



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

DÉBORA CONCEIÇÃO MOREIRA DA SILVA

DRAMA DECROUXIANO:
UMA FORMA DRAMÁTICA PARA UMA ESCRITURA MÍMICA

Salvador
2011

DÉBORA CONCEIÇÃO MOREIRA DA SILVA

**DRAMA DECROUXIANO:
UMA FORMA DRAMÁTICA PARA UMA ESCRITURA MÍMICA**

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

Orientação: Profa. Dra. Cássia Dolores Lopes

Salvador

2011

Escola de Teatro - UFBA

Silva, Débora Conceição Moreira da.
Drama decrouxiano: uma forma dramática para uma escritura mímica /
Débora Conceição Moreira da Silva. - 2011.
162 f.

Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Cássia Dolores Lopes.
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal da Bahia, Escola de
Teatro, 2011.

1. Teatro - Drama. 2. Mimica. 3. Dramaturgia. I. Universidade
Federal da Bahia. Escola de Teatro. II. Título.

CDD 792

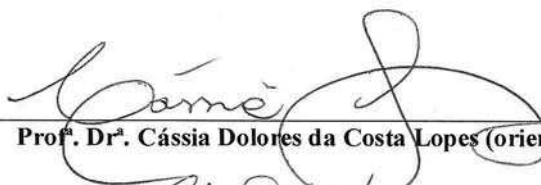


Serviço Público Federal
Escola de Teatro/ Escola de Dança
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas

DÉBORA CONCEIÇÃO MOREIRA DA SILVA

“DRAMA DECROUXIANO: UMA FORMA DRAMÁTICA PARA UMA ESCRITURA MÍMICA”

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


Prof.ª Dr.ª Cássia Dolores da Costa Lopes (orientadora)


Prof.ª Dr.ª Cleise Furtado Mendes (PPGAC/UFBA)


Prof.ª Dr.ª Vera Dantas de Souza Motta (UNEB)

Salvador, 27 de abril de 2011.

A George Mascarenhas, com quem tenho o privilégio de aprender, todos os dias, a desvendar os caminhos da aprendizagem e do ensino e a entender que para tal árvore crescer é preciso nutri-la com alegria, dedicação, humildade, generosidade, amor e, acima de tudo, verdade.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos queridos professores e colegas do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da UFBA com quem tive a chance de dialogar ao longo destes dois anos de pesquisa. Em encontros sempre instigantes e renovadores, eles impulsionaram as investigações sobre o meu objeto de estudo a desdobrar-se e aprofundar-se, de modo a constituir a reflexão ora apresentada. Agradeço a minha orientadora, a Prof. Dra. Cássia Dolores Lopes, pelas contribuições trazidas, particularmente, por me ensinar a sustentar os caminhos necessários para o desenvolvimento da minha pesquisa e a afirmar a relevância desse estudo. Agradeço, em especial, a Prof. Dra. Cleise Furtado Mendes, importante fonte de referência e inspiração de sempre, com quem descobri a dramaturgia, a possibilidade da escrita dramática e com quem continuo aprendendo. Agradeço aos meus pais pelo seu amor e exemplos, fontes do meu contínuo crescimento pessoal e profissional. Agradeço, por fim, a todos os amigos que incentivaram e contribuíram, de algum modo, para a realização desse trabalho.

Uma história é como a água
que aqueces para teu banho
ela transmite mensagens entre o fogo
e a tua pele. Ela deixa que os dois se encontrem
e te purifica!

Maulana Jajal al-Din, século XIII

RESUMO

O presente trabalho propõe a investigação de dispositivos do Drama e de procedimentos narrativos da Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux, para o desenvolvimento de uma forma dramática escrita a serviço de uma dramaturgia mímica contemporânea. A pesquisa surge de indagações e reflexões sobre as relações entre o *real* e o *ficcional* na fábula contemporânea e modos atuais de organização da dramaturgia de espetáculos teatrais com ênfase na corporeidade. A partir do levantamento dos dispositivos e procedimentos narrativos do dramático e do decrouxiano, a pesquisa tem por objetivo identificar suas conexões e funcionamento, com vistas à produção de textos dramáticos autônomos, que não dependam da encenação para sustentar-se como obra artística. Com base nos aspectos levantados, o trabalho propõe a análise do texto *Alegria de Viver*, como uma demonstração poética de caminhos para criações dramatúrgicas com ênfase na expressão psicofísica do ator.

Palavras-Chaves: Drama, Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux, corporeidade, fábula contemporânea

ABSTRACT

The present work investigates dramatic devices in Drama and narrative procedures in Etienne Decroux's corporeal mime for the development of a dramatic written form in contemporary mime dramaturgy. The research draws on inquiries and reflections on the relationships between *reality* and *fiction* in contemporary fable as well as on the current forms of dramaturgical organization in theatre plays based on the actors' corporeity. Through the presentation of a number of dramatic devices and narrative procedures in both Drama and Decrouxian systems, the research aims at identifying their connections and functioning, towards the production of autonomous dramatic texts, i.e., works of art which would not depend upon the outside support of staging procedures. Following from this, the research proceeds to the analysis of the text *Alegria de Viver* as a poetic demonstration of dramaturgical creation methods based on the actors' psychophysical expression.

Keywords: Drama, Etienne Decroux's corporeal mime, corporeity, contemporary fable.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. ALEGRIA DE VIVER: UM DRAMA DECROUXIANO	15
3. DO DECROUXIANO E DO DRAMÁTICO	38
3.1. ORIGENS DA MÍMICA CORPORAL DRAMÁTICA	38
3.2 CORPO E SIGNIFICAÇÃO	39
3.3. A TRANSPOSIÇÃO DA SITUAÇÃO DRAMÁTICA PARA O CORPO	42
3.4 A RELAÇÃO DA MÍMICA COM O TEXTO DRAMÁTICO	45
3.5 MÍMICA E MODERNIDADE: DESCONTINUIDADE E MOBILIDADE	49
3.6 FORMA DRAMÁTICA: LINHAS DE FORÇA E VETORES DE AÇÃO	53
3.7 ANÁLISE DE FORMAS DRAMÁTICAS HÍBRIDAS: O JOGO COM OS ELEMENTOS	61
3.8 UMA REFLEXÃO SOBRE A MORTE DO DRAMA	74
4. CONFIGURANDO O DRAMA DECROUXIANO	78
4.1. RECURSOS DECROUXIANOS: ASSOCIAÇÃO ENTRE O IMAGÉTICO E O DRAMÁTICO	79
4.1.1. Causalidades	79
4.1.2. Dínamo-ritmo	86
4.1.3. Procedimentos Narrativos	90
4.2. ANÁLISE DO TEXTO <i>ALEGRIA DE VIVER</i> : UMA EXPERIMENTAÇÃO POÉTICA DOS PRINCÍPIOS DECROUXIANOS NA ESCRITA DRAMÁTICA	98
4.2.1 Eixo dramatúrgico de alegria de viver	99
4.2.2. Análise do texto pela observação dos procedimentos de ampliação da ação e desenvolvimento da narrativa	103
4.2.3. Análise do texto pelo uso de Dínamo-Rítmos: alguns exemplos	114
4.2.4. Análise do texto pelo uso de causalidade: três exemplos	117
5. DA FICCIONALIZAÇÃO DO REAL À FÁBULA CONTEMPORÂNEA	123
5.1. A FICCIONALIZAÇÃO DO REAL E A REALIZAÇÃO DO FICCIONAL	124
5.2 ENTRE O PRODUTO E A IMAGEM: JOGOS MERCANTIS	130
5.3. NECESSIDADE DA PRODUÇÃO ARTÍSTICA	134
5.4. DRAMA E TEATRALIDADE NOS CAMINHOS DA MEDIATIZAÇÃO	139
5.5 MIMESE	143
5.6. UM EXEMPLO DE MIMESE EM FORMAS FORMAS DRAMÁTICAS ATUAIS	149
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	153
REFERÊNCIAS	157

1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa é voltada para o estudo do drama, seus modos de composição e características, em associação com os princípios e procedimentos da Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux. O propósito principal é investigar a possibilidade de construção de uma forma dramática para a elaboração de estruturas dramáticas inspiradas no sistema psicofísico decrouxiano.

Ao longo dos últimos anos, ainda antes de concluir o Bacharelado em Interpretação Teatral pela Universidade Federal da Bahia, em 2000, tenho desenvolvido, em minha prática artística, além do trabalho como atriz, experiências de criação dramática e uma formação em mímica corporal dramática.

Estudei a mímica corporal dramática entre 1997 e 2004, com os professores-mímicos George Mascarenhas e Nadja Turenko, formados pela École de Mime Corporel Dramatique (Paris/Londres), com direção de Steven Wasson e Corinne Soum, últimos assistentes de Etienne Decroux. Ao longo deste período tive uma breve passagem pela *École*, em Londres, e em 2004, concluí minha formação de base, obtendo o diploma de mímica corporal dramática dos meus professores, com o aval da École, hoje chamada *Ange Fou International Mime School*.

A mímica corporal dramática é uma técnica teatral criada pelo francês Etienne Decroux (1898-1991), voltada para a exploração da expressividade corporal do ator a partir de princípios e procedimentos teatrais.

A construção artística da Mímica Corporal Dramática fundamenta-se em princípios eminentemente físicos, tais como o conflito que nasce da relação com o peso ou a gravidade terrestre, na luta para se manter de pé, promovendo com isso uma base corporal forte e enraizada, porém em equilíbrio instável. A partir desta base, nasce um alto do corpo tônico, constituído por uma muscularidade dilatada, firme e ágil. O corpo se torna atento à interação entre as suas partes e as relações com o espaço e se movimenta com uma consciência tridimensional.

A arte decrouxiana constitui narrativas dramáticas polissêmicas, fragmentadas e multifocais, por força da ação de princípios e procedimentos que ancoram o desenvolvimento da fábula na exploração de ações psicofísicas aptas a expressarem; relações de trabalho, paixão, luta, interações sociais - caracterizadas

por atividades amenas -, sonhos, devaneios, memórias e o imaginário. Desse modo, estimula-se a fantasia de quem faz e de quem vê, suscitando uma participação ativa dos seus interlocutores para a produção de sentidos tão infinitos quanto são as subjetividades com as quais dialoga. De maneira geral estes princípios irão condicionar o *como*, o *onde*, o *quem*, o *quando*, e o *quê* na execução das ações, no desenvolvimento da narrativa e, sobretudo, na escolha dos caminhos a serem tomados para continuidade da ação dramática deste teatro.

O sistema teatral decrouxiano funde princípios do gênero dramático e da esfera do imagético por meio do mergulho no fluxo de imagens mentais a serem encarnadas pela fisicalidade do ator no trajeto de criação de sua fábula cênica.

Como dramaturga, participei de projetos que associam os princípios da mímica corporal dramática de Etienne Decroux, arte eminentemente corporal, à dramaturgia, o que resultou na criação dos textos *Clarices*, *Francisco*, *Joana D'Arc*, *A Princesa e o Unicórnio* e *Na Fila*, este último em conjunção com os métodos de escrita dramática do Royal Court Theatre, de Londres. A investigação aqui realizada decorre, portanto, da minha experiência com a mímica como aluna, professora, atriz, dramaturga, preparadora de elenco e assistente de direção.

Durante as experiências de escrita dramatúrgica e de ensino, aprendizagem e criação com a mímica corporal dramática, surgiram algumas inquietações, especialmente ligadas ao modo de construção dos textos utilizados nas peças voltadas para o teatro físico. Em geral, os textos apresentam uma característica excessivamente fragmentada, muitas vezes sem uma carpintaria dramatúrgica em sua base. Apesar do resultado, na associação com o movimento, ser muitas vezes satisfatório, os textos não se sustentam como obra dramática autônoma e dependem da encenação para ganhar sentido. Outras vezes, quando os textos são trabalhados a partir dos princípios da dramaturgia, a totalidade da construção caracteriza-se basicamente pela descrição da ação dramática através das rubricas. Na maioria das vezes, não se encontram textos que sejam potentes tanto em sua carpintaria dramatúrgica quanto na associação com a corporalidade dos atores.

Essas observações levaram à formulação de diversas indagações, sintetizadas pela questão a seguir: De que modos os elementos do drama se articulam com os procedimentos narrativos identificados no sistema decrouxiano para elaboração de uma dramaturgia mímica?

Arte eminentemente prática e de forte teor filosófico, a mímica decrouxiana carece ainda de um acervo teórico que permita registrar, refletir e dialogar com esse sistema teatral. As poucas referências sobre a mímica corporal têm um caráter fundamentalmente filosófico ou teórico, de modo que os princípios técnicos são aprendidos através da prática corporal conduzida por mímicos treinados da mesma forma. Por esse motivo, os termos técnicos relativos à mímica corporal mencionados nesse trabalho têm sua origem no contato direto com a técnica, com raras referências bibliográficas específicas.

Pela ausência de estudos que apontem os caminhos da articulação entre a mímica decrouxiana e a escrita dramaturgical, outras questões se desdobram, abrindo espaço para a investigação presente: é possível conciliar o desejo da palavra articulada por uma carpintaria dramaturgical elaborada para um corpo dilatado mímico em movimento? Em uma construção teatral absolutamente pautada na ação física dilatada, com base na causalidade corporal e, portanto, com fragmentações, edições e associações livres na elaboração do enredo, como desenvolver uma escritura dramaturgical que esteja de acordo com os princípios propostos por Etienne Decroux para a construção do texto? Como conceber procedimentos dramaturgical que condicionem a ação deste ator, dentro dos princípios da mímica corporal traduzidos para a escrita dramática? Como construir uma “dramaturgia-mímica” na qual o texto acompanhe e dialogue com o intérprete e, sobretudo, possua os elementos estruturantes necessários a um texto dramático? Quais os elementos fundamentais para erigir e sustentar um texto dramático associado aos princípios artísticos da mímica corporal?

O estudo ora apresentado pretende oferecer suporte à criação de textos dramáticos destinadas a uma cena com ênfase na corporalidade – decrouxiana ou não.

Essa pesquisa está estruturada em quatro partes. A primeira traz o texto *Alegria de Viver*, de minha autoria, como demonstração poética da investigação ora proposta. *Alegria de Viver* foi escrito em 2009, como mais uma experiência de cruzamento dos elementos advindos do dramático e do sistema decrouxiano. O texto visava, desde o princípio, a encenação, a ser delineada também a partir da investigação estética, voltada para a cena teatral, com a mímica decrouxiana, desenvolvida por George Mascarenhas, diretor da peça.

O processo de escrita durou cerca de um ano, tendo sido elaborado um total de nove versões, até que fossem definidos os contornos da forma final. Uma vez que o texto estava quase completamente elaborado, iniciaram-se os ensaios, o que contribuiu enormemente para o aprofundamento da dramaturgia, bem como para as conexões entre o dramático e o decrouxiano na cena.

Alegria de Viver é apresentado na primeira parte desta dissertação por se tratar do ponto gerador da pesquisa, experimentação textual que deu origem à investigação sobre a possibilidade ou não de constituição de um drama decrouxiano. A partir dele, são analisados nos capítulos posteriores os modos de organização e sustentação dessa forma, chamada aqui de dramático-decrouxiana.

A inclusão da obra artística como capítulo de abertura dessa dissertação ampara-se também na perspectiva teórica delimitada por Zamboni em seu livro *A Pesquisa em Artes* (1998), compartilhada e fomentada por este Programa de Pós-Graduação. Tal abordagem liberta a investigação acadêmica para desdobrar-se metodologicamente em torno do objeto central da pesquisa que, nesse caso, é a obra e a criação artística. Desse modo, abrem-se novos campos de exploração através dos quais a arte possa continuamente renovar-se e comunicar-se com os homens, o espaço, a cultura e o tempo aos quais se destina.

A ordem dos capítulos aqui proposta reflete, de modo geral, o percurso de construção dessas reflexões e da metodologia adotada. Além disso, pretende-se estabelecer por meio de tal ordenação uma interação entre o modo de organização da narrativa artística, identificada na investigação do objeto de pesquisa, e o texto acadêmico. A organização proposta sustenta-se nos princípios da mobilidade e descontinuidade na elaboração da narrativa, cuja discussão surge no capítulo 4, no intuito de trazer a fragmentação, em níveis distintos, como elemento central da narrativa, artística e acadêmica, ora apresentada. Acreditamos, por fim, ao alinhar a narrativa da pesquisa com o objeto sobre o qual ela se debruça, traçar caminhos textuais mais coerentes e aptos a favorecerem uma construção descentralizada e, na medida do possível, não sequencial.

Na segunda parte, apresentamos os princípios técnicos e pressupostos filosóficos da mímica decrouxiana. Em seguida, o capítulo aborda questões referentes ao drama, os elementos que o constituem e a evolução de sua forma em estilos que deram origem a novos paradigmas históricos, os quais redimensionaram

o seu formato e chegaram às delimitações de formais atuais. Embora muito tenha sido escrito sobre o drama e as formas dramáticas, essa abordagem se faz necessária, uma vez que um dos eixos de sustentação da pesquisa é a investigação dos elementos constituintes do drama e de sua dinâmica, para observar a possibilidade de sua aplicação em uma forma dramático-decrouxiana.

O terceiro capítulo, por sua vez, compõe a descrição e análise de procedimentos mímicos que têm como característica possibilitar a ampliação da ação e o desenvolvimento da narrativa. Para tanto, serão levantados recursos decrouxianos, tais como, as causalidades, os dínamo-ritmos e o que será nomeado aqui como procedimentos narrativos. Em seguida, procede-se a análise de *Alegria de Viver*, com base em categorias levantadas a partir da identificação de elementos do dramático e do decrouxiano, observando-se os modos como eles estão articulados e como agem para compor a narrativa.

O quarto e último capítulo é uma reflexão sobre a fábula contemporânea a partir da observação do real e do ficcional, sua complexa imbricação no dia a dia atual e as implicações disso na produção de um drama que tenta se enquadrar com as mentalidades e as tendências sócio-políticas do presente. A reflexão a ser empreendida aqui visa identificar formas de funcionamento, princípios e procedimentos adotados na dinâmica do tempo atual, fragmentado, acelerado e globalizado, que podem favorecer a estimulação do ato reflexivo ao serem transpostas para as formas dramáticas atuais.

Tais investigações têm como objetivo levantar material que, ao ser transposto para o drama, possam favorecer a constituição de fábulas dramático-decrouxianas contemporâneas aptas a melhor afetar e envolver o interlocutor do tempo no qual a obra se insere. Para tanto, o capítulo debruça-se também sobre as mutações, ocorridas no campo social e artístico, responsáveis por conduzirem à reordenação do formato, função e direções da narrativa dramática na contemporaneidade.

Este estudo, portanto, propõe a investigação de caminhos para o desenvolvimento da palavra articulada por uma carpintaria dramatúrgica capaz de constituir macroestruturas dramatúrgicas e superfícies textuais que possam traçar linhas de ação a serem alavancadas pelo corpo do ator em eventos que se desdobram em tempos ramificados.

2. ALEGRIA DE VIVER: UM DRAMA DECROUXIANO

Texto: Alegria de Viver

Personagens

Leonardo, o Artista

Bela, a Escultura

CENA 1

(Ateliê do artista. Vêm-se obras quebradas pela cena, pedaços de esculturas, quadros rasgados, pincéis espalhados pelo espaço. Apenas uma escultura de mulher está inteira. O artista dorme em meio à destruição. Atmosfera de sonho.)

ARTISTA: Que dúvida! Que tremor! Eu tenho o formão e uma mão suave mas... eu não posso, não ousar... eu vou estragar tudo...*(Ele toma coragem, e enfim, com o formão, dá um só golpe e, tomado de pavor, o deixa cair, dando um grande grito.)* Não! Eu não vou te tocar mais. Mudar o quê? Você é perfeita. Minha Galatéia! Tanta beleza saiu de minhas mãos? Quando tudo estiver perdido, restará você, e eu serei consolado. *(Admira-a, fascinado.)* Queria que tivesse vida mas falta-lhe um espírito! Espere, se minhas mãos a tocaram, minha boca também pode. *(Vai beijá-la. Interrompe-se. OT)* Eu perdi a razão! *(Anda angustiado. Reaproxima-se dela.)* Mas que traços de fogo parecem sair desta imagem para queimar meus sentidos. Não posso mais olhá-la. Quando olho para essa imagem sinto um tormento. Uma palpitação me sufoca. Um medo secreto me pára... *(Ela se move, viva, e suspira.)* O que vi? Deuses! O que vi? O colorido da imagem... um fogo nos olhos... movimentos... não era demais querer o impossível... eu o vi! Pigmaleão... É felicidade demais para um amante de pedras tornar-se um vidente. Deuses imortais! Galatéia, Vênus, a maravilha de um amor viva. *(Galatéia pega em si mesma)*

GALATÉIA: Sou eu.

ARTISTA: É você. Feliz ilusão que passa pelas minhas orelhas... não abandone meus olhos.

GALATÉIA: Eu te darei todo o meu ser.

ARTISTA: Eu te darei carne.

GALATÉIA: Eu só viverei por você.

ARTISTA: Que Pigmaleão morra para Galatéia viver!

GALATÉIA: Que Galatéia morra para Pigmaleão viver!

(Eles se tocam.)

ARTISTA, acordando: Ah, Rousseau, Rousseau.

CENA 2

(Mudança de luzes e de atmosfera. Artista aparece em diferentes pontos do ateliê, ora pintando, ora esculpindo, ora conduzido como obra. A escultura também aparece em diferentes posições e pontos do ateliê, como obra e como condutora do artista. Mudança abrupta de clima e ação. Artista pára, escultura volta à posição original. Vêm-se obras espalhadas pelo ateliê.)

ARTISTA: *(Tempo.)* Mais um dia divino.

(Artista contempla a escultura da mulher que segura o vaso Cola uma etiqueta sobre ela. Rearruma-a e dirige-se para uma tela. Começa a pintar.)

CENA 3

(Vento forte derruba papéis no ateliê enquanto a escultura suavemente muda de posição. O artista reorganiza os papéis.)

ARTISTA: Cadê aquela imagem que eu deixei aqui? *(Artista começa a apontar para diferentes partes do corpo. Ações de designação.)* Aqui. Aqui. Aqui...

(Escultura aproxima-se do artista, sem que ele perceba. Gruda-se a ele. Desenha coisas em seu corpo e depois apaga. Derruba pincéis, muda telas de posição, como um espírito malino.)

ESCULTURA: Aqui? Ou aqui? Aqui!

ARTISTA: Imagens, voltem, voltem.

ESCULTURA: Antigamente você dizia que nunca ia me vender.

ARTISTA: Onde vocês se enfiaram? Minhas imagens...

ESCULTURA: Podia até emprestar, mas vender, nunca.

ARTISTA: Eu preciso encontrá-las!

(Nervoso, procura as imagens pelo ateliê.)

ESCULTURA: Agora parece que é outra pessoa.

ARTISTA: Cadê vocês?!

ESCULTURA: Só pensa nessas...

ARTISTA: Imagens...

ESCULTURA *(Imitando-o)*: Imagens!

ARTISTA: Imagens.

ESCULTURA: Imagens.

ARTISTA *(Procurando)*: Minhas imagens...

ESCULTURA: Minhas imagens!

(Artista se aproxima da escultura que começa a mover-se. Surpresa e perplexidade. Silêncio. Sequência física de aproximação e afastamento)

CENA 4

ARTISTA: Mas o que é isso? Eu estou dormindo de novo?

ESCULTURA: Preciso te dizer uma coisa que tá aqui dentro me sufocando.

ARTISTA: É alguma mensagem espiritual?

ESCULTURA: As formas que estão dentro das pedras querem ser libertadas!

ARTISTA: Mais um pesadelo. Acorda Leonardo, Leonardo acorda. Sai desse pesadelo que ele não te pertence.

ESCULTURA: Elas precisam mostrar ao mundo as linhas perfeitas, as formas sobre-humanas, o espírito vivo. Senão vão morrer.

ARTISTA: Morrer?

ESCULTURA: Sumir, ir embora, desaparecer pra sempre. Já imaginou as formas sem uma essência, o corpo sem uma vida? Vai ser o fim da criação!

ARTISTA: Desculpe mas...

ESCULTURA: Não temos tempo a perder! Precisamos escolher a matéria certa.

ARTISTA: A....

ESCULTURA: Observe a matéria. Veja a essência. Sinta a sua alma.

ARTISTA (*Para si*): Como é? Definitivamente eu estou dormindo e preciso acordar!

ESCULTURA: E da pedra será feita a vida.

ARTISTA: Boicote inconsciente. É isso. Toda vez que estou em processo de criação ele vem. Sonho de exame, muito estresse, tensão, sabe? Preciso me acalmar. (*Artista começa a respirar profundamente e repetir um som como um mantra.*) Om, Om, Om, Om, Om...

ESCULTURA: Isso é caso de vida ou morte! É preciso redescobrir a essência das formas. Perder-se na escultura.

ARTISTA (*Interrompendo-a*): Cruz credo. Só de ouvir já dá aflição. Sai pra lá coisa ruim, atrasa lado, assombração.

ESCULTURA: Não, não. Eu sou a sua forma perfeita.

ARTISTA: Minha o quê? Impossível! Eu crio coisas banais, objetos de mau gosto, duplicatas do consumo usual. Quanto a você, falta...

ESCULTURA: Falta?

ARTISTA: Novidade, frescor, atualidade.

ESCULTURA: Não pode ser! (*Fala ao mesmo tempo que o artista.*) As minhas formas são inigualáveis, inconfundíveis, insuperáveis...

ARTISTA (*Fala junto com a escultura*): Obsoletas, velhas, ultrapassadas.

ESCULTURA: O quê? Será que eu é que estou sonhando? Acorda, Bela. Bela acorda.

ARTISTA: Faltam pontas, tensões, incongruências.

(Escultura, assustada, solta um grito.)

ESCULTURA: Ah. Sai desse pesadelo que ele não te pertence. *(Para o Artista)* Esse sonho é seu.

ARTISTA: É seu!

ESCULTURA: Meu não. É seu!

ARTISTA: Surreal!

ESCULTURA: Inacreditável!

ARTISTA: Definitivamente eu estou dormindo e preciso acordar!// Acorda Leonardo, Leonardo, acorda.

ESCULTURA: Bela, acorda, acorda, Bela. Como é que eu fui dormir justo agora?

ARTISTA *(Para si mesmo)*: Respire fundo.

ESCULTURA *(Para si mesma)*: Preciso me eixar./ *(Desespero.)* Como é que eu me eixo? Como é que eu me eixo? *(Escultura volta à sua forma original na estatuária.)* Ah.

ARTISTA: Om, Om, Om...

ESCULTURA: Que alívio. Por um momento imaginei que... *(Olham-se. Gritam. Tempo. Silêncio.)* Você me esqueceu. É isso. Eu fui esquecida. Você me esqueceu. *(Assusta-se.)* É por isso que vai me vender? Porque eu estou velha, ultrapassada, obsoleta?

(Artista não responde. Silêncio.)

ESCULTURA: Fui eu quem te fez. Eu te moldei como escultor. Se alguém te vê é através de mim. Eu o criei.

ARTISTA: Não seja ridícula. Você não passa da mera expressão material do meu talento! Uma pedra bruta lapidada pelo meu gênio.

ESCULTURA: Pedra bruta?! Se eu sou uma pedra bruta, você é um braço mecânico acionado pela minha inspiração. Ouviu bem? Braço mecânico! Braço mecânico! Braço mecânico!

ARTISTA: Braço mecânico ou não, sou eu quem diz o quê, quando e quanto. E quer saber? Cansei de você. Iiii, coisa velha, chata, repetitiva. *(Cola outra etiqueta na escultura.)*

(Escultura perplexa. Escultor anda pelo ateliê.)

ESCULTURA: Você não passa de um modista. Modista! Aliás não, arremedo de modista. Decalcador de moda da estação. Eu é que não quero mais ficar aqui. Pode me vender. Me venda. Eu quero ser vendida!

ARTISTA *(Gritando)*: Que bom pelo menos em uma coisa concordamos. Chega de velharia. Quero me esquecer de você. Viva o experimento, o mercado, o frescor! Eu crio o novo.

ESCULTURA: Cria é uma arte vendida que não tem valor algum.

ARTISTA: Mas que as pessoas consomem.

ESCULTURA: As pessoas vêem, circulam, mas não absorvem, não entendem nada.

ARTISTA: E o que é que há para ser entendido? Estou falando de sensações.

ESCULTURA: E eu estou falando de transformação. Quem vai se lembrar de você amanhã?

ARTISTA: Vou me tornar o ícone imortal da efemeridade.

(Escultura gargalha.)

ESCULTURA: Você não resiste a um novo dia, a uma nova palavra. Vai ser esquecido, morto, enterrado num piscar de olhos.

ARTISTA: Pelo menos vou morrer rejuvenescido, na flor da novidade! E você vai viver velha: uma escultura enrijecida combatendo pelo nada. Obsoleta! Acho melhor diminuir o seu preço. *(Cola outra etiqueta nela.)*

ESCULTURA: Quem é você pra falar do meu valor? Sou eu quem diz quanto você vale. E pra mim é isso! *(Ela retira a etiqueta com o preço e coloca nele. Ele devolve a etiqueta.)*

ARTISTA *(Grita)*: Ah! Você é apenas um sonho. Um sonho. Um sonho. Pode sonhar à vontade. Acordado ou dormindo, eu tenho uma realidade pra dar conta. *(Artista volta a procurar as imagens.)*

ESCULTURA (*Gargalha*): Que delícia é ser sonho. Posso tudo. Sou livre. Proclamo a minha independência!

ARTISTA: Imagens!

ESCULTURA: Como sonho que sou, decreto que a partir de agora serei despersonalização genuína! Ninguém mais me toca, eu mesma me recriarei. Lanço a nova arte que se concebe a si mesma. Tudo é arte, todos somos artistas. (*Olhando para as obras ao seu redor.*) Arte, arte, arte, não arte, arte...

ARTISTA: Agora chega! Chega de dormir! Seja lá de quem for esse sonho eu quero acordar!

ESCULTURA (*Gritando*): acorde para a realidade. É hora de libertar-se dos velhos conceitos. Não é isso que você quer?

ARTISTA: Abram alas para a ilusão, a fabricação do real.

ESCULTURA: Minha primeira medida será criar o novo paradoxo artístico que quebra todos os paradigmas. (*Para o artista.*) Arte. (*Como por encantamento o artista fica imobilizado. A escultura pega um punhado de poeira e joga sobre o artista*) Toma. Um pouco de poeira vai te ajudar a se acomodar ao tempo ... e faz um bem aos relevos.

(*Artista move-se de forma enrijecida. Fala entre dentes.*)

ARTISTA: Bela, me tira daqui.

ESCULTURA: Eu te fiz arte, você preferiu ser pedra. Ó coitadinho, virou pedra. Eu não, prefiro o movimento, a alegria, a liberdade. Como é bom ter vida. As formas dentro das pedras querem ser libertadas, mostrar o espírito vivo. Essências, apareçam. Meus sonhos, minhas memórias, meu espírito, venham, iluminem o espaço. Mostrem a sua alma. (*Pontos brilhantes aparecem formando um céu estrelado que aos poucos se move pelo espaço criando formas diferentes. Escultura com vozes diferentes, brinca.*) Gosto de ser tocada quando a chuva cai. Sinto o frescor do ar e o cheiro de terra molhada gravando nos meus poros o aroma de todas as flores. Hum, adoro girassóis. Prefiro inspirar ao entardecer só pra ver as estrelas se acendendo nos olhos dos meus artistas, dançando em constelações infinitas. Minha adoração no início era fazer perder os desenhistas em rabiscos à lápis. Ouvia suas emoções, espiava seus desejos. Fincava meu coração neles. Ah,

minha alegria! Vocês precisam ganhar uma forma concreta. Um corpo que traduza cada essência. Vamos, é preciso procurar a matéria certa para começar os primeiros cortes.

CENA 5

(Mudança de clima e de atmosfera. Artista e escultura movem-se de trás para frente, em câmera rápida. O ateliê é arrumado como para uma exposição. As obras estão intactas, novas, não há vestígio de destruição. Escultura, como artista.)

ESCULTURA: Isso é oco. Isso é vazio. Isso é nada. Isso aqui nem pensar! Isso é muito clichê. Isso é atrasado. Muito limitado. *(Assuta-se.)* Isso aqui é uma deformação. Não. Não. Não. Mas não há nada pra ser visto aqui? *(Vê o Artista.)* Ó, que forma tristíssima.

(Artista, como escultura, fala entre dentes.)

ARTISTA: A culpa é sua d'eu estar assim.

ESCULTURA: Pobrezinha, falta alma. Sua forma não pode ficar assim sem uma. É preciso agir rápido, antes que você se perca totalmente...

ARTISTA *(Interrompendo-a)*: Não se atreva a alterar um só milímetro da minha forma.

ESCULTURA: Ó mármore morto que eu vou encantar, é pelo ser vivo que aparenta, é pela essência que vai encarnar que eu te renovo. Que esse objeto duro e disforme ganhe vida nova! Vamos, sinta a palpitação do universo.

(A Escultura tenta movê-lo.)

ARTISTA *(Estático)*: Não mexo, não viro, não me movo.

ESCULTURA: Se solte, relaxe. Liberte o espírito.

ARTISTA: Não quero contato.

ESCULTURA: Ânimo, anima.

ARTISTA *(Resmungando)*: Não me toque, não pegue, nem me apalpe. Você vai estragar tudo. Detesto que alterem as minhas linhas...

ESCULTURA: Você fala demais. *(A Escultura faz um gesto que congela a forma do Artista e faz tapar a sua boca. Escultura volta a modelá-lo. ARTISTA ESTÁTICO PRODUZ SONS DE RECLAMAÇÃO. Aos poucos os sons vão mudando e expressando prazer e contentamento. Escultura modela o artista.)*

ESCULTURA: Isso minha escultura, ouça as vozes, os ecos do mundo. O maior segredo é não haver mistério algum.

ARTISTA: Ouça a noite imensa. Chovem destroços, amontoam-se ruínas.

ESCULTURA: Escava o horizonte do dia. Persegue a luminosidade.

ARTISTA: Vejo um dia escuro cheio de erva negra.

ESCULTURA: Quero esculpir olhos que possam refletir os raios de sol.

ARTISTA: Olha, meus braços estão cheios de relações tortuosas. Sinto uma ressaca de guerra.

ESCULTURA: Não. Isso não.

(Sequência de ação em que a Escultura tenta dominá-lo e ele escapa.)

ARTISTA: Me solta, me larga! Você não é capaz de me ouvir. Vou denunciar a fraude, a violência.

(Escultura pára, exausta.)

ESCULTURA: Violência maior é não ser capaz de amar. Você nunca vai ser uma obra de arte!

ARTISTA: O quê? Quem? Eu?

ESCULTURA: Falta vocação, entende? Vocação. *(Escultura vira-se para outra obra.)*

ARTISTA: Que injustiça! A você que falta sensibilidade, talento. *(Vê a Escultura que presta atenção em uma outra obra de arte.)* Espera. Me dá mais uma chance. Eu vou conseguir. Foi muita pressão, assim também qualquer um pode falhar. Me escuta. *(A Escultura presta atenção ao que ele diz).* As minhas linhas conduzem à desagregação. “Roubar por fome é justificável?”, “Lidero o recrutamento de menores no exército.”, “É tudo um jogo de azar, todas as cartas já estão marcadas”. *(A Escultura se distrai. O artista tenta chamar sua atenção outra vez)* Não, não é nada disso. Escuta, o som dos passarinhos. O chiado da lua tocando o mar. Ah, o

silêncio. Posso ouvir a facilitação de contrabando, a corrupção, a lavagem de dinheiro. Quero dizer, o farfalhar das minhas asas se abrindo pelo mundo. Vejo o tráfico, a violência. *(A escultura volta a se distrair)* Espera, espera. Conheço também todos os sorrisos, todas as melodias. Vivo todos os amores. Menos o seu. Escuta, por favor, me escuta. Vi meninos andando pela rua sem ter o que comer. A vida é uma obra feita de horrores.

ESCULTURA: Nada disso faz sentido. Não existe beleza na miséria, nem no sofrimento.

ARTISTA: Talvez não pra você, mas pro mundo sim.

ESCULTURA: Eu quero uma arte que encontre a vida, que retrate a alegria.

ARTISTA: Não existe arte sem sofrimento.

(Escultura observando a tela.)

ESCULTURA: De que matérias são feitas essas imagens pra criar um mundo tão brutal?

(Ele contorce-se e aparecem projetadas imagens de sofrimento do mundo, guerras, caos, violência, etc.)

ESCULTURA: Isso não é a vida, isso é uma circunstância da vida! É a sua criação. Eu quero crianças brincando felizes, gaivotas nas praias, comida abundante, trabalho ou ócio cheios de prazer. *(Ela começa a procurar obras pelo ateliê.)* Quero dignidade, respeito, amor, deleite. Parques, luas cheias, jardins, vulcões. *(Grita)* Eu quero a Alegria de Viver!

ARTISTA *(Grita)*: E onde você acha que vai encontrar isso?

(Aparece, ao fundo, a tela de Matisse. Os atores se aproximam da imagem.

Quebra: os atores discutem a obra.)

ATRIZ: 1,74 x 2,38 centímetros de puro encantamento.

ATOR: Essas cores não têm nada a ver com a realidade e as formas não dizem nada. A pose dessas figuras é muito clássica.

ATRIZ: O quadro retrata o homem em seu estado natural, livre.

ATOR: Estes homens não passam de um monte de selvagens diante de uma divindade báquica. Eles estão é num bacanal.

ATRIZ: As figuras estão dançando imbuídas de um sentimento religioso. Elas vivem numa idade dourada, paradisíaca.

ATOR: Sério. Me diz, o que é que você acha que essa tela exprime?

ATRIZ: O que é que essa tela exprime?

ATOR: É. O quê?

(Silêncio. Eles observam o quadro.)

ATRIZ: Exatamente o que o nome diz.

ATOR: O título só serve para confirmar a minha primeira impressão.

ATRIZ: A . Uma profunda alegria.

ATOR: Só isso?

ATRIZ: Só.

ATOR: Não vejo sentido.

ATRIZ: Pra mim o título, as formas, o espírito captam tudo. (silêncio). Ah, Adoro Matisse.

ATOR: Acho Matisse inútil.

(Quebra: os atores voltam à ação como personagens.)

ESCULTURA (*Grita*): Você é só uma pedra.

(Escultura vai para outra obra em ruína no ateliê. O artista, vítima da violência, cai no chão e morre. Escultura joga poeira no artista, simbolizando o enterro de sua obra, e vai embora. Começa a pintar um quadro.)

ARTISTA (*ao perceber que a escultura cria uma nova obra*): Peraí, eu não morri não. Todas as coisas estão cheias de minha alma. Mas é que sofremos, sabe? Eu preciso retratar isso.

ESCULTURA: Fazer o quê? Cada um inventa o mundo em que quer viver. Eu vou inventar o meu.

ARTISTA: Peraí, peraí.

ESCULTURA: Encontrei. Encontrei. Agora sim vou realizar a minha obra perfeita.

(Num rompante emocional, o artista traça linhas cortantes, formas pontiagudas, deformando a si mesmo como obra.)

ESCULTURA: Mas o que está acontecendo?

ARTISTA: Eu não sei como se chora.

ESCULTURA: E isso é motivo pra gritaria?

ARTISTA: É.

ESCULTURA: O mundo inteiro sabe como chorar e nem por isso é mais feliz. Entenda, você é apenas uma escultura.

ARTISTA: Eu sou? *(Escultura vai até ele e o acaricia.)*

ESCULTURA: Muito bem, sorrindo. Agora preciso trabalhar, depois conversamos.

ARTISTA: Espera. *(Silêncio. Tempo.)*

ESCULTURA: Mas o que é que você quer? Que eu fique aqui parada, te admirando eternamente até morrer petrificada? Não vai dar porque eu tenho mais o que fazer.

ARTISTA: Eu só queria que você ficasse aqui comigo. E que... que não me mandasse embora.

ESCULTURA: Pelo amor de Deus.

ARTISTA: Queria que tudo fosse como era antes.

ESCULTURA: Antes?

CENA 6

(Mudança. Escultura e Artista trocam de lugar. A Escultura retorna à estatuária e o artista à posição de escultor. Artista começa a quebrar as obras do ateliê.)

ESCULTURA: Pare, pare, pare.

ARTISTA: Não há nada!

ESCULTURA: Pare.

ARTISTA: Já disse que não há nada para ser visto aqui. Falta... falta...

ESCULTURA: Não falta nada.

(Artista vai quebrar a Escultura. Ela se contrai. Ele pára, se detém. Tempo. Nova quebra, depoimento do ator.)

ATOR: Eu pensava ser um artista. Não penso mais nisso. Queria causar estranheza, queria o multiforme, a crueza de cada material cotidiano falando por si mesmo e compondo sentidos diferentes. Agora não sei mais. Mas também o que é ser um artista? Prefiria lidar com cimento ou algo mais leve. Os devaneios precisam de molduras que às vezes acabam com tudo. O molde financeiro, por exemplo. Mata de modo mais eficiente porque aniquila a obra ainda em gestação e deixa o artista em carne viva. No ano passado inscrevi mais de 50 projetos para financiamento de obras de arte, 2 foram aprovados, sendo que o principal foi cortado na semana de assinatura do contrato, sob a alegação de que faltava um nome de reconhecimento nacional. Esqueci de dizer que era com verba pública. “O seu projeto é pra elite? Só aprovamos projetos com artistas que cobrem ingressos acima de R\$ 400 reais”. “O quê? Você tem um projeto experimental? Ó, acabamos de fechar a nossa cota”. “Do Nordeste? Não, não, mas muito obrigado. Quem sabe no futuro?”. “Alguma celebridade na sua equipe? Sinto muito, mas precisamos de nomes que AGREGUEM VALOR”. Alguém pode me dizer que diabo é isso? Mais mostarda no cachorro quente, menos leite no mingau, mais ignorância, menos respeito, mais mediocridade? Ser artista num país onde a arte está entregue aos contracheques das leis de mercado, dá nisso. Não dá é pra optar pelo risco, nem pelo experimento, muito menos pelo real valor. Queria não precisar comer, dizer, viver, mas são tantas as necessidades. Talvez deva me conformar a dizer às pessoas o que elas querem ouvir. Simples assim. Me esquecer de mim. *(Tempo.)* Eu pensava ser um artista. Não penso mais nisso. *(Sai.)*

ATRIZ: *(Para o público):* O que foi? Aconteceu alguma coisa? Tá tudo bem? *(Ela vai atrás do artista.)* O que é que você tá fazendo aí, meu Deus?

(Mudança. Retorno à ação da cena. Escultura vai atrás do artista.)

ESCULTURA: O que é que você tá fazendo?

CENA 7

(Artista volta ao ateliê trazendo consigo objetos usuais do cotidiano como garrafas PET, cabides, cordões e começa uma construção. Escultura fala mas não é ouvida pelo artista. A escultura observa perplexa. Tenta ir na direção dele mas interrompe-se, hesita. O artista continua sua nova escultura. Quando termina, olha a nova escultura fascinado.)

ESCULTURA: Que coisa ridícula! Horrível!

ARTISTA: Eu consegui! Conquistei a liberdade total, a arte absoluta! Posso criar sem regras, sem conceitos, sem memórias. Como eu não tinha percebido essas formas antes? Obrigado, Bela. De algum modo você abriu meus olhos. *(Beija-a.)*

ESCULTURA: Eu não sou responsável pela criação desse amontado sem pé nem cabeça. Qualquer idiota pode fazer isso. Eu inspiro a criação do belo.

ARTISTA *(Para sua nova escultura)*: Minha obra de arte, minha beleza.

ESCULTURA: Que emoção! Pensei que nunca mais ia me chamar de sua beleza. Deixe esse monte de lixo aí, eu te perdô. Vamos voltar ao começo. Eu na estatuária e você criando, inspirado por mim.

ARTISTA: Essa aqui é a minha beleza: a minha nova escultura. *(Empurra a Escultura e coloca a nova construção no lugar dela.)* Vou chamá-la de “sem título”.

ESCULTURA: O quê?

ARTISTA: Encontrei o que estava procurando. A obra que vai marcar o meu novo estilo, perpetuar a minha imagem. *(Tempo.)* Estou esgotado. Preciso descansar um pouco. Depois conversamos *(Artista sai. A escultura mexe no objeto)*.

ESCULTURA *(Desesperada)*: Eu sabia. Sabia que não podia deixar você sozinho. Elas te enfeitiçaram, não foi? Eu sei, é tudo culpa delas. Ai, meu escultor, e eu? Eu não significo mais nada para você. Eu já era. Fui trocada, enganada, iludida. Não! *(Apavora-se)* Pelo amor de todas as musas, eu não quero ficar num canto qualquer de um antiquário. Ser objeto de decoração empoeirado de um colecionador. Ser guardada num porão de museu. Ou pior, ser descartada como lixo. Eu não sou lixo,

não. *(Emociona-se e começa a chorar. Ela não consegue chorar. Grita. Artista retorna ao ateliê.)*

ARTISTA: Mas o que está acontecendo?

ESCULTURA: Eu não sei como se chora.

ARTISTA: E isso é motivo pra gritaria?

ESCULTURA: É.

ARTISTA: Bela, o mundo inteiro sabe como chorar e nem por isso é mais feliz. Entenda, você é só uma escultura. *(Vai até ela e acaricia-a)*

ESCULTURA: eu sei. *(Faz uma gracinha para ele.)*

ARTISTA: Muito bem, sorrindo. Agora preciso descansar, depois conversamos. *(Para a nova escultura.)* Minha vida está um caos, mas agora tudo vai se ajeitar. Agora eu tenho você. *(Abraça a nova escultura e dorme.)*

ESCULTURA: Mas nem por cima do meu comprovante de venda assinado e registrado em cartório! *(Escultura mexe na nova escultura de PET. Aos poucos ela vai também ganhando vida. As duas esculturas lutam. Atmosfera de sonho. A cena termina com a Escultura destruindo a nova obra. Com o barulho, o Artista acorda e vê sua nova obra destruída)*

ARTISTA: Minha novidade. O que aconteceu com você? E agora, o que é que eu vou fazer? *(Tenta juntar os pedaços.)* Eu preciso de uma nova obra, um estilo diferente.

ESCULTURA *(Aproximando-se)*: Deixa eu te ajudar.

ARTISTA: Não. *(A escultura observa. Artista tenta mas não consegue remontar a peça.)* Não consigo. Droga, não consigo fazer nada aqui! Preciso ter calma, preciso pensar o que fazer. *(Tempo.)* Droga, não consigo pensar em nada. Você conseguiu. Acabou com tudo!

ESCULTURA: Eu só queria ser amada por você como você ama as suas imagens.

ARTISTA: Amor? Você sabe o que isso significa? Você só ama a si mesma. Meu Deus, tudo o que eu queria era deixar uma imagem gravada no tempo. Queria esculpir uma idéia que nunca pudesse ser esquecida.

ESCULTURA: Mas eu nunca vou te esquecer. E sempre que alguém me vir vai lembrar de você.

ARTISTA: Vão lembrar de mim? Ou de você? Eu olho pra você e não sei mais o que vejo.

ESCULTURA: Eu sou a sua escultura, lembra? Um sonho de pedra, só isso.

ARTISTA: Eu quero que você suma da minha vida.

ESCULTURA: Eu sou a sua paixão, Lembra?

ARTISTA: Eu quero pensar no futuro.

ESCULTURA: O seu passado vai continuar presente.

ARTISTA: Isso é um problema meu.

ESCULTURA: Sufocado, deformado, transformado em coisas idiotas.

ARTISTA: Quem é você pra julgar isso?!

ESCULTURA: Eu sou o seu encanto, a sua liberdade. Você nunca vai poder me esquecer.

ARTISTA: Eu já esqueci!

ESCULTURA: Duvido.

ARTISTA: Pode apostar!

(Descontrolado, o artista pega o martelo e começa a bater na Escultura. Artista quebra o vaso da Escultura. TEMPO.)

ESCULTURA: Meu vaso. Você quebrou meu vaso. Meu vasinho. Como é que eu vou viver sem ele. O que eu faço com os meus braços? Minha cintura... meus pés... minhas costas...? Eu guardava eles aqui. Eu sou uma escultura com um buraco entre as mãos. Você me deformou, era isso o que queria, me arruinar. Pronto, conseguiu. Você também não significa mais nada pra mim. *(Tenta recompor os braços e a posição.)* Não. *(Agarra os cacos.)* Não vou largar você. Não vou te abandonar.

ARTISTA: Que loucura. Bela, desgruda disso. Só tem caco aí.

ESCULTURA: E o que é que você tem com isso? São cacos mas têm vida. Não desgrudo não!

(Escultura se segura ainda mais aos cacos.)

ARTISTA: Faça como quiser. É bom mesmo que assim vai se acostumando. Amanhã pode ser você.

(Tempo.)

ESCULTURA: Vê se você consegue se desgrudar disso.

(Ela pega um dos cacos do vaso e joga nele. O caco gruda-se ao corpo do artista. Ele luta, tenta retirá-lo de si. Exaurido, cai no chão. Ao fundo vão surgindo imagens e textos sobre a infância do artista. Em meio a projeção de palavras aparece a frase “QUAIS AS IMAGENS QUE NÃO DESGRUDAM DE VOCÊ?”. O Artista observa. Clima leve, alegre. Ouvem-se risos de crianças.)

CENA 8

(Neste momento, os atores compartilham com o público imagens pessoais que não desgrudam de sua memória. As imagens devem ser descritas em frases curtas e podem ser definidas de antemão ou podem ser improvisadas diariamente, como desejar o encenador. Abaixo encontram-se transcritas as imagens escolhidas pelos atores para a estréia da peça.)

ATRIZ: Uma imagem que não desgruda de mim é a lembrança de meu pai fritando biscoitos quando eu era criança.

ATOR: Uma imagem que não desgruda de mim é meu irmão pequeno com medo de uma samambaia.

ATRIZ: Uma imagem que não desgruda de mim é a de meu irmão mais velho acordando com a cara inchada e dizendo “vou tomar o meu rico café”.

ATOR: Uma imagem que não desgruda de mim é a minha amiga Marite dançando uma música de Chico Buarque.

ATRIZ: Uma imagem que não desgruda de mim são os olhos de minha sobrinha de 8 anos.

ATOR: Uma imagem que não desgruda de mim é a do meu avô pegando em minha cabeça e dizendo “além de pequeno, magro. Além de pequeno, magro.”

ATRIZ (*Para o público*): Qual a imagem que não desgruda de você?

(tempo)

ATOR (*Para o público*): Qual a imagem que não desgruda de você?

(Tempo. O jogo pode continuar e se repetir um pouco, com os atores perguntando ao público. Em seguida, mudança de clima. Retorno a ação das personagens.)

ESCULTURA: Me deixa ficar aqui?

ARTISTA: O quê?

ESCULTURA: Não me vende, não.

ARTISTA: Bela, eu...

ESCULTURA: Queria tanto ser uma imagem que não desgruda de você.

(O artista recolhe os cacos e sai. A escultura em cena, sozinha)

ESCULTURA: Que traços de fogo parecem sair desta imagem para queimar meus sentidos. Não ousa mais olhá-la. Quando olho para essa imagem sinto um tormento. Uma palpitação me sufoca. Um medo secreto me pára...Queria que tivesse vida.

(Tempo. O Artista volta para a cena. Ele colou os cacos e volta com o vaso da Escultura agora recomposto. O vaso tem a mesma forma do original, mas deve ter espaços, falhas e frestas dos cacos que foram colados. O Artista devolve o vaso para a Escultura. Ela recebe o objeto alegremente e dança. Eles se tocam, começam uma espécie de duo amoroso. Ao final do duo amoroso, as imagens vão aparecendo na tela ao fundo e espalhando-se pelo palco.)

CENA 9

(Tempo.)

ESCULTURA: Se eu fosse mesmo uma artista, ia pintar essa imagem para nunca mais esquecê-la.

(O artista pega a imagem ao fundo, como um papel e dá para ela. A tela ao fundo fica branca.)

ARTISTA: É sua.

(Tempo.)

ESCULTURA: Quem sabe um dia você me reencontra perdida no meio da sua memória, e me recria de um jeito diferente?

(Tempo. Silêncio.)

CENA 10

(Artista acorda como despertando de um pesadelo, entretanto, parece estar dentro de um outro pesadelo. Confusão sonora e visual. Imagens destroem o Artista. Retomam partes da sequência inicial da peça na qual o Artista esculpe, a Escultura é conduzida e vice-versa, mesclados a outras sequências onde a Escultura aparece sendo destruída e reconstruída; momentos de luta. Súbita mudança. A campainha toca. Artista acorda, olha ao redor e vê a Escultura na posição do início da peça. Silêncio. A campainha toca novamente. Silêncio. A campainha toca uma terceira vez. O Artista olha para a Escultura.)

CENA 11

ARTISTA: Que horas são?

ESCULTURA: Eu já tenho que ir?

ARTISTA: Por que será que quando a hora chega a gente nunca está preparado?

ESCULTURA: Eu estou. Já posso ir. Me sinto leve e até feliz. Você me libertou. Sou livre. É hora de descobrir outras formas de viver.

ARTISTA: É.

ESCULTURA: Adeus, meu artista. *(Beija-o.)* Seja feliz.

(A escultura prepara-se para ir embora.)

ARTISTA: Espera.

(Escultura volta-se para ele.)

ARTISTA: Queria que ficasse só mais um pouco.

ESCULTURA: Também vou sentir saudades. *(Vai sair.)*

ARTISTA: Espera eu... ainda preciso... terminar de analisar as minhas obras antigas...preciso saber o que vou fazer.

ESCULTURA: Bobagem, você pode fazer uma releitura contemporânea das suas obras em pedaços. *(Artista olha para a escultura, desolado.)* Isso vai valorizar muito o seu preço.

(Escultura continua seu caminho, para ir embora.)

ARTISTA: Não. Você não pode ir.

ESCULTURA: O quê?

ARTISTA *(Hesitante)*: Os meus segredos. Eles vão ficar todos expostos.

ESCULTURA: Como?

ARTISTA: Você.

ESCULTURA: O quê? Quem? Eu? *(Artista olha fixamente para ela.)* Ah, não, não. Não se preocupe, não vou contar nada pra ninguém. Todas as imagens que guardou em mim, morrem comigo. *(Campainha toca.)* Agora preciso mesmo ir, está na hora. Ai, meu artista, estou tão nervosa. Como será o mundo lá fora? Nunca me senti tão...cheia de vida.

ARTISTA *(Para si)*: E eu tão vazio... *(Para ela)* Você não vai.

ESCULTURA: Como é que é?

ARTISTA: Está decidido, não vou te vender mais.

ESCULTURA: Mas que história é essa agora? Você vai me vender, sim. Pode me vender. Eu quero ser vendida. Quero ir para galerias, feiras, exposições, quero correr mundo. Experimentar uma vida nova.

ARTISTA: Como assim? Até outro dia você dizia que...

ESCULTURA: Você pensa que eu sou uma boneca empalhada que bota e tira do lugar quando bem quiser, é? Não pode, não. Eu tenho vida própria e sentimentos. E

sabe o quê? Agora quem cansou fui eu. Cansei desse puxa e estica. Quero descobrir o mundo, a vida, reencontrar a minha alegria. Uma obra precisa antes de tudo, compreender as realidades e as necessidades de seu tempo.

ARTISTA: Um artista também. Você precisa ficar.

ESCULTURA: Cada obra inventa a arte que quer criar e eu vou reinventar a minha.

ARTISTA: Mas eu também. Bela, por favor, fica.

(Sequência de ação na qual o Artista tenta impedi-la de ir embora. A escultura luta para sair. No puxa e estica a Escultura cai no chão e se parte. Resta apenas a sua cabeça.)

ESCULTURA: O que aconteceu?

ARTISTA: Me desculpa, me desculpa. Por favor, me desculpa.

ESCULTURA: Eu me parti? Ai, a minha forma. Eu me parti. E agora?

(Artista se desespera.)

ARTISTA: E agora, meu Deus? E agora?

ESCULTURA: Não peso mais? Onde está a minha estabilidade? Meu volume, minhas curvas? Me sinto como uma xícara espatifada. Sou caco, pó, sou nada!
(Gritando) E agora, e agora?

ARTISTA *(Para si mesmo)*: O que foi que eu fiz?

ESCULTURA: Alguém devolva o meu corpo!

ARTISTA: O que é que eu faço? O que é que eu faço?

ESCULTURA: Eu quero a minha materialidade.

(Artista começa a pegar os cacos dela no chão.)

ESCULTURA *(Grita)*: Sinto um frio na barriga. Minha barriga, onde está?

ARTISTA *(Segurando um caco)*: Tá aqui. / Que aflição.

ESCULTURA: Segura.

ARTISTA: Minha bicicleta.

ESCULTURA: Minhas memórias.

ARTISTA: Desci a rua voando. Até que...

ESCULTURA: Olha a perna!

ARTISTA: Esbarrei no amor.

ESCULTURA: Onde?

ARTISTA: Aqui, ó.

ESCULTURA: Que palpitação, que angústia.

ARTISTA: Será que ela vai me ver? Queria tanto...

ESCULTURA: Pegar.

ARTISTA: Seu corpo.

ESCULTURA: Sentir.

ARTISTA: Seus movimentos.

ESCULTURA: Mas a pedra...

ARTISTA: Vou cair.

ESCULTURA: Cuidado!

ARTISTA: Vou me quebrar todo.

ESCULTURA (*Grita*): Não! Tem tanta coisa que ainda não vivi. Estava feliz em ser apenas mármore. Uma pedra dócil, pequena, livre. Mas não, você veio e me encheu de impressões, colocou o mundo dentro de mim. Eu não pedi nada, foi você quem me desejou. Me impregnou de sonhos, de idéias. Queria ser igual ao mar. Ingovernável, irreprimível, inadulterável. Mas a vida me transformou. Quero tudo e não posso nada. Sou tão pequena que caibo num grão de areia. Me tornei poeira e agora vou pra o ar. Triste fim é não deixar vestígios.

ARTISTA: Você é a minha obra-prima.

ESCULTURA: Eu pensava ser uma obra de arte, não penso mais nisso. Eu já acabei.

ARTISTA: A vida é mais revolucionária do que a sua arte. Vai viver! É insuportável ver as coisas que a gente mais ama serem perdidas. Não. Preciso ouvir o que a escultura me diz em mim.

(Tempo. Silêncio. O Artista começa a reconstruir sua escultura)

ARTISTA: Já não te encantam meus olhos. Já não acha doce estar ao meu lado. Por onde eu caminhei? Pra onde você foi? Era seu e era minha, mas me perdi em um desvio.

CENA 12

(A Escultura está totalmente reconstruída. Ela se aproxima do Artista, depois se retira, vai, vem e pára algumas vezes para olhar-se, suspirando.)

ESCULTURA: Eu. Sou eu.

ARTISTA: Tanta beleza saiu de minhas mãos?

ESCULTURA: Não. Eu não sou mais isso. Agora sou eu.

ARTISTA: É você?

ESCULTURA: Sou eu.

ARTISTA: Sim é você. Apenas você.

ESCULTURA: Mais um dia divino.

ARTISTA: Mais um dia divino. Quero permanecer criança a vida inteira. E, ao mesmo tempo, ser um homem que capta a essência de todas as coisas do mundo.
(Artista começa a pintar.)

CENA 13

(Ateliê. A escultura posa, em muitas formas diferentes. O artista pinta. Na Escultura, imagens e letterings vão sendo projetados. Depois de um tempo o artista vira a tela para o público. Na tela do artista está escrito "Todas as imagens do mundo cabem aqui. Todas as alegrias do mundo cabem aqui. Todas as obras do mundo cabem aqui. Qual é a sua?" Em seguida, distintas imagens do mundo aparecem, com intervalos de espaços em branco entre uma e outra imagem - pinturas, fotos, cartoons, vozes, etc.)

FIM

3. DO DECROUXIANO E DO DRAMÁTICO

3.1. ORIGENS DA MÍMICA CORPORAL DRAMÁTICA

A Mímica Corporal Dramática, arte teatral criada por Etienne Decroux, foi desenvolvida ao longo do século XX entre 1924 e 1991, ano de sua morte. Elaborada em um clima de renovação política e social característicos dos modos de ver e pensar o mundo de seu criador, bem como de seu tempo, a Mímica decrouxiana herda, desse contexto, a potência de renovação e o desejo de ressignificar o mundo, o indivíduo e a arte.

Em sua juventude, Decroux foi militante anarquista e, como tal, participava de reuniões de grupos políticos libertários, de caráter minoritário, cujos modos de organização e propósitos se identificavam mais com suas idéias partidárias e com sua personalidade. Em um destes encontros políticos Decroux lê, nos classificados do jornal do partido comunista francês, um anúncio informando que a escola de arte dramática do *Vieux-Colombier*, dirigida por Jacques Copeau, oferecia formação teatral gratuita a jovens interessados em realizar, em troca de tal aprendizagem, pequenos papéis nos espetáculos do Teatro *du Vieux-Colombier*. Decroux decide matricular-se na escola de Copeau, com o objetivo de melhorar sua expressão como orador político. Assim, em 1923, ao ingressar na Escola, ele descobre a força e a magnitude do teatro em aulas como Teoria Teatral, Dicção, Canto, História da Civilização Grega, Instinto Dramático, Gramática, Música, Dança Clássica, Acrobacia, dentre outras (MASCARENHAS e TURENKO, 1998).

A partir deste ponto, tem início a trajetória artística daquele que viria a ser também conhecido como o pai da mímica moderna, trilhando um percurso que progressivamente retira do foco de seus interesses pessoais o desejo pelas tribunas políticas e põe no centro a paixão crescente pelo teatro. Apesar de abandonar a perspectiva político-partidária, como ação administrativa de gerenciar estados, comunidades e organizar as relações entre seus cidadãos, Etienne Decroux inevitavelmente implica um viés político, de cunho estético, no âmbito de seu teatro. A renovação que o seu sistema teatral propõe fundamenta-se na inversão de forças da cena teatral – ancorada, então, na força do texto e na submissão da expressão

física à elaboração textual.

Na escola do *Vieux-Colombier*, ao final do ano letivo de 1924, Decroux assiste a uma apresentação de máscara neutra, produzida pelos alunos, e fica extasiado. É nesta apresentação que ele tem a fagulha de inspiração para o desenvolvimento de sua mímica corporal dramática ao perceber que a expressão ali produzida ia muito além de um mero apêndice do teatro, vista como preparação para o ator, mas poderia ser uma arte completa em si mesma:

Tranquilo em mi butaca, presencié um espectáculo inaudito. Era mima y sonidos. El todo sin una palabra, sin maquillaje, sin vestuário, sin iluminación, sin acessórios, sin muebles y sin escenografía. [...] La actuación era emotiva, comprensible, plástica y musical. (DECROUX, 2000, p. 57-58)

Nasce desse encontro o desenvolvimento de um projeto que se estenderá por toda a vida de Etienne Decroux, cujo intuito será o de erigir uma arte de cunho mimético, corporal e dramático que possa, porém, retirar o teatro da posição passiva em que se encontrava em seu tempo, ou seja, a de simples reprodução, por meio da materialidade dos atores e dos elementos cênicos, da literatura dramática de então. Decroux subverte a lógica teatral de sua época, logocêntrica e textual, ao colocar o ator como elemento central da cena e ancorar no jogo, entre a sua corporeidade e a expressão de suas imagens mentais, a sustentação para a elaboração de uma linguagem e construção cênica eminentemente física e aberta.

3.2 CORPO E SIGNIFICAÇÃO

Não codificados, os significantes da linguagem decrouxiana se propõem ser preenchidos de significação no decorrer do ato de comunicação entre palco e platéia – estando, necessariamente, submetidos aos fatores e contingências de natureza sensório-cognitiva, que tal momento implica. Desse modo, a mímica decrouxiana traz para o corpo não a codificação do gesto ou da ação, mas a possibilidade de construção de imagens mentais que, ao se encontrarem com espectadores distintos, terão variadas possibilidades de leitura e interlocução.

A convicção anarquista de Decroux redireciona-se no teatro para o

desenvolvimento de um sistema artístico enraizado na autonomia do ator, ao designá-lo como unidade que rege as complexas relações do edifício cênico a partir da força transgressora e libertária da linguagem psicofísica que ele profere. Tal sistema tem por objetivo a constituição de uma produção teatral polissêmica que siga os seguintes pressupostos:

- Explore situações dramáticas e transponha os princípios teatrais para o corpo;
- Possibilite a fisicalização de imagens mentais - designadas por ele como “cinema mental” – que compõem as experiências humanas das quais o teatro se alimenta.
- Tome como base a exploração da ação física a ser dilatada e fragmentada pelo estudo de causalidades que irão condicionar o seu desenvolvimento.

Para tanto, Etienne Decroux põe-se a desenvolver um meticuloso sistema de construção da cena teatral centrado no ator e composto por estudos como: a tonicidade corporal e o jogo com a muscularidade, em exploração de texturas distintas; a segmentação e a articulação das partes do corpo; a geometria e a movimentação tridimensional; os deslocamentos e o estudo de níveis; a relação com o peso do corpo e a força da gravidade terrestre, o ritmo e a dinâmica; o estudo de causalidades diversas para execução da ação. Para orientar a sistematização do estudo, Decroux elabora quatro categorias de movimento, designadas como *Homem de Salão*, *Homem de Esporte*, *Homem de Sonho* e *Estatuária Móvel*. Tais categorias têm o propósito de inscrever a exploração cênica em situações humanas específicas e não possuem uma relação hierárquica ou causal.

A categoria *Homem de Salão* retrata o homem social que executa ações nas quais nada de funcional é produzido, tampouco há a necessidade de grande esforço mental ou físico. São executadas apenas ações que indicam uma interação social amena por meio de ações corriqueiras como beber, acenar, olhar, deslocar-se, etc. A categoria *Homem de Esporte* é imbuída de grande carga de esforço físico, mental, emocional. Designa, assim, situações em que o homem executa trabalhos físicos intensos, atividades desportivas grandiosas ou expressa suas paixões. A terceira categoria mencionada, *Homem de Sonho*, expõe momentos de sonho ou devaneio,

nos quais o homem pensa sobre o futuro, lembra-se do passado, medita. O *Homem de Sonho* ancora-se na instabilidade. Por fim, há a categoria *Estatuária Móvel*. Neste último caso, Decroux põe em foco não mais o homem, mas o próprio pensamento e a sua ação sobre o corpo. Essa categoria descreve uma espécie de “retrato do interior”, metáfora evocada pelo próprio Decroux, em seus escritos, para dar a idéia da possibilidade de visualização do imaginário por meio das construções psicofísicas.

Uma figura¹ decrouxiana exemplar desta última categoria é *A Serpente dentro do Tubo* em cuja construção o pensamento, em si, está manifesto, sendo capturado em pleno deslocamento pelos canais mentais. Em tal estudo, a idéia e a procura pelos caminhos de saída para expressão estão em foco para retratar o ato de pensar e seus embates. O nome alude à imagem da serpente num tubo como metáfora da tensão que existe em tal ação e evoca o tubo como trajeto geométrico por onde a idéia passa na procura por uma síntese, sua saída.

Desse modo, o sistema psicofísico decrouxiano debruça-se sobre a exploração de situações dramáticas nas quais três características podem ser encontradas. Em primeiro lugar, observa-se a existência de colisão, embate de forças e oposição clara. Um segundo aspecto são as situações desdramatizadas – momentos em que um pensamento apenas atravessa a mente, sem necessariamente compor um movimento crescente em oposição dialética rumo à sua síntese, tal como requerido pelo dramático enquanto gênero. Por fim, identificam-se situações que compõem formas dramáticas mais fluidas (como veremos adiante), expondo estados que envolvem a psique e o corpo como, por exemplo, nos momentos de devaneio.

Para dar corpo a esse universo, a mímica decrouxiana desenvolve ferramentas corporais que são utilizadas de modo a transpor, para o corpo, elementos e dispositivos dramáticos que dão suporte à criação de situações dramáticas.

¹ *Figuras* são estudos muito curtos, pequenas cenas, que aludem ao humano em diferentes situações e, portanto, apresentam relações diversas com sua fisicalidade. As figuras têm um início e desenvolvimento em si mesmas. Não existem, contudo, registros precisos com relação ao ano de criação de cada figura. Sabe-se apenas que resultam de estudos empreendidos a partir de 1924 até a morte de Decroux, em 1991. Uma característica da elaboração desses estudos é que foram diversas vezes retomados e retrabalhados, pelo mestre, ao longo da sistematização da Mímica Corporal Dramática.

3.3. A TRANSPOSIÇÃO DA SITUAÇÃO DRAMÁTICA PARA O CORPO

Um exemplo de transposição do dramático para o corporal decrouxiano é a relação com o peso, base do sistema psicofísico decrouxiano, que representa o conflito, a luta contra a gravidade terrestre para manter-se de pé. Decroux cria uma série de exercícios com o peso para instalar o ator em uma base de equilíbrio instável, a partir da qual a estabilidade está sempre em risco impulsionando o jogo dramático para frente. Importante ponto de sustentação da mímica, os estudos com o peso carregam a força do pensamento filosófico dessa arte diante do mundo. Para Decroux, “tudo pesa”, seja do ponto de vista concreto ou subjetivo. O peso é, assim, emblema do conflito dramático e humano.

No caminho de transposição do dramático para o corporal e de construção das situações dramáticas desejadas, Decroux articula imagem mental e ação física para a criação de situações e metáforas cênicas, estimulando, desse modo, o desenvolvimento de uma atenção ambivalente focada no corporal e no imagético. Para tanto, apoia-se em improvisações corporais dramáticas e na criação e estudo de peças e figuras que capturam o homem em situações diversas.

É importante salientar que, para tal elaboração avançar, tanto na construção da cena quanto na comunicação com o espectador, a ação física tem função chave: a de alinhar corporalidade e imagética para que as metáforas surjam, expressando idéias, sentimentos, relações, situações carregadas de sentidos abertos a serem completados pela subjetividade de cada espectador.

A constituição da metáfora é, aliás, fundamental no sistema decrouxiano. Em grego, metáfora é designada pela palavra *metaphorá*, que indica transporte, translação e é da Grécia antiga que vem a primeira definição para o termo. Aristóteles, em sua Poética, conceitua-a como “a transposição do nome de uma coisa para outra, a transposição do gênero para a espécie, ou da espécie para o gênero, ou de uma espécie para a outra, por via de analogia.” (ARISTOTÉLES, 2004, p.74). De lá até aqui outras compreensões foram sendo atribuídas ao termo, ampliando a sua definição, porém, o sentido de analogia de um campo para outro persiste. Acrescenta-se a isso, o movimento de expansão e síntese, operadas no ato de pensar, como afirma Massaud Moisés, em seu Dicionário de Termos Literários:

A metáfora demoraria pois no próprio ato de pensar e de conferir nome às coisas: ao deflagrar a palavra que denomina o objeto ou o pensamento que organiza a sucessão de palavras, a nossa mente cria e desenvolve metáforas. (MOISÉS, 1992, p. 326-327)

Compreendida nesse sentido, a metáfora teria o poder de produzir formações linguísticas que poderiam tanto restringir a compreensão de um objeto, atribuindo-lhe um sentido concreto e referencial, quanto ampliá-lo, trazendo um caráter polissêmico à idéia materializada. Exemplos destas diferenças podem ser vistos em metáforas científicas que objetivam fechar o sentido de uma idéia, assim como em metáforas literárias que intencionam abrir o sentido. Em função desta dupla possibilidade de sentido e compreensão do termo, a metáfora tomou direções e definições diversas, às vezes antagônicas. Gaston Bachelard, por exemplo, estudioso do campo da fenomenologia do imaginário, faz uma distinção entre metáfora e imagem, priorizando a segunda em detrimento da primeira por acreditar que a metáfora reduz e fecha o sentido, enquanto a imagem traz em si a possibilidade de fazer a imaginação abrir e devanear por caminhos ainda a serem explorados. Desse modo, Bachelard afirma que:

A metáfora vem dar um corpo concreto a uma impressão difícil de exprimir. A metáfora é relativa a um ser psíquico diferente dela. Ao contrário, a imagem, obra da Imaginação absoluta, extrai todo o seu ser da imaginação. É, quando muito, uma imagem fabricada, sem raízes profundas, verdadeiras, reais. É uma expressão efêmera ou que deveria ser efêmera, empregada de passagem” (BACHELARD, 1993, p. 87-88)

Etienne Decroux, por sua vez, utiliza a metáfora como potência poética libertadora, tal como a imagem bachelardiana, conceituando-a a partir do que chama de *métaphore à l'envers* (metáfora às avessas). A metáfora mímica caracteriza-se, portanto, pela possibilidade de provocar um vórtice de sentidos múltiplos, liberando o imaginário para devanear sobre possíveis entendimentos da cena a que assiste. O elemento gerador de tal movimento reflexivo e ativador é a ação não codificada e elaborada a partir de camadas superpostas de expressão e, por isso, portadora de amplas possibilidades de comunicação.

Nesse circuito, a ação age como força propulsora capaz de estabelecer o casamento entre corporeidade e imaginário capaz de configurar a metáfora artística desejada. Por meio das ações, revela-se a vida interior dos seres, assim como o

estado de espírito que os move a agir. Desse modo, as narrativas a serem construídas serão tão distintas quanto serão as relações de interlocução estabelecidas com cada espectador.

À ação acrescentam-se, no espetáculo teatral, elementos teatrais como a iluminação, o figurino, o texto, dentre outros, que têm a função de contribuir para a elaboração de uma composição não figurativa e plural. Assim, a ação coloca-se no centro do trajeto de construção da metáfora ao avesso, cujo objetivo é produzir imagens dotadas de força de ativação de percepção nos espectadores, capacitando-os a fazer livres associações que sigam os caminhos e direções oferecidos pelo imaginário. Percebe-se, portanto, que o trajeto de construção da metáfora decrouxiana parte do concreto e encaminha-se para o abstrato, realizando-se na individualidade de cada interlocutor, e não o contrário, como afirma George Mascarenhas:

No avesso do processo de construção da metáfora na poesia, em que se tem uma idéia e se procura descobrir uma analogia através de elementos que serão traduzidos em palavras, a mímica corporal dramática trabalha a partir de ações concretas com o propósito de atingir idéias ou emoções que estão em um plano abstrato e que sempre poderão ser interpretadas de diferentes maneiras. (MASCARENHAS, 2007, p. 77)

À medida que ações físicas como empurrar, puxar, atirar, saltar, cortar, tecer, pisar, olhar, acariciar, dentre outras, vão sendo exploradas, o mundo imaterial das imagens mentais e o mundo material da corporeidade encontram-se para fisicalizar o cinema mental, a construção da metáfora ao avesso e a possibilidade de leitura polissêmica por parte do espectador. Nesse trajeto de construção da metáfora decrouxiana, constitui-se o que ele chama de corpo pensante, que parte de uma ação cotidiana e a amplia, diminui ou distorce, utilizando-se de um jogo corporal com texturas, intensidades, dinâmicas, geometrias e dilatações para adentrar na esfera da cena, compondo metáforas e tecendo narrativas.

A partir daí, Decroux descreve relações de força, de oposição, submissão, contemplação, etc., nas quais a fisicalidade do ator ganha em presença e expressão, em possibilidade de criação de discursividade artística e em polissemia. A mímica decrouxiana deseja compor, por exemplo, ações que retratem o peso das idéias e dos sentimentos, em suas diversas intensidades, modos e ritmos para

representar a aventura humana. Para tanto, inscreve, no corpo do intérprete, por meio do jogo com as ações, o peso do imaginário e das relações.

Para compor tais narrativas, o sistema decrouxiano perfaz um trajeto oposto ao exercício de decodificação da pantomima em cuja ordenação objetos invisíveis e gestos codificados compõem o jogo de sentido único para o qual o espectador é convocado a decodificar o enredo metalinguístico.

Como indica George Mascarenhas:

Para a decodificação de um enredo [pantomímico], a narrativa é gerada a partir de uma espécie de sub-vocalização, na qual as palavras vão sendo formadas na mente do espectador, traduzindo as informações gestuais em informação semântica única: uma porta que não abre, um copo, o passeio com o cachorro. Todos os espectadores vêem (ou devem ver) a porta, o copo, o cachorro. Não há espaço para a interpretação pessoal da ação ou do gesto. (MASCARENHAS, 2007, p.73)

Ao contrário, o enredo desenvolvido na cena decrouxiana ampara-se na exploração de ações que são construídas, inicialmente, num trajeto delineado pela investigação de um tema de interesse ou de um movimento corporal qualquer. Segue-se, a isso, a constituição de uma narrativa que esfacela o tema investigado, fragmentando a fábula (se houver). Por fim, procede-se à criação de uma ordenação orientada por critérios ligados à causalidade física. Perfaz-se, assim, um caminho quase cíclico ou talvez espiralar, pois a cada vez que se retoma o ponto motor de desenvolvimento da ação dramática, desdobra-a, ampliando os caminhos e perspectivas de exploração temática.

Contudo, embora partindo da ação e da experimentação no corpo, a mímica decrouxiana não descarta a palavra como forma de expressão, mas oferece algumas diretrizes para o uso do texto falado em cena.

3.4 A RELAÇÃO DA MÍMICA COM O TEXTO DRAMÁTICO

Para Decroux, na mímica corporal dramática, o texto deve estar submetido ao movimento. Em seu livro *Palabras sobre el Mimo* (2000), explica que, nos momentos de maior movimentação, é melhor optar pela inclusão de menos texto, assim como

nos momentos de menor movimentação, pode-se esbanjar no uso do texto. Deste modo, estes dois elementos não entrariam em choque, nem competiriam entre si pelo lugar de proeminência na atenção do espectador, o que poderia desviar o foco do que está sendo comunicado.

Tal recomendação faz constatar que não está em questão, nesse estilo de mímica, a eliminação do texto. Tampouco deseja-se substituir esse elemento pela entrada de gestos codificados que seriam decodificados pelo espectador, de forma unívoca, à maneira da cena pantomima ou do mimodrama.

A relação da cena decrouxiana, cuja ênfase é a construção psicofísica, com o texto parece retomar um laço com as origens do desenvolvimento deste gênero teatral: a tradição do antigo *mimus* da Antiguidade clássica, em cujo formato pré-dramático cabia todo tipo de peripécias físicas, associadas a chistes verbais. Os *mimos* primitivos que circulavam pela Grécia e Oriente, desde antes do século IV a.C., seguindo até o Império Romano, onde obtiveram importante destaque e popularidade, eram treinados em façanhas acrobáticas, mas eram também reconhecidos por seus textos, escritos ou improvisados, que criticavam e ridicularizavam as sociedades por onde passavam.

Há registros de textos mímicos desde 430 a.C., na Sicília, onde Sófron parece ter dado, pela primeira vez, forma literária às farsas rústicas burlescas praticadas desde tempos imemoriais pelos mimos que perambulavam pela Europa (BERTHOLD, 2001). Sabe-se também que, na Grécia antiga, a maioria dos textos mímicos era em prosa, mas havia também os *mimeidoi*, que eram cantados (segundo Berthold, seriam os precursores do *music-hall*). Havia ainda os *mimiambos*, do poeta Herondas De Cós (em torno de 250 a.C.), breves textos mímicos e espécie de variante poética dos mimos gregos escritos em iambos – forma de versificação grega utilizada nas peças clássicas. A temática destes textos era, em geral, satírica e, como afirma Berthold, “Seu alvo era a imitação ‘fiel à natureza’ de tipos autenticamente vivos, ou, num sentido mais amplo, a arte da autotransformação da *mímesis*.” (BERTHOLD, 2001, p.136).

A mímica decrouxiana afasta-se do traço satírico e jocoso de seus ancestrais gregos, e, tal como a mímica primitiva, investe na força da mimese. Contudo, este outro que a mímica corporal torna manifesto por meio do corpo de seu ator não é mais o tipo farsesco, mas sim as diversas forças, relações e imagens que

condicionam a sua ação no mundo, denunciando, assim, a lógica de funcionamento do mundo moderno, cujas disposições acentuam-se e desdobram-se no contemporâneo. Segundo Decroux:

Lo que caracteriza a nuestro mundo es que está sentado. La mima corpórea se levanta, se divierte representando al mundo, estar en la mima es ser militante, un militante del movimiento en un mundo que está sentado. (DECROUX, 2000, p. 07)

Neste sentido, a mímica decrouxiana, assim como o mimo primitivo, não necessita de nada mais além do próprio ator, sua corporeidade e sua capacidade de mimetizar. Ou, como indica Aristóteles, na *Poética* (2004), o que é necessário é o ato de produzir semelhanças criativas e, com isso, definir metáforas que imbriquem ação e imagem, compondo linhas de força tais que delineiem o humano, suas condições e o sentido de suas relações no mundo.

Segundo Corinne Soum² (apud MASCARENHAS, 2008, p. 83), ao retirar o caráter satírico e jocoso da mímica e dar-lhe um tom “sério, Etienne Decroux,” trouxe para esta arte um traço distintivo. Ele conduziu a sua mímica corporal à categoria de arte teatral, em cuja organização discutem-se as grandes questões humanas tal como propõem a tragédia ática, o drama sério e mesmo o drama moderno, - em crise, porém reformando-se para melhor discutir o estado e as situações do homem de sua época. Decroux, segundo Soum, teria, com isso, retirado a mímica das ruas, “[...] para dar-lhe um tratamento de um drama sério com influência épica, eliminando sua natureza de comicidade *a priori*.” (MASCARENHAS, 2008, p.83).

Tal orientação assemelha-se, em certa medida, à operação produzida por Molière com a comédia, ao retirá-la das ruas e levá-la aos salões da corte de Luís XIV, o *Roi Soleil*. Molière desenvolveu a *haute comédie*, a comédia clássica francesa, tornando-a objeto de deleite da nobreza, ao não apenas reproduzir os tipos cômicos e farsescos oriundos da *Commedia dell'arte* e suas situações burlescas, mas ao inseri-los em formas literárias que apontam e denunciam as desigualdades e desmedidas presentes na sociedade de seu tempo. Para tanto, Molière usou os mesmos moldes e elementos dramáticos presentes na tragédia

² Última assistente de Etienne Decroux, ao lado de Steven Wasson, tendo estudado com ele no período entre 1979 e 1985 na escola de Boulogne-Billancourt fundada pelo mestre em 1962 nos arredores da cidade de Paris.

clássica.

Na cena decrouxiana, o texto, por sua vez, tem a função de dialogar com os seus intérpretes e espectadores, abrindo espaço para a emersão de imagens, idéias, atmosferas, de modo a ora manter o sentido referencial evocado, ora perfazer trajetos diversos do discurso de referência, perseguindo sentidos não figurados. Assim, o texto mímico muitas vezes abandona a função de descrever estados, narrar atividades e eventos, provocar ações ligadas ao referencial concreto da cena na qual se insere, para apresentar-se como discurso poético, sem sentido fixável, extrapolando a situação dramática da qual emerge. Abre espaço, com isso, para um jogo textual onde procedimentos como falas em fragmentos, diálogos entrelaçados, fazendo as réplicas se entrechocarem, apresentação de uma linguagem inversa à função da personagem que fala, ou à ação e situação esboçadas, dentre outros, possam ser elaborados, de modo a favorecer a precipitação do corpo do ator na cena. Um corpo que, ao agir, expressa as informações, idéias, imagens não ditas pelo texto.

Observa-se que a cena decrouxiana traz em si uma lógica própria e, portanto, uma narrativa específica que requer, do texto, um reposicionamento, de forma a dialogar colaborativamente com a representação para a qual se destina. Tal lógica instala-se no movediço, num espaço marcado pelo desejo de tornar visível o invisível. Ao fisicalizar o pensamento, o imaginário, materializa o inefável, o que está presente e, ainda assim, não está. O corpo decrouxiano é composto por frestas por onde ventila e se entrevê o impalpável; desse mesmo modo, a proposição textual também deve refletir tal fluxo para estabelecer um diálogo colaborativo capaz de trazer potência e renovação para a cena teatral e para a forma dramática. Desse modo, Decroux se questiona: “¿Qué nombre, no tan peyorativo, se le puede dar al escrito que parcialmente vacío – voluntariamente, repitámoslo – le abre un lugar a quien lo dice?” (DECROUX, 2000, p.98).

Na mímica, o lugar de “quem diz” é, de fato, o lugar de quem se move com um corpo e atenção dilatados, para deixar buracos por entre os quais o imaginário abra espaço para novas e velhas experiências circularem: as ali produzidas e as que estiveram presentes e, virtualmente, poderão voltar a estar. Tal característica nem sempre implica numa relação harmoniosa entre o texto dramático e a cena teatral. Contudo, a recomendação decrouxiana, no que concerne ao uso do texto na cena,

acaba agindo como um alerta que chama a atenção para a compreensão da especificidade do sistema, propondo uma relação entre texto e fisicalidade que enfoque a potencialização da comunicação entre palco e platéia. Em última instância, este procedimento amplia a força mimética e a possibilidade de renovação da cena, ou, no mínimo, oportuniza a descoberta de novos caminhos dramáticos e cênicos a serem trilhados.

3.5 MÍMICA E MODERNIDADE: DESCONTINUIDADE E MOBILIDADE

Faz-se necessário chamar atenção para outro aspecto relativo à forma de organização da narrativa decrouxiana e às origens do desenvolvimento da mímica corporal, no contexto do Modernismo.

Coelho Neto, em sua obra *Moderno Pós-Moderno* (2001), descreve que a sociedade moderna, constituída do início até meados do século XX, desenvolveu formas de interação, conceitos e dispositivos que estão refletidos, como princípios, em todos os campos do conhecimento e expressão da época. O autor descreve cinco princípios: a mobilidade, a descontinuidade, o cientificismo, o esteticismo e a predominância da representação sobre o real. Dentre eles, os princípios da mobilidade e da descontinuidade parecem destacar-se, especialmente na disposição interna da mímica decrouxiana, com repercussão na forma de ordenação de sua narrativa.

O princípio da mobilidade, referido por Coelho Neto (2001), descreve a mutabilidade das coisas, a constante alteração dos instrumentos utilizados no jogo social e as mudanças de posição, as alterações de papéis presentes em diversas instâncias da modernidade. O tempo moderno e as relações tecidas nos espaços por ele circunscritos suscitam a rápida alteração e uma constante mutação. A mobilidade como princípio transposto para a narrativa artística parece implicar na construção da arte moderna e também contemporânea, com obras que favorecem a exploração de focos diversos para a condução das ações e tramas artísticas.

O desenvolvimento desse princípio remete, conseqüentemente, ao segundo, o da descontinuidade, cujo nome designa o seu modo de organização, algo interrompido, irregular, salteado. A descontinuidade indica o fracionamento das

partes, a quebra da unidade, a inserção de espaços em branco, de pontos descontínuos no curso da narrativa que a encaminham para uma multiplicidade de direções e para possibilidades de contar histórias distintas.

Os princípios modernistas citados trazem para a narrativa textual e imagética das obras artísticas uma mudança de paradigma que irá imperar até hoje na contemporaneidade: o abandono da linearidade, da totalidade e da estabilidade. Desenvolvem-se, assim, narrativas artísticas que se instalam na incompletude, no lugar da reticência e do que está para ser dito, mas que o faz muito particularmente a cada espectador, a depender de sua leitura. A mímica decrouxiana, como sistema artístico desenvolvido na esteira da modernidade, absorve tais características e tece também uma narrativa tanto textual quanto física, vazada, descontinuada, com aptidão ao movimento e à fragmentação.

Podem-se observar esses princípios nas diversas linguagens artísticas modernas. Como exemplo, tomemos a obra cubista modernista *Les Femmes d'Alger (O J) (1911)*, de Picasso. Em tal obra, os princípios da mobilidade e da descontinuidade, descritos acima, são vistos na forma de desenvolvimento da situação delineada: mulheres oferecendo seu corpo. Todas as faces dessa imagem-narrativa nos são mostradas ao mesmo tempo. Sem um momento anterior ou posterior para a organização causal, os fatos são enovelados, apresentando-se todos ao mesmo tempo, de modo descontínuo e móvel.

O tema ou a situação apresentada na obra pode ser definido de modo quase unânime por diversos apreciadores. No entanto, as impressões e mesmo a história suscitada serão muito particulares e variáveis para cada espectador. Assim, a obra contará algo diferente para cada pessoa que a vê ou viu.

Exemplos de mobilidade e descontinuidade, na forma de organização da narrativa decrouxiana, podem ser observados em quase todo o seu repertório de figuras e peças. *A Carícia nas Costas de Vênus* é um dos estudos nos quais é possível observar a atuação de tais procedimentos para a elaboração da narrativa.

A figura aborda o tema do contato com o impalpável metaforizado pela ação de tocar as costas da deusa Vênus. Cada carícia desdobra-se, contudo, na ação de tocar Vênus e também sentir-se tocado por ela. Para compor tal efeito há no trajeto de desenvolvimento da figura, momentos de fusão e momentos de justaposição das

ações de acariciar e de sentir-se acariciado. Com isso, a composição procede a um jogo que foca na contínua mudança de posição do agente que executa a ação e daquele que sofre os seus efeitos, o que faz o foco da ação deslocar-se continuamente.

Ao lado dessa construção, a figura opera ainda deslocamentos espaciais, abruptos, sem transição ou qualquer indicação de mudança o que implica no desenvolvimento da ação central e, portanto, da narrativa, de modo fragmentado. Assim, em cada momento da figura, Vênus está em um ponto distinto do espaço e as ações de acariciar seguem um fluxo irregular, como veremos a seguir.

A primeira grande carícia é feita na direção horizontal, como se Vênus estivesse deitada em frente ao sujeito que executa a ação. Em seguida a carícia é feita verticalmente na diagonal direita, como se ela estivesse em pé. A terceira carícia é feita, novamente, em frente ao sujeito que a executa, porém, em posição vertical. A quarta carícia é feita na diagonal direita frente, também na vertical. A última carícia retoma ao ponto inicial da deusa deitada em frente àquele que executa a ação, na horizontal. Em todas as etapas, o intérprete realiza com a mão o movimento de acariciar e expressa através de sua coluna vertebral, com um movimento intenso, a sensação de ser acariciado. Vê-se, assim, uma ordenação da narrativa de modo salteado, irregular e, portanto, descontínuo.

O deslocamento espacial de Vênus e a relação com as carícias associam-se de modo a compor ora a fusão, ora a justaposição das ações distintas de acariciar e de ser também acariciado. Tal modo de desenvolvimento favorece a exposição de momentos distintos da narrativa, reunidos conjuntamente diante do espectador, e instiga a produção de leituras que, embora possam ter pontos em comum, constituirão histórias diferentes para aqueles que a lêem, efeito similar ao produzido pela obra de Picasso.

A narrativa decrouxiana se utiliza de expedientes causais, rítmicos e procedimentais diversos para criar a mobilidade e a descontinuidade referidas, como veremos minuciosamente no capítulo quatro. Tais princípios têm importância capital para o desenvolvimento da narrativa mímica, de caráter eminentemente fragmentado e multifocal, com o objetivo de ordenar ações e compor histórias que, em função de seu modo de articulação descontínuo e móvel, estimularão a produção de sentidos polissêmicos e subjetivados, tão diversas quanto a diversidade

de seus interlocutores.

O princípio da descontinuidade, como construção da narrativa textual, é muito visto também nas práticas cênicas contemporâneas, sobretudo as que valorizam o movimento corporal. Observa-se, nesses casos, a entrada do texto dramático como uma colagem, muitas vezes, excessivamente fragmentada, chegando ao sem sentido ou sem sustentação dramática. O resultado é um texto muitas vezes desarticulado que, apesar de frequentemente funcionar muito bem em cena – na associação com o movimento – não se sustenta como obra dramática autônoma e depende da encenação para ganhar sentido.

Não se trata, aqui, de investigar a estruturação e criação de um texto em rubricas, descrevendo indicações cênicas, a exemplo do *Ato sem Palavras*, de Beckett, ou de *O Menor quer ser Tutor*, de Peter Handke. A intenção é pesquisar a construção de uma estrutura textual dramática na qual o ator não seja amarrado pelo texto e nem o texto seja esfacelado pelo ator ou encenador, mas, ao contrário, investigar possibilidades nas quais haja uma estrutura dramática dirigida ao movimento.

Um exemplo de texto que se aproxima do interesse analítico desta pesquisa é *Acrobatas*, de Israel Horowitz, escrita em 1970, no qual podemos observar a relação entre a ação e o texto, em uma situação construída de modo que a corporalidade é vital para o desenvolvimento das réplicas e da narrativa. A peça mostra um casal de acrobatas num dia comum de treinamento. Entretanto, em meio à sequência acrobática vemos ser despejado, alternadamente, por um e outro personagem, um texto ácido e cada vez mais agressivo que revela um casamento em crise. O autor condiciona a ação física justamente para amparar a força e tensão de sua metáfora cênica, numa relação desgastada e desequilibrada. Contudo, essas tensões são instaladas, justamente, no terreno de uma rotina acrobática estável, precisa e que requer equilíbrio total. Não há como fugir desse jogo entre as ações acrobáticas e o discurso das personagens. De outro modo, a metáfora seria aniquilada, bem como a situação dramática construída. A força do texto, todavia, reside justamente na relação entre o que é dito e o que é feito. Porém, observa-se uma fragilidade na construção das réplicas que, por ancorarem-se no uso de clichês, não investem na exploração da linguagem e tornam o diálogo superficial.

Imagino um texto que acompanhe o sistema psicofísico decrouxiano e faça

nascer daí uma metodologia possível de escrita dramática dirigida ao ator mímico, que mantenha em perspectiva a força das imagens construídas pelo corpo, fala e presença do ator, em um enredo multifocal, não-linear e dinâmico, tal qual o mundo contemporâneo. A intenção, como dito anteriormente, é produzir “textos corporais dramáticos”, ou seja, concebidos pela lógica do pensamento e sistema teatral decrouxiano.

Para compreender de que modo é possível constituir um drama decrouxiano, é preciso observar quais são os elementos constitutivos do drama e o jogo estabelecido entre eles, a partir dos vetores de ação e das linhas de força que o sustentam e impulsionam, ao longo do trajeto de composição da narrativa dramática.

3.6 FORMA DRAMÁTICA: LINHAS DE FORÇA E VETORES DE AÇÃO

Chamamos de vetores de ação e linhas de força, os elementos que participam do jogo de tensões responsáveis pelo desenvolvimento da ação dramática, com base no modelo actancial desdobrado por Anne Ubersfeld (2005), a partir das proposições de Souriau e Greimas. A autora, em sua descrição do modelo, defende que a relação de forças que se estabelece entre os actantes, com base nas funções que ocupam, conduz o movimento do texto.

Segundo Ubersfeld o actante é a unidade do drama responsável por mover a ação dramática ao assumir na narrativa uma função sintática. O actante pode ser uma abstração, uma personagem coletiva ou ainda estar ausente da ação do drama estando a sua presença inscrita na narrativa por meio do discurso de outros personagens. O actante não pode identificar-se com os personagens, embora, os personagens carreguem, em seus trajetos, funções actanciais.

Assim, a partir das funções que exercem na narrativa dramática, os actantes moverão os personagens do drama a empreenderem ações vetorialmente direcionadas à realização de seus objetivos. Ao longo do trajeto vetorial são constituídas linhas de força entre o adjuvante e o oponente que caracterizarão os modos de ordenação da narrativa.

A compreensão aqui exposta sobre o que sejam linhas de força e vetores de ação no drama, nos leva a identificar um elemento chave para o desenrolar da ação dramática - o jogo entre actantes - que, por sua vez, abre espaço para a entrada dos modos de ordenação dos elementos constitutivos do drama.

A partir de tal observação procederemos à investigação dos elementos, dinâmica e natureza do drama, de modo a levantar dispositivos que nos permitam proceder à articulação e aplicação de tais recursos aos procedimentos decrouxianos de construção da narrativa em uma forma que surja da associação entre esses dois sistemas. Para tanto, faz-se necessário, por ora, determo-nos sobre a exploração do campo dramático.

No modernismo teatral, a partir do final do século XIX, vimos, pouco a pouco, dar-se a inserção de princípios líricos e épicos na estrutura do drama, condicionando, com isso, a ruptura das unidades de ação, espaço, tempo, tão firmadas a partir do século XVII.

Desse modo, estabelecem-se novas formas de organização da história ditadas não apenas por uma causalidade linear e sucessiva no curso de seu desenvolvimento, mas por fatores como a exploração temática. Isso se dá através da manutenção de um elemento comum em todas as cenas, por exemplo: uma personagem que dá unidade à peça, como no *Baal*, de Brecht, escrita em 1918 (1992); temas que se repetem ao longo de toda a peça em meio a apresentação de acontecimentos e personagens diversos, como em *Shopping and Fucking*, de Ravenhill, escrita em 1996 (1996); ou pela unidade de lugar, com a mudança de ação e tempo, como em *A Aurora da Minha Vida*, de Naum Alves de Souza, escrita em 1981 (1982).

Em outros casos, há a exposição de uma situação que não avança, pois a ação central foi condensada em um único evento e não há o surgimento de outros acontecimentos ou de uma vontade ativa nos personagens que os façam desejar transformar tal situação. Vemos uma trama circular inflar-se pela repetição de si mesma até o limite do insuportável e, por fim, terminar no mesmo ponto em que começou, ou pelo menos aparentemente, a exemplo de peças do chamado Teatro do Absurdo, como em *Dias Felizes*, de Samuel Beckett, escrita em 1960 (1973) ou *A cantora careca*, de Ionesco, escrita em 1950 (1993).

Em outros casos, vemos ainda a ruptura total com a linha de personagem, linguagem, conflito, tensão, ritmo, enfim, com todos os elementos constitutivos do corpo dramático, a exemplo da peça francesa *L'effet de Serge*³, de Phillippe Quesne, de 2007, e a montagem carioca *Ensaio.Hamlet*⁴, da Companhia dos Atores, de 2004.

Chega-se ao século XX, então, com grandes discussões sobre a definição, organização e importância do drama, bem como suas formas, linhas de força e vetores de ação, que seus elementos constituem. Em tal contexto, os limites do drama são ampliados ainda mais, até o seu esgarçamento e explosão.

É posto na mesa o direito à liberdade total na cena para o bem de uma construção artística própria, na qual tudo seja possível. Observamos a desconstrução de normas, conceitos, formas, até mesmo da própria identidade do drama, sempre e outra vez questionada. Diante de tal panorama, surge a questão: o que resta como aspectos fundamentais para a sustentação do texto dramático? E como eles se articulariam de modo a compor uma dramaturgia com organização autônoma e adequada à cena teatral decrouxiana? (O termo “autonomia”, aqui utilizado, refere-se apenas à idéia de que o texto dramático não depende da encenação para existir como obra artística).

Para empreender tal análise partiremos da observação do que designaremos aqui como drama rigoroso e dos elementos que tal forma constituiu como recursos fundamentais para a sustentação do dramático. Talvez por se aproximarem muito do modo de organização e desenvolvimento do gênero dramático (ROSENFELD, 1985), tais recursos ganharam força legislativa no neo-aristotelismo francês e terminaram por extrapolar tal período e chegar às formas atuais. Embora, sem a mesma rigidez normativa vista no século XVI, tais recursos mantêm-se como mecanismos que sustentam o dramático e caracterizam o drama.

Os elementos dramáticos a serem levantados aqui darão base à identificação dos recursos pertencentes ao dramático e à análise, a ser feita *a posteriori*, de formas dramáticas variadas, conformadas por poéticas geradas em momentos

³ Espetáculo apresentado pela companhia francesa Vivarium Studio no Festival Internacional de Artes Cênicas da Bahia (ano 2) realizado entre 23 e 31 de outubro de 2009.

⁴ Espetáculo apresentado no Festival Internacional de Artes Cênicas da Bahia (ano 1) realizado entre 24 e 31 de outubro de 2008.

históricos distintos. A observação a ser empreendida no item seguinte permitirá, por sua vez, investigar modos de cruzamento dos elementos do drama rumo à elaboração de formas dramáticas distintas. Tais hibridizações favorecerão uma melhor compreensão da dinâmica e natureza do drama, bem como das mutações estético-históricas operadas em sua interioridade.

De algum modo, a dramaturgia contemporânea parece ainda alicerçada sobre os princípios da *Poética* de Aristóteles, mesmo que seja apenas para desfazer-se deles. Os diálogos da dramaturgia com a *Poética*, estabelecidos mais calorosamente a partir do século XVI na França e sendo transformados em regras (ROUBINE, 2003) acabaram por propor a criação de textos que se caracterizam ora como de estrutura “aristotélica” ora “anti-aristotélica”. Assim, expressões como “regra das três unidades”, “verossimilhança”, “identificação”, “catarse” ou, ao contrário, “distanciamento”, “quebra das unidades” parecem fazer parte do vocabulário corrente dos teóricos e dramaturgos.

No Renascimento, a partir da visão de mundo dos séculos XV e XVI, baseada no antropocentrismo, na liberdade do indivíduo, no ressurgimento do humanismo, na descoberta do campo do intelecto e da geografia, vemos ocorrer a remodelagem da forma dramática clássica.

Tal movimento conduz a forma dramática a explorações que resultam da radicalização de procedimentos dispostos na *Poética* de Aristóteles, provavelmente escrita em 334 a.C. e 330 a.C. (BORIE, 2004).

A redescoberta, no Renascimento, do texto de Aristóteles sobre as questões da forma, estrutura e efeito da tragédia, abre espaço para a fundação de um pensamento sobre o teatro, que ganha contornos normativos a partir do século XVI.

Como indica Roubine (2003), em torno dos séculos XVII e XVIII, especialmente na França, o chamado “aristotelismo”, dissemina um conhecimento normativo que determina a constituição de uma forma dramática, aqui designada como drama rigoroso.

O drama rigoroso se caracteriza pela obediência dos dramaturgos às regras definidas por Nicolas Boileau Depréaux em sua *Arte Poética*, de 1674 (BASTOS, 1986). Caracterizada pelo rigorosismo e didatismo absolutos na aplicação do ideal cartesiano de clareza e distinção, a obra de Boileau é considerada a bíblia da Estética

racionalista. As reflexões de Aristóteles sobre a organização da Tragédia Clássica são apropriadas por Boileau, em sua estética objetivista, e transformadas em regras que se tornam absolutas para as diversas formas dramáticas de seu tempo. Assim, o drama deve desenvolver-se a partir da articulação de elementos internos responsáveis pela progressão da ação dramática.

Tais “normas”, uma vez postas em curso, condicionam toda ação empreendida nos domínios do drama, organizando e desenvolvendo uma escrita dramatúrgica centrada na sucessão linear e progressiva de ações empreendidas por personagens a partir de suas vontades.

Nesse trajeto, o drama rigoroso afirma dispositivos que normalmente são referidos como “aristotélicos” ou “neo-aristotélicos”. As observações de Aristóteles (2004) com relação ao espaço, ação e tempo de desenvolvimento da tragédia são transformadas por Boileau em regras de unidade de espaço, ação e tempo, articuladas por dispositivos como peripécia, verossimilhança interna e externa e acontecimento patético.

A forma rigorosa põe em destaque no *set* dramático, o jogo de oposições entre os personagens, condicionada pela operação actancial, de modo a fazer a ação, avançar. O drama é, com isso, definido como “uma dialética fechada em si mesma, mas livre e redefinida a todo momento” (SZONDI, 2001, p. 30).

As relações que compõem tal jogo dialético são tecidas por vontades que se antagonizam, põem-se em colisão crescente num tempo que é a sucessão de presentes, geram a si mesmas e, assim, precipitam-se para o futuro.

O tempo dramático rigoroso torna-se, assim, um presente absoluto impulsionador. Este presente absoluto concentra o desenvolvimento da ação na fala dialógica entre os personagens. Todos os eventos que precisam ser informados em cena, para o seu desenvolvimento ou para que o público esteja a par de informações cruciais do enredo, passam a ser realizados por meio da fala dos personagens. Tal organização implica, fatalmente, na impossibilidade de interrupção da ação dramática por um narrador, isto é, pela entrada, relativizadora, de uma fala que descreva a ação realizada por um elemento exterior ao vórtice da própria ação.

Assim, os diálogos são emitidos por personagens a partir da situação em que eles se encontram, fazendo-os persistir e avançar a partir dela. O diálogo torna-se,

portanto, *ação*, responsável pelo avanço do trajeto dramático, cena a cena, em tempo progressivo e tenso, como se diz comumente, em um presente prenhe de futuro.

Para que a ação seja capturada em sua totalidade, trajeto que compreende irrupção, desenvolvimento e conclusão, o drama rigoroso inicia-a no chamado “ponto de ataque” (TAFLINGER,1996), momento no qual se encontram dispostos todos os elementos que irão constituir a situação dramática ao colocar em suspensão um objeto de desejo (subjetivo ou objetivo) a ser disputado pelos personagens. A partir deste ponto inicial, a ação deve mover-se ao seu ápice para, em seguida, pôr-se em descida rumo ao seu desenlace e conclusão. Compõe-se, desse modo, no drama rigoroso uma trama linear com ações sucessivas e causais descritas por personagens em seu jogo de vontades opostas.

O personagem mantém-se como força mediadora que carregará a operação mimética dramática responsável por colocar em colisão vontades e objetivos opostos. Em tal operação o *pathos*, campo das paixões humanas (STAIGER, 2004), do personagem, é acionado, de modo a gerar o acontecimento patético - dispositivo que, por sua vez, irá impulsionar e enovelar a ação dramática num trajeto parabólico rumo à sua síntese, resolução do problema.

Segundo Aristóteles o homem é movido por paixões e é desta instância que nasce a ação e a poesia dramática caracterizada por uma mudança de estado, a peripécia. A peripécia, definida como “mudança de ação no sentido contrário ao que foi indicado e sempre, como dissemos, em conformidade com o verossímil e necessário” (ARISTÓTELES, 2004, p.47), age como elemento responsável pela criação dos pontos de mudança e alteração do curso da ação dramática, fazendo-a desdobrar-se.

O drama rigoroso, conduzido pelos moldes rigorosos de superioridade e racionalidade do Classicismo Racionalista, não apenas indica a conformidade ao verossímil, mas impõe o seu uso, de modo a identificar a obra com o mundo. O conceito de verossimilhança, delineado por Aristóteles, é agudizado na forma rigorosa e abre-se em duas perspectivas, interna e externa.

A verossimilhança interna, portanto, designa o domínio do plausível, daquilo que é possível de ocorrer no drama com base na lógica interna do universo que ele

sustenta e torna crível. Este mecanismo dramático está ligado ao potencial de persuasão e envolvimento da audiência pela esfera do drama, em função de sua organização e coerência interna. A verossimilhança externa, por sua vez, está relacionada ao mundo da comunidade, aos valores, normas e convenções partilhados por um determinado contexto social, numa temporalidade específica, e como eles se espelham e se articulam no set do drama para construir o crível, o possível e o persuasivo.

Enquanto a verossimilhança interna está ligada à coesão que existe no interior do drama, de modo a compor um microcosmo preenchido de sentido, unidade e credibilidade, posto que sustenta uma realidade ficcional crível para quem a vê, a verossimilhança externa se alimenta dos pactos sociais com o objetivo de implicar o espectador em seu jogo.

Por meio deste elemento, portanto, cria-se uma ponte entre a realidade ficcional, do drama, e a realidade social, do tempo e local de onde o drama emerge, para transpor ao set dramático a lógica de funcionamento do mundo exterior. O mundo e suas convenções devem, para a composição da verossimilhança externa rigorosa, estar presentes na obra de modo a jogar com o que pode ou não ser aceito e tomado como crível pela audiência para, assim, ativar os sentidos, intelectualidade e afetos do público com o qual interage.

Desse modo, a verossimilhança favorece a entrega do espectador à fábula dramática, possibilitando-o adentrar no estranho território da ficção ao tomá-lo como algo familiar por ser a extensão da sua realidade. Uma vez estabelecida tal identificação, o mergulho na fábula dramática pode ser realizado, de modo a levar a audiência, por alguns momentos, a esquecer-se de si para redescobrir na obra seus sentidos e impressões agora, porém, renovados. As verossimilhanças, interna e externa, visam, assim, implicar o espectador na fábula dramática. Além disso, a verossimilhança é um dos procedimentos dramáticos que, por meio do jogo com as convenções cênicas e sociais, sondam a realidade para colocá-la em discussão e reconfigurar os seus contornos.

Os elementos dramáticos acima descritos reúnem-se para fazer emergir uma ação que provoca paixão, mobiliza de algum modo a audiência, enquanto desenrola-se, e tem desenvolvimento e resolução autônoma.

Neste trajeto, o drama rigoroso descreve a progressão de um tempo linear e sucessivo que, por meio da atuação de personagens, amarra acontecimentos delineando, com isso, a fábula dramática. Cria-se, portanto, uma fusão entre real e ficcional que objetiva fazer espectadores e personagens vivenciarem o *pathos* suscitado, decompô-lo e equacioná-lo.

Os elementos advindos de tal forma rigorosa são explorados também no drama absoluto descrito por Szondi (2001), em seus estudos sobre as formas dramáticas do século XX. Contudo, em tais formas há a invasão no dramático de traços característicos do gênero lírico e épico, utilizados de modo a desenvolver experimentos estéticos, trazidos por conformações históricas imbuídas de novas visões de mundo e perspectivas ideológicas. Assim, enquanto expressões do que chamamos de drama rigoroso são verificáveis através de diversos exemplos presentes na dramaturgia, o drama absoluto, modelado por Szondi, não parece ser observável integralmente nas obras modernas que ele menciona.

A entrada de procedimentos líricos e épicos trouxe importantes alterações aos contornos e funções do drama, abrindo-o, progressivamente, a mutações paradigmáticas, que deram origem, séculos mais tarde, a produção de novas formas dramáticas. Em tais formas, os elementos advindos do dramático rigoroso, destacados acima, estão presentes. Contudo, ao serem ordenados de modo mais livre que os requeridos nas formas rigorosas do neo-aristotelismo compuseram formas dramáticas aqui denominadas como híbridas.

Dirigiremos agora o foco analítico desta pesquisa para a observação de formas dramáticas híbridas, desenvolvidas a partir do século XIX que ao jogarem com os elementos vistos, por meio da entrada, saída ou articulação destes com outros dispositivos, alteraram as formas, funções e paradigmas do drama.

Para proceder a tal observação faremos a análise de algumas formas dramáticas desenvolvidas ao longo dos séculos XIX e XX em cuja interioridade foram operadas alterações significativas para dar conta de impulsos estéticos e históricos que condicionaram a sua mutação. Tal perspectiva de análise permitirá verificar se os elementos pertencentes ao drama constituem uma forma fixa, cristalizada e, portanto, ultrapassada e morta, como afirma Hans Thies-Lehmann em seu *Teatro Pós-Dramático* (2007), ou se afirma a possibilidade de infinitas combinações, dentro do set dramático, entre os seus elementos, bem como o

cruzamento destes com dispositivos advindos de outros sistemas. A análise proposta constituirá ainda caminhos para investigação de modos de hibridização do drama, para, conforme assinalado atrás, abrir perspectivas para a constituição da forma dramático-decrouxiana intencionada.

3.7 ANÁLISE DE FORMAS DRAMÁTICAS HÍBRIDAS: O JOGO COM OS ELEMENTOS

As formas dramáticas modernistas desenvolvidas a partir do século XIX, contestam radicalmente a arbitrariedade das normas classicistas, ainda com certa ascendência sobre obras como, por exemplo, as do chamado drama burguês (ROUBINE, 2003). Procedem, assim, a experimentações marcadas por constantes reposicionamentos e rearticulações, dentro do corpo textual dramático, dos elementos vistos.

O drama realista, apesar de se ater ao dramático rigoroso de modo quase irrestrito, respeitando todos os seus pressupostos como normas de funcionamento para pôr em cena a sua “fatia de vida” – ilusão mimética capaz de criar no espectador a impressão de que está diante da realidade –, faz despontar um fenômeno, a ser agudizado pelo naturalismo: o desejo de dar conta da totalidade do real com exatidão, a ponto de transformar a ficção em realidade. Esse fenômeno adquire grande importância no desenvolvimento do drama moderno e pós-moderno.

A partir de tal objetivo, o drama realista assenta a sua construção na mimese da ação de modo a produzir no teatro um retrato fidedigno da realidade, quase como uma alucinação emanada do palco, uma realidade recortada e posta na cena para o deleite e reflexão do espectador. O drama realista apresenta os elementos do drama, citados no item anterior, para compor a sua narrativa de modo fiel ao dramático. Assim, na dramaturgia realista vemos dispositivos como unidade de ação, tempo e espaço, personagens, acontecimento patético, peripécia, verossimilhança interna e externa tecerem o drama sem propor maiores alterações no formato dramático.

No intuito de visualizar de modo mais claro o jogo de entrada e saída dos elementos dramáticos e, com isso, observar os vetores de força e linhas de ação

que se delineiam no drama e, portanto, as formas que constituem, procederemos à análise de peças dos estilos aqui apresentados a partir da definição de um tema específico: a presença da morte. A utilização de um mesmo tema nos permitirá observar como o drama é composto em formas dramáticas de períodos distintos, favorecendo a compreensão de sua natureza, dinâmica e, como referido, de modos distintos de cruzamento do dramático com outros sistemas artísticos.

Para essa observação, escolhemos peças exemplares de quatro movimentos artísticos: o Realismo, com a peça *Hedda Gabler*, o Realismo-naturalismo, com *As Três Irmãs*, o Simbolismo, com *A Intrusa*, e o Pós-Dramático, com a peça *Ensaio.Hamlet*. Essa seleção foi feita considerando-se as transformações geradas no drama orientadas por movimentos artísticos que impulsionaram a sua remodelação ao romperem, progressivamente, com todas as categorias do dramático, presentes no drama rigoroso. Além das obras citadas, o tema da morte será observado também numa figura decrouxiana, *O Adeus sobre o Túmulo*.

No Realismo, observaremos a manutenção de elementos da forma rigorosa. No Realismo-Naturalismo, veremos a inserção de elementos épicos serem introduzidos, de modo a alterar a dinâmica e o formato do drama. No Simbolismo, examinaremos a ordenação do dramático como instrumento para compor imagens cênicas. Na Mímica Corporal Dramática, focaremos o desenvolvimento narrativo, cujo delineamento privilegia a expressão do imagético através da articulação de recursos psicofísicos e dramáticos. Por fim, analisaremos o Pós-Dramático, observando a ruptura com todos os elementos e característica do dramático rigoroso para amparar-se na lógica do jogo, da apresentação de acontecimentos reais, em detrimento da ação de representar situações e personagens. Tal construção parte da crença na dissolução do drama que viria a ser substituído por textos teatrais que surjam como expressões desordenadas, respostas perturbadoras aos contextos contemporâneos dos quais emergem.

Na peça *Hedda Gabler* de Henrik Ibsen, escrita em 1890, os elementos do drama articulam-se de modo semelhante ao drama rigoroso compondo uma trama que se desenvolve progressiva e sequencialmente para dar conta da realidade, supostamente, tal como ela é. Todos os fatos a serem engendrados ao longo do texto são condicionados pela força actancial que faz os personagens moverem-se de acordo com funções e objetivos. Tal movimento irá delinear os vetores de ação e

as linhas de forças que conformam o drama realista.

Na cena inicial da peça, vemos Hedda, a filha de um general aristocrata, e seu marido, George Tesman, um jovem professor universitário sem grandes posses, mas com excelentes perspectivas de ascensão profissional, entrarem em cena ao chegarem de sua lua de mel. O casamento revela-se logo nas primeiras cenas, pela atitude de Hedda em relação aos personagens da casa de Tesman, ser fruto de uma manobra dela para garantir o futuro sólido e abastado que deseja e, acredita, Tesman poderá oferecer-lhe. Há ainda a informação, no início da peça, de que ela estaria grávida. Com o passar do tempo, contudo, a personagem vê que o casamento pode não atingir o patamar financeiro e social que ambicionava. Ela passa, então, a alimentar um jogo de sedução com Lovborg, escritor bem-sucedido no presente da peça, mas que no passado, em função de uma desilusão amorosa com a protagonista, tornou-se alcoólico e chegou a tentar o suicídio.

As ações da peça vão sendo delineadas, de modo sequencial e progressivo, compondo uma trama na qual Hedda é responsável por uma série de acontecimentos: 1. Induz Lovborg a retomar o vício da bebida. 2. Como resultado de uma bebedeira, o escritor perde o manuscrito de sua nova publicação, o qual considera sua obra prima. 3. Hedda encontra o manuscrito em sua casa, mas não revela a informação a Lovborg, pois deseja entregá-lo a seu marido para que ele publique a obra assumindo a autoria. 4. Lovborg, desesperado, procura consolo em Hedda e ela o convence de que a única saída diante de tal situação é o suicídio. 5. Após a morte do escritor, Brack, um amigo de Tesman, e admirador de Hedda, ameaça-a dizendo saber que a pistola com o qual Lovborg suicidou-se pertence a ela. 6. Brack chantageia Hedda dizendo que irá à polícia denunciá-la caso ela não aceite ser sua amante. 7. Sem saída, Hedda entra em seu quarto e se mata com uma pistola.

Na intriga de *Hedda Gabler* vemos os fatos serem engendrados, cena a cena, pela protagonista até levarem à sua morte, única saída possível dentro das circunstâncias sociais em que vive e do desenrolar dramático que provocou cuja ponta fecha-se em si mesma. No trajeto de desenvolvimento que Hedda Gabler constrói, ela prepara também, sem o saber, a sua própria morte. Ao tentar escapar da morte, moral, social e mesmo física, a protagonista do drama de Ibsen dirige-se a ela, sofrendo os impactos de sua própria ação. A morte é aqui, portanto, resultado

de ações, por meio das quais se entrevêem as convenções sociais, as questões de natureza psíquica, sexual, ética que tecem, sustentam e condicionam o desenvolvimento das relações e, com isso, da narrativa dramática.

Destacamos ainda, no enredo, o modo como a morte é construída, ação descrita em rubricas que indicam o som de tiro vindo do quarto de Hedda, momentos após sua entrada nele:

(Ouve-se um tiro vindo da sala interna. TESMAN, SRA. ELVSTED e BRACK levantam-se abruptamente.)

TESMAN: Oh, agora ela está brincando com aquelas pistolas de novo.

(Ele abre a cortina e entra na sala seguido por Mrs. Elvsted. Hedda está caída no sofá, sem vida.)⁵ (IBSEN, 2010, trad. nossa)

Tal construção parece ser ordenada de modo a respeitar as convenções teatrais de verossimilhança interna e externa típicas da “peça bem feita” do período. Os vetores de força e linhas de ação, delineados pela força actancial de Hedda em direção à realização de seu objetivo, sustentam no drama a manutenção de um formato semelhante ao drama rigoroso.

Observemos o exemplo de outra peça que, embora, desenvolvida em meio ao realismo, traz em seus contornos modos de aproximação da realidade que revela influências naturalistas. A peça *As Três Irmãs* de Anton Tchekhov, escrita em 1900, apesar de ter apenas dez anos de diferença de Hedda Gabler, trouxe em sua composição elementos épicos que reconfiguraram a estrutura, a função e a forma do drama. A força de renovação gerada pela entrada de expedientes épicos no corpo do drama levou ao que Szondi (2001) nomeou de epicização do drama. Observemos como o tema da morte é desenvolvido em tal contexto para identificar as alterações postas em curso.

As irmãs Irina, Macha e Olga, moram numa cidade do interior da Rússia. Há sete anos mudaram-se com o pai para o interior e há um ano, desde a morte dele, continuam lá. Alimentam o desejo intenso de voltar a morar em Moscou, local onde descrevem ter vivido em meio a grande agitação, produtividade e alegria. Contudo, a

⁵(A shot is heard within. TESMAN, MRS. ELVSTED, and BRACK leap to their feet). TESMAN: Oh, now she is playing with those pistols again. (He throws back the curtains and runs in, followed by MRS.ELVSTED. HEDDA lies stretched on the sofa, lifeless.)

intriga da peça é construída por meio de uma oposição de forças actanciais, vetores de força e linhas de ação, que as mantêm submissas, fazendo-as descrever percursos dramáticos nos quais se afastam, progressivamente, do que desejam.

Assim, as protagonistas delineiam um trajeto no qual têm como objetivo voltar a Moscou. Todavia, opõem-se a seu objetivo, eventos, personagens e estados emocionais que as destituem de força e ação vetorial para cumprir o que desejam. Desse modo, são levadas a devanear cada vez mais com a volta à metrópole, à medida que são afastadas de tal realização. Moscou vai sendo construída, ao longo da peça, como uma imagem que se torna, pouco a pouco, insólita, perdendo nitidez e concretude.

Em meio a tal configuração são tecidas as relações entre as irmãs, os amigos e familiares com os quais convivem, cujos trajetos reforçam a impotência delas e a incapacidade de transpor a situação dramática na qual estão inseridas.

Em *As Três Irmãs*, a morte é determinante para a construção dos fatos e do desenvolvimento da narrativa dramática da maneira como descritos acima. Em primeira instância, há a morte do pai, depois da qual suas vidas mudam seguindo lenta, porém, progressivamente rumo à estagnação. A morte do pai constitui uma força actancial que se instala na narrativa para dar o tom do seu desenvolvimento ao condicionar a disposição dramática das personagens que beira a inação.

Ao invés de agirem em direção à realização dos seus objetivos, as três irmãs passam quase todo o tempo da peça a esperar por algum acontecimento que as retire da situação passiva na qual estão inseridas. Quando, finalmente, tal acontecimento surge, a possibilidade de mudança é, mais uma vez, retirada do alcance das irmãs em função de uma nova morte.

A segunda morte acontece no final da peça, momento que traria, enfim, a mudança de perspectiva tão desejada. Essa possibilidade de mudança chega com o pedido de casamento feito a Irina por Tusenbach, membro do exército russo e frequentador da casa. Após resistir à proposta, por não amá-lo, Irina decide aceitar o pedido pela possibilidade de voltar a Moscou. No entanto, Tusenbach é morto por Solyone, seu colega do exército e também frequentador da casa das irmãs, que, apaixonado por Irina e enciumado, desafia-o para um duelo.

A nova morte aniquila por completo qualquer possibilidade de mudança e afirma a impotência e incapacidade das protagonistas de tomar o destino em suas mãos e transformá-lo para seguirem na direção de realizarem o que desejam. Tal como nas tragédias gregas, as personagens revelam a imutabilidade do destino e a fragilidade do humano ante os seus desígnios. Aqui, contudo, não pela submissão à vontade ativa de deuses, mas pela falta de perspectiva e sentido presentes no mundo. Desse modo, resta às irmãs apenas lamentar-se da vida, lembrar-se do passado glorioso e devanear com o futuro irreal, a volta a Moscou.

Vemos em *As Três Irmãs*, o jogo com os elementos dramáticos, movido pela força actancial descrita acima, solapar as unidades de tempo e espaço, assim como peripécia e acontecimento patético, pelo menos como compreendidas no sentido rigoroso. A peripécia rigorosa constitui a possibilidade de mudança, de alteração do curso da narrativa dramática.

Embora, haja acontecimentos e mudanças em *As Três Irmãs*, todos são inseridos para tecer linhas de força e vetores de ação que corroboram na manutenção da situação inicial.

O acontecimento patético, por sua vez, tem no sentido rigoroso, a função de suscitar a paixão e, desse modo, orientar os personagens a descreverem trajetórias em direção a realização de seus objetivos. No drama russo, todavia, tal atuação rigorosa não é observada. O que vemos é, ao contrário, o delineamento de personagens protagonistas destituídas de paixão que executam e sofrem ações as quais, em momento algum, suscitam um nível de mobilização capaz de transformar a situação em que estão inseridas.

O drama russo procede à ruptura das unidades de tempo e espaço, bem como com a função do diálogo, como visto no dramático rigoroso. A fala passa a ocupar-se da descrição de estados internos, lembranças e projeções sobre o futuro, ao invés de terem a função de fazer a ação dramática avançar.

A quebra das unidades de tempo e espaço, por sua vez, fazem pressupor a presença de um narrador operando edições na narrativa dramática com saltos espaciais e temporais.

Por outro lado, observa-se a manutenção do princípio da unidade de ação, porém não no sentido rigoroso. A ação está vinculada às personagens e não tem a função de fazer avançar o drama.

O tratamento do diálogo, tempo e espaço no drama amparam a dissolução da unidade de ação rigorosa. Além disso, revelam a entrada de elementos típicos da narrativa épica.

O tema da morte é explorado de modo diferente no drama simbolista revelando, por meio de sua construção, um fluxo de princípios e procedimentos que dão novos contornos a forma dramática.

O drama simbolista explora os símbolos, em sua organização, de tal modo que acaba, em alguns casos, como afirma Szondi (2001), instalando o drama numa paralisia temática, por meio da qual os personagens são destituídos de força de ação.

Paralisados e mudos, eles apenas esperam passivamente o desenrolar da situação na qual estão inseridos, sem terem qualquer objetivo. Nessa organização dramática, suas falas têm a função de apenas narrar os acontecimentos da peça. Desse modo, o Simbolismo constitui dramas que exploram a situação e abandonam a categoria da ação, fundando assim o chamado drama estático.

Um grande expoente desta forma dramática é a peça *A Intrusa* de Maurice Maeterlinck, escrita em 1890. O texto mostra uma família reunida em casa. Uma das portas dá acesso a um quarto no qual a mãe, doente, encontra-se em suas últimas horas de vida. A peça explora os símbolos em torno da chegada da morte, mas sem revelá-la diretamente. No início, todos ouvem uma foice fora da casa e pensam ser o jardineiro. Depois disso, ouvem-se batidas na porta da frente da casa e dizem, uns aos outros, que deve ser a irmã chegando. Mais tarde, ouvem-se passos, dentro de casa, subindo a escada. Por fim, a enfermeira sai do quarto da mãe e fica estática ao mesmo tempo em que o bebê, no outro quarto, começa a chorar.

A morte é construída por meio de imagens alegóricas e símbolos, como a foice, os passos na casa, o choro da criança que descrevem a sua aproximação. Assim, a morte não é gerada pelos acontecimentos da peça, tampouco determina uma perspectiva de vida, como nos exemplos anteriores. Em *A Intrusa*, vemos a morte tocar as vidas dos personagens por meio de símbolos, elementos narrativos e líricos

dispostos na narrativa, de modo a compor uma moldura dramática na qual emana a imagem – elemento central dessa forma dramática.

Ao ancorar-se na paralisia temática e na inserção dos símbolos para a construção de imagens cênicas, o drama simbolista traz características épicas e líricas que produzem a implosão do edifício dramático, ainda que mantenha a sua moldura. Desse modo, os vetores de força do drama são postos em suspensão compondo linhas de ação que se sustentam apenas na narração das vidas dos personagens, sem compromisso com os elementos do dramático rigoroso. A única categoria que se mantém de modo mais próximo ao drama rigoroso é a do personagem, cuja constituição ainda é a mola para a descrição da situação estática. O drama simbolista lança importantes anteparos sobre os quais o drama pós-moderno irá apoiar-se, para redimensionar a formatação e compreensão do drama e a interação de seus elementos nos dias atuais.

Dentre os muitos dramaturgos que contribuíram para a reconfiguração do drama é importante destacar ainda August Strindberg. Seu drama subjetivo e a dramaturgia do eu (em sua fase conhecida como pós-inferno), tem um formato, função e estrutura que pretendem ser a “imitação da forma de sonho, desconexa, mas lógica na aparência”, como descreve no prefácio de *O Sonho* (SZONDI, 2001, p.64).

Strindberg substitui elementos do dramático como unidades de ação, tempo e espaço pela unidade do eu, ao colocar em cena um protagonista que passeia pela existência, fundindo passado e presente, em encontros oníricos que parecem representar seu caminho pela vida. Segundo Anatol Rosenfeld, em tais formas dramáticas:

Cria-se assim um encadeamento oposto ao aristotélico, já que a sequência não liga uma ação una, mas aponta correspondências universais sem nenhum nexos lógico; correspondências simbólicas que se assemelham ao pensamento figural da Idade Média. (ROSENFELD, 2008, p. 138)

Observa-se, assim, que delineamentos épicos, líricos, fragmentados, estáticos, imagéticos, não-dialógicos e nos quais as *dramatis personae* perdem, progressivamente, força e relevância, invadiram o drama por meio das estéticas românticas, realistas, naturalistas, simbolistas, expressionistas, etc. Provocadas por

alterações sociais, culturais, filosóficas e poéticas, como dito, tais mudanças questionaram, a cada momento, os formatos, a função e a relevância da forma dramática, bem como o jogo actancial responsável pela constituição das linhas de força e vetores de ação do drama. Tais alterações ancoraram-se no desejo e na necessidade de ampliação, renovação e abertura do drama à captura das expressões, linguagens e formas correspondentes às organizações sociais e humanas de cada tempo, lugar e cultura.

A narrativa decrouxiana, por sua vez, aborda o dramático ao entrecortá-lo e associá-lo a características advindas do campo imagético para compor a sua narrativa cênica. Tal como nos exemplos descritos acima, partiremos de uma figura que trata do tema da morte para analisar brevemente o modo de desenvolvimento narrativo utilizado na *Mímica Corporal Dramática*.

A figura *O Adeus sobre o Túmulo*, criada por Etienne Decroux, descreve por meio de uma narrativa física, o último adeus, diante do túmulo. A figura tem início com um deslocamento pequeno e em tensão para frente executado pelo intérprete sugerindo a sua aproximação em direção ao túmulo. Logo em seguida há um afastamento acelerado e uma parada que indicam a hesitação. Após breves instantes de sustentação da parada, o intérprete aproxima-se novamente do túmulo para o último adeus. Apesar de abrupto, o retorno revela uma contradição, com segmentos corporais em direções opostas. Por fim, diante do túmulo, o intérprete executa o adeus, apenas com uma das mãos, ação lenta e em vibração, que é finalizada com uma suspensão do movimento e imobilidade.

Na figura descrita, o tema abordado é construído pela imagem que apenas alude à morte. Não há em nenhum ponto do trajeto decrouxiano um tratamento alegórico, factual ou figurativo. A morte é evocada pela imagem de um adeus, de modo intenso e vibrado, e pelo título da figura. A situação é apenas indicada e não fecha o sentido, mas o mantém aberto para que cada espectador possa tecer a narrativa que lhe for possível, estimulando a produção de sentidos diversos.

Apesar de compor uma narrativa corporal *O Adeus sobre o Túmulo* apresenta um jogo actancial, composto por procedimentos corporais, que exercem a função de agentes narrativos, delineando linhas de força e vetores de ação. Desse modo, vemos elementos como o peso, a interação intercorporal e a geometria do corpo no

espaço serem articulados a dinâmicas musculares, ritmos, paradas e suspensões, utilizados para compor o jogo corporal dramático decrouxiano.

Vemos, assim, que a narrativa decrouxiana desenvolve-se a partir de uma construção ancorada nos recursos psicofísicos do ator, delimitados por procedimentos poéticos próprios do sistema mímico, de modo a tecer narrativas nas quais o dramático e o imagético se entrelaçam para favorecer a autonomia da cena e a polissemia.

Procedimentos presentes na mímica decrouxiana e nas vanguardas históricas, tais como os observados acima, foram apropriados pelas formas dramáticas ao longo do século XX para produzir formas textuais, muitas vezes, vinculadas ao drama pela negação de todas as suas premissas constitutivas.

Mais marcadamente a partir da década de 70, organismos artísticos afirmaram-se como apresentações que extrapolam as formas dramáticas, referindo-se ao drama e seus elementos como convenções rígidas e imutáveis, cujas formas já não dão conta do tipo de comunicação requerida. Neste contexto vemos emergir formas textuais que se fundamentam na dissolução do drama. Funda-se o pós-dramático, termo cunhado pelo teórico alemão Hans Thies-Lehmann (2007) para designar uma categoria estilística que engloba formas dramáticas surgidas a partir da década 1970.

Na definição de sua categoria, Lehmann compreende o dramático como forma obsoleta e não elástica destinada ao arquivamento. Em seu lugar, formas com a potência de desintegração e desmontagem do molde dramático deveriam emergir afirmando-se como respostas perturbadoras às perspectivas sociais em que surgem. Em sua formulação do pós-dramático, o teórico entende o dramático como todo texto que realiza a mimese da ação, sendo narrativo e descrevendo, portanto, uma fábula ou um evento - mesmo que este se restrinja a uma situação. Desse modo, considera mesmo as formações textuais produzidas de meados do século XIX até o pós-segunda guerra mundial, como expressões dramáticas posto que, de algum modo, propõem uma síntese da realidade em organizações dramáticas que tecem o que ele chama de narrativa racional.

Segundo Lehmann, o que se vê no teatro pós-dramático é, contudo, o oposto do teatro dramático, a invasão da cena por imagens perturbadoras e desconexas em

textos e montagens que carregam a potência da desintegração e, conseqüentemente, operam a desmontagem e a dissolução do drama. Tal operação é executada pela preponderância de uma teatralidade autônoma, que intenciona compor imagens e superfícies linguísticas nas quais o desejo e o inconsciente expõem-se, inteiramente livres da ilusão mimética.

O teatro pós-dramático assenta-se, assim, em organizações que buscam explorar o domínio da *performance art*, da multifocalização, do ator como tema e da rejeição da interpretação, do uso de superfícies linguísticas, ao invés de diálogos, nos quais o texto não se apresenta mais como discurso figurativo.

Desse modo, tais representações parecem assemelhar-se mais ao jogo e às possibilidades de: valorização da presença real e concreta dos participantes que ele envolve; a produção de experiências partilhadas; a emersão de impulsos que sublinham o inacabado, a multiplicidade e a força da experiência. Assim, o teatro pós-dramático teria a potência e a função de construir um discurso teatral multiforme e hiperfragmentado expondo a sociedade e seu mundo por meio não do drama, mas do jogo.

A renovação produzida pela formulação de tal teatro define também o posicionamento político de Hans Thies-Lehmann que acredita que a dinâmica do mundo atual produziu mutações, como a onipresença das mídias na vida cotidiana, que repercutem na produção de uma comunicação social modificada e, portanto, a arte e o texto teatral devem acompanhar. Nesta nova configuração social inserem-se, progressivamente, na rotina das relações interpessoais, princípios e procedimentos advindos das tecnologias de informação como, por exemplo, o desejo de renovação incessante, a segmentação do tempo e a produção de relacionamentos reais movidos por conexões virtuais.

Tais mutações, ao criar novos paradigmas, transformaram os modos de percepção e os comportamentos sociais, bem como as produções artísticas e as maneiras de interação com seus interlocutores. Outro aspecto que contribui para tal reformulação social e artística é a ancoragem do desenvolvimento social em jogos linguísticos designados por Lyotard como meta-narrativas (LECHT, 2006). Caracterizado como espaço marcado pela descrença numa única narrativa social unificadora de individualidades distintas, o mundo moderno passa a constituir-se por um jogo de narrativas múltiplas e antagônicas que o atravessam e sustentam.

Segundo Lyotard (1998) Tal perspectiva é acentuada no período pós-segunda guerra mundial, momento em que a descrença moral, ética, política e a total falta de perspectiva diante de si e do mundo ganham espaço.

Um exemplo de elaboração textual alinhada com os pressupostos cênicos do Teatro Pós-Dramático é o espetáculo teatral *Ensaio.Hamlet*⁶ criação coletiva desenvolvida pelo diretor Enrique Diaz e a Companhia dos Atores (RJ) em 2004. O espetáculo nasce da fragmentação da obra *Hamlet* de Shakespeare, um clássico da dramaturgia universal escrita entre 1599 e 1601. Realiza-se uma atualização da tragédia shakespeariana, a partir da perspectiva da construção artística na contemporaneidade. Desse modo, a narrativa é despedaçada e os elementos do dramático são solapados com o objetivo de propor uma possível versão para o protagonista e suas relações no contexto do mundo atual.

O espetáculo esfacela a linearidade da história ao abrir espaço para camadas de leitura sobre a fábula que se sobrepõem a partir de diferentes perspectivas. Ora os atores expõem suas visões sobre as personagens que estavam desempenhando na cena anterior, ora se revezam na representação de uma mesma personagem, tendo o figurino como elemento unificador. Em outros momentos, os atores apresentam cenas da peça em contextos totalmente diferentes como, por exemplo, a cena do diálogo entre Rosencrantz e Guildenstern que é transposta para uma relação de bonecos *Jaspions* (super-heróis de um seriado japonês) ou quando *Hamlet* interroga sua mãe, a rainha Gertrudes, com uma câmera na mão e sua imagem é exibida em uma televisão que compõe o cenário.

O final grave da peça é prenunciado por uma sucessão de ações de contra-regra, para reorganização do espaço, feita pelos atores, por cenotécnicos que também entram em cena e pelo texto em *off* que diz “Este espetáculo não tem intervalo”.

Pouco depois, Hamlet entra em cena, despe-se e atira lentamente sobre sua cabeça um balde de terra. *Ensaio.Hamlet* constrói uma narrativa dinâmica e extremamente complexa fundindo elementos do âmbito do texto dramático e do

⁶ Espetáculo apresentado no Festival Internacional de Artes Cênicas da Bahia (ano 1) realizado entre 24 e 31 de outubro de 2008.

texto cênico para criar a fragmentação, a multiplicidade e o desejo de realizar o ficcional, como é dito, textualmente, na peça por um dos atores: no processo de ensaio, o diretor pedia aos atores que fizessem acontecer “alguma coisa de real” [sic].

O tema da morte é explorado em *Ensaio.Hamlet* a partir das sequências originais da peça. Assim, as mortes de Ofélia e a de Hamlet, estão presentes, contudo, a encenação trata-as de modo simbólico ao serem construídas por meio de um jogo com objetos e elementos de cena. Para a morte de Ofélia por afogamento, a cena é construída por uma ação da atriz, que nesse momento a interpreta, de derramar sobre si um garrafão de água. Também como fruto da brincadeira com os adereços e objetos de cena, constrói-se a cena final da morte de Hamlet, sendo executada na peça por uma série de materiais que são atirados ao chão, dentre eles farinha de trigo e terra. Antes deste momento há ainda uma cena em que os atores conversam, como atores do espetáculo, tentando lembrar a cena final de Hamlet, no texto shakespeariano. Dizem lembrarem-se de haver uma luta e das mortes, entretanto, a morte de Claudius e a luta entre Hamlet e Laertes, que leva também às suas mortes, não são executadas, tampouco é trazido o clima tenso e soturno que marca a construção original.

No Hamlet original a morte é a coisa mais importante, a peça inteira é construída a partir da morte para falar dela e voltar a ela. A morte condiciona a trama e é a força motora que subjaz à trama, o vetor actancial que impulsiona os personagens a agirem na direção da execução de novas mortes, como observadas no final da narrativa dramática. Em *Ensaio.Hamlet*, por sua vez, apesar de presente, a morte não condiciona ou altera a dinâmica ou os rumos da narrativa cênica. Ela é mais dos eventos executados na cena, cuja função é dar suporte ao grande fato que é o acontecimento cênico. A morte é utilizada como dispositivo para amparar o jogo cênico e fazer erigir o acontecimento, a cena teatral, no qual prepondera o simbólico por meio do uso abundante de adereços e elementos de cena.

Assim, ao abandonar o drama e investir no jogo com os aparatos da cena teatral, o chamado teatro pós-dramático intenciona criar uma poética de perturbação que, por meio do novo e do caótico, deseja liberar percepções domesticadas pela repetição de formas e fórmulas dramatúrgicas. Para tanto, cria-se uma revolução formal que visa alcançar uma mutação perceptiva, de quem produz e de quem

participa de tal evento.

Contudo, as alterações produzidas por essas expressões cênicas afirmam, de fato, a obsolescência e morte do drama, ou constituem uma nova mudança de seus paradigmas, como as ocorridas anteriormente? E, desse modo, não afirmariam, portanto, a sua flexibilidade e capacidade de mutação?

3.8 UMA REFLEXÃO SOBRE A MORTE DO DRAMA

Jean-Pierre Sarrazac, no artigo *A reprise (resposta ao pós-dramático)*, publicado como introdução ao livro *Études Théâtrales 38-39/2007 – La Reinvention du drame (sous l'influence de la scène)* (2010), analisa o drama e sua potência interna levando adiante a discussão aberta por Lehmann. Para tanto, parte do princípio de que se existe uma categoria pós-dramática, ela baseia-se na afirmação de uma suposta morte ou, no mínimo, ineficiência e inadequação do drama. Contudo, longe de admitir a extinção de tal forma, Sarrazac se põe a examinar o que, de fato, caracteriza o drama e quais são suas possibilidades de atuação.

Sarrazac, em sua reflexão analítica, toma a palavra *ação* e observa o termo como utilizado por Aristóteles, em grego, assim como a definição grega que a conceitua. Em grego, *ação* é designada pelo termo *práxis* e, segundo Sarrazac, cobre um campo muito mais amplo incluindo também os *estados* do humano. Se observarmos a *Poética*, de fato, Aristóteles (2004) não se põe a definir *ação*, mas faz sugestões de como ela deveria ser articulada na tragédia, de modo a afetar com mais eficiência a platéia à qual se destina. Aristóteles fala da fábula como imitação da *ação* de homens bons ou maus, articulada para causar prazer na audiência, na comédia, e no caso da tragédia, terror e piedade, contudo, não designa o que entende por *ação* dramática.

Ao trazer tal concepção estendida para o termo *ação*, Sarrazac amplia a compreensão sobre o conceito de drama, sua potência e possibilidades. O drama teria, assim, em sua forma potencial, a capacidade de abarcar uma ampla gama de expressões dramáticas e as diferentes formas históricas seriam exemplos de configurações para dar vazão a visões de mundo e desejos sociais e estéticos de períodos distintos. Sarrazac afirma que o que estaria implicado no dramático

rigoroso não seria a ação, mas a possibilidade de decisão do humano ou, ao contrário, a sua incapacidade de fazê-lo e, ao colocar em curso sua intencionalidade, agir. Segundo ele, a incapacidade de decisão é o que está em foco nas dramaturgias modernas e contemporâneas e tais formas dramáticas revelam não uma crise do drama, mas do sujeito - incapaz de desejar e mover-se decididamente em direção ao que deseja.

Para Sarrazac, portanto, as formas dramáticas iniciadas a partir de 1880 constituem-se em sínopes da ação, o que não significa ausência de ação. De acordo com a definição de *práxis*, a ação está presente e afirma vivamente a maleabilidade da forma do drama – quer ele se aproxime do gênero ao qual pertence, o dramático, apresentando, de forma precisa, suas características, quer esboce traços do lírico ou do épico.

Além disso, apresentam-se em tais formas não apenas estados humanos, mas também homens em colisão – senão com outro personagem ao menos consigo mesmo e com o mundo. Sarrazac os inclui, portanto, na esfera do drama, mas admite que tal campo e seus limites foram, inegavelmente, ampliados desde o drama moderno.

Assim, ainda segundo Sarrazac, o drama se organiza e reorganiza a cada momento a partir de mutações paradigmáticas que acontecem de tempos em tempos, como uma reprise, uma repetição do evento gerador de mudança. Contudo, apesar deste movimento ser algo que sempre retorna, ele não tem resultado estático, mas, ao contrário, reinventa, a cada vez que surge, o drama. Desse modo, revela a sua complexidade, assim como a dinâmica de sua forma e constituição. Tais reinvenções permanentes revelam ainda uma outra força que age sobre o drama, internamente, e que expõem sua natureza desterritorializante. A força a qual Sarrazac se refere é uma “pulsão rapsódica” que, segundo ele, trabalha a forma dramática e define-se como:

Pulsão permanente de irregularidade, que se manifesta de forma mais forte no período barroco, das luzes, do Sturm und Drang, na virada do século XX e, indiscutivelmente, na época atual. Pulsão rumo ao heterogêneo, rumo à assimilação de elementos díspares que também concernem aos grandes modos de expressão como o dramático, o épico, o lírico, o argumentativo e, além disso, a combinação do cômico, do trágico, do patético. Ou ainda a inclusão da oralidade na escritura. [...] Victor Hugo já havia constatado que a cada criação dramática ele deveria repensar a forma dramática –

cada peça sendo ao mesmo tempo modelo, protótipo e obra única.
(SARRAZAC, 2010, p.08)

O drama parece, assim, ser movido por uma dinâmica interna que o impulsiona à permanente instabilidade e desterritorialização, fazendo-o tomar formas tão diversas quanto contraditórias.

Esta pulsão rapsódica, identificada por Sarrazac, atravessa o drama, fazendo-o escapar ao longo do tempo de certezas formais, receitas testadas e intrigas gastas para, como Hegel e seu método histórico também afirmam, assumir um colorido histórico que permita “ser possível em qualquer tempo e poder ser invocado na poética de qualquer lugar.” (SZONDI, 2001, p. 24).

Há ainda outra força, talvez motora, que condiciona o movimento do drama e que é gerada fora de sua materialidade, embora se mantenha sempre vinculada a ele, assim como um desenho que, ao ser esboçado no papel não segue apenas os impulsos físicos da mão, mas os contornos da imagem mental. Se por um lado o drama tem autonomia e independência, por outro está vinculado a junções paradoxais que o constituem e caracterizam. Talvez por isso seja impossível isolá-lo e defini-lo de modo estável e fixo e talvez também por isso a melhor forma de compreender a sua dinâmica seja aceitar as dialéticas e tensões que o definem e o paradoxo que o funda: é drama e é também teatro - na medida em que carrega em si o espírito pulsante de vitalidade de renovação. Desse modo, recebe os impulsos do movimento teatral – que por sua vez é impactado pela esfera social – condicionando, com isso, o jogo entre seus elementos e a materialidade provisória de sua formatação. O teatro estimula continuamente o deslocamento e a renovação do drama e de suas formas históricas.

A reflexão conduzida a partir da observação do drama e seu comportamento, em formações estéticas historicamente conformadas, nos leva a acreditar que o drama e seus elementos não saíram ou sairão de cena de modo definitivo. O que nos parece é que cada época, cultura, estilo e poética recriam um formato a partir da definição de um paradigma, o qual favorece a expressão da dinâmica de forças internas que movem a sua organização.

Assim como “o teatro é uma obra de arte social e comunal” (BERTHOLD, 2001, p.103), o drama também o é e precisa reordenar-se e dialogar com outros gêneros e

estéticas para favorecer a sua comunicação social, sem, contudo, perder o seu propósito e potência. Para tanto, acreditamos, precisa definir modos de funcionamento e estruturar formatos nos quais poderá funcionar.

Desse modo, para erigir uma forma dramática com características decrouxianas é necessário, uma vez identificados os elementos e a dinâmica de funcionamento do drama, levantar os elementos responsáveis pelo desenvolvimento da narrativa decrouxiana e investigar como tais elementos podem ser cruzados com o dramático, de modo a criar o drama decrouxiano.

Ao identificar recursos decrouxianos pretendemos levantar procedimentos que explorem a força dramática e imagética presentes em tal sistema e utilizá-los em associação com os elementos do dramático, de modo a compor o tipo de narrativa dramática mímica pretendida.

Além disso, o levantamento de tal instrumental procedimental favorecerá o desenvolvimento de uma prática dramatúrgica imbuída da mesma força, dinâmica e intensidade presentes na construção física e cênica da mímica decrouxiana. As possíveis aproximações a serem geradas a partir do cruzamento de elementos de um sistema e do outro certamente trarão tensões a serem recebidas, contudo, como trilhos a nortear o caminho na descoberta de pontos de interseção.

No capítulo a seguir serão identificados procedimentos decrouxianos, que associam o dramático e o imagético, favorecendo a construção de uma narrativa dramática onde o corpo, com base nas premissas decrouxiano, pode emergir.

4. CONFIGURANDO O DRAMA DECROUXIANO

O sistema decrouxiano, conforme assinalamos anteriormente, ancora-se no embate entre forças mentais, físicas e sociais, transpostas para a ação, de modo a representar a aventura humana. Assim, constitui-se um corpo que se desloca em constante movimento ao ser forjado por dinâmicas que o põem a precipitar-se, a todo o momento, em hesitações, contemplações, colisões, quedas, mergulhos – ações que o instalam numa zona de fronteira entre a atividade e o repouso, entre o conduzir e o ser conduzido.

Tal modo de organização entrelaça contradições entre o ser e o fazer, entre o pensar e o ser o próprio pensamento. Constrói-se, desse modo, uma narrativa própria cujo desenvolvimento está condicionado à interação entre elementos do dramático e do imagético.

Com o propósito de observar tal narrativa e os agentes que a organizam, assim como algumas de suas possíveis formas de articulação e desenvolvimento, esse capítulo se propõe a observar os dispositivos narrativos presentes na Mímica Corporal Dramática. Tais dispositivos, denominados aqui como recursos decrouxianos, serão investigados, identificando-se suas funções e descrevendo seus modos de funcionamento.

Num segundo momento, será feita a análise da peça *Alegria de Viver*, de minha autoria, para observar a presença de tais recursos, na obra em questão, bem como analisar as implicações que o uso dos procedimentos decrouxianos trouxeram para o desenvolvimento da narrativa dramática em foco nesse estudo. Faz-se necessário enfatizar ainda que *Alegria de Viver* constitui uma demonstração poética dos procedimentos identificados, os quais associam recursos decrouxianos a elementos dramáticos advindos do campo do drama.

Salientamos também que o levantamento e análise dos procedimentos a serem encontrados aqui resultam da minha experiência com a Mímica Corporal Dramática, cuja aprendizagem se dá pelo contato direto com a técnica. As poucas referências sobre a mímica corporal têm um caráter fundamentalmente filosófico ou teórico, de modo que os princípios técnicos são aprendidos através da prática corporal conduzida por mímicos treinados da mesma forma.

4.1. RECURSOS DECROUXIANOS: ASSOCIAÇÃO ENTRE O IMAGÉTICO E O DRAMÁTICO

A narrativa decrouxiana parte da exploração de elementos advindos do dramático (conflito, interrupção, desenvolvimento, tensão, presentificação, resistência, recorte, etc.) e do imagético (fluxos, correspondências, edições, atemporalidade, contingências, abertura, etc.) no curso de desenvolvimento da ação.

Assim, a trama desenvolve-se a partir do desdobramento da ação, tomando-a como unidade nuclear, por meio da qual serão elaboradas situações dramáticas e situações desdramatizadas.

A ação, por sua vez, é submetida à exploração psicofísica empreendida pelo uso de procedimentos como segmentações, paradas, repetições, dilatação, vibração, peso, etc. Neste percurso, organizam-se recursos narrativos que capturam o humano pela constituição de um corpo dramático e imagético: um corpo decrouxiano.

Ao longo deste capítulo serão apresentados recursos decrouxianos como causalidades, dínamo-ritmos e dispositivos, aqui designados como, procedimentos narrativos, cuja função é a ampliação da ação e o desenvolvimento da narrativa. Tais recursos foram levantados com base na observação da lógica de constituição do sistema decrouxiano. Juntamente com a identificação de tais dispositivos procederemos à descrição de suas dinâmicas, bem como de sua funcionalidade no circuito decrouxiano.

4.1.1. Causalidades

O primeiro recurso a ser observado é o jogo com os diferentes tipos de causalidades. As causalidades decrouxianas são os elementos responsáveis pelo desenvolvimento da narrativa. Elas entrelaçam ações humanas concretas com momentos de devaneio ou de embates mentais. Assim, associam ações concretas do dia a dia a imagens, estados, atmosferas, idéias que a todo o momento redefinem e remodelam o curso das ações. As causalidades atuam como espécies de trilhos, condicionando o caminho a ser percorrido no trajeto de composição da

obra e definem, portanto, modos de organização da narrativa.

As causalidades decrouxianas assemelham-se aos diferentes fluxos mentais que designam formas narrativas ordenadoras e organizadoras do pensamento, da linguagem e da comunicação. Incluem ordenações lineares, sucessivas, fragmentadas e formas que se ramificam em caminhos diversos. Desse modo, tais causalidades atuam como agentes que produzem tanto a ligação das ações, no corpo narrativo, quanto sua fragmentação. Os estudos de causalidades presentes na mímica decrouxiana compreendem quatro tipos: Causalidade Barbante, Causalidade Bastão, Causalidade Mola e Causalidade Nuvem.

a) Causalidade Barbante

A Causalidade Barbante caracteriza-se pelo desenvolvimento de um trajeto de modo semelhante ao evocado pelo seu nome. Tal como um barbante que, ao ser puxado, arrasta as partes subsequentes de sua extensão, até chegar à ponta final. Este tipo de causalidade conduz a tensão, de modo linear e sucessivo, até sua liberação, amarrando sequencialmente as partes que a compõem. As peças do dramático rigoroso com a observância, em especial, da unidade de ação, são exemplares desse tipo de causalidade. Na obra *O santo inquérito*, de Dias Gomes (1966) observa-se uma cena exemplar da causalidade barbante. Ao final da peça, como uma última tentativa de fazer Branca Dias arrepender-se de suas supostas heresias, o Padre Bernardo tenta convencê-la a confessar e abjurar. A cena se desenrola com a negativa inicial de Branca, criando uma leve resistência à força que tenta puxá-la. Com a ameaça da fogueira, golpe final do Padre, Branca, cansada, desiste de se opor e declara:

BRANCA: Padre! Espere! (corre até ele e aloja-se aos seus pés.)
Perdoe-me! Não sei o que estou dizendo. A verdade é que preciso de sua piedade. Aqui me tem, padre, humilde e humilhada, sinceramente arrependida de tudo, de tudo que decidirem que devo arrepender-me. (GOMES, 2000, p. 95)

b) Causalidade Bastão

A Causalidade Bastão, por sua vez, ordena a narrativa de modo a expor e entrelaçar ações que se desenvolvam de modo simultâneo e paralelo. Assim, partes diferentes do todo dramático põem-se em movimento, ao mesmo tempo, e delineiam trajetos simétricos.

Se um ponto pára, os outros também o fazem; se um ponto está em tensão, relaxamento ou executa uma ação vigorosa, as outras partes seguem exatamente o mesmo movimento e dinâmica dados pela ação motora - referencial de instalação deste tipo de causalidade.

O roteiro do filme *Love Actually* (CURTIS, 2003), por exemplo, é desenvolvido com ligação causal semelhante à Causalidade Bastão. O filme apresenta histórias amorosas diferentes de personagens que, em princípio, não têm nenhum contato. Com o desenrolar da história, vemos não apenas que as histórias se entrelaçam – um personagem é amigo de outro, que é vizinho de um segundo, que trabalha com um terceiro e assim sucessivamente -, mas também que as histórias evoluem de modo simultâneo e simétrico.

O que acontece na vida de um, tem efeito semelhante na vida dos outros. Tais eventos contribuem para o desenrolar da trama de modo compassado e interligado, desenvolvendo-se histórias com percursos simétricos e delineadas de modo a estabelecer um paralelismo.

Assim, no início da narrativa, todos os personagens são apresentados em pontos distintos, deflagradores de percursos amorosos: um par se casa; outros dois pares se conhecem: o novo Primeiro-Ministro inglês, que toma posse, e uma nova funcionária de seu *staff*, que chega ao trabalho em *Downing Street*; dois atores, dublês em um set de filmagem erótico; uma criança se apaixona; uma personagem investe numa paquera com o chefe casado; outro desiste inteiramente da mulher que ama, pois ela se casa com seu melhor amigo.

Ao longo do filme, vêem-se todos os personagens em meio às suas trajetórias de separações, desentendimentos, decepções, revelações, avançando ou recuando na conquista de seus objetos de interesse, etc. Similarmente, no ponto final da narrativa, todas as histórias paralelas estabelecem pontos de interseção e encaminham-se para a conclusão.

c) Causalidade Mola

O terceiro tipo de desenvolvimento causal presente no sistema decrouxiano é conhecido como Causalidade Mola; fluxo narrativo que faz a trama mover-se de modo indireto e fragmentado. Este tipo de causalidade insere na narrativa uma força de atuação que, uma vez posta em curso, faz a trama ordenar-se por meio de saltos,

unindo, com isso, partes que estariam afastadas se tomarmos como referência a perspectiva de desenvolvimento linear.

Assim, a narrativa é composta por um trajeto semelhante ao de um objeto conduzido por molas: as pressões e liberações exercidas sobre sua superfície condicionam o delinear de um trajeto irregular, em termos de distâncias e direções adotadas, que parece esboçar-se num movimento aparentemente desordenado e que rebate as ações em intensidades distintas. Compõe-se, desse modo, um movimento sucessivo, porém, irregular das partes da trama. Uma alteração provocada na condução da narrativa pela inserção desse tipo de causalidade, no início da trama, por exemplo, pode criar uma repercussão tal que faça o final ligar-se ao início. Do início, a trama pode, hipoteticamente, associar-se a uma cena pertencente ao meio da narrativa. Por fim, a ação desagregadora da causalidade Mola pode operar novo salto na trama, pondo a narrativa a retornar novamente a um momento inicial. Tal trajeto pode fazer a trama ir e voltar inúmeras vezes reordenando-a ao por em contato partes que, num trajeto linear e consecutivo, estão separadas.

Em tal construção, a mudança operada logo no início da narrativa, por exemplo, poderá fazer a verossimilhança explorada até aquele ponto alterar-se, completamente, implicando na criação de diálogos que tentem dar conta desta nova ordenação causal. O resultado disso é o esfacelamento da linearidade e das unidades de espaço e tempo, ao favorecer a execução e o desenvolvimento de ações que vão nesta direção. Constata-se, assim, que este tipo de causalidade faz a narrativa mover-se de acordo com a criação de correspondências: elementos distintos criam conexões de modo a operar junções inesperadas e pôr em curso um movimento frenético com uma lógica fragmentada.

Quentin Tarantino, roteirista e diretor norte americano, parece desenvolver seus roteiros a partir de ordenações causais semelhantes aos movimentos operados por meio da Causalidade Mola. No roteiro do filme *Pulp Fiction* (TARANTINO, 1993), por exemplo, vemos a narrativa ter início num ponto que, somente mais tarde, quando a cena é reapresentada, sabemos ser parte do final da história.

Dessa cena de abertura, a narrativa salta para o início da história: a apresentação de dois assassinos profissionais, funcionários de um grande criminoso da cidade de Los Angeles. A partir destes dois personagens, todos os outros vão

sendo apresentados e inseridos na trama, de modo a compor um cotidiano de extrema violência, gratuita e banalizada.

Na cena que parece ser então o início da história, os dois assassinos conversam sobre as férias de um deles, em Paris, e sobre a massagem que um dos funcionários deu nos pés da esposa do chefe, o que o fez ser atirado da janela de um prédio. Conversam enquanto se dirigem a um apartamento para cobrar uma dívida de venda de droga. Chegam ao local e, após uma abordagem tensa e violenta, matam os quatro jovens que lá estavam. Esta cena, contudo, é interrompida sendo concluída apenas na antepenúltima cena do roteiro. As cenas seguintes se desenrolam do mesmo modo que as anteriores, procedendo a saltos temporais e espaciais, em uma narrativa fragmentada, que une partes afastadas da história e segue direções imprevistas, delineando um trajeto irregular, como que orientado ao acaso, após a liberação de uma força que comprimia a sua materialidade.

d) Causalidade Nuvem

O último modo de desenvolvimento causal decrouxiano a ser descrito é a Causalidade Nuvem. Este tipo de dispositivo, além de despedaçar a narrativa, insere fluxos múltiplos, a partir dos quais eventos simultâneos, descontínuos, ramificados, podem ser estabelecidos.

É importante notar, contudo, que cabe ao espectador realizar as sínteses narrativas de acordo com a sua possibilidade de leitura e subjetivação. A Causalidade Nuvem põe em livre interação ações de uma mesma narrativa, com outras advindas de narrativas diferentes.

Assim, cada ação de cada organismo dramático distinto está em plena atividade interior, e ainda assim em total inter-relação com outros organismos dramáticos distintos.

Por meio da justaposição, da superposição e de cruzamentos, narrativas distintas são compostas, a depender do ponto de vista do interlocutor. É ele quem faz as oposições, as associações, as interferências e, desse modo, estabelece as relações que descreverão narrativas distintas.

A causalidade nuvem põe em contato imagens, idéias, atmosferas, ações, falas, ao mesmo tempo em que as mantém separadas no intuito de garantir o espaço de significação aberto à produção de sentidos múltiplos. Para cada espectador - e a cada momento de encontro com a narrativa delineada com base na Causalidade Nuvem -, uma história diferente, conforme a possibilidade de singularização e produção de sentido, oferece-se.

A multiplicidade é o meio de condução e desenvolvimento desta narrativa. Desse modo, todas as partes que compõem o todo narrativo podem ligar-se e, ao mesmo tempo, mantêm sua autonomia e independência.

A Causalidade Nuvem assemelha-se ao movimento do pensamento e é representativa da lógica do imaginário e da memória e dos modos eventuais com que, por força de sua atuação contingencial e em fluxo, suas narrativas são ordenadas.

O movimento do pensamento cria ligações aparentemente desconexas, baseadas na eventualidade, no acaso e na associação, livre tecendo, assim, redes rizomáticas⁷ (DELEUZE, 1995) que se desdobram e compõem narrativas múltiplas.

Não há a preponderância de um elemento narrativo sobre outro, tampouco uma ordenação linear. Ao contrário, a trama é composta por uma complexidade de fatos e eventos que se ligam uns aos outros em rede. A Causalidade Nuvem superpõe níveis diversos de linguagem, associando códigos distintos e compondo eventos que se desdobram em tempos que bifurcam o presente de modo a gerar narrativas divergentes, convergentes ou paralelas, com enredos multifocais nos quais tudo o que acontece é resultado da complexa articulação dos eventos.

Desse modo, a narrativa composta a partir da Causalidade Nuvem desenvolve-se a partir de uma lógica semelhante ao conceito freudiano da atenção flutuante (LAPLANCHE e PONTALIS, 2001) – não centrada em uma parte ou noutra, mas em tudo o que acontece. A partir de tal perspectiva, todos os eventos se relacionam de modo a compreender a irrupção de um fato como decorrente de uma rede de eventos que o envolvem e constituem.

⁷ Conceito deleuziano que evoca a haste subterrânea de um tipo de raiz que, por ser sem eixo, desenvolve um sistema de comunicação no qual qualquer ponto da extensão desta unidade pode e deve ser conectado a outro ponto

Existem, portanto, diversos fatores agindo na precipitação dos fatos, e não um único que o determinaria a acontecer de modo linear. Tal como o conceito freudiano de sobredeterminação (LAPLANCHE e PONTALIS, 2001) e sua compreensão do funcionamento da vida psíquica, no que concerne à apreensão dos acontecimentos na vida pelo sujeito e a emergência dos fatos, há uma rede de eventos e elementos que provocam a emergência das ações. Tal elemento é designado, na teoria freudiana, como desencadeante, sendo não o causador, mas a última gota dentre todas as outras responsáveis pelo transbordamento do copo. Assim também organizam-se os fatos e suas articulações causais na ordenação de uma narrativa dramático-decrouxiana a partir da Causalidade Nuvem.

Com isso, a narrativa desenvolve-se não apenas de modo semelhante à lógica do pensamento, mas também ao mundo atual, cuja organização é dada por princípios e procedimentos sociais, midiáticos, tecnológicos que favorecem a multiplicidade, por ancorarem-se na descentralização, fragmentação e transversalidade. Um exemplo de causalidade nuvem em obras dramáticas pode ser observado na peça *A hora em que não sabíamos nada uns dos outros*, de Peter Handke (2001). A obra, construída integralmente em rubricas, superpõe fatos distintos e, aparentemente, desconexos, de modo a compor um emaranhado de eventos e relações que se atravessam. Descreve-se abaixo um momento que expõe tal organização:

A praça vazia iluminada. Gritos de gralhas, como na alta montanha. Depois, o de uma gaivota. Um homem com óculos de cego entra a tatear, sem bengala, anda às voltas e depois pára, como que perdido, enquanto à sua volta se gera um burburinho instantâneo, vindo de todos os lados: os passos de um corredor (que já há muito tempo vem a correr) ecoam subitamente; um homem com ar tresloucado passa como um relâmpago, voltando insistentemente a cabeça para trás, perseguido como um ladrão por um outro que o ameaça de punhos cerrados; um homem que entra se fazendo de garçom, abrindo uma garrafa e atirando a tampa para o meio da praça, para sair em seguida; ao mesmo tempo, um homem numa bicicleta de montanha, levantando constantemente o rabo do selim; e ainda todo um grupo que atravessa a praça em fila, a passos largos, balançando sacos de viagem, e ainda um outro que folheia o jornal ao andar, sem levantar os olhos, fazendo círculos em volta do cego, que ficou como que à escuta no meio da praça e agora é agarrado pelos ombros por um recém-chegado que saiu de uma das ruas laterais; o cego agarra-se a ele sem lhe mostrar a cara e sai pelo meio, apalpando cuidadosamente o livro que o outro lhe meteu na mão. (HANDKE, 2001)

4.1.2. Dínamo-ritmo

Um outro tipo de recurso decrouxiano com importante função no desenvolvimento da narrativa são os dínamo-ritmos, fusões de intensidade e dinâmica cujo propósito é conferir qualidades distintas às ações.

Os dínamo-ritmos podem ser utilizados também para propor modos de elaboração da trama. Enquanto as causalidades atuam como modos de deslocamento e conformação da narrativa dramática decrouxiana, os dínamo-ritmos, quando utilizados, desenvolvem e ordenam a narrativa com foco no desdobramento de impulsos rítmicos. As causalidades trazem em si a vocação do discurso, a inserção e o desenvolvimento de diferentes tipos de estrutura - formas narrativas que capturam fluxos de pensamento, ordenando o discurso e favorecendo a comunicação.

Os dínamo-ritmos, por sua vez, expressam as sensações, os impulsos, as atmosferas, os estados de alma que modulam o humano com qualidades distintas. Como procedimento técnico, eles se inscrevem no campo do imagético, aquilo que dificilmente é capturado por meio de expressões verbais. Assim, os dínamo-ritmos, prioritariamente, modificam as ações ao conferir-lhes qualidades, intensidades, velocidades distintas e, à medida que as impregnam com seus impulsos, provocam, secundariamente, alterações no seu trajeto. Existem seis tipos de dínamo-ritmos na mímica decrouxiana: Toque motor, Toque *bittoire*, Antena de *Escargot*, Pontuação, Vibração e Toque Global.

a) Toque Motor

O Toque Motor é constituído por uma explosão muscular com um pequeno deslocamento, ou choque, seguido de um segundo deslocamento perfazendo um trajeto mais extenso, e de modo mais lento, caracterizando-se como uma ressonância da explosão inicial. Um exemplo de movimento descrito em Toque Motor é o toque de uma corda de violão que, ao ser puxada, faz um pequeno deslocamento, mas é seguida de uma reverberação lenta e prolongada. Trata-se da extensão do som pelo espaço e a vibração que envolve toda a superfície do instrumento. Outro exemplo, frequentemente descrito em aulas de mímica, é o do livro pesado que cai sobre um chão empoeirado. O golpe do livro sobre o chão é o “choque” e a poeira que sobe é a ressonância.

b) Toque Bittoire

O segundo dínamo-ritmo chama-se *Toque Bittoire* caracterizado pela execução de duas explosões com pequenos deslocamentos, seguidas de um terceiro deslocamento mais lento e prolongado, em ressonância aos dois movimentos anteriores.

Este dínamo-ritmo difere do anterior apenas por acrescentar em sua dinâmica e modo de funcionamento, uma segunda explosão que trazem um caráter mais fragmentado e desdobrado em relação ao Toque Motor. Um exemplo que se assemelha a esse dínamo-ritmo é o choro convulsivo. Se nos propusermos a reduzir a execução do choro a três tempos, por exemplo, notaremos que tal organização apresenta dois tempos curtos de entrada de ar, seguidos de um terceiro tempo de saída de ar, junto com a saída da emissão vocal, o choro, ação a ser repetida de modo a compor a sonoridade e a dinâmica convulsiva.

Outra imagem que podemos trazer para ajudar a compreender a dinâmica de funcionamento desse dínamo-ritmo é a ação executada para pôr em movimento uma caixinha de música ou objetos semelhantes que produzem um som de modo correspondente ao movimento de uma de suas partes.

Ao girarmos uma pequena chave, posicionada ao lado ou embaixo do objeto, podemos fazer tal ação em três tempos: os dois primeiros movimentos caracterizam-se por pequenos deslocamentos da chave em uma direção - sendo o segundo, contudo, executado com o propósito de levar a rotação da chave numa distância ligeiramente à frente da rotação inicial -, o terceiro movimento corresponde, por sua vez, a um deslocamento quase autônomo da chave, no qual ela gira por si só de modo mais extenso, lento e suave do que os dois primeiros movimentos. Este terceiro movimento corresponde à ressonância do Toque *Bittoire*.

c) Antena de Escargot

O terceiro dínamo-ritmo é a Antena de *Escargot*, também conhecido como dínamo-ritmo da sensibilidade. Como o nome indica, este dispositivo remete ao *Escargot* e ao contato de sua antena com as superfícies exteriores, referindo-se à maneira como este contato se dá.

Ao explorar objetos, superfícies, alimentos, etc., o *escargot* aproxima a sua antena para estabelecer o contato. Tal aproximação é, contudo, cuidadosa, feita de modo suave e lento. Ao efetivar o contato, o *escargot* geralmente reage em sensibilidade, executando uma ligeira, quase imperceptível vibração, e, então, imediatamente recua. A este dínamo-ritmo associa-se, em aulas de mímica decrouxiana, a imagem do contato do corpo com superfícies excessivamente quentes ou frias, ação que o faz esboçar uma reação semelhante à do caracol: uma vibração, como um impulso involuntário à percepção do calor ou do frio, seguido também de um recuo ao ponto inicial.

d) Pontuação

O quarto dínamo-ritmo recebe o nome de Pontuação e indica um deslocamento lento, seguido de uma contração muscular e uma parada ao chegar ao final do trajeto. A pontuação é quase como um ponto de exclamação que é colocado no final do trajeto, como uma acentuação, indicando tal parte como momento ápice da trajetória.

e) Vibração

O quinto dínamo-ritmo, a Vibração, designa um deslocamento dado a partir da pressão, progressiva e concentrada, sobre um ponto. Tal força, intensificada e concentrada, comprime o objeto, tensionando-o até levar à sua precipitação por um trajeto, descrito de modo quase involuntário e descontrolado. Um exemplo deste mecanismo é uma panela de pressão, cuja tensão interna vai aumentando progressivamente até, num caso extremo, levar à explosão da tampa por um trajeto imprevisto e longe do seu ponto inicial. Este dínamo-ritmo associa-se também à tensão dramática clássica e rigorosa, cuja força de ação progressiva e concentrada impulsiona os actantes a precipitarem-se à colisão, ponto ápice da narrativa dramática rigorosa para, em seguida, serem conduzidos, quase involuntariamente, a um ponto de repouso e estabilidade.

f) Toque Global

O sexto e último dínamo-ritmo é o Toque Global. Descreve de modo abrupto um deslocamento que parte rápida e inesperadamente de um ponto inicial e chega, tão abruptamente quanto foi a sua partida, a um ponto final. Este mecanismo traz em si uma dinâmica muito precisa, o que pode atribuir à narrativa, nos momentos de inserção do toque global, um caráter tanto ágil e fugaz quanto fragmentado e recortado, em função da impossibilidade de inserção de paradas, hesitações, reduções ou aumento de velocidade, ou ainda de possíveis desvios no seu trajeto.

O jogo com os dínamo-ritmos, como foi assinalado, traz qualidades diferentes à narrativa e propõe conexões entre um ponto e outro de sua extensão que podem alterar inteiramente a intenção e o sentido do que é comunicado, a relação entre seus elementos ou mesmo o curso da narrativa.

Se nos propuséssemos, por exemplo, a remodelar a trama original da peça *Romeu e Julieta*, de Shakespeare (escrita entre 1591 e 1595) com base na utilização dos dínamo-ritmos de Etienne Decroux, muitas alterações no curso da trama poderiam ser empreendidas. A célebre cena do balcão, por exemplo, na qual Romeu e Julieta, após a primeira e única noite de amor, se põem a discutir se o que ouvem é o canto do rouxinol ou da cotovia, revela-se como o último suspiro romântico da peça antes do desenrolar trágico que espera os personagens nos percursos seguintes, quais sejam: Romeu, banido de Verona por ter assassinado Teobaldo, segue para Mântua e Julieta, forçada a um matrimônio indesejado, não vê outra saída senão fingir-se de morta para tentar reencontrar-se com Romeo. A esse momento segue-se a cena em que Julieta ingere a mistura preparada pelo frei para parecer morta.

Contudo, se no momento de partida de Romeu, inseríssemos uma vibração, o curso da tragédia shakespeariana seria totalmente alterado. Ao invés de partir, a vibração poderia, por exemplo, condicionar Romeu a agarrar-se a Julieta, recusando-se firmemente a separar-se dela - ato que resultaria no encontro deste com a senhora Capuleto no quarto de Julieta. Tal inserção dínamo-rítmica faria a tensão dramática e os rumos da peça serem alterados para direções imprevistas ao impulsionar a ação desta cena a um momento de enfrentamento e choque entre Capuletos e Montéquios.

A inserção do dínamo-ritmo Antena de *Escargot*, na resposta do personagem Mercutio à investida de Teobaldo contra Romeo, transformaria a briga virulenta de ambos, que termina por levar às suas mortes, em uma resposta suave e destituída de força dramática. Tal mudança alteraria também, radicalmente, os rumos e desfechos da tragédia shakesperiana. Como podemos perceber, ao alterarmos e ressignificarmos as ações por meio de sua modulação dínamo-rítmica, o trajeto se refaz, abrindo, com isso, caminhos distintos de recepção e de condução da trama.

Um terceiro recurso decrouxiano a ser observado é dispositivo cuja função é provocar e ordenar o desenvolvimento narrativo. Tal recurso é designado nesse estudo como procedimentos narrativos. Tais recursos, extraídos a partir de observações de figuras e peças do repertório de Etienne Decroux, atuam diretamente na ação motora, centro gerador da narrativa, de modo a ampliá-la, desdobrá-la e organizá-la em um contínuo da ação.

Os procedimentos a serem analisados são responsáveis por pôr em curso um jogo de forças psicofísicas e articulá-las com pressupostos dramáticos, de modo a capturar imagens mentais, estados, idéias reveladoras das relações estabelecidas entre a subjetividade do intérprete e o ambiente exterior que o envolve, condiciona e atravessa, dramatizando-as. Assim, por meio da atuação de tais procedimentos o corpo e, conseqüentemente, a narrativa decrouxiana que, por meio deste corpo, é descrita, expressa embates humanos ao capturar o transitório, instalar-se na instabilidade e tornar visível o invisível, forças mentais, afetivas e sociais que esculpem o seu movimento.

4.1.3. Procedimentos Narrativos

Veremos a seguir alguns dos dispositivos responsáveis pelo desdobramento da ação motora decrouxiana, designados aqui como procedimentos narrativos, são eles; literalização, segmentação, progressão, perseguição, agudização, respiração, inversão, exagero, repetição, paradas e reordenação.

Tais procedimentos atuam sobre a ação de modos distintos no intuito de complexificar a sua elaboração, ao superpor camadas de significação e promover o seu desenvolvimento narrativo.

Além disso, a utilização destes procedimentos não obedece a uma cronologia ou hierarquia e não segue, necessariamente, uma ordem pré-estabelecida. Ao contrário, tais elementos estão dispostos em ordens e combinações variadas em todo o repertório de peças e figuras decrouxianas, apresentando, conseqüentemente, narrativas também variadas.

Podemos observar, por exemplo, mesmo em peças de uma mesma categoria de estilo, com temáticas e procedimentos similares, como é o caso das peças *A Lavadeira* e *O Carpinteiro*⁸, ambas elaboradas em 1931, descreverem narrativas que apesar de conterem pontos similares, são claramente distintas. As peças citadas expõem o homem em situações de trabalho, executando ações que requerem grande esforço físico e envolvem etapas subsequentes de desenvolvimentos de suas tarefas, incluindo, em seu trajeto, acidentes de percurso, momentos de pausa e de devaneio.

Contudo, o tipo de procedimento utilizado para compor o desenvolvimento narrativo, a ordem de entrada e o tipo de articulação e cruzamento estabelecido por eles são próprios de cada organismo dramático, entrando em ação conforme a necessidade e relevância de cada exploração cênica.

a) Literalização

O primeiro procedimento ou etapa a ser aqui descrita é a que se dá por meio da Literalização. Tal dispositivo corresponde ao ato de executar uma ação de modo literal, restringindo-se à execução do que o seu enunciado indica sem metaforizar o seu sentido, mas tomando-o de modo concreto.

Assim, por exemplo, literalizar uma fala como “ele me deu uma rasteira” implica na execução, de fato, de uma queda ou de várias quedas, executadas de modos distintos, que irão ser, num segundo momento, revistas e ordenadas sob o olhar e exigências dos procedimentos subsequentes.

⁸ Peças criadas por Etienne Decroux a partir da observação dos trabalhos aos quais o título se refere. *A Lavadeira* e *O Carpinteiro* são peças da categoria Homem de Esporte, cuja lógica de construção focaliza o esforço intenso e visível. Tais peças integram um repertório de mais de 80 peças físicas elaboradas por Decroux no período entre 1931 e 1985. Segundo os registros históricos deixados pelo mestre e por seus assistentes, a primeira peça é *A Vida Primitiva*, de 1931, e as últimas *A Cadeira do Ausente*, *A Meditação* e *O Profeta*, de 1985.

O uso deste procedimento, ligado ao levantamento de ações vinculadas a um tema implica, por exemplo, na exploração de ações coladas com o seu referencial temático. Explorações vinculadas ao tema “despedida” podem, assim, orientar o desenvolvimento de ações distintas ligadas ao tema da partida implicando em ações de dar adeus, de abraçar, afastar-se e outras nesta direção.

Por meio da utilização da literalização pode-se também definir o “suposto concreto” - termo decrouxiano que designa o referencial concreto a partir do qual se desenvolve o tecido narrativo na cena. O “suposto concreto” atua como elemento chave, posto que retira da realidade referências concretas a serem utilizadas na elaboração artística como, por exemplo, uma imagem, um objeto, uma relação, um texto, uma ação, etc.

Partindo-se deste ponto procede-se à transposição da função do objeto concreto a uma ação literal que o sintetize e definida em termos físicos e linguísticos; uma ação com um verbo correspondente. Tal operação insere um elemento concreto, advindo da experiência cotidiana, numa narrativa ficcional.

Em termos decrouxianos executam-se operações procedimentais que têm como objetivo transpor um extrato proveniente da realidade para o ficcional, artisticizando sua organização. O referencial concreto, todavia, estará sempre presente na elaboração artística, atravessando-a e mobilizando-a, seja exposto em sua função referencial, seja como representação metafórica, simbólica ou discursiva.

O “suposto concreto” é a base sobre a qual será erigido o edifício dramático decrouxiano e é também o elemento chave que reverberará por toda a sua organização, transformando concreto em imagem, imagem em discurso, discurso em processos singulares de absorção e ressignificação subjetiva.

b) Segmentação e Respiração

Outro procedimento de ampliação da ação e desenvolvimento da narrativa é a segmentação. Este dispositivo refere-se à separação das partes que compõem a ação literalizada de modo a visualizá-las, separá-las e articulá-las no intuito de compreender e apropriar-se de sua forma de organização. O que irá, nos tempos seguintes, lançar as bases para que seja possível ampliá-la e estendê-la.

A respiração, procedimento vinculado à segmentação, indica uma interrupção realizada no curso da ação, pondo-a em suspensão, por um tempo indefinido, antes de ser continuada.

Por meio da respiração abre-se espaço para o desenvolvimento de ações descoladas do “suposto concreto”, com o propósito de interromper a narrativa para inserir nela desvios que representem a irrupção de fluxos mentais na trama artística. Desse modo, o tecido narrativo é atravessado e reorientado em direções nas quais explorações dramáticas, líricas ou épicas são empreendidas.

O que irá definir que tipo de exploração será posta em curso e, portanto, para que direção penderá a trama, será o tipo de ação decorrente logo em seguida ao uso deste procedimento. A respiração é uma suspensão da ação que pode orientar o seu desenrolar para: um recuo no que estava sendo feito, a exemplo do *flash back*; ou para produzir um avançar em tal trajeto, fazendo a ação dramática progredir; ou ainda para o mergulho numa terceira direção, nem para frente nem para trás, mas para cima ou para dentro, como nos desenvolvimentos do gênero lírico. Tal mergulho na subjetividade do intérprete visa capturar estados mentais, devaneios, idéias que cruzam a mente, etc. Assim, a respiração atravessa a ação, para fazê-la ser interrompida, entrecortada, invadida pela inserção, na narrativa, de fluxos e imagens mentais.

Exemplos de interrupções inseridas por meio do uso deste procedimento são as hesitações, as suspensões que podem acarretar no acirramento ou retirada da tensão, ou que podem alterar seu ritmo de modo a indicar passagens de tempo ou mudanças de direção, no curso da ação, abrindo, com isso, novos caminhos a serem explorados; ou ainda a imobilidade que implica no estancamento da ação. A Respiração pode trazer ainda para a ação a indicação de um tempo de transição no qual há certa reverberação do que aconteceu antes e a projeção do caminho a ser tomado em seguida. Esse procedimento abre caminhos que apontam para a continuidade da narrativa, fazendo a ação motora respirar, distanciando-se de seu referencial concreto e, desse modo, distendendo-se.

c) Progressão, Perseguição e Agudização

A Progressão, a Perseguição e a Agudização são mecanismos que, apesar de

semelhantes, trazem em si diferenças importantes no curso de desenvolvimento da ação dramática.

A Progressão tem a função de desdobrar a ação literalizada de modo a colocá-la em um trajeto ascendente rumo ao ponto ápice do trajeto dramático. Assim, ao inserir tal dispositivo na elaboração da narrativa, física ou verbal, impõe-se às ações a submissão a um fluxo vetorial ascendente cuja força de atuação confere às ações, necessariamente, um encadeamento sucessivo rumo ao ponto ápice da trama. Desse modo, a Progressão implica na articulação de ações de modo a criar uma evolução no seu trajeto.

À Progressão associa-se o procedimento Agudização. No momento de agudização de uma ação dá-se a pressão sobre o ponto focado de modo a impulsionar o desenvolvimento do seu trajeto em direção à progressão. Com dinâmica semelhante ao dínamo-ritmo vibração, a Agudização gera certa tensão dramática sobre a ação em que atua por força da compressão exercida sobre sua extensão geradora, por sua vez, do desdobramento da ação e avançar da narrativa. A Progressão pode ocorrer em qualquer ponto do trajeto narrativo no intuito de provocar movimento e desdobramento.

A Perseguição como procedimento marca a fixação de um personagem em um ponto que precisa ou deseja ser realizado por estar vinculado ao objetivo central da personagem sobre o qual atua. As ações a serem executadas com base na Perseguição como procedimento narrativo, embora distintas, são engendradas em torno de um foco obsessivo que as une. Movido pela Perseguição o tecido narrativo abandona, por alguns momentos, o tema central, em torno do qual se desdobra, para mergulhar verticalmente na realização de ações que possibilitem cumprir o objetivo, dos personagens, responsáveis pelo desenovelar da trama.

d) Inversão

A Inversão, por sua vez, caracteriza-se pela mudança de direção no curso da ação, seguindo para o sentido oposto ao inicial. Desse modo, se a ação motora indica uma descida, a sua continuidade, condicionada pelo uso da inversão, implicará, necessariamente, numa subida. Por meio da inversão ocorrem trocas de posição e de função de elementos e forças, de modo a desenvolver a narrativa

invertendo-se os papéis.

Este procedimento abre espaço para a expressão de uma das premissas fundamentais sobre a qual se instala o jogo dramático decrouxiano, base da elaboração da narrativa mímica: a ação de esculpir uma idéia transforma-se, ao longo de seu percurso de desenvolvimento, na expressão da própria idéia.

O procedimento Inversão sustenta, desse modo, um dos eixos de força e motores de desenvolvimento do jogo psicofísico decrouxiano, qual seja, a função de fisicalizar o pensamento, não de modo não figurativo, mas pela expressão das linhas de força e vetores de ação, que o representem, transpostos para a fisicalidade do ator e para a narrativa que engendra.

e) Exagero e Repetição

O Exagero, outro procedimento de ampliação da ação e desenvolvimento da narrativa, implica, como o próprio termo indica, no aumento descomunal de uma ação. Tomemos, por exemplo, a ação de vestir uma meia calça. Se, inicialmente, havia neste trajeto um pequeno desequilíbrio, ao inserir-se tal procedimento o desequilíbrio inicial será levado ao extremo, podendo culminar, por exemplo, numa queda. Ao continuar a linha de ação proposta pelo exagero, a queda pode desencadear um rolamento em aceleração progressiva que leva à produção de pequenos saltos e assim sucessivamente. A utilização do exagero propõe, portanto, o desdobramento da ação pela exacerbação de sua proposição inicial.

A Repetição é o próximo procedimento a ser observado. Ela constitui exatamente o que seu nome designa; contudo, a repetição ou as repetições realizadas na mímica decrouxiana nunca são feitas exatamente do mesmo modo. A cada vez que uma ação é repetida, há um aumento ou redução de intensidade, amplitude ou variação dínamo-rítmica, de modo a acrescentar informações e promover o avançar da narrativa. As repetições se assemelham a movimentos espiralados, nos quais os mesmos trajetos são refeitos, porém, num nível acima ou abaixo, com menor ou maior teor de informação e aprofundamento narrativo.

f) Parada

Outro procedimento são as Paradas. Semelhante à respiração, indica interrupções na ação; todavia, os momentos de parada não se caracterizam pela imobilidade externa para a irrupção da interioridade, da vida e das imagens subjetivas do eu em relação com o mundo.

As paradas podem transformar-se em respirações, mas elas não têm, em princípio, a mesma função, tampouco o mesmo modo de proceder. Enquanto a respiração indica um deslocamento lento, quase imperceptível, provocador de outras ações, a parada traz para a ação o seu congelamento, a obstrução de seu curso por meio de uma fixação. Tal dispositivo traz consigo, portanto, a instalação, no curso de desenvolvimento da ação, da tensão dramática, do suspense e das surpresas geradas pela espera do que virá em seguida. A parada é, enquanto princípio, um elemento chave para o desdobramento do gênero dramático. Rompe com o fluxo contínuo, para inserir na narrativa pontos de estancamento por meio dos quais a tensão – força de resistência que impede o livre avançar do fluxo narrativo -, invade e modela o discurso, abrindo-o e retendo-o, por um lado e, por outro, abrindo brechas por meio das quais se entrevêm as direções e trajetos que ansiosamente querem ser delineados.

g) Reordenação

O último dos procedimentos a ser observado é a Reordenação, ela designa uma mudança de posição das partes que compõem o tecido narrativo. A reordenação pode ser determinada a partir de um critério definido anteriormente, como, por exemplo, a eleição de um dos procedimentos descritos como tônica central, a partir da qual a trama será organizadora, ou a junção de vários procedimentos, causalidades, dínamo-ritmos para determinar a sua composição. Assim, uma vez moduladas pela inserção dos procedimentos e recursos decrouxianos descritos acima, as ações podem ser articuladas de modos diversos: entrecortado, totalmente fragmentado, linear e sucessivo ou um misto de várias formas narrativas, a depender do que se deseja compor como trama e obra artística.

Nesta etapa de desenvolvimento, é preciso estar atento para perceber o que o próprio tecido narrativo indica como possibilidade de reordenação, mantendo-se

aberto de modo a escutar os caminhos e possibilidades a serem explorados. Algumas vezes tais junções podem estar indicadas na narrativa, ainda assim o trabalho de escavação e remontagem da lógica narrativa é fundamental. No processo de escavação para descobrir o novo fio condutor, perseguido na tarefa de reordenação, um outro elemento surge como revelador da potência que subjaz na interioridade da reorganização: o acaso. Reordenar as partes que compõem a narrativa, ao acaso, contudo, requer uma atitude livre, de modo a não se apegar, apressadamente, a belas articulações descobertas durante a exploração, nem recusar-se a abandonar certezas narrativas conservadas ao longo do caminho.

É preciso seguir o fluxo de montagem, desmontagem e remontagem das partes, incessantemente e ao acaso, tantas vezes quantas forem necessárias para alcançar, de fato, um ponto de independência – local onde se define uma estruturalidade a partir da qual a narrativa desenvolve-se como organismo vivo movendo-se autonomamente por direções e caminhos próprios à sua dinâmica interna. Tal configuração leva a definição de uma composição em cuja estrutura narrativa ajustes não são mais necessários. Assim, proceder a novas reordenações constituiria movimento forçado, ou pressuporia o abandonar da forma de ordenação recém descoberto indo em direção ao desenvolvimento de uma nova estrutura narrativa antes de concluir o anterior. Desse modo, a ordenação narrativa elabora-se à medida que o caminho é traçado, descobrindo e desenvolvendo a sua forma na medida em que ela se faz.

O modo de organização do tecido narrativo dramático-decrouxiano define, assim, não um modelo de construção fechado a ser repetido e reproduzido indistintamente. Seu modo de elaboração, ao contrário, assemelha-se ao conceito de formatividade de Pareyson (1997) na medida em que abre possibilidade de formatações artísticas únicas e pessoalizadas ao colocar a forma sempre em construção, sempre a perscrutar a dinâmica interna do organismo narrativo sobre o qual se debruça para constituir-se como obra de arte.

Os caminhos adotados por cada obra são específicos a elas e servem unicamente a elas, procedendo a operações, com os recursos decrouxianos, de acordo com a necessidade íntima que cada organismo dramático narrativo impõe. Uma vez que a narrativa é composta, o caminho passa a funcionar como experiência artística, não sendo adotado como padrão narrativo – espécie de forma

cristalizada que é repetida em cada elaboração dramática textual.

Neste sentido, abandona-se o caminho e a forma anterior indo em direção à exploração de novas formas de organização narrativa cujo encaminhamento formal será descoberto no seu processo de elaboração, de modo a potencializar os relevos, nós e curvas do novo trajeto. Tal perspectiva abre espaço para a comunicação com interlocutores ávidos por renovar e ressignificar, *ad infinitum*, formas artísticas. Deseja-se, assim, convidar o leitor/espectador, a partir de tal organização formal instaurada, extrapolar e explodir a forma ao mesmo tempo em que se mantém nela.

Os procedimentos narrativos descritos acima estão presentes, como referido anteriormente, no texto teatral *Alegria de Viver*. A seguir, procederemos à análise da peça tomando como base os recursos vistos associando-os aos elementos do drama.

Alegria de Viver ocupa, nesta pesquisa, o lugar central de uma demonstração poética desenvolvida com o objetivo de unir recursos decrouxianos e dramáticos para erigir uma forma de escrita dramática que investigue macroestruturas dramatúrgicas e superfícies textuais que possam condicionar a materialização de imagens, idéias, mudança de climas e atmosferas a partir de linhas de ação alavancadas pelo texto para o corpo do ator.

4.2. ANÁLISE DO TEXTO *ALEGRIA DE VIVER*: UMA EXPERIMENTAÇÃO POÉTICA DOS PRINCÍPIOS DECROUXIANOS NA ESCRITA DRAMÁTICA

Esta etapa tem como objetivo identificar os procedimentos dramático-decrouxianos levantados e analisá-los no texto *Alegria de Viver*. Tal análise focará na observação dos modos como os dispositivos vistos se articulam no texto proposto, os caminhos narrativos que geraram e o que resulta como forma de ordenação da fábula dramática.

Em princípio, serão observados os procedimentos narrativos, responsáveis pela ampliação da ação e desenvolvimento da narrativa, utilizados para o desdobramento das cenas e evolução da trama. Num segundo momento levantaremos exemplos de dínamo-ritmos distintos que conduzem o desenrolar de

cenas específicas. Por fim, analisaremos exemplos de causalidades utilizadas em momentos isolados tentando ainda identificar se há um tipo de desenvolvimento causal que predomina na narrativa, ordenando-a e encaminhando a sua elaboração.

Antes de iniciarmos a análise dos recursos descritos acima, levantaremos as forças dramático-decrouxianas que amparam o desenvolvimento e organização do texto em questão.

4.2.1 Eixo dramaturgico de alegria de viver

Em *Alegria de Viver*, a narrativa dramática é movida, em primeira instância, pelo jogo de objetivos antagônicos entre personagens cuja intensidade expõe a força actancial que os move. Delineiam-se em tal trajeto as linhas de força e vetores de ação responsáveis pela entrada e organização dos elementos dramáticos, anteriormente identificados, quais sejam: unidades de ação, tempo e espaço, verossimilhanças, tensão dramática, personagem, diálogo, indicações cênicas, peripécia e acontecimento patético. A força actancial cumpre ainda a função de operar a elaboração de uma macroestrutura de caráter dramático-decrouxiano, a ser constituída a partir da associação entre os expedientes do dramático e dos recursos advindos do sistema decrouxiano.

Para tanto, a relação entre os personagens e suas ações são articuladas de modo a colocá-los em constata instabilidade, mantendo em suspensão, cena a cena, os objetivos nucleares que carregam e que os impulsiona ao final da trama.

O jogo de objetivos vincula-se, portanto, ao desenvolvimento da narrativa, que, por sua vez, alimenta-se do que é posto em suspensão⁹, em situação de risco, a cada lance dramático executado pelas ações dos personagens. Os lances

⁹ A técnica de escrita dramaturgica desenvolvida pelo Royal Court Theatre de Londres, com o qual tive contato em 2000, gira em torno do estabelecimento do risco, daquilo que está em jogo (*"at a stake"*), a cada momento da trajetória dos personagens, devido à oposição de objetivos. Teatro e Escola inglesa, existente desde 1956, na cidade de Londres, o *Royal Court* tem como foco investir na formação de uma dramaturgia inovadora por meio do fomento a novas vozes na escrita inglesa e em torno do mundo.

envolvem, necessariamente, a passagem por zonas de risco nas rodadas sucessivas que visam garantir a realização do objetivo almejado e perseguido.

Neste eixo actancial ancora-se ainda um outro elemento responsável pela exploração da dramaticidade no texto: a tensão dramática. Construída pelos desejos e vontades opostas dos personagens, conforme assinalado, a tensão nasce do risco, leve, moderado ou intenso, no qual são postos objetos materiais (como, por exemplo, o vaso, a materialidade de Bela, a escultura de PET, etc.) e imateriais (o amor, a posição de destaque social do artista, etc.), nas ações, executadas pelos personagens, em seus trajetos rumo à conquista do que desejam.

A tensão dramática, portanto, assenta-se no valor do objeto que é posto em risco, na maior ou menor capacidade de gerar ações subsequentes que, ao demandarem réplicas, tréplicas, rupturas, alianças, etc., terão a função de alimentar o desenrolar do tecido narrativo. Em tal trajeto a relação entre os personagens ganha densidade e dinâmica sendo explorada de modo fragmentado sem, contudo, perder o seu motor. A relação e a tensão compõem, assim, um núcleo que se retroalimenta e é refletido no texto pela construção de momentos de oposição delineados de modo progressivo, agudo, decrescente e em suspensão.

Um outro aspecto associado à tensão dramática é a sua exploração no texto com o objetivo de dar-lhe um caráter ambivalente, capaz de mover, ao mesmo tempo, uma instância interna e outra externa à fábula. Desse modo, do ponto de vista interno, a tensão envolve as personagens e a trama criando um universo fechado, coeso e crível em si mesmo, acionando, com isso, o desenvolvimento da narrativa amparado numa perspectiva que envolve a verossimilhança interna. Do ponto de vista externo, ela pretende convocar o leitor/espectador à interação ao implicá-lo, por meio das surpresas, suspensões e vínculos afetivos que ao longo de seu curso de desenvolvimento são operados. Quanto mais valioso for o objeto posto em risco, por e para cada personagem a qual a ação se destina, maior será a tensão despertada na trama e maior suspensão, atenção e envolvimento, interna e externa, será capaz de gerar.

Além disso, o uso da tensão traz para a exploração da fábula, no seu âmbito externo, a exploração de outro aspecto, qual seja, o de provocar no espectador uma

suposta sensação de realidade¹⁰. Tal aspecto implica no texto, em certa medida, a noção de verossimilhança externa.

Por fim, o jogo de objetivos entre personagens põe em foco a necessidade de haver um ponto para o qual a fábula sempre irá retornar, por mais fragmentada e aberta que seja, no intuito de integrar o dramático e o imagético em seu curso de desenvolvimento. O ponto ao qual nos referimos é o da relação a ser desdobrada com base na movimentação das forças actanciais e na entrada dos recursos decrouxianos, elementos orientadores do jogo dramático.

O amparo no modelo actancial, proposto por Ubersfeld, configura um sistema de escrita como sintaxe livre e autônoma que é capaz de gerar uma infinidade de construções textuais a partir da força de ação empreendida por seus actantes. Associado a isso, entram os dínamo-ritmos, os procedimentos narrativos e as causalidades moldando também os caminhos a serem percorridos e os modos como a fábula será ordenada. Esse duplo apoio ordena a trama de *Alegria de Viver* definindo os caminhos a serem percorridos e a dinâmica a ser adotada, de modo a cruzar o dramático e o decrouxiano propiciando, com isso, a exploração de tais articulações em níveis e intensidades distintos. Em alguns momentos a exploração textual dá ênfase a traços do dramático, em outros do decrouxiano e, em outros mistura características de um e de outro para fazer materializar imagens, estados de ânimo e memórias enquanto associa-os à execução de ações e falas, como veremos adiante.

Observamos ainda que ao tentar capturar a lógica imagética, expressa por meio de rubricas ou falas, na tentativa de fisicalizar imagens reveladoras do interior das personagens, são delineados trajetos semelhantes às construções textuais do gênero lírico e de formas desdramatizadas. Os momentos de exploração imagética

¹⁰ O sentido de realidade designado aqui se associa à apreensão dos fatos ficcionais, pelo espectador, de modo semelhante à apreensão dos fatos cotidianos do ponto de vista das sensações físicas que podem despertar na recepção e do nível de atenção que dela demanda. Ao serem vivenciados, os fatos do cotidiano são integrados à interioridade do sujeito como algo que acontece naquele instante, pela primeira vez, e de modo irrepitível. Do mesmo modo, há o desejo de gerar, por meio da construção de ações ficcionais que mobilizam a tensão dramática, sensações semelhantes às vivenciadas na realidade. Desse modo, os fatos ficcionais são tomados, durante o tempo do encontro entre obra e seu interlocutor, como algo que acontece pela primeira vez e de modo irrepitível. Além disso, é provocada, no interlocutor, uma sensação de urgência, como se a trama ficcional necessitasse ser resolvida para o bem da preservação física e emocional dos personagens – identidades que se misturam, no curso do desenvolvimento ficcional, às dos leitores/espectadores com os quais interage.

tendem a ser trazidos para o texto, de modo mais evidente, por meio do uso de procedimentos como a Respiração, as Paradas e o Exagero.

Ao capturar imagens, a investigação textual, inspirada na dinâmica dramática-decrouxiana, produz operações tais como: 1. A proposição de composições psicofísicas, de caráter polissêmico, indicadas em rubricas; 2. O delineamento de cenas que condensem em si uma torrente de acontecimentos à beira da eclosão; 3. A criação de falas vinculadas referencialmente à situação vivida na cena ou; 4. A superposição de camadas de significação distintas do referencial concreto da cena ao elaborar falas com sentidos diversos do indicado nas rubricas, de modo a desdobrar imagens e ampliar o horizonte de significação textual; 5. A produção de ações e atmosferas com sentidos diversos do que é evocado pela fala; 6. A Composição de metáforas verbais, em falas, que condensem, em si, a trama da peça e; 7. O desenvolvimento de atmosferas, ações e falas que atuem como metáforas ao contrário fazendo com que o leitor/espectador pense não no que o signo textual evoca, mas nas imagens que são suscitadas nele a partir de tal referencial.

Outro aspecto que caracteriza o modo como a dramaturgia de *Alegria de Viver* é desenvolvido é a organização, no texto, de uma base de sustentação que possibilite a contínua movimentação dos actantes em direção a produção de articulações que criem instabilidade na trama.

Na MCD, o ponto sobre o qual tudo se constrói, conforme assinalado atrás, é o peso. O peso dá base à movimentação por fixar ou deslocar a materialidade que constitui. Ao criar uma base forte, enraizada, porém “às avessas”, em equilíbrio instável, Decroux estabelece uma relação na qual o corpo, a mente e a disposição cênica do ator pendem sempre para a queda e, conseqüentemente, para o movimento. Transpor tal procedimento para o corpo textual, de modo a criar uma base em equilíbrio instável, implica jogar com os elementos textuais dramáticos que irão construir o reposicionamento da narrativa.

Ao operar tal reordenação, a construção da narrativa dramático-decrouxiana por meio dessa perspectiva estética, intenciona desestabilizar a trama, assentá-la em um eixo que a impulsione ao constante movimento, em equilíbrio instável, no qual os elementos do dramático e do decrouxiano possam cruzar-se. O como os cruzamentos serão operados, em termos de amplitude, intensidade e quantidade

das articulações entre ambos os sistemas, só poderá ser definido no momento em que elas forem executadas e de acordo com a necessidade de cada organismo narrativo. Pretende-se com isso fazer o texto dramático move-se ao estar posicionado qual uma pirâmide invertida sustentada pela sua ponta, imagem decrouxiana para designar o corpo em equilíbrio instável, cujo posicionamento impõe o constante fluxo, geralmente não linear e sequencial posto que, uma vez à beira da queda, seguirá para qualquer direção de modo a evitá-la.

A narrativa passa a ser desenvolvida, então, por meio da instalação em pontos críticos que condicionarão a sua movimentação, estruturando a intriga de modo enviesado, apto a construir histórias por meio de livre associações de idéias, imagens e palavras, a partir de brechas existentes na própria história. Tal movimentação, contudo, não pretende perder de vista o sentido do que está sendo contado, como se deseja contar e os pontos que se deseja acionar para instaurar a nova lógica textual.

Por meio das referências descritas acima, *Alegria de Viver* explora a materialização de imagens de modo a fazê-las jorrar em imaginários, corpos, superfícies textuais, perseguindo caminhos que, tal como afirma Calvino (1990, p. 133), possam “construir obras que correspondam ao rigor da geometria do cristal e à abstração de um raciocínio dedutivo.”

4.2.2 Análise do texto pela observação dos procedimentos narrativos

Alegria de Viver tem início com um prólogo, no qual é revelado, em meio a uma atmosfera de sonho, um ambiente repleto de obras quebradas e peças espalhadas por todo o espaço. Por meio de réplicas dos personagens da obra *Pigmaleão* de Rosseau (1748), é recomposto o momento em que o escultor, Pigmaleão, admira a escultura que acabou de finalizar: Galatéia, uma imagem de mulher. Encantado com a beleza e a perfeição da obra, o artista paralisa diante de sua obra e não consegue fazer nenhuma outra intervenção artística. Fascinado pelas linhas e traços da escultura, ele se apaixona. De repente, a escultura move-se. Escultor e escultura se tocam e declaram dar vida e carne um ao outro.

A cena de abertura de *Alegria de Viver* traz o mito grego de Pigmaleão e

Galatéia¹¹, a partir da voz de Rosseau, para retirar da esfera da arte o suposto concreto a partir do qual o texto será desenvolvido e abordar o tema em torno do qual a peça se concentra: a relação entre o escultor e sua escultura, criador e criação.

Na obra de Rosseau assim como no mito grego, dá-se o encantamento pela obra e o conseqüente apaixonamento do artista pela sua criação. Em *Alegria de Viver*, porém, tal mote é subvertido no intuito de capturar um artista que se desapaixonou de sua obra e segue em busca de novos pressupostos de criação. Movido pelo desejo de alcançar prestígio e reconhecimento social, o artista segue em busca de novos horizontes estéticos a serem expressos em formas que o associem à vanguarda contemporânea.

O texto pretende, assim, expor a relação entre artista e obra para discutir, como perspectivas centrais; a reconfiguração da arte no mundo atual, a posição do artista e o valor da obra em tal contexto e a imbricação entre real e ficcional como força motora ao mesmo tempo em que espécie de efeito secundário em tal processo.

Para tanto, o mito grego, a partir da obra rousseauniana, é tomado como referência de modo a extrair dele a matéria sobre a qual irá se debruçar a escrita para a elaboração do seu suposto concreto. Definido tal ponto de partida procede-se à primeira operação com os procedimentos de ampliação da ação e desenvolvimento da narrativa: a inversão das relações entre artista e escultura tais como dispostas nas referências originais.

Uma vez executada a Inversão, é posto em curso a segunda operação procedimental: a Literalização. A inserção desse dispositivo tem como objetivo concretizar o tema em uma ação que possa dar suporte à exploração temática e investigar ações secundárias que irão constituir e fazer mover a narrativa e a fábula dramática.

¹¹ O texto de Rosseau inspira-se no mito grego de Galatéia e Pigmaleão (1989, MEUNIER) ao trazer para a cena a lenda, da ilha de Chipre, de um exímio escultor que, isolado em seu ateliê, esculpe uma forma feminina tão perfeita que termina por apaixonar-se por ela. A deusa grega, Vênus, compadecida com o sofrimento do artista dá vida a estátua de marfim transformado sua materialidade marmórea em carne e, dando-lhe, assim, vida.

A exploração de ações desenvolvidas com base na Literalização, amparam a elaboração da primeira cena. Ao final, o curso da narrativa sofre uma alteração a partir da introdução do procedimento Respiração.

A entrada desse dispositivo conduz o texto a delinear uma trajetória crescente que alcançará o seu ponto máximo mais adiante, quando os personagens atingem posições inversas. A partir de tal momento, veremos na cena dois, criador e criação interagirem ora como escultor, ora como escultura, alternando-se nessas posições.

Antes do final da cena, o artista, de volta à posição de artista, cola sobre a escultura uma etiqueta em cuja superfície inscreve-se um valor. Neste ponto constitui-se a situação dramática a partir da qual terá início o jogo de objetivos, forças actanciais e vetores de ação responsável por desenvolver o texto, ao acionar o ponto gatilho que moverá a ação das personagens no tabuleiro dramático.

Definem-se, aqui, objetivos e funções antagônicas a serem perseguidos por cada personagem: de um lado está a escultura cujo objetivo é permanecer no ateliê como obra de predileção do seu criador; de outro o artista cujo foco é livrar-se da escultura, criação que o identifica a uma estética ultrapassada.

Em cada cena, a partir deste ponto, veremos os personagens executarem ações que visam pô-los no trilho de realização de seus objetivos. Contudo, à medida que perseguem tais objetivos, a força de movimentação e os percursos que delineiam, impulsionados pelos vetores actanciais presentes no jogo dramático, termina fazendo com que os objetos deles mantenham-se, continuamente, fora de alcance. Assim, artista e escultura vêem-se atirados num trajeto em que ora os aproxima, ora os afasta do que desejam, instalando-os numa zona de instabilidade. Para escapar de tal vórtice há apenas, como alternativa, o caminho do jogo cuja dinâmica faz acirrar, paradoxalmente, a instabilidade e o embate e desenovelar a trama.

Após a redução de seu valor, pelo artista, a escultura se nega a ser preterida e põe-se a perseguir seu objetivo de modo obcecado. Em seu trajeto associam-se os procedimentos Perseguição e Progressão por meio da exploração de ações que a fazem: grudar-se ao artista; em seguida derrubar objetos do ateliê; depois ridicularizar as imagens dele e, por último, literalizar o próprio procedimento pondo-se a perseguir seu criador.

Ao ser concretizada também como ação da cena, a perseguição sofre uma Literalização e passa a ter dupla atuação: a escultura persegue o artista que, por sua vez, persegue suas imagens. Associam-se outros dois dispositivos narrativos a Perseguição e Literalização com o objetivo de fazer a ação dramática avançar. Nesse ponto as ações realizadas pela escultura e pelo artista não ficam num nível de manutenção do equilíbrio de forças, mas investem no desenvolvimento da ação dramática levando, com isso, ao primeiro confronto entre os personagens.

A cena quatro sustenta o confronto e o intensifica ao longo de sua extensão por meio dos procedimentos Agudização e Progressão. Dividida em três partes, a cena apresenta um momento inicial no qual a escultura é movida pela Perseguição, em nível moderado, investindo na tentativa de seduzir o artista convencendo-o de retomar o interesse para as “formas que estão dentro das pedras” (Vide. p 16.). Oprimido pela obra, contudo, o artista convence-se de que está sonhando, tal a impossibilidade da proposição.

A segunda parte da cena é marcada pela inserção de uma Inversão do artista que faz com que sejam alterados os rumos da ação dramática e da relação até então estabelecida entre eles. Por meio da Inversão, o artista sai da posição de oprimido e passa à posição de opressor, delineando ações que têm o propósito de intimidar a escultura. Movido por tal impulso ele afirma que a ela “falta” algo, falta “Novidade, frescor, atualidade” (Vide p. 17). A escultura, atônita, passa a escapar do artista pensando ser ela quem está sonhando. Desse modo, o comando da cena é deslocado das mãos da obra às mãos do criador.

Na terceira parte da cena, há uma nova Inversão, desta vez na função dos personagens. O novo uso do procedimento é deflagrado pela fala, do artista:

ARTISTA: Acho melhor diminuir o seu preço (Vide p. 19).

Diante de tal enunciação, acentua-se ainda mais o embate entre personagens agudizando o conflito da peça e levando os protagonistas a um ponto de mudança no qual suas posições, funções e identidades são alteradas. Nesta parte da cena, a escultura reage à pressão do artista, sendo levada à redefinição de seu papel na peça. A escultura reposiciona-se, define-se como ser livre, autônomo e capaz de recriar a si mesma e ao artista, altera novamente os rumos da trama ao designar a si mesma como criadora e o artista como sua criação. Opera-se uma nova inversão,

agora de papéis, por meio da qual o artista é petrificado, transformando-se em matéria amorfa.

A cena cinco leva adiante a alteração executada na cena anterior e segue, inicialmente, como uma exploração do espaço do ateliê estando os personagens nas novas funções, posições e identidades. Ao longo do desenrolar da cena, contudo, a inversão conduz à Segmentação da narrativa, até este ponto conduzida, de maneira geral, dentro de uma perspectiva causal linear que favorece a ordenação sequencial e sucessiva dos eventos.

A Inversão funde-se à Segmentação para cortar o fluxo narrativo fragmentando a sua organização ao inserir o *flash back* de um momento anterior ao início da peça. Por meio da Segmentação a narrativa desprende-se do trilho linear e abre espaço para a reordenação da trama revelando também uma edição na lógica de encadeamento das cenas. A Segmentação impõe-se na cena pela ruptura estética entre artista e obra para definição dos caminhos conceituais a serem explorados na criação artística. Tal momento é impulsionado pela situação instável dos personagens, apoiados em ações, posições, funções e identidades inversas e radicaliza tal direção levando à perda de todos os elementos referências do dramático.

Assim, novos personagens são constituídos e integrados à narrativa para expor a discussão sobre a arte a partir da perspectiva dos atores, colocados como observadores de uma obra plástica: o quadro *Alegria de Viver* do pintor francês Henri Matisse, concebido entre 1905 e 1906. Os atores, que interpretam o artista e a escultura, atravessam a construção fabular, fazendo uma quebra na cena para falar diretamente ao público. Nesse ponto acrescenta-se, à elaboração dramática, um nível metalinguístico de construção: os atores se põem a discutir sobre os possíveis significados e expressões pretendidos com a obra de Matisse. Tal discussão, todavia, expõe não impressões dos atores, mas opiniões verídicas de públicos e críticos de arte em relação à obra de Matisse, à época de seu lançamento.

Após este momento, a ação central é retomada e os atores voltam às posições e funções inversas, a escultura como criador e o artista como criatura, retomando o embate anterior provocado por concepções estéticas antagônicas. A Respiração, mecanismo que deu suporte à entrada da Segmentação e ao nível metalinguístico que foi produzido por ela, movem a cena, subterraneamente, de modo a possibilitar

o seu retorno ao ponto anterior do embate. Todavia, não há um retorno ao momento anterior tal como ele vinha sendo delineado, mas num nível abaixo em termos da tensão e oposição entre personagens, dirigindo-a a outra direção; à preparação para um novo ponto de virada, peripécia que impulsionará uma nova Inversão.

A cena seis tem início com uma nova Inversão de ação, posição e função dos personagens, fazendo-os retornar às suas conformações originais: o artista como criador e a escultura como criação. Tal ação é preparada no final da cena cinco com a réplica do artista à escultura, “Queria que tudo fosse como era antes” (Vide p. 25). Segue-se a este momento a reintegração dos personagens às suas posições e funções. Contudo, logo que retomam suas linhas de ação originais, ambos são atirados numa nova Segmentação, fazendo com que haja, mais uma vez, uma edição na trama e, portanto, um corte no fluxo narrativo.

Em meio a um quebra-quebra no ateliê, a narrativa retoma outro momento antes do início da peça, quando todas as peças são destruídas pelo artista. Ante a visão da escultura, ele hesita em quebrá-la, interrompendo a destruição de suas obras. Há aqui uma Parada utilizada para desdobrar a cena ao segmentá-la, uma vez mais, num desdobramento metalinguístico.

Através de tal ramificação, o artista dirige-se à platéia e, em tom de relato, expõe angústias, desejos e enfrentamentos envolvidos no seu fazer artístico e na relação com o mercado consumidor/gerador de arte. A segmentação é interrompida pela fala da escultura ao artista “O que é que você tá fazendo aí, meu Deus?” (Vide p. 26), cuja enunciação opera uma transição entre a cena em *flash back* e o momento atual da peça. Como elemento de transição a réplica da escultura tem caráter ambivalente uma vez que apresenta dois níveis: primeiro o da atriz, indagando o ator sobre o desabafo que ela considera inadequado por ser feito diante do público e no meio do espetáculo; segundo, da escultura, para seu artista, por não compreender a inquietação dele ao mesmo tempo em que tenta confortar a sensação de fragilidade que ambos, neste momento, partilham.

A cena sete concentra o seu desenvolvimento no uso da Progressão para levar adiante a ação dramática a partir do momento em que o artista decide construir uma nova escultura. Tal obra, cujas formas intencionam revolucionar seu estilo e “perpetuar a sua imagem”, é feita de garrafa PET. Ao longo desta cena são utilizados ainda, em associação com a Progressão, os procedimentos de

Agudização, Repetição e Exagero tendo como objetivo aprofundar as oposições entre os personagens e mover a ação central da peça.

Um exemplo da utilização da Agudização na cena é o momento em que a escultura impulsionada pelo sentimento de rejeição, após a visão da nova escultura de PET, suplica para que não seja abandonada e, numa tentativa desesperada e momentânea para permanecer, tenta chorar, mas não consegue. A agudização conduz à inserção de uma Repetição do diálogo apresentado entre ela e o artista, na cena cinco: momento em que artista e escultura estavam em posições e funções invertidas. Na cena corrente, contudo, o texto é repetido com o artista e escultura em suas identidades originais reproduzindo-se a inquietação da obra por não saber chorar e a perplexidade do artista diante do que considera um fato banal.

A repetição aqui operada tem a função de remeter o leitor/espectador à inversão anterior indicando, com isso, mais um trajeto de edição da ação, desta vez não no texto, mas no imaginário do receptor. Além disso, a repetição acrescenta informação à cena, qual seja, expressar a intensificação do desespero da escultura, motor de sua investida contra a escultura PET levada às últimas consequências pela inserção do Exagero.

O Exagero leva a escultura a destruir a PET. Ao ver sua nova obra, promessa de ascensão social e artística, destruída, o artista, também movido pelo Exagero, começa a destruir a escultura com um martelo. Em sua ação, ele quebra o vaso, tal ato põe a escultura em choque. Interrompe-se nesse ponto o percurso de evolução da ação dramática para, por meio da Respiração, fazer emergir as subjetividades dos personagens e as imagens que perpassam seus imaginários. Artista, escultura e atores se fundem para criar ambientes que se superpõem na cena.

Imagens sobre a arte e a vida saem da memória dos personagens e ganham o espaço da cena. Projeções visuais e composições psicofísicas, desenvolvidas pelos atores, atravessam o espaço da cena fazendo cruzarem-se imagens e imaginários dos atores, dos personagens e dos leitores/espectadores da peça em torno da seguinte questão: “Quais as imagens que não desgrudam de você?” (Vide p. 31).

O momento seguinte, a cena oito, desenvolve a narrativa dramática pela ênfase na força lírica, de modo a explorar de maneira mais efetiva a atmosfera instalada ao gerar falas e indicações cênicas que a ela correspondam. Apesar disso,

eventos procedimentais continuam sendo desdobrados para fazer a ação dramática avançar, ainda que não, necessariamente, para frente.

Um exemplo disso é a inserção de nova Segmentação, cujo objetivo é abrir espaço para a expressão das imagens de predileção que não saem da memória e que nos movem, ora iluminando o caminho, como faróis, ora nos assombrando, como fantasmas.

O viés lírico é mantido na cena mesmo após o retorno à ação central da peça e aos seus personagens nucleares: artista e escultura. A escultura pede ao artista para deixá-la ficar no ateliê, revelando que queria ser uma imagem que não desgruda dele. Ele, todavia, vai embora sem nada responder-lhe. Numa Repetição de uma das réplicas da primeira cena, a escultura retoma a fala de Pigmaleão no intuito de refletir sobre sua posição dual; imagem petrificada ao mesmo tempo em que é individualidade viva e plena de sentidos. Por meio da repetição, faz-se ainda uma indicação suave da escultura como criadora, no papel de Pigmaleão, a olhar para o artista como ser criado por ela, sua Galatéia, a quem expressa o desejo de que ganhe vida e, assim, passe a existir no mundo dela, fazendo-a, por conseguinte, existir, viva, no mundo dele.

A cena oito é finalizada mantendo o tom lírico apresentado ao longo de sua extensão. Desse modo, o artista volta à cena trazendo consigo o vaso que havia sido quebrado por ele e o entrega à escultura. Agora colado, o objeto exhibe uma superfície cheia de frestas e de remendos. Há aqui a associação da Respiração à Progressão de modo a superpor dois níveis distintos de composição da intriga cujos trajetos fundem-se na cena. De um lado, há a progressão da ação dramática através da exposição, pela primeira na peça, de um momento de conciliação entre os personagens, enlace que se caracterizará como ponto de mudança para o encaminhamento da trama nas cenas seguintes. De outro lado, é retomada a projeção de imagens que atravessam a cena expondo o imaginário da escultura e do artista a partir da indicação em rubrica: “[...] Eles se tocam, começam uma espécie de duo amoroso. Ao final do duo amoroso, as imagens vão aparecendo na tela ao fundo e espalhando-se pelo palco.” (Vide p. 31)

A cena nove é uma transição entre a cena anterior e a mudança de curso que virá em seguida. A Respiração continua a ser utilizada como desenvolvimento procedimental, contudo, não de modo a propor um mergulho que visa capturar

estados mentais, como na cena oito, mas com o intuito de conduzir a ação anterior a uma reverberação do que aconteceu e uma projeção do caminho a ser tomado. É apontado ainda no final da cena, por meio do procedimento Literalização - quando o artista retira do espaço uma imagem projetada nele e dá à escultura -, um caminho que prenuncia, inicialmente, a peripécia a ser realizada na cena onze. A ação literalizada do artista acionará ainda, na cena dez, a mudança de objetivos do artista e da escultura e, com isso, definirá os rumos da peça.

Vemos, desse modo, a cena dez delinear-se como novo ponto de alteração na trajetória dos personagens implicando na paralisação da ação dramática e na inserção de uma espécie de encruzilhada dramática apontando para possíveis direções a serem seguidas a partir daquele ponto. Insere-se aqui, mais uma vez, a Segmentação para expor fragmentos da relação entre a escultura e o artista. O espaço do ateliê é transformado em local onde eventos do passado, do presente e do futuro emergem, de modo concreto, pairando no ar como extratos da experiência ou de aspirações.

São retomados nesse momento, como projeções expressas na cena, eventos anteriores, delineados ao longo da peça, e aspirações, dos personagens. Tais imagens, contudo, adentram a cena, do ponto de vista do fio narrativo dramático, como expressões mentais resultantes das conexões sinápticas disparada após a ação do artista de entregar uma das imagens de predileção à escultura – ação realizada na cena nove. O movimento sináptico exposto é responsável por ativar o livre processamento de imagens, no espaço mental do artista e da escultura, sendo projetado para o palco por meio de indicação em rubrica.

A ação do artista, executada na cena nove, atua como fator desencadeante da erupção do procedimento Segmentação que põe em curso as possíveis direções para reordenação e continuidade da trama. Conjuga-se no espaço da cena o movimento interior, a emersão das lembranças e sonhos dos personagens, à ação exterior, momento de conciliação entre eles, para operar a mudança de percepção e objetivo do artista e da escultura. A cena dez marca, portanto, a preparação para a tomada de decisão do artista, fazendo-o desistir de vender a escultura, e da escultura, desejando sair do ateliê.

Seguindo o curso do que foi apontado, a cena onze realiza o ponto de virada nos objetivos dos personagens. Para tanto são utilizados como procedimentos: a

Inversão, cujo objetivo é operar a alteração dos objetivos: a escultura agora deseja partir e o artista quer que ela fique; a Progressão, fazendo os personagens executarem ações que desenvolvam os novos trajetos; a Agudização, acirrando as novas posições antagônicas e conflitantes; e o Exagero que associado à Literalização produz um novo ponto de virada na trama a partir da virada já desencadeada e realizada.

A nova mudança é indicada em rubrica como resultado accidental da ação dos personagens rumo à realização de seus novos objetivos, lê-se: “A Escultura cai no chão e se parte. Resta apenas a sua cabeça.” (Vide p. 34). Tal incidente, produto da inserção de um novo Exagero, interpõe-se aos novos objetivos pondo seus trajetos em suspensão.

Tal como a erupção de uma intensa torrente de água que arrebentou espaços de contenção, o fluxo narrativo segue, a partir desse ponto, de modo desenfreado e urgente até reencontrar um novo trilho no qual poderá ser reorientado. Dentro da perspectiva que é configurada, artista e escultura debatem-se procurando, um no outro, os restos de si. Para compor tal perspectiva as falas são construídas de modo a se entrecrocarem fazendo cruzarem-se desejos, fantasias, experiências vividas sem mais sabermos a quem, cada extrato de vida trazido à cena, pertence.

Após o fluxo caótico de réplicas em fragmento, a escultura conscientiza-se de sua evanescência e põe-se a devanear sobre a vida, os sonhos e a finitude. O artista retoma o tom inicial, de paixão pela obra, e decide reconstruí-la. Neste ponto, após ter atravessado toda a narrativa dramático-decrouxiana, o reapaixonamento revela a mudança de perspectiva do artista que afirma a vida como ato criativo libertador da sua própria criação. Pensamento expresso na fala final da cena onze que diz: “A vida é mais revolucionária do que a arte. Vai viver!” (Vide p. 35).

Nesse momento da peça apoia-se no procedimento citados por Ryngaert em sua obra *Ler o Teatro Contemporâneo* (1998), onde descreve o “diálogo esburacado”, conceito criado por Ubersfeld, que leva a construção de fendas, lacunas no diálogo abrindo, com isso, brechas para a instalação do subentendido e de espaços vazios onde a interpretação e a ação cênica ancorada no corpo do ator se precipitam. O diálogo esburacado contenta-se em apenas prover informações suficientes para que o espectador não seja excluído da referência da cena e, a partir

dessa supressão na construção textual, faça também com que o corpo do ator possa agir, falar, “dizer” as informações, idéias, imagens não ditas.

Após a construção anterior, a cena doze ampara-se no uso da Repetição de falas da cena de abertura da peça, contudo, nesse momento, os papéis são redimensionados para afirmar a liberdade de posição de cada um, capacitando-os a criar e serem criados, recriando, desse modo, suas perspectivas estéticas e suas próprias formas. A Repetição, aqui, acrescenta informação e faz avançar a narrativa a partir da inserção de um recurso diverso dos citados até aqui: o dínamo-rítmo. O que na primeira cena era feito com uma dinâmica e intensidade que se assemelham ao dínamo-ritmo Pontuação, na penúltima cena da peça é executado de acordo com a condução dínamo-rítmica da Antena de *Escargot*. A cena, que inicialmente acontecia com ambos movendo-se em direção a um mesmo ponto, é repetida agora, de maneira lenta e em total sensibilidade. Desse modo os personagens criam um trajeto no qual evitam o encontro e terminam por se afastar no ponto onde antes se encontravam.

A última cena da peça é composta por rubricas de modo a descrever a execução de ações vinculadas de maneira literal ao tema da narrativa dramática. Para tanto é utilizado o procedimento Literalização. Além deste expediente procedimental, a cena ancora-se ainda na Respiração de modo a indicar, neste caso, a continuidade da ação por meio de uma imobilidade externa, escultor e escultura debruçados sobre o ato criativo de esculpir e ser esculpido, para a movimentação interna.

A respiração é utilizada de modo a congelar a ação externa e fazer emergir o interior dos personagens. Por meio de tal força procedimental, a peça delinea um trajeto no qual não é concluída, mas repousa em suspensão num ponto que funde o espaço da memória e o espaço do ateliê e que poderia seguir numa continuidade *ad infinitum*. Tal organização assemelha-se aos recursos do gênero lírico que constrói o tempo de modo ininterrupto e circular ao não focar o tempo como a sucessão de fatos cronologicamente descritos que levam ao seu fim, pressuposto do dramático. O tempo lírico é o desdobramento da reflexão do eu sobre o mundo, de modo a dilatar-se contemplativamente de modo horizontal, tais características são exploradas em peças que constituem o chamado drama lírico, mais marcadamente em Strindberg e alguns autores do Teatro do Absurdo a exemplo de Ionesco e

Beckett (MENDES, 1981).

Os procedimentos utilizados visam ampliar e distender a ação motora da peça para elaborar uma narrativa coesa, ao mesmo tempo em que fragmentada, capaz de explorar o desenvolvimento de um fio condutor, na narrativa, constituído por trajetos imprevistos ao ser orientado pela força de ação dos recursos dramáticos e decrouxianos identificados.

Ao entrarem na cena, os procedimentos, em primeira instância, vêm atender as necessidades de mudança, progressão e agudização narrativa que o próprio fluxo dramático propõe ou indica. Desse modo, eles podem tanto desenvolver a ação dramática seguindo um fluxo sucessivo e linear, quanto, romper caminhos instalados ou ainda propor o desdobramento da ação ramificando o seu curso em direções divergentes que despedace o enredo. Sem, contudo, aniquilar o sentido do que deseja comunicar.

Tais experimentações construíram, em *Alegria de Viver*, um trajeto narrativo tecido por meio de: ações literalizadas para exploração e progressão do tema; inversões de direção, sentido e objetos, produzindo complicações na trama; inserções de momentos imagéticos, de cunho lírico, para a emersão do imaginário dos personagens, dos atores e do leitor/espectador; momentos de interação direta com a interlocução por meio de questões lançadas aos leitores/espectadores, relatos de experiência dos personagens e descrição das situações, trazendo para o texto também um caráter épico.

Veremos no item a seguir, contudo, os recursos decrouxianos responsáveis pela entrada dos procedimentos narrativos, os dínamo-ritmos. Esses dispositivos têm a função de por a ação dramática em movimento a partir da subjetividade dos personagens, o que é refletido na objetividade da cena, a partir dos modos como ela se desenvolve e das direções que delinea.

4.2.3. Análise do texto pelo uso de Dínamo-Ritmos: alguns exemplos

Conforme visto, os dínamo-ritmos são o espírito da ação, a dinâmica interna que a faz delinear trajetos com direções, funções e objetivos específicos.

Amparados na força de atuação deste recurso, os procedimentos narrativos são inseridos nas cenas de modo a fazer avançar a linha dramática proposta, mantendo o sentido e a coerência da trama, ainda que a explore de modo fragmentado.

Serão observados aqui alguns exemplos de condução dínamo-rítmica, em cenas distintas da peça, no intuito de compreender como eles impulsionam a ação dos personagens e, por conseguinte, como movem a entrada dos procedimentos narrativos.

A cena quatro, momento em que a escultura decide mostrar-se ao artista para tentar fazê-lo acreditar que ela é sua obra perfeita, é marcada por uma série de operações com o dínamo-ritmo vibração. A primeira vibração é composta pela persistência dela em tentar envolvê-lo. Inicia-se então uma vibração em nível leve que se põe, progressiva e suavemente, a avançar. A pressão desencadeada por esse dínamo-ritmo faz com que haja uma reação do artista contra a intimidação que sofre da escultura. É solicitada, assim, a entrada do procedimento Inversão por meio do quê, como visto, é alterado o comando da cena. O artista põe-se, por meio da vibração, a pressionar a escultura a sair do ateliê.

Quando a escultura entende que está sendo rejeita, ela retoma a vibração, agora em nível moderado. A retomada de força dela provoca a nova Inversão capacitando-a a confrontar o artista. Num ápice de pressão, contra o artista, a escultura termina por ameaçá-lo, afirmando: “Você não resiste a um novo dia, a uma nova palavra. Vai ser esquecido, morto, enterrado, num piscar de olhos.” (Vide p. 19). O artista responde com um aumento na intensidade da vibração, executando-a também em nível intenso, operando a diminuição do preço da escultura.

A ação do artista solicita por sua vez, a última Inversão da cena cujo efeito, impulsionado pela ação extrema do dínamo-ritmo, provocará a alteração radical no curso da trama: os personagens em posições, funções e identidades opostas. A Inversão associa-se à Progressão, na ação da cena, em função do percurso e intensidade crescente da Vibração.

Outro momento a ser observado é, na cena sete, o ponto no qual o artista constrói a nova escultura de PET, e a escultura opõe-se a tal criação. Em princípio, ela é tomada de pavor e, então, começa a desqualificar a nova criação; em seguida desespera-se e, por fim, põe-se destruir a PET. As duas primeiras ações compõem o

trajeto de deslocamento do dínamo-ritmo Toque Motor. Assim, a perplexidade ante a visão da PET, compreende o curto e rápido deslocamento inicial do dínamo-ritmo, assim como a desqualificação corresponde à ressonância. Em seguida prepara-se nela uma nova ação: o desespero. Tal momento e a preparação que ele indica, corresponde a um novo dínamo-ritmo, a Pontuação, cujo ponto de culminância é expresso pelo momento em que a escultura paralisa, crispando-se pelo medo de ser abandonada.

A Pontuação vincula-se ainda na cena à fixação da escultura ao ateliê, negando-se a ser retirada de lá por não aceitar “[...] Ficar trancada num porão de museu ou ser descartada como lixo.” (Vide p. 27) A expressão máxima de sua dor, e possível humanidade, é exposta na tentativa de choro dela. Neste ponto insere-se uma nova vibração como intensificação do desespero que a faz escultura explodir diante a impossibilidade de chorar. A Vibração é responsável pela entrada do procedimento Repetição fazendo com que seja retomado um momento anterior da peça. Desta vez, contudo, a escultura está na posição ocupada, inicialmente, pelo artista como criatura, inapta a compreender os mecanismos da criação e o sentido da existência.

Um último exemplo de uso dínamo-rítmico pode ser observado na cena cinco, cujo modo de desenvolvimento da ação é provocado pela Antena de *Escargot*. A Escultura, como criadora, está à procura de uma matéria sobre a qual irá se debruçar para desenvolver a sua nova criação quando se depara com o artista, estático, na posição de criatura. Ela decide, então, tomar a materialidade dele como suporte para sua nova criação e começa a esculpi-lo.

Toda a sequência da procura da escultura, no ateliê, pela matéria que dará base à sua obra, até a manipulação da materialidade do artista, como obra, é executada em Antena de *Escargot*. A sequência de aproximação e afastamento, determinada pelo modo de funcionamento do dispositivo em questão, coloca os personagens num trilho que os conduz e, ao mesmo tempo, afasta do encontro, físico e conceitual, desejado, uma vez que, tal ato revela-se impossível em função das concepções estéticas antagônicas que ambos têm sobre a arte.

A sensibilidade do dínamo-ritmo é expressa na cena pela construção de falas em tom poético, bem como pelo trajeto composto por elas de aproximação e afastamento alternando momentos lentos com pequenos choques na ação e na fala.

A Antena de *Escargot* ganha aceleração na cena quando a sucessão de desencontros leva à realização de trajetos delineados de modo ríspido e seco, de modo a indicar o ataque e a resistência um ao outro. Neste ponto, o dínamo-ritmo transforma-se em Toque Global, dinâmica que altera o objetivo inicial da cena, o desejo de modelar uma expressão artística representativa das visões que sustentam sobre a arte, pondo os personagens a expressar idéias e desejos estéticos antagônicos. Nesse percurso, traçam rotas de colisão nas quais se chocam num ritmo frenético.

O Toque Global favorece, portanto, a precipitação deles ao ponto máximo de entrelaço, momento em que a Escultura diz querer a *Alegria de Viver* ao que o artista responde: “E onde é que você vai encontrar isso?” (Vide p. 23). À réplica do artista segue-se uma interrupção do ato criativo e os personagens são lançados numa suspensão dada pela impossibilidade da escultura em responder à questão que lhe é colocada. A Respiração entra na cena como procedimento que é provocado pela dinâmica desenvolvida pela própria cena.

Além disso, a Respiração dará base à inserção da causalidade Mola cuja ação interventora é responsável pela execução de saltos espaço-temporais na trama, fragmentando, com isso, a sua ordenação narrativa, ao trazer, uma vez mais, os atores à cena tomando o lugar dos personagens. Outro desdobramento que resulta do uso da Respiração, aqui, é a condução da trama à ruptura da linearidade ao levá-la, novamente, a um momento anterior ao início da peça.

Veremos no item a seguir o tipo de implicação trazida para a narrativa de *Alegria de Viver*, atrás da inserção das causalidades decrouxianas.

4.2.4. Análise do texto pelo uso de causalidade

As causalidades, uma vez inseridas na trama, impõem mudanças de direção no curso da ação indicadas pela entrada abrupta de dispositivos que impõem fluxos causais específicos. Enquanto os procedimentos narrativos têm como função fazer a ação dramática avançar e os dínamo-ritmos modelam, por sua vez, os estados condicionadores dos modos como tal avançar será desdobrado, as causalidades apresentam como característica central a criação de dinâmicas distintas que

conduzirão a trama. Responsáveis, assim, pelos caminhos que orientarão o fluxo da ação e sua ordenação, tais dinâmicas incumbem-se de propor formas que delinearão trajetórias por meio das quais a fábula dramática será tecida. As causalidades jogam, portanto, com os fluxos narrativos e as maneiras como as cenas e, por conseguinte, a trama pode e será ordenada e organizada.

As causalidades têm basicamente duas formas de atuação e, em função disso, serão aqui classificadas como ativas e passivas. As causalidades ativas são aquelas cujo fluxo de ação promove intervenções abruptas na condução narrativa. Podem, assim, por meio de sua dinâmica, impor a entrada inesperada de procedimentos narrativos, no corpo textual, definindo, com isso, novos rumos para a história que irão fragmentar o seu curso. Inserem-se nesta categoria as causalidades Mola e Nuvem.

As causalidades passivas, por sua vez, são aquela que, embora definam um caminho específico para a construção dramática, em seu fluxo de desenvolvimento, não operam saltos no seu trajeto capazes de gerar mudanças no curso da ação, a serem empreendidas pela entrada abrupta de procedimentos narrativos. Desse modo, tais causalidades mantêm um mesmo trajeto que só é alterado pela inserção de uma ação interventora constituída no percurso de evolução inerente à própria ação dramática. Tal dinâmica causal assemelha-se aos vetores actanciais e têm a responsabilidades de inserir na trama procedimentos narrativos de modo a fazê-la desdobrar-se num trajeto sequencial e sucessivo. Inserem-se neste tipo de condução as causalidades Bastão e Barbante.

As cenas cinco, seis e sete quando analisadas à luz do desenvolvimento causal, revelam uma alteração no trajeto linear e sequencial, conforme vinha sendo encaminhando até então, pela inserção da causalidade Mola. Tal vetor de força inserido no texto impõe, necessariamente, uma fragmentação da trama, implicando em sua reordenação por meio de saltos que unem partes, antes, separadas temporalmente. Assim, o meio da peça liga-se ao momento antes do seu início, há nesse momento, portanto, a junção de dois momentos distintos, assim postos para dar um novo sentido a eles. Com isso, a cena cinco passa a corresponder a uma exploração, anterior ao início da peça, em que o criador procura matérias distintas para a construção de uma nova obra. A cena seis, por sua vez, associa-se ao momento em que o artista quebra todas as obras que estão no ateliê por acreditar que não há nada para ser visto naquele espaço.

Na cena sete, por força da ação da causalidade Mola, opera-se um novo salto na trama conduzindo a narrativa ao ponto em que ela estava antes de deslocar-se ao momento anterior à cena de abertura da peça. É preciso lembrar ainda que nas cenas cinco e seis a entrada da causalidade Mola provoca também a separação entre os personagens e atores fazendo com que artista e escultura escorreguem da cena e dêem lugar a entrada dos atores. A causalidade em questão tem, portanto, a função de esfacelar a narrativa fazendo com que ocorra a inserção da Segmentação, conforme visto atrás.

A cena seis opera nova inserção abrupta do procedimento Segmentação também em função da força de desagregação da causalidade Mola. No momento descrito em rubrica, no qual se lê a indicação de preparação do artista para quebrar a escultura, impõe-se um descolamento dos personagens, do centro da cena, para a ocupação desse espaço pelos atores da peça. Escultura e artista retornam à cena não devido à pressão da Mola, mas como fruto da retirada de tal dispositivo causal permitindo com que ator e atriz desgrudem-se dos trilhos da ação dando lugar, novamente, às suas personagens. Neste ponto há um retorno a condução causal inicial.

Observamos, assim, que a ação da causalidade Mola abre espaço para um jogo com os elementos dramáticos que resulta na reordenação de elementos antes organizada de modo linear e sequencial. A força de atuação da mola estabelece novas conexões entre personagens, unidade de ação, tempo, espaço, peripécia, verossimilhança interna e externa, etc., fazendo com que a trama seja reordenada a partir de uma lógica instável e caótica. Conexões são refeitas de modo a conjugar novas associações que tecem, por sua vez, novos caminhos esfacelando o desenvolvimento narrativo e abrindo novas possibilidades de desenvolvimento da história. Define-se, assim, um eixo em equilíbrio instável a partir do qual o texto será elaborado enquanto tende à contínua instabilidade, movimento no qual caminhos e modos imprevistos de ordenação da trama serão o seu *modus operandi*.

Por força de atuação da causalidade Mola, a fábula será contada de modo enviesado favorecendo a exposição de pontos de vista não lineares. Essa forma de organização estimula a produção de sentido pluralística e reordena a noção de unidade e inteireza da obra ao colocar em movimento, interno e externo, o universo dramático que a obra institui.

No curso de desenvolvimento das cenas sete, oito, nove e dez constatamos a inserção de outro tipo de movimentação que se assemelha ao modo de desenvolvimento da causalidade Nuvem. Embora não empreendidas com traços exclusivos desta força causal, as referidas cenas apresentam momentos que indicam o uso deste fluxo narrativo como um vórtice responsável pelas superposições de eventos simultâneos e descontínuos. Evidenciam-se nas cenas em questão o cruzamento de atmosferas, imagens, falas e ações distintas com o objetivo de ampliar o campo de significação textual ao amalgamar texturas diversas para pluralizar sentidos e leituras.

No final da cena sete e início da cena oito, por exemplo, observamos uma fusão de imagens de ordens distintas, advindas do imaginário do artista e da escultura, dos atores da peça e do público, ao serem deflagradas pela pergunta “Qual a imagem que não desgruda de você?” (Vide p. 30). A partir desse ponto, eventos cruzam-se, justapõem-se e são superpostos, na cena, de modo a aparentar desarticulação e desordem, reflexo do momento de renovação criativa e conceitual no qual estão inseridos os personagens. Tal construção embora não ordenada totalmente de modo simultâneo, como a rigor o uso da causalidade indicaria, implica, ainda assim, o despedaçamento e a ramificação da narrativa em direções divergentes. Desse modo, a trama só voltará a tomar um curso que a faça convergir para uma mesma direção na cena onze quando, ao ser retomada a ação dramática da peça, artista e escultura redefinem seus objetivos iniciais, invertendo-os: a escultura quer partir, mas o artista deseja que ela fique.

Observamos ainda que a inserção dos procedimentos narrativos postos em curso nessas cenas, como por exemplo, a Segmentação (cenas oito e dez), a Repetição e a Inversão (cena oito), decorrem de manejos com a intriga impostos pelo fluxo de ação da causalidade Nuvem.

Outros exemplos de expedientes causais no texto podem ser vistos na forma de desenvolvimento das cenas dois, três e quatro. Na cena dois, há a inserção da causalidade Bastão como motor que conduz os personagens a agirem, simultaneamente, para delinear trajetos paralelos: revezarem-se entre as ações de esculpir e ser esculpido. Embora ocupem posições e funções distintas neste momento, artista e escultura, ao se alternarem na repetição das ações compõem trajetos simétricos e de mútua dependência, na medida em que o final do trajeto de

um alavanca o início do trajeto do outro. O paralelismo, portanto, estabelece-se e define-se como caminho de desenvolvimento da cena que poderia prosseguir dessa maneira por um tempo indefinido. Contudo, esse percurso é interrompido pela ação do artista de dar um preço, cola um valor, a sua escultura. A ação do artista altera o curso da trama, fazendo-a avançar e prosseguir por meio de uma nova exploração causal dada pela inserção da causalidade Barbante.

Impulsionadas pela força motora do barbante, as cenas três e quatro lançam-se a frente arrastando consigo a ação dramática, de modo progressivo. Ao longo de seu deslocamento a causalidade Barbante provoca um avançar tenso e ascendente da ação dramática ao forçar a entrada, a cada ponto de tensão que se estabelece no jogo entre personagens, de procedimentos narrativos. Tais pontos de tensão correspondem aos pontos de distensão do barbante cujo trajeto vai sendo desenovelado à medida que ele vai sendo puxado de modo sucessivo e linear. Assim também são elaboradas as cenas três e quatro, convocando procedimentos que façam a ação avançar por meio da força propulsora da causalidade Barbante.

Após a análise da peça *Alegria de Viver*, é possível constatar que a perspectiva de construção dramatúrgica estimulada por um método de criação amparado na junção entre o dramático e o decrouxiano prioriza a perspectiva pluralística e multifacetada na construção textual. Na obra analisada constatamos que a fragmentação é construída por meio da inserção, na trama, de uma lógica dramatúrgica na qual possam ser compostas ações sequenciais que são conduzidas de modo linear ao mesmo tempo em que podem cruzar eventos a serem desdobrados em tempos múltiplos, divergentes, convergentes ou paralelos. Desse modo, a trama está apta a impulsionar o jogo dramático entre as personagens, bem como a materializar o imaginário e as forças que o sustentam.

Os caminhos adotados, no curso de constituição desse tipo dessa forma dramática, o drama decrouxiano, favorecem o avançar da ação na medida em que ela vai para frente, volta para trás, estabelece correspondências e conexões com momentos distintos da fábula dramática, podendo até mesmo negá-la ou aniquilá-la, momentaneamente, ao longo de seu desenvolvimento. Ao propor superposições, justaposições, cruzamentos e desdobramentos que põem em contato elementos absolutamente díspares da trama, esse tipo de investigação dramática propõe modos de desenvolvimento narrativo que aproximam a narrativa ficcional dos tipos

de narrativa presentes nas organizações sociais do tempo atual. No contexto social da contemporaneidade, o ficcional e o real se enovelam de modo a tecer narrativas em cuja superfície estão em contato tempos diversos e realidades factuais e imaginárias, responsáveis por moldar as relações, as visões de mundo, os estilos de vida e os modos de compreensão, produção e interações artísticas.

Em tal configuração, narrativas sociais e fábulas dramáticas parecem se espelhar e imbricar, de modo a extrair de fragmentos de realidade, material para produções narrativas nas quais a comunicação do imaginário e entre imaginários esteja no centro da cena social e artística.

A investigação ora proposta, foca no desenvolvimento de uma fábula dramática, imagética - amparada nas premissas da poética decrouxiana -, e contemporânea, no que concerne ao uso de dispositivos, princípios e dinâmica produzidas pelas sociedades do tempo atual. Portanto, para dar conta do formato desejado aqui, bem como das especificidades que o constituem, a pesquisa voltará sua atenção, no capítulo seguinte, para a terceira ponta que compõe e dá sustentação à forma dramática que perseguimos. Obsevaremos, portanto, no próximo capítulo o campo do social, as mentalidades e os modos de configurações estéticas e políticas do tempo presentes nas produções sociais e artísticas da contemporaneidade. Tal investigação resulta da compreensão de que o drama decrouxiano, aqui perseguido, ampara-se, como dito, no dramático, no imagético e também no social.

5. DA FICCIONALIZAÇÃO DO REAL À FÁBULA CONTEMPORÂNEA

Quando alguém não tem talento, o substitui por um escândalo. Os dois têm uma semelhança superficial. Nos dois casos há surpresa. Se você fizer algo fora do comum – se os atores entrarem andando com as mãos, ou se caírem do céu de pára-quadras, ou se entrarem no palco completamente nus, certamente haverá surpresa e as pessoas vão dizer: ‘É uma revolução’. Eu não acho. Uma revolução é construtiva. É ativa. Se ergue. É preciso energia para fazer uma revolução de qualquer tipo. E é preciso sofrer por isto. Uma revolução não é uma quebra de correntes: é uma troca de correntes. Consiste em romper com obrigações que parecem ruins e adotar outras obrigações que parecem melhores. Eu diria até que liberdade é o direito de escolher os próprios limites. (DECROUX, 2009, p.239)

Este capítulo destina-se a observar o real e o ficcional e sua complexa imbricação na esfera da arte contemporânea, como fontes de reconfiguração da fábula dramática na atualidade. Com o intuito de investigar como a associação entre tais fatores é estabelecida na contemporaneidade, os resultados que engendra e os procedimentos que constitui, a pesquisa se debruçará, nesse ponto, sobre a observação do campo social, de modo a identificar desenvolvimentos postos em curso desde o início do século XX e acentuados no pós-segunda guerra mundial.

A partir disso apresentaremos uma reflexão sobre a fusão entre real e ficcional na esfera da arte contemporânea, como importante fonte de reconfiguração e renovação da fábula dramática na atualidade. O propósito de tais observações é aprofundar a compreensão conceitual, sobre esses fenômenos, e extrair procedimentos, engendrados nesse contexto, que favoreçam a transposição de dispositivos contemporâneos para a esfera do drama, de modo a corroborar com a constituição de fábulas dramático-decrouxiana fragmentadas, multifocais, imagéticas e que falem às mentalidades e dinâmicas do tempo presente.

A observação a ser empreendida, nesse capítulo, pretende ainda investigar os caminhos e processos sociais que favoreçam a instalação, no campo social e artístico, da inversão da premissa central de criação artística, qual seja: executar operações procedimentais com o objetivo de transpor um extrato proveniente da realidade para o ficcional, artisticizando sua elaboração. Ao inverter-se tal premissa, vemos na contemporaneidade ocorrer a disseminação de modos distintos de realizar o ficcional e a partir disso, voltar à premissa artística de ficcionalizar o real. Contudo, na contemporaneidade esses movimentos ganham um espaço de atuação que

explodem as molduras e os suportes artísticos para expressar-se no jogo e nas interações sociais. Redimensiona-se, assim, o que é real e o que é ficcional e produzem-se narrativas híbridas nas quais os jogos artísticos e sociais espelham-se e produzem novos paradigmas, para ambos os campos.

Compreende-se por real, nesse estudo, tudo o que se constitui em ato, é ordenado como presença tangível e material delineando uma existência concreta (LEVY, 1996). O termo fábula, por sua vez, está sendo tomado na acepção de narrativa dramática que ordena e dá sentido ao drama (VASCONCELLOS, 1987). A partir de tal definição entendemos que a organização fabular dramática, operada no âmbito da contemporaneidade, resulta da articulação de três instâncias: 1. A absorção da lógica narrativa social vigente. 2. A formação de novos hábitos de recepção para a interação com a arte. 3. A reorganização do formato da fábula ao inserir em seu interior elementos dramáticos, midiáticos, tecnológicos e reais no intuito de capturar o fruidor e envolvê-lo em sua experiência artística.

Salientamos ainda que para empreender tal reflexão o capítulo deixará de lado a observação dos elementos do campo do drama e do decrouxiano, para colocar no centro de suas investigações as narrativas sociais atuais e o tipo de organização artística que delas resultam,

5.1. A FICCIONALIZAÇÃO DO REAL E A REALIZAÇÃO DO FICCIONAL

Segundo Lyotard (1998), a formulação narrativa é um importante instrumento, próprio do humano, desenvolvido com o objetivo de fornecer um propósito crível a um grupo. Essa definição está atrelada ao que ele conceitua como “metanarrativas”, construções lexicais produzidas por instituições sociais para legitimar sua práxis e fornecer credibilidade. São exemplos de metanarrativas, discursos políticos que engajam indivíduos numa luta partidária, doutrinas canônicas que dão sustentação a organizações religiosas ou afirmações científicas produzidas para justificar o seu papel no desenvolvimento dos elos sociais. Lyotard afirma, entretanto, que com a pós-modernidade, iniciada a partir da II Guerra Mundial, teve início um novo processo: deu-se a falência na crença em uma única grande narrativa capaz de dar conta da realidade e, com isso, a multiplicidade de metanarrativas surgiu,

articulando-se num múltiplo jogo de linguagem.

A noção de metanarrativa decorre da necessidade de melhor compreender as novas produções e relações humanas e mapear uma realidade que se configurou, a partir da segunda metade do século XX, como entrelaçamento de multiplicidades nas quais se enovelam realidade e ficção.

A era da globalização, da tecnologia, do múltiplo parece ser também um período no qual um emaranhado de narrativas tecem a realidade, instaurando também a preponderância da ficção - termo compreendido aqui como criação narrativa de teor fabular que afeta o sentido da realidade.

A produção e o consumo de fábulas deve-se, segundo Larrosa, à “necessidade de preencher o vazio existencial num mundo administrado”. (LARROSA, 2003, p.42). Esse movimento capacita o homem a sair de uma posição de mero observador, impotente, diante dos fatos naturais e sociais que o cercam, para minimizar os desajustes entre si e o mundo, podendo reconfigurá-lo ao ressignificá-lo.

Assim, essa ressignificação permite que se construam histórias materializáveis e capazes de fornecer o propósito crível descrito por Lyotard, no campo religioso, político, econômico ou artístico.

A narrativa é própria ao humano também através da perspectiva do jogo, como sugere Huizinga (1996), ao entender o homem como ser eminentemente lúdico (*homo ludens*), afeito ao jogo, à constituição de relações de jogo, o qual considera como uma atividade anterior à cultura.

Percebe-se, portanto, que a narrativa e a ficcionalidade são instrumentos criados pelo homem para conhecer a si e ao mundo. Contudo, muitas vezes esses instrumentos são utilizados para condicionar percepções e adestrar atitudes de modo a beneficiar estruturas político-econômicas vigentes, o que torna necessário apurar o olhar e propor uma reflexão crítica. A realidade tornou-se um enigma, cuja ordenação precisa ser decifrada para não sermos devorados pelo vórtice de sua ficcionalidade.

Diante de olhares estupefatos, somos dia a dia orientados pelo ritmo frenético do sistema de vida sócio-econômico vigente. Seguimos, por vezes cambaleantes, porém, compassadamente, os ditames de uma cultura contemporânea que mescla padrões de entretenimento de massa a construções artísticas seculares, num

circuito econômico-cultural-estético que modela percepções e gostos e termina por constituir hábitos de recepção. Em tal contexto, opera-se uma reconfiguração da compreensão e produção do que seja a arte, seus mecanismos de ficcionalização, suas áreas de atuação.

A arte, na contemporaneidade, extrapola seus suportes materiais e ganha espaço de desenvolvimento e expressão na vida cotidiana. Não importa aqui, porém, descobrir se o movimento que se estabelece tem sua origem no campo da arte em direção ao social ou vice-versa, já que o foco se encontra na relação simbiótica criada entre o artístico e o social. Deste quadro, resulta a constituição de pontos de tensão sobre o que seja realidade, ficção e os modos de articulação entre estas instâncias, bem como o desenvolvimento de laços cada vez mais estreitos entre a realidade - as produções materiais do cotidiano - e a ficção - os mecanismos produtores de fabulações artísticas.

Constitui-se, a partir de tal perspectiva, uma fusão entre real e ficcional gerando narrativas mistas. Os efeitos dessa associação são vistos na radical transformação dos modos de expressão e organização tanto no campo das artes, como no campo social. Nesse contexto, surge o que chamamos aqui de *sobrecampo aurático* – um espaço virtual que envolve as relações forjadas no contexto do mundo atual implicando em modos de ver e de interagir no âmbito social e artístico – que paira sobre nossas cabeças e condiciona a reconstituição da arte e sua organização fabular.

A partir de tal perspectiva, vemos realizar-se, no âmbito artístico, a absorção de inovações midiáticas e tecnológicas, seja por meio da partilha de princípios ou pelo uso de expedientes procedimentais em diversas obras.

Podemos observar, por exemplo, na obra *Ascention* (2003) do artista plástico indiano-britânico Anish Kapoor, o uso de recursos tecnológicos para expressar as noções de permanência, de materialidade e imaterialidade, do vazio, do preenchimento e dos diversos efeitos sensório-cognitivos advindos da interação com a obra. A escultura, exposta no CCB do Rio de Janeiro, em 2006, caracterizava-se por uma coluna de fumaça de 36 metros elevando-se, em espiral, até a cúpula da galeria. Para criar tal sustentação, o artista usou um exaustor em cima para sugar a coluna de fumaça e embaixo uma hélice de avião, à velocidade de 120 km/h, para manter a coluna em movimento ascendente do chão ao teto.

Operações como esta se desdobram em tantas direções e procedimentos quantos são os desejos, as intenções e os objetivos artísticos. Contudo, não ocorrem de modo pacífico e natural, é muito frequente o entrelaço entre as diversas percepções acerca do fazer artístico.

Além da incorporação da tecnologia, as artes ancoram sua força e interesse na possibilidade de oferecer experiências imediatas, supostamente não mediadas, a um público nem sempre preparado ou desejoso de interagir diretamente em tais experimentos.

No campo da *performance art*, por exemplo, alguns experimentos colocam em cena seres humanos em situações limite. A atuação do espectador, muitas vezes, definirá a duração e o caminho a ser desenvolvido pela performance. Podemos observar, por exemplo, o efeito produzido na relação entre o público e a obra na performance *Lips of Thomas (1975)*, de Marina Abramovic. Neste trabalho, a artista, após executar ações como ingerir mel, beber vinho e quebrar o copo em sua mão, desenha uma estrela de cinco pontas em seu ventre, utilizando-se de um instrumento cortante. Em seguida, deita-se sobre uma espécie de mesa feita de blocos de gelo e sangra até que todos os espectadores deixem a sala ou intervenham de modo a interromper, de algum modo, a apresentação. Quanto tempo ela ficará deitada, quanto mais durará a apresentação e como irá se desenvolver a partir daquele ponto, tudo isso será definido pela relação e atitude do público em relação à obra.

A experiência ficcional, em *Lips of Thomas*, implica diretamente o real, tornando a experiência artística não apenas um local de apresentação da ficção mas, também, de um fato concretamente executado que atinge diretamente as vidas dos participantes inseridos naquele evento. Podemos observar, portanto, nesse tipo de procedimento, a necessidade de realizar o ficcional, de fazer com que algo concretamente aconteça, como se a ficção artística extrapolasse a sua moldura para completar-se com a materialidade concreta de atos cotidianos produzindo, desse modo, experiências preenchidas de realidade.

Neste panorama, questões como valor da obra, qualidade da composição, critérios para concepção, modos originais de abordagem, articulam-se a exigências de massa, tais como necessidade de visibilidade, novidade, fama, reprodutibilidade, lucro em grande quantidade, etc. - fazendo a balança artística oscilar entre uma

extremidade e outra e construir proposições múltiplas que tangenciam todos os pontos desse trajeto.

Outros exemplos que trazem a necessidade do real na ficção podem ser observados na consolidação de uma indústria cultural que avança, progressivamente, ao investir em produtos artísticos que inventam e reinventam, cada vez com mais veracidade, procedimentos artístico-dramáticos que retornem para o sujeito uma certa dose de concretude possivelmente perdida nos enfrentamentos cotidianos. Como se a experiência factual – e todas as perdas cognitivas e sensoriais que isto implica – não pudesse ser alcançada apenas por meio dos atos cotidianos. Parece necessária a construção de obras que funcionem como reembolso ficcional dessas vivências não adquiridas, perdidas por entre os trilhos de um dia a dia veloz e entrecortado. Observamos, por exemplo, procedimentos ficcionais conhecidos como “acontecimento em tempo real” e “tridimensionalidade” presentes em produções dramáticas para TV e cinema, sobretudo, norte-americano.

O procedimento “acontecimento em tempo real”, por exemplo, é a mola central de desenvolvimento da série dramática americana *24 Horas* (SURNOW e COCHRAN, 2001), na qual cada episódio, com duração de uma hora, representa uma hora do dia do personagem central, Jack Bauer. Esse tipo de construção cria uma conexão entre uma hora de vida do personagem (mote de cada episódio) e uma hora vivida pelo espectador, de modo a associar o tempo da ficção ao tempo no qual vivemos. A série cria, assim, uma inter-relação entre a vida e a ficção por meio da associação entre os tempos cronometrados de cada instância – real e ficcional -, além de explorar a tensão dramática pela identificação das rotinas temporais do personagem e da nossa vida cotidiana.

O segundo procedimento, o uso da tridimensionalidade, é observado, por exemplo, na produção cinematográfica *Avatar* (CAMERON, 2009). Neste caso, no entanto, não se trata de um procedimento dramatúrgico, mas de um elemento técnico e material - o apoio dos óculos 3D¹² - trazido para reconfigurar a medida de realidade e ficção apresentada na tela.

¹² As lentes 3D foram criadas na década de 1950, por dois franceses, Joseph D'Almeida e Louis Du Hauron, com o propósito de fazer o cérebro ler uma imagem tridimensional a partir de um suporte bidimensional produzindo, desse modo, formas estereoscópicas. (ZONE, Ray. 2007)

A partir deste jogo são colocadas também em questão as percepções do que é realidade e do que é ficção ao, momentaneamente, confundir o ambiente estético (ficcional) com a ambiência factual da audiência. Tal recurso faz refletir, dentre outras coisas, sobre os modos como percebemos e nos relacionamos com o mundo que habitamos, em relevo e com dimensões concretas, e o que é ou como definimos os limites entre realidade e ficção, além de possibilitar o mergulho em experiências lúdicas que de outro modo não seria possível.

Aliado à realidade ficcionalizada, a necessidade de mudança de perspectiva na arte pela extrema concretude de suas construções e pelo uso de procedimentos tecnológicos em sua constituição, surge um outro aspecto que pode ser definido como o princípio da fusão: áreas artísticas antes marcadamente distintas e acostumadas a interagir por meio da contribuição dialógica, realizam agora um estreito intercâmbio que põe em curso uma hibridização de linguagens. Por meio da troca de materiais e da absorção de princípios e procedimentos umas das outras, compõem-se obras que instituem um quase desaparecimento de fronteiras entre as diferentes disciplinas artísticas.

Vemos uma infinidade de experimentações serem executadas, tendo como objetivo a fusão de elementos diversos no interior de cada composição. Associado a isso, vemos ainda as obras trazerem em sua constituição paradigmas artísticos forjados eminentemente na esteira da contemporaneidade. Tal fato traz, sem dúvida, aquisições incomparáveis, mas, por outro lado, implica na necessidade quase obrigatória, em muitos casos, de inserir nas obras procedimentos ou dispositivos recém formatados. Desse modo, assistimos a uma busca artística por modos de criação “recém-descobertos”, expressões artísticas “frescas”, procedimentos “novos”, sendo muitas vezes imperiosa a ruptura com idéias, fazeres, tradições.

Mais ainda, vemos tal necessidade sair do uso artístico e projetar-se na vida cotidiana e nas relações interpessoais, de modo a criar um ciclo incessante de produtos destinados a satisfazerem apetites e necessidades imaginais movendo, com isso, a roda-viva do consumo.

Observa-se, portanto, a constituição de um ambiente sócio-cultural no qual imperam termos e práticas que enfatizam a saturação incessante seguida de reinvenção constante, a obsessão pelo novo, a busca pelo prazer imediato, as aparições-relâmpago, a superficialidade, dentre outros aspectos que fortalecem um circuito que constantemente dá sinais de devorar a si mesmo.

5.2 ENTRE O PRODUTO E A IMAGEM: JOGOS MERCANTIS

O mundo atual parece ter posto em movimento mercantil um bem imaterial humano antes intocado, o imaginário, extraindo dele formas e conteúdos num trajeto arriscado que, à medida que procura espelhar suas imagens mais pé perde de si, tal como Narciso parece perder-se no reflexo de sua própria imagem, ao fascinar-se e tentar retê-la. O termo imaginário está sendo utilizado aqui a partir da definição de Silva (2006), que o compreende como um reservatório-motor; instância que, ao mesmo tempo em que absorve sentimentos, lembranças, experiências, visões advindas do cotidiano, retorna para ele imagens, expressões, estímulos como força impulsionadora capaz de recriá-lo, remodelando-o.

A junção entre realidade e ficção tornou-se um recurso de extrema potência para mover o imaginário humano, sendo amplamente explorado tanto por sistemas que conformam o real, quanto por produções artísticas que querem questionar tais usos. Ao longo do desenvolvimento das sociedades humanas, por exemplo, há registros da absorção de procedimentos artísticos por parte de organizações político-econômicas como estratégias de disseminação de valores e manutenção de normas. Tal atuação ocorre, contudo, em níveis distintos, a depender da organização de cada comunidade e dos instrumentos de que dispõe.

Por outro lado, observamos também ocorrer o desenvolvimento de linguagens e estéticas artísticas pela inserção, nas obras, de valores sociais vigentes, em diferentes períodos históricos, no intuito de propagar e manter a lógica social predominante em cada localidade e tempo. É o caso, por exemplo, do drama burguês (séc. XVIII), em cuja narrativa eram disseminados os valores da classe em ascensão associados a uma razão iluminista. Como resultado desses valores, eram levados para a cena dramas que idealizavam os sentimentos da família como sendo o lugar da felicidade, da harmonia e que punham em destaque a força do trabalho e a ascensão social garantida ao bom burguês, trabalhador e cômico de suas atribuições e responsabilidades com o trabalho, a família, os pares. O drama burguês discute, portanto, a sério, o universo dessa classe associado também às necessidades da época de enfrentamento entre diferentes instâncias sociais (SZONDI, 2004).

Na alta modernidade europeia (séc. XIX), contudo, com a eclosão da revolução industrial, surgem também os primeiros sinais, ainda de modo suave, da movimentação do imaginário para fins mercantis. No Brasil do século XX, por exemplo – guardando-se as devidas diferenças históricas entre as aquisições industriais entre países desenvolvidos e países em desenvolvimento -, vemos a prática corrente de atores da década de 60, como Cacilda Becker, usarem roupas de lojas famosas para divulgarem a peça e a marca do empreendimento comercial.

Durante esse período, o uso de mecanismos espetaculares e ficcionais despontou, ganhando rapidamente status de protagonista na cena social liberal e, mais adiante, neoliberal, no intuito de alavancar o novo jogo social: compra e venda de produtos - ao infundir a necessidade de aquisição de bens industrializados produzidos em diversas ordens e categorias. Para tanto, o sistema vigente recorreu às estruturas narrativas sociais e aos procedimentos espetaculares artísticos dispostos no campo do conhecimento humano desde a antiguidade clássica.

Expedientes relacionados à espetacularidade e à produção narrativa foram desenvolvidos em associação com a lógica de consumo, de modo a tornar as produções da cena mercantil, cada vez mais elaboradas e autônomas. Campanhas publicitárias, por exemplo, demonstram essa junção, ao exibir o produto de modo espetacularizado e veiculando uma narrativa cuja função era – e ainda é - afirmar a sua eficácia, praticidade, inovação. Além de conferir uma posição de destaque no âmbito das categorias de status social a quem os adquirisse, elevava-os ainda ao patamar distintivo de possuidores de mente empreendedora, como membros de uma comunidade que acompanhava as inovações e conquistas de seu tempo.

Tais junções narrativo-ficcionais parecem ter sido desenvolvidas de modo a impulsionar o movimento de compra e venda, ao infundir no consumidor o desejo e a necessidade por tais aquisições. Dispositivos importantes para a manutenção do sistema econômico operante e já em compassado andamento de ativação do imaginário para fins de consumo.

Com a complexificação das relações econômicas, contudo, tais operações passaram a ser implementadas por meio da transmutação de bens de consumo em produtos simbólicos, tornados insígnias ou, como indica Bourdieu (2001), “distinções significantes” que afirmam a excelência da realização social por meio da associação do sujeito social ao signo prestigioso. Segundo Bourdieu (idem, p. 17), a tradução

simbólica do sistema social-econômico tem como função “transmutar os bens econômicos em signos e as ações orientadas para os fins econômicos em atos de comunicação”.

Resulta disto uma expansão dos mecanismos de representação da realidade e de seus instrumentos de ficcionalidade. Cada vez mais presentes nas trocas econômicas cotidianas, produções ficcionais tendem a favorecer a circulação de narrativas compactadas, cuja absorção age de modo a incutir no sujeito social uma sensação de preenchimento – por força das distinções simbólicas -, ao mesmo tempo em que o vinculam ao sistema instalado com posições definidas e movimentos ordenados.

Adentramos na contemporaneidade, condicionados à posição de participantes de uma contracena mercantil simbólica apresentada como jogo em alta definição tecnológica e de massa no qual a espetacularidade e a narração apresentam-se imbricadas para melhor cumprir a função de mediar, de modo quase legislativo, as relações.

Tal configuração social, com forte teor representacional e mercantil especializou-se ainda mais no pós-guerra. A imagem assumiu o papel distintivo de signo veiculado para pôr em movimento a roda de consumo ao associar a si uma outra possibilidade: a de completar narrativas, reconstruir mundos, preencher lacunas. Sob a mediação da imagem, imaginários poderiam ser postos em íntimo contato, de modo a não apenas agregar prestígio ao sujeito social, descrente de tais possibilidades, mas preencher-lhe as muitas inquietações e vazios. Segundo Francis:

[...] a imagem é então o representante, o substituto, de qualquer coisa que ela não é e que não está presente. Ela representa o que ela não é (já que ela está presente), ela não é o que ela representa (já que ela não é uma imagem). (FRANCIS, 2005, p.20)

A imagem se destacaria, portanto, como uma representação do ausente estando no lugar da falta, do que não está presente mas que, em algum momento, enquanto experiência vivida, já esteve e poderá, virtualmente, voltar a estar. Desse modo, seria capaz de retornar ao sujeito o que lhe falta, ao se embrenhar em seus desejos, linguagens, construções e o preencher virtualmente com necessidades afetivas e capital simbólico.

A lógica espetacular-narrativa para difusão de produtos, relações, sistemas foi absorvida de tal modo pelo sistema sócio-econômico em uso que foi invertido o jogo social, a ponto de nos esquecermos de que ele é apenas uma criação, um mecanismo de mediação das interações humanas. Segundo Debord (2003) tal fato toma proporções monumentais e totalitárias em face da manipulação do dinheiro, do poder e do comércio - momento de subversão da lógica inicial de interação coletiva. Para Debord, chegamos a um ponto em que não mais assistimos ao jogo social, mas é ele, tornado espetáculo, quem nos assiste. Vivemos sob a égide da espetacularização da vida:

O espetáculo é o momento em que a mercadoria ocupou totalmente a vida social. Não apenas a relação com a mercadoria é visível, mas não se consegue ver nada além dela: o mundo que se vê é o seu mundo. [...] O espetáculo é a outra face do dinheiro: o equivalente geral abstrato de todas as mercadorias. [...] O espetáculo é o dinheiro que apenas se olha, porque nele a totalidade do uso se troca contra a totalidade da representação abstrata. (DEBORD apud BUCCI, 2005, p.229).

Nesse contexto de mercantilização, imaginários parecem ser conformados pela fabricação de necessidades irreais que, no entanto, consomem a ilusão efetiva do real, de modo a alimentar desejos primários através de mecanismos de satisfação que, por atuarem num nível superficial, não satisfazem, de fato, o sujeito. Como visto anteriormente, de um imaginário a outro são veiculados valores, sistemas, crenças, assim como toda espécie de necessidades aparentes e ilusões necessárias para a sustentação desse mundo. Acolhemos e ampliamos toda essa aparelhagem sem mais pensarmos sobre ela. De modo geral, submetemo-nos à sua atuação qual uma produção espontânea da natureza e nos esquecemos de que se trata de uma construção, uma ficção humana que, no curso de seu desenvolvimento acaba conformando olhares e condicionando gostos e hábitos. Como Sísifo, dia a dia nos vemos forçados a subir e descer a colina carregando uma grande pedra, vigilantes para não cochilarmos e assistirmos à sua passagem por sobre nossas cabeças, causando um achatamento mortal, moral.

Entretanto, não nos damos conta de que já nos permitimos achatar tanto que, em alguns níveis, a morte talvez já tenha chegado: a morte de certos níveis de consciência, do comprometimento de nossas imagens e dos nossos imaginários, da dificuldade em nos disponibilizarmos à livre fruição, ao invés da entrega à mediação

de um *fast-food* social, que promete prazer imediato ao apostar, capitalmente, nossas vidas. Assim como a realidade parece estar, paradoxalmente, ancorada na ficção, também a ficção emana de tal configuração sócio-cultural.

O espaço de relação, agora globalizado, encontra-se atravessado por uma multiplicidade de vozes e visões compostas por materiais ideológicos, políticos, éticos, morais, modelos de convívio e regras de relação que acabam delineando um panorama diverso onde narrativas se fragmentam traçando caminhos díspares e direções que se ramificam em outras.

Estabelece-se um ambiente caleidoscopicizado, quase cifrado. O atual território, apesar de global, por estar unificado pela ação dos sistemas de informação que circulam por toda a sua extensão, é, sobretudo, um não-lugar, despedaçado, multiplicizado, apartado por narrativas diversas que logo o constituem como uma zona indeterminada onde se cruzam ficção e realidade, real e fabricação.

5.3. NECESSIDADE DA PRODUÇÃO ARTÍSTICA

Diante da hipereposição de imagens, surgem indagações acerca da produção artística, no que concerne à sua necessidade, função, capacidade de atração e envolvimento e modos de atuação.

A arte, como afirma Eco (2006),

[...] não consiste em inscrever injunções sobre a folha, consiste naquilo que a injunção sugere, na negação niilista da arte, na rejeição da arte, na aceitação do livre devir das coisas e das decisões individuais (na passagem do plano estético ao plano da decisão estética). (ECO, 2006, p. 144)

Ainda segundo ele, é preciso reconhecer as novas configurações de arte nos novos períodos históricos. Para manter o frescor e sua potência, a arte precisa, portanto, investir-se dos dispositivos circulantes no campo da contemporaneidade, de modo a redefinir caminhos e abordagens para transmutar-se.

Com relação ao teatro, essa redefinição se observa a partir de três perspectivas: a luta do chamado teatro tradicional para manter-se de pé; a produção de novas formas de ativação do espectador e, finalmente, a exploração do que podemos denominar de “drama publicitário”.

Na atualidade, apesar do foco artístico recair sobre o hibridismo e a inovação, observa-se ainda grupos ou instituições que sustentam características alinhadas com o teatro tradicional como a *Comédie Française*, o *Globe Theatre* e o grupo Tapa, de São Paulo, cujas elaborações cênicas dedicam-se à pesquisa e encenação dos clássicos.

Observa-se, também, o crescimento eminente de um teatro, que se deseja ativador, e, à revelia de normas, críticas e conceitos teatrais tradicionais, luta por manter-se de pé e constituir caminhos estéticos que possam retirar o espectador de experiências “fabricadas”, disponibilizando-se à livre fruição sem a regulação de modismos ou condicionamentos artístico-midiáticos.

Tais produções propõem a instauração de um ambiente aberto no qual os sentidos possam ser estimulados a produzir imagens subjetivas que façam emergir memórias, experiências inéditas e percepções ativadas. A ativação que se intenciona funcionaria como espécie de desbloqueio cognitivo-emocional provocado no curso da experiência artística.

Por meio deste efeito ativador, a subjetividade do espectador participante e o seu entorno desvelam-se resultando numa abertura perceptiva por meio da qual o indivíduo, na posição de sujeito¹³ de si, toma consciência, põe-se em posição crítica e autocrítica, a partir da qual pode distanciar-se de padrões de vida condicionados (e condicionantes) e seguir em direção à constituição de um mundo renovado que possa dar conta de seus desejos e necessidades.

Tal vertente teatral instala suas criações em circuitos artísticos que impulsionam o fruidor a um contínuo processo de fazer, desfazer e refazer-se na leitura, no encontro com a obra de arte. Sob esta perspectiva, a arte teria, portanto, a função de agir de modo a provocar um contínuo movimento de questionamento e instabilidade diante das afirmações do social. Assim, impeliria o fruidor não a respostas solidificadas, mas a renovar continuamente a pergunta sobre si e sobre o

¹³ No contexto da teoria lacaniana o sujeito é constituído na linguagem por meio das cadeias significantes que a comandam - ação impulsionada pelo inconsciente - local onde a atividade psíquica entra em função e move a expressão. Pelo processo gradual de conscientização de formas que escapam ao controle inconsciente como lapsos, atos falhos, chistes, sonhos pode-se compreender o seu sistema, capturar suas motivações e padrões e reverter a lógica instaurada por meio da internalização e apropriação da fala do outro. (MILLER, Jacques-Alain.1998.)

mundo. Empurra-o, assim, a um movimento permanente cujo trajeto se assemelha àquele proposto por Larrosa (2003) de que “a autoconsciência surge ao colocar-se em questão a autoconsciência e onde o que se é só aparece ao colocar-se em questão o que se é: dialética viva e infinita de identificações e desidentificações” (LARROSA, 2003, p.41)

Por fim, notamos ainda a presença de um drama “publicitário”, como define Coelho Neto em *O Que é Ação Cultural* (1989). Tais produções perseguem a luz da cultura midiática de comercialização, atração de público, submissão ao gosto estético generalizado e aos critérios de reconhecimento e sucesso. Estas formas são encontradas frequentemente em fábulas com forte apelo de massa na teledramaturgia brasileira ou no cinema hollywoodiano norte americano destinados, sobretudo, a sucessos de venda.

Segundo o pensamento de alguns teóricos como Adorno (2002), a cultura não nos prepara para a arte. A experiência artística é contra-cultura na medida em que pressiona o indivíduo para além dos limites sociais. A possibilidade transformadora, tal como entendida por Adorno, ou compartilhada por Coelho Neto em *A Cultura e seu Contrário* (2008) formula-se na compreensão de que “a arte é a exceção de um processo do qual a cultura é a regra” (COELHO NETO, 2008, p.105) .

Desse modo, a arte se distingue da cultura na medida em que se encontra fora dos padrões, normas ou convenções sociais. O drama é convulsivo, escapa à previsibilidade, não pode ser congelada em formas culturais porque é expressão das inquietações vitais dos indivíduos.

A arte tem essa condição porque não faz concessões de espécie alguma [...]. A arte convoca a consciência para dedicar-se inteiramente a ela mesma, quer dizer, à obra, e à consciência. E a obra de arte faz isso porque não perde o valor autônomo de sua proposição específica ao não se trocar, ao não o transformar em commodity cambiável por alguma outra coisa – científica, política, moral, religiosa, social – que sirva como o exige a cultura, de instrumento do processo de construção positiva da sociedade”. (COELHO NETO, 2008, p.105)

Pierre Bourdieu (2001), por sua vez, mesmo afirmando que nenhuma produção humana possa resistir à força de ação do que ele chama de *habitus* – atos, atitudes, comportamentos, idéias, crenças, representações, tradições que compõem o campo

das interações sociais -, conformando-se de algum modo ao tecido social, distingue as obra de cultura e de arte ao apontar “a disposição que têm para reverem-se e contestarem-se por dentro o sistema ao qual pertencem” (apud COELHO NETO, 2001, p. 33). Bourdieu aponta a arte e depois a cultura como recurso importante para a “necessária confrontação do habitus”.

A materialidade da arte, delineada por um acervo imaterial e coletivo - composto de imagens, sensações, sonoridades, texturas, impressões, experiências, etc -, parece ser orientada de modo a responder à instância do desejo, das pulsões arrebatadoras que atravessam o humano no seu encontro com a vida no intuito de dar conta de instâncias interiores que são de difícil acesso e comunicação. Ao tocar o desejo, a sensibilidade, a arte põe em questão a realidade e suas convenções e favorece a constituição de um sujeito mais consciente de si e do seu entorno, como afirma novamente Coelho Neto (1989):

[...] a ação cultural encontra no teatro campo fértil para alcançar os seus objetivos próprios, porque é exatamente isto que o teatro promove: a consciência do eu (a consciência do equipamento pessoal, dos sentidos humanos, do próprio corpo no espaço, da própria subjetividade, da figura de si como os outros a vêem, da própria representação como a mente se oferece); a consciência do coletivo (a noção da existência do outro, a partilha de idéias e bens, a interação relaxada, a convocação das energias comuns para a solução da proposta); a consciência do entorno (consciência das coisas, de uma cadeira, da água, do espaço, da natureza, do artifício, das relações estabelecidas pelas coisas entre si e entre elas e o próprio corpo e o corpo dos outros). (COELHO NETO, 1989, p. 90 e 91)

Entretanto, apesar do seu alcance, capacidade de arrebatamento e transformação, no contexto atual - midiático, tecnológico e mercantil -, no qual se fundam as novas produções relativas ao jogo e as experiências artísticas, artes de constituição mais artesanal, como o teatro, vêem a sua continuidade comprometida. O teatro, por exemplo, enfrenta a dificuldade de manter o frescor de uma interação que se baseia eminentemente em um contato presencial e material, pondo frente a frente espectadores e obra em um tempo relativamente longo – quando comparado aos padrões de massa que condicionam hábitos de recepção ao privilegiarem formas de arte e entretenimento que ocorrem em um tempo curto ou acelerado.

Além disso, o espectador é impelido a um movimento de elaboração do que é visto para a produção de sentido – processo complexo que envolve etapas de

decodificação negligenciado na perspectiva hegemônica da cultura midiática. Em algumas formas artísticas mistas que se desenvolvem com o estímulo do mercado midiático, o esforço intelecto-emocional descrito acima, constituído num nível mais profundo de interação com o fruidor, chega mesmo a ser banido do espaço em que a “forma midiática” se insere em função da ação de narrativas hegemônicas que dão a tais criações finalidades meramente mercantis e funcionais. É o caso, por exemplo, da música axé na indústria fonográfica da Bahia, que dispõe da alegria, da diversão, do prazer, do relaxamento como *commodities* cambiáveis a serem adquiridas por meio da aquisição do seu produto musical e pela partilha da atmosfera e valores que tal ação pode implicar.

Como afirma Boaventura de Souza Santos (apud DOMENICI, 2009 p. 05) “[o pensamento hegemônico] produz não-existência declarando atrasado tudo o que, segundo a norma temporal, é assimétrico em relação ao que é declarado avançado”. Assim, essa cultura de massa doméstica gostos e tende a operar uma planificação na recepção, seguida de um nivelamento das produções, ansiosas por alcançarem a posição prestigiosa de fama.

Em oposição ao esquema midiático, no encontro genuíno com a obra de arte, de modo direto e físico, ou indireto - por continuar a ocorrer na subjetividade psíquica do receptor, mesmo após o término da interação - o espectador é levado a deslocar-se de si, ou da forma como convencionalmente vê a realidade. Esse movimento produz uma certa desorientação na qual imagens são reconfiguradas, memórias emergem e compreensões se refazem. De consistência eminentemente fabular, a expressão artística captura seu interlocutor e o envolve em sua substância, estabelecendo uma comunicação direta com o seu aparelho imaginal e com a linguagem simbólica própria do psiquismo coletivo humano (JUNG, 2000).

A partir disto, mudanças efetivas poderão se processar extrapolando a cena e atingindo a percepção sobre o mundo social, de algum modo, ali tematizado. Tal transformação não é possibilidade exclusiva do campo das artes. Contudo, a arte executa também e de modo inegável esta operação. Ao convocar o imaginário do receptor a lançar um olhar diferenciado sobre si e sobre o mundo termina por provocar a constituição de um olhar renovado, podendo ser na direção de afirmar ou negar, em níveis variados, os conceitos, idéias, valores e sistemas que cada obra problematiza em sua constituição. A obra de arte sugere reposicionamentos,

questiona solidificações, intenciona transfigurar o real na busca por construções ficcionais/narrativas mais ajustadas a cada tempo e espaço.

É curioso observar ainda que a potência reflexiva da arte manifesta-se mesmo em configurações que se propõem a executar uma experimentação puramente formal, a exemplo do movimento modernista do início do século XX. Mergulhada em investigações estilísticas que propunham um desenvolvimento da “arte pela arte” e focava a revisão de formas e abordagens, a arte moderna terminou por provocar uma renovação total das formas de fazer, receber e relacionar-se com a arte. Como observou o pintor espanhol Pablo Picasso (BUCHHOLOZ e ZIMMERMANN, 1999), no período da produção da Guernica, a arte não é para decorar paredes, mas é um instrumento de guerra - de uma guerra não-violenta.

5.4. DRAMA E TEATRALIDADE NOS CAMINHOS DA MUDIATIZAÇÃO

Voltando ao campo teatral e observando o processo de implementação de uma teatralidade historicizada¹⁴ na contemporaneidade, notamos que o teatro deparou-se com o uso amplamente disseminado, na práxis social, de exigências formais requeridas e comuns à sua prática. A noção do que é realidade e do que é representação, em meio à espetacular ficção que se tornou o dia a dia contemporâneo constituiu um paradoxo no qual a arte teatral viu-se espelhada e obstruída. Nesse novo contexto social circulam, difundidas em mediações que propõem uma comunicação imediata, aspectos anteriormente identificáveis ao corpo teatral, a exemplo de suas unidades nucleares: o Drama e a Teatralidade.

O conceito de drama está sendo tomado aqui em sua acepção substantiva associado ao gênero dramático e ao conjunto de regras instituídas para a construção de uma ação presentificada, autônoma – constituidora de uma pequena

¹⁴ Apesar de emergente, tal questão não é nova, pois constitui característica das formas de arte, como um todo, adaptar-se, fazer uso das linguagens e configurações históricas vigentes em sua organização; o que acarreta regularmente numa renovação de suas abordagens temáticas e procedimentais. A historicização do conceito de forma, contribuição hegeliana (SZONDI, 2001) para o avanço da discussão estética, enraíza as produções artísticas em suas épocas e culturas específicas ao entender que forma e conteúdo estão associados de tal modo que a forma é o conteúdo que se precipitou. Desse modo, cada período histórico e cada cultura, constituem organizações formais renovadas por sua época.

totalidade em si -, de tempo tenso, diálogo dialético e com função apelativa (ROSENFELD, 2008). Teatralidade, por sua via, é compreendida aqui como um conjunto de procedimentos espetaculares que encarnam o caráter do evento e inscrevem-se no âmbito da expressão cênica, de modo a despertar os sentidos da audiência e provocar surpresa.

A definição de teatralidade está amparada numa tradição oral que abarca uma gama extremamente diversificada de elaborações artísticas nas quais o fazer teatral apresenta-se de modo livre - desobrigado de amarração ou de uma causalidade linear e sucessiva para a construção da ação. (BERTHOLD, 2003)

O drama e a teatralidade utilizados, até então, com mais ênfase no campo teatral, encontraram amplo escopo de desenvolvimento em suportes advindos de avanços tecnológicos em cuja organização associam-se a ficção, o jogo e as tecnologias de informação a exemplo da internet, televisão, cinema, dentre outros. Nessas instâncias o drama e os dispositivos a ele atrelados para o desenvolvimento da narrativa destacaram-se dada a sua maior possibilidade de mutação para suportes não teatralizados.

Usos imprevistos da forma dramática, por necessidades operacionais dos suportes para os quais ela migrou, levaram à reorganização de seus elementos dando lugar a uma reconfiguração da fábula dramática e dos hábitos de recepção gerados nesses contextos. Além disso, em tais contextos produziram-se procedimentos que retornaram ao teatro e ao drama renovando-o, como por exemplo a inserção de recursos telemáticos na narrativa e a utilização de dispositivos provocadores da fragmentação e multifocalização da narrativa e multiplicidade para o desenvolvimento da trama.

Assim, suportes midiáticos desenvolveram experimentações com a fábula ao unir tecnologia, participação eletrônica, procedimentos dramáticos e princípios lúdicos de modo a apresentar enredos que privilegiem o fluxo interrompido, a atenção descentrada e o caráter multiplicado da organização.

Decorre disto a produção de jogos eletrônicos, programas de realidade virtual e de relacionamento (como *second life*, *twitter*, *facebook*, etc), obras plásticas, criações audios-visuais e tantos outros que privilegiam: trajetos labirínticos; direções múltiplas e plurifacetadas; hibridização de códigos linguísticos; junção entre ficção e

realidade e a interdependência entre ambos para a tecer a narrativa.

Em tais construções midiáticas e virtuais parece estabelecer-se um vínculo de interlocução através do qual está suposto um afluxo constante de experiências ficcionais, transmitidas de modo imediato – implicando a noção de que não há a necessidade de mediação para a absorção da informação por via estética, o que ocorreria de modo direto. Tal formulação sustenta, contudo, um duplo engano: em primeiro lugar, a possibilidade de instantaneidade na absorção do conhecimento e, em seguida, a não necessidade de mediação para a fruição de seus sistemas conceituais, concepção, segundo Hegel, impossível já que todo imediato é em si uma construção do pensamento e, portanto, mediada para realizar-se como expressão. Desse modo, podemos observar no ato corriqueiro de comunicar em situação presencial, a necessidade da mediação de palavras, gestos, expressões, etc. Há, portanto, mediação, em tudo.

Os procedimentos de fragmentação e multiplicidade explorados pela cultura midiática e absorvidos amplamente em suas fábulas convocam, em uma maior escala, o sensorial e o cognitivo do espectador a participar do jogo narrativo. As lacunas, os espaços vazios que eles constituem entre um ponto e outro do trajeto não linear parecem favorecer a produção de sentidos polissêmicos e singulares. Contudo, o uso de tais procedimentos, *per se*, não garantem a emersão da subjetividade.

Configura-se, assim, uma encruzilhada em cuja interseção imbricam-se fatores distintos orquestrados pelo desejo de surpreender o espectador provocando nele um reposicionamento, uma desorientação momentânea a ser reordenada, *a posteriori*, pela subjetividade em questão. Para tanto, as obras jogam, ao longo de seu desenvolvimento, com o horizonte de expectativas (IAUSS, 1994) do espectador - ponto que conforma os modos a partir dos quais o fruidor irá posicionar-se e interagir com as elaborações artísticas. Tais organizações parecem, então, conduzir ao desenvolvimento de um período no qual se observa, de um lado, a “perda de memória”, e de outro, a eclosão da “era da memória”, como afirma Beatriz Sarlo (2007).

Constata-se, desse modo, que os mecanismos de criação que entorpecem e diluem parecem ser os mesmos capazes de desafiar percepções, propor reflexões e possibilitar não apenas uma verdade da experiência, mas experiências capazes de

ressignificar o eu e o mundo. Desse modo reafirma-se a necessidade de verticalizar a compreensão do fazer de modo a possibilitar a verbalização das vivências estéticas e a compreensão conceitual, por parte de quem faz e de quem a frui. Resignificar é um processo que conduz não à barbárie, mas à civilização. Desencadeia, por força do arrebatamento artístico, o esclarecimento e a transformação.

Tais formas narrativas midiáticas constituem, em seu trajeto de desenvolvimento, modelos narrativos e fabulares que, ao retornarem para o campo da teatralidade, trazem os avanços conquistados associados a hábitos de recepção a eles adquiridos. Assim, operam-se renovações no âmbito da fábula dramática todavia, executam-se também planificações simbólicas no interior da fábula, no intuito de manter a suposta possibilidade de gerar comunicações imediatas. Outro aspecto que advém dessa configuração midiática é uma absorção muito veloz das metodologias artísticas presentes no campo das artes, seguidas de uma padronização de suas organizações.

Desse modo, sistemas artísticos têm suas distintas camadas de cuidadosa construção conceitual absorvidas pelo sistema cultural vigente ao transformarem poéticas diversas em espécies de manuais técnicos cuja finalidade é a reprodutibilidade. Criações artísticas decorrentes de experimentações ou estilos pessoais vêm sendo padronizadas e absorvidas por um *modus operandi* cultural que tende à geração de modismos estéticos para o consumo, descarte e reabsorção de princípios a serem reinseridos em formas reutilizáveis. A durabilidade de cada modismo depende do grau de interesse que cada novo movimento artístico é capaz de produzir. Neste processo, a multiplicidade e a fragmentação passam a ser reproduzidos indistintamente como se por meio de seu uso operasse-se, automática e imediatamente, uma transmutação no corpo da fábula dramática de modo a contemporaneizar a sua organização.

Diante de tal perspectiva como utilizar tais princípios prevalentes reproduzindo procedimentos circulantes, e outros ainda a serem descobertos, de modo, contudo, a levar a obra artística a aproximar-se das diretrizes intencionadas por esta pesquisa? Quando os mecanismos produtores de transgressão se padronizam, uma reconstituição de suas abordagens e procedimentos se faz premente. Adaptar, para renovar, é preciso.

Seguindo caminhos para adaptar-se no contexto atual, a arte teatral retornou a um traço constitutivo de sua natureza, a imitação, para realinhar-se com as exigências de sua dinâmica de funcionamento.

5.5 MIMESE

A mimese é um conceito que tem diversas formulações com diferenças significativas a depender da perspectiva teórica adotada. Retomaremos aqui a compreensão da mimese a partir das definições de Platão e Aristóteles, de modo a focar na sua força de ação e nos mecanismos a ela atrelados para o envolvimento e mobilização do espectador na estruturação do drama.

Compreendida por Platão como força de arrebatamento tão poderosa, por meio de sua construção ilusória, a mimese - ato da imitação da vida para produção da arte cujo objetivo fundamental residiria na possibilidade de aprendizagem do homem sobre si mesmo e sobre o universo em que está inserido -, seria capaz de suscitar a emersão de emoções avassaladoras, desmedidas, incontroláveis e desagregadoras. Tais forças se opunham ao projeto a ser desenvolvido em sua cidade justa¹⁵ e, conseqüentemente, tornam-se incompatíveis com o homem que nela poderia residir em seu projeto de seu estado grego ideal, a *politéia* ou república (BASTOS, 1981).

A mimese, de acordo com a definição platônica, era dada a imitar indistintamente todo o tipo de ação ou emoção humana sem selecionar antes se o caráter em questão tinha força edificante ou não. Permitia-se, portanto, imitar loucos e homens maus correndo o risco de rebaixar o gosto e as práticas dos que partilhavam de tal representação. Com o receio de não transformar o que era apenas observação em desvio de hábito e comportamento, a arte e sua via mimética de criação deveria, então, ser expulsa, da cidade, como forma de narração.

Para Platão, as formas e os conteúdos a serem transmitidos deveriam seguir

¹⁵ Formulação de cunho didático, desenvolvida em sua obra *A República* (entre 389 e 370 a.C.), na qual define a noção de justiça e expõe suas características e conseqüências num modelo de cidade onde apenas residiriam cidadãos de uma elite guerreira e administrativa. Em sua obra, Platão defende que tais cidadãos deveriam utilizar uma forma de exposição mais aproximada à epopéia, por esta ser capaz de constituir um homem moderado. (BORIE et alli. 2004)

estritamente o paradigma vigente na cidade, de modo a produzir apenas o tipo de mimese que aquele *status quo* requeria. Assim, apenas ações nobres de homens de bem seriam imitadas no intuito de banir o perigo devastador, a desmedida, a que a mimese dramática conduzia. Ao banir a arte de seu projeto de estado grego (exceto a música, pois era considerada por ele como forma artística que estimulava os bons costumes sendo favorecedora, portanto, da constituição do homem de bem), Platão acreditava afastar o risco de tornar o homem qual Narciso; um louco a contemplar apaixonadamente o reflexo de sua imagem, condenado a atirar-se na fantasiosa tentativa de retê-la, mergulhando, assim, nas águas profundas que dissolveriam o reflexo de si e aniquilariam o seu ser.

Aristóteles, por sua vez, redefine a noção de *mimese* desassociando-a da visão platônica como força regressiva e dissoluta que conduz fatalmente o homem ao irracional. Ao redimensionar a compreensão da noção de mimese, coloca-a em posição de destaque como forma humana privilegiada para produção de conhecimento. Aristóteles parte da definição de que a imitação faz parte da natureza humana, desde os momentos iniciais do aprendizado, e mantém-se como elemento recorrente por ser fonte inesgotável de prazer. De acordo com a teoria aristotélica os homens gostam de ver imagens porque, olhando-as, têm a oportunidade de aprender e ter prazer:

[...] nós contemplamos com prazer as imagens mais exactas daquelas mesmas coisas que olhamos com repugnância, por exemplo, as representações de animais ferocíssimos e de cadáveres. A causa é que o aprender não só muito apraz aos filósofos, mas também igualmente aos demais homens, se bem que muito menos participem dele. E efetivamente, tal é o motivo porque se deleitam ante as imagens, pois, olhando-as, podem apreender e discorrer sobre o que seja cada uma delas como, por exemplo, dizer que isto é tal. (ARISTÓTELES, s.d., p. 71-72)

Isso significa que, de algum modo, aprender é um grande prazer e a mimese traz prazer e aprendizado ainda maiores justamente por serem desenvolvidos de forma lúdica, através do que poderíamos chamar de jogo dramático e simbólico. Tal definição parece inserir a mimese num circuito semelhante ao pulsional, no qual o prazer e a aprendizagem alimentam a continuidade do sistema, ao empreender satisfações ligadas à fisiologia cognitiva. Neste circuito energético, há ainda um terceiro aspecto que move a sua continuidade conferindo alívio imediato e efetuando uma verdadeira purgação dos sentimentos, das paixões violentas. A este

mecanismo ele nomeia catarse. Por meio da catarse (do grego, *katharsis*) o espectador experimenta o alívio associado a um sentimento de prazer que advém do conhecimento que se produz.

Para Aristóteles, que pouco se detém sobre a definição e do termo, provocador de inúmeras controvérsias ao longo da história do teatro, a catarse é uma expulsão provocada. A terminologia, por ele adotada, parece advir do campo médico (BORIE et alli., 2004). A catarse, portanto, segundo a noção aristotélica, permite o acesso a experiências humanas que de outro modo não seriam possíveis. O homem é colocado, assim, em contato com uma força de liberação por meio da mimese dramática. Desse modo, a força de ação ativada pela catarse no corpo do drama, termina por constituir, como designa Mendes (2008), um “gênero afetivo”, capaz de afetar e mover as pulsões dos espectadores suscitando neles a liberação de emoções profundas ou simplesmente diversas do seu escopo cotidiano. Ao sentimento de liberação catártico, Aristóteles associa também a noção de prazer que advém do contato com os “afetos vivos” (ARISTÓTELES. In: BORIE et alli, 2004, p.23) – emoções suscitadas por meio da representação e com os efeitos trágicos que ela suscita.

Tal operação catártica executa-se por meio de um efeito de identificação, do espectador com a fábula, construído através de uma série de procedimentos técnicos articulados na composição da narrativa dramática. São eles: entrecho das ações; unidade de ação; construção de peripécia no enredo, ou reviravolta no curso da ação dramática, para criar a passagem da felicidade ao infortúnio; ordenação das ações de modo a produzir tensão e suspense, assim como terror e piedade dados pelos momentos finais de revelação e reconhecimento; uso de mitos conhecidos pela audiência, porém, não muito próximos, em termos cronológicos; dentre outros.

A catarse, tal como sugerida por Aristóteles (2004), sob o olhar de seu tempo, traz ainda em sua composição uma instância política cujo propósito - no caso grego - é a reafirmação dos valores da *pólis*, do posicionamento do indivíduo em plena partilha cívica com os valores, normas e códigos de conduta daquele contexto histórico-social. Ao compreender o irracional da existência como algo imutável e intransponível, o homem grego o aceita, conforma-se ao destino evitando confrontá-lo e protege-se nas leis e regras sócio-divinas. A tragédia grega cumpre, portanto, o papel de também conduzir o cidadão ao caminho deste ajuste sócio-cultural.

O sentido da catarse aristotélica é trazido aqui para revisão do eixo estruturante sob o qual se funda, no ocidente, a força do drama, assim como para a observação de seus traços distintivos. Nota-se, portanto, que, a partir deste ponto, inscreve-se a ascendência afetiva que organiza o gênero dramático, cujos mecanismos catárticos capacitam o drama a envolver o fruidor e a promover uma descarga emocional, seguida da partilha dos valores da comunidade em que está inserido. Via entretenimento, jogo, liberação, reflexão, aprendizado, dá-se, portanto, a integração entre os *socius* e a estrutura da *polis*.

Como resultado disso, o cidadão é reconduzido, cotidianamente, para o fortalecimento de princípios sociais consolidados no curso da fábula dramática. Segundo Mendes (2008, p.07) “O processo catártico parte da emoção e a ela retorna, mas nesse percurso possibilita uma aventura de natureza afetiva e intelectual a um só tempo“. Compreende-se, portanto, que na organização do gênero dramático o humano é percebido como uma totalidade em cuja constituição estão imbricados psique e corporeidade e, na qual, não há como dissociar emoção, razão e suas ações em direção à interação social.

A conceituação aristotélica de mimese cumpre, como parte de suas funções, mostrar ao homem a sua imagem, focando nas ações que ele executa como acionadoras da sua fortuna ou do seu infortúnio. Desse modo, Aristóteles associa ao conceito de mimese, em igual relação de importância, a noção de *mimesthai* ou “como” a imitação é construída. Para ele, os fatos devem ser encadeados, na fábula trágica, de modo a surpreender a audiência para provocar os conhecidos efeitos de terror e piedade, seguidos do prazer que advém do aprendizado via experiência mimética. Percebe-se que há no conceito de *mimese* tal como elaborado em sua *Arte Poética*, a necessidade de operar um ato criativo sobre o mundo observado. É preciso transformar a realidade para constituir a representação e, a partir dela, afetar. Tal definição opõe-se, portanto, à idéia do ato mimético como mera reprodução, na concepção platônica, como cópia do modelo social, para executar, de fato, uma comunicação transformadora entre palco e platéia. Para operar o ato mimético de modo efetivo é preciso, portanto, focar na *mimesthai*, como também afirma Ganabin (1997).

Para a autora, a *mimesthai* ou o “como imitar”, associa a noção de mimese aristotélica à teoria da metáfora - também exposta na *Arte Poética*. Segundo

Ganebin (1997), o conceito mimético, em Aristóteles, induz à sua teoria da metáfora, ao definir a produção metafórica como bem saber descobrir semelhanças. A *mimesthai*, assim como a metáfora, seriam aproximações e não reproduções do real. Tal definição deixa evidente que a cópia do real não seria possível posto que a representação em si não é mais a realidade, mas sim uma percepção subjetivada de quem a apreende. Assim, conhecimento e semelhanças, mimese e metáfora possuem estreitas relações.

À luz destas aproximações, Ganebin expõe o conceito de *mimese*, como concebido por Walter Benjamin, compreendido como sistema que estimula o desenvolvimento e expressão da força criativa e cognitiva humana. No contexto benjaminiano, a mimese ganha um caráter distintivo por força de sua inserção num desenrolar histórico da capacidade mimética humana.

Em sua definição, Benjamin, segundo Ganebin, entende a produção de semelhanças, cuja força mimética está na origem, como capacidade que se desenvolve historicamente de acordo com cada época e cultura. As semelhanças são descobertas e reinventadas, por meio da produção mimética, possibilitando a ressurreição da mesma coisa tornada sempre diferente, ao ser impregnada, em cada tempo, obra e recepção, com a subjetividade e capacidade criativa de quem vê. Há aí, novamente, uma formulação da mimese como ato criativo, sensível e histórico que propõe aproximações para modificar, para afetar o sujeito e atirá-lo numa constante experiência de produção de conhecimento.

Desse modo, aprender, produzir sentido, significar e ressignificar parecem fazer parte da raiz do próprio impulso mimético humano - seja ou não orientada para o campo das artes. No que concerne ao teatro, a mimese dramática, ao agir também criativamente sobre o fruidor, afeta-o, agindo de modo a restituir ao espectador o seu poder de singularização da experiência.

Contudo, as noções de catarse e mimese dramática têm sido redefinidas, ao longo do tempo, por teorias teatrais que, muitas vezes, constituem-se na direção oposta à proposição aristotélica. O teatro dialético de Bertolt Brecht (BRECHT, 2002), por exemplo, baseia sua construção teatral na centralidade do *Verfremdungseffekt* (efeito de distanciamento), opondo-se à noção aristotélica de catarse. Brecht erige um sistema teatral de ativação dos sentidos e percepções do espectador a partir de uma ordenação da fábula dramática que impede a imersão

emocional, sem distanciamento crítico. Brecht pretende, desse modo, convocar a racionalidade do espectador para participar do encontro estético produzido em seu teatro dialético.

Para empreender o projeto de estimulação da intelectualidade do espectador, Brecht opera uma desmontagem na estrutura da fábula dramática e inclui no corpo do drama procedimentos advindos da narrativa épica, como a relativização da situação dramática pela fala analítica de um dos personagens ou de um narrador, tornando-a passado; a interrupção da ação dramática, no sentido aristotélico de ação autônoma, presentificada e conduzida em tensão pelo entrechoque dos actantes até o desenlace final; uso de fala diretamente para a platéia – procedimento associado ao teatro épico de Brecht, mas sempre muito utilizado pelos diferentes estilos do gênero cômico; inserção de música como texto, réplicas cantadas pelos personagens tendo como objetivo desnaturalizar a linguagem e romper com as regras de verossimilhança no teatro. Ao inserir expedientes épicos no corpo do drama, Brecht epiciza-o (SZONDI, 2004) hibridizando os diferentes gêneros em sua organização.

Como afirma Rosenfeld (2008, p. 153) “Brecht se empenha, através da mediação estética, pela apreensão crítica da vida e, deste modo, pela ativação política do espectador”. Com base nesta definição observamos que o teatro brechtiano intenciona desnaturalizar o olhar, descondicionar percepções, atingir a razão de modo a tornar visível a ficção, a construção humana de seu tempo em cujo espaço de interação entrelaçam-se relações de oposição de classe para acúmulo de capital. Para o dramaturgo alemão, tal projeto só pode ser realizado no teatro pela desmontagem da forma dramática e pelo descondicionamento de hábitos arraigados de recepção dados pela repetição de modelos dramáticos em sistemas estilísticos circulantes. Brecht almeja a constituição de um novo espectador para um novo teatro e, para tanto, põe em curso expedientes pedagógicos, de ordem artística, no corpo do drama e da encenação, de modo a mediar este processo educacional.

A interrupção do fluxo dramático, a rigor contínuo e ininterrupto, é o ponto chave a ser atacado, pois, segundo Brecht, desta organização emerge a potência dos mecanismos produtores de catarse. Em sua compreensão, a catarse atua como agente principal no processo de indução à partilha de emoções e valores sociais hegemônicos, favorecendo, assim, a alienação e a coisificação.

Por tudo isso, Brecht insere a catarse, como entendida por Aristóteles, em uma redução conceitual. No entanto, é preciso notar também que em seu projeto dramático a função catártica de mobilizar e afetar o espectador muda de nome, objetivos e procedimentos, mas não desaparece do corpo fabular, posto que continua presente como força motriz, ainda que pela via da intelectualidade.

Por meio de seu sistema dramático, Brecht reafirma a relevância, a potência e o amplo espectro de ação do drama e realiza, assim, a importante operação de hibridização de gêneros, ao compreender a necessidade de adaptação da forma dramática rigorosa, de modo a atingir intelectualidades e transformar percepções. Nesse processo, há a indicação da necessidade constante de uma reconstituição da forma dramática, no intuito de escapar de possíveis absorções por formas de recepção condicionadas e legitimadas.

Com base em tal perspectiva teórica, a mimese é entendida aqui como ato criativo ambivalente e como instrumento cuja potência permite apurar o olhar e favorecer a singularização da experiência e a ressignificação do real. A mimese atua, portanto, de modo a conferir ao teatro - lugar de onde se vê e no qual se produzem visões multifacetadas e particulares sobre o mundo -, a possibilidade de produzir sentidos múltiplos para o vivido, apreendendo-o para transformar-se e transformá-lo. Como afirma Mendes, por meio do ato mimético, via funcionalidade catártica, opera-se um:

[...] ritual de desmascaramento das ações humanas, contribuindo para que certa "verdade" se revele (no drama contemporâneo, essa verdade mais e mais estilizada, uma para cada dramaturgo, e às vezes mesmo para cada uma de suas peças. (MENDES, 2008, p.06).

5.6. UM EXEMPLO DE MIMASE EM FORMAS DRAMÁTICAS ATUAIS

Para empreender tal ato mimético no âmbito da contemporaneidade, o teatro, no que concerne à fábula dramática, executa manejos com a intriga, fundindo expedientes dramáticos ligados a uma tradição histórica do fazer teatral a princípios de fragmentação e multiplicidade. As fábulas contemporâneas mesclam modelos desenvolvidos ao longo de mais de dois mil anos de tradição teatral a princípios, procedimentos e instrumentos forjados num contexto midiático. Exemplos dos mais variados podem ser vistos no teatro corrente.

Observaremos o exemplo do espetáculo teatral *Apocalipse 1,11* (2002), desenvolvido pelo dramaturgo Fernando Bonassi em colaboração com o Teatro da Vertigem (SP). Em *Apocalipse 1,11*, inspirado no Apocalipse de São João, é apresentada uma intriga tecida entre o desenrolar de situações presentes na passagem bíblica e elementos da cultura contemporânea. Desse modo, o Exorcismo, a Destruição da boate denominada de *New Jerusalém*, O júízo final, dentre outras, são justapostas tal qual quadros barrocos por onde vemos desfilar o humano em seu trajeto à procura do caminho para salvação de sua alma.

Os personagens - também numa relação com o teatro barroco – são alegorias de lugares (Babilônia), etnias (Negro), símbolos (Besta, Adoradores da besta, Anjo poderoso) e religiões (Pastor). Contudo, atuam de modo a pressionar o protagonista, João, cada vez mais, para a única saída possível em tal contexto: a perdição de sua alma. As noções de realidade, veracidade do real na ficção e de tempo real são utilizadas em *Apocalipse 1,11* de modo a lançar o espectador num ambiente que, intencionalmente, confunde real e ficcional.

Cria-se, assim, uma proposta estética crua, selvagem, do ponto de vista dos estímulos que lança à recepção. O texto apresenta feições atuais das grandes cidades brasileiras para discutir o lugar e o tempo do apocalipse e da religião. É construída uma narrativa na qual o dia a dia do Brasil atual é construído pela utilização de dispositivos dramáticos advindos da tradição teatral como fábula com começo, meio e fim, presença de personagens alegóricos associada a utilização de elementos que misturam realidade e ficção, de modo a realizar o ficcional. Um exemplo disso pode ser visto em uma das cenas que para mostrar o cotidiano da boate *New Jerusalém*, representa o ator sexual pela exibição concreta de uma cena de sexo explícito.

Abrem-se, assim, novas portas de acesso e formas de constituição do jogo dramático, responsáveis pela redefinição de suas condições, formas e cadeia simbólica, como sugere Bourdieu (2004). Em tal contexto, as noções de obra de arte durável, autêntica e autoral esmaecem-se ante a adoção de novos termos e procedimentos tais como apropriação de imagens, conceitos ou idéias e hibridização de formas. Para a constituição de novas expressões artísticas elaboram-se narrativas heterogêneas conduzidas pela fusão da lógica textual, imagética, simbólica e pela absorção de princípios e procedimentos midiáticos e que esfacelam

a linearidade da trama.

O discurso da arte se produz nas obras, por meio delas. É, portanto, no corpo das obras, em sua constituição estética, que se produz o campo de batalha pela difusão de produções que carregam metanarrativas hegemônicas.

Assim, é também para a elaboração prática que reflexões e pesquisas artísticas se orientam no intuito de observar narrativas dramáticas que possibilitem o reposicionamento do espectador - como sujeito apto a identificar diluições estéticas massificantes e desvencilhar-se delas - ou, ao contrário, para reforçar um sistema que padroniza gostos e hábitos de recepção.

Percebe-se, desse modo, que as produções dramáticas forjadas no contexto da contemporaneidade trazem a atenção com “o quê” dizer, porém, sobretudo, com o “como” dizer, como surpreender ou diluir o olhar do espectador.

Ao focar no “como” empreender experimentações artísticas que ativem a percepção e o olhar do espectador sobre si e sobre o mundo, o teatro renova o seu instrumental e sua potência indo ao encontro do desejo genuíno de vida e podendo, de fato, realizá-lo na esfera de seu âmbito. Desse modo, põe ainda em questão o direito à liberdade de formular construções artísticas próprias, nas quais seja possível desconstruir regras, conceitos, formas dramáticas fazendo, assim, reverberar o clamor pela produção de uma arte teatral viva e desestabilizadora. Por meio da renovação mimética e simbólica do drama, a arte teatral antevê a possibilidade de um “novo” teatro constituidor de um sujeito autônomo que declara, por meio de sua produção, como afirma Guénoun que:

O teatro quer ser repensado, relançado, retomado. Não podemos nos satisfazer com a letargia, nem aceitar sua extinção. Cada qual pode inventar os meios desta recuperação, que são incontáveis. [...] Visto desta perspectiva, o teatro aparece como monstruosamente ignorante do desejo vital, da necessidade de teatro que corre à solta sem transpor suas portas, e que é apenas o nome mais ou menos adequado da necessidade de expor a existência – toda e qualquer existência, toda e qualquer vida – correndo o risco diante de um olhar comum, compartilhado. (GUÉNOUN, 2004, p.153)

Para empreender tal tarefa é preciso reencontrar o fio do sentido que foi perdido, refazendo caminhos e renovando organismos artísticos. Do ponto de vista da fábula faz-se necessário retornar ao drama, aos elementos que o constituem,

para remodelar o seu formato, contemporaneizando-o.

Dentre os muitos caminhos existentes para operar tais atualizações, investigamos e destacamos, nesse estudo, a associação da força dramática com os recursos inerentes à narrativa e poética da Mímica Corporal Dramática, de Etienne Decroux. Com uma elaboração cênica amparada no jogo entre corporal, dramático e imagético, essa arte engendra narrativas que estimulam e convocam intérprete e espectador ao ato reflexivo libertador e favorecedor do movimento de subjetivação do sujeito. Ao focar na materialização de um acervo imaterial estabelece-se entre palco e platéia um tipo de comunicação que os faz devanear pelos trilhos da memória e da imaginação, desbloqueando a força cognitiva e sensorial que reafirmam a potência transformadora e transgressora da arte. Além disso, tais modos de desenvolvimento estão alinhados com a maneira de funcionamento das sociedades atuais, em cuja organização, mecanismos midiáticos e de informação espelhar e tentam materializar a forma, os modos de funcionamento e a lógica de atuação do imaginário.

Outro ponto de associação da narrativa decrouxiana com o modo de funcionamento contemporâneo é a dinâmica de ambos os campos. A arte decrouxiana constitui sua narrativa, tal como o campo social na atualidade, de modo fragmentado, multifocal e ancorado na multiplicidade, por força da ação de princípios e procedimentos que constituem o sistema elaborado por Decroux. Por tudo isso e por uma prática teatral desenvolvida nessa direção, acreditamos que a junção entre essas três forças tem em muito a contribuir com a interação entre forma dramática, expressão teatral, decrouxiana ou não, e recepção, na atualidade. Tal abordagem aponta caminhos significativos para o desenvolvimento de uma dramaturgia ancorada no teatro físico que ainda carece de teorizações e desenvolvimentos metodológicos, podendo, desse modo, trazer para essa vertente teatral a mesma força, organização e estruturação que a cena conquistou.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Essa pesquisa suscitou diversas reflexões e questões que indicam as perspectivas de criação a partir do cruzamento entre os princípios do dramático e do decrouxiano, apontando para as seguintes considerações.

As metanarrativas que tecem a realidade extrapolaram os suportes materiais e ganharam espaço de expressão e desenvolvimento na vida cotidiana, gerando com isso pontos de tensão sobre a realidade, a ficção e os modos de articulação entre estas instâncias. Além disso, narrativas mistas sustentadas por princípios como a multiplicidade, a fragmentação e a artisticização levaram a uma certa preponderância do ficcional sobre a realidade. Nesse contexto a imagem desponta como instrumento simbólico central responsável por colocar imaginários em contato e favorecer o desenvolvimento de narrativas que jogam com o real e o ficcional .

Em meio à configuração atual, o drama, estimulado pelo movimento social e teatral, renovou-se ao remodelar o seu formato, função e direções, de modo a compor narrativas dramáticas alinhadas com a configuração da realidade contemporânea, bem como com poéticas e sistemas teatrais que conformam o seu modo de desenvolvimento na atualidade.

Essa pesquisa propôs investigar a poética e os mecanismos narrativos de uma arte teatral desenvolvida na esteira da modernidade, a Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux, para encontrar caminhos que pudessem articular os procedimentos do drama com os procedimentos narrativos do sistema decrouxiano, com vistas à elaboração de uma dramaturgia mímica.

A mímica decrouxiana delinea-se por força de atuação de alguns princípios centrados em expedientes que nascem do trabalho psicofísico do ator. Assim, explora princípios e procedimentos advindos do jogo teatral com elementos como o peso, a tonicidade corporal e a interação entre as partes do corpo com o objetivo de fisicalizar imagens mentais e, a partir disso, elaborar metáforas cênicas.

Quando se trata da criação de textos para espetáculos baseados na mímica corporal dramática, o resultado disso é, em geral, uma produção na qual a fábula dramática é esfacelada e desarticulada. Embora possam funcionar adequadamente

como elemento da espetacularidade, os textos não se sustentam como obra dramática literária autônoma e dependem da encenação para fazer sentido.

A investigação dos elementos e da dinâmica do drama, para identificar seus elementos fundantes e a relação estabelecida entre eles, além de capturar sua natureza constitutiva, em um breve panorama histórico, permitiu compreender que o drama é uma forma mutável por natureza, aberta a hibridizações e cruzamentos a todo o momento.

O drama se alimenta do social para ordenar-se e das características estilísticas, de cada criador e período histórico, para apresentar sua conformação estética final. Acreditamos, portanto, assim como indica Sarrazac (2010), que sua existência é assegurada em cada tempo, lugar e estilo, sendo sempre atual e aberto ao cruzamento de elementos e procedimentos entre campos díspares. Assim sendo, é possível estabelecer uma articulação entre os princípios e elementos do drama e a constituição de um drama decrouxiano.

Dentre os dispositivos decrouxianos existentes, a pesquisa concentrou-se na identificação daqueles responsáveis pela ampliação da ação e desenvolvimento narrativo: as causalidades, os dínamo-ritmos e aqueles que denominamos de procedimentos narrativos.

Os recursos decrouxianos referidos foram desmontados de modo a observar sua dinâmica de funcionamento, as funções que exercem no trajeto de constituição e estimulação narrativa e como conduzem a narrativa, conjugados com os princípios do dramático.

A lógica de construção da mímica decrouxiana obedece a princípios dramáticos, corporais e imagéticos como as paradas, a respiração, a fragmentação, etc, para a elaboração de ações e imagens nas quais se entrelacem atividade e reflexão. Desse modo, para que o texto possa dialogar com essa forma de construção cênica, é necessário que ele siga a lógica psicofísica proposta para criar uma narrativa textual, compostas por falas e rubricas. As falas, por sua vez, precisam oscilar entre a informação referencial e concreta, ancorada na situação da qual emergem, fazendo-a desdobra-se e avançar em composições não figurativas. Desse modo, abre-se espaço para a produção de leituras múltiplas em torno das quais o texto não é reduzido a um sentido único.

A observação dos dispositivos narrativos, advindos do dramático e do decrouxiano, deu suporte à análise da peça *Alegria de Viver*, cujo processo de criação conduziu às questões geradoras dessa pesquisa. Além disso, a demonstração poética que revelou imbricar princípios e procedimentos, aplicados à criação artística, fez refletir sobre uma possível metodologia de escrita dramática contemporânea, mantendo em perspectiva a força das imagens construídas pelo corpo, fala e presença do ator, em um enredo não-linear e dinâmico.

Na obra, foram observadas a ação isolada de elementos dramáticos e decrouxianos no desenvolvimento dos personagens e de suas interações, bem como a relevância de tais recursos para o desenovelar da trama. Outro aspecto considerado na análise foram os momentos de cruzamentos entre os expedientes vistos, observando a que tipo de desenvolvimento causal e narrativo eles conduziam.

A dramaturgia mímica se constitui, portanto, do jogo estabelecido com os recursos narrativos oriundos de ambos os sistemas artísticos. Há, então, momentos em que surgem cruzamentos entre os elementos observados e momentos em que será dada ênfase a um sistema ou a outro. Desse modo, mantém-se em perspectiva o desenvolvimento da ação dramática à medida que se expõem as diversas facetas implicadas em sua progressão, como a distensão do tempo e as edições, próprias do trajeto do imaginário.

A partir de tais observações, reafirma-se a importância do reposicionamento do texto dramático, em formas a serem construídas, que se alinhem com a narrativa decrouxiana, de modo a evitar o choque do texto com a encenação, em detrimento do primeiro.

Como resultado, a pesquisa rejeita o pressuposto corrente, baseado no pensamento de Etienne Decroux, de que não é possível utilizar um texto dramático nas construções cênicas ancorada nos princípios e procedimentos da mímica corporal.

A pesquisa fez constatar, assim, que os procedimentos narrativos utilizados na mímica corporal aplicados a uma organização dramática, permitem a elaboração de uma fábula dramática contemporânea, com dinâmica e forma semelhantes àquelas configuradas no mundo atual e com sustentação autônoma, como obra dramática.

Ao revisitar conceitos, analisar procedimentos, escrutinar princípios e procedimentos encontramos modos atuais de afetar em formas renovadas.

Acreditamos, desse modo, que as investigações empreendidas ao longo desta pesquisa afirmam a vitalidade das relações entre o decrouxiano e o dramático, apontando para a elaboração de novas formas de comunicação nas quais o drama se atualiza, amplia e se redefine e levanta um instrumental que possibilita executar essas operações, na categoria aqui denominada de drama decrouxiano.

Ao longo desse trabalho, muitas outras questões e temas para investigação futura foram delineados, particularmente no que se refere ao estudo das causalidades *Mola* e *Nuvem* como forças geradoras de tramas a serem desenvolvidas de modo semelhante ao trajeto do pensamento e da memória.

REFERÊNCIAS

- ABRAMOVIC, Marina. **Lips of Thomas**. 1975 Performance na qual a artista, após tomar um litro de mel e uma garrafa de vinho, desenha em seu ventre uma estrela de cinco pontas com o apoio de um instrumento cortante. Realizada pela primeira vez na Galerie Krinzinger em Innsbruck, Austria, 1975
- ADORNO, Theodor. **Indústria cultural e entretenimento**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.
- ARISTÓTELES. **Arte retórica e arte poética**. Rio de Janeiro: Ediouro Publicações, 1998.
- _____. **Arte poética**. São Paulo: Martin Claret, Trad. Pietro Nasseti. 2004.
- _____. **Poética**. Lisboa: Guimarães A.C Editores. Trad. Eudoro de Sousa, s.d.
- BACHELARD, GASTON. **A poética do espaço**. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- _____. **A poética do devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988
- BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator**: dicionário de antropologia teatral. São Paulo: Hucitec, 1995
- BASTOS, Fernando. **Panorama das idéias estéticas no ocidente**: I estética antiga e medieval. Brasília: Editora universidade de Brasília, 1981 (cadernos da UnB).
- _____. **Panorama das idéias estéticas no ocidente**: II do renascimento a Kant. Editora universidade de Brasília, 1986 (Cadernos da UnB)
- BECKETT, Samuel. **Dias Felizes**. Seara Nova: Editorial Nova Estampa, 1973.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1994.
- BENTLEY, ERIC. **O dramaturgo como pensador**. Rio de Janeiro: Ed. Civilização Brasileira, 1991.
- BENTLEY, ERIC. **The life of the drama**. New York: Atheneum, 1964.
- BERTHOLD, Margot. **História mundial do teatro**. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2001.
- BONASSI, Fernando. Apocalipse 1,1. In: **Trilogia bíblica**. São Paulo: Publifolha, 2002.
- BORIE, M., ROUGEMONT, M de, SCHERER, J. **Estética Teatral**: textos de Platão a Brecht. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

BOURDIEU, Pierre. **Os usos sociais da ciência**. São Paulo: Editora UNESP, 2004

_____. Alta costura e alta cultura. IN: BOURDIEU, Pierre. **Questões de sociologia**. Rio de Janeiro: Marco Zero, 1983. P- 154 -161

_____. **A economia das trocas simbólicas**. Perspectiva: São Paulo, 2001.

BRECHT, Bertolt. **Teatro completo em 12 volumes/ V.6**; tradução Fernando Peixoto, Renato Borghi e Wolfgang Bader. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.

_____. **Diário de trabalho**, volume I: 1931-1941. Rio e Janeiro: Rocco, 2002.

BROOK, Peter. **A porta aberta**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2008.

BUCCI, Eugênio. O Espetáculo e a Mercadoria. In: NOVAES, Adauto (org). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: SENAC, 2005

BUCHHOLOZ, Elke Linda e ZIMMERMANN, Beate. **Pablo picasso: life and work**. Cambridge, Köneman, 1999.

ESSERS, Volkmar. **Matisse**. Alemanha: Taschen, 2001.

CALVINO, Italo. **Seis propostas para o novo milênio**. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

CAUQUELIN, Anne. **Arte contemporânea: Uma Introdução**. São Paulo: Martins, 2005 a.

_____. **Teorias da arte**. São Paulo: Martins, 2005 b.

CASTORIADIS, Cornelius. **A instituição imaginária da sociedade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra. 1982

CHAUÍ, Marilena. **Convite à filosofia**. São Paulo: ÁTICA, 2005.

COELHO NETO, José Teixeira. **O que é ação cultural**. São Paulo, editora brasiliense, 1989.

_____. **Moderno pós-moderno**. São Paulo: Iluminuras, 2001.

_____. **A cultura e o seu contrário**. São Paulo: Iluminuras: Itaú Cultural, 2008.

DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. São Paulo: eBooks Brasil, 2003.

DECROUX, ETIENNE. **Palabras sobre el mimo**. Mexico: Ediciones El Milagro, 2000.

_____. A Origem da Mímica Corporal Dramática: Uma Entrevista com Etienne Decroux. Apresentação e tradução: George Mascarenhas. **Ouvir ou ver** - Revista do Departamento de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia (MG): UFU, no 04, 2009, p.222 – 241.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: Capitalismo e Esquizofrenia**, vol.1. São Paulo: Ed 34,1995.

DIAZ, Enrique. **Na Companhia dos Atores**. Rio de Janeiro: Senac, 2006.

DOMENICI, Eloisa. A pesquisa das danças populares brasileiras: questões epistemológicas para as artes cênicas. IN: **Cadernos do GIPE-CIT (UFBA)**, v. 23, p. 7-17, 2009.

ECO, Umberto. **A definição da arte**. Lisboa: Edições 70, 2006.

FEYERABAND, PAUL. **A conquista da abundância**. São Leopoldo: Ed. Unisinos, 1999.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: perspectiva, 2010.

FISCHER, Ernst. **A necessidade da arte**. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1987.

FRANCIS, Wolf. O poder das imagens. In: NOVAES, Adauto (org.). **Muito além do espetáculo**. São Paulo: Editora Senac São Paulo, 2005.

FREUD, Sigmund. Escritores Criativos e Devaneios. IN: **Edição standard brasileira das obras psicológicas completas de sigmund freud**, trad. sob Direção Geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago Ed., vol. IX

GANEBIN, Jeanne Marie. Do conceito de Mimesis no Pensamento de Adorno e Benjamin. In: _____ **Sete aulas sobre linguagem, memória e história**. Rio de Janeiro; Imago, 1997, p.81-105.

GOMES, Dias. **O santo inquerito**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2000.

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

GUINBURG, J, e FERNANDES, Sílvia (ORGS.). **O Pós-dramático: um conceito operativo?** São Paulo: Perspectiva, 2008.

HANDKE, Peter. **A hora em que não sabíamos nada uns dos outros/O jogo das perguntas**. Lisboa: Ed. Cotovia, 2001.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário houaiss da língua portuguesa**. 2009. Disponível em: <http://houaiss.uol.com.br>. Acesso em:20/10/09.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. O Jogo como elemento da cultura. São Paulo,

IAUSS, Hans Robert. **A história da literatura como provocação à teoria literária**. São Paulo: Ática, 1994.

IBSEN, Henrik. **Hedda gabler**. Translated by: Edmund Gosse and William Archer. The Project Gutenberg E-book of Hedda Gabler. Disponível em <<http://www.gutenberg.org/files/4093/4093-h/4093-h.htm>>. Acesso em 10.02.2011.

IONESCO, Eugène. **A cantora careca**. Trad. PEREIRA, Maria Lúcia. Campinas: Papyrus, 1993.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

KAPOOR, Anish. **Ascention**. 2003. Instalação caracterizada por uma coluna de fumaça que sobe em espiral a uma altura de 36 metros, sugada por um equipamento especial, a 120 km/h. Apresentada na exposição individual do artista no Centro Cultural do Banco do Brasil do Rio de Janeiro em 2006.

KIRK, G. S. **Myth: its meaning and functions in ancient and other cultures**. Cambridge University Press, 1970.

LAPLANCHE, Jean e PONTALIS, Jean-Bertrand **Vocabulários da psicanálise**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

LARROSA, Jorge. Os Paradoxos da Autoconsciência. In: _____ **Pedagogia profana. Danças, piruetas e mascaradas**. B.H: Autêntica, 2003, p.21-43.

LEABHART, Thomas. **Etienne decroux**. London: Routledge, 2007.

LECHTE, John. **50 Pensadores contemporâneos essenciais: do estruturalismo à pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DIFEL, 2006.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac& Naify, 2007.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 1996

LOVE, Actually. Direção: Richard Curtis. Produção: Duncan Kenworthy, Tim Bevan e Eric Fellner. Intérpretes: Alan Rickman, Bill Nighy, Colin Firth, Emma Thompson, Hugh Grant, Laura Linney, Liam Neeson, Martine McCutcheon e outros. Roteiro: Richard Curtis. Música: Craig Armstrong. Los Angeles: Universal Pictures, 2003. 1 DVD (135min) widescreen, color.

LYOTARD, Jean-François. **A condição pós-moderna**. Rio de Janeiro: José Olympio, 1998.

MAETERLINCK, MAURICE. **A intrusa**. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

MAFFESOLI, Michel. **No fundo das aparências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1996.

MAGALDI, SÁBATO. **O texto no teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1989.

MASCARENHAS, George. O espíto travesso na Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux. IN: **Urdimento- revista de estudos em artes cênicas (UDESC)**, v.11, p. 79-88, 2008.

_____. e Turenko, N. A Mímica Corporal Dramática – uma apresentação. IN: **Cadernos do GIPE-CIT (UFBA)**, v.01, p.27-40, 1998.

_____. A origem da Mímica Corporal Dramática: Uma Entrevista com Etienne Decroux. Apresentação e tradução: George Mascarenhas. **Ouvir ou ver** – Revista do Departamento de Música e Artes Cênicas da Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia (MG): UFU, no.04, 2009, p.222-241.

_____. A Produção de sentido na Mímica Corporal Dramática de Etienne Decroux e na pantomima clássica. IN: **Diálogos possíveis: revista da faculdade social da bahia**, v. 06, p.69-79, 2007.

MARTIN, Esslin. **Uma anatomia do drama**. Rio de Janeiro:Zahar Editores, ano.

_____. **Teatro do absurdo**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

MATISSE, Henri. Coligido por Régine Pernoud. Art et Education. UNESCO, 1954. Disponível em: http://cenadiaria.blogspot.com/2007_03_01_archive.html. Acesso em 15/03/2010.

_____. La **Joie de vivre**. Oleo sobre tela, 174 x 238 cm,1905-1906.

MENDES, Cleise Furtado. **A gargalhada de ulisses**: a catarse na comédia. São Paulo: Perspectiva/Salvador: Fundação Gregório de Matos, 2009.

_____. O drama lírico. In: **ART 002**, Salvador: jul/set. 1981. p. 47-67

_____. **As estratégias do drama**. Salvador: Centro Editorial e Didático da UFBA, 1995.

MEUNIER, Mário. Nova Mitologia Clássica. São Paulo: IBRASA, 1989.

MILLER, Jacques-Alain. O que é ser lacanianiano? In: **Revista de psicanálise e cultura**. Ano 1, n° 1, 1998. <http://www.psicanaliselacanianiana.com>. Acesso em: 15/10/2009.

MIME JOURNAL. Califórnia: Pomona College, 1993/1994. Words on Decroux. Anual.

_____. Califórnia: Pomona College,1997. Words in Decroux 2. Anual.

MOISÉS, MASSAUD. **Dicionários de termos literários**. São Paulo: Cultrix, 1992.

NIETZSCHE, Friederick. **Para além do bem de do mal**. São Paulo: Martin Claret 2003.

PALLOTTINI, RENATA. **A construção da personagem**. São Paulo: Ática, 1989.

_____. **Dramaturgia**. São Paulo: Brasiliense, 2005.

PAREYSON, Luigi. **Os problemas da estética**. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

PICASSO, Pablo. **Le demoiselles d'avignon**. Óleo sobre tela 243.0 x 233.7 cm, 1907.

_____. **Guernica**. Óleo sobre tela, 349.3 x 776.6 cm, 1937.

PIGLIA, Ricardo. **O laboratório do escritor**. Trad. Josely Vianna Baptista. São Paulo: Iluminuras, 1994.

PROPP, Vladimir. **A morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo: Forense Universitária, 2006.

PULP Fiction. Direção: Quentin Tarantino. Produção: Lawrence Bender. Intérpretes: John Travolta, Samuel L. Jackson, Ving Rhames, Uma Thurman, Bruce Wills, Harvey Keitel e outros. Los Angeles: Miramax Films, c1994, 1 DVD (154 min).

RAVENHILL, Mark. Shopping and fucking. In: _____. **Plays: 1** (*Shopping and fucking; Faust is dead; Handbag; Some explicit polaroids*). London: Methuen, 2001.

ROSENFELD, ANATOL. **Aulas de anatól rosenfeld (1968)**. São Paulo: Publifolha, 2009.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Ler o teatro contemporâneo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

_____. **Jogar, representar: práticas dramáticas e formação**. São Paulo: Cosac Naif, 2009.

ROSENFELD, Anatol. **O teatro épico**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

ROUBINE, JEAN-JACQUES. **Introdução às grandes teorias do teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

SAID, Edward W. **Humanismo e Crítica Democrática**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

SANTOS, Boaventura de Sousa. **A gramática do tempo** – para uma nova cultura política. São Paulo: Cortez, 2006.

_____. **Pela mão de alice: o social e o político na pós-modernidade**. São Paulo: Cortez, 2003

SARLO, Beatriz. **O tempo passado**. São Paulo: companhia da Letras: Belo Horizonte, UFMG, 2007.

SARRAZAC, Jean-Pierre. A Reprise (resposta ao pós-dramático). **IN: Questão de crítica: revista eletrônica de crítica e estudos teatrais**. Disponível em <http://www.questaodecritica.com.br/2010/03/a-reprise-resposta-ao-pos-dramatico>. Acesso em 22.09.2010.

SERRA, Joaquim Mateus Paulo. **Alienação**. Universidade da Beira Interior, Covilhã, 2008, p.05. Artigos Luso Sofia. Disponível em: http://www.lusosofia.net/textos/serra_paulo_alienacao.pdf> Acesso em: 15/10/2009.

SHAKESPEARE, William. **The complete works**. Oxford: Clarendon Press, 1997

SILVA, Juremir Machado. **As tecnologias do imaginário**. 2. Ed. Porto Alegre (RS): Sulina, 2006.

SOUM, CORRINE. Etienne Decroux e a Mímica Corporal Dramática. In: **Mimus – revista on-line de mímica e teatro físico**. Ano 1, no. 1, 2009. Disponível em www.mimus.com.br>. Acesso em 17.08.2010.

SOURRIAU, Etienne. **As duzentas mil situações dramáticas**. São Paulo: Ática, 1993.

SOUZA, Naum Alves de. (1982), **A aurora da minha vida**. São Paulo, M.G. Editores Associados.

STAIGER, Emil. **Conceitos fundamentais da poética**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1997.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno (1880- 1950)**. São Paulo: Cosac Naify, 2001.

_____. **Teoria do drama burguês**. São Paulo: Cosac & Naify, 2001.

VASCONCELOS, Luiz Paulo. **Dicionário de teatro**. Porto Alegre: L&PM, 1987.

TAFLINGER, Richard. **Sitcom: what it is, how it works**. Pullman: WSU, 1996. Disponível em: <http://www.wsu.edu:8080/~taflinge/sitcom.html>>. Acesso em: 20/08/2010.

TCHEKHOV, Anton Pavlovitch. **As três irmãs**. São Paulo: Nova Cultural, 2002.

UBERSFELD, Anne. **Para ler o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ZAMBONI, Silvio. **A pesquisa em artes**. Col. Polêmicas do nosso tempo. Campinas, SP: Ed. Autores associados, 1998

ZONE, Ray. **Stereoscopic cinema and the origins of 3-D film: 1838-1952**. University Press of Kentucky, 2007.