

**UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES CÊNICAS**

O JOGO, A MÁSCARA E O ESPAÇO:

da *commedia dell'arte* à apropriação dos espaços da escola

Otávio Sarti Alves

Orientadoras:

Profa. Dra. Maria Lúcia de Souza Barros Pupo

Profa. Ma. Adriana Silva de Oliveira

São Paulo

2022

OTÁVIO SARTI ALVES

O JOGO, A MÁSCARA E O ESPAÇO:

da *commedia dell'arte* à apropriação dos espaços da escola

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do grau de licenciado em Artes Cênicas.

Orientadoras:

Profa. Dra. Maria Lúcia de Souza Barros Pupo

Profa. Ma. Adriana Silva de Oliveira

São Paulo

2022

FOLHA DE APROVAÇÃO

Otávio Sarti Alves

O jogo, a máscara e o espaço: da *commedia dell'arte* à apropriação dos espaços da escola

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo para obtenção do grau de licenciado em Artes Cênicas.

Aprovado em:

Banca examinadora

Profª. Dra. Maria Lúcia de Souza Barros Pupo

Instituição: Universidade de São Paulo

Assinatura: _____

Profª. Ma. Adriana Silva de Oliveira

Instituição: Universidade de São Paulo

Assinatura: _____

Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa

Instituição: Universidade de São Paulo

Assinatura: _____

Profª. Dra. Verônica Gonçalves Veloso

Instituição: Universidade de São Paulo

Assinatura: _____

Ao meu irmão Henrique, que muito me ensinou

AGRADECIMENTOS

Àqueles e àquelas que toparam vestir a máscara e jogar este jogo comigo: Alex, Annais, Nini, Rodrigo e Yara. E aos que tiveram por algum momento conosco: Emílio, Gabriel, Isabella, Maria Clara e Sofia. Espero ter dado o máximo de mim para que esta experiência tenha sido significativa para vocês.

À Malu, pela ética, carinho e cuidado empenhados na orientação deste trabalho.

À Adriana, co-orientadora, pela recepção amorosa na Escola de Aplicação, pelas trocas afetuosas de saber e experiência e por pegar na minha mão para aprendermos juntos.

Aos professores Verônica e Felisberto, pela relação carinhosa que tenho com cada um e por aceitarem o convite para debater meu trabalho.

Aos meus pais, Marlene e Leandro; ao meu irmão, Henrique; à minha avó Neide; à minha tia Lucy; à minha tia Léia e à minha prima Gláucia; à toda minha família e aos meus padrinhos, Silvana, Aurélio e Cleide, que não cessaram esforços em me apoiar.

Ao vô Pedro e à vó Inhota, que não estão mais entre nós neste mundo físico.

Aos amigos da turma 019 do CAC, por todos os momentos compartilhados.

Às professoras e aos professores do Departamento de Artes Cênicas.

Aos professores que tive no Senac: João Paulo, Marcelo, Renata e Ulisses, por terem expandido meus horizontes.

Aos parceiros da X Turma do Técnico em Teatro, o eterno Grupo Teatral Apanela.

À minha amiga Brenda, por ser um encontro para a vida toda.

Aos amigos rabugentos André, Beto, Cláudia, Fefa, Gilvan, Isadora, Juliano, Laryssa, Manu, Renan, Rogéria e Tuca e à Rabugentos Cia. Teatral, que foram e são fundamentais na minha caminhada pelo teatro.

Ao também rabugento Zéluiz, que me inspira.

Ao Américo, que primeiro me abriu os caminhos do palco.

A todos os que de algum forma me incentivaram e acreditaram em mim.

RESUMO

Este trabalho se refere a uma investigação de práticas artístico-pedagógicas a partir da *commedia dell'arte* e com vistas à apropriação dos espaços da escola. Para tanto, busca entender a ligação da forma teatral com o grotesco medieval e com o espírito de jogo, além da investigação do espaço e de sua potência de resignificação. Propõe, então, relato e problematização acerca do componente prático realizado em forma de oficina. A prática se deu no contraturno dos estudantes de 9º ano e Ensino Médio da Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da USP.

Palavras-chave: *commedia dell'arte*, jogo, máscara, espaço, escola

SUMÁRIO

Como o despertar da máscara neutra.....	p.07
<i>1o trecho do diário</i>	p.15
1. A <i>commedia</i> e o jogo para partilhar espaços.....	p.16
1.1 Do carnaval à <i>commedia</i> : o grotesco e tudo o que há de mundano.....	p.16
1.2 O grotesco e o jogo.....	p.20
1.3 O grotesco limitado?.....	p.23
<i>2o trecho do diário</i>	p.26
2. O espaço e sua potência de resignificação.....	p.28
2.1 O lugar e o espaço.....	p.28
2.2 A <i>commedia</i> e o espaço.....	p.29
2.3 Espaço real e espaço ficcional.....	p.32
<i>3o trecho do diário</i>	p.34
3. Os jogos <i>dell'arte</i> e a criação de um processo.....	p.35
3.1 Jogos <i>dell'arte</i> : recriar e reinventar.....	p.35
3.2 Ocupar o espaço com a máscara: um percurso.....	p.37
<i>4o trecho do diário</i>	p.55
4. Um olhar da máscara para o espaço: alguns indicadores.....	p.56
4.1 O ponto de início de um processo?.....	p.56
4.2 O jogo e a máscara para lançar outros olhares.....	p.67
<i>5o trecho do diário</i>	p.73
5. Considerações finais.....	p.74
Epílogo.....	p.75

COMO O DESPERTAR DA MÁSCARA NEUTRA

Ei, você que está lendo. Para começarmos nosso trabalho, gostaria de fazer um convite a uma prática rápida. Te convido a congelar aí mesmo onde você está, da maneira que estiver. Mas congele mesmo, não vale roubar. Agora, preste atenção no seu próprio corpo. Como estão suas pernas? E sua coluna? Você está sentado? Em pé, deitado? E sua respiração: está calma ou agitada? Você está com dor em alguma parte do corpo?

Expanda seu campo de atenção e perceba agora o ambiente em que você está. É um quarto? Uma sala, uma cozinha, um banheiro? Um escritório? Uma sala de estudos? Tem mais pessoas perto de você ou está sozinho? Perceba os espaços vazios e os espaços preenchidos, seja por pessoas ou por coisas. As dimensões desse espaço são grandes ou pequenas? Perceba quais cores predominam nesse espaço. É um espaço que você costuma frequentar? Quais são as sensações ou afetos despertados quando você está aí?

Agora pode descongelar. A pose em que você estava te causou algum incômodo? Está com dor em alguma parte do corpo? Te convido a soltar os braços e as pernas, a deixar a coluna ereta e fazer movimentos circulares com os ombros, bem lentamente. Enquanto os ombros estiverem subindo, inspire com calma pelo nariz. Enquanto estiverem descendo, solte o ar dos pulmões pela boca. Repita esse movimento algumas vezes para soltar a musculatura e evitar tensões acumuladas.

Neste momento vem uma parte em que você precisa se afastar um pouco destas páginas, mas não tem problema: leia as instruções que aqui estão, vá para a prática e logo depois volte aqui pra continuarmos. Te convido a olhar o entorno e escolher um recorte do espaço que te rodeia — um canto, um lado, uma passagem, um meio... Vá até esse recorte e faça, sem pensar muito, uma pose que componha com o espaço escolhido. Como seu corpo responde a esse recorte de espaço? Como seu corpo o modifica? Seu corpo imita formas, tamanhos, cores? Ele os nega, os complementa?

Quando feita essa pose, peça a alguém ou tente você mesmo registrar uma fotografia do seu corpo no espaço. Se não conseguir, não tem problema: tire uma fotografia mental e registre na memória essa prática de composição do corpo no espaço.

Pronto, agora vai lá e faz!

[...]

Fez? Voltou? Podemos continuar?

O que acabou de ser proposto é, de certo modo, um lançar de olhar para o espaço, uma prática que procura outros modos de perceber os lugares em que estamos e maneiras outras de ocupá-lo, mesmo que por um curto tempo. Você já tinha ocupado esse espaço aí de forma parecida? Algo mudou? Descobriu algo novo sobre esse espaço, uma nova percepção? Que sensações essa prática te trouxe?

Com essa proposta inicio este trabalho porque ela se relaciona diretamente com as práticas a que aqui faremos referência e sobre as quais iremos refletir. Esta monografia e o processo prático abarcado por ela compõem meu trabalho de conclusão de curso na Licenciatura em Artes Cênicas, vivido na Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo entre os anos de 2019 e 2022.

Este é um trabalho de caráter teórico-prático acerca das possibilidades de invenção de práticas artístico-pedagógicas a partir da *commedia dell'arte* e com vistas à apropriação dos espaços da escola. Consiste no ponto de intersecção entre muitos caminhos até aqui por mim trilhados, além de interesses pessoais, reflexões, percepções e vontades, e tem como germe diversas experiências tidas ao longo da minha formação, tanto na graduação quanto no período anterior a ela.

A vontade de trabalhar com espaços escolares decorre de algumas dessas experiências. Uma delas se trata de um trabalho desenvolvido durante dois anos como bolsista PUB¹ na Escola de Aplicação da Faculdade de Educação da USP, no projeto “Oficina de Arte – espaço de criação e criação do espaço-reflexão”². Em tal projeto, pude experimentar, eminentemente na prática, a atuação de um professor no cotidiano de uma escola pública da Rede USP de educação básica, acompanhando e auxiliando no planejamento e condução das aulas de arte para turmas de Ensino Fundamental e Médio. Foi através da referida bolsa que pude conhecer de perto o cotidiano da Escola de Aplicação, fascinante na medida em que podemos perceber

¹ Sigla para “Programa Unificado de Bolsas”, oferecido pela Universidade de São Paulo como forma de zelar pela permanência estudantil e promover projetos acadêmicos de ensino, pesquisa e extensão.

² Supervisionado inicialmente pela Profa. Ma. Maria Cláudia Mussolin, durante alguns meses pela Profa. Dra. Débora Niéri, e por um ano e meio pela Profa. Ma. Adriana Oliveira. A elas, devo graças pelo acolhimento e aprendizado.

suas particularidades — como quando nos voltamos ao seu *locus* privilegiado, no interior do espaço acadêmico da maior universidade da América Latina — e também suas características comuns à realidade do ensino público no nosso país, como a falta de concursos públicos para contratação de professores efetivos, para não citar mais exemplos.

A partir da apreensão sensível do cotidiano da Escola de Aplicação e da memória emotiva por ela despertado, cresceu o interesse e o questionamento acerca do uso dos espaços escolares. Lembro-me de que, na minha vivência como estudante no ensino básico, cresci em uma escola que prezava por um uso vigiado e controlado do espaço escolar. Não era raro ver as inspetoras gritando de um lado a outro, advertindo alguns alunos ou alunas que haviam ultrapassado os limites físicos permitidos no pátio na hora do intervalo. Com o tempo, a quantidade de grades em toda a escola aumentou, concretizando ainda mais o caráter de controle absoluto dos modos de agir no espaço.

Percebo como, ao longo do processo de escolarização, fui apreendendo o controle de tais modos dentro dos limites da escola. Aos poucos, não só pelas regras institucionais, como também pelos olhares julgadores daqueles que compunham minha escola, introjetei permissões, proibições e modos de estar e de ser nos diferentes espaços escolares, sempre acompanhado da sensação de vigilância. Assim, em vez de libertação, a escola tornou-se para mim lugar de repressão.

Assim como “a escola não é seguramente a mesma em todo o mundo capitalista” (EZPELETA & ROCKWELL, 1989, p.11), as práticas escolares em cada instituição diferem entre si. Isso significa que a existência e configuração concretas da escola são atravessadas pelas histórias pessoais e coletivas dos sujeitos que as compõem.

Em se tratando da Escola de Aplicação, a realidade escolar difere em diversos aspectos da experiência que tive enquanto aluno. Tanto que não é raro ouvir de colegas bolsistas e estagiários que “gostaria de ter estudado numa escola assim na minha infância”. A escola não possui grades que impeçam os alunos e alunas de acessarem os jardins, por exemplo, como era o caso da escola em que estudei, o que permite que os estudantes desfrutem dos espaços nos intervalos de forma um pouco mais livre — espaços bem grandes por sinal, que incluem um pátio concretado, jardins, gramados e quadra. Nem ao menos conta com uma equipe de inspetores os quais, como nos diz o próprio título conferido, *inspeccionam* as ações dos estudantes de modo a vigiar o meio comum e punir o infrator. Possui, ao contrário, uma equipe de apoio técnico a qual, entre outras funções, desenvolve junto aos estudantes do Ensino Fundamental I atividades de caráter lúdico na hora do intervalo, como jogos e brincadeiras.

Tal observação não significa, todavia, que a escola em questão constitua o ideal da libertação. Não cabe aqui uma perspectiva puramente dicotômica entre ação repressiva e ação libertadora. Encaro a questão de forma dialética, entendendo que o conjunto de forças e a trajetória histórica de cada instituição, sobretudo com a atuação das diferentes subjetividades que a compõem, permitem que haja traços e casos de repressão numa escola considerada libertadora, bem como ações de libertação numa instituição em que a repressão se faz muito presente.

O teatro, aqui, pode se mostrar de grande valia como forma de diálogo. Diante de um uso determinado dos espaços da escola, dá-se aos poucos a assimilação de papéis sociais das diversas partes que os compõem. Se o conjunto de pessoas que se relacionam com o prédio da escola utiliza esse espaço cotidianamente de uma única forma, a apreensão coletiva desse tal espaço, ou seja, os modos grupais de ocupá-lo, se dá também de forma única. Assim, é esperado da figura professoral determinadas atitudes e modos de agir e de se portar que diferem do que se espera do corpo de estudantes, ou ainda da direção. O teatro, enquanto meio de repensar e reelaborar questões relativas à vida, pode nos ajudar a propor formas outras de ocupação e percepção do espaço, não programadas pelo uso trivial.

Diante de tal campo, elenquei como ferramenta de trabalho a *commedia dell'arte*. Trata-se de uma forma de teatro popular, surgida na Europa renascentista, e que se opôs ao teatro erudito dos palácios. Margot Berthold (2000, p.353) nos esclarece:

Commedia dell'arte – comédia da habilidade. Isto quer dizer arte mimética segundo a inspiração do momento, improvisação ágil, rude e burlesca, jogo teatral primitivo tal como na Antiguidade os atelanos haviam apresentado em seus palcos itinerantes: o grotesco de tipos segundo esquemas básicos de conflitos humanos, demasiadamente humanos, a inesgotável, infinitamente variável e, em última análise, sempre inalterada matéria-prima dos comediantes no grande teatro do mundo. Mas isto também significa domínio artístico dos meios de expressão do corpo, reservatório de cenas prontas para apresentação e modelos de situações, combinações engenhosas, adaptação espontânea do gracejo à situação do momento.

É uma modalidade cênica baseada na improvisação dos atores a partir de tipos fixos de personagens, determinados por suas classes sociais — sendo talvez o mais famoso, o Arlequim, pertencente à família dos *zanni*, os empregados. As peças, improvisadas a partir de um roteiro básico de ações chamado *canovaccio*, contavam com o grande preparo físico dos atores e atrizes, na realização de acrobacias e marcações cênicas corporais:

[...] era comum, na *commedia dell'arte*, um ator dar uma cambalhota no ar com uma garrafa cheia de vinho na mão sem derramar uma só gota. Eletrizada, a platéia com certeza devia ficar profundamente gratificada por tanta diversão. (VENDRAMINI, 2001, p.61)

Eram, as companhias *dell'arte*, itinerantes e viajavam entre vilas e povoados, concretizando a cena fora de um prédio próprio ao teatro, em espaços alternativos, como ruas, praças, feiras e em cima de carroças — fator importante e levado em conta na minha decisão em trabalhar com tal assunto no contexto desta pesquisa, com a proposta de trabalho em diversos espaços, internos e externos.



O Capitão Bombardone e o Capitão Grillo. Pintura anônima do século XVII. Milão, Museo Scala.

Os motivos para tal escolha foram vários. Não posso negar um interesse pessoal pelo assunto, impulsionado por vivências prévias, ainda que breves, em situações criativas e artístico-pedagógicas. Uma delas é minha trajetória no teatro amador, iniciada quando eu ainda era criança, no Grupo de Iniciação ao Teatro na cidade de Sertãozinho³, interior do estado de São Paulo, meu local de nascimento; espaço aberto de estudos práticos em teatro,

³ Criado em 1981 por Américo Rosário de Souza, a quem agradeço de coração pelo meu primeiro grande contato com a arte dramática. O grupo é ativo até hoje, coordenado desde o presente ano por Fernanda Cornetta, a Fefa, outra inspiração e parceira de cena.

muitas vezes, mas nem sempre, ligados à farsa, à sátira e a formas de teatro de rua, campos diretamente relacionados ao assunto escolhido. Outro pilar empírico é minha atuação na Rabugentos Cia Teatral, grupo profissional sediado também em Sertãozinho e para o qual fui convidado a integrar o elenco de diversas montagens cênicas; uma delas foi a releitura da peça *O Santo e a Porca*, de Ariano Suassuna, autor o qual se vale abertamente da inspiração na *commedia dell'arte* para a criação de suas personagens. Vale lembrar também minha passagem pelo curso técnico em teatro na instituição Senac de Ribeirão Preto, durante o qual pude frequentar aulas direcionadas à criação de cenas para a rua, valendo-se de estudos teórico-práticos das máscaras *dell'arte*. Para concluir os exemplos, cito a mais recente experiência, no escopo da já dita bolsa PUB; com a orientação da professora Adriana Oliveira, realizei uma sequência didática com duas turmas de 5º ano de Ensino Fundamental a partir da *commedia dell'arte*. Na referida sequência de aulas, trabalhamos com dinâmicas que possibilitaram aos alunos e alunas compreenderem o assunto em suas dimensões histórica, política e social e experimentarem exercícios e jogos relacionados à prática dos comediantes *dell'arte*, como o uso de máscaras, a criação a partir de eixos corporais e personagens tipificadas, princípios da triangulação, de improvisação com base em *canovaccios*, do *grammelot* e outras ferramentas.

O que almejei com a prática conduzida para esta pesquisa, por sua vez, não foi uma extensão da sequência didática supracitada, mas formas outras de pensar conduções didáticas a partir dos conceitos e práticas da *commedia dell'arte*. Em outras palavras, a prática proposta neste trabalho de conclusão não visou o ensino da *commedia dell'arte* como tal, mas sim pretendeu tomá-la como abertura para práticas outras, apoiadas no conhecimento sistematizado até aqui, mas ainda não testadas, e que visavam à apropriação dos diversos espaços escolares.

É esse aspecto que sintetizo no termo “inventividade”. Segundo o dicionário⁴, esse termo é referente à “qualidade, faculdade, atributo do que é inventivo” e ainda como “poder criador, imaginação criativa”. Tal conceito atuou, nesta pesquisa, em dois caminhos ou manifestações. São eles:

- o caráter de invenção o qual busquei, como condutor do processo, deixar fluir no grupo atuante, abrindo caminhos para que criassem cenas, situações, modos de fazer, perspectivas, personagens,... de maneira viva, potencial e inusitada;

⁴ Consultado através do Google, proporcionado pela Oxford Languages.

- e o caráter de invenção que ambiciono na minha própria prática de planejamento e condução, buscando criar jogos, dinâmicas e atividades, unindo as ideias da *commedia dell'arte* ao desejo de encontrar formas outras de se apropriar da escola.

O componente prático desta pesquisa, então, ocorreu ao longo de seis semanas, com um encontro semanal de uma hora e quinze de duração. Devido à reforma de um dos blocos da escola, tivemos como ponto de encontro, no início, o Lab-Arte (sala de um dos blocos da Faculdade de Educação, no prédio imediatamente à frente da Escola de Aplicação). Tal sala serviu mesmo como ponto de encontro, já que a maior parte das práticas foi desenvolvida nos espaços externos (tanto no pátio da frente da escola como no interior dela — pátios internos, corredores, escadas, rampa,...).

A fim de garantir a invenção e adaptação dos jogos, busquei alicerce em trabalhos já consolidados. Aqui, fizeram grande contribuição os estudos antropológicos sobre jogos, de Roger Caillois (2017) e de Johan Huizinga (2008), para o auxílio na compreensão do jogo como elemento cultural e pré-cultural e de suas diversas manifestações. Além disso, busquei apoio nos registros, reflexões, teorias e sistematizações dos jogos teatrais de Viola Spolin (1987), do jogo dramático de acepção francesa, principalmente o de Jean-Pierre Ryngaert (2009) e também dos jogos que trabalham com princípios do uso das máscaras, como a prática de Jacques Lecoq (2010), além da vivência com o Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa no Departamento de Artes Cênicas.

Assim, e a título de síntese, pretendi investigar, nesta pesquisa, caminhos, maneiras, possibilidades e alternativas para responder de alguma forma à questão: como possibilitar a apropriação dos espaços da escola a partir da *commedia dell'arte*, priorizando a inventividade?

Os capítulos que se seguem pretendem dar luz a reflexões, achados e reunião de materiais que nos podem ajudar a encontrar possíveis respostas. Para tanto, parte-se do pressuposto de que as três instâncias aqui presentes — a saber, o jogo, a máscara e o espaço — não são tomadas como elementos dissociados. Pelo contrário, tentarei me referir a elas como em permanente conexão.

Outro ponto que gostaria de comentar é que, ao longo dos encontros práticos da oficina realizada, fiz alguns registros em forma de diário, contendo impressões e reflexões primeiras enquanto as coisas aconteciam. Separei alguns recortes desses escritos e os inseri entre os capítulos. Ganha, o trabalho, com isso, um caráter adicional: ao mesmo tempo que reflete sobre os tópicos elencados da pesquisa, também lança mão de discussões que

permeiam o campo da licenciatura como um todo, caras a todos e todas que se aventuram pelas pedagogias do teatro.

Para finalizar esta introdução, volto-me a um jogo mascarado conhecido como “O despertar da máscara neutra”. Alinhada a sua potência de conexão com nosso lado primitivo, a máscara neutra permite que o jogador se desligue de sua identidade pessoal em prol de um ser genérico (COSTA, 2018). O ser genérico, no espaço do jogo, dá o primeiro suspiro em vida e se percebe enquanto forma inserida num meio. Meio este, aberto à experimentação e conhecimento das coisas. Não há conhecimento ou saber prévio, o que há é o *aqui* e o *agora*.

Planejar e conduzir uma oficina prática de teatro foi, em certo aspecto, como jogar com a máscara neutra. Esse processo pressupõe, de modo contraditório, um apoio e um estabelecimento de bases comuns e conhecidas e, ao mesmo tempo, a criação a partir do desconhecido. Criar a oficina foi como despertar com a máscara neutra: o aprender do zero, com aquilo que estava na mão.

8 de agosto

Me pergunto o que faz as pessoas se unirem pra fazer teatro. Nesse caso específico, para mim, por maior paixão que possuo pelo fazer criativo, há ao menos um objetivo estrito — mesmo que a experiência não se resuma a ele —: preciso finalizar o curso e pegar o diploma. Mas e para os participantes da oficina? O que levou as seis pessoas inscritas a preencherem um formulário se dispendo a passar seis terças-feiras, durante uma hora e quinze cada, fazendo teatro?

Algumas respostas na própria ficha de inscrição podem nos dizer algo: “Gosto muito de teatro e espero aprender novas ferramentas e exercitar a atuação”, “Quero experiência com teatro”, “[...] posso me abrir mais, ser menos tímida, perder o medo de falar em público”... Uma em especial me chama atenção: “[...] que eu me divirta”.

O que esperar de algo que farei de modo voluntário que não a diversão?

Se essas seis pessoas se inscreveram na minha oficina é porque, em alguma medida, elas querem se divertir! E eu também. Eis o match! Posso falhar em muitos sentidos, mas não nesse: não posso deixar que elas vivenciem os encontros sem que se divirtam.

1. A *COMMEDIA* E O JOGO PARA PARTILHAR ESPAÇOS

1.1 Do carnaval à *commedia*: o grotesco e tudo o que há de mundano

A *commedia dell'arte* guarda em sua origem estreitos laços com o carnaval da Idade Média. Não nos é difícil compreender esse cenário uma vez que o nosso próprio carnaval é uma manifestação fortemente presente na nossa cultura. Durante parte do ano, as massas populares medievais encarnavam espírito outro, diverso daquele rígido que regia o modo de ser e estar. Esse, que podemos chamar de espírito popular e carnavalesco, engloba uma série de características que podem ser observadas na forma teatral improvisada, e é a isso que vamos neste momento lançar nossa atenção.

O riso é necessidade humana. Nos acompanha desde os primórdios da nossa existência e aponta, ao meu ver, para nossa demanda estética. Já afirmava Aristóteles (2008, p.42) que

Parece ter havido para a poesia em geral duas causas, causas essas naturais. Uma é que imitar é natural nos homens desde a infância e nisto diferem dos outros animais, pois o homem é o que tem mais capacidade de imitar e é pela imitação que adquire os seus primeiros conhecimentos; a outra é que todos sentem prazer nas imitações.

A essa imitação é que se refere seu conceito de mimese, que pode também ser entendida como representação ou recriação. Podemos compreender como ligada a essa mimese a instância sensível da festividade de rua. Não se trata aqui da representação de um objeto ou de um humano mais ou menos virtuoso, mas sim da mimese coletiva de um estilo de vida, de uma concepção de mundo que está ligada à perspectiva da diversão pública. Perspectiva ou visão de mundo essas que são reprimidas ao longo do restante do ano, a partir do momento em que a festividade cessa.

No contexto medieval, esse é um traço marcante de tal necessidade estética: o movimento de carnavalização. Corresponde justamente a esse momento em que a coletividade

se reúne no espaço público para gozar da liberdade inexistente em outros meses do ano. É a ação de destituir, mesmo que momentaneamente, o poder das instituições — em especial, da Igreja Católica, que detinha poder não só religioso, como político e econômico — e, conseqüentemente, acabar com quaisquer relações hierárquicas entre humanos. Instaure, portanto, um ambiente horizontal no qual todos têm direito ao gozo, ao riso e à diversão.



A Batalha entre o Carnaval e a Quaresma (1559), de Pieter Brueghel, o Velho

A respeito desse riso, Mikhail Bakhtin (1987, p.10) diz que não se trata de um riso individual, o qual parte de algo pessoal em relação a algo “cômico”. É, na verdade, um *riso festivo* que pertence ao povo, parte dele e a ele retorna.

O riso carnavalesco é em primeiro lugar patrimônio *do povo* (esse caráter popular, como dissemos, é inerente à própria natureza do carnaval); *todos* riem, o riso é “geral”; em segundo lugar, é *universal*, atinge a todas as coisas e pessoas (inclusive as que participam no carnaval), o mundo inteiro parece cômico e é percebido e considerado no seu aspecto jocoso, no seu alegre relativismo; por último, esse riso é *ambivalente*: alegre e cheio de alvoroço, mas ao mesmo tempo burlador e sarcástico, nega e afirma, amortalha e ressuscita simultaneamente. (grifos do autor)

O riso, enquanto aspecto da festa aqui ressaltado, está ligado a um outro caráter, igualmente presente: o grotesco. Este último pressupõe uma ação de rebaixar ao plano material e carnal tudo aquilo que é considerado culto, erudito e sagrado. Sua qualidade é indissociável do corpo e das vísceras. Não há ideal ou abstração, há tudo o que é mundano. O riso e o grotesco, então, atuam pelo corpo e entre os corpos que ocupam o espaço público.

É o que podemos apreender ao observarmos a obra de Pieter Brueghel, o Velho. Em sua pintura *A Batalha entre o Carnaval e a Quaresma*, de 1559, temos o concentrado daquilo que envolve o grotesco carnavalesco que estamos tratando.

Deixando de lado uma análise minuciosa deste quadro, a qual não poderia se estender neste trabalho, chamo a atenção para o aspecto geral da obra, que dá luz à antítese. A pintura retrata forças antagônicas: de um lado, uma espécie de pousada ou taverna; de outro, uma catedral. Contraste esse presente em toda parte do quadro: embriagados e devotos, festa e luto, diversão e reza. No centro inferior, a personificação do embate: o Carnaval e a Quaresma. O Carnaval é um cavaleiro à lá Quixote: seu cavalo é um barril; sua espada, um espeto com porco assado; seu capacete, uma torta. A Quaresma, uma figura magérrima, sentada em uma carroça improvisada, é puxada por um monge e uma freira à frente de uma procissão.

O quadro se vale de uma representação da festa carnavalesca que pode ser tomada como exemplo do que Bakhtin (ibidem, p.17) chama de *realismo grotesco*, como um sistema de imagens da cultura popular da Idade Média. Tem como fator crucial o já dito

rebaixamento, isto é, a transferência ao plano material e corporal, o da terra e do corpo na sua indissolúvel unidade, de tudo o que é elevado, espiritual, ideal e abstrato. (grifo do autor)

Assim, o grotesco popular medieval é a luz, o escárnio, a festa, o gozo... enfim, o carnaval.

Não é de se surpreender que a *commedia dell'arte* possua como potência as mesmas características, uma vez que ela divide sua origem entre formas de representação satirizadas existentes desde o teatro grego antigo e formas da festa carnavalesca. O escárnio e o riso, o grotesco e o rebaixamento não só caracterizam esse estilo teatral como de certa forma o fundam.

Esses atributos se manifestam tanto num nível físico quanto emocional. Por um lado, os corpos estão em permanente prontidão: pontapés, galopes, atos obscenos e piruetas de todos os estilos recheiam as representações *dell'arte* o tempo todo. Ao mesmo tempo, estão,

as ações físicas, em constante contato, numa relação de retroalimentação, com os estados emocionais das personagens. Ou ainda melhor dizendo: com suas paixões.



Frames retirados de cena da série de TV espanhola “Cervantes” (1981)⁵

É pelas paixões que as personagens se movem, é por elas que atuam. São levadas pela cabeça, pelo peito ou pelo quadril, ou seja, pela esperteza, pelo amor ou pelo tesão. Arlequim, ágil como um gato, se move para saciar sua fome; os enamorados, belos como cisnes, buscam a satisfação de seus amores românticos; Pantalone, raquítico feito tartaruga velha, tem como motor sua depravação e o intuito de proteger as moedas do bolso.

Jacques Lecoq (2010, p.174), ao se tratar da *commedia dell'arte*, afirma que, nela,

morre-se de tudo: de inveja, de fome, de amor, de ciúmes. Nesse sentido, esse território dramático prolonga o que a vida traz. O nível da interpretação será, portanto, levado ao máximo, até à acrobacia. No entanto, como é impossível viver no estado extremo do sentimento — não se pode morrer ou ter fome

⁵ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=600CSMfUhnU>>.

permanentemente —, o personagem é sempre brutalmente levado de um sentimento a outro.

Estabelece-se, então, um ambiente sempre instável. Os afetos se movem como pêndulos, colocando a engrenagem dramática para funcionar. Constituem, no fim, quatro eixos temáticos da *commedia dell'arte* (VENDRAMINI, 2001, p.60): o amor (e o sexo), o dinheiro (obtenção e manutenção de riqueza), a comida e o trabalho.

Essas paixões, como *pathos*, elevadas à décima potência, garantem uma animalidade à figura representada. É o humano agindo pelo instinto. Instinto esse que vem das vísceras, que é incontrollável e, portanto, mundano e grotesco. Não há nada elevado, há a fome. Não há nada sagrado, há o tesão pelo sexo. Não há nada espiritual, há a avareza e a ganância. O palco do mundo se transforma num ringue o qual, em primeira instância, marca a fricção entre classes sociais e, em última, o ímpeto de sobrevivência.

Assim, a *commedia dell'arte* se embebeda da cultura carnavalesca e popular para se constituir como forma artística que encarna o grotesco medieval, nas ruas e espaços públicos, locais não pensados a priori para a representação teatral.

1.2 O grotesco e o jogo

Ressalto aqui uma aproximação possível entre a *commedia dell'arte*, enquanto uma das formas do grotesco medieval, e a noção de *jogo*.

Johan Huizinga (2019, p.35-6) define jogo como

uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos 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 cotidiana”.

Ao meu ver, e a partir da conceituação acima, a *commedia dell'arte* se constitui ou ao menos engloba a noção de jogo em seu duplo aspecto: enquanto teatro e enquanto fruto da festa carnavalesca. Estão, essas duas noções, o teatro e a festa, permeadas pelo espírito do jogo.

O jogo pode se imbricar ou se manifestar no teatro de diversos modos. Não é incomum dizer que “tal cena *teve jogo*” quando queremos dizer que a cena foi boa, recheada de frescor e criadora de um prazer de fruição. Pode ainda se manifestar como forma, quando algum jogo

é trazido à cena e tem apropriada sua estrutura — nesse caso, podem, as regras, impulsionar os atores-jogadores a uma ação que nos revela seu caráter estético, prazeroso de ser visto. E pode também o jogo ser entendido como característica do próprio acontecimento teatral, independente de seu caráter específico. E é a esta última possibilidade que me volto agora.

O ato teatral pode ser encarado como um ato de jogo se notarmos que se aproxima das características citadas por Huizinga, mesmo que em casos particulares essa adequação possa ser questionada. O teatro é uma *ação voluntária* — ninguém é, ou não deveria ser, obrigado a fazê-lo. Nem tampouco é obrigatória a posição de fruição de quem o vê. Tanto quem faz como quem frui está ali porque quer, porque se predispôs a ocupar aquela posição e desempenhar seu papel no jogo. Se o espectador não quer estar ali, pode simplesmente levantar e ir embora. E mesmo que haja alguém que ocupe seu lugar de modo contrariado, é bem possível que essa pessoa queira prestar atenção em coisas alheias, como as paredes, os panos ou algum equipamento, sem que se envolva com a ação e, conseqüentemente, sem estabelecer o jogo que lhe é proposto.

Ele ocorre considerando *limites de tempo*. Estes podem ou não ser evidenciados, como quando em determinados ambientes teatrais, mais ligados à caixa preta, os três sinais soam querendo dizer: “Prestem atenção, a peça começa agora!”. Ou ainda, se nos referirmos a espetáculos de rua, em que o cortejo inicial, mesmo que já recheado de caráter estético e já pertencente à representação, tem a função de chamar a atenção dos passantes, convidando-os para assistir o que se desenrolará ali na praça e demarcando o início daquela ação. E muitas vezes a própria representação, por suas características de ritmo, de linha narrativa ou mesmo se aproveitando de signos sonoros ou luminosos, dá conta de instaurar uma percepção comum de que a peça acabou, dando início aos aplausos — ou vaias.

Igualmente possui *limites de espaço*, seja lá onde a peça ocorrer ou qual formato proposto de relação de palco-plateia — se frontal, arena, difuso, corredor ou qualquer outro. Quem ocupa o papel de fruidor percebe sua posição e apreende o espaço cênico, mesmo que este não esteja visualmente delimitado ou mesmo que um lugar seja ao mesmo tempo espaço cênico e espaço de fruição, como quando a ação se desenrola no meio do próprio público.

O ato teatral também possui *regras*, que são ao mesmo tempo *consentidas e obrigatórias*. Estas variam de caso a caso, e podem se estabelecer de modo tácito entre público e plateia ou ainda serem enunciadas antes da representação: “Proibida a entrada de menores”, “Proibido o uso de aparelhos eletrônicos e sonoros”, “Não fume”,... A não observação das regras, tácitas ou enunciadas, pode acarretar a não continuidade da ação.

O teatro não possui, a princípio, uma função específica. É, assim, dotado de um *fim em si mesmo*. É claro que, enquanto ferramenta, pode ser utilizado para diferentes fins — para agitação e propaganda, para atos educativos, para catequese ou representações religiosas, para controle social, para aprimoramento e desenvoltura pessoal —, mas nenhuma dessas funções são necessárias a ele. O teatro acontece apesar delas, sem que delas prescindia.

Por fim, acompanha *tensão e alegria*. Não que estes conceitos ajam em suas definições estritas. Uma peça trágica pode não causar uma alegria em quem a vê, mas esta alegria, aqui, pode ser entendida como ligada a uma *euforia* ou, ainda antes, a um *prazer estético* — lembremos de Aristóteles, no início do capítulo. Sensações essas que estão ancoradas na consciência de que o que ali se passa é *diferente da “vida cotidiana”*. Por mais ilusionista que a peça seja, no fim das contas todos sabemos que os atores e atrizes que ali estão representam; ou se não representam e apenas se colocam em situação, o fazem numa ação mais ou menos planejada, que ainda assim descola do simples viver cotidiano.

É claro que muitas práticas contemporâneas de teatro pressionam ou distendem essa conceituação. No entanto, a noção de jogo permanece, em maior ou menor grau. Ou ainda é ela o novo foco da ação teatral na contemporaneidade, como estabelece Denis Guénoun (2014, p.130). Para ele, o teatro de hoje se faz menos pela necessidade da dramatização que pela necessidade do próprio jogo, enquanto operações cênicas de teatralidade.

[...] se o personagem, ou, ao menos, sua eficácia, sua força imaginária (e com ele todo o aparato de seus lugares, tempos, ações imaginárias[]), ou, ao menos, sua capacidade de enfeitiçar abandonaram o espaço da representação teatral, isso significa que *no palco hoje só resta o jogo dos atores*. (grifo do autor)

Do mesmo modo ocorre com o segundo aspecto da *commedia italiana*, ali em cima citado: a festa, que divide o cerne da forma teatral em questão com a representação. Mesmo o carnaval enquanto ação coletiva, quando ainda não é teatro, encarna o jogo. É uma ação que se realiza por vontade própria, nunca por obrigação — senão, não seria festa de carnaval. Tem um espaço e um tempo definidos: é o espaço público, e não o privado, que é ocupado pelos jogadores quando de sua época específica — todos sabem quando finda e quando é momento de *voltar à vida comum*. É permeado por regras e acordos tácitos, mesmos que estes signifiquem subverter as regras anteriormente instituídas de modo oficial para o viver comum. Enquanto festa, é um mar de tensão e de alegria, e quem participa dela sabe que aquele é um

momento único, em que ocupa um papel diverso daquele que voltará a ocupar quando a festa acabar, ou seja, quando voltar à vida cotidiana.

Roger Caillois (2017, p.15) nos diz que

A palavra jogo [...] estimula invariavelmente uma atmosfera de descanso ou de divertimento. Relaxa e distrai. Sugere uma atividade sem pressões, mas também sem consequências para a vida real. Opõe-se à seriedade desta última e se vê, assim, qualificado como frívolo.

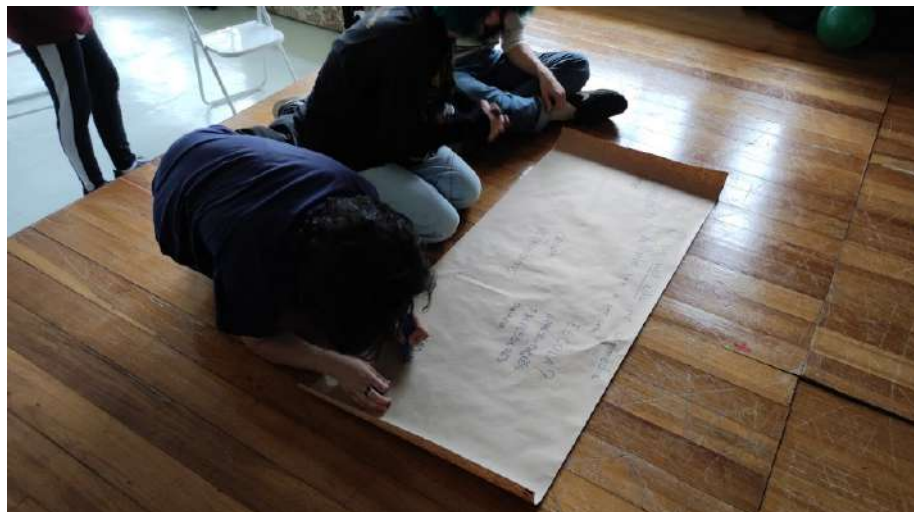
Tal atmosfera é presente tanto no carnaval quanto nas representações da *commedia dell'arte*. O grotesco enquanto rebaixamento potencializa, tanto na festa quanto na forma teatral, o caráter de euforia do jogo. Caráter esse que é fundante para a forma com a qual as pessoas envolvidas ocupam o espaço em que as ações se desenvolvem.

No espaço público, cenário do que é ordinário, abre-se uma fenda para a festa e para o teatro, ou seja, abre-se margem para o jogo. A *commedia* e o jogo, aqui, então, podem ser entendidos como maneiras de partilhar o espaço.

1.3 O grotesco limitado?

Se a cultura carnavalesca e popular se firma contra a cultura oficial, encarnando um espírito de jogo e opondo-se ao tom sério e religioso das instituições medievais, poderia o grotesco não se limitar ao ser inserido numa prática institucional, como na nossa oficina? Não sei se tenho respostas concretas, mas tentarei, neste item, lançar mão de algumas reflexões a respeito de tal assunto.

Para tanto, começo por compartilhar algumas impressões dos próprios estudantes em relação à escola e ao ambiente escolar. No primeiro encontro da nossa oficina, após uma sequência de exercícios práticos e corporais e após uma breve contextualização da *commedia dell'arte*, houve um momento de empenho coletivo para responder a um mural de papel kraft. Continha a seguinte pergunta: “O que você acha que *commedia dell'arte* tem a ver com... ESPAÇOS?... ESCOLA?”.



O que você acha que *commedia dell'arte* tem a ver com... ESPAÇOS?... ESCOLA?

As primeiras respostas que apareceram se referiam a conexões mais positivas. O *improviso*, por exemplo: presente na forma teatral, também é utilizado para a apresentação de um trabalho diante da turma. Outra resposta foi a *criatividade*, atributo igualmente desejado no teatro e na escola.

Aos poucos, no entanto, e de modo curioso, começaram a aparecer respostas que nos revelam conotações mais negativas do ambiente e do cotidiano escolar. A mesma escola que pressupõe a criatividade e o improviso como qualidade e habilidade dos alunos e alunas é também a escola da *brutalidade*, da *falta de confiança* e também como palco da *origem de problemas*, “onde a gente não pode ser quem a gente é”⁶. A contradição aqui presente condiz com a coexistência explicitada na introdução deste trabalho entre ações opressoras e libertadoras num mesmo ambiente.

Operando entre a opressão e a libertação, a instituição escolar atua como ente oficial e é constituída por regras e modos de organização também institucionalizados. Uma vez que nossa oficina foi oferecida dentro do escopo de atividades escolares — neste caso, como atividade de contraturno optativo para estudantes do Ensino Médio e do 9º ano do Ensino Fundamental —, trata-se também de uma atividade oficial. Ou seja, nossa oficina possuiu um caráter institucional. E aí reside a questão que se impõe: pode, uma oficina que pretende explorar os espaços escolares a partir da *commedia dell'arte*, incorporar a dimensão grotesca e contracultural sem causar fricção com o próprio caráter institucional onde e pelo qual ocorre?

⁶ Fala de um jogador durante a atividade.

Por um lado, se não podemos domesticar o grotesco, ou seja, se ele não pode ser institucionalizado — porque aí deixaria de lado seu caráter contra-oficial —, ele também não é inexistente no contexto da nossa prática, mesmo que desenvolvida no escopo da escola. Mas talvez resida, a dimensão grotesca, mais em outros aspectos da vivência escolar, que fogem ao controle e à proposta oficial da instituição.

Para entender um pouco mais disso, voltemos à Bakhtin. Ele diz (1987, p.4) que a cultura popular se manifesta em três categorias:

- formas de ritos e espetáculos (aqui se encontra a *commedia dell'arte*);
- obras cômicas verbais (piadas, causos, estórias,...); e
- vocabulário familiar e grosseiro (insultos, juramentos, etc.).

Ora, então é natural que dentro da instituição escolar, o grotesco da cultura popular se apresenta sem esforço. Afinal, há a manifestação de muitas dessas características no entremeio da vivência escolar: zoação entre amigos, brincadeiras de mão, cantorias coletivas de músicas que estão na moda, reverberações dos assuntos que estão nos *trending topics*, entre diversos outros aspectos que emergem da própria vivência dos estudantes e não como reivindicação própria da formalidade escolar — pelo contrário, esta última muitas vezes atua no movimento de segurar ou contrair as manifestações antes citadas.

O que a oficina se propôs a fazer, ao meu ver, foi se utilizar de um certo caráter grotesco para uma prática que era pertencente à instituição. O desafio seria, então, o de unir o grotesco advindo da cultura dos próprios alunos, como na listagem acima, àquele presente nas origens feudais da *commedia dell'arte*: a exacerbação dos corpos expressivos em cena para os tipos medievais, a utilização das máscaras expressivas e seus princípios, as personagens tipificadas, entre outros.

9 de agosto

[...]

Nesta manhã recebi uma mensagem de uma das participantes dizendo que não estará presente no nosso primeiro encontro devido a uma gripe. Seis já não é um grande número, hoje seremos cinco. Um receio que me ocorre é que os jogadores se tomem por certa angústia ou acanhamento uma vez que, em grupo reduzido, podem se sentir mais observados e, portanto, mais julgados; algo contra o qual tenho de lutar desde o princípio, me colocando uma tarefa de extrema importância para hoje: conseguir instaurar, desde o início, um ambiente propício e acolhedor, que faça com que os jogadores de fato mergulhem na experimentação. Creio que isso deva ocorrer tanto pela enunciação, mas mais ainda pela ação. Dizer e frisar que não há certo e errado no campo da experimentação (mesmo que haja adequado/não-adequado, pertinente/não-pertinente) é muito importante, mas é talvez a prática da condução que garantirá essa segurança que os voluntários precisam para jogar: sentir que eu estou com eles e elas, na mesma sintonia e frequência.

[...] o fato de ter menos grupos e grupos com menos pessoas me parece contribuir para um salto qualitativo no trabalho. Nesse caso, há mais atenção para cada jogador e para cada grupo, possibilitando inclusive um maior número de re-jogo (algo que julgo de extrema importância para a apreensão de determinadas propostas). Posso inclusive propor, ao final de uma rodada de jogos, uma redistribuição de grupos para um re-jogo, ou seja, cada jogador terá a experiência de jogar novamente, agora com novos parceiros.

De qualquer forma, só poderei dizer na prática se essas hipóteses de fato se confirmam.

No mais, tudo encaminhado para o primeiro dia da oficina. Bora fazer ele acontecer!

[...]

Estou extasiado com o primeiro encontro.

Havíamos marcado às 13h45 no Lab-Arte (sala 130 do bloco B da Faculdade de Educação da USP). Às 13h45 só havia eu na sala, com um nó embolado na garganta feito receio de que ninguém aparecesse. Às 13h46, entra Yara na sala, sozinha. Tento quebrar um gelo e puxar assunto, enquanto minha outra metade do cérebro já adaptava o planejamento para caso ninguém mais aparecesse. Sim, eu não deixaria que ela fosse embora sem que fizessemos algo, mesmo que estivéssemos nós dois, apenas. Não seria justo.

Digo que vou à porta dar uma espiada, ver se mais alguém estaria por perto. Ninguém. Às 13h48, surge no fim do corredor, como que surgidas da luz no fim do túnel, três pessoas que reconheceria em seguida: Rodrigo, Annaís e Gabriel. Em silêncio, suspiro de felicidade. “Que bonito ver vocês três chegando juntos!”. Faltava apenas Maria Clara, que chegaria logo em seguida.

Nos momentos iniciais, enquanto todos se achegavam, colocavam suas mochilas em cantos e se sentavam, Annaís comentou que havia uma pessoa que queria participar, mas que não sabia se ainda dava tempo de se inscrever. Minha reação?: “Essa pessoa está por perto? CHAMA ELA AGORA, DIZ PRA ELA VIR!”. Alguém querendo fazer teatro e eu de braços abertos para receber: qual obstáculo haveria aí? Foi assim que Alex completou nosso time de hoje.

[...] ao final do encontro, minha sensação era de que havíamos já atingido um nível de entrosamento invejável para uma turma que acabou de se constituir. E isso é algo que me deixa extremamente contente e ainda mais animado para o que vem daqui pra frente.

Repito: estou em êxtase com o primeiro encontro. E acho que é essa sensação que quero buscar por toda a minha experiência como professor.

2. O ESPAÇO E SUA POTÊNCIA DE RESSIGNIFICAÇÃO

2.1 O lugar e o espaço: dos afetos e memórias

O que é o espaço senão algo construído na relação? Ante uma perspectiva essencialmente objetiva, creio que os *lugares* em que vivemos e pelos quais passamos se tornam *espaços* na medida em que se enchem de afetos por nós vivenciados. Não são feitos apenas de cores, texturas, dimensões, materiais (tijolos, portas, revestimentos, pedras, objetos funcionais ou de decoração...), mas também da forma pela qual apreendemos todos esses itens. Por essa perspectiva, entendemos que o espaço se constitui de dimensões tanto físicas quanto metafísicas e que, portanto, cada um pode vivenciar certo espaço de modos diferentes.

Quando falamos em “rua”, por exemplo, nos referimos a um conceito idealizado ou generalizado, à ideia de *rua*. Não uma rua específica, mas uma rua qualquer, que possui características comuns a todas as outras, justamente essas que nos permitem identificar o que seja uma rua. Mas cada rua é diferente entre si, e uma mesma é também diferente para cada pessoa que por ela passa. A depender do ponto de vista de cada um, de seu histórico e suas vivências, uma mesma rua pode ser ostensiva, perigosa, acolhedora, repulsiva, nojenta, tranquila ou assumir qualquer outra característica. Pode reverberar de todas essas formas, inclusive ao mesmo tempo enquanto diversas pessoas a ocupam.

Nesse sentido, a maneira como estabelecemos nossa relação com o mundo reside na apreensão subjetiva de algo concreto, do que seja cada lugar para cada pessoa. Assim, o afeto é também constituinte da noção espacial. Ao longo da nossa vivência no mundo, o espaço é tomado por esses afetos, e construímos um mar de memórias cujo valor apreendemos aos poucos, muitas vezes de modo não consciente.

Se pensarmos que nossos afetos não são estanques, mas fluidos, podemos também entender que a maneira como nos relacionamos com o mundo — entendendo o mundo como um conglomerado de diversos espaços — sofre alterações. A significação de um evento é

marcada no momento em que ocorre e também ao longo do tempo, quando nos distanciamos desse mesmo evento, e quando essa distância nos faz jogar outros olhares para ele. É talvez por isso que muitas pessoas olham com certo saudosismo para a própria infância, tendendo a reter com mais ênfase os momentos bons que tiveram em cada espaço. Podemos encarar, então, o tempo como um dos constituintes do espaço, uma vez que também age sobre a nossa percepção para com ele.

Danielle Rodrigues de Moraes (2011, p.50), ao citar De Certeau, afirma que

as noções de “lugar” – espaço próprio, e “espaço” – lugar praticado, fazem parte de um mesmo processo. Um lugar é, portanto, uma configuração de posição; ao mesmo tempo, esse lugar, espaço ocupado, carrega consigo as relações entre os indivíduos que ali convivem, fazendo dele um lugar praticado.

Passa-se a entender, assim, o *espaço* como *lugar praticado*. Em outras palavras, o espaço como uma localização geográfica preenchida de relações, memórias e afetos.

Dessa forma, fica mais difícil isolar visões objetivas e subjetivas de um espaço. Os afetos e as memórias se encarregam de transformar a maneira como lidamos com o nosso redor, como o sentimos. Estabelecemos uma relação única, e cada vivência pessoal define o rigor dessa relação.

2.2 A *commedia* e o espaço

O teatro pode afetar a maneira como nos relacionamos com o espaço. Se a vivência pessoal afeta a apreensão espacial, a *commedia dell'arte* enquanto arte coletiva e forma teatral específica põe em xeque a apreensão coletiva do mesmo espaço. Isso pode ocorrer por pelo menos duas formas.

A primeira é mais direta e sobre a qual temos, talvez, maior controle. Trata-se da ressignificação estrita de um determinado espaço. Uma praça, ao ser palco de uma ação cênica, pode deixar de ser uma praça e passar a ser vista como qualquer outro cenário ao qual a peça faz alusão. Instaura-se o campo ficcional, e o jogo de representação se vale da operação de ressignificação para se manifestar. Tal mecanismo, que aparece tanto no teatro como nos anos iniciais de vida de uma pessoa, permite presentificar aqui o que aqui não há.

Sobre essa relação entre significante e significado, Maria Lúcia Pupo (2001, p.182-3) nos diz que

[...] o signo teatral, ao mesmo tempo em que remete a algo no mundo, é também elemento de uma prática significativa objetivada na performance do jogador. Essa peculiaridade permite que se possa equacionar uma prática pedagógica que permita ao jogador elaborar teatralmente uma relação com o mundo.

Se, como diz a autora, o jogador trabalha através do signo sua relação com o mundo em uma prática artístico-pedagógica, a poética e a fruição teatrais no espaço público também dão conta de elaborar um discurso a respeito da nossa relação com o espaço.

A segunda forma pela qual o teatro afeta a apreensão espacial pode ser mais complexa, difusa e mais difícil de mensurar, talvez porque de ordem mais psicológica. Por ela, podemos entender que a dimensão estética da *commedia* italiana — de forma mais ampla, do teatro e, em última instância, de manifestações gerais — intervém naquilo que refletimos no item anterior e que podemos chamar por *cartografia subjetivo-afetiva do espaço*. Isso ocorre na medida em que a *commedia*, o teatro e as manifestações gerais propõem outras vivências a determinados espaços, tensionando a função primordial que no dia a dia atribuímos a eles.

Uma praça não é primordialmente espaço cênico. A apreensão funcional dos espaços no dia a dia nos faz tomar o espaço público como lugar de trânsito. Nesse cenário, a simples existência de uma manifestação cênica já modifica essa lógica instaurada e conseqüentemente propõe um outro olhar a partir da experiência.

A busca por esses outros olhares, se já existia na prática das companhias *dell'arte*, persiste e é hoje ainda mais potencializada. Fernando Peixoto (in CRUCIANI & FALLETTI, 1998, p.144) afirma que “o espaço cênico é uma das buscas mais inquietas do teatro contemporâneo”; que a sua escolha passa por questões físicas, e conseqüentemente estéticas, mas também pelo âmbito social, levando em conta um teatro de participação popular numa sociedade regida por classes.

O autor defende, no entanto, que as práticas teatrais exteriores à caixa preta têm a função não apenas de suscitar discursos políticos,

o objetivo pode ser também apenas o de provocar instantes de desenfreado humor e alegria, uma festa de participação coletiva e desenfreada comicidade utilizando como ponto de partida a sátira ou a reprodução absurda do cotidiano. [...] Nas ruas, em espaços abertos e improvisados, utilizando-se ou não da arquitetura própria do lugar escolhido, em coretos ou conchas acústicas, em comícios ou em meio a feiras populares, com o público em forma de roda ou espalhado, em pé ou sentado no

chão, ou caminhando com os intérpretes que deslocam a ação do espetáculo no espaço, em clima de circo ou festa popular, são inúmeras as possibilidades de expressão e invenção. [...] A rua permite um confronto único e específico. (ibidem)

Assim, o local coletivo (a praça, a rua, a feira) deixa de ser lugar de transição, de locomoção, e passa a ser palco tanto literal quanto palco de um outro estabelecimento de relação. A esfera estética instaura outra dimensão psicológica de percepção do espaço.

Imaginemos uma praça medieval em um dia comum. Um grupo de artistas chega cantando e dançando, dando início a uma representação teatral de *commedia dell'arte*. Em figurinos coloridos, os atores e atrizes vestem máscaras, dão cambalhotas, correm, riem e choram ao extremo. Mesmo que em cima de uma carroça, instaura-se um novo espaço.

Esse novo espaço estabelecido propõe outras perspectivas para aquela mesma praça. Embebeda-se da festa carnavalesca e faz mudar os ritmos e intensidades dos corpos na ocupação do local público. O grotesco evocado abre espaço para as críticas sociais. Na praça, para o povo, fala-se da fome, da aristocracia, da avareza. Mistura esses temas ao amor e à leveza, como se estabelecendo essa outra ordem fosse capaz de tocar em assuntos do dia a dia: foge-se do ordinário para tratar de temas ordinários.

Quem passasse por ali, fosse carregando um balde d'água de um local a outro, mesmo que parasse por três minutos para ver o que se passava, é afetado pela emersão do acontecimento cênico. Mesmo que continue seu caminho, algo aconteceu, algo mudou. E provavelmente quando passar por ali de novo no dia seguinte, guardará na memória e nos sentidos a experiência pela qual passou. Uma experiência estética.

Podemos notar, assim, que a esfera artística e estética evoca nos diferentes espaços sua potência de ressignificação. Propõe o exercício de um novo olhar, já que o cotidiano não é suficiente. Porque, como disse o poeta Ferreira Gullar, “a arte existe porque a vida não basta”⁷.

⁷ Dita em sua passagem pela FLIP 2010, a Festa Literária Internacional de Paraty/RJ. A passagem completa é: “Sobre poesia eu não penso, eu simplesmente faço: a minha poesia nasce do espanto. Qualquer coisa pode espantar um poeta, até um galo cantando no quintal. Arte é uma coisa imprevisível, é descoberta, é uma invenção da vida. E quem diz que fazer poesia é um sofrimento está mentindo: é bom, mesmo quando se escreve sobre uma coisa sofrida. A poesia transfigura as coisas, mesmo quando você está no abismo. A arte existe porque a vida não basta”.

2.3 Espaço real e espaço ficcional

O primeiro encontro da oficina propôs uma aproximação aos campos que seriam trabalhados nas semanas seguintes: a *commedia dell'arte* e o trabalho com os espaços. Uma das dinâmicas pedia que os jogadores enunciassem um lugar do qual gostassem muito. Em seguida, seria pedido a eles que criassem um quadro vivo em algum recorte espacial da sala e que representasse ou remetesse o local escolhido anteriormente. Ao precisar dizer seu lugar, Annaís retrucou com outra pergunta: “Mas pode ser um espaço da ficção?”. Aquilo me pegou de surpresa, porque a princípio eu havia pensado que diriam lugares existentes na vida real. Sem perceber alguma limitação que poderia causar e, pelo contrário, entendendo que poderia impulsionar a criação da jogadora, respondi que sim e fiquei com aquela ponta que me levou a algumas reflexões.

Pelos itens anteriores deste capítulo, creio que está evidente que estou considerando o espaço real aquele composto pelo lugar real, existente no mundo físico, e pelos afetos que o transpassam a partir da nossa experiência subjetiva. Mas e o espaço ficcional, como se manifesta?

É certo que um lugar existente no mundo pode ser cenário para ficção — a rua do Ouvidor, por exemplo, nos escritos de Machado de Assis. Nesses casos, mais uma vez o lugar real é marcado por afetos, sejam reais, do autor ou autora, sejam forjados por ele ou ela para alguma personagem. Mas é interessante pensar nos casos dos lugares que já não existem no mundo real, longe da ficção. Uma vila mágica de feiticeiros, imaginada por determinado artista, a princípio não tem forma material no mundo das coisas. Existe, antes, na imaginação.

Esse espaço ficcional se manifesta de formas diferentes a depender de seu suporte ou de sua arte. No cinema, ou mesmo no teatro, um espaço imaginado toma forma material a partir do forjamento ou maquiagem de um espaço real. A vila de feiticeiros pode se materializar na caixa preta ou mesmo em espaços alternativos a partir de materiais existentes no nosso mundo, e ganha vida pelo acordo ficcional tecido com o público: no fundo, uma brincadeira de faz de conta, de representação.

Na literatura, o que há na ordem física é a letra escrita para as palavras que descrevem o espaço. A sua visualização, no entanto, se dá ainda na ordem da imaginação, numa esfera virtual, ou seja, não material. Guiados pela imaginação de outra pessoa, a que criou aquele universo, somos capazes de imaginar o que nos é proposto a partir dos nossos referenciais, muitas vezes nos utilizando de lugares conhecidos para conceber os espaços ficcionais. Quem nunca imaginou que a casa de determinada personagem de um romance se parece muito com partes da própria casa?

É o que acontece de forma parecida no sonho. No ambiente onírico, emprestamos nosso acumulado de coisas conhecidas para estabelecer espaços e situações. Você já sonhou com uma ressignificação espacial? Por exemplo, visualizando a própria casa, mas cujo espaço era na verdade outro, um salão de festas?

Nesse sentido, a imaginação é potência de recriação, de atribuição de novos significados. Na literatura, no sonho, no teatro, na música, numa conversa de calçada,... a imaginação tem a capacidade de nos fazer criar novas ordens e dimensões. Estas se manifestam em qualquer espaço real, basta que carreguemos nosso poder de imaginar.

10 de agosto de 2022

Fiquei pensando no quê a ausência de Nini no encontro de ontem afeta a continuidade do processo. Para o grupo, talvez pouca coisa, uma vez que, acredito, o próprio coletivo vai se reconhecendo e se formando ao longo das atividades. Para ela, no entanto, o buraco talvez seja um pouco mais embaixo. O primeiro dia da oficina foi importante para certa contextualização do trabalho, como já comentei em outro momento. Com ela, uma primeira aproximação dos dois grandes campos com os quais vamos dialogar: a commedia dell'arte e os espaços. Estar ausente nesse momento, em que a prática da oficina se inicia, e chegar apenas no segundo encontro é como cair de paraquedas num campo ainda desconhecido. Não que seja impossível desbravá-lo para que se torne mais próximo, mas talvez seja bom algo que possa diminuir o tranco da passagem.

Com isso na cabeça, comecei a esboçar uma proposta que eu poderia lançar à participante, com algum componente prático que de certa forma se aproxima ou dialoga com as atividades presenciais e que ela pudesse realizar ao longo dos dias antes do nosso próximo encontro. No fim, a proposta de “reposição”, como assim estou chamando — e ainda não sei se é a nomenclatura mais adequada —, se mostrou como um recorte análogo a alguns pontos da própria prática na sala, mesmo que aqui ele seja realizado em outro espaço, fora do momento do encontro e na solidão da participante. E talvez seja esse o aspecto que possibilite a feitura dessa proposta: o trabalho sobre espaços nos permite uma elaboração, bendizer, em quaisquer espaços, até nas próprias casas dos jogadores.

De modo bem sintético, o principal ponto dessa proposta extra-encontro é uma adaptação do jogo de quadros-vivos, que foi realizado individualmente no Lab-Arte. Se, no encontro, os jogadores tiveram que escolher algum recorte de espaço da sala de aula para representar em um quadro-vivo o espaço dito nas dinâmicas iniciais — um lugar do qual gostam muito —, essa atividade proposta ao Nini possui basicamente o mesmo princípio: pensar em um lugar de que goste muito e escolher um fragmento de espaço da própria casa para representá-lo num quadro-vivo, que será fotografado e enviado para mim e para os demais integrantes da oficina. Merece ainda uma observação no enunciado: o fragmento de espaço escolhido não pode ser o mesmo espaço pensado, ou seja, se Nini escolher seu quarto como lugar que goste muito, ela não pode criar o quadro-vivo no mesmo quarto. Essa é uma regra que impele a jogadora a encontrar modos de relação entre o espaço concreto em que se está e o espaço imaginado. É claro que, não estando no mesmo espaço que representa, o atuante há de pensar, para a representação, em associações e dissociações entre os elementos reais e ideais.

[...]

3. OS JOGOS *DELL'ARTE* E A CRIAÇÃO DE UM PROCESSO

3.1 Jogos *dell'arte*: recriar e reinventar

Ao me deparar com a pergunta formulada para a pesquisa, pus-me a pensar em quais ferramentas lançaria mão para a criação e condução desse processo que pretendeu investigar práticas teatrais nos espaços escolares. Era certo que almejava uma prática ancorada num espírito de jogo, cujas regras pudessem estabelecer um ambiente propício à experimentação de forma livre, mesmo que orientada, e que se valesse da imaginação e da inventividade. Busquei alicerce, então, em práticas já conhecidas para o início de uma experimentação que estou chamando por jogos *dell'arte*.

Os jogos teatrais de Viola Spolin (2015) e os jogos dramáticos de Jean-Pierre Ryngaert (2009) possuem muitos paralelos possíveis de serem traçados. Propõem práticas teatrais de improvisação baseadas no pressuposto de aprimoramento de habilidades dos jogadores. Isso ocorre pela observação das regras do jogo, que impulsionam a ação, pela separação entre jogadores-atores e jogadores-plateia e pela avaliação pós-jogo, importante para elencar os ganhos já percebidos e os tópicos a serem trabalhados nos jogos seguintes.

Os jogos spolinianos podem ser vistos como uma sistematização de jogos que se valem de um problema a ser resolvido pelos jogadores. É o problema que põe a engrenagem do jogo para funcionar, sendo sua resolução o objetivo de quem joga. Essa categoria de jogos está apoiada no tripé *foco-instrução-avaliação* (PUPO, 2015, p.38), que sintetiza sua operação. Tal projeto pressupõe a plena possibilidade de aprendizado:

Todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco.

Aprendemos através da experiência, e ninguém ensina nada a ninguém. Isto é válido tanto para a criança que se movimenta inicialmente chutando o ar, engatinhando e depois andando, como para o cientista em suas equações.

Se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que tem para ensinar. “Talento” ou “falta de talento” tem muito pouco a ver com isso. (SPOLIN, 1987, p.3)

Já a prática de Jean-Pierre Ryngaert, um dos grandes expoentes dos jogos dramáticos de acepção francesa, funciona menos como um sistema do que como uma orientação. Por essa perspectiva, o jogo dramático propõe a investigação da linguagem teatral por meio de oficinas e com vistas à análise e elaboração de um discurso sobre o mundo (DESGRANGES, 2006, p.95). Para ele, quando se joga, pelas qualidades que se almeja exercitar, estabelece-se um *espaço de jogo*:

A verdadeira escuta exige estar totalmente receptivo ao outro, mesmo quando não se olha para ele. Essa qualidade não se aplica somente ao teatro, mas é essencial ao jogo [...]. O espaço de jogo, como espaço potencial, é um lugar no qual se experimenta a escuta do outro, como tentativa de relação entre o dentro e o fora. (RYNGAERT, 2009, p.56)

Outra base tomada para a experimentação são os registros de Jacques Lecoq acerca de sua pedagogia das máscaras cênicas. Ele defende também um ambiente de experimentação, sobretudo física, para que o jogador “compreenda com o corpo, e não somente com o intelecto” (LECOQ, 2010, p.14), algo que está na base do trabalho mascarado no teatro. Muitos de seus princípios aprendi na prática com o Prof. Dr. Felisberto Sabino da Costa, em seu laboratório de máscaras e dramaturgia do ator.



A máscara numa improvisação de cena em espaço externo

Em termos gerais, esse panorama teceu a orientação da prática que propus com a oficina. Mas como uma prática mascarada poderia ser conduzida com vistas à apropriação dos diversos espaços da escola?

Entendo que a pesquisa se dava também no momento da reunião, adaptação e concepção dos jogos que seriam propostos, e não apenas em sua prática. Optei, então, por traçar um caminho investigação que me permitisse, depois, avaliar a efetividade ou os frutos da ação. No fim, objetivei uma mescla entre jogos mais coletivizados e mais dramatizados — uma alternância entre momentos em que todos jogam ao mesmo tempo e outros em que há separação explícita entre palco-platéia — e que estivessem sempre ancorados numa investigação em nível corporal e espacial.

A relação corpo-espço, aqui, foi determinante para todos os jogos experimentados. Jogos esses em parte emprestados da base bibliográfica acima citada, em parte criados a partir de memórias da minha própria experiência e em parte ainda pela mescla das duas opções. O que chamo aqui por jogos *dell'arte* não se trata de uma sistematização de jogos para o teatro, mas sim, ainda, pelo menos, de uma reunião de jogos para experimentação com máscara em espaços diversos. No fundo, guardado os objetivos específicos de cada enunciado, os jogos *dell'arte* propõem, todos, cada um à sua maneira, uma partida das máscaras da *commedia dell'arte* para modos de investigação corporal e do corpo para com o espaço.

3.2 Ocupar o espaço com a máscara: um percurso

Neste momento, pretendo expor os planejamentos feitos por mim para cada encontro da oficina e comentá-los a partir de seus objetivos.

ENCONTRO 1 (09/08)

0. *Acolhimento*: recepção dos jogadores na sala, agradecimento e breve contextualização sobre a proposta prática e a pesquisa.

1. *Percussão corporal com nomes e lugares*: em roda, todos executam a seguinte percussão corporal ao mesmo tempo: coxa-coxa, peito-peito, palma, estalo; um por vez, em sequência, diz seu nome no estalo; mais uma vez, cada um dizendo primeiro seu nome e depois um lugar que goste muito.

2. *Bexigas com nomes e lugares*: em roda, um jogador ao centro lança uma bexiga para cima e diz o nome de outro jogador; o jogador chamado tem que bater na bexiga para cima antes que ela caia no chão e dizer o nome de um terceiro, e assim por diante... depois de

algum tempo, introdução de uma segunda bexiga, agora cada um chamando, ao invés do nome, o lugar dito pelo jogador (buscar modos de diferenciar lugares iguais, por exemplo, se duas pessoas disseram “quarto”, especificar com cor: “quarto verde” e “quarto cinza”).

3. *Quadro-vivo entre espaços (real e imaginado)*: cada jogador deverá escolher um fragmento da sala para criar um quadro-vivo a partir do lugar dito nos jogos anteriores; se o jogador havia dito quarto, por exemplo, como pode representar esse quarto em algum fragmento do espaço, aproveitando seus objetos e arquitetura (cubo, cadeiras, sofá, janelas, cortinas,...)?

4. *Apreciação e contextualização*: apreciação de dois vídeos com representações de *commedia dell'arte*; abertura para impressões sobre os vídeos; e breve contextualização da forma teatral.

Vídeos: <https://www.youtube.com/watch?v=600CSMfUhnU> e <https://www.youtube.com/watch?v=sCyMDojgh3M>

5. *O que tem a ver?*: colocar um papel kraft no centro da roda e disponibilizar canetões; no papel estarão duas perguntas: “O que *commedia dell'arte* tem a ver com ESPAÇOS?” e “O que *commedia dell'arte* tem a ver com ESCOLA?”. A ideia é que possam escrever as ideias sucintamente no papel e defender em fala.

Para o primeiro encontro da oficina, eu tinha um objetivo muito claro, para além da apresentação dos tópicos da pesquisa — a *commedia dell'arte* e o espaço. Esse objetivo era o de proporcionar um início de trabalho que caminhasse ao encontro de um estabelecimento de relação grupal. Em outras palavras, planejei o primeiro encontro no intuito de facilitar que os jogadores comessem a se entender enquanto grupo.

As dinâmicas iniciais, para além de facilitar na identificação dos nomes de cada um, promoveram um forte espírito de brincadeira. Esse ambiente instaurado foi fundamental para que os laços fossem criados, para que os primeiros afetos já pudessem transpassar aquela sala de modo a estabelecer um espaço de jogo e experimentação em grupo.

A primeira dinâmica, com percussão corporal, foi adaptada de uma prática que tive com o professor Marcelo Evangelisti quando fui aluno do Técnico em Teatro no Senac de Ribeirão Preto. Pode parecer algo simples, mas engendra um objetivo grupal — o de manter o pulso e ritmo constantes, sem alteração — com objetivo de ordem individual — articular movimento, som, ritmo e fala entre si e em relação com o coletivo.

O segundo jogo, com as bexigas, foi emprestado da primeira aula que tive com a Profa. Dra. Verônica Veloso no Departamento de Artes Cênicas, para a disciplina Processos Criativos e Pedagógicos I, em 2019. A dinâmica auxiliou no estabelecimento da noção de

regra, na rememoração dos nomes dos participantes da oficina (tanto para mim, enquanto condutor, quanto para eles) e abriu margem para a dinâmica que se seguiria, com a enunciação dos lugares que seriam ponto de partida para a criação dos quadros-vivos.

Nesse momento das bexigas, incluímos uma regra sugerida pelo jogador Rodrigo: a de não lembrar, antes do jogo, os nomes e lugares ditos na prática de percussão corporal. De início, eu informei que não era objetivo inicial lançarmos as bexigas sem sermos lembrados das palavras, mas sim o empenho coletivo em não deixarmos as bexigas caírem ao chão. Mesmo assim, a regra sugerida foi experimentada e o resultado foi a dificuldade enorme em prosseguir com o jogo sem que fosse aos trancos, já que tornou-se insustentável bater nas bexigas sem lembrar dos lugares ditos pelos colegas. Resolvemos fazer uma rodada em que cada um dissesse novamente o lugar escolhido, e mesmo assim a dificuldade persistiu, mesmo que com menos intensidade.

A respeito do jogo de criação dos quadros-vivos, um jogo mais individualizado, gostaria de pontuar algumas questões. A primeira é que a tradução em imagem da enunciação de um lugar “que eu gosto muito” toca na afetividade subjetiva para com aquele lugar, e não necessariamente se traduz em palavras. Nesse sentido, o quadro-vivo não tinha o objetivo de justificar a escolha do espaço, mas sim de operar como uma maquinação de criação que, ao voltar-se ao espaço concreto (a sala de aula), possibilitasse o estabelecimento de conexões com o espaço imaginado. Promove igualmente uma relação entre os objetos físicos existentes na sala e os objetos que constituem o local escolhido pelos jogadores, impelindo-os a uma prática com objetos ressignificados, tão cara à nossa proposta. Por fim, o fato de a dinâmica partir de um lugar “que eu gosto muito” auxilia na criação na medida em que, possivelmente, há uma vasta margem de repertório corporal experimentado no espaço escolhido, criado a partir da experiência pessoal de cada um.



A profundidade e as sombras no chão como elementos de composição



A resignificação de objetos: bexiga vazia como chama de uma vela

A particularidade desse jogo de quadro-vivo, tal como foi experimentado aqui, reside em o grupo já ter ciência do espaço dito pelo criador do quadro no momento em que observa a imagem criada. Ou seja, foge-se de uma estrutura de adivinha ou de mímica. Isso faz com que trabalhem, enquanto observadores da cena, com a articulação entre o que vemos concretamente e a imaginação do espaço que já havia sido enunciado. Nesse percurso, a profundidade e a sombra no chão presentes na primeira imagem e articuladas pelo jogador potencializam nossa capacidade de imaginar a rua noturna. Do mesmo modo, os elementos de figurino na segunda imagem, a bexiga resignificada e a escolha do gesto “fotografado” pela jogadora fazem instaurar na plateia o universo de Nárnia, que foi dito por ela na dinâmica das bexigas.

Após exposição e comentários dos vídeos selecionados, que auxiliam na visualização mais efetiva das manifestações da *commedia dell'arte*, a proposta com o papel *kraft* se mostrou importante. Dinâmicas de “O que tem *isso* a ver com *aquilo*?” funcionam como um bom mecanismo para estabelecer momentos de avaliação, como uma pergunta que abre espaço ao diálogo sobre determinado assunto. Além disso, é uma ótima oportunidade para exercitar a elaboração teórica dos participantes, já que, com o tempo, espera-se que sejam capazes de se expressar com mais assertividade e construir ideias mais elaboradas. Funciona, por fim, como grande auxílio para o estabelecimento de sentido para a experiência (CARVALHO, 2020).

ENCONTRO 2 (16/08)

1. *Jogo do Olhar com comandos*: em roda, um jogador sai de sua posição e caminha, direcionando o olhar para outro; a regra é deixar evidente quem está olhando, sem precisar apontar ou dizer o nome, ao mesmo tempo em que segue os comandos: andar em câmera lenta, com vontade de fazer xixi, apaixonado, com sono, tramando um plano infalível, em cima das nuvens, tomando choque, embaixo d'água,...

2. *Deslocamento em relação com o espaço*: ida para o lado externo (frente da escola) em deslocamento grupal; andar em câmera lenta, buscando relações entre o corpo e o espaço (em suas formas, linhas, cores, temperaturas, dimensões,...); ao chegar no espaço final, encontrar uma posição que componha com o espaço e congelar.

3. *Seguir e imitar*: jogo em duas fases:

→ fase 1: cada um deve escolher uma pessoa mentalmente, sem revelar quem é; depois, todos começam a andar pelo espaço, cada um seguindo a pessoa que escolheu, mas sem deixar que ela descubra; podem surgir instruções como “tente se aproximar mais da pessoa”, “se afastar o máximo que puder”, “manter a mesma distância, sem alterar”;

→ fase 2: depois de um tempo, o jogador deve passar observar o jeito de andar da pessoa escolhida e imitá-lo (ritmo e forma); em seguida, deve exagerar algum traço do andar da pessoa escolhida; parar de observar a pessoa e começa a explorar esse traço exagerado, exagerando-o ainda mais.

4. *Eixos corporais*: em duas partes:

→ parte 1: emendar no jogo anterior e instruir: andar como se a cabeça puxasse o corpo; depois o peito; por fim, o quadril.

→ parte 2: conduzir a construção corporal das personagens (Arlequim, Colombina, Brighella, Capitano, Pantalone, Dottore, Tartaglia e enamorados).

5. *O que vem do espaço...*: os jogadores são convidados a compartilharem palavras a partir das sensações e memórias suscitadas pelo espaço.

6. *Enquadramento do espaço*: em duplas (eventualmente um trio), andar pelo espaço fazendo diversos recortes com a máscara de enquadramento; explorar as distâncias, alturas e ângulos; por fim, escolher um recorte dos que foram visualizados.

A máscara de enquadramento: retângulo de papel cartão medindo 12x15cm, com outro retângulo vazado ao centro, de medidas 4x7cm.

7. *Imagens enquadradas e mascaradas*: cada dupla ou trio deverá criar três imagens no recorte escolhido, sendo que cada jogador escolherá uma das máscaras para vestir; as três imagens podem ser independentes ou estabelecer uma narrativa; perguntas que podem ajudar: como o trabalho com eixos corporais ajuda na composição fotográfica? como os corpos mascarados se relacionam com o espaço e com o ponto de vista da plateia?

Roteiro de condução dos eixos corporais (item 4.2)

Já que experimentamos conduzir nosso corpo por algumas partes diferentes (quadril, peito e cabeça), vamos agora conhecer um pouco algumas das várias personagens da *commedia dell'arte* e como elas agem em cena. Ao longo do tempo, os artistas foram se especializando em cada personagem, a qual geralmente faziam por toda sua vida. Para cada personagem, há uma máscara expressiva específica, com algumas características que compõem com o modo de agir da personagem. Vamos conhecer algumas:

Zanni (os empregados):

Centro de gravidade baixos, conexão com trabalho braçal e posição de macaco.

Arlequim - agilidade de um gato; saltos, braços ágeis em busca de comida

Colombina - elegância de um gato; movimentos fluidos para sedução

Brighella - esperteza de um gato; rigidez e firmeza de quem está pronto para brigar

Pantalone: velho e enrugado como uma tartaruga; cisca como uma galinha; movido pelo dinheiro e pelo desejo por belas moças; mãos na região dos bolsos para impedir que lhe peguem as moedas.

Dottore: grande como elefante, curvado para trás; tenta falar difícil, mas de nada sabe.

Capitano: firme, ereto e direto, quer mostrar a pompa como um pavão; é medroso como um gato quando cai na água.

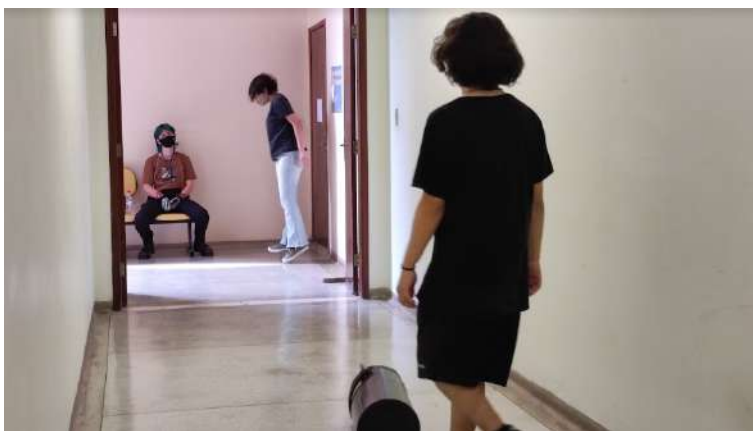
Tartaglia: truncado como um pinguim; é gago.

Enamorados: levados pelo peito, pela paixão; leveza e delicadeza de cisnes.

Se, com o primeiro encontro, pretendemos instigar a relação grupal e a apresentação dos tópicos da oficina, o segundo encontro objetivou potencializar e aprofundar o trabalho com a *commedia dell'arte*, conhecendo as máscaras e experimentando eixos corporais, bem como com os espaços, propondo maior verticalidade na observação do espaço e na criação a partir dele.

O *Jogo do olhar com comandos* funcionou como um aquecimento para despertar a expressividade dos corpos, passando de um estado de vida cotidiano para um estado de criação. Além disso, desperta os jogadores para a expressividade corporal alimentada pelas paixões ou estados — importante para início de trabalho com as máscaras, como vimos no primeiro capítulo.

O trabalho com o corpo permaneceu na dinâmica seguinte, mas agora despertada sua relação mais explícita com o espaço. Antes do enunciado, uma conversa rápida foi feita no sentido de despertar as noções para o que constitui o espaço físico e como podemos apreendê-lo (as cores, as formas, as distâncias, a temperatura, e por aí vai). Conscientes de tais tópicos, seria mais proveitosa a experimentação com o deslocamento.



Ao fundo, composição com luz e sombra

Mesmo assim, minhas expectativas foram maiores do que a concretização do jogo, o que abordo no trecho do diário que virá na sequência deste capítulo. Como antecipação, creio que falhei no modo como estabeleci o enunciado, talvez por me afastar de exemplos concretos, o que pode ter soado como ruído para o entendimento do jogo. De toda forma, algo foi aproveitado pelos jogadores na experiência, inclusive tendo em vista a fala de Nini ao chegarmos na área externa e finalizarmos a etapa: a constatação de que a FEUSP precisa de uma reforma, que “o teto está todo rachado”. Ou então a descoberta de Rodrigo e Gabriel do fato de as mangueiras anti-incêndio possuírem dispositivo de segurança infantil. Certamente o

jogo despertou o olhar dos jogadores para o espaço que frequentam cotidianamente e no qual, no entanto, não haviam notado tais detalhes.

O jogo de imitação do andar, no espaço aberto, experimentado a partir da minha prática com o professor Felisberto, nos ajudou a lançar nossa atenção para os modos de deslocamento individuais e para possíveis exageros a partir deles. Isso foi útil, tendo em vista a dinâmica seguinte, de experimentação dos eixos corporais das máscaras da *commedia dell'arte*. A modificação do vetor que faz o corpo se deslocar e da alteração do eixo de gravidade se somou às intenções de exagero corporal e às imagens metafóricas valendo-se de animais (tartaruga, gato, cisne, elefante,...) para a noção das imagens corporais das personagens de tipo fixo.

Por falha minha em decorrência de uma confusão na administração dos tempos do encontro, pulei a dinâmica de compartilhamento das sensações para com o espaço — no caso, estávamos no pátio em frente à escola, que separa a Escola de Aplicação de um dos blocos da Faculdade de Educação da USP. Tal falha não acarretou o impedimento das demais dinâmicas, mas certamente nos fez perder parte importante para a apreensão da relação que os jogadores estabelecem com o espaço no contexto extra-oficina.

A sequência dos dois últimos jogos parte de uma prática que aprendi com a professora Verônica, que por sua vez se baseou numa proposta de Jean-Pierre Ryngaert (VELOSO, 2009, p.57). Trata-se de um jogo de enquadramento do espaço com máscaras de papel cartão. O dispositivo atua no aumento da percepção das qualidades do espaço na medida em que nos colocamos a tarefa de fazer um recorte espacial — o que culmina numa escolha: o que deixar dentro e o que deixar fora do recorte?

Esta prática está sustentada pela ideia de que

Existe uma poesia do espaço. Uma ligeira modificação de um espaço banal, ou já muito visto, lhe confere novo interesse. Às vezes basta uma mudança de ângulo para que tudo se modifique. A alteração do espaço assume formas diversas, exige que sejam superadas as soluções demasiado explícitas, que sejam descartados os meios excessivos ou grosseiros. (RYNGAERT, 2009, p.127-8)

No nosso caso, em trios, os jogadores optaram por um recorte do espaço em que estávamos para a criação de uma sequência de três imagens. Para a composição imagética, haveriam de se valer das máscaras e formas corporais experimentadas anteriormente. Tal criação atuou no sentido de exercitar uma abordagem de determinado espaço da escola e

conciliar sua ressignificação com o uso das máscaras expressivas. Esse é um caso de jogo reapropriado para o contexto dos jogos *dell'arte*.



Sequência imagética a partir do recorte espacial com máscara de enquadramento

A sequência de imagens acima é uma das criações a partir de tal enunciado. Nela, me parece, o enquadramento optado pelos jogadores, que sugere sensação de tranquilidade ao conciliar elementos, sobretudo a paisagem natural, contrasta com o ruído sugerido pela ação — uma traquinagem seguida de punição. Ademais, pode-se sugerir que a profundidade, eminente no espaço pelo ângulo escolhido, poderia ser melhor aproveitada para a disposição dos corpos dos jogadores.

ENCONTRO 3 (23/08)

1. *Zerinho com corda*: de preferência, o condutor amarra a corda para batê-la sozinho; os jogadores formam uma fila e, um a um, passam pela corda, primeiro sem dar pulo, depois pulando uma vez, duas, três, duas, uma e nenhuma vez; objetiva-se cumprir com essa sequência sem que ninguém erre a vez de pular, o número de pulo e buscando manter o pulso instaurado.

2. *As máscaras*: relembrar brevemente as características e eixos corporais das máscaras *dell'arte*, sobretudo para quem não estava no encontro passado; pode-se pedir que voluntários apresentem um objeto X em poucos segundos utilizando os registros corporais das personagens.

3. *Jogo do Onde*: introduzir o ONDE (relação com os objetos físicos do espaço); divisão em duplas ou trios e distribuindo de um ONDE para cada, a partir do qual devem improvisar.

Lista de ONDEs: supermercado, estação de trem, biblioteca

4. *Jogo do Onde com Máscaras*: como no item anterior; agora, cada jogador poderá escolher uma das máscaras para vestir, devendo corporificar as características dela; cada dupla ou trio deverá escolher um ONDE.

5. *Do espaço real para a ficção*: divisão em duplas ou trios; a partir de um espaço real pré-definido, o grupo deverá combinar um ONDE para improvisar a ação; o ONDE não deve coincidir com o espaço real.

Opções de espaço real: corredor do pátio (aquele com bancos de praça), debaixo da rampa e recortes do pátio.

No terceiro encontro, optei por me valer da estrutura básica do *Jogo do ONDE*, de Viola Spolin (2015, p.84), mesmo que sem o dispositivo de planta-baixa. No nosso caso, a planta-baixa do ONDE seria criada mentalmente no momento da própria improvisação, num acordo tácito entre os jogadores que improvisam.

O jogo *Zerinho*, com a corda, funciona ao mesmo tempo como uma metáfora e como uma preparação corporal. Metaforicamente, liga-se à ideia da cena como possuidora de um pulso — materializado pelas batidas da corda — o qual o ator/jogador tem de manter e não pode deixar esmorecer. Corporalmente falando, trabalha com disposição e prontidão para a ação.

O intuito foi, após o aquecimento com a corda, experimentar o *Jogo do ONDE*, primeiro sem e depois com as máscaras *dell'arte*. A primeira rodada, sem as máscaras, foi proposta para que houvesse uma identificação das estruturas do jogo para que, em seguida, elas fossem complexificadas. O foco na segunda rodada se torna duplo: explorar o ONDE a partir da ação física e da fisicalização (SPOLIN, 2015, p.13-4), bem como se valer do eixo corporal da personagem cuja máscara foi escolhida pelo jogador.

Nessa dinâmica, o ONDE não foi dado por mim, deixando que os próprios jogadores fizessem o acordo prévio. Tivemos, pois, duas improvisações, cujos ONDEs eram o *Subway* (rede de *fast-food*) e uma livraria ou biblioteca. O que pôde ser percebido nas improvisações é algo curioso e, em certo sentido, esperado: a exacerbação dos corpos nos tipos das máscaras instaurou certo caráter de absurdo para as cenas.

É certo que a continuidade da experimentação com essa estrutura acarretaria numa afinação das habilidades de improviso, mas já foi possível constatar mais uma vez a possibilidade de improvisação com os jogos teatrais de Viola Spolin que se afaste de um registro realista de atuação.

O jogo seguinte se valeria de mais uma complexificação, deslocando a estrutura do palco para a já conhecida dinâmica de estabelecer um recorte do espaço e atuar sobre ele. No entanto, não houve tempo suficiente para que jogássemos neste encontro, o que não julgo como negativo já que o tempo foi utilizado para avaliações das improvisações das duas rodadas anteriores, as quais comentarei mais à frente.

ENCONTRO 4 (30/08)

1. *Platô*: jogo do equilíbrio no platô imaginário.

2. *Encorpando a máscara*: cada jogador é convidado a observar as máscaras dispostas e prestar mais atenção nas suas características materiais e físicas que nas personagens às quais se referem; escolhida a máscara (ou deixado que a máscara o escolhesse), o jogador é convidado a se aproximar dela, observá-la de perto e, aos poucos, estudar a máscara com o corpo todo, experimentando diversas configurações corporais, criando um novo corpo a ela a partir do contato direto com o objeto.

3. *Exploração coletiva do espaço com máscaras*: os jogadores, mascarados, são conduzidos de olhos fechados até um espaço; a eles é dito que, quando abrirem os olhos, é como se aquele fosse um espaço completamente novo, desconhecido, pronto para ser descoberto; devem desbravá-lo com o corpo, buscando cada detalhe que lhes chamar atenção; caso queira compartilhar algo com os colegas, emitir um efeito sonoro, esperar que todos se aproximem, e indicar de alguma forma aquilo para o que quer dar foco.

4. *Do espaço real para a ficção*: divisão em duplas ou trios; cada dupla deve escolher um recorte do espaço para improvisar; a partir do espaço real, concreto, o grupo deverá estabelecer um ONDE ficcional, que não pode coincidir com o espaço real, mas que deve emprestar dele suas características (diferença de altura? cor dos objetos? profundidade?...).

5. *Apresentando o espaço em grammelot*: em duplas, um jogador será o corretor e o outro será o cliente; devem improvisar uma visita à locação, sem prévia combinação; o corretor apresentará ao cliente o local que deseja alugar; as falas devem ser em grammelot.

Como podemos perceber, propus, no quarto encontro da oficina, uma abordagem ligeiramente diferente para as máscaras. Neste encontro, deixamos de lado os eixos corporais fixos para a criação de eixos próprios, de figuras mascaradas que não condizem

necessariamente com as personagens da *commedia dell'arte*, mesmo que pudessem ser inspiradas por elas. Era de intuito que o registro corporal fosse mais alimentado pelo estudo prático pessoal com a máscara.

No início, o jogo *Platô*, amplamente conhecido, e experimentado por mim tanto com o professor Marcelo quanto com o professor Felisberto, dá conta de exercitar um jogo relacional entre a disposição dos corpos dos jogadores e o espaço. Para sua prática, utilizamos o local conhecido na cultura escolar da Escola de Aplicação por “pizza”: uma elevação concretada no chão em formato de círculo com uma pintura colorida em formas que lembram as de um pedaço de pizza.



Platô na pizza

Os dois jogos seguintes de exploração com as máscaras visaram estabelecer uma ambientação em que os jogadores estivessem a todo momento direcionando seus focos entre a autoexploração com a máscara escolhida e a relação da figura criada com as dos demais jogadores. Mergulhados no silêncio — mesmo que suas figuras criadas emitissem sons —, os jogadores conseguiram atingir um nível considerável para a experimentação, instaurando um clima perceptivelmente diferente da vida cotidiana e dos tempos da escola.

Entre os dois jogos, o deslocamento da pizza para o pátio no interior das dependências da escola mostrou-se como uma ampliação do uso dos espaços na oficina até então.



Criação de novas figuras mascaradas

Nesse novo espaço, recém-explorado pelos jogadores na oficina, foi proposto o jogo *Do espaço real para a ficção*, que não havia sido feito no encontro anterior. Os jogadores recortaram o espaço do pátio para o estabelecimento de espaços ficcionais, valendo-se de um trabalho *in loco*, partindo de elementos concretos do espaço real para o estabelecimento do jogo de ficção.

Mais uma vez a experimentação alcançou níveis invejáveis a ponto de não dar tempo de realizarmos o último jogo planejado, o *Apresentando o espaço em grammelot*, que ficou para o encontro seguinte.

ENCONTRO 5 (06/09)

1. *Jogo ou tédio*: jogo de competição com duas filas, uma em cada parede; os primeiros jogadores correm à outra parede e voltam, batem na mão do segundo, que faz o mesmo; a fila que acabar primeiro, vence; numa segunda rodada, inserir a triangulação: cada dupla de jogador que estiver correndo, ao som do instrumento, se entreolha, olha para a plateia e diz “jogo” ou “tédio”, a depender do que sentiu no encontro do olhar com o outro jogador.
2. *Apresentando o espaço em grammelot*: em duplas, um jogador será o corretor e o outro será o cliente; devem improvisar uma visita à locação, sem prévia combinação; o corretor apresentará ao cliente o local que deseja alugar; as falas devem ser em grammelot.
3. *Memórias ficcionais*: cada jogador, mascarado, deverá contar em 1 minuto uma memória inventada que sua personagem tem naquele espaço.
4. *Pontos de vista*: divisão em duplas ou trios; cada grupo recebe uma frase a partir da qual deverá combinar brevemente uma improvisação (quem é quem e entra em cena para fazer o

quê, apenas); a partir do que foi brevemente combinado, deixar que a cena responda o que não foi dito; a ideia é que todos os grupos improvisem num mesmo espaço, mas que cada grupo possa escolher a disposição da plateia, de modo a termos muitos pontos de vista em um mesmo espaço de jogo.

O quinto encontro iniciou com o jogo *Jogo ou tédio*. Na semana em que planejei este encontro, em busca de um exercício que pudesse ser tomado como aquecimento, coincidentemente este foi proposto pelo professor Felisberto no contexto de seu laboratório para os estudantes do ciclo básico das Artes Cênicas (em sua maioria, das turmas 021 e 022), em que sou monitor no presente semestre. Como percebi que seu uso havia a calhar, inseri-o no plano, o que surtiu grande efeito de entrosamento.

Ao perceber a grande potencialidade da criação de novas figuras independentes dos eixos fixos, no encontro anterior, optei por retomar a mesma estrutura neste quinto encontro para os jogos que foram propostos na sequência.

A introdução do *grammelot*, mecanismo de emissão de sons em prosódia que se assemelha à fala mas sem organizar palavras em alguma língua passível de ser entendida, certamente impactou o nível de experimentação física, que em alguns momentos caiu em chaves de mímica para a ilustração do que se estava querendo dizer.

De todo modo, *Apresentando o espaço em grammelot* e *Pontos de vista* atuaram na mesma linha dos jogos da semana anterior, cada qual com seu enunciado específico. Valendo-se das formas físicas criadas pelos jogadores a partir das máscaras escolhidas, os grupos de improvisação precisavam sempre escolher um recorte de espaço — em cada momento, espaços novos e diversos na escola eram postos à disposição — para o estabelecimento da ação.



A noção de foco na cena, estabelecido pelo olhar da máscara, e a relação entre a pose do jogador e a inscrição na parede: “Be free” (“Seja livre”)



A especificidade da arquitetura na composição da cena

O jogo *Memórias ficcionais* não pôde ser praticado devido ao estreitamento do tempo. Não foi recuperado em nenhum outro momento, visto que o encontro seguinte já seria um encontro de fechamento. De qualquer maneira, creio que a dimensão da memória, mesmo que forjada para a ficção, possui grande poder de potencializar o trabalho sobre os espaços. Espero colocá-lo em prática em experimentações futuras.

ENCONTRO 6 (13/09)

1. *Retrospectiva imagética*: observar imagens selecionadas pelo coordenador dos registros ao longo do processo; chamar atenção para os corpos e espacialidades; acolher memórias, impressões e sensações.

2. *Invasão extraterrestre*: divisão em duplas ou trios; cada grupo ficará com um espaço da escola (vão central do bloco C, corredor superior entre blocos A e B, escada de emergência do bloco B); os jogadores darão vida a extraterrestres que chegam àquele espaço para descobri-lo, utilizando corpo e voz extra-humanos e fazendo uma sequência de poses compondo com o espaço e com os colegas de cena; o jogo é mais complexo: o foco está na exploração individual de expressividade não-cotidiana, na relação com o jogador parceiro e na relação com o espaço; ao fim, os jogadores-plateia dão título à cena vista.

3. *Retrospecto-avaliação*: fornecer um pedaço de papel kraft e pedir que os jogadores desenhem colaborativamente um mapa dos espaços jogados; sobre o mapa da escola, pedir agora que preencham, tanto em palavras como em desenho ou qualquer outro suporte, com as memórias vividas ao longo dos 6 encontros da oficina, seja por registros mais diretos dos jogos ou mesmo das impressões, sensações e afetos.

4. *Oi para dar tchau*: proposta de intervenção na escola; escolher um percurso pela escola e traçá-lo, usando as máscaras e os registros *extraterrestres*, cumprimentando as pessoas que encontrar pelo caminho.

Iniciamos o último encontro com a observação de algumas imagens selecionadas por mim como forma de dimensionar as experiências que tivemos ao longo das seis semanas que se passaram. A apreensão estética das imagens contribui, ao meu ver, com a ressignificação dos espaços escolares através da memória, da mesma forma como exposto no subcapítulo 2.2 (*A commedia e o espaço*).

A *Invasão extraterrestre* propunha uma ação no espaço de forma mais exacerbada e menos num registro humano, mais animal, mais grotesco. Foi baseada em práticas da professora Verônica, na mesma disciplina já citada anteriormente, e nos procedimentos usados por ela em sua pesquisa de mestrado (VELOSO, 2009, p.120), apropriados de enunciados do Prof. Dr. Marcos Bulhões. Possui relação, também, com as propostas de Ryngaert (2009, p.131) que não se apegam a fábulas ou narrativas para improvisação, propondo uma exploração do espaço de forma livre, em sua dimensão concreta. A narrativa aqui, uma hipótese de invasão extraterrestre, tem mais o objetivo de se articular como faísca para a ação do que necessariamente engendrar uma história a ser desenvolvida pelos jogadores em cena.



A nave-elevador traz extraterrestres à Terra.



Invasão alienígena

Este jogo se mostrou de grande potência, uma vez que a exploração mais livre da narrativa permitiu que se jogasse com mais intensidade com as possibilidades corporais e sonoras e destas em sua relação com o meio e com os parceiros de cena.

A dinâmica de disposição da plateia em localizações diversas fez com que fugíssemos, como em diversos outros momentos ao longo da oficina, de uma estrutura frontal de palco-plateia. Este fato auxilia no dimensionamento de outros sentidos e percepções espaciais não só para quem joga, mas também para quem frui.

Houve uma inversão entre os dois últimos tópicos do encontro. Utilizamos o *Oi para dar tchau* para um deslocamento até as mesas do pátio, onde fizemos nossa *Retrospecto-avaliação* para fechar a oficina. Nesse percurso, como uma intervenção cênica pelos espaços da escola, o encontro inesperado com turmas de crianças do Ensino

Fundamental permitiu a visualização da grande potência do aqui-agora e da exploração mascarada em seu aspecto relacional com o espaço. A avaliação final, com um novo pedaço de papel *kraft*, pretendeu registrar os aspectos que atravessaram os jogadores ao longo das práticas, numa construção coletiva de um mapa afetivo da escola.

No capítulo que se segue, abro margem para uma problematização maior a respeito de tópicos específicos dos planejamentos, bem como acerca do aspecto geral da oficina conduzida.

18 de agosto de 2022

[...]

Outro possível motivo para os receios é a observação de que, principalmente na primeira parte do encontro (em que fizemos o Jogo do olhar com comandos e o Deslocamento em relação com o espaço), pudesse haver mais potência nas ações corporais, mais precisão, mais força,... Não sei o quanto disso se deve a alguma falha nos enunciados e instruções ou o quanto também não faz parte do próprio trabalho — já que há dias em que algumas coisas não estão tão afinadas mesmo, e tudo bem.

No caso particular do deslocamento entre a sala e a frente da escola, sinto sim que eu poderia repensar o modo como lancei a dinâmica. Me parece aqui que houve uma falta de maior exemplificação ou alguma instrução mais direta ou palpável.

Para esta dinâmica, introduzi a pergunta: “Como podemos perceber os espaços?”. Dela vieram respostas que formaram uma lista oralizada: pelas formas, objetos, cores, linhas, distâncias, temperatura, superfície, energia metafísica, cheiros,... Das respostas, propus então que fizéssemos o deslocamento de modo a, ao longo dele próprio, compor corporalmente com o espaço levando em consideração todos esses aspectos. Mas é justamente nesta instrução que eu creio que pequei. Faltou aí um componente mais palpável e material, talvez algo no sentido de: “Vamos nos deslocar criando uma sequência de poses em que nosso corpo se relaciona com o espaço, podendo imitar linhas e formas, sentir a temperatura e as superfícies com o próprio corpo, reproduzir de algum modo corporal as cores dos objetos ou a energia do espaço...”. Deslocar-se com uma sequência de poses é muito mais entendível do que se deslocar compondo com o espaço. O deslocamento fez surgir imagens interessantes, mas não fugiu muito de certo caminhar cotidiano com experimentações mais relacionadas com as mãos — parte acostuada com o tato —, enquanto era de interesse que utilizassem o corpo todo — aspecto que esteve menos ainda presente, aparecendo aqui ou acolá, como quando Gabriel passa por cima da mesa com o corpo deitado ou Yara desce a escada sentada.

[...]

4. UM OLHAR DA MÁSCARA PARA O ESPAÇO: ALGUNS INDICADORES

4.1 O ponto de início de um processo?

É possível levantar alguns questionamentos acerca do que se deu com esse processo e visando passos seguintes de investigação.

A primeira constatação que se faz é a da impossibilidade de uma prática tão curta, constituída de seis encontros, esgotar as possibilidades da pesquisa que se propõe. Quando nos voltamos à pergunta da pesquisa, podemos entender que o que se passou constitui um dos possíveis percursos que nos ajudam a respondê-la. Seria factível, a título de exemplo, uma proposta que privilegiasse mais a experimentação grupal livre, menos voltada à criação de cenas e, portanto, mais afastada da dinâmica palco-plateia. Um aprofundamento mais experimental a partir dos princípios da máscara, menos cartesiano e objetivo, se faz igualmente possível. Não foram, no entanto, os caminhos pretendidos. E sinto-me satisfeito com a equação estabelecida entre momentos de experimentação mais coletivos e momentos de criação com a relação de fruição, com base nos jogos teatrais e dramáticos de aceção francesa.

Algo que me chama a atenção em determinados momentos é a vontade quase incontrolável dos jogadores em responder às propostas do modo mais rápido possível. A partir do enunciado de criação dos quadros-vivos no primeiro encontro, demorou não mais do que 1 minuto para todos os jogadores e jogadoras escolherem seus recortes espaciais na sala e definirem suas posições. De modo semelhante foi no encontro seguinte quando os grupos formados enquadraram os espaços com a máscara de enquadramento e praticamente escolheram o enquadramento que primeiro encontraram, quase sufocando a possibilidade de descobrir outros recortes igualmente ou até mais interessantes.



Enquadrando o espaço

O apego à primeira ideia, ao que primeiro foi observado, mesmo que não tenha impossibilitado escolhas coerentes, potentes e potencializadoras de jogo, asfixiam a curiosidade do jogador enquanto explorador em encontrar respostas diversas ao que lhe foi proposto. Não é, no entanto, uma fala que fará com que essa postura se altere completamente e os jogadores passem a ir ao âmago da investigação. O modo de operar a busca pelas respostas ao enunciado é algo que se exercita ao longo do tempo e certamente é transpassado pela individualidade, maturidade e pelos hábitos do jogador.

Contraditoriamente, tal reação de priorizar os primeiros achados em detrimento de uma busca mais demorada pode se fazer interessante na medida em que não estabelece um perfeccionismo e, portanto, uma busca infinita por uma resposta ideal. É praticamente entrar na lógica de “a primeira ideia vale muito”. E realmente vale, tendo em vista a potência das criações que foram desenvolvidas.



Sequência de 3 imagens, criada por uma dupla

A sequência de imagens acima é capaz de demonstrar um nível apurado de olhar para com o espaço e os elementos que compõem a cena. O enquadramento escolhido, que impacta a posição da plateia e o direcionamento de seu olhar, privilegia a sobreposição de elementos

visuais que ganham significado com a presença corporal dos jogadores. A placa de “sentido proibido”, que não se volta à rampa no cotidiano da escola, ao ser enquadrada sobreposta à passagem, torna-se motor da ação. O conflito da cena proposta reside justamente no descumprimento na ação da primeira figura que aparece (quadro 1), que é pega em flagrante (quadro 2) e, em seguida, sofre sanções (quadro 3). Percurso esse que ganha ainda mais camadas se percebermos que compõe com a cena, também, a grade azul em primeiro plano. Ela, que no uso cotidiano separa o interior do exterior da escola, na perspectiva cênica que foi proposta age como um comentário à repressão e vigilância tematizadas pelos jogadores.

É considerável que, nesta que foi uma das primeiras abordagens do espaço em nossa oficina, a ressignificação espacial já tenha se dado de forma tão rica e possibilitadora de sentidos. Isso pode ter sido possível pela intervenção direta que o dispositivo da máscara de enquadramento propõe, uma vez que exercita realmente olhares múltiplos e atribui relevância aos elementos que compõem o espaço. Salvo engano foi a jogadora Yara que comentou, no momento de avaliação do jogo, a percepção de que tudo o que se enquadra ganha mais importância, fica mais bonito.

É algo que está totalmente de acordo com o pensamento de Ryngaert (2009, p.125-6), quando diz que

[...] o espaço é fundador do jogo teatral e determina a educação plástica no quadro de uma interdisciplinaridade que aqui deveria ser perfeitamente natural. O trabalho sobre o espaço é acompanhado de uma educação do olhar por intermédio de propostas que estimulem a *enquadrar* os elementos da realidade. Enfim, o espaço tomado como indutor de jogo ensina a considerar a relação com o referente de maneira que a metáfora teatral possa se estender livremente. (grifo do autor)

Com a introdução da estrutura de jogo com ONDE, no encontro seguinte, e, portanto, com as imagens em movimento, com a ação propriamente dita, instauram-se alguns problemas. Em cenas criadas por improvisação, principalmente com grupos de iniciação teatral, é quase impossível que não se façam necessários comentários avaliativos acerca do uso da fala. Jogadores com pouca experiência em improvisação tendem, ao introduzir a fala na cena, direcionar o foco que antes residia na ação — nesse caso, para o estabelecimento do ONDE combinado — para a própria fala, matando, assim, o ponto de concentração que deveria ser a resolução do problema proposto. O que ocorreu na rodada seguinte de improvisação, após a chamada de atenção para o dado exposto, foi certa aniquilação de todo e qualquer som na cena. A supressão de sons, ruídos e interjeições também retira força da

possibilidade criativa quando se improvisa. Põe-se uma questão de calibração para quem conduz o processo, ou seja, encontrar modos de equilibrar as devolutivas e avaliações de modo a ressaltar a observação do foco no jogo e também a importância de enriquecer a ação corporal com sons emitidos pelos jogadores, quando condizentes com o que se improvisa.

Nesse momento da nossa prática, um problema de outra ordem também se firmou. A respeito da incorporação da máscara na estrutura de improvisação, Rodrigo expôs, na conversa pós-jogo, a dificuldade que sentiu em improvisar a partir do tipo fixo que a máscara da *commedia dell'arte* propõe. A ideia de corpo pré-concebida à cena atuou, para ele, como limitação ao próprio desenvolvimento da improvisação. Por mais que houve um tempo específico destinado a conhecer um pouco das máscaras e experimentar os eixos corporais de cada uma, tal estudo ainda se deu num nível bastante superficial. Isso já era esperado, uma vez que não foi nosso objetivo um estudo da *commedia* italiana para sua reprodução, mas sim como ponto de partida para outras práticas. Não sinto que tal constatação do jogador se deva por alguma falha na enunciação ou por algum problema específico na ordem de sua atuação, mas entendo como uma questão natural, que seria resolvida na continuidade desse tipo de prática improvisacional. A experiência traria respostas. Como, no entanto, nos encontros seguintes, as máscaras enquanto objeto abriram espaço para a criação de outras figuras grotescas que não necessariamente as mesmas personagens da *commedia*, tal questão não se manteve, já que o foco de investigação sofreu leve alteração.

Com a ideia de se abrir para novas experimentações corporais e criar figuras mascaradas, a potência da máscara como instauradora de novas ordens foi percebida. Annaís comentou que a máscara lhe trouxe outras sensações e sentimentos, e que estes permaneceram mesmo depois de terminada a experimentação. É como se os jogadores tivessem mergulhado no estabelecimento de uma nova ambientação a partir do jogo.

Essa ambientação propiciou um aprofundamento da relação dos jogadores com as máscaras. A relação da máscara com o corpo, e deste com o espaço, ganhou profundidade e tornou-se mais complexa, firmando essa prática de criação de figuras como um achado de grande potência para os jogos *dell'arte* e condizente com o pensamento do professor Felisberto (2018, p.36-7):

Jogar com a máscara é (com)partilhar a ação presente em múltiplas camadas, estabelecendo inter-relações com o próprio corpo e deste com o objeto apostado em sua face. É colocar-se em situação de risco e buscar um diálogo lúdico consigo mesmo, com o outro e com o espectador num espaço-tempo mutante.

Os jogadores foram convidados, após o encontro, a escrever uma breve apresentação para as figuras criadas no jogo.



Ella

Pronomes: o que você preferir. Ella é uma junção da expressão do Gabriel [jogador que esteve presente nos primeiros encontros da oficina] com os movimentos ágeis e engraçados do Máscara [personagem dos quadrinhos amplamente conhecido] e de um gato preto. Psicologicamente, é fudido, insano, lembra até o Coringa do Joaquin Phoenix, talvez mais sarcástico e maléfico. Alguns até dizem que sua risada pode ser perturbadora...

[Annais]



A personagem criada é um ladrão que rouba para provar sua inteligência e não por necessidade. Por ser um ladrão, está sempre escondido ou andando rápido, perto do chão. Porém, quando está em multidões ou é pego se escondendo, muda sua postura rapidamente, deixando-a correta e elegante, para evitar suspeitas e se misturar ao local.

[Nini]



[sem descrição. Alex]



Ele só olhava aos céus e para baixo, nunca à frente. Talvez houvesse uma promessa de paz no céu, e o trabalho residia no chão, mas não havia nada ao horizonte. Não lembrava mais de seu nome, nem se em qualquer momento tivesse recebido um, mas lembrava o nome de seus mestres, mesmo que não os visse há tanto tempo. Carregava um grande ressentimento pelos que morriam no meio do trabalho - milhares de corpos que se deitavam sobre o deserto - haviam o abandonado, entregando-se aos próprios desejos. Olhava uma última vez para o céu, já quase não conseguindo mais se manter em pé.

“Perdoai-me, senhores, voltarei a cumprir meu dever.”

E voltou-se de novo ao chão.

[Rodrigo]

Apesar de um pouco distanciada de questões específicas da *commedia dell'arte*, certamente as noções abordadas nos encontros anteriores rechearam a ação dos jogadores na criação destas novas figuras. O trabalho sobre os tipos fixos, por exemplo, se mostrou fundamental, sobre o qual Diogo de Medeiros Pereira (2013, p.34-5) afirma:

Ao trabalhar com os “tipos” buscamos a exploração de corporeidades distintas, de corpos grotescos, a fuga dos estereótipos, a quebra dos *habitus* corporais e ampliação das possibilidades expressivas, uma vez que cada “tipo” carrega consigo uma maneira de portar-se, uma qualidade de movimento específica. [...]

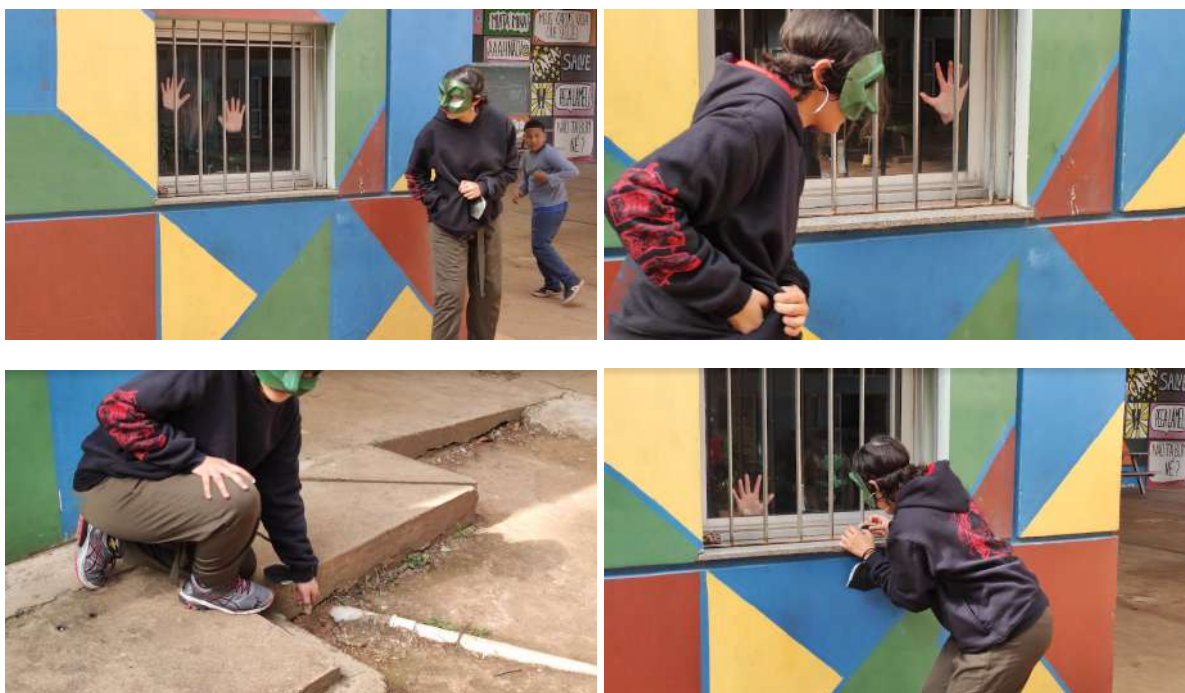
Cada “tipo” foi estudado em suas possibilidades expressivas e nas relações que estabelecem com outros “tipos”, na busca pela duplicidade de cada uma dessas máscaras. Arlequim é preguiçoso, mas está sempre empenhado em tramar alguma

coisa; o Capitão disserta sobre seus feitos, mas é um covarde nato; Pantaleão é ganancioso e brigão, mas escreve poemas apaixonados para as donzelas.

Percebe-se, nas figuras criadas pelos jogadores, algumas contradições ou ao menos dualidades que, a mim me parecem, estão ancoradas na ideia de uma *contra-máscara*, como um contraponto à imagem primeira que a máscara estabelece. O sarcasmo e a perversão, a camuflagem e a elegância, o divino e o concreto... Pontos e contrapontos que parecem complexificar o modo de agir das figuras.

Esse nível de experimentação só poderia engrandecer o olhar dos jogadores para o espaço em que jogavam, ou seja, o espaço da escola. Vestidos com essa outra carapuça, que pressupõe não só uma outra face ou eixo corporal ou modos outros de se deslocar, mas também outro olhar para o mundo, só poderiam vivenciar um processo de redescoberta da escola de forma sensível (STEINECKE, 2017, p.20).

Quando as figuras criadas a partir da experimentação se colocaram em relação numa prática de improviso, a apropriação dos espaços tornou-se ainda mais visível. Imersos no clima de criação desde o início, os jogadores conseguiram estabelecer um diálogo frutífero para a criação das cenas a partir de recortes do espaço e das figuras que haviam acabado de criar.



Conflito e oposição como forma e conteúdo; no primeiro quadro, ao fundo, aluno do Ensino Fundamental curioso com o que estava acontecendo.

Nesta cena improvisada por Nini e Annaís, há uma aproximação minuciosa ao enquadramento escolhido pelas jogadoras. A especificidade da arquitetura do local concretizou a temática da cena a partir de oposições — dentro e fora, prisão e liberdade. Foram ainda perspicazes ao optarem por dividir a plateia e complexificar a relação de quem via a cena, colocando algumas pessoas do público na parte interna da torre que abarca a escada de emergências.



Elementos concretos do espaço auxiliam na caracterização das figuras.

Pelas imagens da cena improvisada por Rodrigo e Alex, igualmente potente, podemos perceber como os jogadores se utilizaram de elementos do espaço a serviço da cena. A grandiosidade da passarela e da construção ao fundo, pertencente ao CEPEUSP — Centro de Práticas Esportivas da USP, que faz divisa com a Escola de Aplicação —, como um casarão ou grande castelo, auxilia na caracterização da personagem de Alex, que desdenha do sentimento amoroso da outra figura. Esta, interpretada por Rodrigo, é relegada ao chão de terra, minguaço, que pouco faz a grama crescer. A reviravolta acontece: dos restos, a figura revida e assassina a outra, que desfalece no meio da grandiosidade de suas aquisições.

Ainda para coroar a percepção do grande ganho que se firmou com essas práticas, há que se pensar na diversidade das criações. Annaís, Nini e Alex haviam trabalhado com a mesma máscara — a da personagem Brighella, da *commedia dell'arte*. No entanto, as figuras

criadas por eles, depois postas à improvisação das cenas, constituíram como três figuras completamente diferentes entre si. Creio que isso só tenha sido possível em decorrência do verdadeiro espírito de experimentação que tomou os jogadores.

Aliás, o que buscou-se estimular o tempo todo foi a abertura para a utilização do próprio corpo em jogo de formas que não fossem usuais na vida cotidiana, o que é prerrogativa da máscara:

Toda máscara objeto requer uma máscara física, ou seja, um corpo extra cotidiano, energeticamente pulsante, vigoroso e codificado. Uma máscara física ou corpo máscara nem sempre requer uma máscara objeto, porém, deve-se manter o corpo energeticamente pulsante e potente. A postura não pode ser cotidiana e a atriz/ator deve se manter no mesmo nível de ação e codificação daqueles que portam a máscara objeto. A linguagem corporal e energética é a mesma para aquele que porta a máscara objeto e para aquele que porta, somente, a máscara física. (BRONDANI, 2016, p.3)

Uma prática recorrente ao iniciarmos os trabalhos com as máscaras ou antecedente às improvisações das cenas foi a seguinte: a condução de uma aproximação dos jogadores com as máscaras postas à mostra; uma abertura para que eles fossem afetados pelos objetos e optassem por aquela que, naquele momento exato, tivesse chamado maior atenção; uma vez escolhido pela máscara, o jogador era convidado a pegá-la nas mãos e analisar aquele que seria seu rosto por um período de tempo, imaginando qualidades corporais adquiridas pela figura à qual emprestaria corpo e voz; só então se viraria de costas e vestiria a máscara.

É certo que há outros modos de propor aproximações com a máscara antes de uma prática cênica, mas a recorrência deste procedimento ao longo da nossa oficina parece ter fomentado a prática mascarada e possibilitado a potência que nela reside, como afirma Felisberto (2018, p.28): “[...] (in)vestir-se de uma máscara em cena é ocultar-se e, simultaneamente, dar-se a conhecer”.

Por um lado, sinto por termos nos afastado das especificidades físicas das personagens *dell'arte* para as práticas nos últimos encontros da oficina. Por outro, entendo que o estudo inicial acerca dos tipos fixos auxiliaram e abriram margem para a experimentação que veio a se dar depois, fortalecendo a ação criativa dos jogadores. Este segundo momento, poderíamos dizer, aponta para o início de uma apropriação das máscaras da *commedia italiana* na contemporaneidade, o que se firma como uma das possíveis continuidades desta pesquisa.

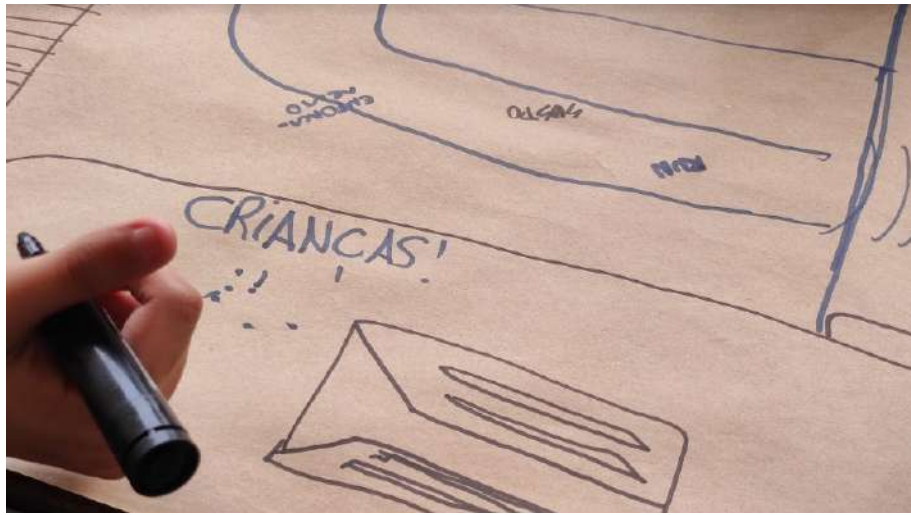
Desse modo, toda a prática e empenho teórico aqui emprestados podem se valer como o ponto de início de um processo mais extenso. Se há outras possibilidades a serem testadas ou até mesmo uma sistematização mais direta dos jogos *dell'arte*, a continuidade da experimentação se faz necessária. O que posso dizer, neste nível, é que a máscara, enquanto um dos possíveis elementos cênicos a serem trabalhados na prática em teatro-educação, mostrou-se fortificadora da experiência de investigação dos espaços.

4.2 O jogo e a máscara para lançar outros olhares

A última proposta da oficina culminou na criação de um mapa, construído coletivamente pelo grupo de jogadores e referente aos espaços que foram por eles explorados ao longo dos nossos seis encontros. Sobre esse mapa, os jogadores foram convidados a deixar seus registros, que podiam remeter a impressões, sentimentos, memórias, angústias, esperanças ou qualquer coisa que lhe viessem à cabeça ao rememorar o percurso que fizemos.

O que foi de fato importante, para além da resultante material do exercício, foi o próprio empenho grupal na realização da ação. O que foi escrito, desenhado ou marcado no papel se constitui como uma lasca da vivência real pela qual os jogadores e jogadoras passaram, revivida no ato de registro, no compartilhar dos canetões, na troca de olhares, na cumplicidade que permeou a prática.







Um trabalho que se faz no coletivo e se rememora no coletivo.

O mapa da escola encheu-se de ficção. E, nesse caminho, encheu-se de memórias, de afetos, de sensações e sensibilidade. Esse percurso foi possível com o imbricamento entre o concreto e o imaginário, possibilitado pelo dispositivo da máscara e pelo compromisso com a experimentação.

A desestruturação e a re-estruturação de um espaço real em função de uma situação de aprendizagem também se realizam por meio de um trabalho sobre o imaginário.

[...]

No retorno ao cotidiano, o desvio pelo imaginário muda a percepção do espaço e a maneira como o indivíduo se situa num espaço familiar. Essa aprendizagem não diz respeito apenas aos profissionais da arte, e seu impacto é enorme. (RYNGAERT, 2009, p.128)

A sensibilidade expressa nesse momento de última avaliação se deve, e muito, à prática anterior, de finalização dos trabalhos com as máscaras na nossa oficina. Propus um deslocamento que começasse no bloco C, onde estávamos, e que tivesse como destino as mesas do pátio abaixo do bloco B, onde realizaríamos o encerramento da oficina. A ideia era que, imbuídos do espírito *extraterrestre*, experimentado no jogo anterior, os jogadores se deslocassem no registro corpo-vocal das figuras estranhas, que afetassem e deixassem se afetar pelo que encontrassem pelo caminho.

Surpresa foi a nossa a qual, no momento exato de início do deslocamento, uma professora do Ensino Fundamental I estava passando pelo vão do bloco C com sua turma, voltando de uma atividade da biblioteca. O encontro não poderia ser mais frutífero. Como uma magia, o efeito das máscaras se instalou no aqui-agora do fazer cênico e qualquer tentativa de ensaio do que realmente se deu seria falta de sensibilidade para com as surpresas que o instante nos guarda.

O olhar das crianças se encheu de brilho ao se deparar com as máscaras, num misto de curiosidade, medo e agitação. Estabeleceram um novo jogo, inesperado, sensível, poético. Estavam na escola, e aquele acontecimento também era fruto da prática escolar.







Pelas máscaras, no espaço: o encontro

Por um breve momento após a finalização da oficina, eu me questionei se não havia faltado algo que marcasse o fim do processo, como a convenção de se apresentar uma peça ou ao menos cenas. Logo em seguida fiquei convencido de que não havia faltado nada disso, que a “apresentação”, no nosso caso, aconteceu ao longo da própria oficina, pelo caráter espacial que as propostas encarnaram. Como agimos na maior parte das vezes nos espaços externos da escola, extrapolando os limites da sala de aula, as práticas foram vistas, presenciadas e fruídas pelas pessoas que por aqueles espaços passavam. Em cada dia de trabalho, ao menos alguma prática interveio de algum modo na dinâmica de espaços específicos da escola, o que teve ápice no último dia, no encontro com as crianças, explicitado nas imagens acima. Os jogadores em ação, ao longo dos seis encontros, foram a nossa apresentação, que contou com um público “orgânico”, que comprou o jogo.

Desse modo, estabeleceu-se o espaço do jogo, e com ele o espaço do teatro; o teatro como possibilitador de um espaço inventado. É nessa ideia que

[...] o teatro confirma sua vitalidade como ato inaugural de espacialidades coletivas; confirma seu potencial simbólico de fundar espaços, que se podem chamar de públicos, no sentido de serem espaços de possíveis trocas de experiências entre sujeitos diferentes, tornando-os próximos. (ANDRÉ, 2008, p.127)

É por ele, pelo jogo, que vimos nossa ação tomar forma. O jogo e a máscara como facetas de uma prática de ressignificação e apropriação do espaço.

13 de setembro de 2022

[...] Sai da escola atravessado de sensações, dentre elas a confiança que se estabeleceu entre os jogadores e mim, enquanto condutor, e entre eles mesmos, a sensação de que tive uma prática atravessada de erros e acertos, de descobertas, alegrias e decepções, e a sensação de que a percepção para com o espaço foi ativada em diversos níveis, em maior ou menor grau ao longo do processo todo.

[...]

A avaliação final, com a releitura do mural feito no primeiro dia de encontro e feitura de um mapa / cartografia da memória-afeto, foi mais introspectiva e menos carnavalesca. Sugere um voltar-se a si, que pôde ser bastante positivo nesta dinâmica.

De tudo o que fora antes imaginado e planejado para composição das práticas que se deram, a concretização do processo disse por si e tomou seus rumos. Rumos esses que pretendo observar de modo crítico nas próximas semanas, a fim de aos poucos permear as conquistas e desafios que me tocam enquanto coordenador de práticas pedagógicas.

O que foi foi. Olhemos para ele e tiremos proveito. Sigo tentando nessa estrada tortuosa e enevoada, buscando apoio daqueles que vieram antes de mim e abrindo caminhos para a prática minha e dos próximos que virão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista tudo o que nestas páginas foi dito, gostaria de ressaltar a importância de uma prática artístico-pedagógica que assuma compromisso com a liberdade criativa e com a busca pela cumplicidade de quem joga.

A *commedia dell'arte*, pelas próprias formas pelas quais se manifestou nas ruas, praças e espaços públicos, nos possibilita pôr em prática ações pedagógicas que pretendem se valer de diferentes espaços como indutores da cena. Podemos nos perguntar de quais modos tais práticas podem se embebedar ainda mais do caráter grotesco dos dias atuais e como o espírito carnavalesco da nossa era pode se fazer mais presente. Isso implicaria abrir mão de uma estrutura mais regrada de improvisação? Significaria buscar outros enunciados para a proposição, talvez mais ligados a programas performativos, à dança e à música?

De todo modo, pretendi me ancorar na ideia de que o espaço pode ser entendido como constituído tanto pela dimensão concreta quanto por marcadores subjetivos. Nesse âmbito, a memória, o afeto e a imaginação são imprescindíveis para a dinâmica de resignificação.

Pela investigação à qual este trabalho se refere, podemos entender que a máscara, enquanto não apenas objeto cênico, mas modo de trabalho, perspectiva artística e ferramenta de estudo, possui uma força potencializadora para o trabalho teatral em contexto escolar.

No primeiro dia da oficina, a instituição escolar foi descrita enquanto espaço da criatividade e do improviso, mas também da brutalidade, da falta de confiança e como origem dos problemas. Meu objetivo com o que aqui descrevi e problematizei foi realizar uma prática pedagógica, teatral, improvisada, mascarada, privilegiada de espírito de jogo, de diversão e de inquietação, de tal modo que pudesse contribuir para a resignificação do espaço escolar e para a instauração de um ambiente no qual os adjetivos positivos pudessem prevalecer.

EPÍLOGO⁸

[...] E eu encarava a caixa cheia de rostos. Acordava sendo eu, ia dormir do mesmo jeito. Mas, agora, eu seria quem elas me mandassem ser. Cavava dentro da caixa, procurando quem quer que fosse que precisava mais de uma história. Ia fitando as várias caras, tristes, obedientes, alegres, entediadas... de repente achava meu rosto, e, de novo, eu estava em lugar algum. Não havia nada, apenas branco para todos os lados, não havia em cima nem embaixo. Tudo que eu podia ver eram os olhos que segurava em minha mão olhando de volta para mim, me contavam sua história. Um velho general, cansado da guerra, um servente mal pago que havia fugido para buscar o Amor, uma jovem moça que se fantasiava de poder... tantas histórias que viviam dentro daquele relance. Ao meu redor, tudo tomava forma, as montanhas, as ruas, as árvores, os prédios, os pedestres, minha vítima, meu carrasco. A vida de um outro alguém se incorporava em meus gestos, fazendo festa de qualquer pequena coisa. E eu cantava, eu dançava, matava, morria... até esgotar toda a vida que se prendeu dentro da feição presa ao meu rosto, estática. Sumiam as montanhas, as danças de espadas, minha escrivadinha, e se cumpria o destino proposto. Havia sumido dos meus redores, mas não de mim. Para sempre, guardarei em mim as infinitas emoções que tal rosto, imóvel, me mostrara.

⁸ Texto escrito pelo jogador Rodrigo, a partir de convite feito por mim.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ANDRÉ, Carminda Mendes. Espaço inventado: o teatro pós-dramático na escola. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, n. 48, p.125-141, 2008.

ARISTÓTELES. **Poética**. Tradução de Ana Maria Valente. Lisboa: Calouste Gulbenkian, 2008.

BAKHTIN, Mikhail. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais**. São Paulo: Hucitec, 1999.

BARBA, Eugenio. Um amuleto feito de memória: significado dos exercícios na dramaturgia. **Revista do Lume**, n. 1, Campinas (SP), 1998.

BERTHOLD, Margot. **História Mundial do Teatro**. Tradução de Maria Paula V. Zurawski. São. Paulo: Perspectiva, 2000.

BRONDANI, Joice Aglae. Máscaras femininas da *commedia dell'arte*. Um caminho para uma dramaturgia. **Anais ABRACE**, v. 17, n. 1, 2016.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis, RJ: Ed Vozes, 2017.

CARVALHO, José Sérgio Fonseca de. Um sentido para a experiência escolar em tempos de pandemia. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, v. 45, n. 4, e109144, 2020.

COSTA, Felisberto Sabino da. A máscara e a formação do ator. **Móin-Móin - Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas**, Florianópolis, v. 1, n. 01, p. 025-051, 2018.

DESGRANGES, Flávio. **Pedagogia do Teatro**. São Paulo: Hucitec, 2006.

DEWEY, John. A criança e o programa escolar. IN: **Vida e educação**. Tradução de Anísio Teixeira. 10º ed. São Paulo: Melhoramentos; Rio de Janeiro: Fundação Nacional de Material Escolar, 1978

EZPELETA, Justa, & ROCKWELL, Elsie. A escola: relato de um processo inacabado de construção. **Pesquisa participante** (2a ed.). São Paulo, SP: Cortez/Autores Associados, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. São Paulo: Paz e Terra, 1974.

GÓIS, Marcus Villa. Corpus para a pesquisa contemporânea em *Commedia dell'Arte*. **Anais ABRACE**, v. 11, n. 1, 2010.

_____. A máscara na *commedia dell'arte*. **Repertório**, Salvador, no 19, p.81-90, 2012.

_____. Apresentação das personagens da *Commedia dell'Arte*. **Anais ABRACE**, v. 15, n. 1, 2014.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo: Perspectiva, 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

KOUDELA, Ingrid Dormien. **Jogos teatrais**. São Paulo: Perspectiva, 7ª edição, 2013.

_____. **Texto e jogo: uma didática brechtiana**. São Paulo: Perspectiva, 1996.

LECOQ, Jacques. **O Corpo Poético: Uma pedagogia da criação teatral**. Tradução de Marcelo Gomes. São Paulo: Senac, 2010.

MORAES, Danielle Rodrigues de. Teatro na escola: A reinvenção do espaço vigiado. **Urdimento - Revista de Estudos em Artes Cênicas**, Florianópolis, v. 2, n. 17, p. 047-053, 2018.

PEIXOTO, Fernando. **O que é teatro**. São Paulo: Brasiliense, 1980.

_____. Teatro de rua no Brasil. In: CRUCIANI, Fabrizio e FALLETTI, Clelia. **Teatro de Rua**. São Paulo: Hucitec, 1999.

PEREIRA, Diogo de Medeiros. Jogando com a *commedia dell'arte* na formação de professores da Educação Infantil. **DAPesquisa**, Florianópolis, v. 8, n. 10, p. 028-040, 2013.

PUPO, Maria Lúcia. **Para Alimentar o Desejo de Teatro**. São Paulo: Hucitec, 2015.

_____. O lúdico e a construção do sentido. **Sala Preta**, v. 1, p. 181-187, 2001.

RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do Sensível: estética e política**. Tradução de Mônica Costa Netto. 2a Ed, São Paulo; Editora 34, 2009.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, Representar**. São Paulo: Cosac & Naify, 2009.

SCHÜLER, Hajo. **O que pode ser visto**. Coleção O sentido dos mestres. Almada: Companhia de Teatro de Almada, 2020.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

STEINECKE, Tatiana. **O teatro em espaços não convencionais como dispositivo para outras partilhas do ambiente escolar**. 2017. 42 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Artes - Teatro), Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, Instituto de Artes, 2017.

VELOSO, Verônica Gonçalves. **Jogos do Olhar: procedimentos cinematográficos para a composição da cena teatral**. Orientadora: Maria Lúcia de Souza Barros Pupo. 264f. Dissertação (mestrado) - Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

VENDRAMINI, José Eduardo. A *commedia dell'arte* e sua reoperacionalização. **Trans/Form/Ação** (São Paulo), v.24, p.57-83, 2001.

XAVIER, Abel Lopes. **A formação do professor de teatro e o pensamento de Paulo Freire**. Trabalho de Conclusão de Curso para Especialização em Gestão de projetos culturais e eventos. Universidade de São Paulo, 2015.