



BRITO, Iremar Maciel de. A memória da comédia romana na criação do jogo do personagem picaresco. Rio de Janeiro: UNIRIO-UERJ. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro; Professor Adjunto 04.

RESUMO

No século III A.C. surgiu em Roma a comédia paliata. Era inspirada em assuntos helênicos, profundamente baseada no tipo, no drama familiar e nos “qui-pro-quos” do dia-a-dia. Plauto foi o grande artífice desse tipo de teatro. Entre suas peças destaca-se “Amphitruo”, onde o personagem Sósia é um criado a esperto e tolo ao mesmo tempo. Entretanto, esse personagem mau caráter e ao mesmo tempo frágil, porém sempre engraçado, acabou entrando para a história do teatro, recriado por inúmeros autores. O Sósia plautino, portanto, acabou transformando-se no chamado “pícaro”, que tem as mesmas características do original romano. Tentando entender os jogos desse tipo de personagem, encontramos sempre a mesma sequência: 1 – Ação (criada pelo herói): a apresentação da esperteza do herói; 2 – Reação (criada pelo anti-herói): o desmascaramento da esperteza do herói; 3 – Consequência (criada pelo herói): a falsa transformação do herói. Assim, inspirados na memória da comédia paliata, pretendemos discutir os elementos básicos da criação do roteiro de um jogo teatral picaresco.

PALAVRAS-CHAVE: Memória; Comédia ; Jogo.

ABSTRACT

In the third century BC in Rome came the comedy paliata. It was inspired by Hellenic subjects, deeply based on type, family drama and the "qui-pro-quo" day-to-day. Plautus was the great artisan of this type of theater. Among his plays stands out "Amphitruo" where the character is a servant Sosia the smart and stupid at the same time. However, this character and bad character both fragile, but always funny, ended up going to theater history, recreated by many authors. Sosia, so he turned the so-called "picaro", which has the same characteristics of the original Roman. Trying to understand the games of this type of character, we always find the same sequence: 1 - Action (created by the hero): the presentation of the hero's cleverness, 2 - Reaction (created by the anti-hero): the unmasking of the hero's cleverness; 3 - Consequence (created by the hero): transformation of the false hero. So, inspired by the memory of comedy paliata, we intend to discuss the basic elements of the creation of a theatrical play script picaresque.

KEYWORDS: Memory, Comedy, Game.

No século III A.C. surgiu em Roma a comédia paliata. Era inspirada em assuntos helênicos, profundamente baseada no tipo, no drama familiar e nos “qui-pro-quos” do dia-a-dia. Plauto foi o grande artífice desse tipo de teatro. Entre suas peças destaca-se “Amphitruo”, onde o personagem Sósia é um criado esperto e tolo ao mesmo tempo. Entretanto, esse personagem mau caráter e ao mesmo tempo frágil, porém sempre engraçado, acabou entrando para a história do teatro, recriado por inúmeros autores. O Sósia plautino, portanto, acabou transformando-se no chamado “pícaro”, que tem as mesmas características do original romano.

Desde o Renascimento, no entanto, quando, no século XVI, os textos da comédia latina, principalmente os de Plauto e Terêncio foram redescobertos, o *Amphitruo*, passou a ser imitado e recriado.

A comicidade em Bergson

Encontramos em Bergson, mais precisamente em *O riso*, a teoria adequada para apoiar nossas pesquisas. Neste trabalho, examinando os mecanismos criadores do riso, Bergson buscou depreender algumas leis que pudessem explicá-los.

Assim, Bergson estabeleceu processos formadores da comicidade: “repetição”, “inversão” e a mistura desses dois processos, formando um terceiro, chamado de “interferência das séries”.

1 – A “repetição” é um processo de criação da comicidade que surge espontaneamente, na relação entre os homens, como um elemento mecânico que se instala dentro da vida e impede a sua progressão natural, fazendo-a voltar constantemente, e, por isso mesmo, caricaturando-a. Assim, buscando explicar o mecanismo da “repetição”, Bergson escreveu:

Já não se trata, como antes vimos, de uma palavra ou expressão repetidas por certo personagem, mas de uma situação, isto é, uma combinação de circunstâncias, que se repete exatamente em várias ocasiões, contrastando vivamente com o curso cambiante da vida.

.....
As vezes é entre grupos de personagens diferentes que a mesma cena se reproduz. É freqüente então que o primeiro grupo seja formado por patrões e o segundo por domésticos. Estes virão a repetir em outra tonalidade, transposta em estilo menos nobre, uma

cena já representada pelos patrões. Parte da peça *Dépit Amoureux* (Despeito Amoroso) é construída nesse plano, assim como *Amphitryon* (Anfitrião). (BERGSON, 1987; p. 51).

2 – A “inversão” acontece quando a ordem natural de alguma coisa é quebrada, instalando o mecânico e o rígido no movimento constante da vida. Bergson define esse mecanismo de criação da comicidade da seguinte maneira:

Esse processo tem muita analogia com o primeiro, razão pela qual vamos nos limitar a defini-lo sem entrar nas aplicações. Imaginemos certos personagens em dada situação: obteremos uma cena cômica fazendo com que a situação volte para trás e com que os papéis se invertam.

.....
Assim é que nos rimos do acusado que dá lição de moral ao juiz, da criança que pretende ensinar aos pais, enfim, do que acabamos de classificar como mundo às avessas.

3 – A “interferência das séries” é um processo de criação da comicidade que consiste na mistura, num só momento, da “repetição” e da “inversão”, fazendo o mecânico, ou o rígido, interferir no movimento da vida. Assim, a “interferência” é explicada por Bergson:

Contudo já falamos bastante da repetição e da inversão. Chegamos à “interferência das séries”. Trata-se de um efeito cômico cuja fórmula é difícil de extrair, por causa da extraordinária variedade das formas sob as quais se apresenta no teatro. Talvez pudéssemos defini-la: “Uma situação será sempre cômica quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos.

Esses processos, segundo Bergson, estão na base dos tipos de comicidade, teorizados por ele. Estudando as formas, atitudes e movimentos cômicos em geral, Bergson criou sua teoria. Nela, a comicidade surge a partir da intromissão do rígido e do mecânico no movimento da vida. Foi isso o que

ele procurou demonstrar, criando suas leis sobre três tipos básicos de comicidade, que percorrem ao mesmo tempo a esfera da vida e da comédia teatral: comicidade de situações, de palavras e de caráter.

A comicidade de caráter em Bergson

Enfocaremos nesse trabalho, apenas a Comicidade de caráter – Bergson, na obra citada, explica os mecanismos desse tipo de comicidade, afirmando:

Em resumo, se deixamos de lado, na pessoa humana, o que interessa à nossa sensibilidade e consegue nos comover, o resto poderá converter-se em cômico e o cômico estará na razão direta da parte de rigidez que aí se manifesta.

Em certo sentido, poder-se-ia dizer que todo caráter é cômico, desde que se entenda por caráter o que há de já feito em nossa pessoa, e que está em nós em estado de mecanismo montado, capaz de funcionar automaticamente. Será aquilo pelo que nos repetimos. E será também, por conseguinte, aquilo que outros nos poderão imitar.

Voltamos assim, por um longo desvio, à dupla conclusão extraída no transcurso do nosso estudo. Por um lado, certa pessoa jamais é ridícula a não ser por um aspecto que se assemelhe a um desvio, por alguma coisa que viva nela, sem com ela se organizar, à maneira de um parasita: por isso esse aspecto se observa de fora e pode também corrigir-se. (BERGSON, 1987; p. 78).

A comicidade de caráter em Plauto

Assim, utilizando a base teórica das leis bergsonianas sobre o cômico, que se prestam muito bem à análise da comicidade no teatro, procuraremos discutir a sua criação em *Amphitruo*, comparando-a, posteriormente, à dos outros textos que fizeram do original plautino o ponto de partida e a referência de sua recriação do mito de Hércules.

O personagem Sósia, numa espécie de apresentação ao público, na primeira cena do primeiro ato de *Amphitruo*, fazendo uma auto-análise, define-se como preguiçoso e covarde, amante da comida e da bebida,

sempre pronto a agir em benefício próprio e, por isso mesmo, merecedor de eventuais castigos que seu amo lhe impõe. No entanto, é a alma da comédia, colorindo-a com sua personalidade e suas ações claramente risíveis, , como podemos ver no seguinte trecho de *Amphitruo*:

SÓSIA - Mas a tudo isso me obrigou a impaciência de meu amo que me levou a sair do porto, sem eu querer, ainda de noite. Não é verdade que ele me poderia ter mandado de dia? Mas é duro servir a um homem rico. O escravo do opulento é o mais infeliz de todos. De noite ou de dia tem sempre alguma coisa que se faça, alguma coisa que se tem de realizar ou de dizer, só para que se não esteja quieto. Um homem rico que não tem experiência nem de trabalho, nem de fadigas, julga que se pode fazer tudo o que lhe vem à cabeça ; pensa que tudo está certo e não se importa com o trabalho que possa dar. E nem vai sequer refletir se é justo ou injusto aquilo que mandou. É por isso que quem serve tem de esperar muita injustiça; mas é uma carga que se tem de suportar e aguentar, qualquer que seja o trabalho que dê. (PLAUTO, 1978; p. 39).

No entanto, esta leve crítica não tem nada de revolucionário, pois em toda a sua obra Plauto não fez mais que ratificar as instituições romanas. Assim, até mesmo a abominável instituição da escravidão ele chegava a aceitar, sem uma crítica, colocando na boca do escravo as seguintes palavras:

SÓSIA - Quem haverá de mais audaz e mais confiante do que eu, que bem sei dos costumes da juventude e que ando sozinho noite fora? Que vou fazer se os triúmviros me meterem na cadeia? Amanhã tiram-me da cela e levam-me para as chicotadas, sem mesmo me deixarem que me defenda; nenhum socorro tenho a esperar do meu dono e não haverá ninguém que não ache que mereço o castigo. Oito homens fortes malhariam em mim como se eu fosse uma bigorna. E era com essa hospitalidade que eu seria recebido ao regressar. (PLAUTO, 1978; p. 37).

Na seqüência desta cena, Mercúrio, com a aparência física de Sósia, confunde o escravo de Anfetrião, num dos quiproquós mais engraçados da comédia. Aqui Plauto estabelece uma relação entre os personagens mais diferentes da vida romana, o deus e o escravo, aquele que tudo podia e o outro que nada possuía, nem mesmo a sua liberdade. Temos de um lado um deus que se faz passar por escravo e do outro o próprio escravo que

não pode se passar por si mesmo, sob pena de ganhar uma surra. Afinal, quem é Sósia ou a quem pertence essa identidade? O mais forte tem a resposta na ponta do porrete, como podemos perceber no seguinte diálogo:

MERCÚRIO – A quem pertences tu?

SÓSIA – A Anfitrião, já disse. Sou Sósia.

MERCÚRIO – Então vais apanhar mais, por estares a dizer bobagens. Eu é que sou Sósia, não és tu!

SÓSIA (à parte) – Queiram os deuses que tu o sejas! E que eu me transforme em quem te chega!

MERCÚRIO – Ainda rosnas?

SÓSIA - Já me calo.

MERCÚRIO – Quem é teu dono?

SÓSIA – Quem tu quiseres.

MERCÚRIO – E agora, como é que te chamas?

SÓSIA – Eu não sou ninguém a não ser quem tu mandares.

MERCÚRIO – Mas tu dizias que eras Sósia e pertencias a Anfitrião.

SÓSIA – Foi engano. O que eu queria dizer é que era um sócio de Anfitrião.

MERCÚRIO – Eu bem sabia que não tínhamos nenhum escravo chamado Sósia a não ser eu.. Tu não estavas em teu perfeito juízo. (PLAUTO, 1978; p. 47).

Assim instaura-se o humor plautino, a partir de quiproquós, confusões de identidade, gerando o duplo e o jogo do ser e parecer, sempre com a preocupação de informar à platéia o que está acontecendo, para tirar maior partido humorístico das situações e preparar uma reação favorável à comédia.

Na seqüência desta cena, Mercúrio, com a aparência física de Sósia, confunde o escravo de Anfitrião, num dos quiproquós mais engraçados da comédia. Aqui Plauto estabelece uma relação entre os personagens mais diferentes da vida romana, o deus e o escravo, aquele que tudo podia e o outro que nada possuía, nem mesmo a sua liberdade. Temos de um lado um deus que se faz passar por escravo e do outro o próprio escravo que não pode se passar por si mesmo, sob pena de ganhar uma surra. Afinal, quem é Sósia ou a quem pertence essa identidade? O mais forte tem a

resposta na ponta do porrete, como podemos perceber no seguinte diálogo:

MERCÚRIO – A quem pertences tu?

SÓSIA – A Anfitrião, já disse. Sou Sósia.

MERCÚRIO – Então vais apanhar mais, por estares a dizer bobagens. Eu é que sou Sósia, não és tu!

SÓSIA (à parte) – Queiram os deuses que tu o sejas! E que eu me transforme em quem te chega!

MERCÚRIO – Ainda rosnas?

SÓSIA - Já me calo.

MERCÚRIO – Quem é teu dono?

SÓSIA – Quem tu quiseres.

MERCÚRIO – E agora, como é que te chamas?

SÓSIA – Eu não sou ninguém a não ser quem tu mandares.

MERCÚRIO – Mas tu dizias que eras Sósia e pertencias a Anfitrião.

SÓSIA – Foi engano. O que eu queria dizer é que era um sócio de Anfitrião.

MERCÚRIO – Eu bem sabia que não tínhamos nenhum escravo chamado Sósia a não ser eu.. Tu não estavas em teu perfeito juízo. (PLAUTO, 1978; p. 47).

Assim instaura-se o humor plautino, a partir de quiproquós, confusões de identidade, gerando o duplo e o jogo do ser e parecer, sempre com a preocupação de informar à platéia o que está acontecendo, para tirar maior partido humorístico das situações e preparar uma reação favorável à comédia.

Jogos de caráter do personagem picaresco

Tentando entender os jogos desse tipo de personagem, encontramos sempre a mesma sequência:

1 – Ação (criada pelo herói): a apresentação da esperteza do herói;

2 – Reação (criada pelo anti-herói): o desmascaramento da esperteza do herói;

3 – Consequência (criada pelo herói): a falsa transformação do herói.

Conclusão

Assim, inspirados na memória da comédia paliata, pretendemos discutir os elementos básicos da criação do roteiro de um jogo teatral picaresco. Esse jogo, marcado por três ações importantes, estabelece as principais bases da criação do pícaro, ação heroica, reação anti-heróica e decepção final. Evidentemente, tudo num diapasão cômico. Assim, ou seja, utilizando esse ponto de vista, podemos criar situações próprias para a interferência do personagem picaresco, desde que se conserve os pressupostos humorísticos que lhe dão sustentação.

Bibliografia

BERGSON, Henry. *O riso*. Rio de Janeiro: Ed. Guanabara. 1987.

PLAUTO. *Comédia Latina - Amphitruo*. Rio de Janeiro: Ed. Edouro. 1987.

FIM