

## O Mecânico colado no vivo: jogos para cenas cômicas

Prof. Dr. Fernando Lira Ximenes  
Professor do Curso em licenciatura em artes Cênicas do IFCE

Resumo: Este trabalho descreve diversos procedimentos para cenas cômicas, desenvolvidos com atores-pesquisadores do grupo CRISE (Grupo de Pesquisa em Comichidade, Riso e Experimentos do IFECE). Trata-se de jogos inspirados no princípio do Mecânico colado no vivo, abordado na obra *O Riso: ensaio sobre a significação da comichidade*, de Henri Bergson. Nesse ensaio, Bergson adota que a comichidade acontece, quando percebemos a vida desviar-se no sentido de uma mecânica. A partir desse princípio, o Grupo Crise vem elaborando diversos jogos para construções de personagens, falas e situações de cenas cômicas.

Palavras-chave: riso, jogos, cenas cômicas.

Encontramos na obra *O Riso: ensaio sobre a significação do cômico*, do filósofo francês Henri Bergson (1859-1941), uma reflexão bastante interessante sobre o efeito cômico e o seu mecanismo de fabricação.

Mesmo contendo limitações, o que nos chama a atenção para as reflexões de Bergson é a maneira como ele conseguiu formalizar diversas explicações clássicas para o risível num único modelo, resumido na sua célebre frase: “o cômico é o mecânico colado no vivo”, isto é, o risível se realiza quando a vida parece desviar-se no sentido de certa mecânica. Esse *leitmotiv* presente em todo o ensaio de Bergson é uma rica contribuição de possibilidades que nos inspira na criação de jogos para elaboração de cena cômica.

Os alunos-pesquisadores do GRUPO CRISE realizam exercícios na busca de ações físicas e vocais extracotidianas. A escolha das ações (físico-vocais) extracotidianas como metodologia deve-se ao fato de que, conforme Bergson (op. cit., p. 25), “(...) essa inflexão da vida na direção da mecânica é a verdadeira causa do riso.” É, portanto, justamente as formas de inflexões extracotidianas contidas nas ações físicas que esta pesquisa pretende encontrar como procedimentos para preparação de atores para cena cômica de modo a provocar o riso através da revelação do que há de mecânico na vida das personagens, das situações e das palavras, quando apresentadas diante do público.

As personagens, as situações e as palavras, muitas vezes, estão de tal forma amalgamadas entre si que se torna difícil ressaltar qual desses elementos motivou o riso. No entanto, por questões metodológicas, exemplificarei separadamente apenas três jogos para cada elemento de composição da cena cômica, que foram criados no CRISE, inspirados na perspectiva bergsoniana.

### Personagens

Os personagens cômicos estão em todas as partes. No fundo todos nós somos um tipo cômico, basta que identifiquemos no comportamento aquilo que muitas vezes temos de obsessivo, mecânico, repetitivo. Para parecer cômico, é preciso que o exagero não pareça ser o objetivo, mas um simples meio de que se vale o ator para tornar perceptível aos nossos olhos características risíveis que estão escondidas no meio do comportamento de todo ser humano.

### 1 O rosto como ação

**Objetivo:** Criar um repertório facial, sugestionado por ações.

**Descrição:** Pensar em uma ação para o rosto: sorrir, chorar, soprar, chupar, lambear, assoviar, etc. Executar a ação e congelar a expressão. Depois, falar de si aos demais, com expressão congelada, rígida de uma ação facial escolhida.

**Justificativa bergsoniana:**

(...) Um rosto é tanto mais cômico quanto mais nos sugere a idéia de uma ação simples, mecânica, em que a personalidade estaria absorvida para todo o sempre. Há corpos ocupados a chorar o tempo todo, outros a rir ou assobiar; outros a assoprar eternamente uma trombeta imaginária. São os mais cômicos de todos. (BERGSON, 2004, p. 18)

### 2 O corpo e o vício moral

**Objetivo:** Destacar pelo corpo o vício moral

**Descrição:** Todos caminham normalmente pela sala. A partir de um vício moral sugerido pelo professor, fazer transparecer o vício através de um gesto corporal.

**Justificativa bergsoniana:** “É cômico todo incidente que chame nossa atenção para o físico de uma pessoa quando está em questão é o moral”. (BERGSON, 2004, p. 38)

### 3 Corpo incomodado

**Objetivo:** Explicitar corporalmente desejos internos.

**Descrição:** Pensa-se num desejo, que não pode ser explicitado publicamente:

Ex: sexual, ira, inveja, fome, etc. Procure imaginar que ele está crescendo e deseja saltar para fora do corpo. Identificar por qual parte do corpo este desejo interno quer saltar para fora. Explicitar corporalmente, em diversos graus, a luta entre o desejo e a sua repressão. Apresente-se para grupo, negando com palavras este desejo, enquanto continua os gestos do corpo.

**Justificativa bergsoniana:**

Suponhamos que, em vez de participar da leveza do princípio que o anima, o corpo passe, para nós, de envoltório pesado e enleante, lastro importuno que prende ao chão uma alma impaciente por deixar o solo. Então o corpo se tornará para alma o que a roupa era há pouco para o próprio corpo: matéria inerte posta sobre uma energia viva. E a impressão de comicidade ocorrerá tão logo tenhamos claro sentimento dessa superposição. (BERGSON, 2004, p. 37)

## Situações

Na medida em que a vida nos parece desviar-se, tal qual um **mecanismo** que se **repete**, que se **inverte** ou que se **interpõe** como peças de uma engrenagem, acontece o **estranhamento**. E rimos disso tudo, quando nossas emoções estão **anestesiadas** para os atos em si, mas nossos sentidos estão atentos para **distração** do **automatismo** dessas ações. Isto não significa que haja uma reflexão comparativa – em alguns casos pode até haver –, mas sim, a percepção de que algo na noção que temos de **congruência** da vida foi afetado, foi **deformado**.

### 1 A pessoa coisificada

**Objetivo:** Criar cena com pessoas coisificadas.

**Descrição:** Formam-se grupos de dois ou três componentes e cria-se uma cena com começo, meio e fim, em que apenas um não é coisa, e os restantes sejam coisas a ser manipuladas. Deverá ser criado um som diferente para cada articulação da coisa, a ser produzidos pelos personagens-coisa.

**Justificativa bergsoniana:** “É cômica toda combinação de atos e de acontecimentos que nos dê, inseridas uma na outra, a ilusão de vida e a sensação nítida de arranjo mecânico.” (BERGSON, 2004, p. 51)

### 2 Repetição automática de gesto.

**Descrição:** Forma-se grupo de dois a três componentes. Determina-se uma profissão para um deles. Execute através de gestos, repetidas vezes, e ciclicamente, uma atividade dessa profissão. Cada grupo deve elaborar uma cena, em que o profissional, por distração, continua executando atividade num contexto incompatível com a profissão.

**Justificativa bergsoniana:**

imaginemos certa falta de elasticidade inata dos sentidos e da inteligência, em virtude da qual continua a ver o que já não existe, a ouvir o que já não ressoa, a dizer o que já não convém, enfim a adaptar-se a uma situação passada e imaginária quando seria preciso moldar-se pela realidade presente (BERGSON, 2004, p. 8).

### 3 Do dramático ao cômico

**Objetivo:** Transformar uma cena dramática em cômica a partir da evidencia dos gestos.

**Descrição:** Formar grupos de dois a quatro componentes. Cada grupo cria e apresenta uma cena dramática. (violência, medo, morte, etc), no máximo de dois minutos. Após apresentação, cada grupo deve repetir a cena de modo que os gestos sejam mais realçados, utilizando-se de qualquer artifício que force a recepção a concentrar-se mais na gesticulação (transposição espacial, por distanciamento ou proximidades entre os

personagens, por amplificação ou minimização por efeitos de diferenças de velocidades, etc.).

#### **Justificativa bergsoniana:**

(..) O gesto tem algo de explosivo, que desperta nossa sensibilidade pronta para deixar-se embalar, e que, lembrando-nos assim de nós mesmos, impede –nos de levar as coisas a sério. Portanto, a partir do momento em que nossa atenção incidir no gesto, e não no ato, estaremos na comédia. (BERGSON, 2004, p. 108)

#### **Palavras**

Independente da época, cultura ou língua, quando às palavras são aplicados os mecanismos de **inversão**, **repetição** ou **interferência das séries** elas podem vir a produzir um efeito risível. Mas para que esse efeito ocorra de fato, a fala deve ressaltar a **rigidez** da palavra, o **automatismo** do dito e a **distração** de quem a pronuncia.

#### **1 Frases independentes, formando sentido único**

**Objetivo:** Formar frases ambíguas

**Descrição:** Juntar duas frases de sentidos independentes e criar uma única frase a partir das duas frases. Ex: Ninguém tem direito de matar o seu semelhante. Só Deus tem o direito sobre a vida: **junção:** Só Deus tem o direito de matar o seu semelhante.

**Justificativa bergsoniana:** “(...) uma frase se torna cômica se continuar tendo sentido (...) se exprimir indiferentemente dois sistemas de idéias de todo independentes”. (BERGSON, 2004, p. 89)

#### **2 Palavras descontextualizadas**

**Objetivo:** Dar novos sentidos às palavras.

**Descrição:** Realiza-se em dupla. Cada dupla escolhe um tema (ex; frutas, animais, carros, bebidas, etc.). Monta-se um repertório de pelo menos dez palavras referentes ao tema. Improvisa-se uma situação em que só podem conter palavras do repertório, embora a situação não pertença ao contexto do tema escolhido.

**Justificativa bergsoniana:** “(...) uma frase se torna cômica se continuar tendo sentido depois de (...) se tiver sido obtida para um tom que não é o seu”. (BERGSON, 2004, p. 89)

#### **3 Gesto e palavra inconscientes**

**Objetivo:** Perceber a mecanicidade das palavras através dos gestos.

**Descrição:** Dada uma atividade (lavar roupa, arrumar a cama, trocar um pneu do carro, etc.), executa repetidas vezes os gestos, até decorar sua seqüência. Em, seguida,

executando os gestos memorizados, com um pequeno monólogo, contextualmente deslocado dos gestos anteriormente gerados.

**Justificativa bergsoniana:** “(...) A comicidade é aquilo graças a que a personagem se entrega sem saber, o gesto involuntário, a palavra inconsciente. Toda distração é cômica”. (BERGSON, 2004, p. 109)

### **Considerações**

Esta pesquisa não pretende fechar-se em fórmulas, mas, antes de tudo, escolher direcionamentos possíveis que possam obter os efeitos desejados. É nesse sentido que revisito o ensaio de Bergson sobre o riso, não como ponto de chegada, mas como ponto de partida, na intenção encontrar uma “trilha” que possibilite desenvolver procedimentos para atores na cena cômica. A questão aqui não será encontrar as causas do riso, muito menos provar a validade das declarações de Bergson relativas à comicidade, conferindo-lhe legitimação por uma prática, mas encontrar estratégias, firmar um roteiro para exercícios práticos do ator de modo a suscitar o riso na perspectiva do mecânico colado no vivo.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

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

XIMENES, Fernando Lira. *O Ator risível: procedimentos para as cenas cômicas*. Fortaleza. Expressão Gráfica: 2010.