou amplitude do movimento, dividir o gesto em partes estacadas, entre outros. Também alertei que não era necessário que todos os atores em cena executassem o comando ao mesmo tempo.

A partir deste ponto, algumas cenas começaram a mostrar um potencial cômico. A “sujeira” visual foi dando lugar a gestos precisos e marcados que irrompiam no meio da cena e, geralmente traziam consigo a risada do público. No primeiro momento, um grupo propôs uma cena bem cotidiana, aparentemente sem um conflito: uma família toma café da manhã e depois cada um sai. No entanto, quando o comando de dar foco ao gesto foi seguido, a cena tomou proporções que a plateia não esperava. Ao invés de crescer todos os gestos da cena, os atores escolheram apenas o momento em que uma atriz passa manteiga no pão e morde. Este gesto passou a ser repetido frequentemente e com uma amplitude crescente, de modo que a atenção do público não se voltava mais para o diálogo, mas para a expectativa deste gesto que, cada vez que se repetia, era maior, mais rápido e tomava uma proporção cômica também ascendente.

Baseado nesta experiência, resolvi aplicar este exercício como um dos últimos momentos da oficina 2. Acreditei que, dessa maneira, os atores já teriam alguns recursos em mente para chamar esta atenção para o gesto e assim evitaria o momento inicial de confusão que tive na oficina 1. De fato, em Fortaleza o exercício tomou forma logo na sua realização. Foram construídas quatro cenas que, quando refeitas tornaram-se risíveis. Dentre elas destaco uma que teve interpretações bem distintas. Na primeira realização, ainda sem o comando de dar ênfase aos gestos, os atores-alunos eram pessoas conversando a respeito de um estupro que realizaram (Assunto que logo inibia qualquer riso da plateia). Entretanto, mesmo sem mudar o enredo da cena, quando esta foi realizada dando foco ao gesto, conseguiu adquirir um potencial cômico. A atenção dos espectadores não se detinha mais na situação, ou até mesmo no diálogo da cena, mas no modo como os atores-alunos a executavam:

A primeira, a da palavra, trouxe isso que tu [Ramon, outro participante da oficina 2] disse... de tocar a gente com as problemáticas que vocês trouxeram, e a segunda, aconteceu justamente o que tu falou, adormeceu o sentimento mesmo. Eu já não tava sentindo... tipo “puta que pariu aquele filho da puta estuprou uma mulher”. Do jeito que ele fez, por mais que tivesse feito com uma voz mais pesada, era muito cômico. (MOREIRA, 2012)

Os gestos dos atores pareciam ter vida própria e não condiziam com o que estava acontecendo, o que gerava um estranhamento no público. A situação, que antes era dramática, foi desaparecendo e aparentemente funcionou apenas como uma justificativa para colocar aquelas pessoas ali, visto que a cena deixou de ser necessariamente o enredo e passou a ser de fato o desempenho do ator. O espectador teve sua atenção deslocada do que os atores faziam, para como eles estavam fazendo. Situação que se

assemelha ao caso do palhaço “Piquito” visto no capítulo 2 desta dissertação. Nesta realização, embora o gesto apresente um aspecto mecânico, era uma distração de quem o realizava e por isso mesmo adquiriu esse potencial cômico, como pontuou uma das participantes:

Pra eles aquilo ali é natural só que pra gente se torna engraçado. É que nem o vídeo do Chaplin, porque é uma coisa fora do comum. É grande, é expansivo, mas pra eles é natural, entendeu? Por isso se torna engraçado. (BATISTA, 2012)



Figura 8 – Priscilla, Wagner, Jemima e Sarah na Cena Gestual.

Se este gesto parecesse uma escolha e não uma distração, o aspecto mecânico provavelmente seria suprimido e, por não haver este choque da vida caminhando em direção à mecânica, dificilmente seria risível, afinal “[...] não é a mudança brusca de atitude que provoca o riso, é o que há de involuntário na mudança, o mau jeito.” (BERGSON, 2004, p.7). Isto colocou os atores-alunos em uma situação complexa: como pontuar o gesto sem parecer que desejavam pontuá-lo? Uma das respostas para esta pergunta pode ser encontrada em evitar transparecer o desejo pelo cômico. Enquanto mantiveram o objetivo do exercício, dar foco ao gesto, e ao mesmo tempo a seriedade da primeira realização da cena, o acontecimento parecia uma grande distração dos envolvidos, o que trazia um potencial risível. Como apontou um dos participantes da oficina 2: “Quanto mais sério você faz, mesmo sendo cômico ainda dá o efeito.” (CRISTÓVÃO, 2012)

Desse modo, nas oficinas 1 e 2, as cenas que aparentemente foram mais risíveis eram as que os atores levaram a sério, o riso foi consequência do desempenho deles.

Este foi um dos motivos para eu ter pedido inicialmente uma cena não-cômica. Não queria que eles tivessem uma preocupação com os resultados da performance.

Baseado na minha prática como ator e nas leituras desta pesquisa, já imaginava que este exercício traria configurações cômicas. Porém, em sua realização, percebi que dependendo do modo que o ator realizou para dar foco ao seu gesto, diferentes brincadeiras e procedimentos da teoria bergsoniana puderam ser acessados. Na cena do café da manhã da oficina 1, a simples passada de manteiga no pão, utilizou a repetição e bola de neve (na medida em que crescia constantemente), boneco de mola (quando eventualmente impedia que alguém falasse ou realizasse alguma ação) e marionete (o público começou a prever as ações da atriz, viu os cordões que a controlavam e esperava o gesto). O cômico também surgia no alcance da expectativa da plateia que, a partir do modelo estabelecido, ansiava para que a atriz realizasse determinado gesto. No entanto, o processo exatamente oposto também era uma possibilidade, ela poderia fazer algo completamente diferente e surpreender o modo de pensar do espectador, quebrando sua expectativa e mostrando os cordões da marionete que regem seu pensamento (o gesto que tinha uma característica crescente diminui de maneira abrupta de tamanho).

Frente às dificuldades iniciais que tive na oficina 1, nos outros exercícios resolvi dar direcionamentos mais concretos para o ator, de modo que facilitassem a apreensão do que estava sendo requisitado no trabalho. No “gesto deslocado do discurso”, pedi para que os atores-alunos, individualmente, elaborassem uma partitura corporal sem nenhuma fala. Em seguida, entreguei-lhes um texto e orientei que eles o “encaixassem” nesta partitura. O texto foi o seguinte:

Unte e enfarinhe uma fôrma média redonda. Reserve. Pré-aqueça o forno em temperatura média. Bata na batedeira o bolo com ovos, o leite, a margarina até ficar homogênea. Junte o granulado de chocolate e misture à massa delicadamente. Despeje a massa na fôrma reservada e asse por 30 minutos ou até que espetando um palito no centro, este saia limpo. Retire do forno e desenforme depois de 20 minutos. Para a calda junte a margarina, o chocolate em pó, o açúcar e o leite em uma panela. Leve ao fogo brando e mexa sempre até levantar fervura. Regue com a calda quente o bolo no momento de servir e polvilhe com o granulado de chocolate. E pronto! É só sucesso!

A orientação era que eles mantivessem toda a partitura física, a única diferença é que agora haveria um texto a ser dito. Não era uma história que seria contada, apenas o encaixe entre os gestos e a fala. Dei algum tempo para que eles ensaiassem este encaixe e informei que pequenas alterações poderiam ser realizadas tanto no texto, quanto nos movimentos. Após o ensaio, cada ator apresentou sua cena para o público. O momento

do ensaio aconteceu de maneira isolada. A plateia não assistiu à execução da partitura sem o texto, ela só viu o resultado final do processo.

Alguns atores-alunos mudaram radicalmente sua partitura e até mesmo o texto que foi falado, fazendo com que a proposta formasse uma cena que narrava a história de alguém fazendo um bolo. Este encaminhamento não gerava o contraste que havia previsto entre o gesto e o texto e, por sua vez, não tomou uma forma cômica. No entanto, quando os participantes conseguiam se manter na ideia do encaixe, a cena e a performance do ator geravam um efeito de interferência de séries que suscitou o riso na público.

Em um dos casos da oficina 2, o ator havia realizado a partitura física de um cirurgião no exercício da profissão. Porém, no momento de execução com o texto, ele conseguiu manter a partitura, implicando em uma ressignificação dos movimentos e do que era dito. Ele fez uma massagem cardíaca no momento em que disse “bata o bolo, com os ovos...”, enquanto “polvilhava o granulado” seus gestos indicavam que o coração de seu paciente pulsava em sua mão. Mesmo a plateia não tendo visto a execução da partitura sem o texto, ela logo conseguiu captar que originalmente se tratava de uma cirurgia. Estes encaixes mostravam-se bastante risíveis porque o espectador conseguia ver ao mesmo tempo duas cenas, uma cirurgia e um bolo sendo feito. Criou-se uma espécie de interferência de séries visual que encantava o público:

Isso que ficou mais evidente, porque a gente tava vendo ele fazer um bolo “lavar as mãos, pegar margarina,...” mas até aqui era nítido que ele era um cirurgião pelas ações dele, mas ao mesmo tempo, as ações físicas dele encaixariam em alguém que tava fazendo um bolo, só que exageradas pra quem tá fazendo um bolo. [...] Do mesmo modo que a dele encaixou do início ao fim, mas eu particularmente acho que o que ficou muito bom é que as ações físicas dele encaixavam no texto, mas ao mesmo tempo as ações dele indicavam uma outra cena. Era o cirurgião fazendo um bolo ou um confeitiro operando uma pessoa? (FIGUEIREDO, 2012)

A cena cômica “hipnotizou” os espectadores de modo que eles puderam ver duas cenas distintas entrecruzando-se. O riso provinha do encaixe do gesto em um contexto diferente, mas que ao mesmo tempo, parecia condizer ao novo contexto. E como lembra Bergson: “Uma situação é sempre cômica quando pertence ao mesmo tempo a duas séries de acontecimentos absolutamente independentes e pode ser interpretada ao mesmo tempo em dois sentidos diferentes.” (BERGSON, 2004, p. 71). Não era somente o texto e nem só a partitura que trazia o riso, mas a impressão de ver duas coisas distintas acontecendo ao mesmo tempo e entrecruzando-se eventualmente. Quando os atores não realizaram este encaixe, mas fizeram com que a cena e o gesto contassem

uma história de alguém fazendo um bolo, tornaram a relação fala e movimento tão verossímil que não houve duas histórias se cruzando, mas apenas uma, e, provavelmente por isso, o efeito risível não aconteceu.

Outro exercício que seguiu uma ideia semelhante foi o “interferência musical”. Nele os atores-alunos se dividiam em duplas e montaram uma cena sem falas. Posteriormente, coloquei uma música e eles deveriam fazer que seus movimentos se encaixassem nela. Após prepararem este encaixe, eles apresentavam a cena. Não era simplesmente uma trilha sonora, mas a música deveria dar a impressão de controlar os movimentos dos atores: se ela acelerasse, eles aceleravam; se fosse interrompida, os gestos dos atores também deveriam ser, assim em diante. Este exercício foi inspirado na cena em que Chaplin faz um barbeiro no filme *O grande ditador* (1940). Devido as variações rítmicas e o que elas poderiam oferecer para este trabalho, resolvi utilizar a mesma música que aparece no filme, a “dança húngara número 5” de Johannes Brahms.

Na aplicação do exercício na oficina 1, foi difícil para os atores-alunos compreenderem que a música não era um fundo musical, mas funcionaria como uma espécie de controle dos corpos. Muitos deixavam a melodia marcar o clima da cena e não necessariamente guiar seus gestos. Além disso, os atores tiveram dificuldade em realizar a tarefa devido ao pouco tempo que destinei para isso. Fatores que culminaram em cenas que continham piadas que faziam referência somente a própria turma, brincadeiras fora do contexto do exercício, tudo na ânsia de gerar o riso na plateia. Porém, no momento em que a primeira dupla conseguiu fazer um encaixe aparentemente natural, a plateia começou a rir. Isto parece ter gerado uma confiança nos atores e, aos poucos, eles foram abandonando esta necessidade em fazer “gracinhas”.

Os encaixes simples tornavam-se risíveis, ou no mínimo interessantes, para a plateia, quando eram “comandados” pela música. Em favor da construção do exercício, a aplicação da música também provocou ajustes nos movimentos dos atores, alguns ganharam repetições, mudaram a amplitude, ritmo, etc. Entretanto, o aparente efeito risível vinha da impressão de que o gesto seria sempre aquele, mas a música o comandou ou pontuou perfeitamente. Por vezes, gestos extremamente estilizados não funcionaram tanto, porém os mais simples (acender um cigarro, mexer uma sopa, pentear os cabelos de alguém) adquiriram maior potencial cômico.

Acredito que isso deve acontecer devido ao excesso de estilo parecer retirar o caráter natural e vivo do gesto e, como já foi tratado anteriormente, para que haja o riso o puro aspecto mecânico dificilmente será suficiente. É necessária a vida para gerar um

choque de percepção, uma incongruência. Neste exercício, as cenas inicialmente não eram cômicas, do mesmo modo que a música tocando sozinha não era risível. No entanto, a união delas nesse arranjo ganhou um potencial cômico. Como apontou um aluno da oficina 1: “Eu ri do casamento da cena com a técnica.”.



Figura 9 – Vânia e Jemima na cena com Interferência Musical na oficina 2.

Na aplicação na oficina 2, o processo foi semelhante, mas não passou pelo problema inicial. Dei mais tempo para que os atores-alunos preparassem a cena que, conseqüentemente, gerou resultados mais elaborados. Com isso, os personagens/atores perderam aparentemente a liberdade de agir. A música funcionou como os fios da marionete que regulavam todos os seus gestos. Este controle fez com que o público visse os arranjos mecânicos que controlam a vida e pôde suscitar o efeito risível. A percepção dos encaixes e da aparência natural dos mesmos provocava no mínimo um interesse para os espectadores, como pode ser visto no depoimento abaixo:

Eu vi que se tornava muito risível pra mim quando se casava perfeitamente o gesto com a música, mas não só com o ritmo, mas também com a intenção. Quando a Vânia fez o “num sei o que”... [um balançar de mãos da esquerda para direita] foi uma coisa assim que eu podia até não dar uma gargalhada, mas eu ficava olhando e ficava fazendo assim... Uau! [com expressão de admiração]... Foi muito engraçado. (CASTRO, 2012)

Ainda na ótica da marionete, apliquei nos atores-alunos o exercício “gestos dissociados”. Eles se colocam em duas filas, uma de frente para a outra, e executam gestos que envolvam interação física (carinho, briga, beijo na boca), no entanto sem se tocar. Um executa e outro efetua o recebimento deste gesto (ser acariciado, levar um

murro, ser beijado). Depois de um tempo nesta fila, eles montaram uma cena com a mesma proposta, mas a dupla estaria lado a lado e de frente para a plateia. A aplicação prática deste exercício foi complicada nas duas oficinas. Na oficina 1, os atores-alunos tiveram dificuldade em construir uma cena apenas com esta relação; ao invés de dissociá-la frontalmente para a plateia, eles insistiram em criar uma situação que explicaria os motivos dos atores-alunos estarem nesta relação frontal. Nesta ótica, não houve o choque da dissociação da cena, a atenção não residiu no gesto em si, mas na situação e, desse modo, o riso que eventualmente surgiu não teve a mesma força que nas práticas anteriores.

Todavia, uma dupla de atores na oficina 1 e a maioria dos participantes da oficina 2 conseguiram executar a cena com esta proposta. As cenas tinham interação física, mas a obrigatoriedade de uma visão frontal para o público fez com que os gestos ficassem bem mais evidentes que o ato em si. Por exemplo, o espectador não via um casal se beijando, mas um ator colocando a língua pra fora enquanto o outro abre a boca. Neste contexto, situações que, à primeira vista, não eram engraçadas ganharam uma força cômica. Existia uma espécie de efeito de interferência de séries visual, em que as séries distintas seriam os corpos dos atores que mesmo separados interagem; uma inversão, personagens sóbrios tornaram-se ridículos ao terem seus movimentos decompostos e, uma ideia de marionete, pois ao fazer um gesto o ator acabava controlando o outro.

Além disso, neste exercício o ator jogava com o público ao convidá-lo para participar da ação. Os atores apresentavam uma cena dissociada que deveria ser completada pela plateia; o espectador tornava-se responsável por somar os gestos dos dois atores em sua mente e assim ter uma visão total do que seria a ação.

A precisão nos movimentos dos atores foi fundamental para que os gestos entrassem em relação. Qualquer atraso em “receber” a proposta do parceiro eliminava a impressão de que, apesar deles não se tocarem, havia uma interação física. Uma dupla de atores da oficina 2 conseguiu potencializar este exercício ao executar um truque de mágica na cena. Um dos atores oferecia um chocolate para o outro, mas devido a relação frontal, ficaria impossível entregar o doce fisicamente. No entanto, o outro ator tinha um chocolate idêntico escondido em sua mão e, em um piscar de olhos, o chocolate desapareceu da mão do primeiro ator e “surgiu” nas mãos do segundo, o que reforçou a ideia da interação entre eles e foi bastante risível para o público. Neste

exercício, a forma pareceu ser a responsável por criar ou reforçar os efeitos risíveis da cena.



Figura 10 – atores-alunos da oficina 2 executando o Gestos Dissociados

No entanto, um aspecto curioso deste trabalho surgiu na oficina 2. Antes das cenas, ainda no momento da fila, para estimular a criatividade dos atores-alunos eu propus situações que poderiam orientar a criação destes gestos (uma briga, uma valsa, uma paquera). Isto os tirou do território do acaso, mas no momento em que situações constrangedoras foram surgindo, alguns atores-alunos começaram a se sentir desconfortáveis. Quando entrei em temas como sexo e carinhos íntimos, os pudores foram surgindo e tiraram o foco do exercício, aspecto que pode ser verificado na recorrência com que surgiu nos depoimentos.

Não me senti a vontade, não foi prazeroso, também não foi enriquecedor. Talvez fosse outra “vibe”, mas mesmo assim, penso que não. Acho que o pudor é algo bom de se ter no palco, especialmente ao se tratar de comédia. Como a Thaís disse e eu assino embaixo, eu poderia até me dispor a uma cena de sexo e nudez dependendo da proposta, mas sempre com um personagem, sempre com uma malha invisível cobrindo quem eu sou de verdade. (ARAÚJO, 2012)

[...] quando foi na parte de tocar o outro com carinho e no ato do sexo em si, eu fiquei completamente preso, pois não consegui criar na minha mente essa imagem. (CHAVES, 2012)

Confesso que não estive nem um pouco à vontade no exercício da “ação e reação” no quarto dia. (VASCONCELOS, 2012)

Não me senti muito a vontade com o colega em que estava. Ele propunha muito pouco, e eu já não estava muito animada. Tinha um certo pudor e eu

não quis “invadir” muito o seu espaço e seus limites. Fazia o que via que ele estava disponível, mas em muitos momentos senti vontade de trocar de par, mas estava “sem jeito” de pedir ao orientador para fazer isso. (MOREIRA , 2012)

A questão da sexualidade é um assunto delicado de se trabalhar, principalmente com pessoas que pouco se conheciam. Mas ao tratar da cena cômica, não queria excluir nenhum tipo de recurso para sua construção. A meu ver, o ator realmente não precisa fazer tudo que lhe peçam em cena, porém, quanto mais disposto ele estiver, mais recursos expressivos terá à sua disposição. Palavrões, sexualidade, escatologias são acervos que indubitavelmente estão presentes no gênero cômico. A opção de utilizá-los ou não é uma escolha do artista. Reconheço que, a depender da maneira como estes eixos temáticos são trabalhados, podem tornar-se apelativos em cena. Contudo, isto não se restringe a eles; tudo que é levado ao palco pode tornar-se interessante ou não, dependendo do modo como é desenvolvido.

Os atores-alunos defenderam uma visão curiosa, a de que se tivessem a “máscara” de um personagem durante o exercício da fila, talvez a execução fosse menos desconfortável. De fato, a máscara, quer seja física (nariz de palhaços, *comici dell’arte*) ou não, possibilita uma maneira diferente de relação com o que rodeia o intérprete. Todavia, acredito que ela deva ser utilizada para potencializar relações e um estado de jogo no ator, mas não como um “escudo”. Usá-la desta maneira pode dividir radicalmente o artista (o ator e o personagem) e retirar aspectos que vejo como fundamentais para a cena cômica: a ludicidade, liberdade e brincadeira. Em um ponto semelhante, Dario Fo aponta o prejuízo que os homens sofrem graças a um processo inibitório dos gestos na educação da criança:

O mesmo processo inibitório contamina também o gesto. Sua alimentação inicia-se com os primeiros ensinamentos dispensados pelos adultos: “Olhe, não se deve mexer assim, não é de bom tom... Tire a boca daí, não grite, não sente no chão, não se suje!” Como alguém pode alinhar uma pantomima sem cair no chão, rolar, amassar as roupas? E aí de nós se abraçarmos a menina ou o menino. Como podemos representar sentimentos e situações de paixão sem poder nos tocar, digam-me? Alguém já ouviu falar de pantomima asséptica? Sem exceção, todo jogo infantil respira liberdade. Existe o senso do grotesco, sugestão, alegoria, síntese. (FO, 2004, p. 91-92)

Neste sentido, quer sejam experientes ou amadores, todo artista é uma pessoa, e como tal, provavelmente deve ter algum entrave psíquico ou fisiológico com determinado assunto. Não vejo os entraves como um problema, mas evitar lidar com eles é, a meu ver, fechar as portas para uma série de possibilidades cênicas. No cômico, muitas vezes o corpo é visto como objeto risível, alvo da derrisão; o ator que tem

problemas com seu corpo dificilmente o colocará nesta situação. Isto fará com que ele não esteja inteiro em cena e fique “escondendo” algo, disfarçando-se, empregando energia em uma ação desnecessária para a cena e perdendo foco. Muitas situações acabam sendo perdidas então pelo pudor de se mostrar.

Seguindo adiante no processo da oficina, os últimos exercícios trabalhados foram a “cena com enfoque corporal” e o “improviso gastronômico”. No primeiro exercício, pedi que os atores criassem uma cena que chamasse a atenção para o físico do corpo: planejar um assassinato enquanto se aquece para uma corrida, discutir sobre a bolsa de ações no meio de uma dança, entre outros. Já o segundo, consistia na apresentação de uma cena séria (no caso da oficina 1, inspirado pela peça que os atores iriam montar, foi escolhido um tribunal) em que os atores não paravam de comer. Para este exercício levei frutas, bolo e bolachas para o encontro.

Na oficina 1, duas duplas, ao invés de dançarem e realizarem o diálogo, utilizaram a música como trilha sonora, o que não era o objetivo do exercício. Assim como nas primeiras realizações do “interferência musical”, esta utilização da melodia não chamava a atenção do espectador para os gestos realizados na cena e, por sua vez, não causava o choque de percepção do *mecânico colado no vivo*. Nesta ótica, o enredo da cena que ganhava destaque e, caso ele não fosse cômico por si, o riso não acontecia.

Entretanto, quando a terceira dupla se apresentou e realizou o que eu havia orientado, logo o restante da turma percebeu as diferenças pelo contraste gerado. Eles estavam dançando e conversando ao mesmo tempo, mas a atenção do espectador só recaiu no processo da dança em si. O diálogo ficou em segundo plano e a incongruência entre o que acontecia e o que era dito tornava a cena cômica. Os atores dançavam “por acaso” e por vezes propunham encaixes entre o que era dito e o movimento (a “empresa faliu” em conjunto com um passo de queda no tango) o que arrancava risadas do público.

O tribunal “pastelão” foi uma das cenas mais engraçadas que aconteceu nas duas oficinas. O choque do sério com o desvio do corpo (por meio da comida) foi bastante funcional. O que mais foi repetido pelos participantes na roda de conversa, foi que os melhores momentos eram quando os atores estavam... sérios! Era um absurdo natural; eles comiam, comiam e comiam, mas mantinham as posturas de réu, acusado, juiz, etc. A seriedade que compunha a cena era risível. Enquanto o juiz dava a sentença voavam pedaços de comida de sua boca; o réu ao se defender, despejava bolachas no rosto do promotor. Entretanto, todos mantiveram a sobriedade da cena e isto gerou um contraste

extremamente risível. Nestes exercícios, a comicidade surgia como fruto das inversões e do deslocamento do enredo da situação para a presença do corpo físico dos atores. Lembrando então o pensamento bergsoniano; “É cômico todo incidente que chame a nossa atenção para o físico de uma pessoa quando o que está em questão é o moral.” (BERGSON, 2004, p. 38).

A partir da observação dos exercícios deste tópico pode-se encontrar pontos comuns. Nos casos acima, a precisão dos atores-alunos foi determinante para o alcance da comicidade. Para que o gesto ganhasse destaque, mas não se tornasse excessivo ou atrapalhasse o contexto cênico, era preciso executá-lo nos momentos certos e finalizá-lo também. Este aspecto está relacionado diretamente com a concentração dos atores e com um domínio técnico de seu corpo. Por isso os constantes trabalhos com intenção, tensão e objetivos no início das oficinas⁶⁰. Após estes trabalhos, por terem ampliado um pouco o conhecimento sobre o que os mobilizava corporalmente e passarem a estabelecer objetivos concretos na construção das cenas, os atores-alunos foram conquistando esta precisão no decorrer das oficinas. Sobre este aspecto no trabalho do ator, Elza de Andrade defende que: “Se não for precisa, o que resta é uma marca, mal realizada. É a precisão do ator que esconde a marca e a técnica.” (ANDRADE, 2005, p. 123). E era exatamente o que acontecia: sem esta precisão nos gestos, a impressão de distração não existia e aparentemente privava o arranjo de seu potencial cômico.

Além disso, os gestos davam esta conotação risível para a cena, na medida em que pareciam fruto do acaso. Os atores-alunos não demonstravam saber que eram controlados pela música, ou que o determinado movimento estava destoante do contexto. É claro que nas oficinas os participantes sabiam o que faziam em cena, mas aparentavam não saber. O aparente acaso dava um ar de naturalidade que favorecia o choque do *mecânico colado no vivo*. Caso isto não acontecesse e a intencionalidade em fazer rir ficasse evidente, provavelmente o riso seria enfraquecido, pois como aponta Oliveira (2008, p. 85): “A plateia tem que ser levada a descobrir o motivo do Riso de forma que pareça ser uma espontânea descoberta. Segundo o que experimentamos em nossa pesquisa, o motivo do Riso se submetido a um excesso de atenção perde sua força.”

Para não sofrerem da preocupação em serem risíveis, por várias vezes os privei de criarem uma cena cômica inicialmente. Acreditei que, durante o trabalho, qualquer

⁶⁰ Verificar o tópico 3.2 desta dissertação e também os exercícios “Raias” e “Caminhada das Velas” apresentados no apêndice.

riso surgiria como consequência do modo como eles apresentavam a cena. Suas preocupações deveriam restringir-se a realização dos exercícios, para que assim, um pouco da intencionalidade em fazer rir fosse esquecida. Como lembra Bergson: “O cômico é *inconsciente*.” (BERGSON, 2004, p. 12). Nos exercícios, a comicidade surgia como fruto do “acaso”, ou melhor, devido a intencionalidade da cena, fruto de um “acaso condicionado”. Nesta ótica, um participante da oficina 2 resumiu: “E a pessoa ficava ali, e não tentava fazer graça pra quem estava aqui. E quando acontecia isso, alguns poucos casos de cada um se tornavam mais risíveis.” (CASTRO, 2012)

Apesar de existirem diversas armadilhas para os que desejam obter resultados cômicos de uma cena, o interessante é que ela se apresente como natural, algo fácil e fluído. Em entrevista, Eugenio Barba resume o que, por vezes, foi repetido nesta dissertação “Fazer rir o espectador sem parecer que o que ele quer fazer, é rir.” (BARBA *apud* OLIVEIRA, 2008, p. 114). Ou ainda, como diz Bergson: “[...] o efeito nos parece tanto mais cômico quanto mais natural considerarmos a causa.” (BERGSON, 2004, p. 9).

Em outro aspecto, o ator não pode se restringir a seguir as regras destes exercícios ou da cena. Encarar tudo o que foi proposto aqui sob a ótica do jogo o coloca em uma situação mais favorável ao seu desempenho. Nos casos acima, as cenas não se tornavam cômicas só pelo foco dado ao gesto, mas pela prática dos atores em jogarem consigo e com o espectador. Por vezes era necessário modificar um pouco o texto, alternar quem estava sendo comandado pela música, não exagerar nos artifícios para não cansar o espectador ou tirar a naturalidade do gesto; fatores que eram conquistados em cena, em jogo. Estes ajustes só eram alcançados pela “sabedoria” do ator em lidar com as situações apresentadas, as regras dos exercícios não serviam para limitá-lo, mas para lhe dar um caminho no qual orientar seu desempenho. Apesar de serem seguidas, estas regras eram preenchidas com aspectos pessoais, ajustadas no jogo dos atores que, com isso, tornavam a comicidade possível.

Em geral, quando os exercícios chamavam a atenção para o modo como os gestos são realizados, traziam a lembrança do corpo físico dos atores, proporcionando assim uma infiltração cômica na cena; lembrando as palavras de Bergson: “Tão logo intervenha a preocupação com o corpo, é de se temer uma infiltração cômica.” (BERGSON, 2004, p. 38). Neles, o gesto fez a transposição da atenção do espectador, da situação para o corpo. Quer seja por parecer controlado, deslocado, repetitivo ou invertido, o gesto trouxe à tona aspectos mecânicos que evidenciavam a performance

dos atores. É como se os intérpretes tivessem desviado o enredo da cena para si próprios.

Neste sentido, por vezes situações que não eram cômicas por si, ganhavam este aspecto devido a forma como eram apresentadas. Do mesmo modo, as que já apresentavam a comicidade no enredo, tiveram seus efeitos risíveis potencializados na execução. Para um possível encaminhamento prático da possibilidade do gesto deslocar a atenção para o corpo físico, os exercícios podem ser colocados em relação com os procedimentos e brinquedos bergsonianos, como pode ser visto na tabela abaixo:

EXERCÍCIOS	BRINQUEDOS	PROCEDIMENTOS
Interferência da Música	Marionete	Interferência de Séries
Improviso Gastronômico	Boneco de mola Bola de neve	Repetição Inversão
Cena Gestual	Bola de neve Marionete Boneco de mola	Repetição Inversão
Gestos dissociados na cena	Marionete	Interferência de Séries Inversão
Gesto deslocado do discurso	Marionete	Interferência de Séries Inversão
Cena com enfoque corporal	Marionete Boneco de Mola	Inversão Interferência de Séries

Tabela 1 – Exercícios em relação com os brinquedos e procedimentos bergsonianos

Isto favoreceu a construção da ideia do *mecânico colado no vivo* no trabalho dos atores de uma maneira prática, sem reflexões teóricas sobre o assunto. Através dos exercícios, os participantes das oficinas 1 e 2 tomaram conhecimento do potencial cômico dos “procedimentos de confecção da comicidade” sem necessariamente ter um conhecimento aprofundado da filosofia bergsoniana.

Muito embora a aplicação destes exercícios sempre tivesse uma cena como resultante final na oficina, isto não é uma obrigatoriedade. Como disse anteriormente, eles não são fórmulas, o que desejo com eles é apresentar maneiras distintas para possibilitar este enfoque no gesto e com isso a trazer possibilidade do cômico.

Certa vez, resolvi utilizá-los na construção da cena de um espetáculo. O resultado foi satisfatório, mas parecia estranho dentro do contexto de toda a obra espetacular, tornou-se uma cena destoante. Um encaminhamento diferente resultou em uma cena bem mais adequada a proposta. Neste sentido, a utilização destes exercícios é condicionada por todos os fatores tratados no decorrer dos capítulos desta pesquisa, o contexto cênico, a distração, a intenção dos atores, a brincadeira. Eles não devem ser encarados de maneira isolada ou como um “manual para fazer rir”.

O cômico tem muitas chaves e maneiras distintas de ser acessado. Limitá-lo sob a ótica destes exercícios seria impor-lhe uma visão restritiva e isto não é meu objetivo. O caminho que aqui foi traçado foi pautado nas relações que construí entre minha experiência na cena, a observação de outros atores e a experiência na sala de aula. Na vivência com os participantes das oficinas, eles mostraram que os exercícios são recriados graças às condições do momento imposto. Neste sentido, prefiro ver os exercícios como caminhos possíveis que o ator poderá trilhar para obtenção da comicidade, porém sem esquecer que, quando estas trilhas entram em contato com as necessidades e experiências de cada artista podem ser recriadas e assim traçarem novas rotas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O ato de pesquisar geralmente nasce com uma dúvida, uma inquietação, dificilmente já se tem tudo traçado. O pesquisador tem uma ideia do que deseja, mas na maioria das vezes se depara com novas questões e caminhos que não pretendia traçar no seu projeto inicial. Apesar da construção ordenada (ou pelo menos assim espero) do texto desta dissertação, fui constantemente atravessado por dúvidas que me levaram a novos horizontes nesta pesquisa.

De início, parti de uma inquietação presente no meu ofício como ator, a de que havia poucos estudos voltados para o trabalho deste profissional na cena cômica. Para mudar esta conjuntura, me apoiei nas reflexões que pareceram amparar a minha prática teatral e, verificar em que elas poderiam contribuir no ofício de outros artistas. Na tentativa de entender os caminhos labirínticos que suscitam o riso, escolhi Bergson como o novelo de lã que guiaria minhas passadas.

Mesmo com suas restrições, as ideias do filósofo foram as que melhor me pareceram analisar as causas da comicidade e, assim, tornarem-se possíveis de orientar uma prática artística. Em seu pensamento do *mecânico colado no vivo*, Bergson reuniu aspectos que considero cruciais para o gênero cômico: a comicidade acidental, o riso como consequência, a importância daquele que ri na construção do efeito risível, a incompatibilidade do cômico com a piedade ou terror. Estes fatores me geraram uma releitura da cena cômica que, a meu ver, não é uma cena para fazer rir, mas faz com que o riso surja. Apesar da função crítica e punitiva que o filósofo atribui ao riso, verifiquei que, na prática teatral, por vezes o riso parece abandonar esta função e se configura por outros motivos; muitas vezes ele surge no momento em que o espectador se torna cúmplice do objeto risível e “entra na brincadeira”.

Não obstante, os desdobramentos do *mecânico colado no vivo* pareceram apontar caminhos que ilustram o funcionamento não só de situações cômicas, mas também possibilidades de se extrair a comicidade no trabalho do ator, proporcionando a este profissional uma autonomia frente ao enredo da cena, que não precisa necessariamente ter uma configuração risível para que o cômico se estabeleça.

Devido ao caráter aparentemente descompromissado e mecânico do gesto, percebi nele um ponto de infiltração para as ideias bergsonianas. Como visto na seção 2, o gesto aparentemente tem a capacidade de deslocar a atenção de quem o vê, para a lembrança do corpo físico que o realiza. Neste sentido, torna-se capaz de sobrepujar a

situação, fazendo com que a performance do artista possa ser o alvo principal do espectador e, assim, capaz de ocasionar o riso. Esta observação apesar de ousada, não é inovadora. Como visto anteriormente, esta prática já está presente no acervo cômico popular dos palhaços que parodiavam os números do circo, dando ênfase ao ar desajeitado do palhaço ao invés do número em si; na prática dos artistas de rua que, por vezes anunciam que irão realizar alguma façanha, mas a cena se desenrola de fato na preparação do que irá ser realizado, entre tantas outras possibilidades. Diante disto, os exercícios da oficina trabalharam este potencial cômico do gesto em si, visto que, muitas vezes a situação era ignorada na apreciação risível das cenas que foram construídas.

Por se tratar de uma reflexão sobre o trabalho do ator, achei necessário dialogar com estudiosos que refletiram sobre o ofício deste artista. Graças a minha formação acadêmico-prática, o meu fazer teatral foi constantemente atravessado pelas ideias de encenadores que estudei na universidade e suas implicações nas tábuas do palco; condição que acredito ter transposto para este texto. A bricolagem, tão presente no modelo do ator cômico popular de De Marinis, mostrou-se como um recurso capaz de proporcionar este diálogo, possibilitando uma relação entre a prática cômica e as ideias de encenadores como Barba, Burnier, Grotowski, Stanislavski e Fo.

Com esta relação estabelecida, a necessidade de experienciar estas reflexões na prática tomou forma na primeira oficina. No decorrer dela uma infinidade de novos caminhos e questões se abriram, mas um, em especial, chamou minha atenção; um elemento que há muito tempo esteve presente em meu discurso e ofício, mas que, por algum motivo, se manteve velado durante o trajeto do projeto e da escrita da dissertação, mostrando sua presença somente na relação com os atores-alunos: o jogo. De início não pretendia abordar este aspecto na escrita, mas na realização das oficinas percebi como ele era constante no desenrolar dos exercícios. A assimilação das ideias bergsonianas com o gesto e as reflexões de outros encenadores, parecia “fria” caso não fosse colocada “em jogo”.

Os exercícios ganhavam sentido quando eram solucionados pelos atores-alunos por meio de rasgos de intuição que atraíam o espectador com sua inventividade. Quando isto não acontecia, o que se via eram gestos estilizados, muito mais próximos da excessiva rigidez mecânica do que de um aspecto mecânico que surge como distração. Sem este jogo, era como se a técnica utilizada tomasse a frente da execução, os observadores viam os recursos, mas não havia a graça, a ludicidade e a brincadeira. Para

mim, não interessava um ator com um excelente domínio técnico se ele não conseguisse conquistar estes aspectos. O interessante era ver o jogo e as relações que eram construídas na cena e com o espectador, não os recursos utilizados para construí-las.

É neste ponto que vejo um outro novelo que poderá me guiar por novos labirintos. Apesar de ter verificado a importância do jogo no trabalho do ator e na cena cômica, noto que ainda falta muito a ser estudado sobre este assunto. As relações que se estabelecem com esta postura de trabalho abrem um campo de possibilidades para o artista, ao colocá-lo na incerteza do momento presente. Por mais que a cena sempre siga o mesmo roteiro, sob esta ótica, ela será diferente a cada apresentação. Os interstícios e espaços vazios das relações ator-ator e ator-público podem causar impactos sensíveis na performance dos envolvidos. Temáticas que foram uma surpresa nesta pesquisa. Entretanto, como o ator pode colocar-se neste estado de jogo e como estas relações realimentam seu desempenho são questões que ainda não encontraram suas respostas.

Por fim, em nenhum momento desta pesquisa pretendi criar fórmulas ou provar a eficácia de teorias. O que desejei foi apontar caminhos para uma possível obtenção da comicidade; como eles serão trilhados depende unicamente do artista. Vejo no gesto um potencial para o cômico, mas sua eficácia parece estar condicionada a capacidade do ator acessá-lo como distração, como consequência, possibilidade presente sob a ótica do jogo.

Acredito então que o riso é algo que não deve ser perseguido. Pode-se tentar atuar em mecanismos que o suscitem, mas não nele em si. Assim como Perseu que utiliza o reflexo de seu escudo, um olhar indireto para matar a Medusa, penso que o “monstro *ridens*” não deve ser encarado diretamente. Neste sentido que as reflexões desta dissertação se estruturam, como um golpe indireto que, espero eu, ao invés de um grito traga uma sonora gargalhada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBERTI, Verena. **O riso e o risível na história do pensamento**. Rio de Janeiro: Fundação Getúlio Vargas, 1999.

ANDRADE, Elza de. **Mecanismos de comicidade na construção do personagem: propostas metodológicas para o trabalho do ator**. 2005. 208f. Tese (Doutorado em Teatro) – Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005.

ANGENOT, Marc. Tratados da eloquência do corpo. *In*: GUINSBURG, J; NETTO, J. Teixeira Coelho; CARDOSO, Reni Chaves. **Semiologia do teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2006. p. 223 – 248.

ARAÚJO, Fábio. **Fábio Araújo**: depoimento [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

ARISTÓTELES. Poética. *In*: **Os pensadores**. Tradução: Eudoro de Souza. São Paulo: Nova Cultural, 1991.

ASLAN, Odette. **O ator no século XX: evolução da técnica/problema da ética**. São Paulo: Perspectiva, 1994.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na idade média e renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1987.

BARBA, Eugenio. **A canoa de papel: tratado de antropologia teatral**. São Paulo. Hucitec, 1994.

BATISTA, Izabela. **Izabela Batista**: depoimento [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

BERGSON, Henri. **Matéria e memória: ensaio sobre a relação do corpo com o espírito**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. **O riso: ensaio sobre a significação da comicidade**. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

_____. **A energia espiritual**. São Paulo: Martins Fontes, 2009.

BOILEAU-DESPÉAUX, Nicolas. **A arte poética**. São Paulo: Perspectiva, 1979.

BOLOGNESI, Mário Fernando. **Palhaços**. São Paulo: UNESP, 2003.

BONFITTO, Matteo. **O ator compositor**. São Paulo: Perspectiva, 2006.

_____. O ator pós-dramático: um catalisador de aporias?. *In*: GUINSBURG, J; FERNANDES, Silvia (orgs). **O pós-dramático**. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 87 – 100.

- BORNHEIM, Gerd. **Brecht: A estética do teatro**. São Paulo: Graal, 1992.
- BOUERDIEU, Pierre. **O poder simbólico**. Rio de Janeiro: Bertrand, 1998.
- BRECHT, Bertolt. **Estudos sobre teatro**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005.
- BURNIER, Luís Otávio. **A arte de ator: da técnica a representação**. Campinas, SP: Unicamp, 2001.
- CASTRO, Dyego Steffan Freire. **Dyego Steffan: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.
- CHAVES, Wagner Alcides Fernandes. **Wagner Chaves: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.
- CIDADE, Lígia. **Lígia Cidade: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.
- CRISTÓVÃO, Ramon. **Ramon Cristóvão: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.
- DEMARCY, Richard. A Leitura Transversal *In: GUINSBURG, J; et alli. **Semiologia do teatro***. São Paulo: Perspectiva, 2003.
- DE MARINIS, Marco. **Comprender el teatro: lineamentos de una nueva teatrologia**. Buenos Aires: Galerna, 1997.
- _____. **En busca del ator y del espectador**. Buenos Aires: Galerna, 2005.
- DURKHEIM, Émile. **Da divisão do trabalho social**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
- FERNANDES, Silvia. Teatros pós-dramáticos. *In: GUINSBURG, J; FERNANDES, Silvia (orgs). **O pós-dramático***. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 11 – 30.
- FERREIRA, Cecília Maria de Araújo. **Cena e jogo: o imaginário na carne**. 2009. 163f. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2009.
- FIGUEIREDO, Jairo. **Jairo Figueiredo: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.
- FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: Senac, 2004.
- FREUD, Sigmund. **Os chistes e sua relação com o inconsciente**. Rio de Janeiro: Imago, 1977.
- GAZONI, Fernando. **A poética de Aristóteles: tradução e comentários**, 2006, 132f. Dissertação (Mestrado em filosofia). Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2006.

GRANDE ditador, O. Direção, roteiro e produção: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin, Paulette Goddard, Jack Oakie, Reginald Gardiner, Maurice Moscovich. [S.l]: Charles Chaplin Productions; Warner Home Video, 1940. 1 DVD (126 min).

GROTOWSKI, Jerzy. Farsa-Misterium. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata (org). **O teatro laboratório de Jerzy Grotowski. 1959 – 1969**. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 40-47.

_____. Exercícios. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata (org). **O teatro laboratório de Jerzy Grotowski. 1959 – 1969**. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 163-180

_____. Sobre a gênese de Apocalypsis. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata (org). **O teatro laboratório de Jerzy Grotowski. 1959 – 1969**. São Paulo: Perspectiva, 2010. p. 181-198.

HOBBS, Thomas. **Leviatã**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

HUGO, Victor. **Do grotesco e do sublime**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

KOWZAN, Tadeusz. Os Signos no Teatro – Introdução á semiologia da Arte do espetáculo. In: GUINSBURG, J; NETTO, J. Teixeira Coelho; CARDOSO, Reni Chaves. **Semiologia do Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2006. P. 93 – 124.

LÉVI-STRAUSS, Claude. **O pensamento selvagem**. Campinas: Papirus, 1989.

LOPES, Ângela Leite. O ator e a interpretação. **Revista Folhetim**, Rio de Janeiro, n 6, p. 64 – 86, 2000.

MAGALDI, Sábato. **Panorama do teatro brasileiro**. São Paulo: Funarte, 1962[?].

MARTINS, Janaína T. **Os princípios da ressonância vocal na ludicidade dos jogos de corpo-voz para a formação do ator**. 2008. 199f. Tese (Doutorado em Teatro) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2008.

MENDES, Cleise Furtado. **A gargalhada de Ulisses**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

MINOIS, Georges. **História do riso e do escárnio**. São Paulo: UNESP, 2003.

MOLIÉRE, Jean-Baptiste Poquelin. **Tartufo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1959.

MOREIRA, Thais Paz de Oliveira. **Thais Paz: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

OIDA, Yoshi. **O ator invisível**. São Paulo: Beca Produções Culturais, 2001.

OLIVEIRA, José Regino de. **Dramaturgia da atuação cômica: o desempenho do ator na construção do riso.** 2008. 167 f. Dissertação (Mestrado em Artes)-Universidade de Brasília, Brasília, 2008.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro.** São Paulo, Perspectiva, 2001.

_____. **A análise dos espetáculos.** São Paulo: Perspectiva, 2005.

PROPP, Vladímir. **Comicidade e riso.** São Paulo: Ed. Ática, 1992.

RICHARDS, Thomas. **At work with Grotowski on physical actions.** Nova York: Routledge, 2004.

RODRIGUES, Vânia. **Vânia Rodrigues: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

ROCHA, Ruan Machado. **Ruan Machado Rocha: depoimento** [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A arte do ator.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.

_____. **A linguagem da encenação teatral.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à análise do teatro.** São Paulo: Martins Fontes, 1996.

_____. **Ler o teatro contemporâneo.** São Paulo: Martins Fontes, 1998.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A Crítica da razão Indolente – contra o desperdício da experiência.** São Paulo: Cortez: 2007.

SILVA, Daniel Marques da. O tipo cômico: construção dramaturgic, atorial e cênica. **Revista repertório.** Salvador, n. 8, p. 28 – 33, 2008.

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor.** São Paulo: Perspectiva, 2008.

STANISLAVSKI, Constantin. **A preparação do ator.** Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.

_____. **Manual do ator.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

SUASSUNA, Ariano. **Iniciação à estética.** Rio de Janeiro: José Olympio, 2008.

TEMPOS Modernos. Direção, roteiro e produção: Charles Chaplin. Intérpretes: Charles Chaplin, Paulette Goddard, Henry Bergman, Chester Conklin, Hank Mann, Louis Natheaux, Allan Garcia. [S.l]: Charles Chaplin Productions, 1936. 1 DVD (89min).

VARGENS, Meran. A verdade em jogo ou os papéis da palavra verdade no jogo do faz de conta. **Cadernos do GIPE-CIT**, Salvador, n 24, p. 149-165, 2010.

VASCONCELOS, Isaías. **Isaías Vasconcelos**: depoimento [fev. 2012]. Fortaleza, Ceará, 2012. Depoimento ocorrido na oficina “O gesto do ator na cena cômica”.

VENEZIANO, Neyde. **A cena de Dario Fo**: o exercício da imaginação. São Paulo: Códex, 2002.

XIMENES, Fernando Lira. **O ator risível**: procedimentos para cenas cômicas. Ceará: Ed. Expressão Gráfica, 2010.

ZANONI, Melize. **Dario Fo no Brasil**: a relação gestualidade – palavra nas cenas de A Descoberta das Américas de Julio Adrião e Il Primo Miracolo de Roberto Birindelli. 2008. 181f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis, 2008.

APÊNDICES

APÊNDICE 1 – EXERCÍCIOS DA OFICINA

CONCENTRAÇÃO E AQUECIMENTO

- **EXERCÍCIO 1 – RESPIRAÇÃO RITMADA**

OBJETIVOS

- Criar a atmosfera de trabalho na sala.
- Concentrar os atores.
- Ampliar o conhecimento do próprio corpo.

PROCEDIMENTOS

- Os atores deitam no chão de barriga pra cima e olhos fechados.
- De acordo com os comandos do instrutor, os atores deverão respirar em ritmos específicos.

REGRAS

- Manter o foco de atenção na própria respiração.
- Silêncio absoluto dos atores.

AVALIAÇÃO

- Capacidade de concentração dos atores.

Exemplo: Os atores se deitam, fecham os olhos e o instrutor dá as indicações “Fechem os olhos, mapeiem o corpo e relaxem. Deixem os problemas do lado de fora da sala de trabalho. Começa a focar na respiração. Controlando o próprio corpo. Inspira em 3 tempos 1,2,3. Sustenta em 3 tempos 1,2,3. Expira 1,2,3. Sustenta 1,2,3. Repete o ciclo.

- **EXERCÍCIO 2 – RESPIRAÇÃO LOCALIZADA**

OBJETIVOS

- Criar a atmosfera de trabalho na sala.
- Concentrar os atores.
- Ampliar o conhecimento do próprio corpo.

PROCEDIMENTOS

- Os atores formam duplas.
- Um integrante da dupla deve deitar no chão de olhos fechados e barriga pra cima.
- O outro deve tocar em partes do corpo parceiro (tórax, barriga, braço, coxa, cabeça...)
- Quando o ator perceber o toque do companheiro deve tentar levar a respiração para onde está sendo tocado, como se respirasse por aquela parte do corpo.

REGRAS

- Manter o foco de atenção na própria respiração.
- Silêncio absoluto dos atores.

AVALIAÇÃO

- Capacidade de concentração e interação dos alunos.

• EXERCÍCIO 3 – AQUECIMENTO BRINCADO

OBJETIVOS

- Estabelecer uma atmosfera de jogo entre os atores.
- Conhecer o próprio corpo na medida em que realiza movimentos em velocidades diferentes.
- Controlar a ansiedade e nervosismo.
- Integrar o grupo.

PROCEDIMENTOS

- Os atores caminham pelo espaço.
- O instrutor determina a velocidade da caminhada dos atores por meio de números (caminhem no 0, no +1, +2, -1, -2...)
- Em seguida o instrutor propõe uma brincadeira infantil que envolva atividade física (pega-pega, estátua, jô ajuda, caça-caçador...).

REGRAS

- O instrutor pode determinar quem será o “pegue” da brincadeira.
- As velocidades trabalhadas no caminhar serão resgatadas na brincadeira ao comando do instrutor (*pega-pega em -3!*).

AVALIAÇÃO

- Interação com os companheiros do grupo e empenho na brincadeira.

• EXERCÍCIO 4 – JOGO DA BOLA

OBJETIVOS

- Estabelecer a atmosfera de jogo entre os atores.
- Aquecer para o trabalho que será proposto.
- Integrar e harmonizar o grupo.
- Conscientizar sobre o trabalho de equipe no jogo (de cena).
- Apontar a importância da contracenação.

PROCEDIMENTOS

- Os atores dividem-se em dois times.
- Cada time deve jogar a bola no gol/rede do adversário

REGRAS

- O gol só será válido caso a bola já tenha passado na mão de todos do time.
- O jogador que estiver com a bola nas mãos não pode retirar os pés do chão. Apenas movimentar-se do tronco pra cima.
- Caso a bola caia no chão antes de passar por todos do time a contagem é zerada.
- Caso a bola caia no chão ela vai automaticamente para as mãos do time adversário.
- Os atores podem tentar roubar a bola no ar, mas não podem se tocar.

AVALIAÇÃO

- Interação com os companheiros de time.

PREPARAÇÃO DO ATOR E INTEGRAÇÃO DO GRUPO

- EXERCÍCIO 5 – MIMICA CEGA

OBJETIVOS

- Apontar a importância do contexto cênico na elaboração de efeitos dramáticos.
- Desenvolver a sensibilidade cômica dos atores.
- Sensibilizar o ator para a presença e resposta do público.

PROCEDIMENTOS

- O instrutor escolhe três ou mais atores do grupo.
- O instrutor passa uma sequência de ações para estes atores realizarem.
- Os atores escolhidos saem da sala, o instrutor conta uma história para a plateia e pede para que um dos atores retorne e realize a sequência de ações anterior.
- O instrutor conta outra história e pede para que o segundo ator retorne à sala e realize a sequência de ações. Segue-se este processo até que todos os atores que estavam fora da sala realizem a sequência de ações.

REGRAS

- A plateia não pode comentar nada a respeito da história com os atores que estavam fora da sala.
- A sequência de ações deverá ser a mesma para todos os atores.
- É interessante que as histórias contadas pertençam a gêneros distintos (drama, comédia,...)

AVALIAÇÃO

- Por meio dos depoimentos da plateia.

(Exemplo: o instrutor faz a sequência de ações com dois atores e pede que eles saiam. A primeira história é de um indivíduo que está sendo perseguido, mas chega a um beco sem saída. Ele se surpreende ao ver seus algozes do outro lado, se agacha e espera a morte. Já a outra história, usando a mesma sequência de ações, é a de um homem que sofre de dores estomacais e está em busca de um local para aliviá-las, após algum tempo de procura sem êxito, ele tem uma surpresa e não podendo mais aguentar agacha-se resignado.)

- **EXERCÍCIO 6 – RAIAS**

OBJETIVOS

- Integrar o grupo.
- Ampliar noções de espaço.
- Desenvolver a relação com os parceiros.

PROCEDIMENTOS

- O grupo se posiciona em linha de modo que todos fiquem de frente para um ponto da sala.
- Cada um coloca ao seu lado direito algo que delimite seu espaço, formando assim raias. (Pode ser qualquer objeto disponível na sala ou para tornar as raias bem visíveis o instrutor pode demarca-las com fita adesiva no chão).
- Os atores caminham em seu espaço e quando desejarem poderão mudar para a raia vizinha.
- Quando atores de raias vizinhas se encontrarem no meio do percurso eles deverão propor alguma ação.

REGRAS

- Os atores podem emitir sons, no entanto a fala não é permitida.
- Não podem haver raias vazias.
- Só poderá haver um ator por raia, de modo que, se um ator invade a raia do outro um dos dois deverá sair para ocupar o local que ficou vazio.

AVALIAÇÃO

- Inventividade nas interações e diálogo com as propostas dos parceiros.

- EXERCÍCIO 7 – CIRANDA

OBJETIVOS

- Integrar e harmonizar o grupo.
- Conscientizar sobre a importância do grupo na cena.
- Conscientizar sobre o contracenar com o grupo.

PROCEDIMENTOS

- O instrutor forma um círculo e canta uma música de ciranda com a turma.⁶¹
- O instrutor sai da ciranda e deixa que os atores controlem a velocidade e o volume da canção.

REGRAS

- A velocidade com que a música é cantada será a velocidade com que a ciranda irá girar.
- O volume da música determinará a amplitude da roda. Quanto maior o volume, maior a amplitude.
- O grupo que decide quando a ciranda deverá terminar.

AVALIAÇÃO

- Capacidade do aluno em transitar entre a imposição e a aceitação de uma proposta.

- EXERCÍCIO 8 – ESPACIALIZAÇÃO

OBJETIVOS

- Aquecimento do grupo.
- Harmonizar o grupo
- Desenvolver a interação entre os atores.
- Desenvolver a capacidade de aceitar as propostas do parceiro.

PROCEDIMENTOS

- Os atores caminham pelo espaço.
- Ao comando do coordenador, irão demonstrar (individualmente e ao mesmo tempo), só por meio dos gestos, um lugar. Com outro comando voltam a caminhar pelo espaço.
- Fazem isso repetidas vezes até que passam a demonstrar o local em duplas, trios, até um momento em que a sala inteira estará no mesmo local.

⁶¹ No meu caso utilizei uma cantiga apenas com sonoridades: *tum tunga ascitunga lá / ascitunga zarumbê ascitunga tunga / zarumbê zarumbê umbá / ascitunga zarumbê ascitunga tunga.*

REGRAS

- O foco do trabalho é apenas mostrar o lugar em que se está. Não é necessário criar cenas (Contudo, estas nascerão na interação dos atores, mas serão uma consequência e não o objetivo).
- As interações não são combinadas. No comando do orientador os atores interagem com as pessoas que estiverem mais próximas.

AVALIAÇÃO

- Capacidade do aluno em transitar entre a imposição e a aceitação de uma proposta.

- EXERCÍCIO 9 – TENSÃO/RELAXAMENTO MÁXIMO

OBJETIVOS

- Trabalhar foco no objetivo.
- Diferenciar tensão de intenção.
- Ampliar conhecimento do próprio corpo.

PROCEDIMENTOS

- O instrutor pede que os atores adotem uma postura de “tensão máxima”.
- Em seguida pede aos atores que assumam uma postura de relaxamento total. Posteriormente alterna entre essas duas propostas.
- Os atores são informados que quando assumirem a tensão máxima ela deve ser orientada para algum objetivo.
- O instrutor retira um ator por vez para que ele possa observar o grupo.

REGRAS

- Silêncio absoluto dos atores.
- Cada vez que um ator for observar os outros ele deve escolher qual seria o integrante mais “pronto” do grupo.

AVALIAÇÃO

- Empenho muscular exigido no jogo.

- EXERCÍCIO 10 – BOLA PRONTIDÃO

OBJETIVOS

- Criar um estado de prontidão no ator.
- Trabalhar a atenção.
- Desenvolver o foco no objetivo.
- Diferenciar tensão de intenção.

PROCEDIMENTOS

- O instrutor posiciona uma bola no centro da sala.
- Quatro atores se colocam nas extremidades da sala.
- Ao comando do instrutor eles devem tentar pegar a bola.

REGRAS

- Os atores só podem correr em direção à bola no comando do instrutor.
- O instrutor pode dar comandos falsos para testar a atenção dos atores.
- O restante da sala deve permanecer em silêncio, só assistindo.

AVALIAÇÃO

- Depoimentos da plateia e dos participantes.

- EXERCÍCIO 11 – A CAMINHADA DAS VELAS

OBJETIVOS

- Estimular a consciência sobre o próprio corpo.
- Estabelecer atmosfera de concentração na sala.
- Trabalhar o foco no percurso e não só no objetivo.

PROCEDIMENTOS

- O instrutor acende uma vela para cada ator na sala.
- Os atores deverão caminhar até essa vela. Contudo, o percurso deverá ser feito exatamente no tempo determinado pelo instrutor (Exemplo: Completar exatamente em vinte minutos).

REGRAS

- Os atores não devem parar de se movimentar em nenhum momento da caminhada (lembrá-los que estar parado não significa não estar em movimento)
- Os atores podem interagir com os outros durante a caminhada.
- A fala não é permitida.

AVALIAÇÃO

- Capacidade de concentração e empenho muscular na execução da proposta.

O GESTO COMO POTENCIAL CÔMICO

- EXERCÍCIO 12 – A CENA GESTUAL

OBJETIVOS

- Demonstrar como uma cena séria pode tornar-se cômica.
- Apresentar a capacidade cômica dos gestos

- Perceber o deslocamento cômico dos movimentos.

PROCEDIMENTOS

- Os atores deverão improvisar uma cena não-cômica de livre escolha.
- Em seguida eles realizam a mesma cena novamente sob o seguinte comando: Chamar a atenção para os próprios gestos.

REGRAS

- A segunda cena deverá ser a mesma que a primeira (com as devidas mudanças que o comando irá gerar).
- A atenção nos gestos pode acontecer por meio de aumento da amplitude dos movimentos, repetições, gestos estacados, etc.

AValiação

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 13 – INTERFERÊNCIA DA MÚSICA

OBJETIVOS

- Desenvolver a consciência do ritmo no trabalho do ator.
- Introduzir o estudo do automatismo como mecanismo de comicidade.
- Perceber o deslocamento cômico dos gestos.

PROCEDIMENTOS

- Dividir os atores em duplas ou trios e pedir que eles elaborem uma cena sem falas e sons.
- Os atores apresentam a cena construída.
- Colocar uma música em que os atores deverão “encaixar” os movimentos e gestos.
- Reapresenta-se a cena com a música tocando.

REGRAS

- A cena não deverá ter falas para não competir com a música.
- O “encaixe” dos gestos e movimentos acontece de maneira subjetiva. O ator pode se guiar pelo ritmo, som de um instrumento ou qualquer outro fator musical que controle seu movimento.
- A cena reapresentada deverá ser a mesma que foi elaborada anteriormente.

AValiação

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 14 – IMPROVISO GASTRONÔMICO

OBJETIVOS

- Trabalhar a seriedade e empenho na cena cômica.
- Perceber o deslocamento cômico da cena para as funções do corpo.

PROCEDIMENTOS

- Os atores improvisam uma cena qualquer.
- No momento da apresentação eles devem estar sempre comendo alguma coisa.

REGRAS

- As comidas que serão usadas devem ser fáceis de mastigar (bolachas, bolos, farofa...)
- Os atores não devem parar de comer durante a cena.
- Evitar as gracinhas e brincadeiras devido a situação. Buscar manter a proposta da cena criada.

AVALIAÇÃO

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 15 – GESTOS DISSOCIADOS

OBJETIVOS

- Perceber o deslocamento cômico dos movimentos.
- Introduzir o estudo do automatismo dos gestos.
- Perceber a possibilidade de criação de efeitos risíveis por meio do corpo do ator.

PROCEDIMENTOS

- Dividir os atores em duas fileiras, uma de frente para a outra.
- Os atores, alternadamente, deverão realizar ações que contenham interação física (briga, beijo na boca, apertos de mão, abraços...).

REGRAS

- Apenas sons são permitidos.
- Um ator realiza o movimento e outro “sofre” o movimento.
- Se o instrutor desejar ele pode guiar as ações por eixos temáticos (namoro, briga, massagem...)

AVALIAÇÃO

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 16 – GESTOS DISSOCIADOS NA CENA

OBJETIVOS

- Perceber o deslocamento cômico dos movimentos.
- Introduzir o estudo do automatismo dos gestos.
- Perceber a possibilidade de criação de efeitos risíveis por meio do corpo do ator.

PROCEDIMENTOS

- Os atores deverão realizar uma cena que contenha interação física (briga, beijo na boca, apertos de mão, abraços...).
- Em seguida realizar a mesma cena de maneira exclusivamente frontal (os dois ou mais atores, lado a lado, olhando para a plateia)

REGRAS

- Manter os movimentos propostos na mesma cena.
- Os movimentos agora tocarão o nada, contudo o ator que os “receber” deve executar o recebimento.

AValiação

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 17 – GESTO DISSOCIADO DO DISCURSO

OBJETIVOS

- Introduzir o estudo do automatismo dos gestos.
- Perceber o deslocamento do cômico da situação para a performance do ator.

PROCEDIMENTOS

- Os atores criam partitura de movimentos.
- O instrutor entrega um texto qualquer (uma receita de bolo por exemplo) para cada um e eles devem encaixar esta partitura no texto.

REGRAS

- Os atores elaboram uma partitura com “começo, meio e fim” definidos.
- Os atores não devem saber que receberão um texto posteriormente.
- O encaixe da partitura no texto acontece de modo subjetivo. Cada ator pode escolher como o fará e poderá realizar pequenas alterações no texto ou na partitura.

AValiação

- Depoimentos da plateia.

- EXERCÍCIO 18 – CENA COM ENFOQUE CORPORAL

OBJETIVOS

- Perceber o deslocamento cômico da cena para as funções do corpo.
- Introduzir os aspectos cômicos do automatismo.
- Trabalhar o controle da atenção do público.

PROCEDIMENTOS

- Criar uma cena que será executada realizando ações que deem enfoque no corpo. (Exemplo: Planejar o assassinato de alguém durante uma dança, declamar um poema enquanto se aquece para uma corrida, discutir o divórcio durante uma partida de vôlei, fazer um discurso durante um ataque de gagueira...).

REGRAS

- Por mais que o assunto seja cômico ou sério em si, os atores devem agir de modo que a atenção da plateia recaia no corpo.

AVALIAÇÃO

- Depoimentos da plateia.

APÊNDICE 2 – OS GRUPOS DAS OFICINAS



Foto do espetáculo “Meu nome é mentira” com os participantes da primeira realização da oficina em Salvador.



Foto do grupo que participou da oficina em Fortaleza.

Em cima da esquerda para a direita: Ruan, Rosa, Henrique, Anderson, Moisés, Isaías, Sarah, Ramon, Izabela, Lígia, Fábio, Wagner.

Em baixo da esquerda para a direita: David, Priscilla, Thaís, Vânia e Jemima.

Ausentes no dia: Jairo e Dyego.