

Análise de experimentos com jogos teatrais e comicidade

Rosimeire Gonçalves Santos
Professor Assistente Universidade Federal de Uberlândia
Mestre em Artes/Teatro-Educação – ECA/USP
Apoio: FAPEMIG

Resumo: Propõe-se a apresentação de desdobramentos do projeto de pesquisa docente “Matrizes Lúdicas do Cômico – uma tentativa de criação de gags com jogos, cinema e música”, desenvolvido no Departamento de Música e Artes Cênicas da UFU. Serão considerados os contextos de ensino, pesquisa e extensão para onde o projeto evoluiu, relatando-se o cruzamento com outras áreas de ensino e pesquisa, em abordagem interdisciplinar, bem como o uso do Teatro como estratégia para o ensino das demais disciplinas curriculares, neste caso específico, da Biologia.

Palavras-chave: Jogos teatrais, comicidade, interdisciplinaridade.

Para contar com a participação de estudantes do curso de Teatro da UFU no desenvolvimento do projeto de pesquisa docente “Matrizes lúdicas do cômico”, foi possível abrir uma turma de disciplina optativa com o mesmo nome, inserida em Tópicos Especiais em técnicas Artísticas, já existente nos currículos de Licenciatura e Bacharelado. A ementa dessa disciplina guarda-chuva pressupõe a associação do ensino de Teatro aos projetos de pesquisa docente em andamento nos dois cursos.

No contexto descrito acima, foram experimentados jogos teatrais na linha dos Spolin Games (SPOLIN, 1979) e do *Jeu Dramatique* (LASCAR & FAURE, 2000; PUPO, 2005; RYNGAERT, 2009), com intenção de preparar ludicamente os estudantes para a criação e apresentação de *gags*, termo inglês emprestado do cinema, para significar certo tipo de cena cômica curta, com possibilidades de revelar a marca pessoal do ator cômico, realizada em formato passível de repetição, sempre com o objetivo de despertar a comicidade, seja por meio de ações físicas ou diálogos desencontrados.

Alguns estudantes cursavam concomitantemente outra disciplina com foco em estudos da comicidade, Interpretação e Atuação II. Aproveitou-se, então, o ensejo para se aproximarem os dois conteúdos e se propor a reverberação da pesquisa no contexto de ambas as disciplinas. Além das experiências de jogos, as principais referências dessa aproximação foram o texto base de Henri Bergson, sobre o riso e a significação do cômico (BERGSON, 2007) e o teatro de Dario Fo, especificamente a cena da mosca de *Mistero Buffo* (FO, 2004:76-77).

Bergson identifica a repetição e a rigidez como mecanismos de comicidade. A observação de cenas do filme *O Monstro*, de Roberto Benigni contribuiu para se compreender a natureza do trabalho corporal que poderia ser desenvolvido a partir dos jogos. A atuação do casal protagonista, Roberto Benigni e Nicoletta Braschi, traz elementos clássicos da comédia cinematográfica, como a *slapstick comedy*, mas ancora-se,

especialmente, nas atrapalhadas habilidades corporais do vigarista interpretado por Benigni, que se adapta à situação financeira deplorável por meio de estratégias como escalar a escada de incêndio do prédio para se esconder do porteiro e do proprietário do apartamento. É justamente a existência de um pobre vigarista mestre em estratégias furadas que desperta a empatia do público, ao mesmo tempo em que demonstra a repetição como princípio cômico: ao tentar se livrar do cobrador, o personagem de Benigni repete as mesmas situações cômicas e essa falsa esperteza acaba por torná-lo o principal suspeito de ter cometido estupros em série e, portanto, de ser o “monstro” procurado por toda a cidade. A observação de cenas de Benigni e Braschi neste filme forneceu elementos para a criação de *gags* corporais com repetição e rigidez cômica. Assim como a leitura do texto de Dario Fo, em paralelo à observação de sua atuação em registros em vídeo de *Mistero Buffo*. O bufo comilão, que devora voluptuosamente uma mosca, exemplifica muito bem a rigidez de um personagem cômico.

Feita a opção de trabalhar com jogos para compor *gags* em duplas, em linha que se aproximasse um pouco mais da comicidade observada no cinema – *slapstick*, acrobacias e outras exibições cômicas que evidenciassem a falta de habilidades corporais, partiu-se, então, para a experimentação lúdica.

O jogo “dificuldade com pequenos objetos” mostrou-se bastante produtivo para a pesquisa (SPOLIN, 1979) A partir dele, criaram-se duplas que realizaram *gags* nas quais os jogadores demonstravam dificuldades para tirar um anel do dedo, desengasgar-se com uma goma de mascar ou segurar um balão de gás. Observou-se, então, a proximidade entre esse jogo de Viola Spolin e as dinâmicas propostas para trabalhos iniciantes de *clown*, cujo foco é, quase sempre, o erro. A própria dinâmica desse jogo já toma como ponto de partida o trabalho em dupla, pois alguém deve entrar e ajudar o primeiro jogador a vencer a dificuldade. Com o foco proposto na comicidade, exagerou-se a dificuldade também desse segundo jogador e orientou-se que a cena se resolvesse somente após a entrada de um terceiro e que até mesmo esse último percebesse a dificuldade. Ainda que o ponto de partida da improvisação nesse jogo fosse a solução de um problema simples e óbvio, observaram-se grandes possibilidades cômicas na demonstração caricata do erro.

Da mesma forma, a categoria de jogos do “onde” apresentou resultados interessantes, embora as normas dos jogos tenham sido bastante transformadas por meio do envolvimento irreverente dos jogadores. Uma das propostas de jogo com incorporação de narrativas musicais resultou em quadros cênicos interessantes, mas não estimulou a turma a prosseguir com o mesmo tipo de exercício. Trata-se da livre dramatização de uma canção popular de caráter cômico, observando-se como única regra a criação de um espaço cênico sugerido na narrativa ouvida.

Com o objetivo de simplificar o acesso aos conceitos e técnicas de *jeu dramatique* para os estudantes, buscou-se um rol de jogos adaptados para crianças (LASCAR & FAURE, 2000). Alguns deles estavam no início do curso, outros cursavam o Bacharelado, portanto ainda não haviam cursado – ou não cursariam disciplinas do currículo de Licenciatura que trabalham com tais conceitos e práticas. Experimentou-se, então, o exercício em duplas jogando, alternadamente, os papéis de músico e instrumento para, posteriormente, se formar uma orquestra com regente coringa. Alguns jogos de narração, de formação do tipo coro/corifeu e de ressignificação de espaço e objetos também foram experimentados. Os resultados desses jogos eram sempre muito divertidos, mas os estudantes se interessavam mais em desenvolver os exercícios anteriores, adaptados de Viola Spolin. Talvez isso se deva ao fato de se poder criar rapidamente uma partitura de ações cômicas com aqueles jogos, enquanto no *jeu dramatique* se propõe um olhar um pouco mais reflexivo sobre a representação teatral o que, do ponto de vista do jogador, pode contribuir para distanciar a comicidade potencialmente estabelecida a partir dos jogos.

Alguns elementos trabalhados na pesquisa foram incorporados por estudantes em seus trabalhos de finalização da disciplina Interpretação e Atuação II, em que se apresentaram em duplas ou trios cômicos. As *gags* desenvolvidas na disciplina optativa foram apresentadas em uma praça do centro de Uberlândia. Nesses trabalhos, foi possível observar os mecanismos da rigidez cômica, do exagero clownesco e da quebra de expectativa.

Uma decorrência inesperada do projeto surgiu da parceria com o professor Robson Oliveira Jr., doutorando em Genética na UFU, que desejava realizar um trabalho interdisciplinar. O professor tinha uma hipótese sobre o uso da dramatização dos processos estudados na área de Biologia para facilitar a apreensão de conceitos e aumentar a memorização. No momento em que os trabalhos se encontraram, ele se questionava sobre uma forma de aprimorar o ensino do processo de divisão celular de organismos sexuados para formação dos gametas, a meiose. Para auxiliar nessa investigação, convidou um grupo de estudantes de Teatro a encenar o processo para turmas de estudantes ingressantes no curso de Licenciatura em Ciências Biológicas da UFU, com o objetivo de colocar questões sobre a propriedade ou não do uso da dramatização em contextos educacionais como esse. A recepção da proposta foi medida por meio de bate-papos e relatórios dos estudantes de Ciências Biológicas, que o professor organizou em tabelas de dados qualitativos e quantitativos, dada a natureza de sua pesquisa científica.

O grupo de trabalho prático (formado por Hanna Perez, Lucas Larcher, Renata Sanchez e Rodrigo Salviano, como atores) pôde contar com Felipe Bracciali na condução dos jogos, pois o estudante estava no início da pesquisa a que se dedicaria, na parte do projeto referente aos jogos teatrais. Os experimentos de Felipe na coordenação de

improvisações teatrais desse grupo resultaram na encenação que fez parte do relato de pesquisa intitulado “A utilização do teatro como ferramenta alternativa para o ensino da meiose”, trabalho apresentado em forma de pôster à 62ª Reunião Anual da SBPC, realizada em Natal-RN, em julho deste ano. No que se refere ao Teatro, a pesquisa desenvolvida com o grupo foi um subproduto do projeto “Matrizes lúdicas do cômico”.

Para compor a dramatização, foram experimentados jogos de “quem”, “onde” e “a substância do espaço” (SPOLIN, 1979). Como referencial imagético do trabalho que, então, se propunha, foram observados trechos do filme *Tudo o que você queria saber sobre sexo, mas tinha medo de perguntar* (WOODY ALLEN, 1972), coletados on-line e disponibilizados para possibilitar a apropriação crítica de imagens e inspirar a movimentação cênica dos jogadores. O resultado foi uma cena de aproximadamente dez minutos, em que, por meio da expressão corporal e do jogo com bambolês, os estudantes representaram de duas maneiras o processo de divisão celular denominado meiose: as formas de divisão com e sem acidentes cromossômicos.

A referência ao teatro aplicado é colocada aqui somente para apontar suas possibilidades, que podem abrir uma discussão interessante, mas, no momento, esse estudo fugiria dos objetivos da pesquisa.

Os exercícios cômicos a partir de músicas, assim como as propostas de observação de duplas cômicas clássicas do cinema não surtiram os resultados esperados. Poderão ser desenvolvidos no próximo semestre, se for confirmado o interesse de alguns estudantes em continuar a trilhar o caminho dessa pesquisa de criação de *gags*.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGSON, Henri. *O Riso: ensaio sobre a significação da comichade*. Henri Bergson/trad. Ivone Castilho Benedetti. 2ª Ed. São Paulo: Martins Fontes 2007. (Coleção Tópicos)
- FAURE, Gérard & LASCAR, Serge. *O jogo dramático na escola primária* / Gerard Faure, Serge Lascar ; tradução Manuel Ruas. Lisboa: Estampa, 2000. 205p
- KOUDELA, Ingrid. *Jogos Teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 1988, 4ª. Ed.
- KOUDELA, Ingrid Dormien. *Texto e jogo*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PUPO, Maria Lucia de S. B. *Entre o Mediterrâneo e o Atlântico, uma aventura teatral*. São Paulo: Perspectiva/CAPES/FAPESP, 2005.
- RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, Representar*. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1979.
- SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais*. O fichário de Viola Spolin. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- SPOLIN, Viola. *O jogo teatral no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva, 1999.

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