

Por um ator que ri: o jogo no trabalho do ator na cena cômica

HENRIQUE BEZERRA DE SOUZA

■ 60

Mestrando em Artes Cênicas pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), ator e coordenador do Coletivo Encruzilhada. Desenvolve uma pesquisa prático-teórica voltada para o trabalho do ator na cena cômica. Membro do Grupo de Pesquisa em Comichidade, Riso e Experimentos e do Grupo de Pesquisa Pé na Cena. E-mail: henrique2669@yahoo.com.br

■ RESUMO

A partir da observação do uso recorrente da palavra “jogo” na minha prática teatral e experiência em sala de aula, o presente artigo analisa a importância deste conceito no ofício do ator com foco na cena cômica. Para isso, questiona o local da técnica no trabalho do artista, defendendo que ela não deva ser vista como o objetivo final, mas como elemento de acesso para os meios expressivos que serão requisitados na cena. A partir das reflexões do filósofo Johan Huizinga a respeito do jogo, verifica semelhanças entre o conceito e a prática teatral. Por meio disso, aponta as possíveis contribuições que as relações estabelecidas pelo jogo e a cena podem implicar no trabalho do ator, público e todos que participam da construção do espetáculo.

■ PALAVRAS-CHAVE

Ator, teatro, jogo, comicidade.

■ RÉSUMÉ

A partir de l'observation de l'utilisation du mot “jeu” dans ma pratique théâtrale et dans m'expérience comme professeur de théâtre, cet article analyse l'importance du concept du mot “jeu” dans l'art de l'acteur à propos de la scène comique. Pour atteindre cet objectif, cet article questionne la place de la technique dans le travail du artiste, en pensant qu'il ne devrait pas être considérée comme le dernier objectif, mais comme un élément qui permet l'accès aux moyens d'expression nécessaires pour la scène théâtrale. Selon les réflexions du philosophe Johan Huizinga quant à le “jeu”, penser à propos des similitudes entre le concept et la pratique théâtrale. Ainsi démontrant les contributions que les rapports établies par le jeu et la scène peuvent aider le travail de l'acteur, le public et toutes les personnes qui appuient la construction du spectacle.

61 ■

■ MOTS-CLÉS

Acteur, théâtre, jeux, comique.

Em português, interpretar acabou se tornando sinônimo para o trabalho de atuação, para aquilo que outras línguas designam por jogar.

Ângela Leite Lopes

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

Exceto em casos em que o virtuosismo é o que se deseja alcançar, a repetição fria da técnica dificilmente interessa ao público. Apesar dela oferecer subsídios e certa estabilidade no ofício do artista, caso o ator se preocupe excessivamente com ela, corre o risco de se tornar um mero repetidor e causar um engessamento no próprio trabalho. Além disso, no caso da cena cômica, mesmo que o ator tenha um excelente domínio sobre os recursos técnicos de seu ofício, geralmente lhe é requisitado um “algo a mais”: uma espécie de aspecto lúdico/brincado inerente à comicidade. Entre-

tanto, restringir-se a esta brincadeira pode colocar o artista no território inseguro do acaso. Então, como fazer para que, na cena cômica, o ator se esqueça da utilização da técnica, e mesmo assim ela surja e guie seu trabalho?

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

Quem joga vive um processo, experimenta uma série de sensações. De acordo com o filósofo Johan Huizinga (2010), o jogo é algo inerente ao homem, é anterior até mesmo à cultura. Em sua visão, muitos hábitos e rituais do homem (casamento, eleições, regras de um tribunal) foram fundamentados em atividades lúdicas. Por estar intimamente ligado à humanidade, diversas funções já foram atribuídas ao jogo: descarga de energia excedente, treinamento para vida, eliminação de impulsos agressivos, entre outras. É interessante perceber que estas observações têm um ponto em comum: o jogo significa “algo”, parece estar ligado a alguma coisa além dele mesmo.

■ 62

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

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

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

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2010, p. 33).

Estas características em muito se assemelham com a cena teatral. Ambos acontecem dentro de determinados limites de espaço e tempo, são realizados voluntariamente pelos seus envolvidos, possuem regras específicas e, de certa maneira, são descompromissados, têm fim em si mesmo e carregam uma tensão real para todos os envolvidos. Mesmo se encaminhada para um final mais dramático, a cena não perde seu caráter lúdico e brincado, pois quando o faz de conta vê seu fim, as cortinas se fecham, todos voltam às atividades corriqueiras. Em entrevista à pesquisadora Elza de Andrade, o ator Bemvindo Siqueira¹ aborda a cena cômica sob uma ótica semelhante, como uma brincadeira de verdade. Abaixo transcrevo uma parte da entrevista:

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

63 ■

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

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

¹ Ator, professor e diretor mineiro que soma em seu currículo mais de 50 peças, também atuou em televisão, com destaque para seu personagem “Bafo de Bode”, da novela *Tieta* (Rede Globo, 1989).

nhece o círculo mágico, diferente do outro que denuncia toda a “ilusão” do jogo e traz os jogadores de volta à realidade.

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

Este fortalecimento do grupo favorece a construção da cena cômica ao observar que uma parcela da comicidade é oriunda das relações que o ator estabelece com seu parceiro de cena e com o público. Nesta ótica, verifica-se a recorrência de duplas cômicas que replicam o modelo do Branco e Augusto, ou seja, do personagem “sabichão” e seu companheiro ingênuo que geralmente triunfa sobre a sabedoria do primeiro. Através da relação de cumplicidade entre os dois, o cômico pode se manifestar. Um proporciona o contraste para o segundo e isso favorece a construção de situações com um potencial risível: um é manipulado pela sabedoria ou malícia do outro; o ingênuo vai ajudar o esperto em algum trabalho e na realidade destrói o serviço, entre outras situações.

■ 64

Isto não se restringe a este modelo; o fato do ator estar à vontade com o grupo com que divide a cena também favorece o jogo cômico. Por confiar nos seus parceiros, pode existir uma maior liberdade para ousar em alguma proposta no período de criação do espetáculo, ou ainda, quando o trabalho já está sendo apresentado, agilizar uma adaptação frente às incertezas das reações do público com a cena.

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

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

Nesta ótica, utilizando a ideia da brincadeira e de um ator que brinca, o acesso aos elementos técnicos pode acontecer de uma maneira mais natural e orgânica. Imerso nessa atmosfera de jogo, o ator participa de uma realidade diferente (o círculo mágico), mas sem perder o contato ou a noção da realidade cotidiana. Neste jogo, são apresentadas tarefas, questões a serem solucionadas. Elas exigem a atenção dos jogadores para serem resolvidas, e são suas resoluções que irão traçar o percurso do jogo, favorecendo o fluxo criativo de seus participantes; visão que também é defendida pela pesquisadora Janaína Martins: “O prazer que envolve o jogo, na ludi-

cidade do pesquisar, do conhecer a si, do expressar, do escutar, do compartilhar, do brincar, permite que o processo criativo flua em potencial” (MARTINS, 2008, p. 33).

Porém, tais questões não são solucionadas racionalmente. Os jogadores não chegam às suas resoluções através da reflexão, mas durante a prática do ato, estas respostas surgem através de “rasgos de intuição” (HUIZINGA, 2010, p. 131). No processo, a solução da tarefa do jogo surge naturalmente, nasce da interação entre os jogadores e do que for requisitado. Levando este aspecto para o teatro, nesta atmosfera de jogo, o ator resolve as questões da cena em processo com seus companheiros e com o público. Se estiver de fato jogando, é como se a técnica surgisse em seu trabalho; o impulso interior, a justificativa da ação, as intenções ou qualquer outro elemento não aparecem como fruto de uma busca ativa, mas sim porque são necessários no jogo. Com isso, podem surgir de maneira espontânea, quando requisitados, e não na tentativa de acessá-los. É a soma do trabalho prévio (o domínio técnico e os ensaios) com os rasgos de intuição, propiciados pelo momento vivenciado em cena. O problema é apresentado, mas a resposta não é fruto de um encadeamento racional, e sim de um rápido momento de incerteza onde surge este rasgo de intuição.

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

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

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

A beleza, o prazer surge da relação estabelecida por estes elos. Porém, em algumas situações, a cena cômica pode apresentar-se de maneira que aparentemente existam vencedores e perdedores. Tais arranjos são bem frequentes em situações em que alguém engana o outro, um personagem acaba recebendo castigos físicos, perde o duelo pelo amor. Mesmo que aparentemente alguém “perca” a disputa, na realidade todos ganham quando a cena é bem realizada. Certo dia, escutei o exemplo de um grupo de palhaços que antes de entrar em cena perguntavam-se: “Preparados pra perder?”. Eles não se preocupavam em ser o alvo das tortas na cara, os objetos risíveis do público, em “se dar mal”. Entravam prontos pra “perder” em cena, e assim fazer com que todo o grupo ganhasse.

Apesar de verificar a ausência desta disputa no teatro, acredito que às vezes é possível encontrar atores que querem “ganhar”. A cena para eles parece não ser importante, mas sim o próprio trabalho. Concentrados em sua individualidade, não se relacionam com os parceiros de cena e com o público. Isto pode vir na forma de um ator que “se venda” por uma risada, preencha o espetáculo com gracinhas que fogem da tessitura do espetáculo, na tentativa de tornar-se mais interessante. Este processo pode minar o caráter cômico da cena, ao chamar a atenção para a intencionalidade do ator em fazer rir, o que, por sua vez, enfraquece o potencial risível da cena. Como lembra o filósofo francês Henri Bergson: “quando certo efeito cômico deriva de certa causa, o efeito nos parece tanto mais cômico quanto mais natural considerarmos a causa” (BERGSON, 2004, p. 9).

Vejo esta situação como o “paradoxo do ator cômico”, visto que ele quer obter o riso do espectador, mas não deve demonstrar desejá-lo. Neste sentido, o ator cômico não entra em cena *para* fazer o público rir, mas *faz com que* o público ria. Caso haja uma busca desenfreada pelo ganho pessoal, ele pode perder de vista uma das esferas mais interessantes e definidoras da cena cômica e do jogo: o aspecto lúdico. E sem a ludicidade, o jogo não pode existir.

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

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

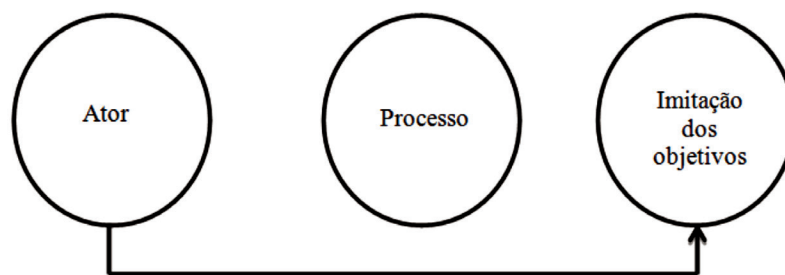


Figura 1 - Ator preocupado com o “fim do jogo”²

Este ator faz de tudo para alcançar seu objetivo, se contorce, faz caretas, cria piadas, mas esquece do principal: estar inteiro em cena, viver o jogo e seu percurso.

² Fonte: autoria própria.

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

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

Penso que na tentativa de evitar esta situação, os objetivos não devam ser encarados como o “ponto final”, mas sim como consequência do percurso vivido. Este pensamento gera a seguinte imagem:

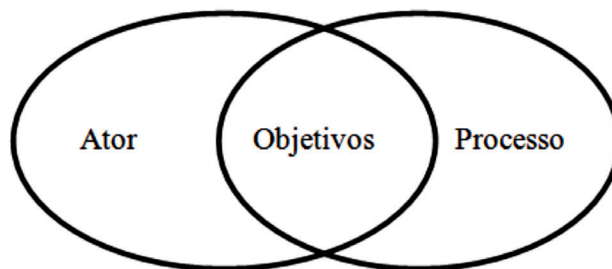


Figura 2 - Objetivo como consequência³

Desejar ser expressivo ou fazer o público rir pode ser uma armadilha para o ator, mas, como visto na figura 2, encarar estas questões como consequência de todo o processo traçado por ele na cena pode ser um caminho viável. Frente às características e semelhanças tratadas anteriormente, creio que, se o intérprete está aberto ao que acontece em cena, coloca-se em jogo, os objetivos serão alcançados naturalmente no final da brincadeira. Por mais que o ator repita determinada cena/espetáculo, lhe é cobrado o mesmo frescor da primeira vez. Se ele estiver disposto a encarar o processo como um jogo, ele enfrenta o desconhecido, vive a tensão imposta e, com isso, pode alcançar uma maior expressividade.

Nas profissões de risco, como um limpador de janelas de prédio, dizem que o perigo não está no ato em si, mas na perda do medo por tanto conhecer o que se faz. Na medida em que esse temor é perdido, a atenção com os detalhes vai sendo esquecida (se o cabo está firme, as fivelas bem apertadas). A perda deste medo, o excesso de conhecimento acerca da profissão pode gerar a queda fatal para o trabalhador. No ator, a perda do desconhecido também pode ser fatal no campo expressivo. A repetição excessiva pode lhe privar do frescor que a cena tinha inicialmente. Um dos caminhos para estar sempre neste balanço entre conhecido/desconhecido

³ Fonte: Autoria própria.

é encarar a cena como jogo com tudo que o rodeia. Desse modo, o ator se coloca sob o “fio da navalha”, pois sabe o que irá fazer, afinal adquiriu um aparato técnico e já programou o acontecimento espetacular, porém está aberto às vicissitudes que o momento do jogo pode engendrar e, assim, ajustar o próprio trabalho às novas situações.

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

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

O espectador (ou melhor, o participante) recebe certas premissas estabelecidas. Graças a elas constrói em sua imaginação o lugar da ação, o seu andamento, as suas associações, constrói sua própria coparticipação. A imaginação não trabalha aqui “a sério”, de boa fé, como no contato com os mitos religiosos, mas “fingindo”, segundo as regras da brincadeira, de uma brincadeira coletiva (GROTOWSKI, 2010, p. 44).

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

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

Por mais tradicional que seja a estética adotada, a importância do público como jogador não se detém na construção da cena, seu papel também é decisivo no de-

sempenho do ator. Os espectadores podem começar a rir devido à tirada de um artista, aplaudirem no meio da cena por algum motivo, entre outras reações. No caso das cenas cômicas, a presença do espectador é ainda mais evidente; espera-se que ele se faça presente na cena de uma maneira bem específica, através do riso. Em quase todos os gêneros teatrais, o ator pode até se iludir com a noção de que tudo ocorreu como era esperado, pode acreditar que de fato conseguiu “tocar a plateia”. Entretanto, tal sensação dificilmente ocorre nas comédias: a ausência do riso do público tende a indicar que as pretensões cênicas não foram alcançadas⁴. Além disso, a presença ou não deste fenômeno pode interferir ativamente no desenrolar da cena, pois os atores sentem imediatamente o impacto deste riso no desempenho de suas performances. Somente o artista que passou pela experiência de uma proposta cômica em que não houve risadas sabe a angústia deste momento. Desse modo, como afirma a pesquisadora Elza de Andrade:

A relação teatral, entendida por De Marinis como aquela que une ator e espectador, é fundamental para a comicidade. O espectador dá ao ator cômico o acabamento final de seu trabalho, ajustando os tempos, o ritmo, o jogo. E só pela resposta do público podemos ter certeza de que o trabalho do ator cômico alcançou seus objetivos (ANDRADE, 2010, p. 42).

É preciso então que o ator esteja atento a estes jogadores que não estão em cena, respire com eles, jogue com os mesmos. Patrice Pavis chama a atenção para o seguinte aspecto:

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

Assim, para que esta relação torne-se interessante, o público deve estar participando dela. Como lembra Huizinga, o resultado do jogo “só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores” (HUIZINGA, 2010, p. 57). O indivíduo pode estar na plateia, mas caso não seja convidado a participar deste jogo, o tédio pode tomar conta dele. Esta inserção pode acontecer tanto por meio da construção da cena como pelo trabalho do ator. O público participa completando as potencialidades significativas, brincando de “fingir acreditar” nas regras do círculo mágico.

A construção desta relação com o espectador ainda pode ser encontrada quando o ator integra o público diretamente em sua ação cênica, como no caso da triangulação:

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

⁴ Vale lembrar que isto não significa dizer que a presença de risos garanta o êxito no que foi planejado.

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

Como visto acima, pode-se afirmar que existem diversos aspectos do jogo que podem ser integrados ao trabalho do artista em favor da potencialização de seu ofício. Contudo, como incorporá-los? Reconheço aspectos do jogo na cena cômica, acredito que eles são essenciais para o trabalho do ator, mas ainda não sei como acessar tal estado diretamente. Entretanto, talvez este acesso direto seja um paradoxo do que foi proposto aqui: a busca cega da(s) técnica(s) só estaria tomando um caminho diferente.

Acredito que o ideal, então, seja uma postura diferente em relação ao trabalho do ator. Ao invés da busca desenfreada por um arsenal técnico, que tal encarar o ofício do ator cômico como jogo e brincadeira? Resgatar este espírito lúdico perdido pelo profissional contemporâneo.

É por isso que acredito em um ator que ri, que se diverte com seu ofício: sua preocupação não é alcançar uma perfeição técnica, mas sim, ter acesso, por meio dela, à brincadeira, sem esquecer seu aspecto sério. Sua diversão vem de jogar o jogo, desvelar e reviver continuamente o desconhecido, viver as tensões reais e assim alcançar o próprio prazer e o dos outros jogadores.

Referências

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

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

DE MARINIS, Marco. La Investigación empírica de lo espectador: Hacia una sócio-semiótica de la recepción teatral. In: _____. **En busca del ator y del espectador**. Buenos Aires: Galerna, 2005. p. 103 – 114.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: Senac, 2004.

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

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

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

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

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

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

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