

## Ensaio para um mergulho lúdico na comicidade

Rosimeire Gonçalves Santos  
Universidade Federal de Uberlândia  
Mestre  
Professora

**Resumo:** Esboço inicial dos caminhos do projeto de pesquisa docente *Matrizes lúdicas do cômico*, apresentado ao curso de Teatro da UFU, no primeiro período de 2009. A pesquisa tem como primeiro traço o estudo teórico e prático da improvisação teatral baseada nos princípios dos theater games (SPOLIN, 1977) e do *jeu dramatique* (PUPO, 1995; RYNGAERT, 1977; RYNGAERT, 2009), visando à apropriação cômica da ludicidade dessas práticas teatrais para fundamentar a criação de gags.

O objeto de estudo se subdivide entre o ponto anterior e a análise de gags de grandes atores de teatro e cinema, especialmente do cinema mudo. O objetivo dessa unidade é observar os recursos cômicos mobilizados por eles, aliar esse estudo à improvisação com jogos, criar repertório próprio dos estudantes e impulsionar seus trabalhos de interpretação cômica.

As bases teóricas para esse momento da pesquisa são, além da teoria dos jogos já citada, os ensaios de Henri Bergson sobre o cômico (BERGSON, 2007), o de Pirandello sobre o humorismo (GUINSBURG, 1999), o *Manual Mínimo do Ator*, de Dario Fo (FO, 2004), e o livro publicado por Neide Veneziano a respeito desse cômico italiano: *A Cena de Dario Fo*. (VENEZIANO, 2002).

A pergunta atual é se propostas de jogos teatrais ou de jogos dramáticos na linha francesa poderiam servir como ferramentas para o jogo cômico. Um desdobramento provável dessa questão é buscar identificar no jogo cômico de atores consagrados, características do trabalho de ator que se aproximem dessas práticas de jogos e treiná-las no contexto da preparação de jovens atores.

**Palavras-chave:** lúdico, cômico, gags, jogos

### 1. O lúdico e o cômico

O projeto aqui relatado cumpre a exigência de se desenvolver pesquisa como parte integrante da atividade docente na Universidade Federal de Uberlândia, preferencialmente articulada com as atividades de ensino e extensão.

O objetivo da disciplina *Jogo teatral aplicado à educação*, ministrada no primeiro semestre de 2009, era experimentar modalidades variadas de jogos em sala de aula. Nesse contexto e durante o treinamento ministrado aos estagiários do projeto de extensão “Pediatrias do Riso”, que visitam semanalmente a Pediatria do Hospital das Clínicas da UFU, foram observadas possibilidades interessantes de se instaurar a comicidade a partir de práticas lúdicas de improvisação, baseadas em técnicas do jogo teatral de Viola Spolin e do jogo dramático francês (*jeu dramatique*).

Com base nessas observações, formulou-se a questão: será que propostas de jogos teatrais ou de jogos dramáticos na linha francesa podem servir como ferramentas para o jogo cômico?

## 2. Aporte teórico

Para se estabelecer um referencial comum sobre as possíveis intersecções entre ludicidade e comicidade, decidiu-se pesquisar sobre a arte de comediantes do cinema, americanos e italianos, pioneiros do cômico ou atores contemporâneos. A dinâmica será a apresentação de exemplos de *gags* aos estudantes, com a proposta de tomá-las como modelo de ação para a improvisação cômica.

O conceito de modelo de ação é apresentado por Ingrid Koudela, quando propõe experimentos com a peça didática de Bertolt Brecht como pretexto para o jogo e a recriação cênica a partir da atividade lúdica. Nesse contexto, o foco da criação é investigar e problematizar as variantes possíveis de ação determinadas pelas relações entre os envolvidos, considerando o problema proposto no texto (KOUDELA, 1991).

No decorrer da pesquisa, será avaliada a pertinência de se incluírem experimentos sobre o caráter cômico de certas músicas, a partir de dois focos distintos: a música caipira, de que são exemplos as duplas *Alvarenga e Ranchinho* e *Caju e Castanha* e a Música de Câmara recontextualizada através de processos lúdicos e cômicos, cujos expoentes considerados serão o grupo argentino *Les Luthiers* e a italiana *Banda Osiris*.

Os estudos de improvisação teatral sistematizada na forma de jogos têm avançado bastante nos últimos anos. O trabalho de Viola Spolin foi traduzido e contextualizado pela professora Dra. Ingrid Koudela e já foi assimilado como uma possibilidade para o ensino de Teatro na educação escolar. (KOUDELA, 1977).

Na linha dos jogos dramáticos de origem francesa, Jean-Pierre Ryngaert por duas vezes ministrou oficinas no programa de Pós-Graduação da Universidade de São Paulo, a convite da professora Dra. Maria Lúcia Pupo, responsável por introduzir o tema no contexto dos estudos em Pedagogia Teatral no Brasil. (PUPO, 2005; RYNGAERT, 1977; RYNGAERT, 2009).

A respeito do cômico, eram escassas as publicações específicas, no Brasil. Alguns tratados históricos abordavam genericamente o assunto (TOUCHARD, 1978, BENTLEY, 1981), até ser publicado o estudo do filósofo Henri Bergson (BERGSON, 1983). Embora um tanto determinista, a obra de Bergson, publicada em 1900, antevê a multiplicação das

possibilidades cômicas, com o advento do cinema. Basicamente, o autor situa a técnica do ator cômico no domínio do corpo, utilizando-se dos recursos da mecanicidade e da repetição. Esse será o principal referencial teórico da pesquisa, aliado ao ensaio de Pirandello sobre o humorismo (GUINSBURG, 1999), ao *Manual Mínimo do Ator* de Dario Fo (FO, 2004) e aos demais estudos sobre o cômico constantes na bibliografia (MINOIS, 2003; SCALA, 2003; VENEZIANO, 2002).

## 2. Proposta de um método

O empreendimento inicial foi a escrita do projeto docente, para o qual se realizou pesquisa bibliográfica com a finalidade de cotejar conceitos de lúdico e cômico na visão de autores relevantes para a área da Pedagogia do Teatro ou da Teoria Teatral.

Dando continuidade ao trabalho, propôs-se a discussão desses conceitos em tópicos pertinentes do conteúdo da disciplina *Jogo teatral aplicado à educação*, no primeiro semestre letivo de 2009. O trabalho tomou dimensões consideravelmente mais ampliadas com a oferta da disciplina optativa *Tópicos Especiais em Técnicas Artísticas - Matrizes Lúdicas do Cômico*, no segundo semestre.

A oferta da disciplina teve origem nos encontros quinzenais programados para treinamento dos estagiários do projeto de extensão “Pediatras do Riso”, aos quais será feita a proposta de desenvolver a pesquisa de *gags* em dupla.

No contexto da disciplina, serão propostos dois tipos de jogos:

2.1. Desde os exercícios mais básicos de Viola Spolin, que problematizam o sujeito (quem), a ação (o que) e o lugar teatral (onde), até os jogos mais avançados como “a natureza do espaço” e “dar e tomar”, problematizando sempre a noção spoliniana de “fiscalização”. Durante a execução dos jogos, serão dadas instruções que acrescentarão noção de comicidade ao foco naturalmente proposto (SPOLIN, 1977).

2.2. Jogos inspirados no *jeu dramatique* (PUPO, 2005; RYNGAERT, 1977; RYNGAERT, 2009), problematizando a recepção teatral, o desenvolvimento da narrativa com fragmentos e a escrita de protocolos para possibilitar a participação ativa e reflexiva de cada estudante na pesquisa e também a apropriação de suas contribuições na retomada do jogo a partir da leitura dos protocolos. Esse provável efeito cascata da representação poderá ser utilizado para

dialogar com Bergson, na apropriação de sua idéia da repetição como geradora do riso (BERGSON, 1983).

No desenvolvimento da pesquisa, com previsão de conclusão em 2010, o grupo será desafiado a um novo tipo de experimento: a observação de *gags* de atores cômicos do cinema para serem consideradas modelos de ação, tomando como base teórica o trabalho com a peça didática realizado por Brecht e seus seguidores (KOUDELA, 1991).

Serão mostradas cenas de filmes de Buster Keaton, Harold Lloyd, do trio de Irmãos Marx, trechos de peças filmadas de Dario Fo, cenas de filmes de Roberto Benigni/Massimo Troisi e *gags* das duplas de comediantes Franco Franchi/Ciccio Ingrassia e Stan Laurel/Oliver Hardy.

A partir dessas cenas apropriadas como modelo de ação e recontextualizadas através da prática de jogos, espera-se que as duplas de estudantes criem seus próprios repertórios de *gags* que deverão ser apresentadas ao público de hospitais, asilos, creches, ou mesmo na rua, em espaços abertos do *campus*. Serão privilegiados os lugares que não delimitem de antemão o espaço do palco e o da platéia, para que seja posto em questão a cada apresentação.

A recepção das *gags* resultantes da pesquisa será problematizada por meio do registro das experiências na elaboração de protocolos que proporcionarão a retomada do jogo, em uma proposta de formas abertas, “em abismo”, bastante apreciadas na proposição de jogos franceses, bem como nos estudos de semiótica teatral.

Com a retomada de jogo a partir do protocolo, o cômico e o lúdico serão novamente questionados. Esse também será o momento de se refletir sobre a proposta de se agregarem à pesquisa os elementos cômico-musicais. Considerando a possibilidade de se efetuar esse desdobramento da pesquisa, se partirá para a leitura das letras de músicas cômicas das duplas *Alvarenga e Ranchinho* e *Caju e Castanha*, acompanhadas do áudio correspondente. A partir desse exercício de escuta, será proposta a criação de *gags* originais a partir dos motivos extraídos das músicas.

Em seguida, será proposto trabalho semelhante de apropriação do conceito de cômico-musical, com exemplos do grupo argentino *Les Luthiers* e da *Banda Osiris*, da Itália. Em ambos os casos, as cenas e as músicas mostradas serão acompanhadas da tradução em português.

O mesmo trabalho de criação de *gags* originais proposto para a música caipira será repetido com a Música de Câmara, que já era tratada comicamente nos grupos originais e, então, será proposta para o jogo com o foco na apropriação das técnicas desenvolvidas para se extrair comicidade da música.

A etapa final da pesquisa consistirá na retomada da discussão sobre os conceitos de cômico e lúdico e as maneiras encontradas para fazê-los interagir na improvisação teatral. Esse debate deverá resultar em um seminário aberto ao público, com demonstrações práticas e exposições orais dos pesquisadores.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BERGSON, Henri. **O Riso**: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.
- FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: SENAC, 2004.
- GUINSBURG, J. **Pirandello**. Do Teatro no Teatro. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- KOUDELA, Ingrid. **Brecht, um jogo de aprendizagem**. São Paulo: Perspectiva, 1991.
- KOUDELA, Ingrid. **Jogos Teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 1988, 4ª. Ed.
- MINOIS, George. H. **História do riso e do escárnio**. São Paulo: Ed. UNESP, 2003.
- PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 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.
- SANTOS, Rosimeire. **Teatralização do espaço escolar**: práticas teatrais com jogos no Ensino Médio. Dissertação de Mestrado. São Paulo: ECA/USP. 2002. Orientadora: Profa. Dra. Maria Lucia S. B. Pupo.
- 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.