

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

RIGOR MORTIS:

Pensamentos presentes no processo de jogo e escrita da peça “*La Muerte Entregue*”.

LUIZ HENRIQUE ANDRADE DOS SANTOS

São Paulo
2019

LUIZ HENRIQUE ANDRADE DOS SANTOS

RIGOR MORTIS:

Pensamentos presentes no processo de jogo e escrita da peça “*La Muerte Entregue*”.

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca examinadora do Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicações e Artes (ECA) da Universidade de São Paulo (USP), para obtenção do título de Bacharelado em Artes Cênicas - Habilitação em Teoria, sob orientação do Prof. Dr. Luiz Fernando Ramos.

São Paulo
2019

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Leda Ribamar Andrade dos Santos e Luiz Augusto Costa dos Santos, por que senão eles me matam.

Ao Prof. Dr. Luiz Fernando Ramos, senão vou continuar por aqui em 2020.

As pessoas que me fizeram palhaço hoje, Henrique de Paula e Wesley Rocha, e toda a galera da Caravana Suspiro – grupo em que estava de 2014 até meados de 2019, onde montamos o espetáculo “Voar – Um Musiclown”, onde tive a chance meter muito o louco – e a galera do EPIA (Encontro de Palhaços do Instituto de Artes), dos alunos da UNESP, onde estive de 2016 até 2018, e de onde peguei uma porrada de referências, além de um agradecimento especial a minha mestra na palhaçaria, Letícia Mariano.

A todo mundo que participou dessa jornada teatral comigo, em todos os momentos em que ela aconteceu, desde os trabalhos de escola da quinta série na EMEF Major Sílvio Fleming, os trabalhos de escola na ETEC José Rocha Mendes, na Paróquia São Pedro Apóstolo, lá pra 2012, 2013, na ONG Novos Passos em 2012, no Programa Vocacional do Centro Cultural da Penha em 2013, no CEU Casablanca em 2016, aqui no Departamento de Artes Cênicas desde 2014, todos os orientadores, professores, alunos, participantes e indecisos.

A todo mundo que me dirigiu em processos acadêmicos, Pedro Massuela, Felipe Boquimpani, Ü Von Haus, Joelson Oliveira, Henrique de Paula (de novo), Wesley Rocha (de novo também), Mariana Martins. Agora tudo faz sentido.

A galera que estava no meu projeto de TCC do ano passado, Daniel Barros, Fly Hirano Martins, Joelson Oliveira, Mariana Bittencourt, Matheus Dionisio. Valeu e desculpa pelo tempo perdido.

A Deus, por pura precaução.

E por último – ou melhor, atrasado – às pessoas que participaram, até o fim ou não, deste processo, Andrew Leal, Isabel Galliano, LuX Machado, Marina Vitti,

Pedro Chazanas, Ü Von Haus (imagina uma pessoa que estava em todas...) e Yasmine Borba. Não sei se foi por loucura ou por ignorância, mas valeu por toda confiança que tiveram em mim.

RESUMO

“Rigor Mortis: Pensamentos Presentes no Processo de Jogo e Escrita da Peça ‘La Muerte Entregue’” é um conjunto de reflexões pessoais e um relato do processo de criação das dramaturgias e do espetáculo, anteriormente denominados Rigor Mortis (por ser o título de uma música que eu gosto, e porque termo tem a ver com o tema da peça), e agora denominado “La Muerte Entregue” (este título surgiu no decorrer do processo), além de considerações sobre algumas idéias utilizadas ao longo do processo, como jogo, escuta, presença em tempo espaço, narrativa, improviso.

Os principais autores que guiaram a pesquisa foram Zygmunt Bauman; Maria Rita Kehl; Johan Huizinga; Joseph Campbell; Juliana Jardim; Viola Spolin.

Palavras-chave: jogo; improviso; narrativa; canovaccio; presença; escuta; tempo.

ABSTRACT

“Rigor Mortis: Thoughts Present in the Play and Writing Process of the Play 'La Muerte Delivered'” is a set of personal reflections and an account of a process of creation of dramaturgies and the show, formerly called Rigor Mortis (for being the title of a music that I like, and because the term has to do with the theme), and now called "Muerte Delivered" (this title came along in the process), and considerations about some ideas used throughout the process, such as playing, listening, presence in space time, narrative, improvisation.

The main authors who guided the research were Zygmunt Bauman; Maria Rita Kehl; Johan Huizinga; Joseph Campbell; Juliana Jardim; Viola Spolin.

Keywords: game; improvisation; narrative; canovaccio; presence; listening; time.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	
1.1 Vocês querem mesmo saber a verdade?.....	6
2. PRINCÍPIOS	
2.1 Bagagens de experiências passadas.....	9
2.2 Pensamentos sobre conceitos.....	13
2.2.1 Jogo.....	13
2.2.2 Tempo.....	16
2.2.3 Escuta.....	18
2.2.4 Mitologia.....	19
2.2.5 Presença em tempo espaço.....	20
3. MEIOS	
3.1 O <i>canovaccio</i> e a velocidade do mundo.....	22
3.2 Vendem-se tentativas.....	23
3.3 Ponderações sobre o migué	27
3.4 Para jogar em cena.....	28
4. UM CAMINHO DO FIM	
4.1 Quem somos e como estamos.....	30
4.2 Primeiro semestre.....	33
4.2.1 Primeiro enredo.....	33
4.2.2 Modelo de ensaios.....	38
4.3 Segundo Semestre.....	46
4.3.1 Segundo enredo.....	46
4.3.2 Modelo de ensaios.....	52
4.3.3 Esquemas para as aberturas de processo.....	53
REFERÊNCIAS.....	66

1. INTRODUÇÃO

1.1 Vocês querem mesmo saber a verdade?

Griots são os guardiões da história dos povos da África Ocidental. São contadores de histórias e músicos. Por via oral eles transmitem ao seu próprio povo as crenças, os ensinamentos, os mitos, as tradições, são conselheiros dos reis das nações e condutores dos rituais. Eles, com suas histórias e vivências, dizem ao seu próprio povo como as coisas aconteceram, e, no rito do contar, como as coisas acontecem.

Como conseguem? Primeiramente respeito. As pessoas reconhecem um griot. Elas prestam atenção no que ele diz, e quando estão para aprender estão por inteiro, procurando guardar para si toda a transmissão. Em segundo lugar vem a confiança. Os griots não podem mentir, mas se mentissem, dependendo de como, ninguém saberia. Eles vivem numa cultura em que a verdade é sagrada, e todos os que participam desta relação de troca sabem disso. A palavra ali se torna então algo valioso, muito mais do que em nossa cultura, onde apenas o registro é valioso. Vivemos numa sociedade em que, numa negociação ou momento de troca, de qualquer espécie, um quer sempre passar a perna no outro, fazer o melhor negócio, conseguir alimentar o seu anseio sem ser afetado pelo outro. Vivemos onde você precisa sempre assinar embaixo para que valha.

Não temos memória, pois não a praticamos.

Todos os que ouvem os griots sabem que os ensinamentos transmitidos são *verdades*, mesmo que não sejam fatos verificáveis. E são verdades que, assim como os ritos atualizam os mitos, são atualizadas pelas experiências, de transmissão e de prática dos ensinamentos.

Em um artigo chamado “Pensar a desdramatização a partir de uma aliança (e alguns risos) com Sotigui Kouyaté”, de Juliana Jardim, há o relato que ela recebeu de um africano da família de Kouyaté (este foi um griot e ator malinês, que trabalhou com Peter Brook), sobre um local chamado “casa da palavra”, onde as questões da comunidade eram debatidas. Este local tem o teto baixo o suficiente para que ninguém consiga estar de pé lá dentro, e de propósito: se no meio da conversa alguém se exaltar, provavelmente ela vai se levantar e bater com a cabeça. O

homem mais velho é o que expõe o problema a ser debatido, e depois cada jovem precisa repetir, palavra por palavra, o que tinha sido falado. Só depois de todo mundo repetir é que se começa o debate, que pode durar dias. Neste artigo há mais detalhes, recomendo que leia. Outro artigo que recomendo é o “A Tradição Viva”, de Amadou Hampâté Bâ.

E nós, prestamos atenção nas palavras, não as registradas, mas as ditas?

E os momentos? Imaginemos uma partida de futebol extremamente importante, como uma final de Copa do Mundo, quarenta e cinco do segundo tempo, o jogo zero a zero e um pênalti a ser cobrado. Estamos na arquibancada, atrás do gol, bem próximos. O que preferimos, assistir com nossos olhos o acontecimento ou grava-lo no celular, pra postar depois no Instagram ou provar para alguém que você esteve fisicamente no lugar em que houve um momento histórico importante? Estamos cada vez mais gravando, registrando, ao invés de vivenciarmos. Esquecemos do presente para estocar passado.

Quando se trabalha com improviso é preciso estar presente. E a noção de improviso é a base para a atuação cênica, pois temos que saber, antes de tudo, que a proposta pode dar errado. O improviso é usado nos momentos que não se sabe qual será o próximo passo, mas não podemos esquecer que as respostas estão nos próprios momentos, e por isso o treino de improviso é útil enquanto maneira de trabalhar com os fracassos momentâneos que podem acontecer em cena, enquanto potência criativa, enquanto método para trabalhar a própria escuta. O improviso deve acontecer quando o improvisador se coloca num estado de receptividade consigo mesmo e com o entorno, e tendo alguns objetivos em mente (ou não), utiliza as ferramentas dadas pela experiência de improvisar. Chegar neste estado não é fácil, precisa-se de uma porosidade que não estamos acostumados a ter. Mas é uma meta boa para se vislumbrar.

Foram principalmente as experiências que tive na minha trajetória em cena que me fizeram aprender o que sei. Foi a partir das práticas, das reflexões que elas geraram e da fricção com “o que tem pra hoje” que o projeto foi moldado. E sem algum tipo de experiência prática, o leitor dificilmente entenderá mais profundamente o que virá a seguir. Sugiro que leia este relato friccionando-o, principalmente seu formato de organização, com o seu próprio fazer teatral/cênico/artístico, ou como quiser. Aqui

você verá como as experiências e as percepções da vida guiam reflexões sobre o panorama da vida atual (Princípios), e como estas reflexões se tornam poética no processo de criação de uma peça de teatro (Meios), uma comédia sobre dois agentes funerários que dizimam uma cidade inteira (Um caminho do fim). Proponho que destrinche a sua própria criação artística, leitor, um caminho análogo, para que você saiba bem do que está fazendo.

Não há citações de outros textos, apenas sugestões. Não há dogmas, há conselhos. Não há limpeza, clareza das organizações dos verbetes, mas palavras que narram. Não há verdades cientificamente comprovadas, matemáticas, reproduzíveis – e ainda bem, como falaria de improviso, de cena e de teatro usando verdades deste tipo? –, há narrativas sobre como as coisas foram, e que talvez sejam como elas são, mas não posso garantir nada, isso deve ser descoberto em outras experiências, no presente, e revivido como em rituais. Isto por si só já diz muito de quem sou, e de como esperam escutar e receber as informações onde estou, e não pretendo ser ninguém outro. Aqui serei o mais sincero possível, falarei do que gosto, direi o que me cabe dizer, como uma pessoa diria a outra numa conversa de bar qualquer. Pode ser em outro lugar, mas eu gosto muito de bar, e quando ficamos bêbados perdemos alguns filtros bestas que mantemos quando sóbrios, além de vários medos, como o de se relacionar sem travas. Ninguém tem nada a perder nesta relação, eu estou bêbado, você também. A tônica desta conversa (na real será um monólogo, porque desculpe, mas ainda não sei escutar enquanto estou registrando palavras) é simples: *Não posso garantir que o que se lerá a seguir é verdade, mas eu não menti.*

2. PRINCÍPIOS

2.1 Bagagens de experiências passadas

Aqui neste texto vou falar um pouco da minha trajetória, se não quiser saber disso, pule pros conceitos. Mas creio ser importante você ter uma noção dela porque nela surgem muitas respostas para as questões que apareceram no processo.

Desde criança tive dificuldades em saber o que queria da vida, não que pensasse muito nisso ainda, mas o fato influenciou o que aconteceria a seguir. Sempre gostei muito de desenho animado, principalmente Pica-Pau, Papa-Léguas e Tom & Jerry, e de futebol. A primeira coisa que pensei em fazer quando fosse adulto então, levando em conta que sou feito de carne e osso, foi jogar futebol. Até meus 10 anos eu era um dos melhores da minha idade, tanto na linha quanto no gol. Nesta época minha mãe me deixou jogar bola numa escolinha de futsal, e eu tive que decidir em que posição jogaria. Decidi ir para o gol, influenciado por uma das maiores paixões da minha vida, me jogar no chão.

Graças ao futebol eu sempre fui mais próximo da galera mais bagunceira das minhas salas no decorrer do ensino fundamental, mas ao mesmo tempo era muito *nerd*, então a minha função na turma quando chegava fim do segundo semestre era basicamente passar todo mundo que ficou o ano inteiro zoando de série. E aí as táticas eram várias, desde passar cola em prova (fiz muito dinheiro com isso, confesso, e nunca fui pego) até participar de trabalho de fim de ano em um grupo cheio de gente que não prestou atenção em uma vogal do professor nos últimos meses. Quando isso acontecia, já que botar o povo pra ler algo iria dar muito na cara que o autor do texto era eu, e confiar em fazer o povo decorar poderia dar muito errado, visto que muitas vezes não se teria a mínima noção do que a própria boca reproduziria guiada pelo cérebro, o jeito era inventar jogos, algo que conversasse com a própria zoeira estabelecida na sala e ao mesmo tempo fosse análogo ao tema do trabalho.

Com meus 13 pra 14 anos eu já via que seria difícil conseguir ser goleiro, até porque, por mais que fosse bom, sempre fui um dos três menores da turma em todos os anos, e não tem muita gente alta na minha família (hoje aos 23 anos meço 168 cm, e comparado com meus parentes sou até alto). Tentei voltar pra linha, de

vez em quando conseguia jogar bem quando tinha raça, mas não sei, tecnicamente parecia que desaprendi. Nesta época não via mais muito desenho animado, mas comecei a gostar dos dois seriados criados por Chespirito (1929-2014), que eram exibidos no SBT. As pessoas geralmente gostavam mais de Chaves, e eu já reconhecia a complexidade dramática dos roteiros da série – é difícil repetir *gags* e criar tantas outras também, sem que se torne cansativo. Mas Chapolin era meu seriado favorito, por um motivo apaixonante: ele se jogava no chão. Nesta mesma época, via episódios do Chapolin, conheci “O Gordo e o Magro”, precisamente pelo filme “The Laurel-Hardy Murder Case” (1930), e por eles conheci Charles Chaplin (1889-1977), Buster Keaton (1895-1966) e outros da comédia pastelão. Comecei a me encontrar nas artes cênicas por este caminho.

Um dos primeiros trabalhos que fiz na faculdade foi participar da montagem de parte da peça “Unhas Sujas”, de Luis Barrales, montado na matéria Direção III, pelo aluno Pedro Massuela, em 2014. Não montávamos a peça toda, só a última cena, as anteriores eram improvisadas. Além disso, entre os improvisos, havia partidas de futebol entre os atores (foi por isso que entrei no processo na real), sendo que os resultados das partidas influenciavam como os improvisos aconteciam, tanto energeticamente (era com a energia provinda da partida que improvisávamos) quanto na própria história, nas motivações das ações. Na última cena da peça, a que era montada, um dos personagens surta e mantém todos os outros reféns (todos são aspirantes a jogadores de futebol, e estão presos no vestiário), por conta de uma frustração anterior. Teoricamente, pra ficar redonda a história, este personagem deveria perder na última partida, logo antes da cena. Mas nem sempre isso acontecia, nós nunca fingíamos jogar, nós jogávamos, respeitávamos o jogo. Como lidar com isso? Com qual qualidade o jogo deve ser jogado para desviar seu produto de um resultado? Quais seriam as qualidades, as maneiras de se jogar o jogo?

Na mesma época fui convidado para participar de um processo extracurricular, uma montagem de um musical de palhaços. O problema é que nenhum dos idealizadores do projeto, Henrique de Paula e Wesley Rocha, era palhaço, então a formação aconteceu no próprio processo. Já que este foi o primeiro projeto que conheci de alunos do CAC (sigla do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de São Paulo, e sim, não faz sentido) que envolvia comédia, entrei nele. Eles chamaram

uma palhaça chamada Letícia Mariano (palhaça Suspi) para conduzir este processo de iniciação na palhaçaria. A Caravana Suspiro, trupe formada pelo processo, durou até início de 2019. O espetáculo “Voar – Um Musiclown” foi apresentado, não direto, mas de tempos em tempos, de 2015 a 2018, tendo ficado em temporada na primeira metade de 2017. De longe foi o trabalho em que mais aprendi, o que mais me botou em xeque, basicamente por que foi o que mais me fez olhar para mim, antes de olhar para o outro. Foi aonde eu aprendi a prestar atenção no entorno, onde mais joguei, mais improvisei, mais tive que escutar antes de propor. Também foi onde mais me joguei no chão.

Em 2016 participei da montagem de uma peça baseada no mito do Flautista de Hamelin, na primeira tentativa de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) de Felipe Boquimpani. Sendo bem sincero, não lembro bem porque entrei no grupo, mas tinha uma razão. A ideia era construir uma dramaturgia baseada em três versões do mito: o poema “O Flautista de Hamelin”, do inglês Robert Browning, de 1842; o cordel “O Flautista Misterioso e os Ratos de Hamelin”, do paraibano Bráulio Tavares, de 2006; e o desenho animado “O Flautista Encantado”, da Disney, de 1933. Usando de análise dos materiais, das personagens e dos temas principais, trabalhos de narrativa e de improviso, chegamos a uma versão nossa do mito, primeiro transformada em *canovaccio* (roteiro de ações transitivas, que movem o enredo geral), depois em texto dramático com falas escritas previamente. Um dos conceitos mais trabalhados no processo, que surgiu da fricção das versões do mito, foi o de *tempo kairótico*, o tempo justo dos acontecimentos, tempo da graça, que muitas vezes não casa com o *tempo cronológico*, o tempo matemático, do relógio. Infelizmente, por uma série de questões técnicas, não foi com esse processo que Felipe Boquimpani se formou, teve que se fazer outro projeto, que era uma montagem relâmpago de *Leonce e Lena*, de Büchner, em três meses, no início de 2017. Ali aconteceu a experiência de não se respeitar o tempo kairótico das coisas: o trabalho ficou atropelado, surgiram questões na montagem que eram empurradas com a barriga por pura falta de tempo para abordá-las decentemente, houve um racha no grupo e ele se desfez nos últimos ensaios.

Em 2017 estava no grupo de pesquisa que surgiu de um projeto de TCC de Joelson Oliveira, de estudar o estado de presença a partir da ideia de *marcialidade* (termo por nós usado que denota as qualidades para a prática de artes marciais) e de

confronto (Joelson é praticante de *kung fu wing chun*, e usou disso pra criar movimentos e situações marciais que eram alegorias de suas práticas pessoais, já que ele não podia fazer as práticas em si por não ser mestre), da atenção total em todos os movimentos do oponente e do entorno, e a partir daí trabalhar em um modelo de teatro e de mediação artística que se pautava no encontro, e não um roteiro fechado, que abolia a dualidade ator/expectador e propunha a relação proponente/participante, que era balizada por uma duração de tempo predeterminada e que nesse meio tempo tudo poderia acontecer. Era o improviso radical. Havia até dramaturgias feitas previamente, mas elas eram feitas pra se jogar fora; criamos até um termo pra elas, *dramaturgias líquidas*, eram balizadores primários que ajudavam os proponentes a introduzir os participantes no universo ficcional do encontro, e por mais que às vezes envolvessem algumas cartas na manga para conduzir de algumas formas o acontecimento caso necessário, se o que surgir for para outro caminho do previsto, deve-se jogar fora estas cartas. Nesta época comecei a estudar a obra de Zygmunt Bauman. Voltei a estudar dramaturgia, coisa que tinha parado lá pros lados de 2014, tanto que meu primeiro projeto de TCC era um estudo da tal dramaturgia líquida, só que na rua (no nosso projeto trabalhávamos em instituições, uma de alfabetização associada a Igreja Universal do Reino de Deus, outra de cuidados a pessoas “especiais” – não sei se é o termo correto, mas deu pra entender – ou soropositivas). Surgiu ali o *Teatro de Água*, nomeado graças a uma fala do Bruce Lee. Comecei ali a estudar, principalmente no campo da atuação, o estado de presença, além de começar a formatar um conceito.

Este estudo foi fundamental para outro trabalho que acontecia na mesa época. Particpei da montagem de um episódio piloto de *sitcom*, chamado “D3rrotad@s”, que Ü Von Haus dirigiu, quando cursava a matéria Direção III. O enredo da *sitcom* era simples, em resumo uma personagem chegava à cidade grande para estudar, vinda de uma família muito conservadora e se hospedava numa república, onde ela se defrontaria com as diferenças de costumes entre as cidades e com questões pessoais. No processo, elencamos algumas personagens típicas para estarem nesta república, e depois estas personagens seriam distribuídas aos atores. A minha personagem era *otaku*, e tem algo que eu não conheço é o universo *otaku*. O que rolou então foi um trato, durante a criação da dramaturgia, principalmente com o Vitor, o assistente de direção do processo, que tem conhecimento do mundo *otaku*:

eu tenho liberdade total pra improvisar, usando tudo que tenho de conhecimento, e usando de preconceitos até, e o Vitor fazia o filtro. Estes momentos de não saber o que fazer racionalmente, junto com uma dosada urgência por fazer algo, e me obrigava a improvisar sob outras formas, intuitivas às vezes, o que foi algo extremamente rico para o processo. Também me joguei muito no chão nesse processo.

Em 2018 participei de um processo que resultaria no TCC de Henrique de Paula, que visava criar um espetáculo infantil, sobre o Saci, a partir do mito, de jogos e brincadeiras infantis. De lá surgiu o espetáculo “Ser Saci”. Ali experimentávamos muito a junção dos jogos, mistura de regras que criavam novos jogos, mudanças de jogos feitas na hora pelos próprios jogadores, tudo isto tentando responder uma questão: quem joga? Assim, no presente, fazendo a gente se lembrar que o jogo muda.

Hoje trabalho como dramaturgo e assistente de direção num projeto chamado “Os Filhos de Alba”, sendo artista convidado pela Cia. Sussuarana, projeto dirigido por Mariana Martins.

2.2 Pensamentos sobre conceitos

2.2.1 Jogo

Muitas são as teorias que pretendem desvendar esta questão: quando surgiu o futebol? Talvez você não queira saber da resposta. Eu não quero. Mas se sabe que o termo *football* já era usado na Inglaterra bem antes de 1863, quando formalizaram pela primeira vez as regras do que conhecemos como futebol hoje. Era um termo genérico, que denominava várias formas diferentes do jogo. Em alguns locais podiam se usar as mãos, em outros não. Às vezes eram apenas partidas entre amigos, ou entre escolas, universidades num terreno ou estrada, às vezes eram duelos entre cidades inteiras, sendo que cada gol ficava numa cidade. Às vezes era algo mais *light*, às vezes pessoas morriam nos jogos. Era uma bagunça. No século XIX, como muitas cidades queriam se enfrentar pra fazer campeonatos ou jogos festivos, tornou-se necessário padronizar regras para o jogo, pois em cada lugar *football* era uma coisa. Surgiram duas versões de regulamentos, uma feita pela Universidade de Cambridge, onde se priorizava a bola nos pés, e outra feita pela

Universidade de Rugby, onde se priorizava a bola nas mãos. As universidades que se juntaram com Cambridge fundaram a *Football Association*, que popularizaria no futuro o futebol, enquanto as que se juntaram a Rugby fundaram a *Rugby Football Union*, que popularizaria o rugby. Na mesma época já se praticava o *football* genérico, e a partir dele foi criado o futebol americano, que também usa muito as mãos. Quando o futebol chegou lá eles não o chamaram assim porque o futebol americano já existia. Já que na Inglaterra existia o termo *soccer* (derivado de *association*), os americanos importaram o termo e chamam até hoje o que no Brasil e na maioria do mundo é futebol, de *soccer*. Mas qual seria o verdadeiro futebol? Pouco importa. Os jogos faziam sentido no momento em que eram praticados com as regras que foram escolhidas, conforme o tempo exigia.

As táticas do futebol (agora estou focando na história do futebol criado pela *Association*) também mudaram muito. Analisemos a história dos goleiros. A posição não existia em 1863, e qualquer um poderia pegar a bola com a mão até 1870. Quando proibiram todos os jogadores a fazer isso, a posição foi criada, em 1871. Mas o contato com o goleiro ainda não era considerado falta. O jogo era muito mais físico na época, os jogadores de linha não guardavam posição e ia todo mundo pro ataque, tentando entrar no gol com bola e tudo. Não tinha muito chute colocado ainda, e o goleiro podia pegar a bola fora da área, então ele não precisava ser ágil, ou saber dar ponte, como hoje. Geralmente o goleiro era o maior cara do time, preferencialmente alto e gordo, pra poder interceptar as bolas e aguentar receber pancada dos adversários, mesmo estando com a bola na mão. O perfil dos goleiros começou a mudar 20 anos depois, com a invenção do pênalti. Em 1905 o goleiro foi obrigado a ficar na linha do gol até a batida do atacante. O goleiro teria que saber pular nos cantos com agilidade. Em 1913 proibiram os goleiros de pegar a bola fora da área. Na década de 30 o goleiro do time inglês do Sunderland morreu após ter levado chutes na cabeça e no peito de um atacante do Chelsea. Por isso, pontapés em goleiros passaram a ser considerado falta. Agora os goleiros não precisavam ser fortes, apenas altos e ágeis. As escolhas fazem sentido no momento em que se joga o jogo, em diálogo com suas regras, nem antes nem depois.

Também é muito importante saber muito bem o porquê de cada regra do jogo, em cada momento, senão o jogo se transforma em algo diferente do planejado, não por mal, ou por desprezo, mas pela competitividade de vencer. Barbados, 1994. A

seleção local e a seleção de Granada iriam jogar a última partida da fase de grupos da Copa do Caribe, um campeonato em que decidiram inovar: a CONCACAF (Confederação de Futebol da América do Norte, Central e Caribe, a sigla faz sentido em inglês) decidiu abolir os empates, até na fase de grupos, se o jogo acabasse empatado, o primeiro que fizesse o gol na prorrogação levava (este gol é chamado gol de ouro), e se permanecesse, iria para disputa de pênaltis. Além disso, o gol que saísse na prorrogação valeria por dois (não sei por que). Barbados precisava de uma vitória por no mínimo dois gols de diferença pra passar de fase, qualquer outro resultado classificava Granada. Barbados vencia até o fim do segundo tempo por dois a zero, quando Granada marcou. O jogo continuou e Barbados, desestruturado, parecia sem força de reação para marcar mais um gol a tempo. Foi quando um zagueiro de Barbados, faltando quatro minutos pra terminar o jogo, fez deliberadamente um gol contra. Ninguém entendeu nada. Ele tinha raciocinado o seguinte: “bom, a gente não vai conseguir marcar a tempo, se o jogo empatar vai para a prorrogação e aí teremos mais tempo para marcar o gol de ouro, que vale dois”. Os jogadores de Granada pensaram então o seguinte “bom, se o jogo acabar com um vencedor, mas por um gol de diferença, a gente passa de fase, não importando quem vença; vamos fazer um gol contra também!”. Mas os jogadores de Barbados sacaram rápido o plano e os quatro minutos finais do jogo se resumiram em Granada tentando marcar um gol contra e Barbados não deixando. O jogo foi pra prorrogação e nela Barbados fez o gol de ouro e passou de fase. A torcida invadiu o campo, a ilha ficou em festa e a CONCACAF passou um vexame mundial.

Jogo é coisa séria, às vezes é preciso se sacrificar para conseguir realizar seus objetivos. África do Sul, 2010. Quartas de final da Copa do Mundo, e jogavam Uruguai e Gana. Uruguai havia chegado às semifinais da Copa da última vez em 1970, e ganhado em 1950. Gana, assim como todas as outras africanas, nunca havia chegado às semifinais. A partida terminou em um a um. No último lance do segundo tempo da prorrogação, Gana tinha uma falta perigosa para cobrar. Bola na área, o goleiro sai mal, um atacante ganês finaliza, um jogador uruguaio tira em cima da linha, outro atacante finaliza e o uruguaio Luis Suárez tira a bola com a mão. Pênalti. Suárez expulso. Caso o Uruguai passasse de fase, ele não jogaria as semifinais, o que seria um desfalque grave, por ser um dos principais jogadores do time. Mas era a última chance uruguaia. O atacante ganês Asamoah Gyan cobrou o

último pênalti e carimbou o travessão. O jogo foi para a disputa de pênaltis, e o Uruguai ganhou no fim, com a última cobrança sendo a cavadinha clássica de “Loco” Abreu. Suárez virou herói nacional naquele ano, pelo menos até a Copa seguinte, quando ele mordeu um zagueiro italiano no meio do jogo por nada...

E o jogo deve ser respeitado, mesmo que você não queira, então se for pra jogar errado, ou não querendo realmente jogar, melhor que não jogue. Madagascar, 2002. O time do Antananarivo era o atual campeão do campeonato malgaxe, mas graças a um pênalti mal marcado a equipe deixou de disputar o bicampeonato. A próxima partida do Antananarivo era contra o Adema, o time se sagrou campeão daquele ano. Em protesto contra a Federação de Madagascar o treinador do Antananarivo pediu que seus jogadores entregassem o jogo, marcando gols contra. A adesão ao protesto pelos jogadores foi tão grande que a partida terminou 149 x 0 para o Adema, todos gols contra (mesma ação usada em Barbados). A torcida não curtiu: com pouco tempo de jogo quase todos os espectadores tentavam o reembolso dos ingressos. O Antananarivo foi banido do futebol malgaxe por dez anos por conta disso.

Muitas histórias dessas conheci pelo YouTube, principalmente em canais como o de Ubira Leal, e do PELEJA.

Jogo é algo sério, mesmo quando é entre criança. E é preciso lembrar que ele não é forçado, é algo voluntário, onde todos sabem suas regras, ou a apreendem no processo, em um limite de tempo e espaço, e que se encerra em si, estando aparte da rotina, e que mesmo “não valendo nada”, vale muito, pois mobiliza ao máximo quem joga. Também é importante entender o foco do jogo, pois ele nem sempre rende por chegar ao fim. Quem sabe bem disso é aquele cara no centro da cidade de roupa de banho dizendo que vai mergulhar num copo. Quando ele tentar fazer isso o jogo acaba, a finalidade dele não é essa, é na verdade fazer render a tensão.

E o jogo deve ter algum desafio, principalmente se o jogo for uma cena. Não se deve fingir que o jogo está difícil para que ele renda, se ele está fácil, que se mudem as regras!

Um livro que recomendaria que você lesse, mesmo este eu só tendo lido até a metade, é o “Homo Ludens”, do Johan Huizinga.

2.2.2 Tempo

Eu sempre tive grande vocação para o atraso. Se você leitor é um orientador meu você sabe bem disso. Quando você se atrasa, você começa a acelerar sozinho pra tudo, e acaba não desfrutando bem suas ações no cotidiano. Tudo rende menos, no final, as coisas ficam mais fugazes e nos tornamos mais cascudos. Perdemos o tempo da descoberta.

O tempo da descoberta é aquele tempo do olhar do mímico, desacelerado, quando ele demonstra que enxergou algo novo na cena, quase uma micro contemplação. Neste pouco tempo ele encontra, se surpreende, analisa e age. Essa deveria ser a nossa cartilha para proceder com tudo o que é novo. Mas não, já temos muito o que fazer para estacionar e ficar olhando pra algo que não parece útil.

Os tempos mudaram muito ao longo dos tempos, e conseguimos constatar isto pelos relógios. Na Antiguidade, quando a sobrevivência dependia da produtividade dos cultivos e do pastoreio, e este dependia do clima, da meteorologia, enfim, da natureza, medíamos o tempo pelos astros. Havia o relógio de sol, contávamos as estações da Lua, reparávamos no trânsito dos planetas. Os momentos eram maiores em duração. Na Idade Média, na Europa Ocidental a vida social do vilarejo era regida pela sua espiritualidade cristã. Os relógios foram para as torres das igrejas, e ditavam as horas das missas, das colheitas, dos tributos. Na virada para a Idade Moderna as pessoas começaram a migrar para as cidades. O capitalismo de hoje nascia e os negócios ficavam cada vez mais ligeiros. Agora os relógios, com mais tecnologia, visto que agora os segundos importam, estavam nas sedes de poder das cidades, como a prefeitura e o parlamento. Após a Segunda Guerra Mundial o mundo ficou pequeno. As notícias chegam instantaneamente assim como as especulações. Chegamos à porta do instantâneo. Os relógios marcam até os milésimos de segundo, pois eles importam, pois tudo o que pode diferenciar os indivíduos, o primeiro, o segundo, o terceiro, e por aí vai, importa. Por que é o tempo que rege como os seres humanos vivem. E hoje, onde consultamos o relógio? Quem faz questão de que saibamos que horas são?

Este tempo marcado, rígido, competitivo, é o chamado *tempo cronológico*. Hoje ele é corrido, sufocante, por vezes até emburrecedor. Hoje corremos e nem sabemos por quê. Temos objetivos plásticos, mas que, se pararmos para analisar, não fazem

sentido. Muitas vezes algumas pessoas param, analisam, contrastam o prêmio da corrida com o esforço dos corredores e simplesmente param, mas o problema é quando esta parada não é graças a uma nova proposta de direção ou intensidade, mas por um vazio de sentido. Ninguém luta por lutar, e é por isso que muitas vezes as pessoas com movimentos mais potentes são as que menos se questionam sobre eles. A ignorância tem poder às vezes.

Por outro lado existe o tempo que não é regido pelo relógio, mas pela duração da experiência. Este é o *tempo kairótico*, tempo da graça (literalmente), da justiça dos acontecimentos, do contato, do “encontrar, se surpreender, analisar e agir”. É este o tempo que deve ser procurado nos ensaios, nos improvisos, em cena. É a suspensão do relógio, é Carnaval fora de época, é a quebra. Na sociedade em que vivemos, com tendências cada vez mais liberais, em que os minutos valem cada vez menos e precisamos aproveitar cada vez mais cada segundo, estas quebras serão cada vez mais essenciais.

Quatro leituras que recomendo sobre o tempo são dos livros “tempos Líquidos” e “Modernidade Líquida”, deste último principalmente o capítulo sobre “Tempo / Espaço”, de Zygmunt Bauman; “O Tempo e o Cão”, de Maria Rita Kehl, principalmente o capítulo chamado “O Tempo do Outro” e o “Improvisação para o Teatro”, de Viola Spolin, onde fala de experiência criativa.

2.2.3 Escuta

Na época em que a Caravana Suspiro esteve em temporada muitas turmas de escolas do ensino fundamental foram até o teatro. Era coisa de 150 crianças por sessão. Antes do início da peça, enquanto as crianças chegavam ficava um dos palhaços do elenco no palco, só recebendo elas. Este palhaço era eu. E aí eu tinha carta branca para interagir do jeito que quisesse com elas, enquanto não estavam todas em seus lugares. Foram nesses momentos onde mais cresci enquanto ator e como palhaço. Houve uma vez que um menino me cumprimentou de longe de uma forma que criou uma linha imaginária entre nós. Desta linha surgiram duas pipas, e nós competimos pra ver quem cortava a linha da pipa de quem. Em pouco tempo todo o fundo do lado direito estava empinando pipa junto, diria que um quinto do público. Daria umas 30 crianças. E quem estava só assistindo estava entretido com a cena.

Quando não se tem nada pra fazer em cena objetivamente, é sempre recomendável estabelecer uma relação, respirar e esperar algo acontecer na relação. Mesmo que seja pequeno. É pela comunicação que surgem os problemas, e é na comunicação que eles se espalham, e são os problemas que devem ser encontrados em cenas, para serem resolvidos em jogo.

A escuta é, mais que usar bem os ouvidos, um estado de receptividade ao entorno, de todos os sentidos, que fará com que se aproveite ao máximo todas as deixas do momento presente. É um pressuposto do improvisador.

E é algo praticável na vida também, não só em cena. Escutar é se abrir para o que não se espera. E estamos cada vez menos acostumados com isso. Não nos conectamos com pessoas, conectamos com projeções que temos das pessoas. E almejamos nos relacionar (não falo só amorosamente, falo de amizade mesmo) com as capas das pessoas, e não com os conteúdos. E isso só tende a piorar em tempos de redes sociais e crescimento dos espaços individuais. Estamos tentando cada vez mais nos higienizar do outro. Mas ao mesmo tempo desejamos cada vez mais sermos escutados.

Um exemplo de escuta apurada acabou de acontecer aqui em casa. É quase hora do almoço, eu estou na sala de casa e meus pais na cozinha. A porta de um cômodo para o outro está fechada. Daqui escutei minha mãe dizendo alto pra si mesma “Ixe, e o Rick [eu] vai comer o que?...” e meu pai respondeu baixinho, também pra si “Bosta...”. Deve-se sempre ficar feliz por apurar os seus sentidos e sua escuta, mesmo que o que chegue pra você não seja algo agradável.

2.2.4 Mitologia

Os mitos são sempre verdade, no momento em que eles operam na vida presente daqueles que os recontam. Eles balizam os conhecimentos de seu povo, mas um conhecimento experimental, não científico. Os mitos mudam ao longo dos anos e em espaços diferentes, mas existem estruturas de mitos que são as mesmas, mesmo eles sendo oriundos de pontos distantes do globo, de tribos e civilizações que nunca tiveram contato entre si. Se quiser saber mais disso recomendo o livro que surgiu das entrevistas que Joseph Campbell concedeu a Bill Moyers, chamado “O Poder do Mito”. As entrevistas são encontradas no YouTube também.

Mitos totalmente diferentes podem pertencer à mesma linhagem de mito. É só lembrar-se das histórias dos mitos da Criação, ou dos mitos dos Heróis: tem sempre uma sucessão de fatos que é a mesma em todas as histórias, só mudando os fatores envolvidos – até porque eles dependem do meio cultural, temporal e espacial de sua transmissão. Tais mitos têm o mesmo roteiro de momentos.

Um caso clássico disso nos tempos atuais são as novelas (pelo menos eram até um oito anos atrás, quando eu ainda acompanhava a TV, e se a novela for do México). Sempre se sabia que o casal principal iria se casar no final, que os vilões iriam se lascar, ou sendo presos ou morrendo, que alguém não é filho de quem pensa que é, e por aí vai. Antigamente era piada recorrente aqui em casa como a gente já sabia de todas as viradas que aconteceriam na trama. Só mudavam a roupagem e o arranjo das viradas.

(Posso ter sido preconceituoso agora? Sim. Mas quem não é? Não sejamos hipócritas, todos somos. E contanto que o seu preconceito não te trave em trocar com as pessoas e nem as subjulgue de modo que cause danos reais ao excluído social e economicamente, não é algo tão grave assim.)

Os mitos se alicerçam na sociedade pelo ato de narrar, pela passagem das estações que os compõem. Não necessariamente os mitos podem ser agrupados num mesmo *canovaccio*, porque este trata de ações. Estações não são ações, são momentos. Nos mitos os momentos estão fadados a acontecer, um após o outro, independente das vontades de seus personagens, que regem as ações. É como acontece no mito de Édipo; ele encontra seu destino porque foge dele, ou seja, é inevitável, está escrito, é assim. Os momentos são agrupados por suas paradas. Se detectarmos estas paradas, e criarmos o como elas se interligam, podemos usar os mitos para criar novas histórias. Se pegarmos uma história, destrincharmos em *canovaccio* e criarmos como as ações acontecem, criaremos outra versão da mesma história.

2.2.5 Presença em tempo espaço

Vi um dia um vídeo no YouTube, do Canal Nostalgia, sobre a vida de Albert Einstein. Nele é dito que Einstein sonhou que viajava na velocidade da luz, ao lado dela, e percebeu como este ponto de vista distorcia temporamente a sua percepção. Este

sonho seria a inspiração para ele ter desenvolvido a sua Teoria da Relatividade. Se isso é verdade não sei, mas a imagem interessa.

Quando trabalhava no *Teatro de Água* deveria estar pronto pro que fosse acontecer, já que ali qualquer um poderia propor. E também porque trabalhávamos com pessoas que demandavam assistências especiais, então era comum ter que acompanhar um participante até a porta do banheiro, ou quando sentia sede por exemplo. A gente do grupo de pesquisa não ficava toda a duração jogando. Às vezes a gente tinha que sair. Sendo que havíamos criado um espaço de transformação ficcional vivo e com uma potência de autotransformação enorme. E também tinha gente que não embarcava junto. E tínhamos que estar junto com elas também. Havia múltiplos “tempo espaços” diferentes porque eram múltiplos universos ali. Como estar presente em todos eles, o tempo todo?

É importante entender o que é essa ideia de *presente*. Presente é o que acontece no momento, em relação com os estímulos provenientes do espaço e do tempo. Tudo o que acontece em relação, todas as convenções que surgem, todos os compartilhamentos, e que não necessariamente são perceptíveis, mas são comprados como algo real fazem parte do presente. Ou seja, é tudo o que é. Do verbo ser, tempo presente.

Cada pessoa tem seu “tempo espaço”. É ao mesmo tempo o nível de receptividade que a pessoa tem no momento cênico – que é algo variável, porque nunca se sabe como foi o dia da pessoa, mas é ao mesmo tempo altamente influenciável pela massa, e neste contexto me refiro à plateia – e ao embarque dela no universo ficcional cênico. E cada “tempo espaço” é um universo.

Existem vários universos presentes quando se está em cena. Os ficcionais, os reais, os práticos, os burocráticos. Estar no presente em tempo espaço é estar em todos eles na mesma sintonia com quem participa ou com quem assiste. É uma sintonização coletiva, ou meio de embarcar com o público na mesma velocidade, tempo e espaço, mesmo que o entorno pareça distorcido. E se parecer, saiba que provavelmente a leitura é recíproca.

3. MEIOS

3.1 O *canovaccio* e a velocidade do mundo

Assim como a noção de tempo mudou, a de espaço e de poder em relação a ele mudou também durante os anos. Antigamente em uma guerra os soldados lutavam por terreno, os batalhões se chocavam e mediam forças entre si tentando ganhar território. No mundo de hoje, em que um alvo é alcançável em qualquer ponto da Terra isto não faz mais sentido. E muitas vezes estar atrelado a um terreno é contraproducente, visto que hoje o poder é conquistado pela fluidez do movimento. Agora o plano é estar, ou influenciar, em todos os lugares.

Para isso é necessário caber em todos os espaços, física e temporalmente. É preciso enxergar em qual velocidade este mundo está girando (porque ele é redondo, viu), jogar com a nossa velocidade de criação e de locomoção, e fazer com que isto vire poética.

Isto significa que muitas vezes, num processo teatral, precisamos acelerar o processo para que ele seja rentável. Mas como fazer para que isto não prejudique e empobreça o processo em si? Antes de tudo reconheçamos que já somos pobres. Quem está na berlinda tem que, para crescer, ser sincero consigo mesmo de largada. Se conseguimos, pelo formato, justificar o porque estamos fazendo aquilo, de forma tão precária, tudo parecerá proposta.

Tem um filme brasileiro, de 1952, chamado “Carnaval Atlântida”, com Oscarito e Grande Otelo. O enredo dele é uma grande carnavalização e paródia dos filmes épicos norte-americanos da época, brincando com o fato de que não temos verba para fazer uma superprodução que bata de frente com aquela, mas é por isso que nós somos quem somos. Recomendo.

Realmente, não temos dinheiro. E a tendência é termos cada vez menos tempo. Como lidar com isso? Usando melhor o tempo que temos. Eu não sou a melhor pessoa para falar disso, se tem alguém pós graduado em má administração das horas sou eu, mas sim, devemos usar melhor o tempo, primeiramente tendo consciência do pra que ele vai servir. Se tivermos que agir, temos que ser cirúrgicos na ação, porque tem que saber *jogar a ação*: saber pra que ela serve, qual seu objetivo, o que é imprescindível que aconteça e o que não é.

No processo que resultou na montagem de “O Flautista Encantado”, nós trabalhávamos com um modelo de roteiro chamado *canovaccio*. É um roteiro de ações, usado na *commedia dell’arte*, que descrevia o que as personagens deviam fazer, o que deveria acontecer para que o enredo andasse para a frente. O como as coisas aconteciam os atores descobriam na hora, em jogo. Ele permite que a história seja sempre contada, mas em versões diferentes, todos os dias, sendo que este como acaba mudando conforme interferência do espaço, da energia do dia, do humor de quem está envolvido na troca teatral, etc.

Além disso, caso precisemos testar se o roteiro de uma história está fazendo sentido é só decupar ela em ações, marcar direito quem é que realiza ativamente cada ação e improvisar em cima. Acaba sendo ao mesmo tempo algo que acelera nosso contato com o público, tanto de *feedbacks* quanto financeiramente, e compõe o processo de criação teatral.

3.2 Vendem-se Tentativas

Só queria lembrar você, caro leitor, que o que será lido a seguir é uma proposta de ponto de vista sobre o trabalho cênico, e não um tratado sobre como ele *deve* ser visto. Talvez pareça óbvio para alguns de vocês, mas vai que, né...

Houve uma vez em que eu estava saindo do Butantã, indo pra casa. Era sábado de manhã. O caminho consiste em pegar um ônibus até o Terminal Parque Dom Pedro II, e de lá pegar o São Mateus que segue via Avenida Sapopemba (eu moro nela). Ainda no primeiro ônibus, já no Centro, vi pela janela um estabelecimento com uma máquina de sorvete, e na parede em volta preços de milk-shakes. Eu não tinha tomado café da manhã, não sentia vontade de comer algo mais pesado graças à situação precária em que se encontrava meu estômago e a ressaca que batia, frutos da noite anterior (o que não é algo raro na minha vida), e fazia uns dois anos que não tomava milk-shake. O olho cresceu. Desci do ônibus e pedi um milk-shake. Eu sempre curti de limão e caso não tivesse, de menta. De limão não tinha, nem o pozinho que se usa nem calda. De menta até tinha uma calda, mas ela estava grossa, petrificara no fundo do pote. A moça do caixa olhou, analisou aquilo, e julgou que era possível. O milk-shake seria de menta então.

O problema é que, já que ela estava no caixa, não poderia fazer o bendito milk-shake. Aí ela chamou um menino que trabalhava lá. Ele cavucou a calda, conseguiu arrancar um teco e meteu no copo. Ela bateu no fundo do copo e se instalou ali instantaneamente. O menino tentava separar a calda, meio que untar o copo, nada feito. Aí ele teve a brilhante ideia de usar a máquina de bater sorvete, usada pra fazer o milk-shake, como um *mixer* de calda. Isso já com o sorvete dentro. Então ele colocou o sorvete dentro do copo, procurou a tampa do copo – aquelas que são abertas no topo, pra passar o braço da máquina de bater milk-shake, e com uma curvatura que faz o sorvete não voar na hora da batida – e procurou, procurou, onde estava a tampa? Não tinha tampa, teria que ser destampado mesmo. Então ele botou o braço da máquina, com a ponta bem no fundo do copo, pra misturar a calda, e ligou, um pouco mais forte que devia. Nessa primeira acelerada um quarto do sorvete já foi pra fora do copo, parte disso na própria roupa do menino, sem contar o barulho estranho que fez. O menino procurou, um pouco desconcertado, um pano pra se limpar, achou, se limpou, e voltou a tentar bater o bendito milk-shake, agora com mais cautela. Aos poucos percebeu que o copo vazara – ele cavucou tanto o fundo do copo com aquele *mixer* que o furou. E eu só assistindo. Lá foi o menino pegar outro copo, botar o copo furado dentro deste. Aí ele lembrou que havia aquela calda usada pra cobertura de sorvete, e de menta. Botou ela no milk-shake – e não foi pouco – e me serviu aquela gambiarra gelada. Tudo isso na entrada da loja, o que tornava a cena ainda mais patética.

Hoje me arrependo por não ter aproveitado melhor este momento. Digo isto porque, enquanto acontecia esta escaramuça entre homem e máquina, eu só pensava em como iria sair o meu milk-shake, que fora caro. Queria um bom resultado, um bom produto a ser consumido, e por isso eu não relaxei e aproveitei a sketch clownesca que o universo me proporcionara. Perdi uma experiência, por estar preso na lógica do consumo. Perdi uma tentativa, porque minha cabeça focara em resultado. E não digo que não era justo da minha parte, eu comprei um resultado, comprei o que estava no cartaz da loja, e nada menos que isso. E eu não diria que saí com o que me venderam. Sempre se deve entregar mais que o prometido, essa é a lógica da coisa, então é necessário atentar sempre a *como se vende* o peixe, e além disso, a *qual o diferencial* deste peixe.

Agora vamos pensar na realidade do teatro hoje. Ou das artes da cena. Ou performativas. Artes em que o atuante está no mesmo lugar que quem o assiste ou interage com a obra. Em que o atuator está no mesmo presente em tempo espaço. Se uma pessoa quer assistir algo que seja encenado, uma ficção qualquer. É muito mais fácil ela buscar algo na Internet, no Netflix ou semelhantes, ou na TV, enfim, no conforto de casa, do que sair de casa, pagar um ônibus, ou a gasolina e pagar o ingresso. Existem mais recursos tecnológicos nas telas – Internet, TV, cinema – do que no teatro, ou no presente em tempo-espaço. Mas neste presente em tempo espaço a interatividade é diferente, mesmo que no teatro naturalista com quarta parede: a plateia interfere na apresentação, no timing das ações, nos olhares, na entonação de cada fala, nos respiros, em tudo. A técnica do atuante, vista no tempo-espaço presente, é única, a *experiência* é irreproduzível, cada dia é um dia. Cada viagem é única, independente de quantas vezes esta viagem seja refeita numa temporada, por exemplo. Aqui está o *diferencial* do teatro/artes da cena/performances, enfim, artes do presente em tempo espaço: a presença e o fator único da experiência.

Mas como vender uma experiência? Como vender algo que pode acontecer ou não? Numa mesma temporada teatral, com o mesmo elenco desempenhando as mesmas personagens, há sessões boas e ruins, tem dia que o negócio vai, tem dia que não, é natural. Se enxergarmos o diferencial deste presente em tempo-espaço como a experiência, por que não vender, em vez de um resultado estético/catártico (no caso do teatro com divisão ator/público), uma tentativa? Se me vendessem, em vez do milk-shake, a tentativa de se fazer milk-shake, naquele pitoresco dia relatado anteriormente, eu sairia dali bem mais satisfeito do que saí. O jogo seria deslocado: seriam ações que os atuantes devem concluir e que, por alguma dificuldade ou barreira imposta, seja material, seja dramática, seja técnica, seja qual for, o atuante não consiga concluir sem algum esforço. Esta barreira e o esforço para driblá-la seriam compartilhados com o público, e não escondidos. As relações e convenções cênicas estariam todas expostas a todos os que estão no mesmo presente em tempo-espaço, cada dia diferente, e mesmo que seja performada a mesma dramaturgia, com as mesmas falas compostas pelas mesmas palavras todos os dias de uma temporada, o teor único de cada dia de apresentação seria potencializado.

Quais seriam as vantagens práticas de se *vender tentativas para obter experiências* em vez de *vender resultados para obter catarse/reflexão/determinada experiência*? Primeiro que experiência é algo garantido que vai acontecer, a questão é saber qual será ela, e aí só estando no presente. A catarse, ou qualquer qualidade específica que se queira chegar num determinado trabalho, não. Segundo que esta forma de encarar o trabalho o faz ser mais barato, porque, dependendo do que se queira fazer, talvez seja necessário que tal material, ou tal técnica deva ser apurada, e olhando o trabalho por este prisma o que deve ser ajustado para tornar o ato passível de ser jogado em público são as convenções do jogo cênico. Se a questão do processo for material, economiza-se dinheiro de compra deste material. Se a questão for técnica, economiza-se tempo, tornando o processo rentável antes da apreensão de tal técnica (lógico, visando sempre, com o tempo, ir encorpando a peça, a ideia não é parar no tempo, é evoluir). Você caro leitor talvez acredite que, neste ponto do texto, eu esteja propondo um grande migué. Em até certo ponto você não está errado. Mas e daí? Isso só torna a proposta mais atendida com o nosso momento político-artístico, com a nossa perspectiva de futuro enquanto seres de arte neste governo, com a história da arte nacional através de gerações, e até com a nossa identidade como latino americanos. A gente faz o que dá, ué. E, além disso, o migué é uma arte muito difícil de ser feita, migué não é bagunça. Tem toda uma pesquisa de linguagem e de panorama espacial envolvidos num desenvolvimento de um bom migué. Este tema será desenvolvido mais adiante.

Talvez um grupo de teatro de experiências seja vendido assim:

Eis a Trupe Tentativa de Teatro.

Neste espaço trazemos a função

Não há garantias de antemão

Que se darão aqui previstos fatos.

....

Somos trupe de seres tão errantes

E para os erros sempre dizemos sim

De queda em queda nós vamos enfim

Sempre estar mais vivos do que antes

....

Somos trupe com sede de viver

E apesar do resto aqui estamos

Para que? Você vai pagar pra ver?

....

Haverá o que não está em vossos planos

E se por acaso nada acontecer...

Bem... pelo menos tentamos...

Seria uma forma teatral baseada no estar presente com quem está com você, independente do “lugar” dela no jogo, na escuta, no entendimento do que deve acontecer para que as coisas andem, na consciência das possibilidades presentes. Para isso algumas noções devem ser exploradas, como as de: *nunca negar o jogo, entrar para sair, antes de tudo o jogo deve ganhar, abrir o jogo para o público, subverter sempre ao invés de breçar*. Cada uma destas noções será destrinchada mais pra frente.

3.3 Ponderações sobre o migué.

O primeiro migué que conheci era um cara que dormia atrás do posto de saúde do bairro onde morava. Era Miguel de nascimento e dormia no relento atrás do posto, e porque queria, a família dele morava a menos de um quilômetro dali e os familiares, de vez em sempre, tentavam arrastar ele para casa. Ele era um cara muito gente boa. Infelizmente faleceu há mais de 10 anos.

Após conhecer ele fui ouvir o termo migué na rua. E eu pensava que todo migué que aparecia nas conversas fazia referência a ele. E ele só era gente fina, mas dava uns perdidos na gente quando a gente precisava dele. Não é nada grave, por que migué é uma palavra tão pejorativa?

Decidi mudar isso. Nem todo migué é apenas escapismo, é fuga do trabalho, da escola ou dos parentes. Nem todo migué é uma desculpa para não fazer, ou fazer com menos esforço. Tem migué produtivo.

Mas o que seria o migué? Eu conceituaria o migué como não necessariamente uma mentira, mas uma construção narrativa paralela à realidade, justificada engenhosamente, criada com a finalidade de intervir no real e fazer com que resulte em acontecimentos outros em relação ao que aconteceria caso você vivesse passivamente.

Dito isto, existe o mau migué e o bom migué. O mau migué é quando você dá um migué com a finalidade de não fazer o que você teoricamente tem potência para fazer bem, mas não faz por motivos pouco nobres, ou por economia de energia. É quando você mete o atestado pra faltar na aula porque sim, por exemplo. Já o bom migué é quando você dá um migué com a finalidade de fazer o que você teoricamente não tem potência para fazer, justificando esta falta de potência na linguagem, e deslocando então o foco da ação. O já citado filme “Carnaval Atlântida” é um bom exemplo disso. Estes relatos, sem citações no cabeçalho ineditável do Microsoft Word também. O mau migué não permite um crescimento pessoal na área em que ele está sendo aplicado, ele é uma saída de cena. O bom migué, não só permite o crescimento pessoal nesta área como também é um ensaio geral para momentos mais potentes.

3.4 Para jogar em cena

Nos treinamentos de clown e nos improvisos, minha mestra Letícia Mariano sempre, em todos os improvisos, dizia no meio da cena breves termos que ela nunca quis explicar o que significavam (o que foi muito bom, senão tentaríamos experienciá-los racionalmente, e não por tentativa e erro, como deve ser). Eis aqui alguns termos, e reflexões sobre como eles operam no jogar teatral. Talvez eles também te ajudem a jogar em cena:

- *Não negue o jogo*: o jogo se estabelece no improviso quando todo mundo percebe que aconteceu algo que balizará a relação entre as pessoas que estão em cena, ou entre a plateia e quem está em cena. Se isso acontece, surge um novo problema, o que não é ruim. Se todo mundo percebeu que

aconteceu algo, menos você, a plateia vai perceber isso, talvez ela pense “nossa, poderia ter usado aquilo na cena”, mas tudo bem. Agora nunca finja que não percebeu algo que percebeu, fazer isso é traição, e quem vê percebe. Deve-se dizer sim ao que chega e jogar com isso.

- *Entrar para sair*: objetivo é a questão. Não tente inventar problemas em cena caso eles não apareçam, se não tem mais nada para fazer, saia. É melhor que as pessoas fiquem com a sensação de “quero mais” do que a de “porra, ainda?”
- *O jogo deve ganhar*: às vezes, quando parecer justo, se faz preciso saber ceder. Se o jogo chegou em um ápice que você até saberia pra onde ir, mas embarrigaria o todo ou criaria uma outra coisa que demoraria para se desenvolver ou só quebraria com o que já tem mesmo, não importa se no momento você está por baixo, se for pra perder, que perca. Lembrem-se estou falando de cena, não garanto que isto tenha valor na vida cotidiana.
- *Abrir para o público*: ser sincero. O jogo só é apreciado quando entendemos suas regras, estamos por dentro de quanto está o placar e no caso de imprevisto com quebra de quarta parede, qual provavelmente vai ser a próxima jogada. Tentar se proteger não se comunicando em cena é tomar veneno de rato pensando que é Yakult.
- *Subverter*: quando recebemos algo que não queremos, tendemos a repelir. No jogo de cena não, precisamos acolher e transformar o que recebemos.

Não é tarefa fácil tudo isso, é coisa de treino, que se não pratica enferruja, nem eu sei fazer isso direito hoje. Mas são coisas que devem ser levadas em contas caso queira jogar improvisando em cena, assim como o palhaço faz.

Tem um texto chamado “10 mandamentos do palhaço segundo o palhaço Chacovachi” do palhaço argentino Chacovachi. Procure.

4. UM CAMINHO DO FIM

4.1 Quem somos e como estamos

Sempre precisamos nos lembrar de estarmos bem. O que não é fácil. No fim é tudo uma questão de cálculo entre a nossa força de caminhar e o vento contrário a nós. Não precisamos nos forçar a doar mais do que podemos. Se sentirmos este problema em nós mesmos, tentemos criar forças pra dizer, se sentimos isso no outro, perguntemos.

Às vezes estar presente toma da gente uma energia descomunal. Às vezes não queremos estar, às vezes só estamos pelo outro, só pra não deixar o outro na mão, sem perceber que não é o melhor de si que está.

Por que neste caso é importante lembrar isso? Pelo peso da temática. O enredo surgiu de uma conversa que tive com Gustavo Tomaz (aluno do mesmo departamento que eu) na metade de 2018, sobre a “mercantilização da morte”, e de comentários sobre como seria uma peça de palhaços sobre esse tema. Ele comentou que já tinha feito uma cena no departamento em algum momento sobre palhaços coveiros. A morte já havia aparecido pra mim poeticamente em outros processos, em outros espetáculos, como em “Voar – Um Musiclown”, “O Flautista Encantado” ou em “Ser Saci”, mas com outros tipos de mortes, que atuam no campo do simbólico. Neste caso seria mais visceral. Seria desafiador. Mas seria algo necessário nos dias de hoje. Trabalhemos então a morte, vamos apostar neta proposta, analisemos como podemos fazer isso.

A morte é inevitável para todos. Traz medo por sua imprevisibilidade, e ninguém sabe o que virá após ela. Justamente por este mistério e esta abrangência que a morte traz em si uma potência de unidade entre os seres humanos, assim como momentos em que nós enxergamos o outro como tal. Um exemplo didático é o episódio da queda do avião do time de futebol da Chapecoense. Aquela tragédia, de tamanha magnitude, forçou muitos a enxergarem em si mesmos, e nos outros, o que estava sendo a vida, em seu significado mais profundo. Estamos em tempos em que as pessoas não sabem conversar; elas querem possuir a fala, mas nunca escutar. Elas dizem que enxergam o outro, mas não enxergam – não digo que não há tentativas, mas na maioria das vezes a imagem obtida é só um borrão, com traços

mal definidos, em que as pessoas os completam projetando linhas, de acordo com o que ouvem de terceiros, ou a partir de seus próprios preconceitos, ao invés de tentar chegar mais perto e ver o traço real. As pessoas, muitas vezes por afobação, atropelam o ponto de vista do outro, esperando que seus próprios pontos de vista sejam aceitos rapidamente, porque elas sabem que o tempo hoje corre, e muito. É necessário desacelerar, é necessário ver os traços, escutar, e não correr no ritmo histórico que o que conhecemos como vida nos impõe, para buscar as respostas justas, que dialoguem com os momentos valorosos, e não os custosos. Quando houve aquele acidente de avião o país inteiro se sensibilizou. As brigas do dia a dia tornaram-se banais – principalmente entre as torcidas, na época – diante de um ocorrido que escancarou a todos o quão frágil e pequena uma vida pode ser. As pessoas, em momentos como este, desaceleram, refletem, e prestam atenção no que esta sendo o viver hoje, com o zelo que deveria ser comum. Não tem nada de revolucionário nesta proposta, não se muda o mundo com uma peça de teatro, ou um livro de reflexões. A própria tragédia da Chapecoense fez a gente refletir por no máximo duas semanas, depois voltou à mesma zona de sempre. Mas ainda assim este intervalo foi precioso.

Estamos em uma sociedade em que vivemos trajetórias ao mesmo tempo cansativas e inertes. Se quisermos gerar mudanças na rota ou na velocidade de uma trajetória constante, devemos traumatizar esta trajetória, criar obstáculos, desvios, barreiras, conflitos. As mortes são traumas da vida – e a referência não vale apenas à morte derradeira, mas também às pequenas mortes, pequenos rituais de passagem que nos transformam. A morte derradeira é uma passagem para uma incerteza eterna, e este é o mistério que revela a incapacidade e pequenez do mais egoísta dos homens.

Estamos no momento de gerar traumas nas pessoas, tira-las do tempo cronológico, da hora certa, da rotina, e mergulhá-las numa duração *kairótica*, mágica, fora das marcas, o famoso tempo em que tudo para e a ficha cai. A temática da morte apareceu justamente por isso: é algo que universalmente mexe com as pessoas, ou pelo menos as retira de suas zonas de conforto e gera nelas conflito.

A poética da proposta é a questão da praticidade e da movimentação, aliada com uma busca pelo essencial. Não podemos ser utópicos o suficiente para pensar que

possamos, hoje, quebrar 100% com o modo de vida ditado pelo relógio, que rege tudo, inclusive a economia. Esta é a era dos produtos rápidos – em produção e em consumo – das grandes quantidades, dos deslocamentos, do crescimento via constância, da propaganda, do saber vender. Também precisamos saber vender, principalmente levando em conta o quão caro é a arte cênica, por conta de tempo hábil para aprimorá-la, compra de materiais e locomoção, e o fato de que o produto final não é algo palpável. Muitas vezes não temos o que desejamos para realizar determinada encenação, seja materialmente, como um móvel caro, por exemplo, seja temporalmente, tendo visto uma dificuldade de conciliar o fazer cênico com os trabalhos e/ou estudos. Como fazer com que este empecilho vire linguagem, ou estilo, de maneira coerente com o essencial da história que pretende ser contada, e ainda assim mirando uma melhora qualitativa do trabalho ao longo do tempo? E como vender este produto gerado por condições ditas desfavoráveis?

O processo visaria, por meio do diálogo entre dramaturgia e atuação – enfoque em técnicas de clown, escuta e improviso – dinamizar uma produção teatral de textos dramáticos calcada na consciência do que quer ser dito e do que temos hoje para se dizer – tanto em recursos quanto em no modo em que uma situação proposta por uma dramaturgia dialoga com o tempo e o espaço presente – e no que se descobre como sendo essencial que *aconteça*, para que a narrativa flua. Temos que ter em mente é claro, que muitas vezes uma dramaturgia não se encerra naquilo que julgamos como essencial que aconteça. Ela é muito mais rica que isso. Então tentemos também neste processo analisar o modo de se vender o trabalho: talvez fosse este modelo de processo um gerador de tentativas, que já se assumem falhas desde o início?

Em cima desta reflexão o projeto de construção da dramaturgia e do TCC, chamado “Rigor Mortis”, foi criado. O porquê deste nome é aleatório, é o nome de uma música que eu gosto, da banda Cameo.

A priori o projeto contaria comigo, com LuX Machado (porque já havíamos atuado anteriormente juntos numa peça cômica e tínhamos o interesse de trabalhar juntos com algo do mesmo gênero de novo) e com o Gustavo, mas por conta de outros trabalhos ele não pôde participar. Chamamos outras pessoas para participar, e com a ajuda do tempo, chegamos a formação atual no final de julho: eu, LuX, Marina Vitti,

Pedro Chazanas e Isabel Galliano. Eu, LuX e Marina somos alunos do mesmo departamento, ambos do terceiro, e eu do sexto ano. Marina nunca trabalhara com clown na vida (que é a fonte onde mais bebi). Isabel é estudante de pedagogia além de já ser formada em gastronomia, não tem experiência enquanto atriz de teatro, mas tem experiência em estudo de clown. Pedro é formado em engenharia da computação, tem breve passagem em grupo de teatro universitário e em estudos de clown. Além deles participaram em algum momento Ü Von Haus – da mesma turma que eu no departamento, e que estava em 70% dos processos de que participei e participo, então de cinco anos pra cá temos experiências similares – Yasmine Borba, formada em moda e com alguma experiência em estudos de clown e Andrew Leal, estudante de arquitetura, que nunca fez nem teatro nem clown, nem nada cênico.

Este era o quem somos. Precisaríamos preservar o máximo possível o como estamos, e negociar ele com o quanto podemos crescer, em todos os sentidos, com o espetáculo a ser criado.

4.2 Primeiro semestre

4.2.1 Primeiro enredo

“Dois homens, que trabalham numa funerária, basicamente passam o tempo fazendo apostas, jogando xadrez, ou sei lá o que, além de momentos em que um dos agentes (o N°1) ensina o outro (n°2) a preparar um velório, usando um boneco. Há um ano, não morre ninguém na cidade onde se encontra a funerária. O n°1 já trabalha na mesma empresa há 10 anos, desde a época em que morria gente. O n°2 foi contratado há seis meses, mesmo sem clientela, só por causa de uma amizade do dono da funerária com o pai dele, um farmacêutico. Certo dia, o dono da funerária chama ambos ao seu escritório para mandá-los embora, acontece uma briga e o n°1 mata o chefe. Eles avisam as autoridades, alegando que o homem morreu de morte natural, e fazem o velório. No meio do velório aparece o legista, que quer o corpo para fazer uma autópsia, e o n°1, apavorado, mata o legista. A partir daí, não sei como continuar o texto, mas sei que: o n°1 vira o dono da funerária, e aparecem várias pessoas que querem fazer negócio com ele, mas quais são essas pessoas e se elas vão morrer, não sei; e o n°2, para criar um álibi, consegue, com os produtos da farmácia do pai, criar uma contaminação que vai dizimando algumas pessoas da cidade, criando o que a mídia considera ser uma

epidemia. No fim da peça o n°2 mostra-se animado e feliz em sua nova pesquisa pessoal: envenenar pessoas, tendo matado inclusive seu próprio pai, e quer cada vez mais partilhar seus feitos e sua alegria com o n°1. Este fica com medo de n°2, pensando que ele irá eliminá-lo a qualquer momento, mas não quer que o mesmo perceba. Este conflito vai aumentando, aumentando, aumentando até que o n°1, por medo, mata o n°2. Logo após o solitário velório de n°2, o n°1 se mata.”

Este enredo foi o ponto inicial da pesquisa, e foi escrito em fevereiro de 2019. Também havia um texto, de como eu imaginava que esta história seria estruturada, e chamei essa estrutura de *esqueleto*:

“Rigor Mortis - Esqueleto

Personagens:

- *Locutor de rádio*
- *Trabalhador da funerária n°1 (n1)*
- *Trabalhador da funerária n°2 (n2)*
- *Dono da funerária*
- *Legista*
- *Empresários 1, 2 e 3 (ou mais)*
- *Farmacêutico*
- *Advogado*

Prólogo:

Personagens: locutor de rádio

É o momento que eu menos sei sobre a peça toda. Mas seria provavelmente um texto, uma poesia talvez, que seria recitada em cima de uma música de fundo, acho que um brega, que fale sobre a nossa incapacidade de ‘saber deixar as coisas irem embora’, ‘saber perder’ e ‘saber se renovar’, isso porque estamos mal-acostumados nessa vida, e não sabemos o que é passar por situações em que a morte está próxima, e não a conhecemos, então não a mensuramos. Sempre achamos que nós

teremos uma segunda chance, e que nada do que fazemos, pensamos ou falamos tem poder de encerrar ciclos pra sempre, tanto nossos quanto dos outros. Seria lido apenas, com esse locutor visível a plateia ou não.

Ato I (A Primeira Morte):

Personagens: locutor, n1, n2, dono da funerária.

Cena 1 - n1 e n2 preparam um caixão, no rádio o locutor diz notícias sobre o tempo, e sobre como a cidade estará receptiva para turistas este fim de semana. Termina com um slogan cafona para a cidade, fazendo referência ao fato de que faz tempo que ninguém morre lá.

Cena 2 - n1 ensina n2 a preparar um caixão. N1 conta algumas histórias de quando havia clientela, e n2 conta histórias de quando trabalhava na farmácia, como foi expulso do trabalho e como foi trabalhar numa funerária sem clientes. Em alguma parte da conversa, se revela que n1 e n2 são primos de segundo grau.

Cena 3 - n1 e n2 fazem um lanche e ligam na rádio, horário de notícias. Eles jogam um jogo de tabuleiro, dominó ou algo parecido. Às vezes no meio do jogo surgem notícias na rádio de acidentes horríveis, e n1 e n2 torcem para que haja mortos neles, mas sempre milagrosamente ninguém morre, e n1 e n2 se desapontam. No fim de cada notícia, o locutor solta outro slogan bosta que remete o fato de que ninguém morre na cidade.

Cena 4 - n1 vai buscar um boneco para ensinar n2 como se prepara um corpo. n2 atende, enquanto isso, um telefonema.

Cena 5 - n1 ensina n2 a preparar um corpo. n2 diz a n1 que o chefe ligou falando que estava chegando. n1 fica inquieto, prevendo uma demissão. n2 está muito empolgado aprendendo como se prepara o corpo.

Cena 6 - O dono da funerária chega faz uma inspeção em todo o espaço. Vê tudo se deteriorando. Expõe todas as questões financeiras do empreendimento, decide vender tudo e desempregar n1 e n2, ambos apelam, o dono desrespeita ambos, n1 toma as dores ele e o dono da funerária brigam e n1 mata o dono.

Ato II (A Segunda Morte):

Personagens: locutor, n1, n2, legista

Cena 1 - O locutor, horrorizado, anuncia a morte do dono da funerária da cidade, vítima de um ataque do coração. Diz que ele era solteiro, órfão e que não tinha filhos, e que seus bens foram herdados pelo seu empregado (no caso n1)

Cena 2 - n1 e n2 lacram o caixão. n1 diz para n2 não contar a ninguém que aquilo aconteceu e eles tentam construir uma narrativa uma sobre como o dono da funerária morreu. n2 sai para acabar de cavar a cova, n1 fica.

Cena 3 - Chega o legista, n1 fica nervoso de medo. O legista explica a n1 que é ilegal enterrar o defunto sem que o corpo não seja examinado antes para averiguar a causa, e exige o presunto. n1 diz que o corpo não está lá, que n2 foi leva-lo ao IML. O legista pergunta como foi a morte do dono da funerária, e ele explica com detalhes. O legista pergunta o porquê de ter um caixão lacrado no meio da sala, e fedendo, e n1 dá uma desculpa esfarrapada. Quando o legista, desconfiado vai indo embora, n2 chega dizendo alto que acabou a cova e que queria ir logo com o caixão.

Cena 4 - O legista fica puto e exige a abertura do caixão. n1 e o legista tretam. O legista ameaça ligar para a polícia, e desesperado, n1 o mata.

Ato III (Epidemia):

Personagens: locutor, n1, n2, empresários 1, 2 e 3 (personagens a pesquisar), o farmacêutico, um advogado.

Cena 1 - O locutor, chorando já, anuncia a morte do legista, também do coração, e anuncia, depois de duas mortes do coração em dois dias, uma epidemia de ataque cardíaco na cidade. n1 ouve o programa deprimido, tomando um porre.

Cena 2 - O dono de alguma empresa, que possa lucrar com doenças / mortes, chega na funerária, para fazer negócio. Este cara já sacou que o dono da funerária e o legista provavelmente foram assassinados na funerária. Não sei se n1, bem loko, faz negócios com o empresário, ou não, mas não o mata. O empresário 1 vai embora.

Cena 3 – O locutor, atônito, noticia outras mortes aleatórias que estão acontecendo na cidade, n1 estranha.

Cena 4 – Dois outros empresários aparecem para fazer negócios similares como o que o primeiro propõe a n1. N1 se irrita e se nega a fazer negócios com estes, dizendo que não tem nada a ver com tanta morte na cidade. Os empresários 2 e 3 saem.

Cena 5 – O locutor relata outras mortes, desesperado.

Cena 6 – O farmacêutico, pai de n2 e primo de n1, quer fazer um negócio com n1, e este fica puto e expulsa o farmacêutico de lá.

Cena 7 – Aparece um amigo de n1 que é advogado. Ele confirma a n1 que ele é mesmo o dono da funerária, já que o falecido dono deixou tudo para n1 após seu último familiar conhecido falecer. Ele diz a n1 que seu herdeiro seria o seu familiar mais próximo, no caso o farmacêutico. O advogado pede para n1 tomar cuidado com ele, pois ele não parece ter escrúpulos. Ouvem um barulho e se escondem.

Cena 8 – Chegam n2 e o farmacêutico, discutindo. O farmacêutico está puto com uma traição a confiança que tinha em n2 por algo que este fez (sem revelar o que de fato foi), mas pretende perdoá-lo se ajudar a amaciar n1 nos negócios. Escondidos, o advogado diz para n1 tomar cuidado com n2 também, mas este crê que n2 não faria mal a uma mosca. O farmacêutico vai embora. Sorrateiramente, o advogado sai também.

Cena 9 – O locutor, já hipocondríaco, relata mais mortes, n2 está feliz, gargalhando enquanto ouve as notícias. n1, escondido ainda, fica com medo. n2 fecha o estabelecimento e vai embora.

Ato IV (Paranóia):

Personagens: locutor, n1 e n2

Neste ato não sei as divisões de cenas, mas sei que:

- *O ato começa com um poema / texto / sei lá do locutor, usando a mesma estrutura do prólogo, com o mesmo brega ao fundo, se lamentando por “não ter sabido em vida viver”, agora que a morte está próxima, e a mensuramos enquanto força maior, terminal, e que não nos dá segunda chance. Um lamento sobre quando algo maior que encerra nosso ciclo, e não temos controle sobre isso.*

- *N2 conta a n1 que está feliz por sua pesquisa: ele conseguiu envenenar o abastecimento de (água, carne, frutas, sei lá) da cidade, e comenta feliz o quanto isso vai dar de lucro para a empresa. N1 tenta disfarçar seu medo.*
- *N2 conta que preparou uma festa para os dois, e que ficaria extremamente triste se n1 não participasse. N1 pergunta quem mais era convidado, e n2 responde que ninguém, já que infelizmente seu pai faleceu envenenado. N1 tenta chamar alguém para a festa e liga para o advogado. Infelizmente quem atende é a sua viúva.*
- *A festa começa (não sei como ela vai ser, teríamos que investigar bem isso) e n2 faz de tudo para deixar n1 confortável, enquanto este está agindo de forma totalmente não convencional, com medo de morrer.*
- *Em algum momento, por medo, n1 mata n2.*

Epílogo:

Personagem: locutor, n1, n2.

Apenas com o brega do prólogo ao fundo (pesquisar música), n1 acaba de preparar o caixão de n2 e o próprio, deita no próprio caixão e o fecha, o locutor vai embora, blecaute. Ao fim da música e do blecaute, um som de tiro talvez, mas se ficar muito pesado esquece isso.”

Este esqueleto também data de fevereiro de 2019.

4.2.2 Modelo de ensaios

Eis um roteiro de um ensaio, uma anotação feita para mim mesmo, feito para o ensaio do dia 10 de maio:

“10/05

Entrar para sair:

Aquecimento (músicas)

- *Algo proposto rotativamente (mestre mandou) + peixistouro válido p/ troca voluntária*

- *Andando pelo espaço + comandos*
- *Seguir uma pessoa/duas + comandos*

Entrar para sair

- *Contato do olhar*
- *Frase esqueci*
- *Três rodadas três coisas cada*
- *Copie pelo som*
- *Copie pelas palmas (um só)*

Narrativas

- *Retomada três narradores*
 - *Jogo da catástrofe*
- 3 min total (falta 1 min)*
 - 2 min total (falta 45 seg)*
 - 1 min total (falta 20 seg)*
 - 45 seg total (falta 15 seg)”*

Não necessariamente isto que eu anotava acontecia realmente, dependia muito de como as pessoas chegavam para o ensaio. Não chega a ser, mas este roteiro é quase uma dramaturgia líquida do ponto de vista de sua descartabilidade (mas não é, levando em conta que não havia uma abertura tão grande, na estrutura do roteiro, para propostas dos participantes).

Neste dia cheguei na hora do começo do ensaio, geralmente atraso.

O aquecimento era o momento em que mais essa dramaturgia mudava, por que dependia muito de como as pessoas chegavam ao encontro. Se viessem muito agitadas, pra que aquecer elevando a energia?

“Aquecimento (músicas)”

Esse “músicas” entre parênteses está aí porque eu não sabia se botaria música no aquecimento ou não, e acho que cheguei a botar.

“Algo proposto rotativamente (mestre mandou) + peixistouro válido p/ troca voluntária”

Aqui dá pra perceber melhor o raciocínio da criação do ensaio. O jogo do mestre mandou era uma alternativa para algo que eu queria enquanto função: teria que ser um jogo que as pessoas propusessem, cada uma de uma vez. Se me viesse outro jogo tudo bem. O “peixistouro” foi um jogo de escuta que eu inventei no ano passado, pro meu outro projeto de TCC. É um jogo em que você, de várias maneiras (de olho fechado ouvindo o espaço, tentando manter o ritmo de uma roda, trazendo uma dinâmica pro grupo, etc.) responde e chama outra pessoa, não pelo nome, mas pelo signo. Como da primeira vez que joguei esse jogo estava com Mariana Bittencourt (do signo de Peixes) e Fly Hirano Martins (do signo de Touro), o jogo ficou sendo chamado “peixistouro”. Neste processo todos respondiam pelos ascendentes, visto o número alto de piscianos no grupo. Já o “válido p/ troca voluntária” é um ótimo exemplo de como não há uma proposta temporal neste registro: não lembro o que isto significa.

“Andando pelo espaço + comandos”

Um clássico do teatro. Os comandos são algo como “se eu bater uma palma, é pra pular, duas é pra rolar...”

“Seguir uma pessoa/duas + comandos”

Quase a mesma coisa, só que o andar não é agora livre, a ideia é seguir outra pessoa. Os comandos são os mesmos.

“Contato do olhar, frase esqueci”

São exercícios usados no treinamento de clown. No primeiro a pessoa entra em cena, faz contato visual com cada um da plateia, e sai. No segundo a mesma coisa, só que além disso, tem que dizer o texto “Tenho algo para dizer para vocês. Esqueci.”

“Três rodadas três coisas cada”

Três coisas é um jogo para destravar a mente e perder o filtro. Alguém te pergunta três coisas “x” e você responde as primeiras três coisas que vem na mente, enquanto todos os outros da roda afirmam o que foi dito.

“Copie pelo som/copie pelas palmas (um só)”

São jogos parecidos. No primeiro uma pessoa está atrás do outro. A pessoa de trás faz um movimento, e a pessoa da frente deve, pela escuta, copiar o movimento. Imagens deste jogo estarão no final deste texto. No segundo jogo uma pessoa sai da sala e a outra pega uma cadeira, posiciona-a em qualquer lugar, e se posiciona em relação a ela; depois ela volta para o seu lugar, a cadeira volta para seu lugar inicial e a pessoa que saiu volta. Ela precisa deixar a cadeira e a si mesma na posição que a primeira tinha feito, usando apenas os aplausos ou as vaias do grupo. O “um só” era por que tinha pouco tempo mesmo.

“Retomada três narradores”

Aí trabalhamos com um tipo de narrativas em que, se não me engano os três contavam a mesma história, mas cada uma teria que favorecer uma personagem previamente escolhida. A “Retomada” é porque não foi o primeiro dia que trabalhamos isto. E as narrações eram feitas enquanto outra pessoa, no computador, digitava palavras aleatórias, e quem estava narrando deveria introduzir esta palavra, de qualquer forma, na narrativa.

“Jogo da catástrofe”

Este jogo foi inventado para estudarmos uma passagem do texto: quando o radialista anuncia primeiro o acidente muito grave, e depois que ninguém morreu nele. Duas pessoas jogam, a primeira tem determinado tempo para construir uma catástrofe, e a segunda tem um pouco menos de tempo pra inventar uma solução sem mortes para ela. O encontro inteiro foi planejado para que este jogo fosse jogado plenamente.

O primeiro semestre foi focado mais na questão do improvisado, da presença em cena, da escuta e reação e noções de espaço. Paralelo a isso havia uma proposta de espaço de escrita e debate do tema da “morte”, em horários diferentes dos ensaios da peça. A ideia era fomentar um espaço aberto de escrita (dramaturgias ou não)

que abarcasse o tema da “morte”, de modo que nos aprofundássemos nesta questão, além de debater o que estava sendo escrito para a peça. Além disso, também nos alimentar neste processo todo, antes de tudo, a partir da perspectiva da “morte”. Pensando que o mote do processo todo (“morte”) é maior do que o da peça, este seria um espaço para rever o que está sendo escrito sob um plano maior, mais teórico. Ele durou pouco tempo, criamos dois formulários para coletar respostas sobre o tema, e debatemos e improvisamos em cima das respostas. Mas este lado do projeto durou pouco, mesmo tendo sido rico, tanto que foi o que surgiu de lá que inspirou o Ato IV (quinta-feira) do segundo enredo da peça

Exemplos de jogos usados são o “três coisas” (uma pessoa pergunta à outra três tipos de qualquer coisa e a outra responde com as primeiras coisas que vierem a mente), o “shottoro” (um jogo em roda que trabalha a rotação de energia entre as pessoas, com regras de movimentação que regem as direções das trocas de energia, ótimo jogo pra levantar a energia dos participantes), jogo de contato visual como o que um ator entra em cena, faz contato visual com todos da plateia e sai, e faz isso de novo, só que desta vez tendo que fazer algo após este contato, como assustar a plateia, ou falar uma frase, ou entrar de novo e fazer a mesma coisa, mas agora entrando junto com outra pessoa, etc.

Além disso, trabalhamos recontando várias vezes o enredo, tanto apenas na fala narrada quanto na representação cênica, criando nestes improvisos vários jogos que impulsionariam a nossa “piração” em cima do universo proposto pelo enredo. Um exemplo é fazer as cenas da peça jogando o jogo do troca (qualquer pessoa que não esteja em cena pode falar “Troca” em qualquer momento, e quem tiver feito a última ação/fala da cena terá que refazer de forma diferente ou fazer outra coisa), o jogo da primeira ou terceira pessoa (qualquer pessoa que não esteja em cena pode falar “1” ou “3”, e quem receber o comando terá que continuar a cena em primeira – em caso de “1” – ou terceira – em caso de “3” – pessoa) ou juntar estes jogos em um, e envolver outros comandos, como fazer tal parte da cena em um estilo diferente, só em mímica ou gramelô...

Geralmente os jogos de improviso e de escuta aconteciam na primeira parte dos ensaios, enquanto os relacionados com o enredo ficavam pro final. Sempre tivemos

somente um ensaio por semana, no primeiro semestre nas sextas à noite, no segundo às quartas.

Nestes improvisos algumas personagens se desenvolveram, como N1 e N2, que ganharam nomes, Sergio e Damasco, o dono da funerária, que ganhou um nome, Marino Pêra (fazendo referência a Marília Pêra), o farmacêutico, que vende aspirinas para seus clientes em todo e qualquer caso, e o legista, que descobrimos ser viciado em cocaína, e outras foram criadas, como o pombo que fala em espanhol. Estas personagens, que sempre apareciam chapadas na dramaturgia, seriam, na virada do primeiro para o segundo semestre, transformadas em máscaras corporais, podendo ser jogadas por qualquer um dos atores senão os que interpretam N1 e N2. A partir de um jogo de entrevista, feito no dia 19 de julho, foram elencados para cada personagem um animal e um adjetivo. Eram eles o radialista (tartaruga/sobriedade), o dono da funerária (morsa/sedução), o legista (rato/ansiedade), o prefeito (gorila/seriedade), o farmacêutico (preguiça/calma), o roteirista (cachorro/alegria).

Em 27 e 28 de julho viajamos até Guarujá, lá retrabalhamos os jogos de escuta e de improviso, mas em espaço expandido (na orla da praia) e retrabalhamos estas personagens em momentos específicos da vida deles, que não necessariamente entrariam na dramaturgia final, mas que ajudariam a entendê-los.

O espaço da praia contribuiu muito para o crescimento da percepção de escuta de todos, pelo contraste com a sala de ensaio, pela multiplicidade de estímulos, pelas pessoas (e animais) que interferiam nos improvisos, não podendo, portanto, parar para que as pessoas saíssem. Jogamos jogos de improviso em que todos podiam interferir na cena individual da pessoa que estava em cena (jogo do troca, 1º e 3º pessoa, gêneros e estilos de representação, cena muda, granelô, outras línguas do mundo, etc.) e ela tinha que jogar com isso, com os estímulos, e ainda cumprir com objetivos propostos anteriormente, dar uma palestra conciliando o tema que propôs ser a especialidade da personagem no começo do improviso com o tema da palestra, que só é revelado no decorrer da cena.



Yasmine Borba e Isabel Galliano, jogando o “Copie pelo som”, 10 de maio de 2019, arquivo pessoal



Luiz dos Santos (eu) e Pedro Chazanas jogando “Copie pelo som”, 10 de maio de 2019, arquivo pessoal



Pedro Chazanas e LuX

Machado jogando “Copie pelo som”, 10 de maio de 2019, arquivo pessoal



LuX Machado jogando “Copie

pela palma”, 10 de maio de 2019, pessoal

4.3 Segundo semestre

4.3.1 Segundo enredo

No começo do segundo semestre cheguei a esse segundo enredo, a partir do que surgiu do primeiro semestre, bem mais detalhado nos acontecimentos:

“Prólogo

Uma voz externa, em espanhol, diz que irá contar a lenda de ‘La Muerte Entregue’, uma cidade onde um bando de animais fizeram uma cagada tão grande que acabaram com tudo.

Ato I - Segunda-Feira

O radialista anima a manhã da cidade de Fidelicidade, comemorando que na terça-feira completará um ano que ninguém falece na cidade, e que um representante do Guinness Book chegará à cidade no mesmo dia. Ele agita uma festa de recepção a este homem, após a missa obviamente. Enquanto isso, na funerária, enquanto escuta o rádio, Damasco despe o que parece ser o corpo de um cadáver, com Sérgio o monitorando. Após a fala do radialista, começa a tocar uns gospel nervoso.

Pela conversa de Sérgio e Damasco, percebe-se que o corpo é na verdade um boneco, e que eles estavam treinando. O treinamento continua, e eles conversam enquanto isso. Sérgio conta algumas histórias de quando havia clientela na funerária.

Plantão da rádio, o radialista narra um acidente de proporções catastróficas que acaba de ocorrer em Fidelicidade. Sérgio e Damasco param tudo e ouvem o rádio, torcendo por mortes. Apesar dos detalhes pitorescos deste acidentes, milagrosamente ninguém morre. Sérgio e Damasco ficam tristes e voltam ao treinamento.

Damasco conta uma história de quando trabalhava na farmácia de seu pai. Sérgio pergunta por que Damasco saiu da farmácia, e Damasco diz que errou na leitura de uma receita e deu ruim. Sergio pergunta quanto tempo isso faz, e ele responde que vai fazer um ano amanhã. Ele diz que se não fosse a amizade do pai dele com o seu

Marino Pêra, ele continuaria desempregado, já que não tem demanda na funerária. Sergio reconhece que se não fosse pelo nepotismo ele tava na rua também, já que ele é primo de seu Marino, mas reconhece também que isto não pode durar pra sempre. Por isso há meses ele dorme na funerária, pra que se o telefone tocar, ele atenda, seja qual for o horário.

Outro plantão, mais um acidente. Este ainda pior. Sérgio e Damasco se enchem de esperança, mas de novo ninguém morre. Voltam pro treinamento.

Sergio sai de cena para buscar algum produto pro treinamento. Enquanto isto o telefone toca, e Damasco vai correndo atender. É seu Marino, dizendo que daqui à uma hora irá à funerária, após passar em seu poço. Seu Marino desliga o telefone, ele está em seu quarto, terminando de se arrumar para sair de casa (se caracterizando). Enquanto isso, na rádio está passando o horário político. Nele há vários candidatos a prefeito de Fidelicidade, de vários partidos diferentes, com discursos antagônicos, mas todos se chamam Jonas, e tem a mesma voz. Marino pergunta a si mesmo qual ele vai tentar eleger.

Na funerária, Sérgio e Damasco estão apreensivos. Marino chega, dizendo que daria uma aula sobre negócios a Sérgio e Damasco. Após uma breve aula sobre lucro, feita por puro sadismo, ele diz que tanto Sérgio quanto Damasco estão demitidos, visto que sustentar dois pesos mortos é algo desnecessário. Ambos se ofendem e xingam Marino, que responde, os humilhando. Sérgio, com raiva, vai pra cima de Marino. Apaga a luz.

Ato II - Terça-Feira

O radialista começa a transmissão cabisbaixo, anunciando a morte de seu Marino, lamentando que o homem do Guinness Book não viria mais, e que a festa de recepção estava suspensa em pelo menos um ano. Diz que seu Marino morreu do coração. Que não deixou filhos ou netos, mas deixou para seu(s) herdeiro(s), seja quem for, a funerária Sadia, o poço de Fidelicidade e alguns imóveis. O legista ouve em sua casa a notícia inconformado, se arruma (se caracteriza), dá um último pega no pó e sai de casa acelerado e puto da vida.

Sérgio está limpando o chão, tirando as manchas de sangue. Há um caixão lacrado no meio do espaço. Sérgio ouve um estrondo na porta. É o legista, procurando o

corpo, farejando todo o espaço. O legista explica a Sérgio que é ilegal enterrar o corpo sem que ele não seja examinado antes para averiguar a causa da morte, e o exige. Sérgio diz que o corpo já saiu da cidade, para ser sepultado em sua cidade natal. O legista questiona o porquê do caixão lacrado no meio do espaço. Sérgio diz que é mostruário. O legista questiona o cheiro do caixão, parece que tem um morto dentro. Sergio diz que é um mostruário hiper realista, última moda em Londres. O legista, triste, abre o coração, chorando, dizendo ter saudade de abrir os corpos dos mortos e assim ter companhia, já que os vivos são seres desprezíveis e insuportáveis. Sergio o consola, o levando para a porta de saída. Damasco chega, animado, dizendo que já contou a lorota pra imprensa no centro e que já cavou a cova do velho.

O legista fica 'full pistola' e xinga o Céu e a Terra, acelerado, querendo o corpo, Sérgio nega, o legista vai pra cima de Sérgio com seu bisturi. Apaga a luz.

Ato III - Quarta-Feira

O radialista, quase choroso, anuncia a morte do legista da cidade, também do coração. Ele entrevista o farmacêutico da cidade, que tranqüiliza o povo de Fidelicidade, dizendo que ninguém mais falecerá se continuar a rotina de tomar uma aspirina depois de cada refeição, e anunciando uma promoção de solidariedade de aspirinas na farmácia da cidade. Enquanto isso, na funerária, Sérgio está ligando para uma pessoa misteriosa, perguntando pra ela se ela tem certeza absoluta do que está falando, e combinando um encontro para o fim da tarde. Damasco chega com uma bolsa nas costas e uma caixa de sapatos fechada na mão. Sérgio desliga o telefone de sopetão. Damasco diz que tem vários ratos dentro da caixa e que ele vai usá-los para criar um alibi pra ambos. Vai para uma sala, e Sérgio não entende nada.

Chega um empresário, ramo desconhecido, querendo fazer negócios com Sérgio. Este quer dispensar o empresário, este diz que é óbvio que Sergio é o assassino. Sergio hesita, e o empresário diz seu plano de sociedade. Sergio diz que ele está equivocado, que não tem nada a ver esse papo de mortes, há um estrondo no cômodo onde está Damasco, e ele sai dali dizendo que fez os ratos andarem com duas patas, e eles fugiram pelo esgoto. Ele diz que vai sair por aí procurando outro

bicho pra tentar fazer o que se propôs a fazer. O empresário não entende nada. Sérgio aproveita e o expulsa.

Chega outro empresário, de outro ramo, com uma proposta de sociedade similar. Sérgio tenta dizer que não nada a ver com as mortes, e que ali era só uma funerária comum. Damasco volta com uma gaiola com um pombo dentro, dizendo que agora ele conseguiria, e vai para a sala. O empresário não entende nada e Sérgio o expulsa.

Chega um terceiro empresário, de outro ramo, proposta parecida. Sérgio sem paciência já vai o dispensando, quando houve um grito de Damasco. Ele pergunta o que aconteceu, Damasco diz que o pombo saiu da gaiola e agora vai ser difícil agarrá-lo. Sergio diz que é só acalmá-lo, dizendo “Calma, pombo, amigo”. O pombo responde ‘Pombo és el carajo, mi nombre és palomita!’ e começa a voar. O empresário com medo foge. O pombo sai gritando que vai caguetar Damasco pra cidade inteira, em espanhol. E sai. Damasco sai atrás do pombo, querendo matá-lo.

Chega o advogado, e Sérgio pergunta se é verdade o que o advogado suspeitara no telefone. O advogado confirma, diz que verificou e é verdade: Sergio é, junto com o farmacêutico, os parentes mais próximos de seu Marino, e portanto seus herdeiros.

Chega Damasco e seu pai, o farmacêutico. Sérgio se esconde num canto, prestando atenção na conversa, enquanto o advogado sai de fininho. Damasco diz estar preocupado com o pombo cagueta e pede ajuda a seu pai. O pai receita uma aspirina pro menino se acalmar, e diz que ajuda se ele o ajudar a convencer Sergio a fazer uma sociedade com ele. Damasco, ainda perturbado olha em direção a sala e vê um rato morto, olha pra dentro da sala e vê vários ratos mortos. Ele comemora, dizendo que a primeira fórmula demorou, mas funcionou, que agora o álibi tinha tudo pra ser realizado, e chama o pai pra dar uma passadinha no poço da cidade.

Ato IV - Quinta-Feira

O radialista anuncia a quinta-feira dizendo que 30 pombos foram encontrados mortos perto do centro, e tem um pombo espanhol maluco na praça central da cidade dizendo que todo mundo vai morrer.

Ele chama o repórter, que entrevista um pastor, que prega que o pombo é um demônio, convocando todos os cidadãos a pegarem suas garruchas e exterminarem todos os pombos de Fidelicidade. Uma versão instrumental de 'Pegue o Pombo', da Corrida Maluca, vira hino de guerra da cidade.

O prefeito Jonas, em entrevista, diz que devemos acabar com todos os pombos de Fidelicidade.

Outro pastor diz que o primeiro pastor está errado, e diz que o pombo é o Espírito Santo dando o prenúncio do Apocalipse.

O prefeito Jonas, em entrevista, diz que os pombos são legais e fofinhos.

O radialista reporta uma série de mortes misteriosas em Fidelicidade, 300 na última hora, e contando.

O prefeito Jonas, em entrevista, diz que estes pombos comunistas devem morrer.

O repórter relata um quebra-quebra na Praça Central, 4 pessoas foram detidas, incluindo o prefeito Jonas.

O radialista contabiliza um quarto da cidade já morta misteriosamente nas últimas 6 horas.

Outro repórter aparece, dizendo que o anterior faleceu. Ele entrevista o prefeito Jonas na prisão. O prefeito Jonas diz, de dentro da cela, que todos os detidos na Praça Central são arruaceiros comunistas. Em seguida, morre.

O radialista, tossindo, anuncia que um terço da população já faleceu nas últimas nove horas.

Outro repórter, pois o segundo já morreu, faz uma reportagem no A.A. (Apocalípticos Anônimos), onde os participantes partilham entre si os sonhos de vida que alimentavam, caso não fossem falecer a qualquer momento. Após o último relato, o repórter morre. Um participante do A.A. pega o microfone, se emociona, diz que sempre quis ser repórter. E morre.

Ato V - Sexta-Feira

O radialista anuncia a sexta-feira, mas não sabe pra quem anuncia, pois desconhece registro de vivos em Fidelicidade. No meio da fala, ele morre.

Na funerária, Sergio está de olho arregalado, tentando não dormir. Damasco chega feliz, chamandSergio para uma festa. Sergio diz que não, que não tem pique pra festa. Damasco diz que não aceita um não e que está quase acabando com os acabamentos finais. Ele sai para terminá-los.

Sergio, desesperado liga para o advogado, pedindo ajuda. O advogado morre no meio da ligação. Sergio se assusta mais. Sergio pergunta pra Damasco o porquê da festa, e este diz que está feliz pelo álibi ter dado certo, e que quer compartilhar esta alegria com os próximos. Sergio pergunta pra damasco se seu pai vem. Ele diz que não. Sergio pergunta o porquê.

O farmacêutico está arrumando a mesa para comer, em sua casa. Damasco está com ele. Eles começam a comer e conversam sobre o sucesso do veneno jogado no poço da cidade. Num descuido do farmacêutico, Damasco joga veneno no prato do farmacêutico. Este morre.

De volta à funerária, Damasco responde que foi por isso. Sergio se assusta mais. Damasco chama Sergio para onde está a festa, num espaço decorado e com um grande banquete no centro. Sergio se senta um tanto longe. Damasco, após insistir serve o seu prato e o de Sergio. Damasco chama Sergio pra perto, Sergio chega perto, mas não come. Damasco pergunta o porquê, visto que não o vê comer a três dias. Sergio diz que não tem fome. Damasco se afasta e volta com um copo de vinho pra cada. Sergio diz pra Damasco que é bom guardar o vinho na geladeira, pra ele continuar bom. Damasco sai e enquanto issSergio troca os pratos e as taças. Damasco volta, come e bebe e nada acontece. Sergio não entende. Damasco pergunta se Sergio não está com fome mesmo. Ele diz que está bem, e Damasco começa a comer a comida de Sérgio também. Sergio pensa melhor e pede pra comer a comida.

Enquanto come, Damasco busca o vinho, e dá a ideia de ambos tomarem o vinho do mesmo copo. Sergio aceita se Damasco tomar primeiro. Damasco toma, e nada, Sergio toma também. Eles conversam sobre os detalhes das mortes, e rindo, enquanto vão ficando cada vez mais bêbados. Acidentalmente ambos dão um

selinho. Pausa. Sergio pergunta se Damasco botou algo na bebida. Damasco nega. Pausa. Eles se beijam, Sergio de costas, Damasco de frente pra plateia. Ainda beijando, indo em direção a um cômodo externo ao palco, eles giram, e Damasco tem uma arma no bolso de trás. Apaga a luz. Som de algo caindo no chão. Tiro.

Epílogo

Voz em espanhol diz que esta é a lenda de ‘La Muerte Entregue’, de uma cidade que não sabia lidar com a vida e por isso morreu. Enquanto o texto é dito, Sergio vela o corpo de Damasco no caixão, com a arma na mão, e depois entra no mesmo caixão, com a arma apontada pra própria cabeça, luz vai se apagando.

No final da narração surge outra voz, empolgada, e brasileira, dizendo que onde antes era Fidelicidade agora é uma cidade fantasma, perfeita para fazer as gravações da série. Luz acende no roteirista, virado pro público, empolgado, que continua falando que esta série vai ser um sucesso e vai representar bem a América Latina na plataforma de Streaming do produtor. Este, com sotaque americano, pergunta de onde veio um enredo tão horrível, se um passarinho contou pra ele. E termina dizendo que prefere, já que é pra ser um produto latino a ser produzido, que seja um produto espanhol. O roteirista fica cabisbaixo.

Voz em espanhol termina dizendo: ‘Gringo hijo de puta!’”

4.3.2 Modelo de ensaios

A partir deste roteiro a ideia era, até a primeira semana de novembro, tornar este enredo um *canovaccio*, que focasse nas ações das personagens, mas deixasse em aberto o como as ações aconteceriam. Ao mesmo tempo, também desenvolver melhor as personagens, tanto as mais chapadas (Marino, legista, Prefeito Jonas, farmacêutico...) quanto as mais esféricas (Sergio e Damasco, que até o momento haviam sido pouco exploradas).

Para as personagens chapadas que apareciam se movimentando na peça (Marino, legista, Prefeito, farmacêutico, advogado) foram exploradas, além do animal e do adjetivo, partes do corpo a serem destacadas no andar e agir, e escolhidas em jogo (primeiro se destacava a parte do corpo escolhida com um pano vermelho e jogo era fazer com que quem estivesse em cena fizesse uma ação destacando a parte com o

pano, depois a mesma coisa sem o pano e com duas partes do corpo a se destacar, e por último por competição: uma pessoa diria a outra – que irá entrar em cena fazendo personagem x, respeitando o animal e o adjetivo da personagem, para fazer algo em um tempo determinado – duas partes do corpo para destacar, sem que os outros saibam, e quem assistir a cena terá que dizer depois quais as partes destacadas, sendo que cada acerto é um ponto para quem fez a cena, e cada erro é um ponto pra quem disse as partes do corpo). Já para a personagem advogado, começamos a trabalhar do nada, procurando em jogo o animal e duas partes do corpo, por pura questão de tempo.

Já as personagens Sergio e Damasco, elencamos traços da personalidade de cada personagem, e trabalhamos em cima do andar de cada um, criado em cima de exageros do andar das pessoas que as fariam (eu e LuX Machado), além de dois tíques criados pra cada personagem.

A personagem radialista não apareceria fisicamente, apenas a sua voz, assim como o produtor da plataforma de *streaming*. A personagem roteirista apareceria apenas sentada. As personagens empresárias seriam trazidas por quem as performasse, podendo trazer qualquer tipo, sendo que as primeiras duas personagens teriam que ter a ver com o ramo funerário ou próximo dele, e a terceira seria livre pra “piração”. As personagens do ato III seriam feitos no improviso, apesar de combinado antes da abertura quem faria quem. Os membros do Apocalípticos Anônimos seriam trazidos por cada pessoa, caracterizados com uma placa trazendo um substantivo e um adjetivo (ou dois adjetivos) da personagem, e cada personagem teria cerca de dois minutos para dizer o que teria que dizer sobre a situação da extinção de Fidelicidade.

As cinco pessoas que entrariam em cena foram divididas em jogadores (J1, J2, J3, J4 e J5), sendo que, para as aberturas que aconteceriam na segunda semana de novembro, mas que não aconteceram por questões de saúde, J1 e J2 eram eu e LuX Machado, e as outras seriam escolhidas por um jogo prévio.

4.3.3 Esquemas para as aberturas do processo.

As aberturas foram marcadas para domingo, 10 de novembro de 2019, às 19h, e quarta-feira, 13 de novembro de 2019, às 20h30.

Já que tudo seria jogado, e que não teríamos como garantir que conseguiríamos montar o *canovaccio*, optamos por chamar as pessoas para acompanhar a gente tentando montar o *canovaccio*, sem prometer mais que isso. O texto do evento foi esse:

“QUAL É A TRETA:

Então, gente, sepá eu me formo fim de ano agora. E o trampo final vai ser uma montagem, sepá, da peça "LA MUERTE ENTREGUE", dramaturgia minha, não em sua versão final, mas em sua versão canovaccio (roteiro das ações da peça). A gente vai ver quem vai fazer qual personagem na hora, e sepá vcs vão curtir.

A versão completa, tanto da dramaturgia, quanto da montagem, sairá em março (sepá)

Dias: 10/11, domingo, às 19h (mira pra chegar as 18h30, pq domingo na USP é embaçado) e 13/11, quarta, às 20h30

Local: Departamento de Artes Cênicas da ECA/USP

Rua da Reitoria, 215, sala 24

Na faixa, mas leva uns troco que a gente agradece (chapéu)

Quem tá no meio: Isabel Galliano, Luiz dos Santos, Lux Machado, Marina Vitti, Pedro Chazanas.

Arte da foto: Andrew Leal”

Os esquemas eram esses:

LA MUERTE ENTREGUE – TRAJETÓRIAS JOGADORES / PERSONAGENS

	J 1	J 2	J3	J4	J5
Prólogo	-	-	-	Pombo (voz)	-
Ato I	Sergio	Damasco	Boneco	Seu Marino	Pref. Jonas
Ato II	Sergio	Damasco	Legista	-	-
Ato III	Sergio	Damasco	Empresário	Empresário	Empresário

			#2, Advogado	#1, Pombo	#3, Farmacêutico
Ato IV	-, membro do AA	-, membro do AA	-, membro do AA	-, membro do AA	Pref. Jonas, membro do AA
Ato V	Sergio	Damasco	-	-	Farmacêutico
Epílogo	Sergio	Damasco	Roteirista	Pombo (voz)	Produtor de streaming (voz)

RADIALISTA – VOICE OVER

PERSONAGENS

Sergio Rosa

Andar característico

Tiques: coçar o c*, lambar os entre dedos

Damasco

Andar característico

Tiques: pulinhos, coçar o nariz

Seu Marino Pêra

Morsa sedutora

Pulso, sorriso, joelhos colados

Legista

Rato ansioso

Ombro, nariz, barriga

Prefeito Jonas

Gorila serio

Panturrilha, olho, peito

Farmacêutico

Preguiça calma

Lombar, papo, orelha

Advogado

Cobra

Ponta do pé, quadril

Radialista

Tartaruga calma

Roteirista

Cachorro alegre

Já o *canovaccio* criado foi esse:

“La Muerte Entregue – Canovaccio

Prólogo

- *De como o pombo estrangeiro anuncia a lenda de “La Muerte Entregue”*

Ato I – Segunda-Feira

Cena 1 – A funerária

- *De como o radialista anuncia a segunda-feira*
- *De como o radialista anuncia a falta de mortes na cidade*
- *De como o radialista anuncia a chegada do homem do Guinness Book*
- *De como Damasco despe o boneco*
- *De como Sergio conta uma história da funerária de tempos atrás*
- *De como o radialista anuncia uma catástrofe na cidade*
- *De como Sergio e Damasco reagem*
- *De como o radialista anuncia a sobrevivência de todos os envolvidos*
- *De como Sergio e Damasco reagem*

- *De como Damasco conta uma história de quando trabalhava na farmácia de seu pai*
- *De como Sergio indaga a saída de Damasco da farmácia*
- *De como Damasco responde*
- *De como Sergio indaga o como Damasco conseguiu o emprego atual*
- *De como Damasco responde*
- *De como Sergio relata porque ainda não foi demitido*
- *De como Sergio relata o porque não dorme há dias*
- *De como o radialista anuncia uma catástrofe ainda maior na cidade*
- *De como Sergio e Damasco reagem*
- *De como o radialista anuncia a sobrevivência de todos os envolvidos*
- *De como Sergio e Damasco reagem*
- *De como Sergio sai*
- *De como Damasco recebe a ligação de dono da funerária*

Cena 2 – A casa do dono da funerária

- *De como o dono da funerária conversa com Damasco*
- *De como o dono da funerária veste sua roupa*
- *De como o Horário Político acontece na rádio*
- *De como o dono da funerária reage ao que escuta*

Cena 3 – O dono da funerária na funerária

- *De como Sergio e Damasco esperam pelo dono da funerária*
- *De como o dono da funerária chega à funerária*
- *De como Sergio e Damasco o recebem*

- *De como o dono da funerária dá uma aula sobre lucro*
- *De como o dono da funerária discorre sobre a descartabilidade de Sergio e de Damasco*
- *De como Damasco argumenta com o dono da funerária*
- *De como o dono da funerária despreza Sergio e Damasco*
- *De como Damasco reage*
- *De como o dono da funerária xinga ambos*
- *De como Sergio mata o dono da funerária*

Ato II – Terça-Feira

Cena 1 – A casa do legista

- *De como o radialista anuncia a terça-feira*
- *De como o radialista anuncia o cancelamento da chegada do homem do Guinness Book*
- *De como o radialista anuncia a morte do dono da funerária*
- *De como o legista reage à notícia*
- *De como o legista veste sua roupa*
- *De como o legista droga-se*
- *De como o legista sai de casa*

Cena 2 – O legista na funerária

- *De como o Sérgio limpa a funerária*
- *De como o legista entra na funerária*
- *De como o legista vasculha a funerária*
- *De como o legista quer o caixão aberto*
- *De como o Sérgio despista o legista*

- *De como o legista abre seu coração doente*
- *De como o Sérgio convida o legista para sair*
- *De como Damasco chega à funerária*
- *De como Damasco anuncia o término da cova do dono da funerária*
- *De como o legista reage ao que está acontecendo*
- *De como o legista ataca o Sérgio*
- *De como o Sérgio mata o legista*

Ato III – Quarta-Feira

Cena 1 – Os empresários e o pombo

- *De como o radialista anuncia a quarta-feira*
- *De como o radialista anuncia a morte do legista*
- *De como o radialista pergunta para o farmacêutico sobre a situação da cidade*
- *De como o farmacêutico faz sua propaganda*
- *De como Sergio recebe uma notícia pelo telefone*
- *De como Sergio marca uma conversa pelo telefone*
- *De como Damasco entra*
- *De como Damasco anuncia os ratos dentro da caixa*
- *De como Damasco sai*
- *De como o empresário #1 entra*
- *De como Sergio o recebe*
- *De como o empresário #1 faz sua proposta*
- *De como Sergio nega*
- *De como o empresário #1 chantageia Sergio*

- *De como Sergio reage*
- *De como Damasco anuncia os ratos bípedes e sai*
- *De como Sergio e o empresário #1 reagem*
- *De como Sergio expulsa o empresário #1*
- *De como o empresário #2 entra*
- *De como Sergio o recebe*
- *De como o empresário #2 faz sua proposta*
- *De como Sergio nega*
- *De como Damasco passa com o pombo*
- *De como o empresário #2 reage*
- *De como Sergio expulsa o empresário #2*
- *De como o empresário #3 faz sua proposta*
- *De como Sergio nega*
- *De como Damasco relata a fuga do pombo*
- *De como Sergio tenta se aproximar do pombo*
- *De como o pombo começa a falar uma língua estrangeira*
- *De como Sergio o empresário #3 e Damasco reagem*
- *De como o pombo estrangeiro ameaça caguetar Damasco*
- *De como Damasco tenta capturar o pombo estrangeiro*
- *De como Sergio expulsa o empresário #3*
- *De como o pombo estrangeiro e Damasco saem*

Cena 2 – O advogado e o farmacêutico

- *De como o advogado entra*

- *De como Sergio reage*
- *De como o advogado anuncia que a herança do dono da funerária é do farmacêutico e de Sergio*
- *De como Sergio reage*
- *De como Damasco e o farmacêutico, seu pai, entram*
- *De como o advogado e Sergio se escondem*
- *De como Damasco demonstra seu medo do bico do pombo para o farmacêutico*
- *De como o farmacêutico tranqüiliza Damasco*
- *De como o farmacêutico faz seu plano de sociedade*
- *De como Damasco encontra o rato morto*
- *De como Damasco reage*
- *De como o esperançoso Damasco e o farmacêutico saem da funerária, em direção do poço da cidade*

Ato IV – Quinta-Feira

Cena 1 – A revolta anti-pombos

- *De como o radialista anuncia a quinta feira*
- *De como o radialista anuncia a morte dos pombos na praça central*
- *De como o radialista relata a existência do pombo falante mensageiro da morte*
- *De como o repórter expõe a teoria dos pombos maléficos*
- *De como o religioso #1 condena os pombos*
- *De como o prefeito corrobora com a ideia*
- *De como o repórter expõe uma teoria contrária*

- *De como o religioso #2 exalta os pombos*
- *De como o prefeito corrobora com a ideia*
- *De como o radialista relata uma onda de mortes na cidade*
- *De como a cidade revolta*
- *De como o repórter relata a revolta*
- *De como o repórter morre*
- *De como o prefeito inflama a revolta anticomunista*
- *De como o prefeito é preso*
- *De como outro repórter relata a prisão dos rebeldes*
- *De como o prefeito condena os todos os presos comunistas*
- *De como o prefeito morre*

Cena 2 – Apocalípticos Anônimos

- *De como o outro repórter anuncia o Apocalípticos Anônimos (A.A.)*
- *De como as participantes relatam suas histórias*
- *De como o outro repórter encerra a sessão*
- *De como o outro repórter morre*

Ato V – Sexta-Feira

Cena 1 – O convite

- *De como o radialista anuncia a sexta-feira*
- *De como o radialista morre*
- *De como o Sérgio mantém-se acordado*
- *De como Damasco intima o Sérgio para ir a uma festa vazia de pessoas*
- *De como Damasco sai do recinto*

- *De como o Sérgio liga para o advogado*
- *De como o advogado morre*
- *De como Damasco retorna insistindo no convite*
- *De como o Sérgio se esquivava do convite*
- *De como o Sérgio pergunta do farmacêutico*

Cena 2 – Flashback

- *De como Damasco prepara a mesa do almoço.*
- *De como o farmacêutico se junta à mesa.*
- *De como Damasco distrai o farmacêutico*
- *De como Damasco envenena o farmacêutico*
- *De como o farmacêutico morre*
- *De como Damasco reage*

Cena 3 – O banquete

- *De como o Sérgio reage*
- *De como Damasco apresenta o banquete da festa vazia de pessoas*
- *De como o Sérgio se junta à mesa*
- *De como Damasco serve os pratos e as taças de vinho*
- *De como o Sérgio não come*
- *De como o Sérgio faz Damasco sair com o vinho*
- *De como o Sérgio troca os pratos e as taças*
- *De como Damasco volta sem vinho*
- *De como Damasco come e bebe a comida dele e do Sérgio*
- *De como o Sérgio aceita comer*

- *De como Damasco sai do recinto*
- *De como Damasco volta com o vinho*
- *De como o Sérgio propõe que se tomasse do mesmo copo*
- *De como o Sérgio propõe que Damasco bebesse primeiro*
- *De como ambos vão ficando bêbados juntos*
- *De como Damasco beija o Sérgio*
- *De como o Sérgio recua*
- *De como o Sérgio beija Damasco*
- *De como Damasco se prepara pra abater o Sérgio*

Epílogo

- *De como o pombo estrangeiro encerra a narrativa da lenda de La Muerte*
Entregue
- *De como Sergio sepulta Damasco*
- *De como Sergio se sepulta*
- *De como o roteirista termina a história*
- *De como o roteirista vende esta história como um filme para o programa de Streaming investir na produção*
- *De como o produtor questiona a qualidade do enredo*
- *De como o produtor nega a proposta*
- *De como o roteirista sai do espaço”*

Sempre precisamos nos lembrar de estarmos bem. O que não é fácil. No fim é tudo uma questão de cálculo entre a nossa força de caminhar e o vento contrário a nós. Não precisamos nos forçar a doar mais que podemos. Se sentirmos este problema em nós mesmos, tentemos criar forças pra dizer, se sentimos isso no outro, perguntemos. Três dias antes da primeira abertura de processo uma das pessoas

teve um surto e tentou se matar. É uma pessoa que começou a ter mais contato comigo no segundo semestre, e que eu sabia que tem suas fragilidades. Mas faltou contato, não só no processo, mas no campo pessoal mesmo, e talvez não seja só eu. As aberturas obviamente não aconteceram. O texto completo está em produção.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BERGSON, Henri. **O riso**. Trad. Nathanael C. Caixeiro. Rio de Janeiro: Zahar, 1983.

CAMPBELL, J.; MOYERS, B. **O Poder do Mito**. Org. por Betty Sue Flowers; trad. Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Atena, 1990.

HAMPATÉ BÂ, Amadou. *A Tradição Viva*. In: **História Geral da África I: Metodologia e pré-história da África**. Editado por Joseph Ki-Zerbo, Brasília, UNESCO, pg. 167-212, 2º Ed., 2010.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Trad. João Paulo Monteiro. 4º edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JARDIM, Juliana. *Pensar a desdramatização a partir de uma aliança (e alguns risos) com Sotigui Kouyaté: Um texto-fala em sete fragmentos*. In: **Revista aParte XXI**, São Paulo: Imprensa Oficial, nº4, pg. 51-61, 2º sem. 2011.

KEHL, Maria Rita. **O Tempo e o Cão: a atualidade das depressões**. São Paulo: Boitempo, 2009

SALATINO, Lucia. **10 mandamentos do palhaço segundo o palhaço Chacovachi**. Trad. Jeff Vasquez. Disponível em <<https://www.facebook.com/payasochacovachi/posts/1236532839754265/>>. Acesso em: 24 fev. 2019.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 4. ed. Trad. Ingrid Dormien Koudela e Eduardo Amos. São Paulo: Perspectiva, 2005.

REFERÊNCIAS EM VÍDEOS

POR QUE ESSE FOI O JOGO OFICIAL MAIS BIZARRO DA HISTÓRIA | RADAR PELEJA #57. PELEJA. Brasil, 2019. Duração: 3:21 min. Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=QGe5sUjdvzw>>. Acesso em 6 out. 2019.

POR QUE OS AMERICANOS CHAMAM O FUTEBOL DE “SOCCER” (SPOILER: A CULPA NÃO É DELES). Ubira Leal. São Paulo, 2019. Duração: 9:42 min. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=eXHS4oed3gQ>>. Acesso em 11 set. 2019.

REFERÊNCIAS EM FILMES

CARNAVAL ATLÂNTIDA. Direção: José Carlos Burle. Brasil: Atlântida Cinematográfica, 1952. 95 min., português, preto e branco. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=gB0dmlL0s>>. Acesso em 3 nov. 2019.

THE LAUREL-HARDY MURDER CASE. Direção: James Parrott. EUA: Hal Roach, 1930. 28 min., som inglês original, preto e branco. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=nnj2sEnUD-c>>. Acesso em 3 nov. 2019.