

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
DOUTORADO EM ARTES CÊNICAS**

**ENTRANDO NO JOGO: *LUDUS* E *PAIDIA* NA EXPERIÊNCIA DO PARTICIPANTE
DA VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL DE SÃO JOÃO DEL-REI**

ANA CRISTINA MARTINS DIAS

Tese de Doutorado na linha de pesquisa Processos Formativos e Educacionais, apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro como parte dos requisitos necessários para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas, sob a orientação do Professor Doutor Adilson Florentino.

Catálogo informatizada pelo(a) autor(a)

D541	<p>Dias, Ana Cristina Martins</p> <p>Entrando no jogo: ludus e paidia na experiência do participante da Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei / Ana Cristina Martins Dias. -- Rio de Janeiro, 2017.</p> <p>359</p> <p>Orientador: Adilson Florentino.</p> <p>Tese (Doutorado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em , 2017.</p> <p>1. Jogo no teatro. 2. Interatividade no teatro. 3. Pedagogia do espectador teatral. 4. Teatro e educação. 5. Educação patrimonial. I. Florentino, Adilson, orient. II. Título.</p>
------	---



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO -UNIRIO
Centro de Letras e Artes - CLA
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - PPGAC

**“ENTRANDO NO JOGO:
LUDUS E PAIDIA NA EXPERIÊNCIA DO PARTICIPANTE DA
VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL
DE SÃO JOÃO DEL-REI.”**

por

ANA CRISTINA MARTINS DIAS

Tese de Doutorado

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Adilson Florentino da Silva (Orientador)

Profa. Dra. Jacyan Castilho de Oliveira (UFRJ)

Prof. Dr. Cláudio Alberto dos Santos (UFMG)

Profa. Dra. Elza Maria Ferraz de Andrade (UNIRIO)

Profa. Dra. Maria Henriques Coutinho (UNIRIO)

A Banca Considerou a Tese: Aprovada com louvor e com
recomendação para publicação.
Rio de Janeiro, RJ, em 30 de junho de 2017.

Av. Pasteur, 436 – Urca – RJ Cep: 22.290-240
Tel.: 21-2542-2565

<http://www2.unirio.br/unirio/cla/ppgcla/ppgac>
clappgac@gmail.com

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho à minha querida mãe Sônia, que me permitiu e incentivou a criação artística desde muito cedo, ao meu querido pai Ezequiel, cujas brincadeiras divertidíssimas sempre entusiasmaram o meu ser e às minhas irmãs Letícia e Flávia, queridas companheiras de infância e juventude.

Dedico também aos meus amados filhos Tiago e Iúri, pessoas raras, generosas e talentosas, que me trouxeram a oportunidade de ser adulta, criança e adolescente ao mesmo tempo, enquanto cresciam e se abriam para o mundo.

Dedico, ainda, ao meu eterno sogro Alberto Ferreira da Rocha, um segundo pai que me tem, e a quem tenho, muito amor e carinho, e que desde que entrei no Curso me lembrava de que queria estar vivo para a minha “formatura” (Defesa).

Por fim, dedico ao meu (lindo) companheiro e amigo Paulo Soares, que muito me ajudou com sua amizade, convicção, cuidados, amor e muitos abraços especiais, a percorrer esse caminho árduo do trabalho acadêmico.

AGRADECIMENTOS

Estou infinitamente grata

Ao Prof. Dr. Adilson Florentino, que aceitou orientar-me, entre *ludus* e *paidia*, e me deu o aval para ser quem sou, me deixando fluir em meu andamento e com minhas seguras inseguranças, acalmando minhas angústias e ansiedade e conduzindo-me com sabedoria pelo meu próprio caminho.

A Alberto Tibaji, também Professor Doutor, que sempre me inspirou e incentivou, e com quem já dei muitas risadas: obrigada por ter criado as **Visitas Guiadas ao Teatro Municipal** e ter sugerido em 2007 (há dez anos!) que eu as retomasse, reelaborando-as do meu jeito. E grata ainda pelo empréstimo generoso dos muitos livros de que precisei.

Ao meu pai Ezequiel, que insistentemente me sugeriu a utilização do FormSUS para minha pesquisa, ensinando-me depois (quando finalmente cedi aos seus apelos) a utilizá-lo, viciando-me completamente no mundo dos campos e porcentagens!

À minha mãe Sônia, por ter me recebido sempre com muito carinho nas minhas idas semanais ao Rio de Janeiro para as aulas do Doutorado, e pelo eterno incentivo.

A Adenor Simões, responsável pela campanha **Acorda São João del-Rei: salve o Teatro Municipal** e pelas reformas do Teatro, que proporcionaram a criação das **Visitas Guiadas**, e responsável também pela conquista do título de Capital Brasileira da Cultura 2007 para São João del-Rei, que ajudou a viabilizar a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**.

À UFSJ, particularmente à Pró-Reitoria de Gestão de Pessoas, pelo apoio financeiro através do Edital PROSER, e à Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários que sempre apoiou a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, proporcionando local de ensaio e apoio gráfico, inicialmente, e bolsas para os projetos e programas que elaborei entre 2009 e 2014.

Ao Teatro Municipal e sua equipe, principalmente ao Luiz Santos, ao Leandro Rocha, ao Santana, à Sueli (*in memoriam*) e à Luciana, que sempre colaboraram conosco.

Aos muito queridos integrantes que passaram pela **Visita-Espetáculo**, pelas suas criações divertidas e inspiradas, pela aprendizagem que me proporcionaram como encenadora e líder de grupo, pelo apoio valioso nos momentos mais difíceis. Agradeço especialmente à Yara Cardoso, sábia amiga e excelente atriz que me ajudou a erguer a **Visita**, às minhas queridas “irmã” Dirce Elaine e “filhinha” Nathy Fonseca, que muito me apoiaram, ao Bruno (Juquinha) Padilha, aquele que me deu flores, à Ana Malta, sempre pronta a ajudar, aos entusiasmados e dedicados Samuel Leal, Luciana Munizz, Digão Carvalho e Sanderson Leal, que, aliados à

Dirce, formaram um quinteto essencial para a continuidade da **Visita**, aos também entusiasmados e dedicados Mariana Siniscarchio, Bruna Capanema, Webert de Souza, Vicky São Pedro, Tairyne Langsdorff, Reginaldo Bastos e Helvister Resende, e ao meu primeiro orientando na extensão e responsável pelas mais belas palavras de incentivo que já ouvi, Paulo Soares. Sem esquecer de Flavio Costa e Conrado Medeiros, maravilhosos atores que vieram do teatro amador local, e das hilárias atrizes Milena Lopes e Patrícia Bessa, além dos pianistas Gustavo Heyden, Marcelo Leite Junior e Márcio Saldanha e dos guias (das antigas) Túlio Tortoriello, Cristóvão Vitalino, Nathanael Andrade, Déborah Coimbra e Lucimara Andrade.

Aos eternos ajudantes, que me acudiam sempre que era necessário suprir a falta de um integrante do grupo, Erika Santos, querida amiga, Diego Domingos e Ingrid Medina (minha segunda “filha”).

À professora Doutora Beti Rabetti, responsável indireta pelo meu estabelecimento em São João del-Rei, e a todos os pesquisadores do GPAC. Ao Guerrinha, pelo seu entusiasmo e apoio, e ao seu pai Antônio Guerra (*in memoriam*), incansável amador teatral da cidade, sem o qual pouco teríamos a contar sobre as artes cênicas daqui.

Às professoras e professores que aceitaram fazer parte da banca: Prof^ª Dr^ª Jacyan Castilho, Prof^ª Dr^ª Elza de Andrade, Prof^ª Dr^ª Marina Henriques, Prof. Dr. Claudio Alberto Santos (a quem agradeço especialmente por toda sua generosidade) e aos professores suplentes: Prof^ª Dr^ª Ana Achcar e Prof. Dr. Adilson Siqueira.

Aos colegas da UFSJ Prof. Dr. Claudio Guillarduci e Prof. Dr. Marcelo Rocco, pelas suas generosas contribuições, e à professora Valéria Leite Braga, do Departamento de Música, que nos ajudou com a preparação vocal.

Aos atores, pianistas e guias que muito contribuíram com seus testemunhos: Ciro Cantón, Gabriel José, Eliana Silva, Juliana Caliarri, Luís Eduardo Prata, Roger Xavier, Tamara Ribeiro, e aos já citados Yara, Vicky, Sanderson, Samuel, Reginaldo, Paulo, Patrícia, Mariana, Marcelo, Lucimara, Luciana, Gustavo, Flavio, Digão, Dirce, Bruna e Ana Malta.

Aos auxiliares na maçante tarefa de inserção de dados dos questionários no FormSUS: Iúri e Tiago Dias Rocha, Carolina Galliac, Paulo Soares, Mariana Siniscarchio, Âmali Pessoa, Dirce Elaine, Fernanda Fontes, Samuel Leal e Sanderson Leal.

Aos “magos” das terapias alternativas, Dr. Paulo Maurício, Dr. Sérgio Palheiros e Dr. Yam Lustosa, e às *yoginis* Inês Dolpi e Sílvia Vilela, que me ajudaram a respirar.

E, principalmente, a todos os visitantes que prestigiaram a **Visita-Espetáculo** nesses anos, especialmente aos que contribuíram com seus testemunhos, ao preencherem os questionários: sem vocês nem a **Visita**, nem a pesquisa, fariam sentido! Muito obrigada!!

Jogar é uma experiência: sempre uma experiência criativa, uma experiência situada no continuum espaço-tempo, uma forma fundamental da vida.

(D.W. Winnicott)

RESUMO

Esta Tese tem como objeto a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei** com enfoque nos cinco anos em que a atividade, apoiada pela Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários da UFSJ, teve como público preferencial alunos e professores dos ensinos fundamental e médio. Formulada como um itinerário que partia da explanação informativa e terminava no jogo teatral, a visitação tinha como objetivo aproximar o participante do mundo do teatro. As narrativas produzidas durante o deslocamento que se iniciava na parte externa e percorria grande parte do espaço interno do edifício teatral, explorando recantos como a cabine de luz, o palco e os bastidores, faziam cintilar alguns aspectos desse universo, que se tornava mais envolvente à medida em que o passeio ganhava em ludicidade, promovendo, em alguns casos, o maravilhamento gerado pela descoberta de que havia o que se ver para além do que já se via e, em muitos mais, o prazer e a diversão de vivenciar o teatro. Partindo das informações e testemunhos registradas nos mais de 1400 questionários preenchidos pelos alunos e professores presentes em 49 sessões da Visita-Espetáculo, complementadas pelas observações das filmagens e da análise das observações do comportamento do público anotadas em cadernos de campo e pelos depoimentos dos atores, são realizadas reflexões sobre as múltiplas experiências dos participantes em sua relação entre si e também com o espaço do teatro, o conhecimento, o jogo teatral e a encenação, discutindo as ideias de jogo, interatividade, faz-de-conta, ilusão e teatralidade. Essas reflexões abrem caminho para se pensar a possibilidade de uma educação e um teatro em que o aluno/espectador sinta-se convidado a buscar conhecimento e criar, podendo experimentar, dentro de uma relação de cumplicidade e diálogo, várias possibilidades de ação e interpretação, envolvendo-se assim prazerosamente com o conhecimento e a arte geradas nesse processo. Sem a necessidade de colocar o espectador no palco ou o aluno no lugar do professor, mas apenas convidando-os para o jogo, tem-se uma educação em que o erro é parte importante da experiência e um teatro capaz de provocar não apenas múltiplas interpretações, como também estimular a ação.

Palavras-chave: Jogo no teatro. Pedagogia do espectador teatral. Interatividade no teatro. Teatro e educação. Educação patrimonial.

ABSTRACT

This Thesis focuses on the five years in which the activity **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei**, which was supported by the UFSJ's Pró-Reitoria de Extensão e Assuntos Comunitários, had as main audience students and teachers of elementary and high schools. Constructed as a route starting with informative explanations and ending with theatrical game, the visit aims to immerse the participant into the theatrical world. The narratives made during the route, which begins on the outside and carries on in a large part inside, exploring resources such as the control booth, the stage and the backstage, sparkle light from this new world, which becomes more immersive as the tour gains more ludicity, promoting, in some cases, a sense of wonder fueled by the finding that there is more to see than what could be seen, and, in many more, the pleasure and fun of experiencing the theatrical world. Using the information and testimonies inscribed in over 1400 forms filled by the students and teachers present in 49 sessions of the **Visita-Espetáculo**, and complemented with the analysis of the filming of the sessions, the notes from a field journal on the audience's behavior and the testimony of the actors, considerations are made about the multiple experiences of the participants considering their relation between themselves and with the theatrical space, the knowledge, the theatrical game and the staging, discussing the game ideas, interactivity, role-play, illusion and theatricality. These considerations make way to a possibility of an education and a theater where the student/spectator feels invited to seek knowledge and creation, maybe experimenting, within a relation of complicity and dialogue, several possibilities of action and staging, getting involved pleasingly with the knowledge and art created in this process. Without the need of putting the spectator on the stage or the student in the place of the teacher, just inviting them into the game, creates an education where the mistake is an important part of the experience and a theater capable of provoking not only multiple interpretations, but also stimulate action.

Keywords: Game in theater. Theatrical spectator pedagogy. Theatrical interactivity. Theater and education. Patrimonial education.

ÍNDICE DAS FIGURAS:

(Todas as fotos pertencem ao acervo do Grupo **Os Anfitriões**)

Figura 1 – Fachada do Teatro. Fotógrafo ignorado.....	p.33
Figura 2 – Fachada do Teatro. Foto de Diego Sá.....	p.33
Figura 3 – Fachada do Teatro com alunos. Foto de Diego Sá.....	p.33
Figura 4 – Vista da sacada. Visitantes conhecendo a fachada do Teatro.....	p.36
Figura 5 – Webert Souza como Gouveia no meio do público.....	p.36
Figura 6 – Detalhes da fachada. Fotos de Helvister Resende.....	p.37
Figura 7 – Porta do teatro vista por dentro. Foto de Juninho Viegas.....	p.38
Figura 8 – Saguão de entrada. Guia Ana Dias. Foto de Juninho Viegas.....	p.39
Figura 9 – Túlio e turistas no hall superior. Foto de Nathanael Andrade.....	p.39
Figura 10 – Cristóvão Vitalino mostra os painéis. Foto de Diego Sá.....	p.41
Figura 11 – Explicação da cabine de luz em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.42
Figura 12 – Luiz Santos explica a cabine de luz. Foto de Bruno Padilha.....	p.42
Figura 13 – Demonstração de luz em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.44
Figura 14- Samuel Leal saindo da caixa do ponto em 2013. Foto de Erika Santos.....	p.44
Figura 15 – Projeção de slides. Capa do livro de Antônio Guerra. Foto de Erika Santos.....	p.45
Figura 16 – Projeção da antiga fachada do Teatro (foto livro Guerra). Foto de J. Viegas.....	p.45
Figura 17 – Slides sobre a atividade teatral em São João. Foto de Erika Santos.....	p.45
Figura 18 – Apresentação da caixa cênica em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.48
Figura 19 – Apresentação da caixa cênica em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.48
Figura 20 – Visitantes no palco do Teatro em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.49
Figura 21 – Visitantes no palco do Teatro em 2010. Luz azul. Foto de Juninho Viegas.....	p.50
Figura 22 – Cristóvão Vitalino e crianças em 2007. Foto de Diego Sá.....	p.52
Figura 23 – Pollyana, Bruno, Nathy, Yara e Flavio em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.53
Figura 24 – Ana, Flavio e Yara em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.54
Figura 25 – Dirce, Ana, Nathy e Digão em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.55
Figura 26 – Bruno Padilha em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.56
Figura 27 – Ana Dias no meio do público em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.57
Figura 28 – Flavio Costa e Yara Cardoso em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.58
Figura 29 – Lu, Nathy, Dirce, Sanderson e Digão em 2014. Foto de Bruno.....	p.59
Figura 30 – Naiara Silva em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.61
Figura 31 – Dirce Elaine em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.61

Figura 32 – Sanderson Leal em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.61
Figura 33 - Contação de causos (Ana Dias) em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.63
Figura 34 – Contação de causos (Ana Dias) em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.63
Figura 35 – Vitor Caffaro ao piano em 2014. Foto de Digão Carvalho.....	p.63
Figura 36 – Naiara, Taís e Mariana em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.63
Figura 37 – Yara, Ana Malta e Nathy em 2009. Foto de Nathanael Andrade.....	p.65
Figura 38 – Yara Cardoso e Ana Dias em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.65
Figura 39 – Yara, Ana Malta, Nathy e Gustavo em 2009. Foto de Nathanael Andrade.....	p.66
Figura 40 – Jheycy e Taís em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.66
Figura 41 – Ana Dias e Juliana Ladeira em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.66
Figura 42 – Nathy, Dirce e Marcelo Leite Junior em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.66
Figura 43 – Mariana e Taís Caroline em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.67
Figura 44 – Nathy, Luciana e Digão em 2014. Foto de Bruno Padilha	p.67
Figura 45 – Digão, Sanderson, Nathy, Lu e Samuel em 2014. Foto de Bruno Padilha	p.68
Figura 46 – Lu, Nathy, Sanderson, Digão e Samuel em 2014. Foto de Bruno Padilha	p.68
Figura 47 – Paulo, Milena e Ana Dias em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.69
Figura 48 – Mariana, Helvister e Samuel em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.69
Figura 49 – Samuel Leal em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.70
Figura 50 – Dirce Elaine com espectador em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.70
Figura 51 – Integrantes e convidados em 2014. Foto de Digão Carvalho.....	p.71
Figura 52 – Conrado Medeiros como Eusébio em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.158
Figura 53 – Digão Carvalho como Eusébio em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.158
Figura 54 – Reginaldo Bastos e Helvister Resende em 2011. Foto de Marcius Barcelos...p.	159
Figura 55 – Lucas Campos e Paulo Soares em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.159
Figura 56 – Mariana Siniscarchio como Fortunata em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.160
Figura 57 – Dirce Elaine como Fortunata em 2012. Foto de Digão Carvalho.....	p.160
Figura 58 – Paulo Soares e Milena Lopes em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.161
Figura 59 – Naiara Silva e Mariana Siniscarchio em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.161
Figura 60 – Naiara Silva e Taís Caroline em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.163
Figura 61 – Luciana Munizz como Benvinda em 2012. Foto de Digão Carvalho.....	p.163
Figura 62 – Juliana Ladeira como Benvinda em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.166
Figura 63 – Jheycy Cynnelly e Marcelo L.J. em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.166
Figura 64 – Milena Lopes e Bruno Padilha em 2008. Foto de Juninho Viegas.....	p.167
Figura 65 – Naiara Silva e Samuel em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.167

Figura 66 – Os gêmeos Samuel e Sanderson em 2012. Foto de Digão Carvalho.....	p.169
Figura 67 – Digão Carvalho como Juquinha em 2013. Fotógrafo ignorado.....	p.169
Figura 68 – Ana Dias como Quinota em 2010. Foto de Nathanael Andrade.....	p.170
Figura 69 – Nathy Fonseca como Quinota em 2014. Foto de Bruno Padilha.....	p.170
Figura 70 – Ana Malta e Ana Dias em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.173
Figura 71 – Ana Tzortzato e Paulo Soares em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.173
Figura 72 – Paulo Soares como Gouveia em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.175
Figura 73 – Helvister Resende como Gouveia em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.175
Figura 74 – Taís Caroline e Helvister Resende em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.176
Figura 75 – Flavio Costa e Talles Ramon em 2010. Foto de Juninho Viegas.....	p.176
Figura 76 – Ana Dias em 2014. Foto de Érika Santos.....	p.219
Figura 77 – Sanderson Leal em 2011. Foto de Marcius Barcelos.....	p.219

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	p.15
CAPÍTULO 1	p.31
A experiência da Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal: Diário de bordo	
1.1. Visita guiada: 1º Ato	p.32
1.1.1. A chegada e a fachada.....	p.33
1.1.2. Saguão de entrada/Hall superior.....	p.39
1.1.3. A cabine de iluminação e sonoplastia.....	p.42
1.1.4. O teatro amador de São João del-Rei	p.45
1.1.5. A caixa cênica	p.48
1.2. O jogo: 2º ato	p.50
1.2.1. Luz, quero luz!.....	p.51
1.2.2. Conhecendo os personagens.....	p.52
1.2.3. Os personagens: alunos novos em cena?.....	p.55
1.2.4. Conflitos entre as forças da ordem e da desordem.....	p.59
1.3. As cenas: 3º ato	p.62
1.3.1. Causos.....	p.62
1.3.2. As cenas.....	p.64
1.3.3. Fala final após os aplausos: fechando o diário para realizar a “viagem de volta”	p.70
CAPÍTULO 2 – Teatro e educação: a formação do espectador escolar	p.72
2.1. Vamos ao teatro?.....	p.74
2.2. Escola e teatro: a experiência da Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal – I Ato	p.82
2.2.1. Escola e disciplina.....	p.83
2.2.2. A experiência do espectador escolar adolescente.....	p.84
2.2.3. Escola e Teatro – algumas considerações.....	p.88
2.2.4. Concluindo.....	p.90
2.3. A experiência de ver: descobrindo o teatro.....	p.92
2.3.1. Educação e experiência.....	p.93
2.3.2. Os desvelamentos realizados pelos visitantes.....	p.96

CAPÍTULO 3 – Jogo e teatro: o prazer da participação aqui e agora	p.102
3.1 – Preparando o terreno: considerações iniciais sobre jogo.....	p.103
3.1.1 – o jogo da linguagem.....	p.104
3.1.2 – O jogo: características, definições, conceitos.....	p.108
3.2 – O fascinante e perturbador mundo do jogo: uma realidade alternativa temporária?...p.112	
3.2.1 – Jogo, seriedade e trabalho.....	p.113
3.2.2 – Jogo, vida cotidiana e vida “real”.....	p.116
3.2.3 – As consequências do jogo na vida real.....	p.120
3.2.4 – Jogo e ilusão.....	p.126
3.3. Brincadeira e competição, <i>ludus</i> e <i>paidia</i> : motor e sentido do jogo.....	p.129
3.3.1 – <i>Ludus</i> e <i>paidia</i>	p.130
3.3.2 – Brincar, competir, jogar.....	p.136
3.3.3 – O jogo do teatro e o teatro como jogo.....	p.139
CAPÍTULO 4 – Concepção e preparação do jogo: o roteiro e as máscaras	p.144
4.1. O roteiro: a peça de base e sua adaptação.....	p.149
4.2. As máscaras: concepção e elaboração dos tipos de A Capital Federal	p.152
4.2.1. O caipira: Seu Eusébio e Dona Fortunata.....	p.158
4.2.2. A mulata: Benvinda.....	p.162
4.2.3. O moleque: Juquinha.....	p.166
4.2.4. A mocinha: Quinota.....	p.169
4.2.5. O malandro: Gouveia.....	p.173
4.2.6. O mestre-de-pista: o guia.....	p.177
4.3. Modo de jogar: rodízio de máscaras, preparação dos atores.....	p.178
4.3.1. Preparação dos atores.....	p.178
4.3.2. Rodízio das máscaras: variedade no jogo e <i>physique du rôle</i>	p.181
CAPÍTULO 5 – A experiência do jogo	p.184
5.1. Modo de jogar: comicidade.....	p.184
5.1.1. O jogo cômico com as máscaras e as situações: procedimentos de comicidade.....	p.187
5.1.2. A experiência da comicidade.....	p.197
5.2. Regras e objetivos do jogo.....	p.204
5.2.1. O <i>faz-de-conta</i> e suas regras: entrando no jogo.....	p.204
5.2.2. Os limites do jogo dos atores.....	p.210

5.2.3. Interatividade: promovendo a <i>Paidia</i>	p.212
5.2.4. <i>Paidia</i> + <i>Ludus</i> = Jogo.....	p.224
5.3. <i>Faz-de-conta</i> : Ilusão ou teatralidade?.....	p.231
5.3.1. <i>Faz-de-conta</i> e ilusão.....	p.231
5.3.2. <i>Faz-de-conta</i> e teatralidade.....	p.235
CAPÍTULO 6 - Depois do jogo: a pesquisa de recepção.....	p.241
6.1. Os questionários para alunos e professores: identificação dos visitantes.....	p.242
6.1.1. Conhecendo os alunos das escolas: cabeçalho e hábitos culturais.....	p.243
6.1.2. Conhecendo os professores das escolas.....	p.249
6.1.3. Respondendo os questionários... em sala de aula!!.....	p.252
6.2. O FormSUS.....	p.255
6.2.1. A estruturação do formulário Visita-Espetáculo - Questionário para o aluno.....	p.258
6.2.2. Alguns resultados e análises (alunos).....	p.259
6.2.3. Os questionários dos professores – alguns resultados e análises.....	p.271
6.3. Para fechar (provisoriamente).....	p.276
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	p.278
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	p.286
ANEXO 1 – ROTEIRO E TEXTO DA VISITA-ESPETÁCULO.....	p.292
ANEXO 2 – SÍNTESE DAS ENTREVISTAS COM OS INTEGRANTES DA VISITA-ESPETÁCULO.....	p.306
ANEXO 3 – ALGUNS EXEMPLOS DE QUESTIONÁRIOS RESPONDIDOS ENTRE 2010 E 2014.....	p.341

INTRODUÇÃO:

Esta Tese visa oferecer ao leitor e estudioso a descrição e os resultados parciais de uma pesquisa-ação realizada na Extensão Universitária da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) pelo grupo teatral **Os Anfitriões**, bem como apresentar reflexões geradas ao longo e ao fim dessa experiência e, quem sabe, provocar novos questionamentos. A principal ação desta pesquisa foi a atividade **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, que tinha como objetivo maior propiciar ao espectador escolar uma vivência lúdica que lhe permitisse enriquecer o olhar sobre a atividade teatral e o Teatro Municipal de São João del-Rei e que, em decorrência disso, o estimulasse a frequentar com mais assiduidade atividades culturais e artísticas, além de valorizar e se apropriar do patrimônio cultural e histórico da cidade.

Para sustentar as afirmações e questões que serão expostas, escolhi como pilares teóricos as noções de **jogo e experiência**, que, com toda a sua força e abrangência, são capazes de abraçar a atividade de espectadores e atores, além de permitir uma narrativa em que se pode introduzir facilmente os conceitos de recepção/mediação teatral, improvisação teatral, comicidade, *faz-de-conta*, teatralidade e pedagogia do espectador, dentre outros. Optei por escrever o texto na primeira pessoa do singular, conferindo-lhe assim um caráter bastante pessoal que transita entre o testemunho e a narratividade. Esta primeira pessoa, entretanto, não se refere apenas à minha voz: componho com muitas e variadas vozes, para sintetizar neste estudo a experiência de mais de mil participantes, entre convidados e anfitriões. Espero, com isso, capturar também o leitor para o jogo que mais uma vez irei jogar.

É importante também sublinhar que a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, ao ser dirigida especialmente ao público escolar,¹ teve conseqüentemente seu caráter “educativo” ressaltado, propiciando aos participantes uma experiência singular. Tendo sido estruturada de modo a mesclar informação à performance artística, a atividade acabou por se beneficiar dessa relação rotineira e familiar que os alunos e professores mantêm com uma metodologia de ensino-aprendizagem de cunho prioritariamente informativo e conteudista, que se baseia em explanações do professor sobre os assuntos de sua disciplina. Me explico: como a atividade se estabelecia por um tempo

¹ Antes de voltar-se para o público escolar, a **Visita** já havia tido como público preferencial moradores de São João del-Rei em geral e turistas, como se verá mais adiante.

razoavelmente longo em explicações sobre o Teatro e sua história, ela conseguia surpreender quando, de repente, fazia uso da linguagem cômica e do jogo teatral, que subvertia a ordem e estimulava o educando a se libertar do silêncio e imobilidade tradicionalmente impostos pela escola, irmanando professores e alunos no riso e na expectativa do que viria a seguir.

Jogo

A ideia de jogo é essencial para pensarmos o teatro como uma arte que acontece a cada vez em que se reúnem atores e espectadores com a finalidade de jogá-la, introduzindo um espaço e um tempo diferentes do cotidiano, onde há regras específicas às quais todos os jogadores se submetem voluntariamente, e onde as configurações que vão surgindo acontecem não apenas devido a um planejamento prévio, mas são condicionadas por inúmeras variáveis, inclusive pelo acaso.

O mais fundamental, quando se concebe o teatro como jogo, é entender que, no teatro, como no jogo, é necessário que os jogadores estejam presentes, dispostos e livres para criar e dar o seu “lance”, utilizando as regras como uma plataforma para facilitar a criação. A participação dos torcedores ou espectadores pode se dar em diferentes níveis, mas, se estes não estiverem envolvidos de alguma maneira, significa que o jogo não está ocorrendo como deveria ou, melhor dito, não está ocorrendo. Entendo que qualquer jogo em que o jogador age com prazer pode vir a ser foco de interesse de um possível espectador. Desse modo, preoquei-me em auxiliar os atores a manter esse prazer, independentemente do que acontecesse. Aliás, no título se nota, desde o início, essa ideia de adesão (“Entrando no jogo”), que é de suma importância para configurar a imagem de um movimento que instaura esse “novo mundo”, o mundo do jogo, em que os participantes podem atuar da maneira que preferirem, desde que as regras sejam respeitadas.

Os termos *Ludus* e *Paidia* são utilizados neste trabalho conforme a conceituação do sociólogo Roger Caillois, em sua obra “Os jogos e os homens” (1990): *ludus* representando os limites impostos pela ideia de jogo: a ordem, as regras, e mesmo as punições previstas em caso de desrespeito às regras; limites importantíssimos pelo seu caráter de desafio; e *paidia* representando a energia transbordante e alegre, capaz de gerar desordem e caos, extremamente necessários para o movimento e a vida do jogo. Os dois juntos provocam e desafiam o jogador, que se imbuí voluntariamente de uma missão que

deve ser perseguida até o fim, e que o leva a agir, reagir e criar. Para Caillois, todo jogo está situado numa gradação entre esses dois extremos.² Ao aludir a esses dois componentes do jogo, aludo também à alegria de brincar e regradar o acaso, por um lado e, por outro, à alegria de desafiar a ordem e promover o caos. Ambas atitudes provocam admiração e simpatia tanto nos artistas da cena, imbuídos do espírito de improvisação, como nos espectadores escolares, ávidos por um aprendizado diferente ou uma bagunça generalizada.

Embora o espectador escolar seja o objeto principal da pesquisa realizada durante a vigência da atividade, optei por dar voz também aos atores e outros participantes da **Visita** – inclusive a mim mesma, que atuei como guia na maioria das sessões – neste trabalho. Por este motivo, retirei a palavra “espectador”, que esteve presente em todas as versões anteriores do título desta Tese, e a substituí por “participante”.

O campo da extensão universitária:

A Extensão Universitária pode ser considerada uma instância em que as experiências de ensino e pesquisa extrapolam a comunidade acadêmica e dialogam diretamente com a sociedade, num desafio constante para produzir e compartilhar saberes e afetos, estabelecendo vínculos e comprometendo-se com o desenvolvimento social. Nessa interação, busca-se uma transformação nos dois polos envolvidos: no grupo dos agentes universitários (professores, alunos, funcionários), que se responsabilizam pelo Projeto/Programa de Extensão, e no grupo formado por pessoas da comunidade, que podem ou não ser reconhecidas como um grupo específico, o chamado “público-alvo”. As reflexões e questões contidas nesse estudo surgiram durante a prática contínua da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, que, como já foi dito, voltou-se para o público escolar (alunos e, em menor escala, professores), em sua maioria residente em São João del-Rei, Minas Gerais. A **Visita-Espetáculo** foi realizada por mim com o apoio do Departamento de Letras, Artes e Cultura (DELAC) e da Pró-Reitoria de Extensão

² Segundo Caillois (1990, p.47) “persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo (...). A tal poder original de improvisação e de alegria geral, chamo eu *paidia*. A *paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar *ludus* (...)”. São características do ludus as “regras convencionais, imperiosas e incômodas” e os obstáculos que dificultam a consecução dos objetivos, de modo que, para conseguir vencer, há que se ter “persistência”, “habilidade” e “artifício” (CAILLOIS, 1990, p. 32-3)

(PROEX) da Universidade Federal de São João del-Rei (UFSJ) entre os anos de 2009 e 2014.³

Pesquisa-ação:

Ao escolher como objeto de pesquisa essa prática extensionista, insiro minhas reflexões no campo da pesquisa-ação, que se caracteriza pela inclusão do pesquisador na pesquisa e nas ações realizadas e pela relação simbiótica entre pesquisa e ação, em que a pesquisa ilumina a ação sendo também por ela iluminada. No caso desse trabalho, a ação incluiu a produção de documentos que, ao registrarem a recepção da **Visita-Espetáculo** pelo público-alvo, balizaram a continuidade da ação, num movimento de retroalimentação constante, na tentativa de aperfeiçoar a **Visita** e os métodos de avaliação e análise da mesma. Através dessa metodologia, novas reflexões e ideias foram surgindo e novas experimentações foram realizadas, tanto no campo da ação, como no campo de sua análise e avaliação.

A experiência do espectador:

As reflexões que faço e as questões que levanto nesse estudo têm como objetivo geral alertar para a necessidade de propiciar ao público iniciante vivências teatrais interessantes, potencialmente marcantes, que ampliem sua visão com relação à linguagem, à prática e ao papel da atividade teatral dentro da sociedade, mostrando que é possível gostar, fazer e assistir teatro independentemente de idade, profissão e classe social. Para que essas vivências sejam melhor aproveitadas e possam levar o espectador a ter uma experiência significativa, este deve estar disponível para o fato cênico ou, ao menos, deve ser surpreendido de tal modo que o aceite e possa desfrutar dele. Esse estado de disponibilidade é obtido sem muito esforço quando o espectador já passou por experiências agradáveis ou marcantes em teatro anteriormente, e por isso deseja ter mais

³ Entre 2009 e 2010 a atividade foi realizada pelo Projeto de extensão **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal: memória teatral, patrimônio cultural de São João del-Rei**, que contou com bolsas concedidas pela Pró-Reitoria de Extensão da UFSJ através do edital PIBEX e com verba do edital PROEXT 2009, do Ministério da Educação; a partir de 2011, ela foi inserida no Programa de Extensão **Teatro, Memória e Patrimônio Cultural** e contou até o seu término com o apoio da PROEX mediante concessão de bolsas e outras formas de serviços, tais como a utilização da xerox. Além da visita ao Teatro Municipal, o Programa, em suas versões de 2012 a 2014, também ofereceu aos grupos escolares uma oficina de jogos e improvisações teatrais, denominada **Oficina de sensibilização teatral**, idealizada e coordenada inicialmente pelo professor Marcelo Rocco, da mesma universidade, e que serviu como complemento à atividade de visitação. Essas oficinas eram realizadas após a **Visita-Espetáculo**, nas próprias escolas. Outra ação do Programa foi a pesquisa sobre os grupos teatrais amadores de São João del-Rei.

dessas experiências; não sendo este o caso, ele pode ser estimulado nessa direção. Se, além de já estar estimulado e disponível, as condições de recepção forem favoráveis, possivelmente a experiência será significativa. É claro que existem diversos fatores que influirão não apenas no momento da recepção, mas fatores culturais, sociais e outros que vão condicionar essa recepção, tornando o espectador mais ou menos disposto à aventura estética proporcionada pelo teatro. É importante considerar também que o espectador cujo contato anterior com o teatro foi considerado negativo, não importando o motivo, dificilmente se abrirá para um novo encontro com o teatro sem que haja uma interferência externa que o mobilize a tanto.

Mediações teatrais e formação do espectador:

Para mobilizar e oferecer ferramentas que ajudem o espectador a usufruir melhor do espetáculo, assim como dos momentos que o antecedem e o seguem, foram criadas, ao longo dos anos, várias modalidades de intervenção pedagógico-artística, conhecidas atualmente como mediações teatrais.⁴ Essas intervenções podem ser pequenas falas antes do espetáculo para situar os espectadores sobre o que virá a seguir, debates pós-espetáculo com os artistas, intervenções durante o espetáculo⁵ ou mesmo oficinas em que os espectadores são levados a apreender e fruir o evento de forma menos racional e mais criativa, antes e/ou depois de sua realização. Esse tipo de intervenção visa propiciar ao espectador um acesso linguístico ao teatro, fornecendo meios para que este possa empreender com autonomia a sua própria leitura da cena teatral.⁶ Por tratar-se de ações com intenção pedagógica, Desgranges considerou que tais intervenções integrariam uma “pedagogia do espectador”, título de sua obra centrada no tema.

Partindo do pressuposto, então, de que as mediações teatrais podem ajudar a desenvolver no sujeito a vontade de tornar-se ou de continuar a ser um espectador das artes cênicas, revela-se importante, para aqueles que buscam a formação de um público interessado em teatro, procurar conhecer as propostas de mediação já realizadas, seu

⁴ Em seu livro **Pedagogia do Espectador**, escrito em 2003, o professor Flávio Desgranges discorre sobre a história das mediações teatrais, inicialmente chamadas “animações”, a partir das experiências realizadas na França e em outros países europeus desde os anos de 1960, tendo se espalhado por outros países, como os Estados Unidos e o Brasil.

⁵ No livro citado Desgranges menciona experiências conhecidas como “espetáculo-animação”, que consistiam em espetáculos em que o público era convidado a vivenciar, “no mesmo evento, tanto o ato de recepção quanto a participação em atividades dramáticas integradas à ação da peça” (2010:58).

⁶ Cf. DESGRANGES, Flávio. *Pedagogia do Teatro: provocação e dialogismo*. São Paulo : Hucitec, 2010, p. 157.

alcance, objetivos e, se possível, a avaliação de seus resultados. Para escrever esta Tese, portanto, fui em busca de estudos acadêmicos que tratavam de práticas de mediação e também de avaliação da recepção teatral, os quais me inspiraram bastante. Insiro assim esta Tese no campo da formação de espectadores a partir da mediação teatral, apresentando um processo de mediação entre o espectador escolar e o universo teatral concebido a partir de três ingredientes básicos: um pequeno e belo teatro com palco italiano no interior de Minas Gerais; a tradição artística amadora dessa localidade; a fictícia família de caipiras criada em 1892 por Artur Azevedo para a revista de ano **O Tribofe**, e posteriormente reutilizada em **A Capital Federal**, peça de 1897. Para “dar a liga”, unindo esses elementos de modo a proporcionar ao espectador uma experiência potencialmente significativa, utilizamos a estrutura do jogo, que, de um modo geral, é capaz de proporcionar diversão, interesse e prazer tanto no jogador como no espectador.

A Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal

Concebida inicialmente como uma atividade cultural que tinha por objetivo alertar o cidadão são-joanense para a importância da preservação do Teatro Municipal de São João del-Rei, que, após anos de abandono, acabara de passar por uma significativa reforma, somente em sua terceira versão, em 2010, a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** assumiu como principal objetivo a formação de público, passando a dirigir-se com prioridade às escolas.⁷ A proposta era aproximar o universo do teatro do universo escolar, de modo a despertar, nos alunos e professores, o interesse em assistir teatro, e, quem sabe, incentivá-los também a fazer e pesquisar teatro. Essa aproximação era feita por meio de uma atividade lúdico-pedagógica em que o participante, durante a visitação aos vários ambientes do Teatro Municipal, passava a conhecer melhor o Teatro e a atividade teatral, suas histórias e sua importância para a cultura local, além de elementos da linguagem e técnica teatrais, entrando em contato não apenas com o discurso sobre teatro, mas também com sua prática, ao ser conduzido e estimulado a participar do jogo

⁷ A atividade, inicialmente denominada **Visitas Guiadas ao Teatro Municipal**, fora concebida em 2003 como um projeto de extensão coordenado pelo professor Alberto Ferreira da Rocha Junior (Tibaji) e era voltada para a comunidade em geral. Em 2004 o projeto foi concluído. Em 2007 a atividade, com o nome alterado para **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, foi por mim reelaborada e, realizada fora do âmbito universitário, passou a ser dirigida preferencialmente a turistas, aproveitando que, neste mesmo ano, a cidade havia ganhado o título de **Capital Brasileira da Cultura**. Em 2009, com o meu ingresso como professora do recém-criado curso de teatro da UFSJ, a atividade voltou à extensão e, aos poucos, foi diminuindo sua relação com o turismo e estreitando seus laços com as escolas. A partir de 2010 já haviam sido criados questionários específicos para acompanhar a recepção de alunos e professores, mas foi a partir de 2011 que a metodologia foi sistematizada e os questionários foram ficando cada vez mais completos.

cênico pela equipe formada por alunos da Universidade Federal de São João del-Rei (a maioria do curso de graduação em teatro) e por mim coordenada. A proposta de visitação a um dos pontos turísticos da cidade – o Teatro Municipal de São João del-Rei, datado de 1893 -, não se restringia, portanto, à promoção da educação patrimonial, mas investia na *formação do público teatral*, ao mesmo tempo em que divulgava e ajudava a justificar a existência de um curso de graduação em teatro em São João del-Rei, cidade em que a arte teatral teve uma significativa tradição, embora pouco conhecida das atuais gerações.⁸

O jogo na Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal

Ao percorrerem os diferentes espaços do Teatro Municipal, as turmas formadas por crianças e/ou jovens eram orientadas por um ou mais guias e demais integrantes da equipe,⁹ que buscavam dirigir sua atenção para os diversos elementos visuais (esculturas e pinturas da fachada, elementos arquitetônicos, fotografias, aparelhagem eletrônica na cabine de luz, elementos da estrutura da caixa cênica etc.), discorrendo sobre eles ou narrando fatos históricos e curiosidades, seja sobre o Teatro Municipal, seja sobre a história da atividade teatral em São João del-Rei. Restava aos visitantes prestar atenção nesses elementos ou em outros que lhes parecessem mais importantes no momento, se envolvendo ou não em atividades e conversas paralelas, quase como faziam em uma aula normal, mas com um importante diferencial: podiam se movimentar e conhecer coisas que talvez nunca tivessem percebido antes.

Avisados de que ao final da **Visita** assistiriam a uma cena teatral, os alunos eram surpreendidos quando, no início das explicações sobre os elementos da caixa cênica, os personagens da peça invadiam o espaço, chegando ao palco a partir da plateia em busca do seu Gouveia, noivo de Quinota, que aparentemente tinha desaparecido em São João del-Rei com a justificativa de que ia tratar dos papéis do casamento. Assustados com a

⁸ Em São João del-Rei exalta-se mais a tradição artística de cunho religioso, que pode ser encontrada, por exemplo, na música e na escultura sacras que se mantêm em atividade até os dias de hoje por meio de suas bandas e orquestras (estas, já bicentenárias) e dos artistas plásticos e escultores de imagens sacras. No entanto, a atividade teatral amadora na cidade tem uma longa e rica história. A pequena cidade mineira foi, inclusive, parada obrigatória de companhias oriundas do Rio e de São Paulo durante grande parte dos séculos XIX e XX. (Cf. GUERRA, Antônio. *Pequena história de teatro, circo, música e variedades em São João del-Rei (1717-1967)*. Juiz de Fora: Esdeva, Lar católico, s.d.).

⁹ As funções da Visita-Espetáculo consistiam em guiar, levando os visitantes pelos diversos locais do Teatro e transmitindo informações, auxiliar o guia, registrar a sessão através de vídeo, fotos e anotações em caderno de campo e participar como ator, músico e iluminador. A guiação podia ser feita por um guia principal e um assistente, ou ser dividida por duas ou três pessoas, cada qual responsável em conduzir uma parte da atividade. Nem toda sessão contava com registro fotográfico, mas quase todas foram registradas em vídeo.

aparição súbita, a maior parte dos participantes logo se punha a rir e entrava no jogo, ao perceber que os intrusos eram, na verdade, atores. A partir daí as explicações deixavam de vez a monotonia, pois os personagens faziam perguntas, entendiam de forma errada as palavras, andavam ou corriam pelo palco, enfim, contrariavam grande parte das regras da “boa” educação e colocavam no lugar delas as regras do jogo, sendo a principal delas: jamais sair do “faz-de-conta”. E, sim, ao final, ainda apresentavam uma cena para os participantes que, sentados nas poltronas da plateia, transfiguravam-se em espectadores.

O papel dos questionários e demais meios de avaliação da recepção

Antes mesmo de atuar com o propósito de formação de espectadores, a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** já vinha sendo analisada por meio da adoção de breves questionários, disponibilizados imediatamente após as sessões para que os participantes (turistas e moradores de São João del-Rei) respondessem, caso quisessem registrar sua opinião. Com o passar do tempo e a realização da parceria com as escolas, senti a necessidade de obter mais dados sobre o público escolar e seus hábitos culturais, bem como apreender melhor sua recepção à atividade, o que impulsionou a preparação de questionários mais detalhados. Esses questionários, além de registrarem alguns hábitos culturais e as informações consideradas mais significativas para os visitantes, constituíram uma importante fonte de pesquisa sobre a recepção aos momentos teatrais propriamente ditos. Iniciei aplicando questionários apenas para os alunos, mas em 2011 passei a aplicar questionários aos professores ou outros responsáveis que acompanhavam os estudantes na visitação ao teatro.

O processo contínuo de apresentações e aplicação de questionários levou-me a modificar os questionários diversas vezes, aprimorando os métodos para conseguir respostas mais completas e significativas. Devido à observação, ao longo dos anos, de que o momento de maior receptividade da **Visita** era a parte citada acima, quando os atores entravam de surpresa no meio do público causando as mais diversas reações, decidi formular mais questões que enfocassem prioritariamente o chamado “momento das intervenções”. Além disso, passei a perguntar também se haveria uma preferência dos espectadores por peças em que seria possível ao público “falar e agir”, se preferiam aquelas em que se fica “sentado observando” ou se gostavam dos dois tipos de espetáculo, pois fui começando a considerar a hipótese de que o público escolar tinha mais prazer em participar de um jogo ficcional em que pudesse, também ele, interferir. Nos dois últimos

anos da atividade, as questões com relação à interatividade e a observação desse momento mediante relatórios de campo e análises de fotos e vídeos, constituíram o foco da pesquisa de recepção.

Parece-me claro que, embora assistir como espectador ao desenrolar de um jogo (ou de uma peça) possa divertir, entusiasmar e/ou afligir, a atividade lúdica soa ainda mais interessante, para número relativamente alto de pessoas, principalmente de crianças e jovens, quando têm a possibilidade de participar ativamente de sua construção, na hora mesma em que esta ocorre. Assim, o fato de estarem perto dos atores e perceberem que sua presença, seu modo de ação e suas palavras não eram ignorados, mas, pelo contrário, eram sempre levados em conta e ecoavam dentro do mundo ficcional que estava sendo criado, bastava para deixar os estudantes mais atentos, animados e disponíveis para entrarem no jogo a qualquer momento, se assim o desejassem.

O FormSUS

Após mais de quatro anos em que a análise dos questionários foi feita manualmente, decidi realizar a transferência dos dados dos questionários para formulários eletrônicos, pensando na praticidade em quantificar as respostas e filtrá-las, podendo obter dados estatísticos segundo idade, escola, série, sexo etc. Tendo passado por breve treinamento, consegui criar um formulário capaz de contemplar os 13 tipos diferentes de questionário que havíamos aplicado desde 2010. Este e mais outros dois formulários, um para organizar os dados de cada sessão, outro, para analisar os questionários dos professores, foram feitos através do serviço de criação de formulários denominado FormSUS, mantido pelo Departamento de Informática do Sistema Único de Saúde (DATASUS), do Ministério da Saúde.¹⁰ A ferramenta mostrou-se muito útil, pois com ela se pode não só verificar rapidamente os resultados quantitativos dos dados das questões fechadas, como também visualizar com facilidade as respostas discursivas.

¹⁰ Isto só foi possível graças a ajuda de meu pai, que, tendo trabalhado muitos anos no DATASUS, foi o responsável pela criação do sistema. A ferramenta foi criada inicialmente para atender ao Sistema Único de Saúde (SUS), mas seu uso logo extrapolou esse campo, sendo atualmente utilizada por pesquisadores de várias áreas. Segundo texto que consta na página inicial do serviço, “o FormSUS foi desenvolvido para atender a finalidades do SUS e de órgãos públicos parceiros mas foi colocado à disposição de instituições e universidades para aplicações de interesse público”.

(Disponível em: <http://formsus.datasus.gov.br/site/default.php>. Acesso em: 26/02/2017)

Feitas essas considerações iniciais, passo a descrever alguns objetivos específicos que pretendo atingir com este trabalho.

Objetivos específicos:

Proponho como primeiro – e mais importante - objetivo específico desta Tese a reflexão sobre o modo como os atores da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** e, sobretudo, os espectadores, se sentiram ao se relacionarem, especialmente no momento das intervenções – onde há maior possibilidade de interatividade, pois o público e os atores dividem o mesmo espaço – mas também no momento da apresentação cênica, quando os atores estão no palco e os espectadores, na plateia. Mediante a exposição desta experiência em relação a outros estudos e discussões sobre mediação teatral, interatividade, jogo e improvisação, pretendo apoiar e incentivar o desejo por uma experimentação cênica que envolva o espectador na criação do espetáculo durante a apresentação do mesmo, por meio de propostas de interação que podem se efetuar entre o espectador e os vários elementos integrantes do espetáculo, tais como o ator, o espaço, a musicalidade, a luz.

Como segundo objetivo específico, pretendo refletir sobre a relação que o educando estabelece com a escola e com o ensino, utilizando para isso os relatos dos alunos obtidos através do preenchimento dos questionários e também a análise de seu comportamento, que se transforma visivelmente (para boa parte dos alunos) com a entrada dos atores no meio das explicações sobre o teatro. Nesse sentido, pretende-se, ao fim, contribuir para a discussão sobre a importância do investimento em pedagogias que valorizem o lúdico e a autonomia do educando no processo de ensino-aprendizagem.

O terceiro objetivo específico desse estudo consiste na defesa e valorização da estética e da linguagem adotadas na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** em relação à recepção dos visitantes e ao propósito educativo da mesma, levantando questões sobre o cômico, o personagem-tipo, a relação entre jogo e ilusão, dentre outras. Nesse sentido, essa investigação visa refletir sobre a utilização de uma estética cômico-popular surgida no século XIX e desprestigiada contemporaneamente tanto na arte como na educação, quer devido aos preconceitos sociais associados aos personagens-tipo, quer devido ao trabalho do ator baseado no personagem e na ficção.

Durante os anos de realização da atividade pude constatar, pelo relato de estudantes universitários participantes do projeto, certa preocupação que alguns de seus

colegas demonstravam pelo fato de fazermos uso de personagens cuja graça advém de generalizações fortemente contestadas atualmente, principalmente por intelectuais e movimentos sociais, preocupados com que a utilização desses tipos fizesse propagar preconceitos contra a mulher, o negro, os camponeses e outros.¹¹ No entanto, surpreendentemente, esse tipo de queixa nunca apareceu nos relatos dos alunos e nem mesmo nos dos professores que participaram da atividade como visitantes entre os anos de 2010 e 2014. O que notei é que os personagens eram encarados dentro do universo da brincadeira e de lá não saíam, sendo sempre tratados como seres divertidos, engraçados, simpáticos; além disso, em grande parte dos questionários, sem que houvesse uma questão que pedisse uma avaliação do trabalho dos atores, muitos elogios eram feitos à sua atuação.

Por outro lado, observa-se que o entusiasmo com que grande parte dos estudiosos, críticos e artistas contemporâneos acolhem obras de cunho performático ou pós-dramático é inversamente proporcional ao modo como avaliam espetáculos cuja tônica está – ainda - na ação dramática, ou fábula, e no personagem. As cenas e os personagens desenvolvidos na **Visita-Espetáculo** são inspirados em uma forma tradicional de se fazer teatro, que, baseada numa estética de atuação cômica e que valoriza a capacidade do ator em criar e manter o personagem, pode parecer destoante no atual momento em que estéticas contemporâneas romperam com a ideia de personagem, de fábula, e com o tipo de ilusão advinda de seu uso. Embora às vezes se sentissem provocados por determinadas críticas, meus alunos e colaboradores, aprendizes de ator, trabalharam quase sempre com grande entusiasmo na composição do personagem-tipo e no desenvolvimento de sua capacidade de improvisação junto ao público de todas as idades.

Acredito que situar o trabalho diante desse cenário acadêmico não muito favorável é também importante para lutar contra o preconceito com relação à utilização, na contemporaneidade, de uma estética do teatro cômico e popular, com sua tipologia, bem como à adoção de um trabalho de ator fundamentado no personagem. Infelizmente esse preconceito, ao invés de diminuir, parece ter aumentado nos últimos anos, quer devido à consagração do politicamente correto em nosso país, sobretudo dentro da

¹¹ Dentre os personagens da **Visita** destacam-se os tipos caipiras e a mulata; enquanto os primeiros podem ser vistos como inadequados, inocentes, bobos, a segunda é vista como sensual e “fácil”. A simples utilização desses tipos é encarada como um reforço desses estereótipos, sendo por vezes condenada por educadores e artistas.

universidade, quer devido a certa hegemonia, também nesse meio, de uma pesquisa voltada ao que é considerado mais contemporâneo nas artes da cena, ou seja, de uma linguagem cênica calcada no espetáculo pós-dramático e/ou na performance.

Evidentemente – e é crucial que isto fique bem claro - não apresento meu trabalho em contraposição às linguagens artísticas reconhecidamente contemporâneas ou pós-modernas, muito pelo contrário: parto do princípio de que a linguagem simples e a comicidade, de ampla aceitação entre os alunos, pode estabelecer uma relação de cumplicidade entre eles e o teatro, relação que deve ser enriquecida cada vez mais com outros tipos de linguagem e um trabalho cada vez mais crítico e abrangente, mostrando ao espectador a força e importância que pode ter o teatro como arte e como atividade cultural, social e até mesmo política. É importante deixar claro também que esta minha ressalva aos entusiastas das linguagens pós-dramáticas e da performance não me impede de perceber que não existe “uma” estética na contemporaneidade, mas a convivência entre múltiplas estéticas, linguagens, culturas, e mesmo a mistura (quase nunca homogênea) entre elas. Além disso, não posso deixar de frisar que, se a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** se inspira num teatro antigo e usa elementos desse mesmo teatro, o faz de uma forma absolutamente atualizada e contemporânea.¹²

Como quarto objetivo específico pretendo expor alguns dos resultados da pesquisa de recepção realizada durante os anos de 2010 a 2014, analisando, comparando e quantificando a recepção do público estudado a partir das respostas aos questionários, utilizando também entrevistas com os atores, relatos dos “observadores”¹³, fotos, filmagens e a minha própria experiência. Essa análise tem como objeto a totalidade da atividade, mas seu foco não será a aferição da apreensão de informações nem mesmo a

¹² Embora exista, sim, uma possibilidade de rotular um estilo teatral como “contemporâneo”, como se faz na França, por exemplo, adoto aqui a ideia de que “contemporâneo” é tudo o que é realizado na atualidade, que inclui muitas revisitações ao passado e muito hibridismo. Para a primeira afirmação, baseio-me em CARNEIRO (2016, p.41-2), que opta por utilizar a denominação de “teatro contemporâneo” para se referir a certo gênero: “uma classificação utilizada largamente na Europa nos dias de hoje para classificar um tipo de teatro, que (...) concentra hoje o maior prestígio dos gêneros teatrais e possui características estéticas determinadas”. Eu sigo a linha de Martha Moraes (2014, p.37) que, ao lidar com encenações que seguem diversas propostas estéticas, declara: “Se a contemporaneidade se apresenta como a era das incertezas, dos diversos pontos de vista, da multiplicidade, da diversidade, não estariam os artistas e suas produções (mesmo em convenções passadas e datadas) perfeitamente inseridos neste contexto contemporâneo? Creio que sim. (...) Esta diversidade é bastante rica quando pensamos em ações culturais que promovam [sic] a recepção teatral”.

¹³ Os observadores são integrantes do grupo que, a cada sessão, devem preencher um formulário sobre o comportamento do público.

aferição da aprendizagem da linguagem teatral, mas sim a qualidade da experiência realizada pelos professores e alunos visitantes, com maior ênfase na recepção dos alunos.

É importante ressaltar que, ao compreender a atividade **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** como um percurso lúdico em que o teatro e a educação se mesclam para a introdução à cultura e à linguagem teatral, propiciando ao jovem educando informações, demonstrações e vivências deste universo, esta Tese procura analisar a recepção do espectador a esta experiência como um todo, e não a um espetáculo teatral. Deste modo, não me pareceu necessário aprofundar discussões sobre recepção teatral e experiência estética, visto que não abordo a relação entre o espectador/fruidor e o espetáculo/obra de arte, mas a recepção a uma atividade de caráter lúdico-pedagógico-artístico que, como foi dito, trabalha simultaneamente com discursos sobre o teatro (enquanto edifício onde ocorrem apresentações teatrais e enquanto atividade/linguagem artística/social), com a expedição monitorada aos vários ambientes desse edifício e com a própria arte teatral enquanto acontecimento que se dá entre artistas cênicos e espectadores.

Para introduzir o objeto de minha pesquisa optei por compor, com fragmentos textuais retirados dos questionários dos alunos alinhavados pela minha própria escrita, um “diário de bordo” que refaz todas as fases da **Visita**, descrevendo-a para ajudar a quem dela nunca participou a formar uma imagem do que foi essa experiência. O capítulo, intitulado **A experiência da Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal: Diário de bordo**, mescla fotografias de sessões variadas a esse texto-colagem, de forma a criar uma versão-síntese semificcional da **Visita**.

O segundo capítulo chama-se **Teatro e educação**: a formação do espectador escolar e, além de problematizar a relação que a escola estabelece com o teatro, discute também a carência de público teatral e as estratégias para se intervir nessa realidade a partir de projetos de mediação teatral visando a formação do espectador. Este capítulo vai trabalhar especialmente com a primeira parte da **Visita-Espetáculo**, em que há um passeio guiado e informativo pelo Teatro Municipal. Discutindo sobre a oposição entre o teatro *que se faz* e o teatro *que se quer ver*, a primeira parte do capítulo pretende trazer algumas considerações/reflexões para auxiliar nessa busca de estratégias para atrair o espectador ao teatro. Na segunda parte do capítulo, a discussão estabelece-se sobre os hábitos de um sistema escolar ainda muito calcado na ideia de silêncio e imobilidade como atitudes imprescindíveis para o aprendizado, e a supervalorização da fixação de

conteúdos, num ensino que apregoa um estudo cujo único objetivo palpável para o estudante é a nota, fracassando, assim, em estimular o aluno a ir em busca do conhecimento. Na terceira parte do capítulo aludo às pequenas descobertas feitas pelos alunos ao entrar em contato com as informações e visitar os diferentes locais dentro do Teatro Municipal, entendendo que a educação pela experiência proporciona transformações significativas no modo de ver do educando. Para essa discussão utilizo especialmente as reflexões de Jorge Larossa sobre a experiência.

O capítulo 3, denominado **O jogo no teatro**: o prazer da participação aqui e agora, estabelece as bases teóricas sobre a ideia de jogo usando, para isso, os estudos bastante conhecidos sobre jogo de Joan Huizinga e Roger Caillois, além das reflexões do filósofo Hans-Georg Gadamer em **Verdade e Método** e **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa, passando ainda por outros estudiosos que tematizam o jogo, mesmo os videogames. Além de apresentar as concepções desses pesquisadores, faço algumas reflexões mais críticas. Problematizo no capítulo a ideia de que o jogo cria um mundo que o separa de instâncias tais como a “vida real”, a vida cotidiana, o trabalho e a seriedade; relaciono as ideias de jogo e ilusão; reflito sobre as ideias de “brincadeira” e de “competição” ligadas ao jogo; exponho os princípios de ludus e paidia, essenciais neste trabalho e, finalmente, enfoco mais especificamente o teatro *sendo* jogo.

No capítulo 4, **Concepção e preparação do jogo**: o roteiro e as máscaras, abordo a criação e as características do roteiro das intervenções e a adaptação de cenas da peça **A Capital Federal**, bem como as características dos personagens e sua criação pelos atores que integraram o elenco da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**. Concebendo toda a trajetória da atividade como um jogo de tabuleiro, descrevo inicialmente, de forma resumida cada parte desse jogo para, em seguida, apresentar a peça de base e nossa adaptação. Na segunda parte do capítulo, faço considerações sobre o jogo e as características dos personagens-tipo (que aqui chamo de “máscaras”) utilizados, conceituando e refletindo sobre a noção de personagem-tipo. Neste capítulo incluo também algumas fotografias dos atores em seus tipos, como exemplo de suas composições. Faço ainda algumas considerações sobre a função e a importância do guia dentro do jogo teatral estabelecido. Na terceira parte do capítulo, exponho a metodologia usada nos ensaios e apresentações, em que a tônica era a improvisação com os tipos e a dinâmica do rodízio (embaralhamento das máscaras) para cada apresentação. Este capítulo apresenta também vários depoimentos dos atores.

O capítulo 5 é o capítulo fundamental para a discussão sobre a interatividade do jogo proposto na **Visita**, e chama-se **A experiência do jogo**. Neste capítulo falo do convite ao jogo feito silenciosamente aos visitantes, e o modo como eles reagem a esse convite. É o capítulo mais extenso, em que me detenho no foco principal do meu trabalho, as intervenções dos atores (que entendo como jogadores mascarados) durante as explicações sobre a caixa cênica. A primeira parte apresenta considerações sobre a comicidade, que dá o tom de todo esse jogo. Baseando-me principalmente no livro de Cleise Furtado Mendes, **A gargalhada de Ulisses** (2008), tento mostrar como os procedimentos cômicos interferem na narrativa, produzindo riso e gerando sentimentos tais como a simpatia e a admiração (ou, como quer Mendes, a inveja), provocando uma experiência de inversão nos jogadores-visitantes e estimulando-os a interagir. Nessa parte teço algumas considerações também sobre a desqualificação da comédia em nossa sociedade, considerada sempre menor que os gêneros sérios, sempre baseada nos estudos de Mendes. Na segunda parte do capítulo exponho minhas ideias sobre o *faz-de-conta*, instância lúdica em que o que importa não é a ilusão mas a representação, que tem na capacidade imaginativa do jogador sua base. Nesta parte do capítulo falo sobre as regras desse jogo, o *faz-de-conta*, e o que pode acontecer quando elas não são cumpridas, quer pelo público, quer pelos atores. Os testemunhos dos atores são largamente utilizados em todo o capítulo, pois centrei a entrevista que fiz com eles na interação com o público. Falo também sobre a necessidade em se ter sempre alguma dose de *ludus* (controle) e *paidia* (energia) para que exista jogo, e ilustro com algumas experiências de artistas e pesquisadores que trabalharam em busca da interatividade em suas criações, alguns deles desejosos de conceder ao público um espaço mais livre para criação e intervenção cênica. Esta parte aborda e problematiza também a ultrapassagem de certos limites pelo público, tais como o limite físico em relação ao corpo dos atores, e que aconteceu algumas vezes na **Visita**. Na terceira parte faço algumas considerações sobre o que concebo como *teatralidade*, em oposição a uma ilusão que, como disse acima, não considero ser um atributo do jogo de *faz-de-conta*.

O capítulo 6, intitulado **Depois do jogo**: a pesquisa de recepção, descreve o processo de preparação e aplicação de questionários para os alunos e professores das escolas participantes e expõe alguns resultados encontrados, tanto relacionados à identificação do público, como à sua opinião. Aborda ainda o trabalho feito com a inserção de cada questionário no sistema dos formulários eletrônicos (FormSUS), expondo numericamente e mediante porcentagens algumas análises comparativas. Para

facilitar a visualização desta parte, criei várias tabelas. Foram apreciados nessa pesquisa as opções de lazer por idades e gênero, a frequência de ida ao teatro (além dos eventos que costuma assistir no teatro e quem o leva ou com quem vai ao teatro) e em que locais alternativos já assistiu peças teatrais. Também se analisou as respostas sobre a interatividade e a apreciação das cenas, procurando verificar o quão a interatividade é apreciada/rejeitada em espetáculos em geral e o quanto as intervenções da Visita foram apreciadas ou rejeitadas. Avaliei também a reação dos alunos ao tempo da atividade (se gostariam que fosse maior, menor ou se a duração tinha sido correta), a sua percepção com relação a transformações em seu modo de ver o teatro, e a possível motivação, após a atividade, em voltar ao teatro como espectador. Também analisei algumas respostas dos professores, avaliando o que acharam mais interessante na atividade, como perceberam a atenção dos alunos, e, finalmente, o que acharam do momento de interatividade.

As narrativas e os registros da **Visita-Espetáculo**, que revelam a reação dos espectadores às provocações feitas durante esse percurso que mescla o novo e o velho, o museu e a performance, a realidade e o jogo, o didático e o lúdico, a ordem e a desordem, o ator e o personagem, o professor e o ilusionista, a aula e o faz-de-conta, a distância e a interatividade, serão aqui compreendidas e valorizadas como vivências ou experiências¹⁴ potencialmente capazes de influir no desejo de voltar a se aproximar do teatro, entrando novamente no jogo proporcionado pelas artes da cena. Fica a expectativa de que a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** tenha surtido este efeito em pelo menos alguns de seus participantes, e que muitas pessoas ainda façam e assistam teatro – e demais artes performáticas – em todo e qualquer lugar.

¹⁴ Às vezes os termos vivência e experiência aparecerão como sinônimos nesses meus escritos, quando o importante for apenas expressar que houve uma situação vivida/experimentada por alguém. No entanto, o termo “experiência” será discutido e problematizado em certo momento do texto, pois é entendido de maneiras distintas pelos autores que estudei.

CAPÍTULO 1
A EXPERIÊNCIA DA VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL:
DIÁRIO DE BORDO

Já não nos fiamos nos que pretendem
falar a partir de lugar algum, nos que só
podem falar em geral, sem ser eles
mesmos os que falam (Jorge Larrosa)

Início este trabalho buscando urdir uma narrativa capaz de descrever a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** como um percurso e um acontecimento rememorados por quem os vivenciou, apresentando inicialmente um texto que, entrelaçando vozes e imagens, visa produzir uma primeira impressão do que foi esse Projeto. Para falar das experiências vividas na **Visita-Espetáculo**, será necessário debruçar-me sobre o olhar e a voz de muitos viajantes que a atravessaram, inclusive da própria tripulação e de sua comandante, que passou alguns anos conduzindo pessoas nesta travessia. Assim, após muitos e muitos dias de sol e de chuva, de pressa e de calma, de sustos, preocupações e surpresas; após ter enfrentado descontentamentos da tripulação e, por vezes, má vontade dos senhores responsáveis pela embarcação; após ter passado por muitas emoções e dado muitas gargalhadas, eis-me aqui, a capitã, de volta à terra firme, para narrar essas peripécias.

Foram sete anos fazendo a mesma travessia, mas que nunca, de fato, foi a mesma. A cada dia que colocava as mãos no leme um mundo novo se abria à minha frente, a cada vez que propunha aos atores a mesma cena e o mesmo personagem, novas nuances ou até mesmo concepções completamente diferentes surgiam e abriam sentidos até então não percebidos; a cada sessão da **Visita-Espetáculo**, tudo era novo de novo. A grande descoberta que pode ser feita cotidianamente é a possibilidade maravilhosa de ser capaz de perceber as diferenças na repetição. Essa capacidade foi sendo despertada em mim aos poucos, conforme ia experimentando a **Visita** com atores e espectadores diferentes enquanto respondia a desafios diversos de produção e divulgação, desafios que me levaram a entrar em contato com políticos, funcionários públicos, jornalistas, fotógrafos, designers, educadores, empresários, comerciantes, costureiras; que me obrigaram a escrever inúmeros projetos, a bolar diferentes recompensas para obter apoios, a fazer não sei quantos orçamentos, a pedir, pedir, pedir e propor, propor, propor. E, depois, já na academia, a participar de editais, escrevendo mais projetos e relatórios, integrando e mesmo realizando eventos, orientando bolsistas, produzindo documentos.

Todo esse trabalho, no entanto, seria em vão se eu não direcionasse minhas ações para a criação, se eu não continuasse aprendendo a desenvolver o olhar e a audição, se eu não cuidasse de manter o jogo do teatro funcionando, o que significa, simplesmente, mantê-lo vivo, sem deixar que o jogo seja aprisionado num simulacro de jogo, num mecanismo que apenas deixa a impressão de vida, mas que funciona de modo automático, tal qual os brinquedos que apenas repetem o mesmo itinerário ou os mesmos gestos e dos quais a criança logo enjoa.

A partir daqui convido o leitor a seguir viagem comigo, não na embarcação propriamente dita, mas de volta a um passado recente, abordando-o através de uma narrativa que tentará descrever, a várias vozes, uma súpula de todas as viagens realizadas desde o ano de 2010 pelos caminhos da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**. Os testemunhos dos espectadores, registrados nas questões discursivas propostas nos questionários, serão grifados em *itálico*¹⁵ para diferenciá-los da narrativa semificcional criada por mim com base na lembrança da experiência vivida e na consulta recente aos registros em vídeo e às observações de campo.¹⁶ Nomes e idades são fictícios. As frases grifadas em **negrito**, independentemente de terem saído literalmente dos questionários ou de terem sido construídas a partir de minhas observações, leituras e consultas aos vídeos, são pontos de discussão aos quais retorno em reflexões posteriores ou, simplesmente, pontos para os quais gostaria de chamar atenção. Os testemunhos dos demais participantes da visita, quando aparecerem, serão identificados pelo nome e função. Eles provêm de uma entrevista que fiz por e-mail com os atores, pianistas e guias que se dispuseram a colaborar.

1.1. Visita guiada: 1º Ato

Recepção dos visitantes. História, teatros antigos, moço de chapéu. Leitura da Fachada. Entrada no Teatro. Bebedouro. Reformas. Escadas. Sacadas. Vista de cima! Vitrais coloridos. Painéis. Acorda São João del-Rei: Salve o Teatro Municipal! Antes e depois. Cabine de luz. Camarotes X Plateia Superior. Perseguições. Escadas. Plateia. Fotos. Fachada antiga. Teatro amador. Palco. Muita luz!!!!

Duração: Entre 40 e 50 minutos.

¹⁵ Ao transcrever para os formulários eletrônicos os questionários dos alunos que participaram da **Visita-Espetáculo** nós (meus ajudantes e eu) não omitimos os erros gramaticais, apenas os grifamos de modo a ressaltar que se tratava de um erro constante no documento original e não de quem o estava transcrevendo; para esta narrativa, entretanto, optei por corrigi-los, visando uma leitura mais fluente.

¹⁶ Lembrando que as observações de campo, em que se busca relatar o comportamento do público durante a **Visita**, só passou a existir no ano de 2012; antes disso registrávamos as sessões apenas em vídeo.

1.1.1 A CHEGADA E A FACHADA



Figura 1 – Vista frontal do Teatro Municipal de São João del-Rei



Figura 2 – Fachada do Teatro Municipal



Figura 3 – Fachada – Sessão para escola Catavento

Sabrina, 13 anos – Na escola só nos disseram que a gente ia visitar o Teatro Municipal, que ia ter uma atividade lá para conhecermos melhor o teatro e por isso teríamos que levar boné e protetor, já que a escola não fica tão perto assim do teatro. Os comentários eram vários: teve gente que ficou muito animada, **já que o simples fato de sair da escola por algumas horas era maravilhoso**, teve gente que resolveu pedir ao pai pra não ir à aula, já que não teria matéria importante, outros falaram que **já conheciam o teatro e não viam graça nenhuma em ir lá**, já que nem ligavam pra teatro e depois provavelmente ainda teriam que fazer alguma tarefa sobre isso. Eu e mais algumas amigas estávamos felizes, pois gostamos de teatro e queríamos ver alguma peça. Um dos garotos da minha sala já tinha ido nessa visita quando estava em outra escola e nos disse que era muito legal, que os atores se misturavam aos alunos e faziam um monte de palhaçadas. Mas na verdade eu não gostei de ele ter dado “spoiler”, porque assim perdeu a surpresa.¹⁷

No dia marcado, fomos andando, meio com sono, alguns muito felizes e aproveitando pra bagunçar. De vez em quando a professora nos xingava,¹⁸ pedindo pra gente se comportar e não correr nem gritar na rua. Eu fui conversando o tempo todo com a minha amiga Isabela. Chegando ao teatro, vimos um moço segurando uma câmera, uma dona com um microfone desses que prende na cabeça e uma moça segurando a caixa de som. A dona pediu que ficássemos reunidos em frente ao Teatro, não muito em cima, porque ela nos apresentaria o teatro desde a parte de fora. Era a coordenadora do projeto e guia principal da **Visita** neste dia.¹⁹ As pessoas estavam agitadas, tinha muita gente conversando e alguns não foram logo pro lugar que a guia pediu. Ela teve que **pedir silêncio e explicar que era necessário ficarmos todos juntos**.

Paulo, 15 anos – Eu lembro de muita coisa, só não lembro das datas. A moça começou contando sobre a história de antes do Teatro Municipal. Ela também disse seu nome (Ana Dias) e o nome das outras pessoas da equipe. Eu vi logo que ela era carioca porque puxava os “ss” como se fossem “x” ou “ch”. O nome do grupo era “Os Anfitriões” (Oich Anfitrioinch, kkk) e o nome

¹⁷ O termo inglês “spoiler” é comumente falado por jovens brasileiros para se referirem a uma informação importante sobre o enredo de um filme, uma série, uma peça, um livro ou outro tipo de evento onde haja algum tipo de desfecho ou situação surpreendente. Ao comunicar esta informação, diz-se que o interlocutor está “dando spoiler”, fato indesejável porque interfere na fruição da obra por já entregar o final ou alguma outra informação que fará o espectador ou leitor sentir que não haverá mais “graça” em assistir ou ler aquela obra.

¹⁸ Para quem não está habituado ao linguajar mineiro, talvez o verbo “xingar” aqui pareça meio pesado; mas “xingar”, para os mineiros, não é gritar impropérios, e sim chamar atenção visando corrigir um comportamento.

¹⁹ Embora eu não tenha sido a única pessoa a exercer a função de guia na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, estive responsável por essa função em 89,8% das sessões que são o objeto mais específico dessa Tese (sessões de 2010 a 2014, para escolas e com aplicação de questionários). Das 49 sessões para escolas que podem ser analisadas a partir dos questionários, fui a única guia em 28 sessões, dividindo a guiação com meus alunos em 16. Por este motivo, na maior parte das vezes os depoimentos citarão “a guia” e não “o guia” ou “os guias”.

da atividade da qual estávamos participando era “Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal”. Ela disse mais ou menos como seria a visita, que íamos conhecer o teatro de um jeito diferente e que no final ia ter a apresentação de cenas de uma peça. Então, ela contou que São João del-Rei sempre foi uma cidade muito ligada às artes, que tinha tradição e tal, tanto na música como também nas artes sacras e até no teatro. Ela começou a falar de algumas datas (como eu já disse não lembro de nenhuma), mas me marcou *o fato de [nosso teatro] ter sido construído antes do Teatro Municipal do Rio de Janeiro*.²⁰ Disse ainda que São João del-Rei tinha tido um teatro que se chamava Casa da Ópera, esta Casa da Ópera (onde tinha outras coisas além de óperas) foi o teatro mais antigo da cidade.²¹ Depois ela falou de outro Teatro, que era bom e que tinha durado tipo 50 anos e que tinha desabado por causa de uma reforma malfeita. Este ficava na rua do Conservatório no mesmo lugar onde hoje é uma escola particular chamada Psicomotora.²²

Larissa, 14 anos – Eu percebi que tinha um moço diferente no meio da gente, *me parecia um homem estranho, ou turista*, pensei logo que podia ser ator, mas ele tava tão calado e prestando tanta atenção que achei então que devia ser só um moço mais bem vestido mesmo. Ele tinha um chapéu e segurava um paletó.²³ O sol tava forte e a *nossa guia* não parava de falar. Ela falou que o Teatro Municipal *foi fundado em 1893 depois que o teatro sanjoanense desmoronou. Ele foi construído num terreno da Santa Casa da Misericórdia. Lembro que foi dito, e que [é] uma curiosidade, é que o terreno do teatro pertencia à ala dos loucos da Santa Casa*.²⁴ Achei divertido pensar que um lugar de pessoas loucas se tornou um lugar que apresenta coisas de

²⁰ O Teatro Municipal do Rio de Janeiro data de 1909; o de São João del-Rei, de 1893.

²¹ Sabe-se que São João del-Rei teve uma Casa da Ópera por ela ter sido citada em documento de 1782 (livro dos Acórdãos da Intendência Municipal). Não se sabe, no entanto, quando ela foi construída nem quando deixou de existir. (Cf. GUERRA, Antônio, s.d., p.16). O poeta, escritor e pesquisador Affonso Ávila supõe que em 1775 já existia essa (ou outra) Casa da Ópera na localidade, pois em uma carta datada de 05 de março de 1775 o empresário Sousa Lisboa referiu-se à atividade de “operistas” na então Vila de São João del-Rei. (Cf. ÁVILA, 1978, p.30).

²² Trata-se do Teatro São-Joanense, construído em 1839 e extinto em 1859 (Antônio Guerra faz referência à construção deste Teatro às páginas 31 a 34 de seu livro, e cita a notícia do desabamento do mesmo, em dezembro de 1889, na p.70). Neste teatro, como se pode comprovar por sua descrição à p.33, homens e mulheres acomodavam-se separadamente.

²³ O personagem Seu Gouveia, sempre calado e discreto, acompanha os alunos durante as explicações iniciais, escondendo-se depois, para só ser encontrado pelo personagem Juquinha na segunda cena da adaptação de **A Capital Federal**.

²⁴ Essa informação me foi passada como um boato (“dizem que...”) pelos primeiros guias que participaram da **Visita**, em 2007 e 2008, e que nem se lembravam mais de onde haviam tirado tal notícia. Como sempre foi uma curiosidade que despertava a atenção dos visitantes, continuei transmitindo essa informação, mas sempre afirmando que não era comprovada, mas apenas um “boato”. Somente ao escrever esta Tese, e verificando o quanto tal boato havia sido lembrado em muitos questionários pelos alunos, percebi que nunca havia parado para tentar comprová-lo. Conversei então com um historiador são-joanense, Antônio Gaio Sobrinho, que me informou que, se bem lembrava, o terreno seria destinado à construção de um leprosário, conhecido como “Hospital de Lázaros” ou “Lazareto”, me indicando um livro sobre a história da Santa Casa para que eu consultasse. Ao consultá-lo, descobri que, na realidade, a Santa Casa de Misericórdia havia já derrubado este hospital quando a Intendência Municipal propôs a compra do lote para a edificação do Teatro Municipal que, de fato, foi erguido sobre o terreno em que outrora ficara uma edificação da Santa Casa, mas que não havia sido um pavilhão de alienados, e sim um hospital de leproso... (Cf. ALVARENGA, Luís de Melo, p.50 e p.241)

arte, já que dizem que os artistas são loucos. Mas será que isso não é tipo um preconceito também?



Figura 4 – Vista do alto – seu Gouveia entre os visitantes



Figura 5 – seu Gouveia entre os visitantes

Núbia, 15 anos – Depois de dar algumas informações mais históricas, a guia fez pra gente uma leitura da fachada. Acho que isso animou um pouco mais a minha turma, porque deu pra *olhar o teatro de uma forma que nunca olhamos e saber o porquê da frente do teatro*. A fachada é de *inspiração neoclássica, ou seja, greco-romana*. As colunas têm características gregas e os portais, romanos. No alto há uma estátua do deus Apolo e ao lado as musas da música e da poesia. Também há o brasão de São João del Rei, vitrais vindos de Portugal e máscaras representando o drama, a comédia e a tragédia. Também há nomes de pessoas ligadas às artes que foram homenageadas.

Maria Clara, 10 anos – *O teatro tem uma fachada com muitas partes e nela os três rostos, um feliz (representa a comédia), um sério (representa a tragédia) e um triste (representa o drama)*. *O nome do teatro está escrito: Teatro com h no meio porque antigamente escrevia Teatro com h e hoje escreve sem h*. *Há o nome de artistas que marcaram a história de São João del-Rei*

como Rodrigues de Melo e Ribeiro Bastos, há uma mágica nos vidros, do lado de fora não há cor e do lado de dentro sim.²⁵ De todas as explicações a que eu mais gostei foi sobre a fachada porque foi mais fácil de entender.



Figura 6 – Nomes homenageados e máscaras da fachada do Teatro

Danniely, 14 anos – *Me chamou atenção pois sempre passei por ali e nunca reparei os nomes, as imagens, nem os rostos, pois nunca parei para reparar a fachada. Foi bom saber o que significavam aqueles nomes, os desenhos, e também não sabia que lá em cima quem estava lá era o deus Apolo. Agora eu já sei, é bem interessante e legal.*

Tatiana, 12 anos – *O que eu mais gostei foi descobrir as três máscaras que representam os estilos de cada tema das peças como o drama, suspense e a comédia.*²⁶ *Nessa hora um menino que é muito espoleta da minha sala perguntou se a cena que a gente ia ver era de comédia, e quando a moça disse que sim, todo mundo ficou empolgado. **Quase todos na minha sala***

²⁵ Como todo vitral, nós só vemos as cores quando estamos situados à contraluz. Assim, os vitrais do Teatro só serão vistos coloridos pelo lado de fora à noite, nos dias de espetáculo. A Visita-Espetáculo não chegou a realizar nenhuma sessão noturna especial para escolas, só para faculdades, sessões abertas em geral ou para outros grupos.

²⁶ A maioria dos 691 alunos que mencionou algum elemento da fachada nos questionários, se referiu às máscaras teatrais. Muitos foram os que confundiram, não só os gêneros teatrais, mas se referiram às máscaras ora como três rostos, ou caras, rostos de três bonecos, de três anjos e até mesmo de três palhaços!! Embora a maior parte tenha lembrado da comédia (alguns confundiam com alegria ou felicidade), drama e tragédia às vezes eram confundidos com tristeza, terror, suspense, dança, tédio e raiva, dentre outras emoções. Os alunos também mencionaram as estátuas ao alto do prédio, quase sempre nomeando Apolo; lembraram-se que havia alguns nomes de artistas homenageados; alguns mencionaram a arquitetura, geralmente lembrando que havia inspiração grega e romana (embora um dos alunos tenha falado em Egito!); muitos mencionaram os vitrais e, alguns, o brasão da antiga Vila de São João del-Rei. Alguns se reportaram à leitura da fachada como algo surpreendente, pois não imaginavam que haveria tanta coisa a ser observada e compreendida ainda do lado de fora prédio.

gostam mesmo é de comédia.²⁷ Acho que depois disso ninguém mais fez perguntas, então a gente finalmente entrou no teatro, foi meio bagunçado nessa hora, porque o sol tava forte e todo mundo correu e se espremeu pra entrar. A professora reclamou disso, mas eu já estava lá dentro perto da escada, bem coladinha na guia.

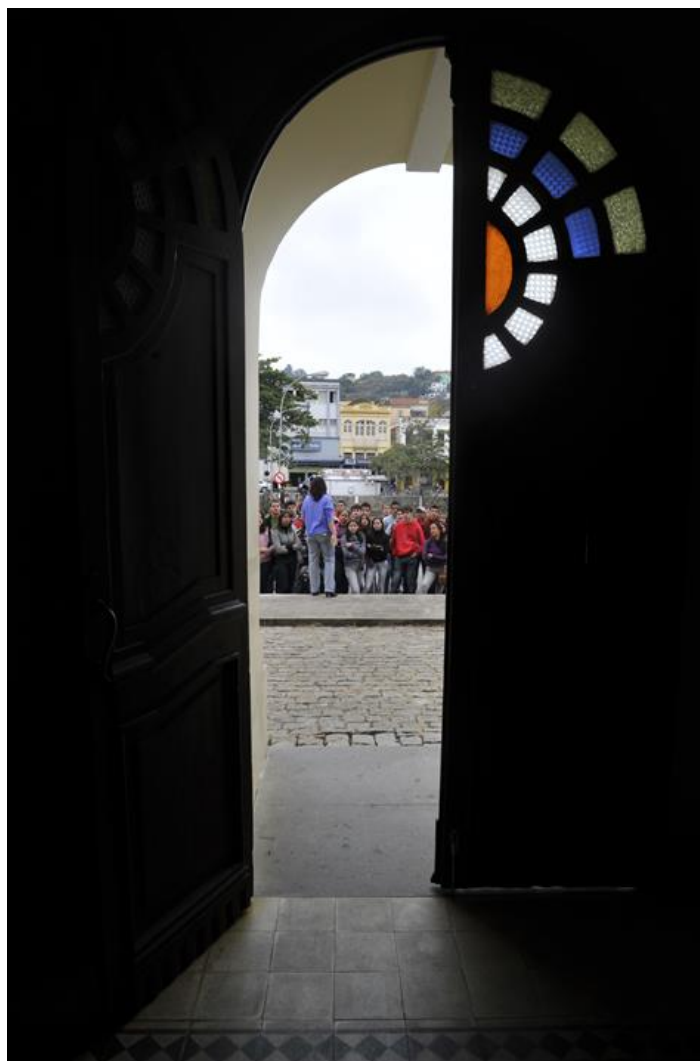


Figura 7 – Visão do Hall de entrada para o exterior do Teatro

²⁷ Verifiquei essa preferência várias vezes durante o momento inicial da **Visita**, pelo fato de alguns alunos quererem saber se a cena final era de comédia e mostrarem entusiasmo quando eu respondia afirmativamente, e também por meio das respostas aos questionários. Verifiquei que cerca de 10,5% dos alunos, sem terem sido questionados sobre isso, mencionaram positivamente a comédia em alguma parte de seus questionários (9,87% declararam que vão ao teatro para assistir comédias, os outros mostraram gostar de comédia ou comicidade). Além disso, houve 40,27% de menções à comicidade de um ou outro personagem, ou de todos, e da diversão que eles trouxeram ao público.

1.1.2 SAGUÃO DE ENTRADA / HALL SUPERIOR



Figura 8 – Hall de entrada – Sessão em 2011



Figura 9 – Sessão para turistas, em 2008

Fábio, 14 anos

Essa parte foi meio cansativa, a gente ficou esperando no hall, ouvindo a guia falar sobre as reformas que o Teatro Municipal sofreu. *Me chamou a atenção de como ele evoluiu. Antes ele tinha uma fachada diferente, as cadeiras eram de madeira. Ele era de 3 andares, lá podia ver filmes também, era uma espécie de teatro/cinema. Além disso, era separado o lugar das pessoas que pagavam mais do que os que pagavam menos: embaixo era pessoas nobres e em cima pessoas pobres. Achei que era um absurdo os ricos ficarem com os melhores lugares. O que mais me marcou foi o fato do teatro ter sido abandonado durante um longo período, pois mostra como nos últimos tempos o descaso com a arte vem aumentando. Mas achei legal que ela contou sobre a última reforma, que precisou de uma campanha pra poder conseguir dinheiro. Ela disse que o teatro estava em decadência desde a década de 80 e que em 1998 o teatro foi fechado, pois tinha o risco de pegar fogo. Ai criaram a campanha para salvar o teatro, a campanha que foi conhecida pelo Brasil todo para reformar o Teatro Municipal e que se chamou “Acorda São João del-Rei: Salve o Teatro Municipal”.*²⁸ *A história do teatro é muito legal, pois se não fosse a campanha “Acorda São João”, talvez hoje o teatro não estaria funcionando. Mas só conseguiram mesmo as verbas através de patrocínio por meio das leis de incentivo à cultura. Daí finalmente o Teatro ganhou uma mesa de luz e refletores, que não tinha, e as poltronas foram trocadas, fizeram algumas outras modificações e arrumaram toda a parte elétrica. Mas se você olhar agora o teatro, vê que já tá precisando arrumar várias coisinhas, e principalmente pintar de novo.*

Maria Paula, 17 anos

Eu não estava muito interessada naquela falação, confesso, estava era gostando de poder ficar um pouco fora da escola, só isso já vale esse tipo de passeio cultural.²⁹ Fomos andando,

²⁸ O estado de abandono em que se encontrava o Teatro Municipal na década de 90 fez com que o ator e diretor Adenor Simões, chamado para ocupar o cargo de direção do Teatro em 1998, procurasse uma forma de conseguir a atenção das autoridades em busca da reforma do mesmo. A campanha “Acorda São João del-Rei: Salve o Teatro Municipal”, mobilizou a cidade e obteve o apoio de personalidades e de importantes artistas brasileiros. Foram 120 depoimentos gravados para a campanha, incluindo falas de personalidades locais de renome nacional, como Dom Lucas Moreira Neves e Jota D’Ángelo, e de artistas famosos, como José Wilker e Aracy Balabanian. O Teatro foi fechado por questões de segurança, só reabrindo em 2003, após dois anos e meio de reformas feitas graças a recursos obtidos através das Leis Federal e Estadual de Incentivos à Cultura, tendo como proponente o Instituto Histórico e Geográfico de São João del-Rei.

²⁹ Esse discurso é comum entre os alunos, que por vezes compreendem os passeios como uma oportunidade para “matar aula”. Taís Ferreira (2006, p.11, ou 2005, p.38), escreve suas reflexões sobre este ponto, ao comentar suas conversas com crianças entre 5 e 11 anos: “Nas conversas que tive com eles neste dia, antes e depois do espetáculo, todos disseram gostar de ir ao teatro, alguns meninos relataram-me que o melhor de ir ao teatro é ‘matar aula’. A ideia remete a uma ‘aula normal’ como algo aborrecido, entediante, sempre igual. Portanto, ir ao teatro ou realizar qualquer atividade extraclasse acaba sendo, primeiramente, uma forma de burlar a monotonia do cotidiano escolar e, por conseguinte, uma fonte de prazer e divertimento”.

seguindo a guia, que toda hora perguntava se alguém tinha alguma pergunta, e ninguém nunca falava nada, porque acho que poucos estavam mesmo prestando atenção e querendo saber tantas informações. A gente foi subindo as escadas, e lá em cima tinha um saguão com um lustre bonito e os tais vidros de Portugal (vitrais, né?), que só agora dava pra ver que eram coloridos, pois de dia, do lado de fora, eles parecem marrons. De noite, ao contrário: com as luzes acesas, a gente vê a cor pelo lado de fora e, do lado de dentro eles perdem a cor. Todo mundo foi se espremendo nas varandinhas, pra ver a paisagem, mas a professora pediu pra sairmos dali.³⁰ A guia continuava mostrando coisas e falando. Nesse saguão tem uns painéis com fotos de como o teatro era antes da última reforma e como ele ficou depois; tinham umas fotos também de espetáculos antigos, como uma opereta, era engraçado, as mulheres com umas perucas e uns figurinos esquisitos... também tinha fotos de uns cartazes anunciando os teatros de antigamente. No terceiro painel tinha a documentação da campanha que foi feita para salvar o teatro. Eu achei importante essa campanha, *pois todos se juntaram, se uniram para poder reformar o teatro*. Acho que a gente deve sempre se unir pra conseguir mudar as coisas da cidade e até do país, só que é muito difícil mudar certas coisas.



Figura 10 – Sessão para Centro Ped. Catavento em 2007. Guia: Cristóvão Vitalino

³⁰ Dos 24 relatos dos observadores sobre este momento, 14 deles descrevem a tendência dos alunos de, ao chegarem e perceberem as janelas e as sacadas, se dirigirem diretamente (ou após breve tempo) para lá para “verem o movimento da rua”. Geralmente tínhamos de chamá-los de volta para reiniciar as explicações.

1.1.3. A CABINE DE ILUMINAÇÃO E SONOPLASTIA



Figura 11 – Cabine de luz e som



Fig. 12 – Luiz Santos, funcionário do Teatro, mostrando o funcionamento da cabine

Giovanna, 10 anos

A Ana apresentou pra gente o Luiz, que cuida da cabine de luz.³¹ *O moço ensinou o que ele faz para nós, mostrou como ele acende a luz, mostrou quando apita o sino, etc.* Ele levou a gente pra conhecer tudo da cabine, lá foi muito legal, pois tinha vários equipamentos que poderiam fornecer luz ao palco para podermos ter sensação de realidade. Eram tantos botões que fiquei perdida! Quando ele mexia em alguns acendiam vários tipos de luzes, umas coloridas, outras brancas, às vezes com um só botão várias luzes acendiam ao mesmo tempo. *As luzes também me chamaram muita atenção, pois as luzes dão mais emoção às cenas. Eu gostei do modo que funciona as luzes do palco, muito rápido, não sei como conseguem.* Mas sabe o que achei mais legal? *O toque da campainha, pois [antes] eu ficava sem entender quando soava o toque. O funcionamento da cabine de luz é muito interessante pois parece que você se sente mais leve lá na hora que fica escuro, [...] eu gostei muito mesmo.*

Fernanda, 15 anos

Eu aprendi que *dependendo do espetáculo os efeitos de luz e música são diferentes. Na mesa há 48 canais,³² cada um deles com funções diferentes. E tem 3 interruptores, dois deles são para apagar todas as luzes da plateia (blackout) e a outra é a campainha. A cabine de luz é essencial para o funcionamento de todo teatro, pois deixa as peças mais concretas, tendo cada peça uma especialidade, cada uma com sua necessidade de luz e som. A pessoa que está na cabine de luz tem que estar muito atenta à peça, é uma responsabilidade bem grande: a pessoa deve ter muita experiência ao apertar um botão uma tecla, e ele deve ser o certo para despertar aquela emoção no público. Cenas mais tristes ou dramáticas não usam luz ou usam pouco e normalmente focam num lugar. Cenas alegres usam muita luz e eles são fortes.*

De lá da cabine o operador (atualmente o Luiz) tem uma ampla vista de tudo, e [...] pode adequar as luzes em caso de algum erro do artista. Ninguém da minha sala sabia que precisava tanta coisa só pra fazer a iluminação e o som de uma peça, pois descobrimos que tem que ir lá no alto de onde fica o palco (urdimento), descer as varas de luz, pendurar os refletores que vão ser usados naquela peça, depois subir, arrumar a mesa de luz na forma como vão ser feitas as mudanças de luz e ainda tem que subir nas escadas compridas para arrumar direitinho a posição do refletor. Um trabalhão!

³¹ O funcionário Luiz Santos está no Teatro Municipal de São João del-Rei desde 1996.

³² Não é comum uma informação tão precisa como essa nos questionários, mas oito alunos de três sessões diferentes (5 meninas e 3 meninos, entre 14 e 16 anos) registraram esse dado. Acredito que esse fato dá uma ideia do quanto se interessaram pela cabine de luz. Além disso, como se pode ver pelas descrições que vêm a seguir, há bastante empolgação e mais detalhamento nos relatos sobre a cabine.

Vinícius, 14 anos

Achei muito legal a cabine de luz. O homem que comanda fica numa sala onde ninguém vê ele. Ela se localiza na parte de cima do teatro e lá fica o controle de luz e som e sempre que a peça vai começar é obrigado que toquem a campainha três vezes. Foi a parte que mais gostei, pois possui equipamentos bem evoluídos na questão de tecnologias e precisa ser bem comandada para fazer as peças darem certo. Lembro que eram vários tipos de luzes, enquanto apagaria uma já acendia outra e tal e tinha também a mesa que comandava o som. Achei muito difícil, dá pra confundir, pois são muitos botões e muitos sistemas, mas também gostei muito: o cara mexe na cabine e aparece no palco, eu achei bem interessante [pois] vi coisas que nem sabia que poderia ter. Acho que sem a iluminação o teatro não tem graça. Essa parte também foi boa porque depois que a gente foi na cabine, que era muito pequena pra tantos alunos, a gente sentou nas poltronas de cima e ficou assistindo uma pecinha que era só de correria. O moço da cabine deu os sinais com a campainha que ele já tinha mostrado pra gente, desligou as luzes e todo mundo gritou, daí começou uma música do 007 e aquele homem de chapéu, que antes estava com a gente, saiu de um buraco no chão do palco e começou uma perseguição com vários personagens entrando e saindo da coxia, com muitos desencontros e mostrando vários tipos de iluminações diferentes, um show de luzes. A hora mais legal foi quando duas mulheres correram atrás dele tentando dar sapatadas e quando um fantasma saiu correndo. Era só uma correria de um lado pro outro, não sei quantas pessoas faziam, eles saíam de um lado e apareciam do outro, mesmo assim foi engraçado e a gente bateu palmas no final.



Fig. 13 – demonstração de luz e som na cabine



Fig. 14 – Seu Gouveia (Samuel Leal) saindo da caixa do ponto durante as perseguições.

1.1.4 O TEATRO AMADOR EM SÃO JOÃO DEL-REI



Fig. 15 - Capa do livro de Antônio Guerra projetada ao fundo do palco



Fig. 16 – Foto da antiga fachada do Teatro Municipal



Fig.17 – Apresentação sobre a atividade teatral na cidade. Guia: Ana Dias

Ana Clara, 16 anos

Ao final da demonstração de som e luz, descemos do segundo andar do teatro e fomos para a plateia de baixo. Lá a gente sentou para assistir uns slides que mostravam como era o teatro antes, no início, quando a fachada não era ainda neoclássica. Muito legal ver a diferença! Pena que a foto é preta e branca, porque queria ter visto ele como era mesmo, colorido. Vimos também o teatro por dentro, com as cadeiras de madeira, e a guia falou mais um pouco sobre o Teatro Municipal e também sobre a história do teatro amador em São João del-Rei, coisa que ninguém sabia. Eu entendi que *eles não eram profissionais, eles faziam porque gostavam, por prazer, sem ganhar nada*. Disse que antigamente *as pessoas não eram bem vistas fazendo teatro, por isso havia o teatro amador*. Era um teatro *constituído de "famílias", que vinha passando de geração para geração, se o avô fazia teatro ele colocava seus filhos para fazer também que colocavam seus netos e assim sucessivamente*. Acho que *sem a iniciativa desses pessoas e o amor pelo teatro, não teria se tornado um ponto histórico e muito importante aqui na cidade*.

Virgínia, 14 anos

Ela mostrou um grupo de teatro amador muito antigo, que era de um professor que escrevia peças e que fazia teatro com seus alunos e apresentava para as famílias, este professor é um dos homenageados na fachada do Teatro, o Rodrigues de Melo³³. Mas o mais legal foi saber do **Clube Teatral Artur Azevedo**, esse grupo *era formado por crianças, que continuaram trabalhando até ficarem adultas*. Eles *seguiram fazendo atuações e levavam seus filhos também para aprender teatro e atuar, mas quando ficavam adolescentes nem todos queriam continuar*. Começou em 1905 e durou uns 80 anos! O triste é que eles chegaram a construir um teatro enorme, que dava para umas mil pessoas assistirem, e esse teatro, quando o fundador Antônio Guerra morreu, foi vendido pelas famílias e hoje em dia é um supermercado.³⁴ *Eu não sabia quase nada, mas foi chocante saber que o supermercado do Tijuco era um Cineteatro. A história do teatro está registrada em um livro escrito pelo Antônio Guerra.*³⁵

³³ Trata-se do **Grupo Dramático Familiar**, fundado em 25 de dezembro de 1904.

³⁴ O **Clube Teatral Artur Azevedo** foi um grupo teatral amador de longa duração, fundado por crianças em 1905, sob o nome de **Grupo Dramático Infantil 15 de Novembro**, e que teve seu período mais ativo entre 1910 e 1945. O grupo, além de participar do movimento artístico da região, compôs um acervo bibliográfico com cerca de 8.000 volumes que contém peças manuscritas, datilografadas e impressas, livros e partituras, algumas muito raras. Este acervo está sob a guarda da UFSJ desde 1993. Também ergueu dois cine-teatros, um dos quais dispunha de 1000 lugares. O Clube é considerado por pesquisadores do GPAC (Grupo de Pesquisas em Artes Cênicas da UFSJ) como existente até 1985, quando, com a morte do último de seus fundadores, Antônio Guerra, o maior de seus cine-teatros foi vendido para um supermercado (cf. Rocha Junior, 2002).

³⁵ **Pequena história de teatro, circo, música e variedades em São João del-Rei (1717-1967)**. O livro faz uma compilação, em ordem cronológica, de todos os eventos ligados às artes cênicas e musicais ocorridos na cidade desde sua fundação até o ano de 1967. Um dos resultados do Programa **Teatro, Memória e Patrimônio Cultural**

Taíssa Cristina, 12 anos

A história do [teatro] amador pra mim foi muito interessante pois eu adoro ouvir história e gostaria de ser uma atriz famosa de novela ou teatro. A guia passou a história de várias pessoas que fizeram parte do teatro e foram marcadas, as fotos de como era o teatro antigamente. Ela falou que antes, quando vinham companhias profissionais de fora, eram selecionados alguns atores locais para fazerem a figuração nas peças, às vezes eles tinham também algumas falas. Ficamos sabendo que a gente pode fazer teatro se quiser, mesmo sem ter isso como profissão. Mas na verdade eu já sabia, porque meu tio que é pedreiro tem muito tempo que faz teatro lá no Lucas, no Grupo de Teatro do Senhor dos Montes³⁶. Lá eles sempre apresentam na Semana Santa, até mostraram uma foto do grupo lá no meio dos slides. A moça lembrou que um dia eles foram fazer uma peça (A Via Sacra da Ladeira), e um bêbado [...] invadiu a cena falando para crucificar Barrabás e soltar Jesus e foi parar até na internet.³⁷ Dos slides lembro [também] do homem que gostou tanto do teatro que colocou cortinas e jogos de luz em sua própria casa.³⁸ Eu achava que o teatro amador tinha esse nome porque era de pessoas que amavam muito o teatro, mas quer dizer que é feito por pessoas que não são profissionais. Acho muito legal poder fazer teatro ou música ou dança ou pintar mesmo tendo outro trabalho, porque é bom fazer alguma arte, mas nem todo mundo consegue viver assim, as vezes é pouco o dinheiro, né? Isso foi meu tio mesmo que falou. Dependendo da pessoa, até às vezes ela vai preferir ir assistir o teatro que alguém da família está fazendo do que uma peça que veio de fora. A nossa guia falou que uma vez as pessoas largaram de ver os profissionais do Rio, para ver os amadores contrerrâneos com a mesma peça de teatro, isso foi no tempo do Antônio Guerra.³⁹ Fico contente que ainda existem grupos teatrais, por que isso traz alegria para a cidade.

foi um fichamento deste livro incluindo apenas as referências ao teatro. Infelizmente este trabalho ainda não se encontra disponível.

³⁶ Grupo de teatro amador, conhecido como **GRUTSEM** (Grupo Teatral Senhor dos Montes), que teve início na década de 70 e existe até hoje, produzindo peças sacras, participações na TV local, saraus e filmes. Seu criador, Luís Bonifácio, conhecido como Lucas, faleceu em 2015, mas o grupo continua, com a liderança de Fernando de Souza, barbeiro. O grupo é formado principalmente por moradores do bairro Senhor dos Montes. O grupo **Os Anfitriões** estudou o teatro amador em São João e chegou a fazer parceria com o **GRUTSEM**, tendo alguns integrantes do grupo participado da montagem realizada durante a Semana Santa em 2011.

³⁷ Cf. <https://www.youtube.com/watch?v=FmXsvX49KHI>

³⁸ Refere-se a uma foto do Sr. Juarez Alves Batista, antigo funcionário do Teatro Municipal e líder, junto com sua esposa Ivani Rosária, do Grupo teatral e coro **Nossa Senhora da Saúde**. Ele trabalhou como eletricitista e iluminador junto ao **Clube Teatral Artur Azevedo** e foi funcionário do Teatro Municipal durante 20 anos. Em sua casa pendurou uma cortina antiga do Teatro Municipal que a ele foi doada na ocasião de uma das reformas.

³⁹ Consta no livro de Guerra que no dia 29 de setembro de 1915, “por se achar o Teatro Municipal ocupado pela Companhia Alzira Leão, foi representado pelo Clube Artur Azevedo a peça em 4 atos de Artur Rocha, *Deus e a natureza*. A referida companhia Alzira Leão, que também nesta data realizava um espetáculo, com a mesma peça, viu-se obrigada a transferir a representação por falta de público, pois este correria para assistir à interpretação dos amadores da cidade” (GUERRA, s.d., p.135).

1.1.5 A CAIXA CÊNICA



Figura 18 – A caixa cênica do Teatro Municipal vista da plateia



Figura 19 – Explicações sobre a caixa cênica. Ao fundo, a plateia. Guia: Ana Dias

Joyce, 15 anos

Depois, pudemos fazer uma coisa que eu sempre quis: subir num palco de verdade. Como na minha cidade não tem, *eu nunca tinha passado pela experiência de subir no palco do teatro*. Então, desde que cheguei aqui, *meu sonho era subir naquele palco. Eu fiquei completamente apaixonada pelo palco, quando estava lá e olhei para as cadeiras, me senti bem demais, uma sensação de que era aquilo que eu queria, fiquei tão deslumbrada que me emocionei*.

Isadora, 12 anos

A caixa cênica é o lugar onde os atores fazem a peça. Eu achei a caixa cênica muito interessante porque você pisa no palco você já tá pisando na caixa; por isso é interessante. Mas não só por isso: é porque lá tem muitos segredos, mistérios antigos e surpresas, e a guia explicava algumas coisas que eu nunca iria saber. Por exemplo, a gente subiu no palco, foi nos camarins por um corredor, passando atrás do pano do fundo, que é a rotunda. E a guia disse que quando os atores entram no palco eles passam por ali, e isso foi muito legal porque eu não sabia de onde eles vinham. Na volta, ela explicou que este palco é um palco italiano, que faz o público se sentir como se a peça fosse real, porque esconde vários mistérios que da plateia não dá para ver. Adorei ir até o camarim e saber dos segredos do palco!

Rafael, 14 anos

Gostei de aprender sobre as luzes e estar no palco. Já apresentei uma peça infantil lá há muito tempo. Revivi aqueles momentos. A guia então falou pra gente se virar na direção da plateia. Se me perguntarem o que mais gostei vou dizer que foi essa diferença, da visão que tem da plateia ao palco e do palco à plateia (muito interessante). Ela então avisou que agora nós veríamos a iluminação de outro ponto de vista, do ponto de vista do ator. Que era pra gente se sentir na pele dos atores quando eles tinham de se apresentar! Ela pediu pro Luiz apagar as luzes da plateia e acender só os refletores. A luz foi tão forte, tão forte, que parei de enxergar.



Figura 20- visitantes recebendo a luz intensa dos refletores

1.2. O Jogo: 2º Ato

O teatro é fantástico, muito engraçado e real (Nicholas, 14 anos)

Luz ofuscante. Vozes no escuro. Intrusos se aproximam. Gouveia? Intrusos se afastam. Intrusos invadem o palco, assustam, quase atropelam, o menino não sossega! Pausa, intrusos explicam. Cipó Comprido. Noiva. Pernada. Qual a sua graça? Intrusos ficam. Coxias. Coxinhas. Atores globais versus atores locais. Pernas. Urdimento. Varas. Refletores. Maquinista. Trem de ferro, não, Trem de mineiro. Cenários. Bambolinas. Como faz para subir lá em cima? Não!!! Chão. Palco. Dança dos velhos. Porão. Barata e rato entram sozinhos. Alçapão. Ó o sapão! NÃO!!! Hiperativo, imperativo, impera, imperador, “cadim” levado. Mágicas. Transformações. Seres fantásticos. Demônios! Caixa do ponto. Cadê o Juquinha? Socorro! Susto. Cortina. Para de pedir, Benvinda! Pedido de desculpas. Campanha. Pancada de Molière versus pancada de *muié*. Proscênio. Fosso/fossa. Banheiro. Flerte.

Duração: entre 30 e 50 minutos, de acordo com a maior ou menor participação dos visitantes.



Figura 21 – público sendo banhado pelas luzes dos refletores externos ao palco

1.2.1. Luz, quero luz!

Letícia, 14 anos

Depois dos refletores acesos, a visão do palco para a plateia praticamente não existe. Além disso, as luzes são quentes. Eu estava com calor e totalmente cega. Mas não estava surda, daí comecei a escutar umas vozes de pessoas vindas da plateia. Fui acostumando o olhar e de repente acenderam as luzes da plateia também, e umas pessoas vestidas de festa junina já estavam vindo na nossa direção e na mesma hora vários da minha turma começaram a rir e apontar, mas eu juro que fiquei um pouco assustada apesar de parecer que era só uma palhaçada. As pessoas estavam perguntando por um rapaz chamado Gouveia, que era noivo de uma daquelas pessoas. *Na hora que eles perguntaram o nome do noivo da moça eu pensei que era verdade.* Mas foi engraçado porque na minha sala tem um menino, o Anderson, que tem esse sobrenome, daí ficou todo mundo zoando ele, mas a mocinha falou que não era aquele não, que era um homem mais velho e que se chamava Armando.

Ana Beatriz, 16 anos

Quando viram a aparência da garota (bonita), uns três colegas da minha sala vieram dizer que eram o tal do Gouveia. O guia na mesma hora perguntou se era um deles, mas a moça disse que não, que era um cara elegante, alto, que costumava usar um chapéu. Nessa hora tive certeza que era um teatro, por causa daquele cara que ficou acompanhando a visita até um certo momento, e que depois apareceu correndo no palco durante a mostra das luzes. Mas aí os guias mandaram eles embora e eles foram, por isso fiquei na dúvida se eram mesmo atores. Além disso, ***parecia realmente que os guias não estavam atuando***, que tinham ficado perturbados por causa daquela interrupção. Então *achei que era verdade, pela reação dos guias.*

Gustavo, 12 anos

Depois que eles foram embora, a *mulher* voltou a explicar pra gente sobre as luzes que não deixam o ator ver direito a plateia. Eu gostei, porque achei que *isso torna, para os atores, a atuação muito mais emocionante, pois eles apresentam como se não tivesse ninguém vendo e de repente as luzes da plateia se acendem e tem muita gente te vendo. Isso deve ser muito legal.* Mas com certeza se eu fosse ator não ia querer ver o público, ia ficar com vergonha.



Figura 22 – Entrada dos personagens. CP Catavento. Guia: Cristóvão Vitalino. 2007.

1.2.2 Conhecendo os personagens

Valéria, 13 anos

Mas a guia não conseguiu falar muito, pois de repente, quando vi, aquelas pessoas doidas *entraram correndo e num tumulto só*, caçando⁴⁰ o menino de macacão. Foi engraçado, todo mundo gritou e riu e se mexeu, uns correndo pra perto da guia, outros correndo atrás do menino, que se chamava Juquinha. A família dele parecia muito nervosa, só ficavam correndo e gritando o nome dele. *Apesar da aparição repentina não ser esperada, eu me diverti muito, principalmente com as estripulias do Juquinha.* Confesso que a *caixa cênica foi o que mais me marcou porque foi um susto que tive e que me fez gostar muito.*

Robson, 17 anos

Eu achei muito legal porque *os atores apareceram do nada. Na hora que eles entraram foi a melhor parte.* Muito massa. Quando conseguiram parar o moleque, a guia e os assistentes pareciam que estavam doidinhos, sem saber o que fazer. Os caipiras ficaram juntos e explicaram que o tal do noivo podia estar escondido atrás dos panos, que tinha muito pano por ali. *Eles falavam "diferente" e já chegaram fazendo o público rir*, por isso deu pra ver que eram atores. A guia parecia bem brava, disse que não podia correr no palco, que eles fossem embora, mas como eles não queriam ir e a noiva era muito simpática, conseguiu que a guia deixasse eles

⁴⁰ É muito comum em São João del-Rei e outras cidades mineiras as pessoas falarem “caçar” no lugar de “perseguir”.

ficarem por lá assistindo para depois irem procurar o noivo. Foi interessante porque era claro que aquilo tudo era fingimento (*de cara eu sabia que era mentira*), que os caipiras eram atores (ainda mais com aqueles dentes pretos!), mas a guia e os assistentes não admitiram nenhuma vez isso, e continuaram tratando eles como intrusos. Até um amigo meu perguntou pra eles se não eram atores e eles negaram.⁴¹ Daí ele entrou no jogo também e ficou perguntando sobre a cidade deles, que era uma tal de Cipó Comprido. O mais engraçado foi o nosso professor participando: ele pareceu bem bravo quando falou que nós tínhamos demorado duas horas pra chegar no Teatro Municipal.⁴² Acho que no começo ele foi enganado pelos atores e pelos guias!



Fig. 23 –Família explicando sua situação. Eusébio, Fortunata, Quinota, Juquinha e Benvinda

Eduarda, 12 anos

Depois que a guia concordou deles ficarem por lá, eles começaram a cumprimentar todo mundo, dizendo os nomes, até o Juquinha me cumprimentou, ele era uma *criança grande e levada, bem engraçado*, com aqueles *dentes e sobrelhas pintados*, e *tinha um sapo no bolso*. A mãe

⁴¹ Passamos muitas vezes por este tipo de situação. Em uma das sessões para turistas uma mulher adulta chegou a mostrar uma foto do grupo a fim de provar que toda aquela situação não passava de teatro. Foi um custo para seguir com o roteiro! Para a atriz Mariana Siniscarchio, que atuou em três papéis (Fortunata, Quinota e Juquinha), “o mais difícil de manter a cena era quando a turma era muito desconfiada, ou se começava a zombar dos atores. Em muitos casos, algumas pessoas cutucavam, mexiam, faziam de tudo para provar que nós éramos atores e que tudo aquilo ali era falso e que os estávamos enganando”. Este assunto será abordado no capítulo 5.

⁴² Na sessão de 11/09/2013, o professor de fato interagiu com os atores. Em anotação no caderno de campo, a integrante do programa Luciana Munizz anotou: “O professor entrou no jogo com os guias”. Ao conferir o vídeo, no entanto, me pareceu que inicialmente este professor realmente havia ficado contrariado pela bagunça que os personagens estavam fazendo. Após Dona Fortunata dizer que tinham vindo de muito longe e não podiam “perder essa pernada”, ele, que tinha vindo de Perdões, pareceu meio exaltado ao dizer, em tom irritado: “Nós gastamos mais de duas horas para chegar, depois vocês [inaudível]”, ao que o ator Webert Souza, que fazia o papel do seu Eusébio, replicou: “nós gastamos o dobro disso!”.

também falou o nome dela pra mim, mas eu já esqueci. *O batom da mãe era muito engraçado e ela ainda tinha as perninhas tortas e o dente preto.* Ela também era *engraçada e interativa* com a gente, mas *brava e rígida* com o Juquinha e com a outra irmã, que tinha o nome de Benvinda. *A Benvinda não sabia ler. Era divertida e um pouco assanhadinha, estava sempre procurando por homens.* Já a filha tinha mais juízo e era *inteligente, doce e simpática.* Mesmo assim era *sempre enganada pelo seu Gouveia.* Essa parte interativa eu achei de todas a mais legal, porque eu **gosto de participar das coisas e agir, pensar, brincar.**



Fig. 24 – Eusébio (Flavio Costa) cumprimentando a guia (Ana Dias)

Mariana, 15 anos

No começo eu pensei que eram apenas visitantes perdidos. Eu fiquei muito surpresa, pois eu descobri mais para o meio da atuação, eles atuaram muito bem. Achei muito extrovertidos os personagens, principalmente o seu Eusébio e seu filho com o sapo!! Só a Quinota eu achei uma *menina meiga e boba que caiu na conversa do senhor Gouveia.* Depois que eles pararam de cumprimentar, a guia continuou a explicar sobre a caixa cênica. A primeira coisa que ela explicou desde que os personagens chegaram foi sobre as coxias, *que servem para que os artistas possam ficar escondidos para entrar em cena.* Já nessa hora o Juquinha começou a aprontar, porque ele ouviu a palavra coxia e quis logo comer coxinha, e achou que tinha coxinha onde eram as coxias, fez a maior confusão com os nomes. O Paulo da minha turma aproveitou pra dizer que também queria coxinha! A mãe disse que então ele podia comer o pão de queijo, e foi tirando da bolsa, mas o Juquinha tacou no chão e vimos que ele estava duro que nem pedra. *Foi simplesmente hilário!* Gostei muito, pois **os atores incorporam os personagens e atuam**

no seu espaço, atuando no cenário atual. Assim me senti como se eu estivesse participando da peça, pois foi muito espontâneo, parecia que era verdade, os atores são ótimos.



Figura 25 – Personagens cumprimentando o público

1.2.3. Os personagens: alunos novos em cena?

André, 11 anos

Quando a moça falou sobre os atores que ficam nas coxias esperando sua vez de entrar em cena, as pessoas da *família da roça* **ficaram empolgadas achando que era algum ator famoso**. A mãe ficou falando o nome de um ator antigo e brigou com o pai que ficou pensando na Juliana Paes, e o Juquinha pensou que fossem o Patati e o Patatá e começou a cantar a música. Daí o Gabriel, que sempre corrige todo mundo, falou que não, que a profissão do Patati e do Patatá não era de ator, que eles eram palhaços, e nessa hora acho que o Juquinha até ficou triste.⁴³ Depois disso a guia falou que *tem várias pernas ou braços (não lembro, só sei que é o nome de um dos membros), que servem de entrada e saída para os personagens*. São uns panos compridos que *impedem a plateia de ver o ator, assim ele pode se aproximar mais da peça sem ser visto*.⁴⁴

⁴³ O ator Sanderson Leal, que atuou no papel de Juquinha neste dia (03/04/2014), até comentou sobre isso no seu depoimento: “Também me lembro de um garoto (...), da Escola Aureliano Pimentel, que me desconcertou totalmente como Juquinha, quando ele disse que palhaço não era ator, mas sim uma profissão. Fiquei parado olhando para ele, como personagem, é claro, mas demorei a lhe responder.”

⁴⁴ O correto é “pernas”. Geralmente os alunos se lembravam desse termo, mas às vezes descreviam apenas como panos compridos ou cortinas. Achei engraçado essa confusão que uma aluna fez, quis colocar como exemplo do tipo de associação que pode ser feita.

Walter, 14 anos

Eu achei o Juquinha muito engraçado, as cenas foram maravilhosas, e a gente ali na frente... vivemos aquele momento, foi uma experiência maravilhosa. Além de ser divertido, *faz você ser um ator sem ser.* Ainda mais se você tiver a sorte de ser o escolhido pra ser paquerado pela irmã mais assanhada, como aconteceu comigo. Ela ficava me olhando toda toda, como se estivesse me dando bola. Ela que fez a piada das pernas, disse que tinha coxinha, perna e só faltava o pé! Todo mundo riu, até a guia. Mas toda hora ela olhava pra mim. Eu não sabia se ficava com vergonha ou achava engraçado, porque meus colegas também perceberam, e a Larissa ficou me dando cotoveladas. Nossa professora estava se divertindo tanto que até parou de tentar controlar a gente. No fim dessa parte, a moça ainda *me chamou para ir ao cinema com ela.* Eu aceitei, claro. *Achei muito legal pois me fez interagir junto com a peça teatral!*



Figura 26 – Juquinha (Bruno Padilha) procurando a escada para ir até o urdimento

Bárbara, 16 anos

Depois das partes laterais da caixa cênica, os guias falaram sobre a parte superior. Os personagens também pareciam muito interessados, a mocinha prestava muita atenção e os outros também pareciam gostar, só que não entendiam nada. *Eu achei bem interessante, porque além deles descontraírem o ambiente, eles acabaram fazendo perguntas que acho que muitos queriam fazer, mas a vergonha não deixava. E eles fizeram o que era pra ser uma explicação séria, se tornar muito divertida [...].* Assim, quando a Benvinda perguntou onde estavam as varas, e o Juquinha achou que eram varas de pescar, a guia mostrou exatamente o que eram e qual era a função, tanto das varas de luz como as de pendurar cenário. Foi muito fofinho o Juquinha falando que conhecia a história da Chapeuzinho Vermelho, que tinha um lobo que

fazia “nhac” na vovozinha. Aliás, gostei demais do Juquinha, pois ele era *ingênuo, divertido, engraçado, tão "não me importo com os outros"* e também muito *curioso, atrevido, mas ao mesmo tempo inocente nas suas brincadeiras*. Sem contar que era *lindo*.



Fig. 27 – guia (Ana Dias) apresenta o urdimento para os visitantes

Bruna, 13 anos

Na explicação dos elementos do teto, a parte mais engraçada foi que me assustei quando a mãe deu um grito dizendo que não acreditava que passava trem de ferro lá em cima. Até a gente entender que ela estava falando isso porque a dona falou no maquinista... Foi legal, porque a personagem, que era *muito bem caracterizada, muito engraçada e entendia tudo ao pé da letra, não sabia muita coisa e descobriu várias* depois dessa visita ao palco do Teatro. Nós também, inclusive *gostei de quando subimos no palco, pois isso me mostrou como ser ator é difícil, fiquei impressionada com a interação dos atores com o público e a inteligência dos mesmos para “improvisar” falas baseadas em quaisquer atitudes que pudéssemos ter*. Acho que isso *deveria acontecer mais nas peças*. Eu sabia que eram atores, *mas eles agiram tão naturalmente que pra mim era como se fosse real mesmo*.

João Pedro, 14 anos

Na parte de cima do teatro tem o maquinário. Me lembro que o teto tem uma altura de mais ou menos dez metros e nele tem as varas de pendurar refletor e cenário;⁴⁵ que tem um sistema de cordas e roldanas para subir e descer essas varas, que os maquinistas (que não eram de trem) é que eram responsáveis por mexer nesse maquinário. Gostei muito de saber *especialmente dos*

⁴⁵ Apenas a título de informação, o palco italiano do Teatro Municipal tem 8 metros de boca de cena, 10 metros de prosccênio e a profundidade total de 11 metros. A altura total do urdimento é de 10,70 metros.

*panos que cobrem as luzes, usados para esconder a realidade e iludir os espectadores (bambolinas). E me lembro principalmente que o Juquinha quis saber como os maquinistas faziam para subir lá em cima, daí quando mostraram a escada, ele já foi logo querendo subir e todo mundo saiu correndo atrás dele, não só os personagens e os guias, mas também vários alunos, principalmente as crianças. **Foi uma distração boa, que fez com que a visita não ficasse tensa apenas com explicações, eles ajudaram provocando risos.***

Caroline, 13 anos

*Os personagens eram umas pessoas simples que viviam na zona rural, sendo assim **não sabiam nada da cidade, fazendo com que tudo ficasse muito mais engraçado.** Eles se entrosaram com a nossa turma, entravam no meio da gente. A Benvinda era muito engraçada, ela animou muito, tanto como os outros personagens, o Juquinha foi o mais legal. Eusébio e Fortunata juntos, não se desgrudavam e não deixavam a Quinota se divertir. A parte que falou do palco acho que foi a mais engraçada. Acho que os personagens interagiram muito bem durante o espetáculo, **eles divertiram o público e se divertiram a si mesmos na peça.** Algumas pessoas da minha turma interagiram com os personagens, mas eu *fiquei apenas observando, pois **senti um receio em atrapalhar algo.*** Mesmo assim *me senti feliz e surpresa, pois foi a primeira vez que fiquei ao lado de pessoas nas quais me inspiro muito, que fazem teatro e que são bem aplaudidas. Eu gostei muito porque foi um meio de explicação relacionado a comédia, sendo assim mais fácil de ser entendida.**



Fig. 28 – Eusébio (Flavio Costa) e Fortunata (Yara Cardoso) em silhueta. Destaque para os visitantes.

1.2.4. Conflitos entre as forças da ordem e da desordem

José Roberto, 15 anos

O que achei mais interessante foi a proximidade dos atores com o público, essa relação que não existe no cinema. Me senti fazendo parte daquilo tudo, como se eu também estivesse ali só para encenar. Tive muita vontade e cheguei a interagir, pois gosto muito dessa relação. Os personagens foram como caricaturas, cada um com uma característica gritante e engraçada. E o que eu mais gostei foi disso: o público sempre achando engraçada a apresentação. Assim, quando a guia foi falar do palco, todo mundo se divertiu, pois ela pediu que nós batêssemos os pés no chão para sentir que o palco era oco, e todo mundo se empolgou, principalmente o seu Eusébio e a Fortunata, que até dançaram a música “pinga ni mim”, se lembrando de quando se conheceram num baile. Naquele dia, mais tarde, eu cantei essa música até falar chega! Depois que ela disse que o palco tinha um porão e a Benvinda explicou que na casa deles também tinha, e que guardavam lá até barata e rato (o que foi hilário), aconteceu uma das partes mais engraçadas, que foi a do alçapão, porque quando a Ana foi falar que antigamente existia um alçapão no fundo do palco, o Juquinha jogou o sapo de borracha na gente, o “Juremão”: eu levei um baita susto. Foi uma coisa ao mesmo tempo surpreendente e engraçada. Nessa hora a Ana pareceu ter ficado muito brava, e disse que era melhor eles irem embora porque o menino não estava se comportando. Foi daí que o pai explicou que ele era hiperativo, mas a mãe não concordou, por que ela acha que o médicos ficam inventando doença pra quem é da roça. Eu achei bastante interessante, pois em momento algum [eles] param de interpretar os personagens: isso nos dá a impressão de tudo ser muito real sem ensaios. Eu acho ótimo, porque a peça vai se tornando mais interessante quando os personagens interagem com o público, pois faz tudo ficar novo e divertido tanto para o ator quanto para o público.



Fig. 29 – Juquinha (Sanderson Leal) e seu sapo, cercado pelas crianças

Alice, 9 anos

Na hora que o moço falou ao sapão [alçapão] o Juquinha pensou que era um sapo grande e tacou uma sapa no moço. Mas, claro, era de brinquedo e ela chamava Jurema. Ele disse: “olha o sapão aí, moço!”, jogou o sapo e correu da família, saltando igual um sapo. Foi a hora que eu achei mais legal (...) porque foi muito engraçado e eu fiquei muito assustada. O guia contou que antes existiam alçapões para entradas inesperadas no palco. De lá podiam surgir coisas estranhas, como fadas, fantasmas, demônios e vários outros personagens. Nessa hora teve uma briga porque o guia ficou bem bravo e quase expulsou aquela família de lá. Mas acabou deixando eles ficarem. Adorei a hora que ele falou que podia sair demônios do alçapão e eles começaram a rezar, principalmente o pai, que achou que o buraco ia até o inferno!

Isabelle, 14 anos

O palco tinha um alçapão que antes era usado para peças de mágica. No geral as pessoas desapareciam ou eram trocadas por outras pessoas. Daí a guia deu o exemplo de que uma mulher poderia se transformar num homem, bastava ela entrar no alçapão e de lá sair um ator em seu lugar. Pra quê! Na mesma hora a Benvinda me puxou e pediu para que me transformar-se em um homem bonito! Foi o que eu mais gostei da parte do palco! Em seguida a moça nos levou para uma parte mais pra frente do palco, onde tinha aquele buraco de onde saiu o homem de chapéu. O buraco estava tampado por uma tampa igual ao chão do palco, e só pode ser destampado por dentro do porão. Na minha turma teve gente com medo que tivesse mais uma surpresa ali, mas não aconteceu nada, só explicações mesmo.

Arthur, 15 anos

Antes o palco era menor, então a abertura que existe até hoje e que é chamada de “caixa do ponto” ficava bem na beirinha, que era pra esse moço, o ponto, poder ver tudo o que acontecia na cena e ajudar os atores quando necessário. O ponto era uma pessoa que ficava dentro desse buraco, só com a cabeça de fora, e seu trabalho era ditar as falas caso algum artista não se lembrasse da fala. Era como uma segunda voz para o ator. Pelo que a guia explicou, tinha uma cúpula que impedia o público de ver a cabeça do ponto. Ele era de uma época em que eram feitas muitas peças por mês e não dava tempo dos atores decorarem sempre todas as falas, assim, toda companhia tinha que ter o ponto, ele devia ser mesmo muito útil. Foi a informação que eu mais gostei de saber. Acho que toda a minha turma estava tão interessada naquele momento que nem percebemos que o Juquinha não estava mais perto da gente. A gente tava ouvindo a explicação e ele assustou a todos com seu grito quando ele se enrolou na cortina do

teatro! Foi engraçado, *ele ficou agarrado na cortina*, não conseguia sair. A família dele correu, daí o seu Eusébio se enrolou também na cortina e ficou muito nervoso.

Caio, 12 anos

Nessa hora eu me preocupei em achar o Juquinha, porque de repente, do nada, ele tinha sumido. Fomos eu, Vitória e Mateus procurar lá nas coxias, mas ele só apareceu depois, e levamos um susto porque ele deu um gritão atrás da cortina. Nessa confusão a moça que tava explicando resolveu que era melhor eles irem embora mesmo, ainda mais depois que a Benvinda resolveu pedir um pedaço da cortina porque queria fazer um vestido com o pano. Mas de novo ela deixou eles ficarem, porque o pai fez todo mundo pedir desculpas, até o Juquinha pediu. *A parte que eu mais gostei foi quando o Juquinha foi lá atrás e tocou a campainha*. Foi outro sustão, eu fui parar no meio do palco! *Uma coisa que eu não sabia e achei bem legal foi sobre essa "campainha", que (...) serve como um sinal para avisar se a peça começando*. Ela é também chamada de *pancada de Molière*, mas a Benvinda entendeu que era uma mulher dando pancada. Achei a Benvinda *a mais engraçada de todas*, muito *maluquinha*, muito *interativa com o público*. Todos rimos muito quando ela ficou mexendo no cabelo do Felipe e paquerando o Ricardo.



Fig. 30 – Benvinda (Naiara Silva) na cortina



Fig. 31 – Benvinda (Dirce Elaine) flertando com menino



Figura 32 – Juquinha (Sanderson Leal) pensando em fazer xixi no fosso

Laila, 11 anos

No finalzinho dessa parte a gente foi andando até quase cair no fosso, o guia mostrou o proscênio, e as confusões dos personagens estavam terminando. A última confusão foi quando ele falou “fosso” e o Juquinha pensou que era fossa, um lugar de fazer xixi, e já ia tirar a calça quando a minha turma gritou um “Nãooooo” bem forte! Ele foi com o assistente do guia para o banheiro, mas pediu pro pai ir junto, daí acabou que a mãe quis ir também e levou a filha mais *certinha*, pra aproveitar e continuar a procurar o Gouveia lá atrás do palco, nos camarins, onde tinham banheiros. A Benvinda falou que não queria ir não, e tirou um batom de dentro do sutiã, passou na boca e *deu uma cantada em um aluno que estava assistindo, chamou para tomar sorvete. Muito danadinha!*

1.3. As cenas: 3º Ato

Juquinha é um menino muito levado e tem um sapinho de estimação. Benvinda é amiga de Quinota, é muito doida e engraçada. Quinota, irmã de Juquinha, é a noiva do Sr. Gouveia. O Sr. Gouveia prometeu se casar com Quinota. Fortunata e Eusébio são os pais de Juquinha e Quinota. Todos eles foram ao Teatro Municipal atrás do Sr. Gouveia para casar com Quinota. Eu gostei de todos, mas meu [personagem] preferido foi a Benvinda, porque ela é muito divertida. Eu gostei da parte da música que todos cantaram. Achei muito bom o trabalho deles. (Júlia, 10 anos)

Descer, sentar, ouvir os causos. Distribuição dos folhetos informativos (programas). Cenas. Final do passeio. Duração: cerca de 25 minutos

1.3.1. Causos

Alexandre, 13 anos

Quando finalmente descemos do palco, a guia nos contou umas histórias de improvisos que aconteceram no teatro, como *a história do homem que guardou o revólver na gaveta*.⁴⁶ Achei legal *porque eu nunca tinha escutado essa história*. Também gostei da história do *“cheiro de*

⁴⁶ Conta-se que durante a temporada de uma peça em que havia uma cena de suicídio, tendo o Clube Teatral Artur Azevedo obtido junto ao exército o empréstimo de um revólver, ocorreu do mesmo desaparecer após uma apresentação. Após a arma ter sido encontrada e, temendo a repetição do fato, o amator teatral Antônio Guerra, ao reapresentar a peça, decidiu em cena trancar o revólver numa gaveta após ter dado o tiro em si mesmo, morrendo só após guardar a chave em seu bolso, provocando grande gargalhada ao invés de emocionar a plateia, como seria de praxe.

papel rasgado”, pois achei interessante *saber do jeito que os atores precisam ter para improvisar na cena*.⁴⁷ Em seguida recebemos uns papéis onde havia os nomes das pessoas que participam da **Visita** e uns quadrinhos que representavam os personagens entrando no Teatro Municipal atrás do seu Gouveia.⁴⁸ Logo depois, a guia pediu para um dos ajudantes ir para os bastidores para achar a família de Cipó Comprido e trazê-la para a plateia e, assim, começar o espetáculo. Ele entrou lá dentro e, na mesma hora, as luzes foram apagadas, ficando só um foco no piano.



Fig. 33 – Guia conta causos, pianista arruma o palco



Fig. 34 – Guia conta causos, assistente arruma tripé para filmar

⁴⁷ Este “causo” é uma anedota que conta que um ator, ao não encontrar fósforos para queimar uma carta em cena, improvisou, apenas a picando em pedacinhos. Quando o seu parceiro, que entrou em cena logo após e deveria falar “que cheiro de papel queimado!” notou o ocorrido, imediatamente também “improvisou”, trocando a fala para “que cheiro de papel picado!”

⁴⁸ A última versão dos programas da Visita-Espetáculo se encontra anexada ao final deste trabalho.

1.3.2. As cenas ⁴⁹



Fig. 35 – Pianista (Vitor Caffaro) ao piano, personagens entram

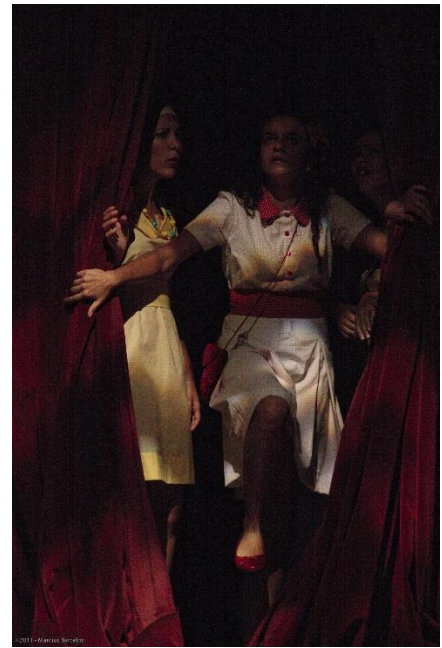


Fig. 36 – Quinota, Benvinda e Fortunata Voltam para o palco

Amanda, 13

Nós nos sentamos e esperamos. A guia disse que o assistente ia chamar a família para que eles não atrapalhassem a cena. Mas o que aconteceu foi que antes deles voltarem entrou o pianista, que sentou ao piano e fez um gesto como se fosse tocar. Ao invés disso, o foco de luz que estava em cima do piano se apagou, e a mãe, a Quinota e a Benvinda entraram sem saber se estavam voltando pro lugar certo. O jeito que elas entraram e depois **passaram pela rotunda batendo no pano de fundo e falando alto** foi muito engraçado, fazendo justamente o contrário do que a guia falou, pois mostraram que estavam passando por ali. Só aí tive certeza de que realmente eram elas as atrizes da cena final, apesar de que ainda estavam agindo como se fossem só visitantes, perguntando uma para a outra onde estavam aquelas pessoas (a gente). Isso fez com que alguns alunos mais extrovertidos gritassem: “Aqui! Aqui!”. Mas elas não deram bola, era como se não tivessem ouvido. Depois elas se sentaram numas cadeiras que o pianista tinha colocado no palco enquanto a guia nos contava os causos, e começaram a conversar sobre o que havia acabado de acontecer. A Benvinda contou sobre o menino que ela tinha paquerado,

⁴⁹ Diferentemente das partes 1 e 2, a parte 3 contém menos descrições do que ocorre e mais opiniões sobre os personagens e as cenas, já que é um momento em que o público passa mais tempo sentado assistindo sem interagir diretamente com a equipe. Tentei incluir, no entanto, alguns momentos em que houve incidentes em cena e algumas intervenções do público durante a apresentação.

o que fez todo mundo rir e assobiar, mas a mãe não gostou nadinha e mandou as duas trocarem de cadeira, não queria que a Benvinda ficasse falando sobre homens para a Quinota. Foi um troca-troca de cadeiras, porque as meninas queriam mesmo fofocar e a mãe não queria deixar! A mãe então sentou entre as duas, que ficaram caladas, até que o pianista tocou uma música de ninar e a mãe começou a dormir.



Fig 37 – Fortunata dorme, Benvinda e Quinota
Conversam



Fig. 38 – Aparte de Benvinda (Yara) para o público

Felipe, 10 anos

Eu gostei de todos os personagens, porque eles juntos me fizeram rir tanto que fiquei com dor de barriga. (...) A parte que gostei foi na hora que elas chegaram e não tinha [mais] ninguém no palco. A minha turma ficou fazendo barulho de fantasma para as moças, assustando elas, foi legal. Depois que elas sentaram nas cadeiras, a mãe acabou pegando no sono e as meninas ficaram fofocando sobre a gente e sobre uma carta que a Benvinda tinha ganhado de um homem lá no hotel onde estavam hospedadas. Ela pediu pra Quinota ler a carta, mas não disse que a carta era dela, disse que era da Quinota. Isso não foi uma boa ideia, porque a Quinota resolveu que não ia ler a carta porque ela gostava mesmo do Senhor Gouveia e estava noiva dele. Eu gostei mais da Quinota por ela ser muito bonita e porque ela só gostava do Senhor Gouveia. Ela custou [a] ler a carta da Benvinda!



Fig. 39 – Cena de canto. Pianista: Gustavo Heÿden



Fig. 40 – Dueto Quinota (Taís Caroline) e Benvinda (Jheycy Cynnely)

Maria Rita, 10 anos

Eu gostei da Benvinda porque ela queria que a Quinota lesse a carta para ela fugir com o homem do hotel. Mas demorou para a Quinota ler a carta, ela e a Benvinda antes cantaram uma música. A hora que achei mais interessante foi a da Quinota e da Benvinda cantando, foi uma gracinha. Também gostei da parte que elas juntam a música com a fala, foi interessante e curioso. Na carta, um homem convidava a Benvinda a largar a família dela e ir com ele ter uma outra casa. Ela ficou toda empolgada, mas fingiu pra Quinota que não tinha gostado e rasgou a carta do homem, que chamava Figueiredo. Aí a Quinota lembrou que o pai dela e o Juquinha não tinham voltado ainda do banheiro. A Benvinda disse que ia procurar os dois, mas na verdade ela foi para outro lado, foi mesmo encontrar o Figueiredo.



Fig. 41 – Dueto Quinota (Ana Dias) e Benvinda (Juliana Ladeira)



Fig. 42 – Dueto Quinota (Nathy Fonseca) e Benvinda (Dirce Elaine)

Luciana, 12 anos

Foi engraçado, porque a Quinota percebeu que alguém estava entrando no palco e começou a recolher os pedacinhos da carta que a Benvinda tinha jogado no chão, foi colocando tudo na bolsa e de repente entrou o seu pai e *disse que estava com cheiro de papel picado*, igual na piada que a guia tinha contado. Nessa hora a mãe Fortunata, que tinha dormido nas cadeiras,

acordou. O pai perguntou se elas tinham visto o Juquinha, que já tinha sumido outra vez, e onde estava a Benvinda. A Quinota disse que a Benvinda tinha ido procurar ele... daí o pai ficou preocupado porque os dois estavam sumidos, mas as luzes do teatro ficaram piscando e foi divertido porque a mãe começou a andar pra frente como se estivesse sonâmbula, arriscava de cair no fosso, e *foi a hora que eu mais gostei [porque] a mãe falou que os ETS estavam chamando ela*. A Quinota teve que colocar ela e o seu Eusébio nas cadeiras porque o pai estava assustado e a mãe disse que ia ser abduzida. Todo mundo riu muito. Depois as luzes foram apagando devagar, até ficar escuro, assustando muito o pai da Quinota. Daí a campainha tocou três vezes.



Fig. 43 – Cena dos Ets. Fortunata (Mariana Siniscarchio) e Quinota (Taís Caroline)



Fig. 44 – “Tá apagando”. Quinota (Nathy), Fortunata (Luciana Munizz) e Eusébio (Digão Carvalho)

Pedro Henrique, 16 anos

Achei interessante porque depois do terceiro sinal é como se a peça estivesse começando, só que ela já tinha começado, acho que desde as explicações do palco. Daí o que foi diferente foi que esse terceiro sinal marcou, na verdade, o encontro do seu Gouveia. **Depois de soar a campainha, ao invés de iluminar o palco, foi iluminada a plateia**, para que pudéssemos ver o Juquinha abrindo uma cortininha de uma porta lateral do teatro e encontrando o seu Gouveia que estava escondido lá dentro. Ele foi empurrando o seu Gouveia até o palco! Todos ficaram alegres e começaram a fazer uma dancinha muito engraçada, cantando uma música que falava que o seu Gouveia não tinha morrido. No fim, até o próprio Gouveia estava dançando, mesmo que meio contrariado.

Davi, 11 anos

Gostei mais do Seu Gouveia, o moço de chapéu. A parte que mais gostei foi quando o Juquinha acha o Gouveia. Também gostei da parte da música que todos cantaram. Achei muito bom o trabalho deles. Depois dessa música a mãe começou a brigar com o seu Gouveia, porque ele tinha dito que ia tratar do casamento com a Quinota e tinha sumido. Ele ficou se desculpando e disse para a gente que a noiva ainda estava muito bonita.

Kamily, 7 anos

Eu não gostei quando o homem abandona a noiva. Eu gostei da parte que o Juquinha chuta o bumbum do Sr. Gouveia, quando o Sr. Gouveia dá um beijo na Quinota e gostei do fim, quando o noivo chama ela para passear.

Victor, 16 anos

Eu achei mais interessante a parte em que nós nos tornamos a plateia e assistimos toda a peça, sabendo o motivo real de toda história de eles [os personagens] também estarem presentes. As cenas foram muito engraçadas e falaram sobre os protestos que aconteceram em São João del-Rei e em outras cidades inicialmente por causa do aumento da passagem do ônibus.⁵⁰ O Eusébio reclamou que o preço da passagem estava muito caro e ele queria ver se o prefeito novo ia dar um jeito nisso. Achei isso interessante, porque misturou um pouco da realidade da gente com uma cena de teatro do século XIX.



Fig. 45 – Dança seu Gouveia – ao piano Marcelo L.J.



Fig. 46 – Cena após a dança

⁵⁰ Em janeiro e fevereiro de 2013, antes das grandes manifestações de junho no país todo, a cidade teve protestos importantes contra o aumento das passagens de ônibus. Em julho, impulsionada pelos movimentos das outras cidades, São João del-Rei viu acontecer sua maior manifestação dos últimos tempos, com mais de mil pessoas em grande passeata. Houve eleição para prefeito em 2012, tendo assumido em 2013 um prefeito que havia sido reitor da UFSJ por dois mandatos; Eusébio o desafiava a resolver os problemas do transporte público na cidade, dentre outros. Foram feitas várias referências a problemas e mudanças na cidade ao longo dos sete anos em que a Visita-Espectáculo foi realizada: ao fato da cidade ter se desenvolvido nos últimos anos, ganhando um shopping que não tinha (foi inaugurado em 2006 e tem apenas 17 lojas, um pequeno cinema e duas academias); a estar cheia de animais nas ruas (fato que se manteve até 2013); a ter as ruas esburacadas; a ter ganho um monte de sinais de trânsito, que vivem (ainda hoje) estragando, dentre outras referências.

Amanda, 13 anos

*Os personagens ficaram bem caracterizados e falaram direitinho o sotaque do povo da roça. Eles fizeram muito bem o que eu acho que era o projeto deles, ser tudo engraçado. As cenas muito bem boladas, com apenas 3 cadeiras, 1 piano e uma carta, eles fizeram um show de humor. Muito engraçadas e super bem elaboradas as piadas e a encenação. Eu gostei mais do Seu Gouveia, pois ele sabe manipular bem a família de sua namorada, aquelas caretas sensacionais, cantou bem e o tombo foi ótimo. A parte mais interessante foi quando a Benvinda teve que inventar uma história para procurar a carta que ela não soube onde foi parar, e também a parte que jogou a sapatilha, foi engraçado!*⁵¹



Fig. 47 – Gouveia (Paulo Soares), Fortunata (Milena Lopes) e Quinota (Ana Dias)



Fig. 48 – Gouveia (Helvister Resende), Fortunata (Mariana Siniscarchio) e Juquinha (Samuel Leal)

Victória, 15 anos

De todos os personagens gostei muito da Quinota e da Benvinda, pela forma que elas são. A Quinota meiguinha e inteligente. E a Benvinda mais engraçada. Gostei muito também do Juquinha, pela forma atrapalhada dele, e também muito engraçada. A Fortunata pela forma de andar, falar... e também do Eusébio. De todos o que eu menos gostei foi o Sr. Gouvêa, por ter aparecido pouco na peça. A roupa de todos era muito legal e diferente, se formos ver quais as roupas que usamos na cidade comparadas às roupas que usamos na "roça".⁵² De todas as cenas, a que eu mais gostei foi a da carta, onde a Quinota e a Benvinda ficam cantando...

⁵¹ Refere-se a dois incidentes que ocorreram na mesma sessão com a atriz Tairyne Langsdorf, que fazia o papel da Benvinda. No primeiro, quando ela foi tirar a carta de dentro do sutiã, a carta, que estava guardada em um envelope feito de pano, foi zunida para dentro das coxias; no segundo, ao realizar um movimento mais enérgico com o pé, sem querer lançou também sua sapatilha, que foi cair na plateia.

⁵² Com relação a este aspecto, tivemos uma resposta que questionou o senso comum – que pode inclusive ser lido como preconceituoso – de que moradores da zona rural obrigatoriamente se vestem “mal”. A aluna, de 17 anos, comentou o motivo de ter percebido imediatamente que os intrusos eram atores representando papéis: “Percebi sim, mas foi mais por causa das roupas e *tals*, até porque nos dias de hoje até quem mora na ~~roça~~ zona rural é bem estiloso e dificilmente diferenciamos” (ela havia escrito “roça” e riscou, alterando para “zona rural”). Interessante notar, ainda, que o comentário da primeira aluna não fala que os personagens usavam roupas cafonas, fora de moda ou horríveis, pelo contrário, ela as caracteriza positivamente ao atribuir-lhes as qualidades “legal e diferente”.

Gostei muito da peça, e a todos os personagens e pessoas que nos explicaram tudo sobre o teatro, um grande PARABÉNS pelo trabalho!

Milena, 14 anos

Quinota era uma moça toda inteligente, educada e amável. Benvinda só pensava em homens. Juquinha era levado (mas talvez devido à sua inocência). Seu Gouveia fugia de Quinota toda hora. Fortunata era uma mãe que sabia a hora de se impor. O meu personagem favorito é o Eusébio, pois é muito engraçado. Cada personagem tinha características únicas, tornando assim mais divertido e, digamos, mais "intenso", fazendo assim nós prestarmos atenção em cada detalhe; nas luzes, nas músicas, no comportamento. Realmente muito bom.

Ariel, 11 anos

Depois de muitas confusões, principalmente do Juquinha, aquela *família louca (ou louquinha da silva)* finalmente decidiu sair do Teatro Municipal e ir passear em São João del-Rei para conversar sobre o casório da Quinota com o Gouveia. Mas o Juquinha saiu com muita raiva e ciúmes da Quinota, que foi de braços dados com o Gouveia na frente. Quando a gente pensou que tinha acabado, a Benvinda *me surpreendeu me colocando na peça!!!* Na hora de agradecer, eu fiquei no palco e fui apresentado e aplaudido também por ter feito (sem aviso!) o papel do Figueiredo!



Fig. 49 – Juquinha: “Eu quero ir com a Quinota!”



Fig. 50 – Benvinda (Dirce) apresenta o Figueiredo

1.3.3. Fala final após os aplausos: fechando o diário para realizar a “viagem de volta”

Finalizo aqui este diário de bordo, narrado por vozes heterogêneas e nada acadêmicas que apreciaram, cada uma ao seu modo, essa viagem preliminar ao universo do Teatro. Adentrando aos poucos nesse trabalho, optei por tentar, inicialmente, utilizar a linguagem da experiência: “linguagem insegura”, mas que nos permite “viver no mundo, fazer a experiência do mundo, e elaborar com outros o sentido (ou a ausência de sentido) do que nos

acontece” (LARROSA, 2014, p.65). Não sendo adepta de um linguajar hermético, tendo a sentir-me um pouco como descreve Larrosa:

Diante dos que falam mobilizando saberes, parecemos, sem dúvida, mais tolos, mais ignorantes. Nossa língua é mais insegura, mais balbuciante. Não lemos o que todo mundo lê, o que todo mundo simula que leu. *Não queremos escrever o que todo mundo escreve. Muitas das palavras da tribo nos parecem banais, vazias e, portanto, impronunciáveis.* Cada vez apagamos mais palavras de nosso vocabulário, como se já não pudessemos usá-las. (2015, p.66, grifos meus)

Essas palavras da tribo que, para mim, são espécies de “palavras-sereias”, de linda figura, mas traiçoeiras, são festejadas e replicadas inúmeras vezes. Com o tempo, entretanto, tendem a ser lidas “em oco”, como costumava dizer Ortega Y Gasset.⁵³ Talvez por ouvir tanto canto de sereia e não sentir em mim o seu eco, nunca consegui pronunciar tais palavras, preferindo adotar uma linguagem simples e pouco assertiva, uma linguagem “olho-no-olho”. Como escreveu Hofmannsthal, citado em epígrafe por Larrosa (2014, p.61):

Primeiro foi se tornando impossível para mim falar sobre um tema elevado ou geral e pronunciar aquelas palavras, tão fáceis de usar, que saem sem esforço da boca de qualquer homem [...] As palavras abstratas que a língua usa para dar à luz, conforme a natureza, qualquer juízo, se decompunham na minha boca como fungos podres.

Para falar *em cheio*, não *em oco*, opto pelas palavras trêmulas, pois são as que consigo pronunciar. Então vamos a isso. Que venham os próximos capítulos!



Fig. 51 – Equipe e elenco de convidados da última sessão em 30/10/2014

⁵³ Ortega Y Gasset afirma que o “pensar em oco” é o “modo mais frequente de nosso pensamento” (1989, p.38); essa expressão, pelo que consigo entender, aponta para um modo vago e pouco criterioso de leitura, em que sabemos por alto os significados das palavras mas não nos detemos para repensá-las e, assim, fazer verdadeiramente a experiência do que está sendo dito.

CAPÍTULO 2

TEATRO E EDUCAÇÃO: A FORMAÇÃO DO ESPECTADOR ESCOLAR

Este capítulo trata da necessidade que o teatro tem do espectador, bem como de aspectos referentes à interseção entre teatro e educação, com vistas a expor e analisar de que maneira a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** se propõe a ir além de instruir o aluno, buscando a formação do espectador-jogador-cidadão. Quem é esse espectador e que tipo de formação é proposta? Como a especificidade deste público (escolar) intervém nessa pedagogia? O que se quer dele e o que ele parece querer do teatro e dos educadores/mediadores? Estas questões aparecem neste capítulo e continuam a reverberar nos demais, constituindo-se referências para a construção deste trabalho.

O fato de ter surgido da *necessidade de mostrar a necessidade* do teatro (ao alertar para os cidadãos de São João del-Rei sobre a importância da preservação do Teatro Municipal), fez com que a **Visita-Espetáculo** tivesse desde sempre o visitante-espectador como o centro de seu trabalho. Incumbidos de mostrar o Teatro, nós, do grupo **Os Anfitriões**, tínhamos o espectador como uma espécie de hóspede, e sempre fizemos de tudo para alegrá-lo e não aborrecê-lo. O desejo de fazê-lo conhecer não apenas os meandros daquele edifício funcional (e “mágico”!), mas também fazê-lo entender porque tantos amaram e ainda amam o teatro e seu universo lúdico e artístico, fez com que estivéssemos sempre atentos a esta relação, buscando incrementar cada vez mais nossa criação, trazendo o espectador para criar junto.

Neste sentido, por mais que a **Visita** tenha deixado de lado o espectador comum e o público formado por turistas para voltar-se ao público escolar, fazendo com que, neste movimento, seu lado educativo fosse enfatizado, a diversão continuou a dar o tom da atividade, sendo nosso termômetro para a avaliação de cada sessão.⁵⁴ Ainda assim, o fato de trabalharmos com um espectador em sua relação com a escola influi sem dúvida em sua recepção. Não é à toa que, em entrevista divulgada pela **Revista Urdimento**, o crítico e mentor da **Escola de Espectadores de Buenos Aires**, Jorge Dubatti (2014, p.259-60), mostra desconfiar da validade de um trabalho que traga a escola para essa relação:

Não trabalho com escolas, trabalho com espectadores. Estamos armando um módulo para trabalhar com as escolas, mas sou muito crítico da forma que se está trabalhando neste momento porque não creio que se deva transformar o espetáculo e o acontecimento em um espaço pedagógico. Tem que ser puro espaço de gozo. Levar as crianças para que [sic] se divertir, desfrutar, como uma excursão. E que não se transforme em uma aula, como de literatura.

⁵⁴ O lema da **Visita**, desde que foi reelaborada em 2007, sempre foi “Cultura e diversão!”.

A crença na incompatibilidade entre um prazer puro, lúdico, e a aprendizagem, por meio do que chamamos de pedagogia, é o que se explicita nessa fala de Dubatti. A problemática aqui anunciada será discutida, porém, mais adiante. É interessante notar que a Escola de Dubatti, focada no espectador, foi inaugurada, com apenas oito alunos, no ano 2000, segundo a entrevista (2014, p.258). De acordo com o editorial escrito por Leonel Carneiro e Juliana Guimarães para o primeiro número da **Revista Aspas** de 2016, cujo tema é o espectador contemporâneo,⁵⁵

um fator que salta aos olhos é o crescimento desse campo de pesquisa nos últimos anos, que tem se dado de forma generalizada em praticamente todas as universidades do Brasil. Esse fato pode ser visto também como reflexo direto do número expressivo de trabalhos cênicos que trazem o espectador para a centralidade da criação, ao pensar a obra como algo que acontece, de forma cada vez mais intensa, *entre público e cena* (2016, p.3, grifo dos autores).

Durante o processo de estudos para a confecção desta Tese, pude observar que também os projetos e pesquisas que buscam a formação do espectador escolar e/ou utilizam a escola para apreenderem a recepção do público escolar a um ou mais espetáculos, têm gerado ações culturais e muitos trabalhos acadêmicos pelo Brasil. Dentre eles, destaco o trabalho de conclusão de curso de William Molina (2011), as Dissertações de Taís Ferreira (2005), Robson Rosseto (2007), Martha de Moraes (2014) e, novamente, Molina (2016), bem como as Teses de Ney Wendell (2011) e do próprio Leonel Carneiro (2016), mencionado acima. Percebe-se por estes trabalhos e pelo meu próprio, que a Instituição Escolar, pelo motivo de congregar diariamente crianças e jovens em formação, configura um lugar privilegiado para a educação do espectador e, conseqüentemente, para a formação de plateia.

Tendo maior ênfase na recepção do espectador (Molina, Ferreira, Rosseto, Carneiro) ou na formação do espectador *via* mediação teatral (Moraes, Wendell), há, em todas essas pesquisas, assim como na minha, uma preocupação em trabalhar em algum nível a preparação para a recepção e/ou a análise dessa recepção, através de algum tipo de mediação, além do objetivo de transformar (ou registrar essa transformação), de alguma maneira, a vida desse espectador, nem que seja apenas para fazê-lo ter um pouco mais de desejo de ir ao teatro. É importante citar ainda que, a embasar todas essas ações e pesquisas, temos os trabalhos mais conhecidos de um pioneiro da área no Brasil, Flavio Desgranges, que escreveu três livros sobre

⁵⁵ CARNEIRO, Leonel M.; GUIMARÃES, Júlia. Editorial: o espectador contemporâneo. **Revista Aspas**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.2-6, 2016. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/aspas/issue/view/8659/showToc>. Acesso em: 15/02/2017.

o assunto,⁵⁶ sem contar os vários artigos publicados em revistas e capítulos de livros. Uma ação cultural muito importante e que ensejou algumas análises, constantes no livro **Pedagogia do Teatro: Provocação e dialogismo**, de Desgranges, e no seu artigo **Mediação teatral**: anotações sobre o projeto Formação de Público (Revista Urdimento, 2008), bem como na Tese **A experiência do espectador contemporâneo: memória, invenção e narrativa**, de Leonel Carneiro (2016), foi o **Projeto Formação de Público**, que, tendo durado apenas 4 anos (entre 2001 e 2004), impressiona pela quantidade de público atingido: contemplou 551.800 espectadores e atendeu, segundo Carneiro (2016, p.81), “a praticamente todas as escolas de ensino fundamental da cidade de São Paulo”.

Todos estes trabalhos, cada qual com seu objeto e proposta metodológica, são importantes para se pensar a relação entre o público escolar (crianças, no caso do público-alvo do trabalho de Taís Ferreira, e adolescentes ou jovens adultos, no caso de todos os outros) e as artes cênicas. Buscando, pois, refletir sobre a contribuição da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** para a formação do espectador de teatro, acho importante pensar inicialmente na conturbada relação entre o teatro e seu público (o real, o suposto e o desejado).

2.1 Vamos ao Teatro?

Procurando por números que se referissem à quantidade de pessoas que têm o hábito de ir ao teatro, deparei-me com uma pesquisa publicada pelo Ibope em 2012 que afirma que a média de pessoas que frequenta o teatro nas regiões metropolitanas brasileiras é de 11%.⁵⁷ Na pesquisa não se compara essa frequência com a frequência a outras atividades culturais ou esportivas, o que seria importante para sabermos que lugar o teatro ocupa na preferência das pessoas que têm o hábito de frequentar eventos culturais, artísticos ou esportivos.⁵⁸ De qualquer forma ela indica que quase 90% da população das regiões pesquisadas não vão habitualmente ao teatro. Dentre aquelas que vão ao teatro, não há dados que indiquem o tipo de espetáculo

⁵⁶ **A Pedagogia do espectador**, editada primeiramente em 2003, e que já está na 3ª edição; **A pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**, cuja primeira edição foi em 2006 e que também se encontra na 3ª edição; e **A inversão da olhadela: alterações no ato do espectador teatral**, de 2012, que está na 2ª edição.

⁵⁷ Ao final da publicação dessa pesquisa, observa-se a seguinte informação: “O estudo Target Group Index é realizado nas regiões metropolitanas de São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Curitiba, Belo Horizonte, Salvador, Recife, Fortaleza, Brasília e nos interiores de São Paulo e das regiões sul e sudeste. Ao todo, entre julho de 2011 e agosto de 2012, foram realizadas 20.736 entrevistas com pessoas de ambos os sexos das classes AB, C e DE com idades entre 12 e 75 anos. A representatividade é de 49% da população brasileira entre 12 e 75 anos ou 71 milhões de pessoas.” Disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/11-da-populacao-das-regioes-metropolitanas-brasileiras-frequenta-o-teatro.aspx>. Acesso em 18/01/2017.

⁵⁸ Procurando depois por “cultura e lazer”, descobri que em 2013 foi feita pesquisa semelhante para saber o percentual de pessoas que vai ao cinema. O resultado foi 16%. Em “lazer” não estão incluídos os esportes, que são pesquisados à parte.

que costumam assistir, de modo que nem dá para saber se vão ao teatro para assistir a espetáculos de dança, peças teatrais, concertos musicais ou outros eventos. São espectadores que vão ao teatro, mas não sabemos se são espectadores **de** teatro (e, nem mesmo, de artes cênicas).

Há ainda uma pesquisa realizada pelo IPEA em 2010 (SIPS Cultura), em que se mede a frequência de ida ao teatro, circo e shows de dança (também não há nada específico para peças teatrais) segundo a região no Brasil, segundo a faixa etária do espectador (jovem, adulto e idoso) e segundo a escolaridade. O percentual de pessoas (em geral) que nunca vai ao teatro, circo e shows de dança é de 59,3%, curiosamente menor do que o percentual de quem nunca vai a competições esportivas, que é de 62,8%. Além disso, 50,6% das pessoas nunca vão a bares e boates, e apenas 5,9% não ouvem rádio e música e 0,9% não assistem TV ou DVD. Também se concluiu que 67,9% das pessoas nunca visitam museus e centros culturais, 54% nunca vão ao cinema e 59,2% nunca vão a clubes ou academias.⁵⁹

Em outra pesquisa, encomendada em 2013 pela Secretaria Nacional de Juventude e realizada com jovens entre 15 e 29 anos, fica muito claro que quanto maior a renda e a escolaridade mais o teatro é uma opção de lazer. Foram ouvidos 3.300 jovens em 187 municípios, cobrindo todo o Brasil (municípios de porte variado, capitais e interior rural e urbano). O percentual maior de jovens que nunca foram ao teatro se encontra relacionado à renda: 87,8% das pessoas com renda menor que R\$678,00 declararam jamais ter ido ao teatro, contra 43,62% dos que possuíam renda acima de R\$3.390,00. Dentre estes últimos, mais de 10% declararam terem ido ao teatro ao menos uma vez no último ano, mas não no último mês, contra 3,66% dos mais pobres. Com relação ao nível de escolaridade, enquanto 10% dos que estavam ou haviam completado o ensino superior haviam ido ao teatro no mês anterior, apenas 2,41% dos que estavam no ensino fundamental e 2,52% dos que estavam no ensino médio haviam ido ao teatro até um mês antes da entrevista. Por incrível que pareça, dentre os mais jovens (15 a 17 anos) a porcentagem dos que nunca haviam ido ao teatro é menor do que entre os mais velhos (58,77% entre 15 e 17 anos, 70,63% entre 18 e 21 anos, 66,21% entre 22 e 25

⁵⁹ Segundo o IPEA, o “SIPS é uma pesquisa domiciliar e presencial que visa captar a percepção das famílias acerca das políticas públicas implementadas pelo Estado, independente destas serem usuárias ou não dos seus programas e ações”. Em 2010 “a pesquisa foi realizada em 2770 domicílios, em 146 municípios, abrangendo todas as unidades da federação. Foi utilizado o método de amostragem por cotas de modo a garantir uma margem de erro de 5% a um nível de significância de 95% para o Brasil e para as cinco grandes regiões”. A pesquisa foi feita não só em relação à cultura, mas também à saúde, justiça, educação, igualdade de gêneros, mobilidade urbana, bancos, trabalho e renda e outras. A página principal do SIPS pode ser localizada em http://ipea.gov.br/portal/index.php?option=com_content&view=article&id=12660. O documento relativo à cultura está disponível em http://ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/SIPS/101117_sips_cultura.pdf. Ambos foram acessados em 05/03/2017)

anos e 63,60% entre 26 e 29 anos).⁶⁰ Temos que levar em conta, entretanto, que a pergunta se refere à ida ao teatro, e não ao teatro que se viu na escola, ou ao teatro com o qual se topou na rua.

Faz parte do senso comum a constatação geralmente queixosa de que, ao menos nas grandes urbes brasileiras, a maior parte do público de teatro frequenta apenas – ou principalmente – o chamado “teatro comercial”, um teatro que, em busca de uma bilheteria que restitua e ultrapasse os investimentos feitos por empresários e artistas nas várias fases da produção de um espetáculo, precisa atrair bastante público pagante para manter o sistema funcionando.⁶¹ Visando obter um bom público, essas produções prometem muita diversão e muitas vezes ofertam o *frisson* de ver ao vivo atores consagrados, considerados exemplares, ou muito populares, graças às suas aparições constantes na TV, na mídia e em outros meios audiovisuais. Comédias e musicais são os gêneros que, no contexto brasileiro, costumam ser mais procurados pelo público, embora dramas, quando estrelados por atores famosos, também atraiam um número considerável de espectadores. No entanto, se formos considerar o teatro conhecido como “teatro de grupo” (coletivos mais ou menos estáveis, reunidos por princípios ideológicos, de pesquisa, e/ou outros), a dificuldade em obter e manter um público fiel, e, principalmente, em ampliar o número de espectadores, é bastante considerável, mesmo com o apoio de patrocinadores relevantes. O fato é que, no contexto do teatro de grupo, ou de um teatro, digamos, mais “artesanal”, impulsionado pelas graduações em teatro, oficinas, cursos livres ou profissionalizantes, a sensação é de que existem mais pessoas envolvidas em fazer e pesquisar teatro, do que aqueles que se contentam em apenas assistir essas encenações, de modo que, muitas vezes, as produções teatrais ou performáticas⁶² praticamente se restringem a um público de artistas e teóricos da área, suas famílias e seus amigos.

É certo que não se pode considerar como a totalidade do teatro feito no Brasil apenas as produções espetaculares realizadas para serem apresentadas em edifícios teatrais, ou apenas as que são criadas por coletivos consolidados; nas praças, nas escolas, nas igrejas, nos bairros, nas prisões, nos asilos, nos hospitais, enfim, em qualquer lugar e a qualquer momento pode ser instalada uma cena, performance ou brincadeira teatral, encenada por artistas,

⁶⁰ Dados extraídos de um gráfico anexado ao capítulo 8, p. 262, escrito por Frederico Barbosa, do livro **Dimensões da experiência juvenil brasileira e novos desafios às políticas públicas**, organizado por Enid Rocha Andrade Silva e Rosana Uchôa Botelho em 2016. Referências bibliográficas completas ao fim desta Tese.

⁶¹ Não encontrei dados oficiais que comprovassem esse discurso, tão difundido pelas pessoas do meio teatral. Cabe acrescentar aqui que, com os incentivos fiscais oferecidos a empresas que investem em produções artísticas (leis de incentivo à cultura), esse processo foi alterado, pois o valor referente à venda de ingressos não é o único meio de reaver investimentos ou pagar serviços.

⁶² Embora eu esteja tratando nesta Tese mais especificamente de teatro, e não de artes cênicas em geral ou de performance, em algumas afirmações mais gerais irei incluir expressamente também outras linguagens.

profissionais ou amadores, na presença de espectadores, que poderão ou não colaborar para o sustento monetário dos artistas. O teatro visto assim, como acontecimento informal e flexível, desligado de uma engrenagem sofisticada de produção e divulgação, e que, ainda por cima, vai até o espectador, não precisa se preocupar com a quantidade de público, apenas com as características peculiares de cada um deles, que vão se mostrar mais ou menos heterogêneos, conforme o local escolhido para a intervenção teatral.⁶³

Assumir ou não como um problema para a área o pequeno número de pessoas interessadas em teatro e a dificuldade de se obter um público mínimo para justificar o esforço de produzir espetáculos, não modifica a expectativa de artistas e produtores, que almejam uma reação positiva dos espectadores, mesmo quando o “positivo”, para alguns, seja a vaia, a indignação ou o choque. Deixando de lado, no entanto, os provocadores, que visam antes o apuro ao aplauso, percebe-se que há uma certa contradição aí: os artistas querem agradar mas, simultaneamente, se recusam a fazer algo que, em sua concepção, apele para o “gosto do público”.⁶⁴ Creio existir, nessa delicada relação entre o artista e o público, um mal-estar histórico, com origem, quem sabe, ainda no Brasil colônia, quando, na tentativa de “civilizar” os índios (leia-se: pacificar e obrigá-los ao trabalho nos moldes europeus), submetendo-os ao domínio do colonizador, os jesuítas faziam teatro com e para eles. Faço essa suposição apenas porque o teatro jesuítico, tendo ou não “funcionado”, teve, algum dia, essa intenção. Ora, a ideia de que o teatro sirva a fins “civilizadores”, “pacificadores” ou “educativos”, me parece contribuir para o juízo de que o “gosto do público” é sempre pouco desenvolvido, de modo que caberia ainda hoje ao teatro tratar de elevá-lo, “instruindo” os espectadores. Não é à toa que, toda vez que um espetáculo tem sucesso de público, levanta-se a suspeita de que se trata de uma produção que se submeteu (se rebaixando) ao gosto do público. E essa condenação, velada ou escancarada, afeta ainda muitos artistas de teatro e influi ideologicamente na produção de novos espetáculos e demais projetos artísticos ou educativos.⁶⁵

⁶³ É claro que para o chamado “artista de rua”, a quantidade e a qualidade do público será importante, já que ele tira seu sustento dessa relação. Mas o que me parece incontestável, é que não existe uma preocupação com a escassez desse “tipo” de público, já que ele não se encontra nesses locais *por causa* da intervenção cênica; é a intervenção cênica que se aproveita de um público já existente.

⁶⁴ Quando me refiro a “gosto do público” estou me referindo à ideia de que se tem de uma certa “maioria” de espectadores, aqueles que não são “especializados”, ou seja, não possuem um interesse específico nas possibilidades múltiplas da linguagem teatral e vão ao teatro como iriam ao cinema, ao shopping, à casa de shows, em busca de diversão e entretenimento.

⁶⁵ Sobre essa questão vale a pena ler as reflexões de Cleise Furtado Mendes sobre a recepção da comédia pelo público e pela crítica, e a posição ambígua dos comediógrafos e comediantes que, culpados ou constrangidos, tentam justificar seu trabalho (MENDES, 2008, p.78-80). Percebe-se por essa leitura que o ataque às peças de sucesso (que indicam um ataque indireto ao gosto do público) não é privilégio do Brasil, já que uma de suas citações é de Molière. Também o citadíssimo testemunho de Artur Azevedo, ao defender-se contra a acusação do crítico José Cardoso da Mota, que o responsabilizava pela decadência do teatro brasileiro, é um exemplo dessa

Em determinado ponto de sua pesquisa de Mestrado sobre a formação de espectadores jovens e adultos (2014), a professora e gestora cultural Martha Lemos de Moraes, que desenvolveu o programa educativo “SESC Arte-educação: transformando plateias”, relembra o slogan satírico “Vá ao Teatro mas não me chame”. Criado pelos humoristas do Casseta & Planeta⁶⁶ ainda na década de 1980, visando ironizar a campanha “Vá ao Teatro”, a frase, segundo Moraes (2014, p.50), permanece ainda “no imaginário coletivo das pessoas”.⁶⁷

Pode-se intuir diversas explicações para a falta de espectadores de teatro, desde o elevado preço dos ingressos à preguiça de sair de casa, desde a falta de informação/ hábito à divulgação insuficiente,⁶⁸ mas o certo é que, para quem de fato ri do slogan dos “Cassetas”, assistir teatro parece que equivale a se aborrecer, o que faz lembrar a descrição de Peter Brook ao definir o que chamou de “teatro morto”:

Assistimos a suas peças interpretadas por bons atores, na maneira que parece ser a mais correta – a peça parece viva, colorida, é musicada, e todos ostentam belos figurinos, exatamente como se imagina que deve ser o melhor dos teatros clássicos. Mas, secretamente, achamos o espetáculo extremamente enfadonho.” (1970, p.2).

Espectáculos de “teatro morto”⁶⁹ são aqueles em que sentimos não haver mais nada do que uma repetição de convenções já desgastadas e sem viço, que aparentam correção e beleza, mas não empolgam. Ora, para deixar sua rotina doméstica, o espectador quer ser recompensado com, no mínimo, uma boa distração, como aponta o autor do blog “Crônicas do Absurdo”, que em 2011, sob o título “Vá ao teatro... mas não me chame”, assim se expressou em relação ao teatro:

condenação e constrangimento (Cf. MAGALDI, Sábato. **Panorama do teatro brasileiro**. São Paulo : Global, 2001, p.154-157).

⁶⁶ O “Casseta & Planeta” foi um grupo carioca de humor formado na década de 1980 pela reunião de ex-integrantes da revista “Casseta Popular” e do jornal “O Planeta Diário”. O grupo gravou canções, publicou livros e revistas, participou de programas de TV e teve os seus próprios programas na Rede Globo: Casseta & Planeta, urgente! e Casseta & Planeta Vai Fundo. (Fonte: Wikipedia).

⁶⁷ Moraes (2014, p.49) afirma que a campanha “Vá ao Teatro”, que comercializava a preços populares os espetáculos cênicos que a ela aderiam, surgiu no Brasil nas décadas de 60 e 70. Tenho lembrança de ver adesivos e camisetas com o slogan em minha juventude, na década de 1980, além de ter, por muitas vezes, me beneficiado da mesma, assistindo várias montagens.

⁶⁸ Na já citada pesquisa do IPEA, os empecilhos para a frequência a eventos culturais em geral foram, por ordem de mais para menos citados: os preços altos (71%), a distância dos equipamentos culturais (61,6%), a percepção de que o público frequentador é elitista (55,9%), a inadequação dos horários (51,8%), a percepção de que tais atividades são desinteressantes (42,8%) e a percepção de que a região de localização dos equipamentos é perigosa (41,2%). (SIPS Cultura, p.10)

⁶⁹ Na obra “The Empty Space”, traduzida inicialmente por aqui como “O teatro e seu espaço” (BROOK, Peter. *O teatro e seu espaço*. Trad. de Oscar Araripe e Tessa Calado. Petrópolis : Vozes, 1970), Peter Brook classifica certas produções como pertencentes ao “Deadly theater”, que foi traduzido nessa primeira versão como “Teatro morto”. Recentemente, em versão publicada em 2015, “Deadly theater” foi traduzido como “teatro moribundo” (BROOK, Peter. *O espaço vazio*. Trad. de Roberto Leal Ferreira. Rio de Janeiro : Apicuri, 2015).

Não chega a ser uma aversão, eventualmente até compareço a uma ou outra peça (...), mas *não é um programa que vem à minha cabeça quando penso em me divertir.*

Tem aquele lance “cabeção” que envolve o universo teatral que me desagrade imensamente (...). Peças herméticas, difíceis de entender, propostas artísticas inalcançáveis de quem vive no mundo da lua. Ou ainda as coisas do Zé Celso, [que] é capaz de fazer montagens da Vila Sésamo com todo mundo pelado e orgias o tempo todo.

No outro extremo, o besteiro e as ditas stand-up, que a mim soam saturadas e em boa parte das vezes sem graça. Piadas requentadas, escatologia e as chatíssimas piadas físicas que parecem querer fazer você rir à força.

Claro que deve ter muita coisa aí no meio termo, mas até chegar a esta conclusão eu já desisti. Definitivamente não gosto de teatro. *Na minha lista de lazer tem um monte de coisas na frente.* (Disponível em: <https://cronicasabsurdo.wordpress.com/2011/03/30/va-ao-teatro-mas-nao-me-chame/>. Acesso em: 03/11/2016, grifos meus).

Embora pressinta que haja “muita coisa aí no meio termo”, o autor citado acima, de quem não encontrei sequer o pseudônimo, não demonstra nenhuma vontade em descobrir que coisas seriam essas. Sua opinião excessivamente taxativa sobre teatro, mostra que provavelmente ele assistiu a espetáculos desestimulantes, o que o marcou negativamente. Mostrando descontentamento com um tipo de linguagem que, provavelmente, não remete à leitura lógico-racional, que é mais usual (oposta ao que se poderia chamar de “lance cabeção”) e frustrado por não o terem feito sorrir ou gargalhar, o autor aproveita a ocasião para desacreditar o diretor José Celso Martinez Correia, cujas propostas cênicas são conhecidas pela exposição da nudez e pela irreverência, dentre outros aspectos. Sua descrição sublinha o que ele sente como fracassos na comunicação entre o palco e a plateia: peças que apresentam “propostas artísticas inalcançáveis de quem vive no mundo da lua”; as “coisas do Zé Celso”, que, independentemente da temática, são sempre “repletas de orgias”; e comédias toscas, que não provocam o riso.

O lema criado pelo “Casseta e Planeta”, ao mesmo tempo que nos faz sorrir (pois o “teatro morto” está sempre muito “vivo” por aí), ajuda a divulgar essa visão taxativa. No último programa do grupo, o “Casseta & planeta vai fundo”,⁷⁰ foi exibido um episódio chamado “Nem as cadeiras aguentam! Vá ao teatro, mas não me chame”, que brinca ao representar um espetáculo “de época” à moda antiga, em que um homem corteja uma mulher utilizando um texto rebuscado e modos exagerados. Na plateia, só as poltronas vazias, entediadas com aquela

⁷⁰ O programa foi exibido pela Rede Globo entre abril e dezembro de 2011 (Fonte: Wikipedia).

peça chata. Uma delas decide, então, sair da sala, no que é seguida, imediatamente, por todas as outras.⁷¹

Essas brincadeiras, se levadas a sério, podem gerar certa prevenção ao teatro em pessoas que pouco ou nenhum contato tiveram com as artes cênicas. Entretanto, se por um lado temos uma espécie de senso comum que acredita ou brinca com esses rótulos, por outro, vemos que ainda há uma glamorização da profissão de ator/atriz que seduz homens e mulheres, especialmente por meio da onipresente TV, da Internet e do cinema. Nesse sentido, acho importante citar a obra de Denis Guénoun (*O teatro é necessário?* - 1997), em que o autor não apenas aponta a escassez de público para o teatro convencional mas acrescenta que, se o público de teatro encolhe, o mesmo não acontece com o público que quer fazer ou faz teatro:

(...) o teatro, em suas formas estabelecidas, não encontra nenhum recurso para responder à necessidade de teatro que a vida coletiva produz de forma tão intensa. O teatro convencional busca heroicamente espectadores que escasseiam e, ao mesmo tempo, está atravancado por hordas de candidatos que batem às suas portas. (2004, p.13)

Mas em que será que fracassa o dito “teatro convencional”, aquele para o qual volta e meia se dirigem cerca de 11%, ou um pouco menos, dos brasileiros que vivem nas regiões metropolitanas do país? Já em 1968, Brook (1970, p.2, grifos meus) escrevia: “No mundo inteiro o público de teatro está definhando. Existem movimentos novos ocasionais, bons escritores novos e assim por diante, entretanto, como um todo, o teatro *não só fracassa em elevar ou instruir, mas raramente distrai*”. Ora, a suposição de que o teatro tivesse como fim, se não elevar e instruir, *ao menos* distrair, e *nem isso* ele continuou a fazer (e isso desde, no mínimo, 1968!), poderia explicar a fuga do público em direção a outras formas de arte ou atividades mais proveitosas, úteis ou divertidas. Guénoun (2004, p.14), defende em 1997 a ideia de que “aprofunda-se a separação entre o teatro que se faz (ou que se quer fazer) e o teatro que se vê (ou que não se quer mais ver)”, ou seja, o teatro que se quer fazer ou se faz não é o mesmo teatro de que o público necessita. Mas qual será esse teatro de que necessitamos? E por que será que ainda fazemos um teatro que não mais é necessário, um teatro que não faz mais sentido, um teatro *morto*, enfim?

Para Brook, essa sobrevida do teatro morto, ou moribundo, ocorre porque há sempre um espectador para ele:

⁷¹ Disponível em <http://gshow.globo.com/programas/casseta-e-planeta-vai-fundo/videos/t/programa/v/nem-as-brincadeiras-aguentam-va-ao-teatro-mas-nao-me-chame/2283482/>. Acesso em 03/11/2016.

Existe sempre um espectador morto, que por motivos especiais *gosta da falta de intensidade e até da falta de divertimento*. É assim por exemplo o “conhecedor”, que emerge de um espetáculo rotineiro com um largo sorriso, porque nada o impediu de confirmar suas teorias tolas enquanto recitava para si próprio seus trechos favoritos. No fundo, o que ele quer sinceramente é um teatro que seja “mais nobre do que a vida”, mas confunde uma espécie de satisfação intelectual com a *experiência verdadeira que realmente deseja*. Infelizmente, *usa o peso de sua autoridade para prorrogar a existência do tedioso Teatro Morto*. (1970, p.03, grifos meus)

A ideia que muitos têm de teatro, portanto – e com essa citação fica fácil entendermos a piada das cadeiras que fogem da sala de espetáculos -, relaciona-se à perpetuação de uma imagem de um teatro pomposo, cheio de “nobreza” e entediante, feito apenas para uma elite intelectual, que não tem nada de novo a nos dizer ou mostrar, e que, principalmente, nada tem em comum “com a experiência verdadeira que realmente desejamos”. E se essa imagem permanece *assombrando* o público, emoldurada pela frase “Vá ao teatro mas não me chame”, como conseguir que nossos espetáculos sejam vistos por um público que não seja constituído apenas por nossos próprios amigos, familiares e colegas?

Desgranges, atento a esse problema, formula os seguintes questionamentos:

Da mesma maneira como o público se pergunta “por que ir ao teatro hoje em dia?”, talvez seja imprescindível que os artistas de teatro levantem questões semelhantes: Por que ir ao público hoje? Para fazer o quê? Dizer o quê? Para quem? Qual a necessidade disso, afinal? (2010a, p.26)

Essas questões são relevantes, pois conduzem à tentativa de solução desse divórcio entre as propostas teatrais e o público, entre o teatro “que se faz” e o teatro “que se quer ver”. Mas existe ainda outro problema, que se relaciona aos preconceitos mencionados anteriormente, sobre a visão que se tem do público, como aquele que precisa ser educado, e a visão que se tem do teatro (ou ao menos de um teatro considerado “artístico”), como um agente de “instrução” e “elevação”. Afinal, sabemos, nós que aqui nos encontramos, pesquisando e fazendo teatro, que esse público em potencial que aí está, longe do teatro, talvez, se se aproximasse um pouco, pudesse realmente gostar do que fazemos. E assim nós poderíamos verificar que se trata de pessoas sensíveis, inteligentes e perfeitamente capazes de fruir nossas produções, *sem que precisemos dizer-lhes como fazer*.⁷²

⁷² Com essa afirmação não pretendo invalidar a educação do espectador por meio do ensino das artes nas escolas ou por meio dos programas de mediação teatral (até porque a **Visita-Espetáculo** é um deles), mas afirmar que as pessoas, de um modo geral, são capazes de gostar e entender espetáculos teatrais e performances por elas mesmas, se tiverem seu interesse despertado. Acredito ainda que as escolas de espectadores, como a de Jorge Dubatti, na Argentina, se destinam a desenvolver em seus alunos conhecimentos e meios para aproveitar melhor a ida ao Teatro, mas se destinam a pessoas que querem se aprofundar nisso, não para pessoas “em geral”.

Mas, se ainda hoje, o discurso de “elevação” e “instrução” impregna a fala de educadores e está colado ao senso comum, fazendo com que o jovem imagine a ida ao teatro como um programa que vai lhe demandar talvez muito esforço intelectual e a concentração de corpo e alma para resistir ao tédio (a não ser nas comédias, que seguem populares), como fazê-lo crer que essa *pode* ser uma grande aventura, uma diversão, uma experiência nova e marcante? Como lhe fazer entender que a educação da sensibilidade ou que a experiência estética nada têm em comum com o que ele vive cotidianamente nos bancos escolares?⁷³

Certamente, muitos de nós, mesmo sem respostas definitivas, têm propostas nesse sentido, como já ventilado quando me referi, no início desse capítulo, aos vários trabalhos sobre recepção, formação de público e mediação. Situando-se exatamente nessa interseção, considero que a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal de São João del-Rei** foi uma proposta que tentou mostrar ao jovem, à criança e ao professor da educação básica que o teatro pode ser *vivo*, e tão necessário para o espectador como para o artista.

2.2 Escola e teatro: a experiência da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal – I Ato**

“Por si mesmo, o homem nunca seria estudante, da mesma maneira que, por si mesmo, o homem nunca seria contribuinte” (Ortega Y Gasset)

A primeira parte da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, que pode ser apelidada de **Visita Guiada**, propõe ao participante uma experiência pouco comum: afinal, trata-se de um tipo de “expedição” em que são visitados locais em que a maior parte das pessoas que não têm relação com teatro nunca esteve, além de serem recebidas informações pouco conhecidas pela maioria. Ainda assim, trata-se de uma experiência familiar aos alunos de uma escola, pois sua participação se restringe, inicialmente, a fazer o que já estão habituados enquanto estudantes escolares: são convidados a direcionar sua atenção para determinados assuntos, imagens e objetos; são solicitados, explícita ou implicitamente, de acordo com regras já introjetadas em sua conduta habitual, a reprimir as conversas paralelas; são instados a caminhar, sempre em grupo, sem correrias e atropelos, seguindo determinadas direções. Tendo realizado o que lhes foi solicitado ou, pelo contrário, tendo resistido e seguido de modo desatento, barulhento e desordenado, o fato é que, estando no Teatro na condição de alunos levados pela escola, sabem que a expectativa da Instituição é que se concentrem no aprendizado, não provocando qualquer tipo de desordem e não desaparecendo da vista de seus responsáveis,

⁷³ E aqui caberia uma análise crítica das escolas, que não têm sido muito bem sucedidas em favorecer o gosto dos alunos pelo aprendizado, pelo estudo, pela pesquisa, pela invenção.

seguindo, assim, essas quatro regrinhas nem sempre explicitadas, que acredito serem constantes nas atividades educativas fora da escola: não correr, não sair do grupo, não se envolver em conversas paralelas ou conflitos e prestar atenção.

2.2.1. Escola e disciplina

Em sua Dissertação sobre a escola e as crianças espectadoras (2005, p.35), Taís Ferreira lembra a “estranha combinação” entre “disciplinamento e prazer” numa ida ao teatro com uma turma de crianças. Um misto de excitação e expectativa por uma nova aventura, por algo diferente, e a mesma ordem e controle de sempre, que é constante na escola. Ao chegarem ao teatro, “O espaço não era mais a escola, porém a instituição e suas regras excedem os muros da construção e acompanham o grupo que agora se transforma em plateia” (FERREIRA, 2005, p.35). Na **Visita-Espetáculo** isso também acontecia, com a diferença de que, pelo fato de haver uma equipe de guiação em contato direto com as crianças e jovens, alguns professores e professoras relaxavam a ponto de quase não interferirem na dinâmica, descansando um pouco do exaustivo posto de educadores, que, infelizmente, inclui a função de vigias e mantenedores da ordem.

Parece-me inegável que a necessidade do controle corporal dos alunos pela escola, com a justificativa de que somente assim é possível obter deles a atenção necessária para a apreensão de conhecimentos, faz com que os professores muitas vezes se preocupem mais em manter o aluno quieto (imóvel e em silêncio) do que em fazê-lo desenvolver seu potencial criativo e científico. Num passeio escolar há, na maior parte das vezes, um afrouxamento da tensão estabelecida no cotidiano das relações escolares; ainda assim, principalmente devido à extrema responsabilidade que recai sobre a escola quando sai com seus alunos para além de seus muros, a contenção corporal continua sendo imperiosa num passeio.

A escola ocidental, como instituição disciplinar, se consolidou no século XVIII, sendo que

nos séculos XIX e XX a ‘civilidade’ passou a ser ensinada na escola. [...] O livro de Erasmo de Roterdã (Da civilidade em crianças) foi adotado como livro-texto educacional, [...] prescrevendo *comportamentos* e maneiras de se conduzir a vida, bem como a sedimentação de costumes para a boa educação das crianças (PROBST e KRAEMER, 2011, p.113, grifo meu)

A educação moral, de hábitos e costumes junta-se ao cerceamento do movimento corporal na aprendizagem de conteúdos, bem como à educação do corpo, de forma padronizada e vigorosa, por meio das aulas de ginástica/educação física, com vistas a produzir um ser

humano dócil e eficiente. O corpo é adestrado pela ginástica para acostumar-se a padrões repetitivos (que poderão ser utilizados durante o trabalho) sem se cansar facilmente, enquanto a mente é dele distanciada. Segundo Foucault (1987, p.164-5), ao fabricar “corpos submissos e exercitados”, a “disciplina aumenta as forças do corpo (em termos econômicos de utilidade) e diminui essas mesmas forças (em termos políticos de obediência)”, estabelecendo no corpo “o elo coercitivo entre uma aptidão aumentada e uma dominação acentuada”. Por outro lado, segundo “a lógica disciplinar, não é possível aos alunos que aprendam algo se movimentando, não lhes é possível refletir jogando, brincando, muito menos pensar, se estiverem criando, fantasiando” (PROBST e KRAEMER, 2011, p.115). Probst e Kraemer (2011, p.114) lembram as palavras de Freire (2007),⁷⁴ afirmando que na escola “aprende-se muito melhor o hábito de sentar do que o hábito de refletir.”

Por meio da leitura dos relatórios dos observadores e da análise das filmagens que fizemos das sessões, podemos ter a dimensão do comportamento mais ou menos disciplinado dos alunos e da atitude mais ou menos repressora dos professores, observando-se a ocupação dos espaços, o modo de se deslocarem, o nível de excitação corporal e verbal, as solicitações e ordens dos professores e podendo analisar, ainda, o nosso próprio comportamento, às vezes mais controlador, outras vezes mais tranquilo, outras, ainda, meio receoso ou contrariado pelo nível de agitação que às vezes tomava conta das turmas, especialmente ao final do segundo ato (intervenções dos personagens). A vontade que sentíamos de que houvesse um aproveitamento máximo da **Visita** por parte de nosso público, fazia com que esperássemos um comportamento ativo, curioso e respeitoso durante as explicações, e a participação mais criativa e espontânea (embora sempre respeitosa), durante os momentos de jogo/encenação. Não é preciso dizer que muitas vezes nossas expectativas foram frustradas, quando a desatenção ou a apatia tomavam conta da turma durante a primeira parte, ou quando havia resistência ao jogo ou excesso de excitação na segunda parte, como já dito acima.

2.2.2. A experiência do espectador escolar adolescente

Embora me pareça uma afirmação óbvia e corriqueira, acho importante observar que os grupos de adolescentes tinham geralmente comportamentos bastante distintos dos grupos de crianças. Pelas experiências que tive, posso afirmar, sem nem precisar consultar as observações de campo ou os registros em vídeo, que, de um modo geral, as crianças

⁷⁴ FREIRE, João Batista. Métodos de confinamento e engorda (como fazer render mais porcos, galinhas, crianças...). In: MOREIRA, Wagner Wey (org). **Educação física & esportes**: perspectivas para o século XXI. 14 ed. Campinas : Papyrus, 2007.

demonstravam muito mais interesse e interagiam mais com a guia do que os adolescentes, mostrando bastante curiosidade sobre tudo, e quase sempre muito animadas. Os jovens dificilmente faziam perguntas ou respondiam às que eram feitas a eles, principalmente no início. Era muito comum entre eles a divisão da turma em um grupo maior, mais atento, e alguns menores, formados por duas, três, ou quatro pessoas que ficavam conversando entre si. Mesmo quando estavam mais quietos, a maior parte não demonstrava estar muito interessada pelo que se mostrava e falava, o que não significa necessariamente que não houvesse nenhum interesse.⁷⁵

Mas quais seriam as causas desse aparente desinteresse, ou dessa energia mais baixa nas turmas de adolescentes? Por que a relação dos jovens com a atividade foi em geral menos animada nessa primeira etapa da visitação, como se aquelas informações e aqueles elementos não lhes despertassem a atenção, como se não tivessem o menor eco em suas vidas, como se fossem algo ultrapassado? Arrisco-me a levantar algumas hipóteses. A primeira delas diz respeito à pesada rotina escolar que aos poucos vai sendo estabelecida na vida dos jovens, tirando do aluno, a cada ano que passa, a oportunidade de criar, divertir-se e jogar em sala de aula, fixando-o na carteira para pouco a pouco pressioná-lo a focar sua atenção apenas no que fala, escreve e solicita o professor. Os anos de aprendizagem lúdica vão ficando para trás, e ao adolescente resta a seriedade das tarefas de pesquisa e estudos, que vão introduzindo em seus corpos e mentes o mundo do trabalho. Para piorar, esses estudos costumam ser totalmente desligados de suas necessidades, desejos e curiosidades; como afirma Ortega Y Gasset (2009, p.10), em texto publicado originalmente em 1933,

Para que eu entenda verdadeiramente uma ciência não basta que finja existir em mim a necessidade dela, ou, o que é a mesma coisa, não basta que tenha vontade de a aceitar; numa palavra, não basta que estude. Para além disso, é necessário que eu sinta autenticamente necessidade dessa ciência, que as suas questões me preocupem espontânea e verdadeiramente. Só assim entenderei as soluções que ela dá, ou pretende dar, a essas questões. Ninguém pode entender uma resposta sem previamente ter sentido a pergunta a que ela responde.

Embora eu não esteja totalmente de acordo com essas afirmações, pois me parece perfeitamente possível entender a necessidade de uma ciência ou até entender suas respostas mesmo sem ter tido necessidade de sabê-las, escolhi citar este trecho porque acredito que fazer isso constantemente, diariamente, durante longos anos, tal como se obriga ao estudante, torna-se bastante desmotivador. Não é à toa que o filósofo citado assim se refere à condição de

⁷⁵ Embora a maioria dos jovens e crianças tenham sido bem sucintos em suas respostas, há ao menos 64 questionários, dentre os 626 que contêm uma questão específica sobre o aprendizado da primeira parte, em que os jovens arriscaram descrições bastante detalhadas.

estudante: “ser estudante é ver-se alguém obrigado a interessar-se diretamente por aquilo que não o interessa ou que, em última análise, o interessa apenas de forma vaga, genérica ou indireta” (ORTEGA Y GASSET, op. cit., p.6). Esses adolescentes estão, pois, acostumados a lidar com saberes que não os preocupam legitimamente, mas que precisam ser “estudados” porque vão “cair” nas provas. É a cobrança da sociedade por um resultado que raramente será importante para o estudante, a não ser pelo treinamento intenso da habilidade em realizar tarefas penosas por obrigação, preparando-o para o futuro exercício de atividades profissionais que muito possivelmente serão também penosas e/ou desinteressantes, mas que são necessárias para fazer girar os sistemas econômicos em que estamos inseridos e, de quebra, tornar o jovem um cidadão responsável e produtivo.

Essa falta de necessidade autêntica na obtenção desses conhecimentos é o que leva Ortega Y Gasset (op.cit., p.1) a radicalizar, afirmando que “todo o estudar é, em geral, uma falsidade.” Para o filósofo, como vimos, “estudar” implica, necessariamente, em tentar adquirir conhecimentos ou aprender algo de que não se tem necessidade, apenas obrigação, ao invés de buscar suprir alguma questão essencial para o indivíduo. Isso seria portanto uma falsidade, não levaria ninguém a nenhuma descoberta, a um conhecimento “de fato”, pois tudo o que é sorvido dessa maneira não é interiorizado, sendo rapidamente esquecido; afinal, não supre uma necessidade legítima e, por isso, vital. A escola tenderia a tornar-se, então, o local onde o jovem é obrigado a realizar o esforço cotidiano de entrar em contato com essa necessidade não autêntica chamada “estudo”. Essa tarefa educativa, o “estudar”, à qual os jovens são submetidos, mas muitas vezes resistem, rebelando-se, somada a inúmeros problemas de ordem social, moral e econômica, provoca um enorme desgaste nas relações com seus professores, que estão sempre envolvidos em um sem-número de problemas difíceis de contornar. É desse modo que tanto para alunos como para professores a escola acaba por representar, muitas vezes, uma espécie de não-lugar, ou um lugar em que não se quer estar, como bem observou Florentino (2006, p.206-7, grifos meus), ao referir-se às queixas de alguns professores de teatro entrevistados por ele em sua Tese:

Ora, não pude, ao ouvir os professores, deixar de pensar na maioria das escolas que se situam como não-lugares. Em que pese ali estarem, todos os dias, centenas de pessoas, tanto professores como alunos, *ali estão a contragosto, ‘exilados’, não querendo ir para a escola e nem ali ficar.*⁷⁶

⁷⁶ O “não-lugar” é, segundo Florentino, baseado em Augé (AUGÉ, Marc. Não-Lugares. Campinas: Papyrus, 1994), “espaços dispersos, difusos, de circulação acelerada, onde não queremos estar, mas, corriqueiramente lá estamos. Resultado: não nos identificamos neles, e, queremos logo, dali sair. Como exemplos desses não-lugares temos: vias rápidas, autoestradas, hotéis, aeroportos, rodoviárias, grandes centros comerciais, shopping centers, bancos ou caixas automáticos. Os não- lugares são espaços onde não há identidade, nem vínculos, nem história e nem

Também Jorge Larrosa (2014, p.55-6), ao falar sobre a impossibilidade da experiência a partir de excertos de textos de Kertész, Benjamin e Aganbem e pensando a escola como um dispositivo capaz de destruir ou nos desembaraçar da experiência, supõe que vivemos na escola “uma experiência na qual não vivemos nossa vida, na qual o que vivemos não tem a ver conosco, é estranho a nós”, pois “da escola, tanto se somos professores quanto se somos alunos, voltamos exaustos e mudos, sem nada para dizer”.

Acredito que essas vivências escolares que os distanciam de si mesmos contribuem para gerar um sentimento de alívio em alunos e professores quando realizam passeios fora da escola, mesmo levando consigo, interiorizadas, suas rédeas e algemas. Mas não dá para pensar a escola apenas sob a via do negativo, como um local onde não se quer estar, onde não se vive nenhuma experiência e onde se estuda o que não se quer saber. Ela é também um local de sociabilidade, onde os estudantes fazem amigos, trocam experiências, entram e saem de conflitos e passam por transformações. E, embora seja notável a diminuição da curiosidade e do interesse genuíno das crianças pelas matérias ofertadas pela escola, a medida em que vão crescendo, há sempre aqueles que continuam se interessando, senão por todas, pelo menos por algumas disciplinas. E ainda há outros que, não se contentando em ser “falsos” (leia-se: estudantes), procuram fora da escola e por conta própria o saber de que necessitam.

As considerações tecidas acima foram motivadas pela dificuldade que senti em estabelecer uma interação maior com os adolescentes durante a primeira parte da **Visita**, o que pode ser atribuído, em parte, ao método explanativo utilizado, que, mesmo propondo questões e diálogo, pouco ou nada incentiva a participação ativa do visitante. Soma-se a isso o fato de terem sido levados ao Teatro pela instituição escolar, com tudo o que ela representa em termos de cobrança e repressão.

Por outro lado, acredito existir também um componente psicológico de afirmação da identidade adolescente: como não mais querem ser vistos como crianças, os adolescentes às vezes esforçam-se para conter quaisquer traços infantis em seu comportamento, reprimindo gestos, exclamações e movimentos mais espontâneos (como gritinhos de alegria) que consideram ligados ao mundo infantil, e buscando afirmar-se mediante uma maneira vista como “adolescente”, ou jovem, de se expressar. Os rompantes adolescentes estão em geral ligados às situações de flertes amorosos, sendo que sua empolgação é dirigida mais facilmente para situações em que podem falar, rir ou se expressar sobre homens e mulheres interessantes e

geografia. A lógica do não-lugar é que ali não queremos nos deter. Falta identidade. Não queremos ir para lá e nem ali ficar! Há uma sensação de exílio. O não-lugar leva à inação” (FLORENTINO, 2006, p.206-7)

atraentes. Outras situações, que os lembrem da infância, costumam produzir atitudes de rejeição ou vergonha; mesmo – e talvez principalmente – quando gostam delas. Assim, era mais comum ver meninas e meninos adolescentes na **Visita** empolgados pela beleza de um ator, de uma atriz ou do pianista,⁷⁷ ou respondendo com risadas mais fortes a piadas de duplo sentido (sendo um deles malicioso), do que estourando em gargalhadas por qualquer trocadilho ou brincadeira mais ingênuos, mesmo que se alegrassem muito com toda a situação lúdica que lhes era proporcionada na segunda parte da **Visita**.

2.2.3. Escola e Teatro – algumas considerações

Acho importante também considerar a relação existente entre a escola e o Teatro, que geralmente remete mais à infância do que à adolescência, levando os jovens a considerarem teatro como uma atividade lúdica que tem lugar preferencialmente na (sua) infância. O fato da escola ser uma das grandes mediadoras entre o teatro e seus alunos também contribui para que muitas vezes o adolescente identifique a atividade teatral como voltada para crianças, já que provavelmente, quando ele próprio era uma, foi levado pela escola, ao menos na já consagrada “semana da criança”, para assistir a um “teatrinho”; ou, então, assistiu a uma “pecinha” representada em sua escola.⁷⁸ Embora não houvesse uma questão em nosso questionário perguntando especificamente se o respondente ia ao teatro geralmente levado pela escola, ao todo 189 crianças/jovens (o equivalente a quase 13,4% do total) mencionou esse fato.⁷⁹ Além disso, mais de 7% disseram, sem serem questionados sobre isso, ser a primeira vez que estavam entrando no Teatro Municipal, e 169 (quase 30%) disseram já ter assistido peças em sua ou em outra instituição de ensino.

Em sua pesquisa sobre a recepção ao espetáculo **Adolescer** (2011, p.41), William Molina se reporta ao fato de que a maioria dos adolescentes que assistiram ao espetáculo (que, como anuncia o título, é voltado para este público) só tinham visto, antes, peças infantis (mesmo enquanto adolescentes), sendo que grande parte deles (80%) haviam ido ao teatro com a escola.

⁷⁷ Muitos alunos e alunas elogiaram a beleza física de integrantes do grupo. Um deles – um menino de 10 anos – chegou ao ponto de dizer que gostaria de ser o seu Gouveia (par romântico de *Quinota*), e um outro pediu, mediante o questionário, para a mocinha adicioná-lo no MSN. No total, foram seis crianças até 10 anos (todos meninos) que mencionaram a beleza das atrizes, e 52 adolescentes que mencionaram a beleza de atores/personagens e de um de nossos pianistas, sendo 29 do sexo masculino e 23 do sexo feminino.

⁷⁸ Os diminutivos são utilizados entre aspas representando ironicamente um modo comum da sociedade referir-se ao teatro infantil ou ao teatro feito na escola, menosprezando-os, o que pode levar também o adolescente a desvalorizar essa experiência anterior com o teatro.

⁷⁹ Há uma questão que solicita o jovem a dizer quem o leva ou com quem ele vai ao teatro, mas não uma questão se ele costuma ir ao teatro com a escola. Algumas pessoas não tinham essa questão no questionário, e sim um campo para justificar a frequência ao teatro (você costuma ir ao teatro?).

Neste sentido, temos que levar em consideração que a escola tende a escolher programas que ela considera (ou que são vendidos como) educativos, e que sejam acessíveis (leia-se: baratos ou gratuitos). Além disso, a maior parte das ofertas é mesmo de espetáculos infantis, e acredito que às vezes a escola, até por falta de opção, acaba por estender a ida ao teatro (infantil) para os adolescentes. Como geralmente professores, diretores e coordenadores não têm tempo para assistir aos espetáculos antes de levar os alunos, e poucos têm uma relação mais forte com a arte teatral, as escolhas nem sempre são as melhores. Para Vera Bertoni dos Santos,

sabe-se que nem sempre estas escolhas seguem critérios de qualidade estética e, muitas vezes, são determinadas por aspectos econômicos ou aleatórios, arriscando comprometer o propósito educativo da experiência teatral, na medida em que veiculam modelos de teatro calcados na representação estereotipada e elaborados com base num senso comum que desconhece tanto os princípios da linguagem teatral, quanto as características do público ao qual se dirigem, e que pouco contribuem para fortalecer o senso crítico das crianças e (o que é mais grave) *o seu gosto pelo teatro*. (SANTOS, apud FERREIRA, 2005, p. 69, grifos meus)⁸⁰

Embora a oferta teatral em São João del-Rei não seja tão frequente, já houve casos de grupos locais que se aproveitaram da proximidade do dia da criança para montarem algo rápido e lucrarem com isso, ou mesmo companhias de fora que apareciam na cidade nesses momentos em que as escolas estavam atrás de atrações para encher a programação da semana da criança. Muitos desses espetáculos costumam ser realizados por pessoas que têm como meta ganhar dinheiro para produzir o que realmente lhes interessa (geralmente teatro para adultos, ou filmes) e, de fato, são feitos sem muita preocupação com a capacidade cognitiva e sensível das crianças, sendo baseados no senso comum de que o teatro infantil deve ter personagens “engraçadinhos” (leia-se: infantilóides), ser bastante colorido, ter alguns momentos em que as crianças possam gritar a plenos pulmões, ter algumas músicas estridentes, coreografias animadinhos e... só. Em São João del-Rei, no entanto, a qualidade das ofertas ao público infantil melhorou bastante após o estabelecimento, em 2005, de uma companhia de teatro profissional⁸¹ e após a criação do curso de teatro da UFSJ, embora ainda haja pouquíssimas produções voltadas para este público. Também há oportunidades de se assistir a bons espetáculos na

⁸⁰ SANTOS, Vera Bertoni dos. **Brincadeira e conhecimento**: do faz-de-conta à representação teatral. Porto Alegre : Mediação, 2002.

⁸¹ A Companhia Teatral ManiCômicos (que, em 2014 deixou de existir, dando lugar, em 2015, ao Teatro da Pedra), veio de São Paulo para a cidade em 2005. Criaram o Projeto “Arte por toda a parte”, oferecendo oficinas de teatro em bairros populares e distritos de São João del-Rei, alugaram um galpão onde montaram diversos espetáculos e criaram um curso profissionalizante que já está em sua 10ª turma. Nesse tempo, as duas companhias já produziram no total 7 espetáculos de rua (para todas as idades), 3 espetáculos infantis e outros 16 espetáculos, alguns para serem apresentados em palcos tradicionais e outros para espaços alternativos. Atualmente a companhia Teatro da Pedra está ocupando um espaço que já foi uma pousada nas Águas Santas, uma região mais afastada do centro da cidade. A respeito da Cia., cf. <https://teatrodapedra.wordpress.com/>.

cidade em julho, durante o Inverno Cultural da UFSJ,⁸² mas, como ele ocorre durante as férias escolares, é preciso que as famílias se organizem para levar suas crianças. A importância do jovem ter tido bons contatos anteriores com o teatro é portanto bem evidente, pois irá influir no seu desejo de reaproximar-se desse local, desse “assunto”, dessa arte. Para Carneiro (2016, p.335), que entrevistou cerca de 122 pessoas para escrever sua Tese **A experiência do espectador contemporâneo: memória, invenção e narrativa**, a “trajetória de pesquisa mostrou a validade da hipótese de que uma primeira experiência teatral significativa possui um grande poder de fixação enquanto experiência memorável para o espectador, podendo ainda modificar a relação deste com o teatro e com o mundo”.

Essas considerações foram feitas, portanto, com o intuito primeiro de mostrar que é impossível pensar o espectador escolar fora do contexto, pois o fato de estar no Teatro Municipal participando da **Visita-Espetáculo** é parte de sua relação com a escola. Podemos tentar conhecer os indivíduos – cada um deles – para além desse fator, e é o que tento fazer ao questioná-los sobre alguns de seus hábitos culturais, mas não há como capturar sua recepção à atividade fora da mediação escolar: cada um deles esteve presente na atividade por sugestão (ou imposição) da escola, e essa vivência se dá junto aos colegas e professores com quem encontra diariamente.⁸³ Não é à toa que, mesmo sem serem questionados com relação a isso, muitos (quase 21% dos alunos) se preocupam em dizer com todas as letras que aprenderam bastante com a **Visita**, e isso independentemente se respondem os questionários em detalhes ou de modo displicente, ou se confundem ou não as informações.

2.2.4. Concluindo

Assim, muito animados ou meio sonolentos, ansiosos ou distraídos, crianças e jovens, a depender da disciplina mais ou menos rígida empregada pelos professores que os acompanhavam, sentiam-se mais ou menos livres para mover-se e falar, e inclusive para dialogar e fazer perguntas à guia. A abordagem da guia, intercalando fatos históricos, curiosidades e “mostração” de elementos visuais, nomeando, contextualizando e atribuindo sentidos a cada um desses elementos destacados, era a principal metodologia dessa primeira parte da **Visita**. Nada muito distante de uma aula tradicional, com a diferença de que o que se

⁸² O Inverno Cultural ocorre desde 1987. Apenas em 2016, por falta de verbas, o festival da UFSJ não aconteceu. Mesmo assim a cidade teve várias atrações e oficinas, graças aos esforços de alguns artistas e cidadãos incentivadores da arte e da cultura na região.

⁸³ Embora certamente outros jovens tenham passado por isso, apenas em um questionário um aluno de 16 anos deixou registrado que não havia se interessado por nenhuma das informações, visto que havia ido ao passeio “por obrigação”. Mesmo assim, respondeu em detalhes às questões sobre a cabine de luz e a fachada.

mostrava era algo concreto, palpável (no caso do edifício teatral e de seus ambientes, como a cabine de luz), e os fatos históricos se relacionavam muitas vezes não só a este algo concreto que estava sendo descortinado, quanto a algo conhecido ou já “visto” em sala de aula, tais como certas considerações sobre a cidade e sua história, ou nomes de pessoas famosas, como poetas e músicos da cidade. A guia, então, tomando o lugar da professora, era percebida como alguém que sabia algo e deveria “instruir” os que “não sabiam”. Na maior parte das vezes nós, guias, cumpríamos esse papel buscando sempre, como já dito antes, certa interatividade, tentando encorajar os visitantes a fazerem perguntas e arriscarem respostas para algumas questões simples que propúnhamos, mas essas interações ocorriam apenas esparsamente com os jovens, e de forma um pouco anárquica com as crianças, que perguntavam sobre tudo ou começavam a contar casos às vezes totalmente desconectados daquilo que estava sendo dito. Acredito, ainda, que nossas intenções esbarravam muitas vezes no comportamento usual da turma, que era condicionado pela relação professor-aluno, bem como pela relação aluno-turma, desenvolvidas cotidianamente na escola.

Há que se fazer, no entanto, uma ressalva: a visita à cabine de luz, que eu raramente acompanhava, era um momento em que a maior parte dos jovens demonstrava bastante interesse, como pôde ser visto pela narrativa do primeiro capítulo. Ela foi conduzida pelo funcionário do teatro Luiz Raimundo Silva, de 2008 até abril de 2014, e, a partir de maio de 2014, pelo aluno Jonathan Serafim, do curso de teatro. Como a cabine era pequena, os guias geralmente tinham de ficar com metade dos alunos na plateia superior do Teatro, aguardando sua vez para entrar na cabine, enquanto o outro grupo lá estava. Depois invertíamos. De todas as explicações dadas na primeira parte da **Visita**, esta era a que mais interessava os alunos, que sentiam que estavam entrando num espaço reservado, oculto do público, *cheio de tecnologia*. É inegável a atratividade que a tecnologia exerce sobre crianças e jovens. Ficavam ainda mais empolgados quando descobriam que, sem o trabalho do iluminador, o ator não era sequer visto. Por alguns depoimentos, percebi que uma parte dos alunos considerou que a iluminação era uma das coisas mais importantes no Teatro, pois podia transformar a encenação num grande sucesso ou estragar o trabalho, caso o iluminador errasse na hora da cena ou não preparasse adequadamente os refletores antes, ou mesmo se o ator não se posicionasse no local combinado. Houve quem comentasse o trabalho do iluminador como de uma espécie de Deus do Teatro, pois tinha o poder de iluminar, sonorizar, escurecer, e ainda podia avisar ao público e aos atores a hora exata em que o espetáculo começaria, através dos três toques da campainha.

Além disso, a chamada “cena das perseguições”, uma curta demonstração de luz e som com atores saindo e entrando pelas coxias (e iniciando-se com o personagem Seu Gouveia saindo de dentro da caixa do ponto), geralmente os fazia vibrar e gargalhar.

2.3 A experiência de ver: descobrindo o teatro

Todo olho traz consigo sua névoa
(Georges Didi-Huberman)

Quando me referi, no subcapítulo anterior, ao fato de que eu e os outros guias tínhamos nos comportado como o tão contestado professor que age como o detentor de um saber que deve, de algum modo, ser transmitido aos seus alunos, não o fiz endossando essa ideia do senso comum, embora também não a tenha criticado. Ao procurarmos estabelecer contato com os estudantes mediante uma linguagem informativa à qual estavam acostumados, sem nenhuma pressa para fazê-los construir o conhecimento nem buscando provocá-los demais com desafios ou performances de animadores de auditório, quisemos apenas relaxá-los, deixando que ouvissem nosso discurso da maneira usual. Esse modo usual de comunicação⁸⁴ se mostrou extremamente importante não apenas para conquistar a confiança dos alunos (mesmo que não parecessem/estivessem muito interessados no que dizíamos), como para que a surpresa da segunda parte fosse efetiva. O efeito dos personagens adentrando nossa “aula” e revirando esse modo morno de ensinar, só se mostraria poderoso se estivéssemos há algum tempo praticando essa performance tão familiar para os estudantes. Por mais que tivéssemos informações interessantes, que poderiam abrir seus olhos para a importância da vida artística e cultural, para a necessidade da preservação do patrimônio, para a validade da pesquisa e transmissão da História e para a urgência da luta por nossos direitos e sonhos, o mais importante, para nós, não era que os estudantes adquirissem conhecimentos, mas que passassem por uma experiência. Nunca me preocupei se as informações que transmitimos – às vezes com grande esforço, quando a atenção era pouca e a dispersão, muita – haviam sido memorizadas; minha intenção sempre foi tentar proporcionar uma experiência positiva, de boa qualidade, essa sim, que pudesse ser memorável, mesmo que inconscientemente, para influenciar o visitante a desejar procurar novamente o teatro ou outra atividade artística em busca de mais experiências como esta.

⁸⁴ O básico: a guia fala, apresenta informações, tenta fazer com que os alunos se interessem, faz perguntas, tenta fazer com que participem.

2.3.1. Educação e experiência

Nesse sentido, a experiência incluiu, é claro, a educação do olhar: a percepção de que há sempre mais o que olhar e perceber se perscrutarmos, *com vontade de ver*, o que há em nosso redor. No caso da maior parte desses estudantes, que já conheciam o Teatro Municipal, que passavam às vezes diariamente em frente à sua fachada, que já haviam participado de peças, formaturas, apresentações musicais e de dança, algumas vezes na plateia, e outras até mesmo no palco, as descobertas de detalhes, curiosidades, informações históricas e, principalmente, o acesso às áreas incomuns, poderiam se constituir em espantosas descobertas, talvez até mais do que para o visitante que tivesse vindo de fora, para quem tudo era novidade. Para aqueles que nunca haviam se interessado pelo Teatro, entrar numa cabine de luz e ver o palco se colorindo ao girar um botão poderia ser surpreendente, assim como saber de quem são os nomes escritos na fachada do Teatro e porque estão ali, para aqueles que por lá sempre passaram e nunca tinham reparado nos cinco nomes pintados na fachada ou nas três máscaras com diferentes expressões acima das portas. Havia também os que já tinham certa curiosidade e mesmo fascinação pelo teatro, e que muito se empolgavam com boa parte da visita, principalmente ao serem guiados pelos locais “secretos” e “escondidos ou separados do público”, como os camarins, coxias, palco, cabine.⁸⁵

A palavra “experiência” que, para um entendimento comum (e que tenho usado aqui), pode ser lida como “vivência” (“vivi algo”, “passei por algo”, “sofri algo”, “participei de algo”), tem o sentido geral de “forma de conhecimento”, de acordo com o dicionário Houaiss (2007). Deixando de lado a primeira acepção (“experimentação, experimento”), que é ligada ao método científico, na segunda acepção, temos, da filosofia: “qualquer conhecimento obtido por meio dos sentidos”; na terceira: “forma de conhecimento abrangente, não organizado, ou de sabedoria, adquirida de maneira espontânea durante a vida; prática (*viveu muito, tem muita experiência*)”; e, na quarta: “forma de conhecimento específico, ou de perícia que, adquirida por meio de aprendizado sistemático, se aprimora com o correr do tempo”. Na realidade, a ideia de conhecimento está implícita na experiência vista como vivência, pois sempre que passamos por algo, ou algo nos acontece, ou participamos de algo, ou sofremos algo, vivemos algum tipo de transformação que pode ser entendida como um aprendizado. Entretanto, este aprendizado não é necessariamente alguma coisa que conseguiremos transformar em palavra, em ideia, em razão, ou seja, em *logos*. O sentido da experiência nem sempre é um sentido racional, traduzível

⁸⁵ Depoimentos sobre as descobertas que dão um novo sentido ou que desvelam os segredos do Teatro e de sua arte podem ser lido nos anexos desta Tese. Também na descrição feita no capítulo 1 há vários depoimentos neste sentido.

e transmissível, ele pode estar relacionado mais à sensação de *presença*, de uma experiência vivida como intensidade, tal como nos faz ver Gumbrecht (2010, p.128), ao discorrer sobre a experiência estética como “momentos de intensidade” e “momentos de experiência vivida”.

Dessa forma, quando penso no “aprendizado” que cada um desses alunos possa ter tido no contato com a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, incluindo essa primeira parte, que mostra-se mais próxima a um modo tradicional de transmissão de conhecimentos, não o faço pensando nas informações que ele possa sorver e que depois seja capaz de passar adiante, e sim nos efeitos difusos, mas poderosos, que uma experiência interessante pode proporcionar. Neste sentido, estou plenamente de acordo com o encenador Enrique Diaz que, embora no trecho citado abaixo esteja se referindo ao espetáculo teatral **In on it**,⁸⁶ e não a um tipo qualquer de aula, deixou clara sua preferência pelo processo de decifração/construção de sentidos ao invés da simples afirmação de um suposto conhecimento: “a ideia de passar o conhecimento eu detesto. Sabe, ‘eu tenho o conhecimento, eu passo o conhecimento’, eu acho horrível. A ideia de provocar uma experiência – é claro, consequente - eu acho mais interessante” (DIAZ apud GUIMARÃES, p.80).⁸⁷

O que importa para mim é que o espectador-aluno se conscientize de que pode aprender a ver/ler (leitura da fachada, cabine de luz); que aprenda que coisas se transformam e são transformadas a partir do desejo, do trabalho, da luta comunitária, ou que se acabam justamente pela inércia, pela falta de iniciativa, pela ignorância (abandono do Teatro, reformas no teatro, campanhas e projetos, elementos que existiam e não existem mais, coisas que mudaram de função, teatros que acabam e são comprados por supermercados, novos teatros, erguidos graças aos esforços de muitos). Acredito que o aprendizado se revela importante quando as pessoas passam por essa “experiência vivida”, sobretudo quando se maravilham, se surpreendem, se divertem ou se emocionam. Tendo passado pelo que passaram, elas irão valorizar, mais do que o conteúdo de um aprendizado, as possibilidades de novos aprendizados e de ações que lhes foram descortinadas a partir dessa experiência, a partir do que lhes interessou, tocou, alegrou ou comoveu.

Em seu livro **Tremores: escritos sobre experiência** (2014), Jorge Larrosa irá discorrer, dentre outras coisas, sobre a experiência como possibilidade educacional. Para ele, a experiência seria justamente o oposto da acumulação de informações, visto que “a informação

⁸⁶ Peça teatral escrita por Daniel MacIvor. A montagem foi dirigida por Enrique Diaz, tendo no elenco os atores Emílio de Mello e Fernando Eiras. O espetáculo estreou no dia 26 de março de 2009.

⁸⁷ A entrevista de Enrique Diaz realizada pela revista Bravo foi consultada por Guimarães no site da Bravo on line em novembro de 2011 (<http://bravonline.abril.com.br/teatro-e-danca#>). Ao tentar entrar no link, ele redireciona para as edições online da revista Superinteressante, de modo que não tive acesso ao original citado por Guimarães.

não faz outra coisa que cancelar nossas possibilidades de experiência” (LARROSA, 2014, p.19). Analisando a contemporaneidade, o filósofo e educador, que se apoia em obras de Walter Benjamin,⁸⁸ observa que a experiência é cada vez mais rara nas atuais condições em que se vive. Numa sociedade da informação, em que todos procuram ser “bem informados” e todos devem emitir suas “opiniões” a partir dessas informações, a experiência parece impossível: “Depois da informação, vem a opinião. No entanto, a obsessão pela opinião também anula nossas possibilidades de experiência, também faz com que nada nos aconteça” (LARROSA, 2014, p.20). Ele considera o jornalismo (idem, p.21) como a “fabricação da informação e a fabricação da opinião”, avaliando que sua ação, ao ocupar “todo o espaço do acontecer”, “destrói a experiência”. Assim, um sujeito transpassado de informação e opinião, orientado pelo jornalismo diário, é um sujeito “incapaz da experiência”, pois seu mundo não vai além das notícias e dos discursos. Larrosa avalia, ainda, que o par informação/opinião é também utilizado na educação: “Primeiro é preciso informar-se e, depois, há de opinar, há que dar uma opinião obviamente própria, crítica e pessoal sobre o que quer que seja [...]. Informados sobre qualquer coisa, nós opinamos. Esse ‘opinar’ se reduz, na maioria das ocasiões, em estar a favor ou contra” (idem).

Para além de todas as impossibilidades de passar, fazer ou ter experiências numa sociedade que valoriza prioritariamente a informação, a opinião, a velocidade (não há tempo a perder) e o trabalho (não se pode parar de agir, de fazer coisas, não se pode aquietar), Larrosa imagina o quanto a palavra experiência pode permitir pensar, dizer e fazer no campo pedagógico. Mas, para “explorar as possibilidades de um pensamento da educação elaborado a partir da experiência, é preciso fazer, me parece, duas coisas: reivindicar a experiência e fazer soar de outro modo a palavra experiência” (LARROSA, 2014, p.38), que foi entendida, desde a filosofia clássica, “como um modo de conhecimento inferior” (idem, p.39). Banida da ideia de ciência, que busca um saber universal (o saber da experiência é singular), a experiência foi também banida da filosofia clássica, segundo Larrosa:

A filosofia clássica, como ontologia, como dialética, como saber segundo princípios, busca verdades que sejam independentes da experiência, que sejam válidas com independência da experiência. A razão tem que ser pura, tem que produzir ideias claras e distintas, e a experiência é sempre impura, confusa, demasiado ligada ao tempo, à fugacidade e imutabilidade do tempo, demasiado ligada a situações concretas, particulares, contextuais, demasiado vinculada ao nosso corpo, às nossas paixões, a nossos amores e a nossos ódios. (LARROSA, 2014, p.39)

⁸⁸ Cf. principalmente BENJAMIN, Walter. O narrador. In: *Magia e Técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. 8ª ed. São Paulo : Brasiliense, 2012, p.213 e ss. (Obras escolhidas, v.1).

Contra esse menosprezo e esse exílio ao qual a experiência foi relegada pela razão ocidental, Larrosa procura reivindicar e dignificar a experiência, dignificando e reivindicando “tudo aquilo que tanto a filosofia como a ciência tradicionalmente rechaçam: a subjetividade, a incerteza, a provisoriedade, o corpo, a fugacidade, a finitude, a vida...” (idem, p.40). Acredito que valorizar a experiência é possibilitar ao aluno esse contato consigo mesmo e com o mundo, sem esperar que ele reproduza a “resposta certa”, mas admitir cada resposta, e cada “não – resposta”, para que ele possa, aos poucos, sentir suas próprias perguntas e chegar a suas próprias conclusões. Se a experiência “é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca” (LARROSA, 2014, P.18), creio poder falar em experiência da **Visita-Espetáculo** ao valorizar as pequenas descobertas, reflexões e emoções de cada um que por ela passou, quer como tripulação, quer como viajante, quer como *Anfitrião*, quer como convidado.

2.3.2. Os desvelamentos realizados pelos visitantes

Dentre essas pequenas descobertas, menciono aqui algumas que se referem especialmente à primeira parte da **Visita**, mas que às vezes tocam também as outras duas partes. Essas foram registradas nos questionários que distribuimos para 890 alunos que participaram da **Visita-Espetáculo**.⁸⁹ Nesta primeira questão não havia opções a serem selecionadas, ou seja, a resposta não era sugerida, de modo que os respondentes deveriam tentar lembrar das informações sem sugestões. Desses alunos, 264 não responderam nada ou apenas atribuíram qualidades ao(s) item(ns), sendo que, ainda dentro dos 264, 175 entenderam de forma equivocada a questão e marcaram uma ou mais opções ao invés de responderem o que lembravam de cada item.

Dos 626 que responderam, 353 (56,38%) mencionaram a existência, na fachada do Teatro, de três máscaras ou rostos, uma acima de cada porta do Teatro, representando a comédia, o drama e a tragédia (mesmo tendo errado, muitas vezes, a indicação dos gêneros); 313 alunos (50%) mencionaram a iluminação de um modo geral ou mais específico; 256 alunos (40,89%) se lembraram de mencionar que houve reformas no Teatro; 225 alunos (35,94%) mencionaram as esculturas representando Apolo e as musas da Música e da Poesia no alto do Teatro; 174 (27,79%) se lembraram da campanha ou da “pancada de Molière”, que sinaliza o

⁸⁹ Como foi esclarecido na introdução, os questionários foram sendo reformulados de acordo com as necessidades. Desse modo, embora tenha inserido ao todo 1408 questionários no sistema do FormSUS, em apenas 890 destes havia uma questão que solicitava aos estudantes que escrevessem uma ou mais informações da qual lembrassem, referente a cada um dos itens citados. Os itens eram: “Elementos da fachada do Teatro”, “História do Teatro Municipal”, “História do Teatro amador em São João del-Rei”, “Funcionamento da e de luz” e “Características da caixa cênica (palco)”.

início do espetáculo; 150 (23,96%) registraram os nomes de figuras ilustres destacados na fachada; 148 (23,64%) mencionaram as coxias, e o alçapão foi mencionado por 121 alunos (19,32%). Sobre a história do Teatro amador, 96 (15,33%) alunos mencionaram a existência de grupos ou artistas amadores. Para melhor visualização, veja a tabela abaixo:

Elementos mais citados pelos alunos – questionários de 2011 a 2013 (626 alunos, mais de uma resposta por aluno)	Quantidade	Porcentagem
Máscaras representando o drama, a comédia e a tragédia (fachada)	353	56,4%
Iluminação (Cabine de luz e palco)	313	50%
Reformas feitas no Teatro Municipal (história do TM)	256	40,9%
Esculturas de Apolo e musas (fachada)	225	36%
Campainha /pancada de Molière (cabine de luz e palco)	174	27,8%
Nomes de artistas ilustres (fachada)	150	24%
Coxias (palco)	148	23,6%
Alçapão (palco)	121	19,3%
Grupos e artistas amadores (história do teatro amador)	96	15,3%

Somando o total de questionários de 2011 a 2013 (890) aos 236 questionários aplicados em 2014, que não discriminavam cada item (de modo que as respostas foram mais breves),⁹⁰ constata-se que em 717 deles (63,68%) há menções a um ou mais elementos da cabine de luz e som, ou simplesmente uma referência à cabine; em 691 (61,37%) fala-se sobre a fachada; em 634 (53,31%), há menções à caixa cênica; em 526 (46,71%) fala-se da história do Teatro Municipal e, em 400 (apenas 35,52% dos questionários), os alunos mencionam alguma informação sobre o teatro amador e/ou sua história.

Referências aos itens: Fachada, história do TM, história do teatro amador, cabine de luz e caixa cênica – questionários de 2011 a 2014 (862 alunos, mais de uma resposta por aluno)	Quantidade	Porcentagem
Elementos da cabine de luz / referência à cabine em geral	717	63,7%
Referências à fachada ou a elementos dela	691	61,4%
Referências à caixa cênica ou aos seus elementos	634	53,3%
Referências à história do Teatro Municipal	526	46,7%
Referências ao teatro amador e sua história	400	27,8%

Ao analisar esses dados, tentando entender o porquê desses diferentes valores, arrisco algumas conclusões. Como já havia antecipado, acredito que a campeã de citações, a

⁹⁰ Nos questionários de 2014 destinados aos jovens a partir do 7º ano, a questão era: “Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a informações históricas, técnicas e sobre a linguagem do teatro; fale um pouco de algo que você se lembre e diga por que te marcou”; já para os alunos mais novos, a questão era ainda mais simples: “O que você achou mais interessante durante este passeio na parte das explicações?”

cabine de luz e som, havia despertado o interesse de muitos alunos por vários motivos: primeiramente, por tratar-se de um local que pode ser considerado restrito, desconhecido ou mesmo secreto, pois poucas pessoas têm acesso, fazem com que o aluno, ao ser convidado a nele entrar já se sinta, de alguma forma, privilegiado; em segundo lugar, por possuir aparelhos eletrônicos que, podendo ser controlados por um único funcionário, provocam transformações na parte mais importante do Teatro, o palco. Além disso, acredito que a metodologia de ensino-aprendizagem aplicada nesse momento, baseada em explicações com demonstrações, mesmo que não os leve a adquirir nenhum conhecimento real, mostra que é possível, com treinamento, adquirir habilidade suficiente para mexer em tudo aquilo. A explicação sobre algo concreto e que está ao alcance do aluno é sempre mais significativa.

Em segundo lugar temos a leitura da fachada que, acredito, além de ser impactante por constituir o primeiro momento da atividade, representa algo de grande valor para o aprendiz, - que inclusive já foi mencionado anteriormente -, e que posso chamar de *estranhamento do que é familiar*. O fato de que a maior parte dos alunos participantes conheciam o Teatro e por ele passavam, muitas vezes diariamente, sem, no entanto, observá-lo atentamente, nublou seu olhar, impedindo-os de ver que, justamente essa parte que estava mais à vista, a “cara” do Teatro Municipal, podia esconder sentidos impensados e, portanto, poderia passar por um processo de decifração. Como se estivessem sendo apresentados a hieróglifos egípcios,⁹¹ nossos visitantes iam vendo desvendados, aos poucos, figuras e nomes incrustados na fachada, e percebiam que havia muito mais sentido ali do que jamais imaginariam. Acredito que a descoberta de que é possível descobrir alguma coisa nova, diferente, mesmo naquilo que lhe parece mais familiar e banal, é algo muito surpreendente para quem está acostumado a “aprender” coisas que não lhe dizem respeito, como já foi mencionado aqui a partir das críticas de Ortega Y Gasset.

Apesar de ter ficado em terceiro lugar na quantidade de citações quanto às informações, o momento em que estão na caixa cênica, por ser o local onde ocorre o encontro com os atores, foi o preferido para a maior parte dos alunos. Infelizmente não há uma questão que esteja presente em todos os questionários e que possa ser citada para provar o que digo; mas não tenho dúvidas dessa afirmação, seja pelos comentários gerais que podem ser lidos nos questionários, seja pela reação dos alunos durante a **Visita**. Apenas alunos de quatro sessões receberam um modelo de questionário que continha a questão “O que você achou mais interessante durante esse passeio?” (modelo aplicado aos mais jovens) e “o que você achou

⁹¹ Será que é por isso que um dos alunos confundiu a influência greco-romana com a influência egípcia em sua resposta sobre a fachada?

mais interessante na atividade?” (modelo aplicado aos mais velhos). Não havia opções, mas, após analisar as respostas dos 112 respondentes (69 crianças e 43 jovens), pude concluir que o que elas mais gostaram foi das cenas teatrais (33,93%), seguidas das explicações do palco com os personagens (18,75%) e da cabine de luz/iluminação (17,86%). 8,93% dos respondentes disse ter gostado dos personagens; a mesma porcentagem disse que gostou de “tudo”. Mencionaram, ainda, o passeio no ônibus, o passeio no teatro, a leitura da fachada, as estátuas, os vitrais, a história do teatro e seus criadores, os camarins, as coxias, o sentir-se como ator e a dificuldade em ser ator, a beleza do pianista e de uma das atrizes, as explicações e informações sobre o teatro, o trabalho dos atores e os *causos* contados. É importante acrescentar que algumas crianças e mesmo jovens quando se referem às cenas estão tratando de toda a participação dos atores, desde a intervenção às cenas que fazem separado do público. Dessa forma, nesse caso específico eu não saberia dizer se todas as respostas que computamos como sendo “cenas teatrais” se referem apenas às cenas ou a tudo o que fazem os atores na **Visita** (intervenções e cenas).

A menção à história do Teatro Municipal em quarto lugar e as considerações sobre o teatro amador, em quinto, eram esperadas. Saber que o Teatro se transformou várias vezes, que esteve fechado por motivos de segurança, que os locais na plateia eram organizados de acordo com o poder aquisitivo, que houve uma campanha que mobilizou muita gente para salvar o Teatro Municipal são informações relevantes para os jovens frequentadores do Teatro Municipal de São João del-Rei. Muitos se admiraram ao ver as mudanças, pois o Teatro tinha uma fachada completamente diferente quando foi erguido, possuía escadas externas, três andares, era cercado; alguns mostraram-se satisfeitos em saber que a cidade se uniu algumas vezes em prol da construção e reforma do Teatro. Já com relação ao teatro amador, acredito que acabou sendo pouco mencionado devido principalmente à maneira mais tradicional de apresentá-lo: muitas informações em pouco tempo, utilizando para isso a exposição mediada por slides. Assim, penso que os alunos apenas ficaram contentes em saber que há uma história do teatro importante em São João del-Rei, além de outras informações mais conceituais sobre o que é e como funcionavam os grupos amadores antigos. Alguns também mostraram ter ficado sensibilizados pelo amor dos antigos amadores de São João del-Rei pelo teatro, e pelo fato de que um teatro tão importante como o Teatro Artur Azevedo, sede do Clube Teatral Artur Azevedo, tenha dado lugar a um supermercado após a morte do principal mentor do grupo. Sabendo dessa informação, arrisco dizer que alguns deles não passam pelo supermercado do mesmo jeito que passavam antes.

E por que será que os elementos mais mencionados foram as máscaras representando a comédia, a tragédia e o drama? Acredito haver dois motivos principais para isso: em primeiro lugar, a maior parte das pessoas sabe que o símbolo do teatro são duas máscaras, uma sorridente e outra triste; em segundo lugar, é necessário ser um bom observador para perceber que os rostos acima de cada uma das portas possuem diferentes expressões. E, de fato, grande parte dos visitantes mostrou nunca haver reparado nessas expressões.

Apesar de mais visitantes terem mencionado a cabine de luz, o segundo lugar de menções a elementos específicos ficou com a *iluminação*, e esse interesse pode ser facilmente compreendido não apenas pelo que já foi dito com relação a cabine, mas porque, me parece, os visitantes nunca haviam refletido sobre a importância da iluminação para o Teatro. Além disso, algumas das demonstrações de luz e som, utilizando muitas cores e efeitos, foram muito apreciadas pelos alunos.

As reformas feitas no Teatro também foram mencionadas, e ficaram em terceiro lugar, acredito que por dois motivos principais: pela exibição do “antes e depois” nos slides, sobre a primeira reforma, que terminou em 1925 e alterou a fachada do prédio, e por causa da ênfase que damos na importância da Campanha para salvar o Teatro Municipal do abandono, que resultou na última grande reforma, concluída em 2003. Também, no caso dessa segunda reforma, há os painéis demonstrativos que exibem informações e fotos, situados no hall superior.

Os elementos da caixa cênica mais mencionados foram as coxias e o alçapão. O primeiro, acredito que tenha sido muito lembrado porque marca a primeira intervenção do personagem Juquinha, que confunde coxia com coxinha, e faz com que muitos visitantes acabem memorizando esse nome; já o alçapão, elemento extinto, que é mencionado justamente para mostrar as transformações do palco, é muito lembrado também por vários motivos: em primeiro lugar, parece ter sido um dos momentos mais marcantes das intervenções a hora em que a guia mencionava o nome “alçapão” e o personagem Juquinha atirava um sapo de borracha em direção ao local apontado (o qual vinha a cair, muitas vezes, na cabeça da guia ou de algum visitante); era sempre uma surpresa, um susto, uma confusão, uma diversão. Em segundo lugar, havia muitas histórias contadas pelos guias sobre o alçapão: como ele era muito usado nos espetáculos antigos de mágica, para aparecimentos, desaparecimentos e transformações; como era utilizado para a aparição do diabo em mágicas e peças sacras (o que acarretava um rebuliço na família); além disso, por se tratar de uma abertura do palco que conduzia ao porão, assim como a caixa do ponto (que ainda existe, e é mostrada durante as demonstrações de luz e som

servindo como entrada do Gouveia no palco pela primeira vez), muitas vezes os alunos confundiam-se e, querendo mencionar a caixa do ponto, falavam em alçapão.

Essas pequenas descobertas, portanto, estão relacionadas diretamente a um desvelamento que surpreende, seja por revelarem algo que estava “na cara” e o olho jamais tinha atentado, seja por mostrarem que há signos a serem lidos em locais impensados (como na fachada de um teatro), seja porque mostram como tudo se transforma e pode ser transformado por aqueles que assim o desejam e lutam por isso. O mais surpreendente, no entanto, foi o convite feito aos visitantes para participarem de um jogo que eles não sabiam que iriam jogar. Para analisar esse momento com mais ferramentas, preparei um capítulo mais teórico voltado para se rever os conceitos de jogo propostos por pensadores que se dedicaram a refletir de que maneira a ideia de jogo impregna nossa cultura – com destaque para a arte – e a vida em geral.

CAPÍTULO 3

O JOGO NO TEATRO: O PRAZER DA PARTICIPAÇÃO AQUI E AGORA

Não há em nosso tempo, em nosso mundo, espectadores de teatro que não sejam jogadores em potencial.

(Denis Guénoun)

Com essa frase, Denis Guénoun expressa o que leva muita gente a se tornar espectador: a vontade de participar de um evento, compartilhando com o(s) jogador(es) ações e emoções, pronto para entrar em campo ou pular no palco, se permitido for. Mesmo quando essa participação se limita a gritos, palmas, vaías, movimentos de ola ou a energia de um olhar pleno de atenção, o espectador motivado anseia pelo jogo, quer jogar também, entrega-se ao jogo tanto quanto os jogadores. Apesar de podermos observar melhor essa atitude no público dos esportes, sobretudo no do futebol, no caso de nosso país, também nas artes cênicas essa afirmação procede, em que pese o número reduzido de espectadores e a tendência maior à introspecção.

Ao chamar o espectador de “jogador em potencial”, e não de “ator em potencial”, Guénoun sublinha a concepção de uma arte teatral entendida como jogo, possuindo a atratividade, a estrutura formal e o modo de participação característicos do jogo.⁹² No caso dessa Tese, quando me refiro a jogo e interatividade no teatro, estou tratando de espetáculos e performances capazes de levarem o espectador a se sentir no jogo e desejar jogar também, interagindo *de fato* ou apenas participando internamente do jogo. Há muitos eventos cênicos que almejam e praticamente obrigam a participação direta daquele que, a princípio, acorreu ao espetáculo pensando apenas em assisti-lo: há os que chamam voluntários ou escolhem uma “vítima” do meio do público, levando-o a subir ao palco; há os que solicitam uma resposta corporal ou verbal dos que estão na plateia; há os que, de diversas maneiras, destacam um ou mais espectadores tornando-os visíveis, muitas vezes contra a sua vontade, gerando certo mal-estar. Mas, no jogo, não adianta constranger ninguém a jogar, como veremos mais adiante, de modo que, ao tratar aqui de interatividade no teatro, foco na interatividade *dentro do jogo*, em que há a anuência do espectador, que, saindo ou não do espaço do observador, entra no jogo. Para tanto, o espectador deve estar estimulado, tornando-se, como aquele sujeito ao qual se

⁹² No francês, embora o verbo “jouer” signifique tanto “jogar” como “atuar” ou “interpretar”, existem duas palavras que designam prioritariamente ator: “acteur” e “comédien”. Como a tradução brasileira optou pelo termo “jogador”, entendo que, ao escolher a palavra “joueur”, Guénoun estava enfatizando o caráter lúdico do ator, sua vontade de jogo, ao invés de seu caráter expressivo ou interpretativo. Isso é reforçado pela leitura de seu livro, que não deixa dúvidas dessa sua concepção.

refere Guénoun, um “jogador em potencial”, que, mesmo que não “entre em campo”, ao menos faça parte de uma “torcida” de observadores interessada, respondendo voluntariamente aos apelos dos jogadores ou do espetáculo.

Conceber e perceber o teatro como um jogo significa, então, criar ou descobrir nesta arte elementos formais e modos de participação característicos do jogo. Ao se debruçarem sobre o tema, estudiosos como o historiador Johan Huizinga, o sociólogo Roger Caillois e o filósofo Hans-Georg Gadamer expuseram essa possibilidade de entendimento da arte – e, em particular, do teatro – como jogo a partir da compreensão de cada um dos elementos fundamentais e da estrutura básica do jogo. Em seus escritos, Huizinga e Caillois trataram de elaborar conceituações, elencar características, estabelecer categorias e indicar a presença dessas características em atividades próprias aos humanos, percebendo o modo de ser do jogo não apenas na arte, como também nas instituições, na guerra, no direito e no cerimonial religioso, dentre outras instâncias, sempre realizando fecundas reflexões.⁹³ Já Gadamer, considerando o jogo como metáfora da arte, traz subsídios para a discussão em torno do modo de ser do jogo e da arte. Será a partir dessas considerações, reflexões, conceituações e categorizações que refletirei sobre o teatro enquanto jogo.

3.1. Preparando o terreno: considerações iniciais sobre jogo

O jogo é uma função elementar da vida do homem, de tal sorte que a cultura humana, sem um elemento de jogo, é impensável. (GADAMER, 1985, p.38)

O verbo jogar é utilizado em todas as culturas, com muitas variações, abrangendo usos os mais diversos. São jogos explícitos ou implícitos, em que o indivíduo procura superar-se ou superar o outro (competições, batalhas, intrigas), criar, descobrindo novas formas de combinar e organizar (coisas, palavras, sons, movimentos, ritmos, imagens etc), ou apenas divertir-se e entreter-se, destruindo o tédio ao formular regras e objetivos capazes de transformar uma atividade maçante em algo mais interessante. Enfim, parece que jogar é uma maneira de existir. Mas o que se pretende aqui não é buscar generalizações ou conclusões,

⁹³ As obras de Huizinga e Caillois são consideradas dois clássicos sobre o tema. Entretanto, como foram escritas em 1938 e 1958, respectivamente, não tratam evidentemente do jogo eletrônico (videogames, jogos para computador, jogos online) ou de outros jogos criados mais recentemente. A idade das obras também explica determinados preconceitos, como se referir aos povos autóctones de regiões não europeias como “selvagens” ou “primitivos”, algo que Huizinga faz, e com toda a naturalidade.

apenas olhar para esse mundo paralelo (para onde escapamos a qualquer momento) em que a ação está sempre perseguindo um sentido.

3.1.1. O Jogo na linguagem

No capítulo dois da obra “Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura” (1999), Johan Huizinga apresenta um estudo linguístico das origens e modificações do signo “jogo”, indicando os vários termos que o expressam em seus múltiplos significados no desenvolvimento de várias línguas. A partir de suas pesquisas, pode-se chegar à conclusão de que o jogo está presente em todas as culturas, mas os termos usados em cada uma nem sempre vão se referir a um mesmo conceito, alguns deles abrangendo mais características do que outros e, conseqüentemente, cobrindo mais áreas. Alguns termos apresentam sentidos bem diversos e algumas línguas utilizam muitas palavras para expressar a totalidade que o termo “jogo”, que é mais geral, significa.

Auxiliado por estudiosos de diferentes idiomas, Huizinga investiga o conceito de “jogo” em várias línguas antigas, tais como o grego, o latim, o sânscrito, o chinês, o japonês, o blackfoot (língua de indígenas norte-americanos), as línguas semíticas (das quais se originaram o árabe, o hebraico e os idiomas falados na Etiópia) e as línguas germânicas (de onde vieram o alemão, o inglês, o sueco e o holandês, dentre outras). Conferindo significados e sentidos, ele expõe algumas diferenças entre o seu entendimento do conceito de “jogo” e os conceitos das línguas e culturas antigas. Um dos exemplos mais marcantes dessa discordância diz respeito à ideia de competição, que não é incluída no conceito mais geral de jogo por várias culturas. Na Grécia antiga, por exemplo, enquanto o termo *agôn* expressa competição, disputa (incluindo todas as disputas olímpicas, atletismo, lutas) a palavra *paidia*, relacionada à criança e considerada por Huizinga como uma das palavras que designa o jogo em geral, expressa não apenas a brincadeira infantil, mas inclui outras formas lúdicas em que as ideias de despreocupação e alegria são a tônica. Apesar dos questionamentos que já havia recebido antes da publicação de “Homo Ludens”, Huizinga manteve no livro a inclusão de *agôn* na categoria geral de jogo.⁹⁴ Segundo ele (2008, p. 36), “o *agôn* na vida dos gregos, ou a competição em qualquer outra parte do mundo, possui todas as características formais do jogo

⁹⁴Huizinga foi criticado pelo filólogo e professor Bolkestein em uma conferência anterior à edição deste livro. Bolkestein julgava ser errôneo falar em jogo ao referir-se às competições gregas, visto que tais competições faziam parte de várias instâncias da vida grega que nada tinham a ver com jogo. Segundo seu raciocínio, se tais competições fossem tratadas como jogo, então tudo na vida de um grego seria jogo. A discussão ocupa as páginas 35, 36 e 37, mas continua a ecoar até a página 47.

e, quanto à sua função, pertence quase inteiramente ao domínio da festa, isto é, ao domínio lúdico.”

A palavra “jogo” e o verbo “jogar” podem, por outro lado, possuir muito mais usos do que esses termos em português: temos exemplos do verbo “jogar” estendido para outros fins, como no caso do francês e do inglês, que o utilizam para indicar não apenas a participação num jogo como também para o ato de tocar um instrumento ou mesmo atuar numa peça. Os significados de “jogar” e termos semelhantes, em suas diversas formas, geralmente são bem amplos nas várias línguas, incluindo desde “atirar” e “lançar”, como no caso do português, bem como “saltar”, “dançar”, fazer movimentos rápidos em geral, “balançar”, “troçar”, “contar piadas”, “farejar”, “simular”, “esvoaçar”, “brilhar” e tantas outras, nas várias línguas pesquisadas por Huizinga e seus colaboradores. É interessante também conferir as limitações dos termos em cada língua. Se em francês, como já mencionado acima, pode-se dizer que um espetáculo de teatro é “jogado”,⁹⁵ em chinês, por exemplo, a palavra “wan”, que designa jogo infantil, dentre outras coisas, não é usada para jogos de azar, competições ou teatro. Segundo o autor (2008, p. 38), as palavras utilizadas para representações, em chinês, têm um sentido mais próximo de “arranjos”, “disposições”, “situações” – sentidos, que, aliás, a palavra “jogo” adquire também em português quando aplicada à arte: quando dizemos “jogo” ao nos referirmos a sons, luzes, cores, formas, dentre outros elementos plásticos, verbais ou musicais, indicamos uma “composição”, um “arranjo”. Pode-se dizer sem risco de errar que toda criação artística possui esse sentido de jogo que, ao ordenar, compor, configurar, estabelece relações diversas entre vários elementos.

O termo latino que designa “jogo”, em seu sentido mais abrangente e geral, é “ludus”. Entretanto, a palavra que deu origem ao termo “jogo”, em português, “jeu”, em francês, “gioco”, em italiano, e “juego”, em espanhol, não foi “ludus”, mas “jocus”, uma palavra que, segundo Huizinga (op.cit., p. 41), “não significa exatamente jogo em latim clássico”. Curiosamente, o mesmo autor nos informa de que “ludus” “não apenas deixa de aparecer nas línguas românicas, mas igualmente (...) quase não deixou nelas qualquer vestígio. Em todas essas línguas, (...) *ludus* foi suplantado por um derivado de *jocus*, cujo sentido específico (gracejar, troçar) foi ampliado para o de jogo em geral” (HUIZINGA, op.cit., p. 41-2). Em que pese a clara relação de *jocus* com a zombaria e o humor - vêm daí as palavras “jocosos” e “jocosidade”, em português -, *jocus*, de acordo com o dicionário

⁹⁵ Como já mencionado antes, o termo “atuar”, em português, é um dos usos para “jogar” (*jouer*), em francês. *Jouer dans un spectacle* traduz-se como atuar num espetáculo.

Houaiss⁹⁶, também significa diversão e brincadeira, aproximando-se, nesse sentido, de jogo. Entrementes Huizinga, já no início de seu livro, mostra que prefere atenuar as relações que o jogo pode estabelecer com a comicidade e o riso, como na seguinte passagem (op. cit., p. 8-9):

O cômico é compreendido pela categoria da não-seriedade e possui certas afinidades com o riso (...), mas sua relação com o jogo é perfeitamente secundária. Considerado em si mesmo, o jogo não é cômico nem para os jogadores nem para o público. (...). A arte mímica do palhaço, cômica e risível, dificilmente pode ser considerada um verdadeiro jogo.

O autor não esclarece em nenhum momento porque considera que a arte do palhaço não seja um verdadeiro jogo. O pesquisador Cauê Krüger, cuja monografia relaciona justamente o jogo e o cômico,⁹⁷ avança a possibilidade de que Huizinga busque “afastar algumas formas (consideradas por ele mesmo como ‘menores’) do âmbito do jogo, no seu esforço de conseguir que seu trabalho tenha uma repercussão favorável dentro do pensamento ‘sério’”. (KRÜGER, 2005, p. 33).⁹⁸ Independentemente do motivo que leva o historiador holandês a tal consideração, interessa aqui mostrar que a relação entre jogo, riso e comicidade é um ponto não resolvido dentro de sua obra, até porque muitas das várias línguas citadas em “Homo Ludens” têm no humor, no gracejo, no riso e na zombaria um dos sentidos da palavra jogo. Isso ocorre com o sânscrito (*divyati*), o chinês (*wan*), o japonês (*asobi*), o árabe (*la'iba*) e o hebraico (*sahaq*). Ainda assim, Huizinga (2008, p.5), mesmo considerando a diversão como uma das características principais do jogo, bane o riso e a comicidade da ideia geral de jogo: “os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso.” (op. cit., p.8).⁹⁹

Se Johan Huizinga procura, nas línguas e nas culturas, identificar as palavras que mais se aproximam do conceito de jogo que ele constrói, desprezando, em certa medida, os sentidos que lhe parecem secundários, Roger Caillois e Gadamer tendem a inspirar-se nesses

⁹⁶ Cf. verbete jog- (elemento de composição antepositivo, do latim).

⁹⁷ Intitulada “Jogo, comicidade e improvisação: o Sombra da rua XV e ‘Os Improvisadores’ da ‘Casa da Comédia’”, a monografia, realizada na área de ciências sociais em 2005, analisa duas performances cômicas em Curitiba - PR, uma das quais de um palhaço.

⁹⁸ Essa desvalorização do cômico por Huizinga é notada também pelo professor Eduardo Menezes, que em artigo de 1974 relaciona o cômico e o lúdico. Cf. em MENEZES, Eduardo Diatay B. O Riso, o cômico e o lúdico. *Revista de Cultura Vozes*, Rio de Janeiro, ano 68, jan./fev.1974, p.14. A desvalorização do cômico – e do jogo – por serem considerados campos excluídos da seriedade será investigada mais adiante.

⁹⁹ Embora considere correta a afirmação de que os jogos citados sejam, de fato, encarados com seriedade (no sentido do empenho dos jogadores), não me parece sensato afirmar que não haja tendência ao riso, principalmente nos jogos infantis. Talvez essa afirmação tenha sentido para a época e para a cultura em que Huizinga esteve inserido, ou, simplesmente, se trate do desprestígio com que a comicidade e o riso foram e são tratados numa sociedade que só dá crédito ao que é realizado dentro da seriedade. Voltarei a esse assunto ao tratar, mais para frente, da comicidade na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**.

usos figurados para enriquecer o conceito de jogo. Em “Verdade e método”, Gadamer utiliza-se da ideia de movimento de vai-e-vem sem objetivo extraída de usos tais como “jogo das ondas”, “jogo das luzes”, “jogo de forças”, “jogo de palavras” e outros para encontrar o sentido de “jogo”. Para ele (1976, p. 29, tradução minha),¹⁰⁰ “o movimento do jogo não possui nenhuma finalidade última, mas ele se renova numa repetição contínua. O movimento de vai-e-vem é tão central para a definição essencial do jogo que se torna indiferente saber quem ou que coisa o executa.”¹⁰¹ Gadamer procura estabelecer que, no jogo, assim como na arte, não importa a subjetividade de quem joga ou de quem assiste ao jogo, mas apenas o jogo, que deve ser visto como sujeito.

Em seu livro “Os jogos e os Homens” (1990, p.10), Caillois afirma que “se o jogo é, verdadeiramente, a mola primordial da civilização, é impossível que seus segundos sentidos não se revelem também instrutivos”. Ele faz uma listagem desses “segundos sentidos”, que incluem jogo enquanto conjunto de peças (jogo de cartas ou xadrez, por exemplo, ou o jogo de velas numa embarcação), jogo enquanto estilo artístico (o jogo de determinado ator, intérprete, músico), o jogo de certos mecanismos, indicando folga em uma engrenagem (como quando se diz que a direção de um carro tem “bom jogo”). Ele também se refere a expressões, como “pôr em jogo” e “jogar sua vida”, às quais seria interessante também acrescentar “ter jogo” (como, no brasileiríssimo, “ter jogo de cintura”). Desses usos ele extrai algumas características que, de fato, também se prestam à caracterização do jogo enquanto atividade cultural, quais sejam: jogo como conjunto: noção de “totalidade fechada, completa e imutável de início, concebida para funcionar sem outra intervenção exterior que não seja a energia que lhe dá o movimento”, contrastando assim com o mundo que está “essencialmente em mudança, cujos dados são praticamente infinitos (...)” (CAILLOIS, 1990, p.10); jogo como característica da performance de artistas: “preso ao texto ou à partitura, o intérprete não deixa de ser livre, dentro de uma certa margem, para manifestar sua personalidade através de inimitáveis cambiantes e variações.” (idem, p.10-11); jogo como folga em um mecanismo: necessidade de certa liberdade para o funcionamento da engrenagem, mas que deve ser uma liberdade controlada, devendo permanecer “no seio do próprio rigor, para que este último adquira ou conserve sua eficácia” (idem, p.12). Das expressões citadas (“por em jogo”, “jogar

¹⁰⁰ Todas as traduções da obra **Verité et Méthode**, edição de 1976, foram por mim realizadas, de modo que sempre transcreverei em nota o trecho original para conferência.

¹⁰¹ « Le mouvement du *jeu* n'a aucun but auquel il se terminerait, mais il se renouvelle dans une continue répétition. Le mouvement de va-et-vient est tellement central pour la définition essentielle du *jeu*, qu'il est indifférent de savoir quelle personne ou quelle chose l'exécute. »

sua vida” e “ter jogo”), se depreende a ideia de risco das duas primeiras, e a ideia de flexibilidade da terceira. Temos aí, então, uma combinação de totalidade, limites, liberdade, invenção, risco, sorte e destreza, noções que são encontráveis na maior parte dos jogos.

3.1.2. O jogo: características, definições, conceitos

O que é o jogo, quais são suas principais características, que atividades apresentam afinidade com o jogo e o que faz do jogo algo tão atrativo tanto para quem joga como para quem assiste? Essas e outras perguntas estão na base das considerações e reflexões tecidas pelos três autores aqui estudados mais minuciosamente.

Preocupado em saber o que é o jogo e qual o seu significado para os jogadores, Huizinga menciona e descarta logo no início de seu livro teorias provenientes da fisiologia e da psicologia que tratam do jogo do ponto de vista apenas de sua utilidade. Segundo ele, o ponto de partida dessas investigações é a importância, a necessidade e a utilidade do jogo como função na vida do homem ou mesmo do animal; entretanto, essas teorias tendem a ligar o jogo a algo que não é o próprio jogo, e deixam de lado características que para Huizinga são fundamentais, como a diversão causada pelo jogo e o seu caráter estético.

Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar e competir. Teorias há, ainda, que o consideram (...) um escape para impulsos prejudiciais, um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral, ou ‘realização do desejo’, ou uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc. (HUIZINGA, 2008, p.4)

Para ele, importa saber por que o jogo é divertido, por que se transforma em uma paixão que envolve totalmente o jogador e o espectador. “A intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas. E, contudo, é nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo” (HUIZINGA, 2008, p. 5). Diferentemente das abordagens citadas, seu estudo se ocupa do jogo enquanto função da cultura: “Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos.” (HUIZINGA, op. cit., p. 6).

Para cumprir seu objetivo de estudar o jogo enquanto função cultural, Huizinga elenca diversas características que percebe no jogo, e que utilizará para formular seu conceito.

A partir desse conceito, então, o historiador irá abordar em seu livro diversas instâncias da cultura que podem ser enfocadas sob o prisma do jogo. Essas instâncias são o Direito, a Guerra, o Conhecimento, a Poesia (onde ele inclui o teatro, via literatura dramática), a Filosofia e a Arte (música, dança, artes plásticas).

Dentre as características fundamentais do jogo listadas pelo autor, temos as seguintes: limites espaciais e temporais; atividade voluntária, livre, capaz de absorver e arrebatá-lo o jogador; suspensão do cotidiano, da “vida real”; tensão, gerada pela imprevisibilidade; presença de ordem e regras. Huizinga (2008, p.11) também aponta o jogo como uma “atividade desinteressada”, situada para além da satisfação imediata de desejos e necessidades.

Huizinga (2008, p. 33-4) formula então um conceito que acredita ser capaz de abranger os jogos “entre os animais, as crianças e os adultos: jogos de força e de destreza, jogos de sorte, de adivinhação, exibições de todo o gênero”:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (HUIZINGA, 2008, p.33)

Classificando o estudo de Huizinga como “original” e “pertinente”, mas “contestável na maioria de suas afirmações”, Roger Caillois (1990, p.23) parece, todavia, concordar com Huizinga na maior parte das vezes no que tange às principais características do jogo. Assim, ele afirma que geralmente os jogos apresentam: liberdade, delimitação no tempo e no espaço, incerteza, improdutividade, regulamentação, ficção. Com a noção de liberdade, tanto ele como Huizinga visam mostrar que o jogador joga voluntariamente, por escolha, “uma vez que, se o jogador fosse (...) obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre” (CAILLOIS, op.cit., p.29); ao evocar a incerteza do jogo, Caillois ressalta seu caráter imprevisível e necessariamente inventivo, que corresponde ao sentimento de tensão incluído por Huizinga em sua conceituação, já que, para este autor, “tensão significa incerteza, acaso” (HUIZINGA, 2008, p. 14). Nas palavras do autor de “Os jogos e os homens”, o jogo é incerto “já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador uma certa liberdade na necessidade de inventar” (CAILLOIS, op.cit., p.29); para Caillois o jogo não é desinteressado, como afirma Huizinga, mas improdutivo. Segundo ele (idem, ibidem), o jogo “não gera nem bens, nem riquezas, nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo

alteração de propriedade no interior do círculo de jogadores, conduz a uma situação idêntica ao início da partida”;¹⁰² com “regulamentação” e “ficção”, Caillois se refere à ideia de que os jogos ora possuem regras, ora são ficcionais. Assim, para ele (idem, p.30), o jogo pode estar sujeito “a convenções que suspendem as leis normais e que instauram momentaneamente uma legislação nova, a única que conta”, ou, como no caso das brincadeiras dramatizadas e do teatro, ser acompanhado “de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal”. Caillois propõe (idem, p.28) que nos jogos de ficção “o sentimento do *como se* substitui a regra e desempenha exatamente a mesma função”.¹⁰³ Já Huizinga, como vimos acima, inclui a obrigatoriedade das regras na formulação de seu conceito de jogo e, embora considere o teatro, assim como os rituais sagrados, um jogo em que há representação, não discorre sobre suas regras.

A contribuição mais significativa de Caillois para o pensamento sobre o jogo foi, a meu ver, sua sugestão de organização dos vários tipos de jogos em categorias, bem como o entendimento de que todo jogo apresenta dois componentes essenciais, em proporções variadas, que ele chamou de *paidia* e *ludus*. Sua proposta organiza os jogos em quatro grupos, a saber: *Agôn* – jogos competitivos; *Alea* – jogos de acaso; *Mimicry* – jogos de representação; *Ilinx* – jogos de vertigem.¹⁰⁴ Os jogos de competição incluem os esportes, combates, jogos de tabuleiro, enfim, todos os jogos em que os jogadores empenham-se no afã de vencer o(s) oponente(s) ou superar um recorde; os jogos de sorte incluem os jogos de cassino, a loteria, as apostas em geral, constituindo-se em jogos que independem dos esforços dos jogadores, mas de algo aleatório que vai decidir o vencedor; os jogos de representação não têm por objetivo vencer uma partida, mas estabelecer uma realidade paralela onde os jogadores atuam na dimensão do *faz-de-conta*. Já os jogos de vertigem incluem brincadeiras e esportes em que o corpo do jogador é agitado de tal maneira que a percepção se desestabiliza, fazendo com que ele atinja “uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão” (CAILLOIS, 1990, p.43). Um jogo pode pertencer

¹⁰² Com essa definição de improdutividade, Caillois visa não excluir do conceito de “jogo” a categoria de jogos de azar e as apostas, que são interessadas mas, segundo o autor, não geram riquezas, apenas promovem uma circulação de valores.

¹⁰³ “Como se” tem a mesma função de “faz de conta que”, que significa representar, agindo como se fosse outra pessoa ou fazendo de conta que é outra pessoa, ou colocando algo no lugar de outra coisa (como o pedaço de pau entre as pernas no lugar do cavalo).

¹⁰⁴ O termo *agôn* foi utilizado por Caillois por significar competição em grego; como já mencionado no início desse capítulo, as atividades competitivas marcaram a cultura da Grécia antiga. O termo *alea* vem do latim e significa jogo de dados e, mais amplamente, sorte, risco. *Mimicry*, em inglês, designa o mimetismo; já *ilinx* também vem do grego e significa o turbilhão das águas, sendo que dele deriva o designativo de vertigem (*ilingos*). (cf. CAILLOIS, 1990, p.33-45)

simultaneamente a dois desses grupos, como, por exemplo, a maior parte dos jogos de carta, que possuem um componente de sorte e outro de esforço intelectual.¹⁰⁵

Como mencionado mais acima, além dessa primeira classificação, Caillois (op. cit., p. 32-3) também propõe que os jogos sejam percebidos através de dois polos opostos: numa extremidade, estaria a *paidia*, onde reina um “princípio comum de diversão, turbulência, improviso e despreocupada expansão através do qual se manifesta uma certa fantasia contida (...)”; na outra, o *ludus*,¹⁰⁶ onde reinam “as regras convencionais, imperiosas e incômodas”.

A abordagem do filósofo Hans-Georg Gadamer, nas obras **Verdade e Método: Traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica** e **A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa** é bastante diferente da abordagem de Huizinga e Caillois. Nelas ele propõe a possibilidade de compreensão da arte mediante o modo de ser do jogo. Por utilizar o conceito de jogo para falar da obra de arte – e seu objetivo principal em “Verdade e Método” é dar validade à arte como forma de conhecimento, como verdade -,¹⁰⁷ não há em Gadamer a intenção de caracterizar, categorizar e empreender um estudo antropológico do jogo na vida dos seres humanos. Mesmo assim, muitas de suas afirmações clareiam, complementam, confirmam e/ou aprofundam o que foi pensado pelos dois outros autores. Para ele (GADAMER, 1976, p. 34), o jogo é, acima de tudo, auto representação: embora cada jogo imponha uma tarefa a ser executada, o que importa em primeira instância é a organização e configuração do movimento lúdico, não a execução desta tarefa.¹⁰⁸ “Assim a auto representação do jogo faz com que o jogador chegue de alguma forma a se representar na medida em que joga alguma coisa e, portanto, representa alguma coisa.” (1976, p.34)¹⁰⁹. As ideias de limitação e liberdade também fazem parte do conceito gadameriano de jogo. Mas Gadamer, por ter seu foco voltado para a experiência estética, mostra-se mais interessado nas relações entre jogo, jogador e espectador do que na formulação das características do jogo.

¹⁰⁵ As considerações de Caillois sobre as possibilidades de combinações entre as categorias podem ser encontradas nas páginas 93-100.

¹⁰⁶ Como vimos na primeira parte desse capítulo, *paidia*, do grego, designa aquilo que é próprio da criança. *Ludus*, palavra latina, designa propriamente jogo.

¹⁰⁷ Cf. SILVA JUNIOR, Almir F. **Estética e hermenêutica: a arte como declaração de verdade** em Gadamer. 2005. 206 f. Tese Doutorado em Filosofia - Departamento de Filosofia, Universidade de São Paulo, São Paulo.

¹⁰⁸ Huizinga (2008, p.13) também alude a essa organização como “ordem”, uma das características que emanam do jogo. Ele relaciona ordem à beleza, à estética, caracterizando o jogo como repleto de qualidades como o ritmo e a harmonia.

¹⁰⁹ « Ainsi l’auto-représentation du jeu fait que le jouer arrive en quelque sorte lui-même à se représenter dans la mesure où il joue à quelque chose et donc représente quelque chose ».

3.2. O fascinante e perturbador mundo do jogo: uma realidade alternativa temporária?

Embora o jogo esteja presente no dia-a-dia de muita gente, seja como entretenimento, meio de vida, profissão, vício, hábito, ou de qualquer outro modo, além de cobrir grande parte do cotidiano da criança e do jovem, a concepção de jogo como uma espécie de mundo “à parte” integra as teorias dos autores aqui estudados, que o entendem como um mundo fechado e carregado de sentido próprio.

Huizinga (2008, p.12) menciona os limites espaciais e temporais que cercam o jogo, destacando-o da vida cotidiana e isolando-o. O jogo “distingue-se da vida ‘comum’ tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa”. Para Huizinga,

a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.¹¹⁰

Caillois (1990, p.26) também situa o jogo como “uma ocupação separada, cuidadosamente isolada do resto da existência, e realizada, em geral, dentro de limites precisos de tempo e de lugar”, ou seja, “um universo reservado, fechado, protegido – um autêntico espaço”. Gadamer (1976, p.33) concorda: “O jogo humano exige seu terreno de jogo. A delimitação do campo reservado ao jogo (...) opõe, sem transição nem intermediário, o mundo do jogo, como um mundo fechado, ao mundo dos objetivos comuns.”¹¹¹ Esse jogo, que é jogado diante do espectador, acontece “distanciado do desenrolar comum do mundo” (GADAMER, 1976,p.55).¹¹²

Enquanto Gadamer opõe o jogo ao “mundo dos objetivos comuns”, Huizinga e Caillois concebem o jogo em oposição à “seriedade”, à “vida real”, ao “trabalho” e à “vida cotidiana”. Assim, para Huizinga (2008, p.8), o jogo “é diametralmente oposto à seriedade”, opondo-se também (idem, p.11) à “vida corrente” e à “vida real”. Como citado anteriormente, ele adiciona à sua conceituação de jogo que este é “acompanhado (...) de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’” (idem, p.33). É ainda Huizinga quem diz: “o valor conceitual de uma palavra é sempre condicionado pela palavra que designa seu oposto. Para

¹¹⁰ Ressalta-se que para Huizinga é muito importante a concepção do ritual religioso como jogo.

¹¹¹ « Le jeu humain exige son terrain de jeu. La délimitation du champ réservé au jeu (...) oppose, sans transition ni intermédiaire le monde du jeu, comme un monde fermé, au monde des buts ordinaires. »

¹¹² « Ce qui se joue devant chacun est à tel point éloigné du déroulement commun du monde, et si retiré et si clos em um cercle independente de signification, qu'il est dénoué de sens pour quiconque de vouloir em sortir pour atteindre quelqu'autre avenir ou quelqu'autre réalité ».

nós, a antítese do jogo é a *seriedade*, e também num sentido muito especial, o *trabalho* (...)” (op. cit., p. 50). Por sua vez Caillois, no parágrafo inaugural de seu livro (1990, p. 9), situa o jogo como oposto à seriedade da vida real e ao mundo do trabalho:

A palavra ‘jogo’ evoca por igual as ideias de facilidade, risco ou habilidade. (...) Evoca uma atividade sem escolhos, mas também sem consequências na vida real. Opõe-se ao caráter sério desta última e, por isso, vê-se qualificada de frívola. Por outro lado, opõe-se ao trabalho, tal como o tempo perdido se opõe ao tempo bem empregue.

O jogo consistiria, portanto, para esses teóricos, num universo fechado, contendo suas próprias regras, e que poderia ser concebido em oposição à seriedade, ao trabalho, à vida cotidiana e ao mundo real. Tais oposições, entretanto, configuram-se problemáticas, visto que aparentemente suprimem do jogo a possibilidade de ser jogado com seriedade ou ter algum valor fora de seu campo fechado, bem como de ser realizado por profissionais, de estar vinculado ao cotidiano ou de ter consequências na vida real.

3.2.1. Jogo, seriedade e trabalho

Huizinga (2008, p. 8), ao estabelecer o jogo em oposição à seriedade, mostrou estar ciente da complexidade dessa afirmação:

É lícito dizer que o jogo é a não-seriedade, mas esta afirmação, além do fato de nada nos dizer quanto às características positivas do jogo, é extremamente fácil de refutar. Caso pretendamos passar de “o jogo é a não-seriedade” para “o jogo não é sério”, imediatamente o contraste tornar-se-á impossível, pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias.

Segundo ele (Idem, p.11), “Todo jogo é capaz de, a qualquer momento, absorver inteiramente o jogador”, de modo que a “inferioridade do jogo [é] sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo”. Além disso, acrescenta que o termo “seriedade” é tardio, tendo sido “definido de maneira exaustiva pela negação de ‘jogo’ – seriedade significando ausência de jogo ou brincadeira e nada mais. Já o significado de ‘jogo’ de modo algum se define ou se esgota se considerado simplesmente como ausência de seriedade” (idem, p.51). Para Huizinga, então, fica claro que, se “a seriedade procura excluir o jogo, (...) o jogo pode muito bem incluir a seriedade”. (idem, ibidem).

Apesar disso, não é absurdo afirmar que a ideia de seriedade exclui a ideia de jogo; afinal, essa exclusão não se deve ao comportamento dos jogadores, que podem até

encarar o jogo com seriedade, mas ao fato de que a atividade lúdica não é compreendida em geral como fazendo parte das atividades humanas consideradas sérias, relevantes, consequentes e, mesmo, produtivas: “para o indivíduo adulto e responsável, o jogo é uma função que facilmente poderia ser dispensada, é algo supérfluo” (HUIZINGA, 2008, p. 10-11). Ao comentar sobre o tema, Roger Caillois (1990, p.9) também aponta para esse descrédito social do jogo: “assim, desde o primeiro instante, cada um de nós se convence de que o jogo não passa de uma fantasia agradável e de uma vã distração, quaisquer que sejam o cuidado que nele se ponha, as faculdades que nele se mobilizem, o rigor que ele exija.”

A noção de seriedade como o lugar do “relevante” e “não-supérfluo” relaciona-se fortemente à ideia de trabalho, já que este é concebido como uma atividade indispensável à sociedade por ser produtiva, geradora de bens de toda espécie, materiais ou imateriais. Para Caillois, como já mencionado anteriormente, o jogo é improdutivo: por isso ele vê o jogo como oposto ao trabalho. Entretanto, ao caracterizar o jogo dessa forma, o autor exclui da categoria de jogo toda a indústria do entretenimento, altamente lucrativa e produtiva, banindo da esfera do jogo todos os profissionais envolvidos com esportes e outros tipos de jogos, além dos atores e demais artistas, entendendo que estes, quando estão no seu *métier*, estão trabalhando, nunca jogando. Para ele (op. cit., p.25), “uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor”, o que o diferenciaria “do trabalho ou da arte”. Por isso um ator, um pugilista, um *jockey* ou um ciclista não devem ser encarados como jogadores em seu esporte ou sua arte, mas como trabalhadores. Esses profissionais, “quando jogam, é a outro jogo qualquer” (CAILLOIS, idem, ibidem). Curiosamente, mesmo apontando a arte e o trabalho como diferentes do jogo e os artistas profissionais da cena como simples trabalhadores, Caillois não deixa de considerar, ao longo de seu livro, que o teatro também é jogo. Mas provavelmente só para a plateia!

Não há a menor dúvida de que, para um artista, sua criação é, simultaneamente, jogo e trabalho: mesmo que precise lidar com ela cotidianamente, e dela obtenha ganhos materiais, isso não a afasta do mundo do jogo, com suas regras próprias, riscos, desafios, diversão. Os processos de criação podem não constituir um jogo leve e despreocupado, mas nem por isso deixam de ser lúdicos. Entretanto, é evidente que se encaramos o trabalho como uma obrigação cotidiana de caráter repetitivo e da qual queremos nos livrar o mais rápido possível para podermos descansar (e nesse descanso inclui-se a diversão e a distração lúdicas), ele se torna a antítese do jogo. A tendência contemporânea, no entanto, é cada vez mais imiscuir no mundo do trabalho o mundo do jogo, e vice-versa. Num artigo intitulado

“Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi”, que discute historicamente as relações entre jogo e trabalho, a professora Suzana Albornoz reflete se, após o jogo ter-se tornado trabalho (com a profissionalização do esporte), o trabalho, na pós-modernidade, não estaria se tornando jogo. E, para fazer essa passagem, ela se refere justamente à arte, com palavras que entram em choque com as considerações de Caillois referidas anteriormente:

E quando se encontra a intimidade da ligação entre arte e trabalho, sendo aquela o protótipo da produtividade própria do homem e, do outro lado, percebe-se também a intimidade da arte com o jogo e o lúdico, então, pode-se bem esperar ter encontrado o elo, a ponte segura entre os conceitos de jogo e trabalho, bem como os fenômenos existentes considerados como jogo e como trabalho. (ALBORNOZ, 2009, p.87, grifos meus)

Albornoz, além de não ver incompatibilidade entre jogo e trabalho, percebe a arte como um evidente ponto de encontro entre ambos. Se existe um mundo próprio do jogo, portanto, ele não seria, em sua visão, totalmente oposto ao mundo do trabalho, e, segundo seu diagnóstico, estaria cada vez mais se aproximando dele.

Nesse sentido, o professor Thiago Falcão, pesquisador da área de “game studies”, aponta para a dificuldade em fixar as fronteiras entre jogo e trabalho na área de jogos eletrônicos do tipo MMORPGS¹¹³, onde jogadores que não dispõem de muito tempo para se dedicarem ao jogo pagam outros jogadores, identificados pelo nome de *Gold Farmers*, pelos itens que precisam para avançar na narrativa. Embora a prática seja considerada ilegal, ela ocorre amplamente, sendo que muitos dos jogadores (a maioria chineses e coreanos) que vendem sua força de trabalho jogando para proporcionar a diversão de pessoas que têm mais dinheiro do que tempo, não têm muita certeza se o que fazem é jogo ou trabalho:

É difícil, de qualquer modo, para Zhou, dizer o quão eficaz é a linha que divide trabalho e jogo na rotina diária de um Gold Farmer. "Eu estou aqui durante 12 horas todo dia", ele me disse (...). "Não é trabalho, de todo, Mas não há uma grande diferença entre jogar e trabalhar" (DIBBEL, 2007, online, apud FALCÃO, 2010, p.7).¹¹⁴

¹¹³ Massive Multiplayer Online Role-Playing Games, jogos em que vários jogadores interagem em rede. Cada jogador se faz presente através de um personagem (avatar) e deve interagir com os demais na busca de solucionar tarefas e desafios. Enquanto joga, o jogador adquire pontos de experiência, que são vertidos em moedas com as quais pode obter itens de que precisa para seguir avançando nas missões.

¹¹⁴ DIBBEL, Julian. **The Life of the Chinese Gold Farmer**. In: The New York Times, Disponível em <http://www.nytimes.com/2007/06/17/magazine/17lootfarmers-t.html>. Acesso em Junho de 2007 por Falcão.

O pesquisador também questiona, em outro artigo, a validade da ideia de “círculo mágico”, originária da teoria de Huizinga e tornada um conceito na obra “Rules of play”, de Salen e Zimermann. Para ele (2016, p.78), as bordas do círculo mágico não separam o jogo da vida corrente, mas configuram uma estrutura cognitiva de mediação entre esses dois “mundos”. Assim:

a ideia principal não seria considerar o círculo mágico como algo que necessariamente encapsula o jogador, suprimindo-lhe o espaço-tempo cotidiano, projetando-o em uma zona alternativa. Em detrimento deste raciocínio, optamos por considerar a existência do círculo mágico – uma propriedade da estrutura do jogo – como um elemento mediador, que trabalha no sentido de facilitar o diálogo do jogador entre jogo e vida normal.

Sobre essa suposta oposição, falarei a seguir.

3.2.2. Jogo, vida cotidiana e vida “real”

Contrapor o jogo à vida cotidiana, à vida corrente ou ao “mundo dos objetivos comuns” significa dizer que, enquanto dura sua atividade, os jogadores e/ou espectadores se distanciam de um mundo “vulgar” e submergem num mundo “especial”, em que há leis e objetivos específicos e uma configuração própria, num arranjo criado propositadamente para servir a fins lúdicos. Mesmo quando se trata de alguém, um adolescente, por exemplo, que joga diariamente, quando ele está jogando torna-se alheio à concretude do mundo, permanecendo total ou parcialmente desconectado dele para que suas demandas não o distraiam de sua atividade lúdica. Fica como que “tomado pelo jogo”.¹¹⁵ Nesse sentido, portanto, mesmo fazendo parte do mundo ordinário, o jogo abre um espaço e cria um tempo alternativos, que modificam a consciência e a atitude do ser humano, transformando-o num jogador - ou em seu parceiro, o espectador.

Além disso, quanto mais o jogo se reveste do caráter de acontecimento, mais ele se distancia da vida cotidiana, gerando no participante a expectativa de que algo de extraordinário está para vir, deixando-o excitado e disponível para a experiência. O simples fato de sair da escola para uma apresentação cênica (ou mesmo receber um grupo de teatro dentro da escola), de interromper as tarefas cotidianas para ir ao estádio ou ao clube ver seu time jogar, de sair de casa para presenciar um ritual importante, pode produzir essa

¹¹⁵ Nos videogames e demais jogos eletrônicos, os autores usam o termo “imersão” para esse mergulho do jogador no jogo. Segundo Falcão (2016, p.83), “a imersão nos videogames ocorre de forma gradual. (...) O jogador, desde o começo de sua experiência interativa com o jogo, passará por diversos estágios, relacionados aos níveis imersivos, até que alcance o nível máximo de imersão, que seria a sensação de presença”.

expectativa e disponibilidade, isolando esse momento do resto da vida de “todos os dias”. Mesmo para os jogadores, artistas e sacerdotes, que vão realizar aquilo que faz parte do seu ofício, cada encontro com o público pode ser especial, quer se trate ou não de um evento importante, como a estreia ou a apresentação de uma peça num festival, o ápice de uma festa religiosa ou a disputa pela medalha de ouro. Por isso também o jogador experiente se prepara e pode entrar “em campo” assombrado por expectativas, como se fosse a primeira vez, percebendo o jogo (não esquecendo de que estamos tratando o ritual e a apresentação artística também como jogo) como um evento separado de outras atividades mais triviais de seu cotidiano.

Mas o que há de tão especial no jogo pra que possamos concebê-lo em oposição à vida cotidiana? O caráter de excepcionalidade do jogo é mencionado por Huizinga (2008, p.15-6), referindo-se ao mundo infantil (onde determinados jogos são tratados como um segredo, uma atividade compartilhada exclusivamente por um grupo e não destinada a outros), aos ritos de iniciação de povos primitivos (em que tréguas são concedidas e vinganças suspensas para que todos possam participar dos jogos), às festas carnavalescas (quando há uma maior permissividade e afrouxamento moral) e até mesmo aos trotes universitários. Segundo o autor (idem, p. 15), “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem a validade”.

O que separa, portanto, o mundo do jogo da vida corrente são as condições especiais que só valem para o jogo. Participantes do jogo - se este for reconhecido pela comunidade -, recebem desta a chancela para, pelo período em que estão imersos nas atividades lúdicas, obedecerem apenas às regras específicas do jogo (que podem incluir, evidentemente, princípios éticos e morais já estabelecidos pela sociedade), deixando outras atividades e normas de lado. Além disso, o jogo se fecha em um mundo significativo, que muitas vezes parece sem sentido para quem está de fora. Embora, segundo Huizinga (op. cit., p.8) não haja “loucura no jogo, já que se situa para além da antítese entre sabedoria e loucura”, o comportamento do jogador ou do espectador, em algumas ocasiões, pode parecer absurdo para quem está fora do círculo de significação. Logo, as regras, o sentido e as atitudes dos participantes do jogo, embora possam incluir seriedade e mesmo trabalho, não incluem a ordinária “vida cotidiana” e, a princípio, estão separados, graças à excepcionalidade autorizada pela sociedade, do mundo da loucura.¹¹⁶

¹¹⁶ Evidentemente, quando a vida de um artista, um místico ou um jogador profissional é inteiramente dedicada a essa excepcionalidade, as fronteiras entre o “cotidiano” e o jogo podem ser quase ou totalmente nulas. De todo

Ao afirmarem a oposição entre o jogo e a “vida real”, nossos autores não apontam para a irrealidade do jogo, mas, uma vez mais, para um mundo “à parte”, dentro do qual são ignoradas as necessidades e interesses materiais básicos da vida. Isso significa que, no jogo, a indiscutível “Realidade”, que nos impõe a luta pela sobrevivência, é voluntariamente suspensa, ao menos em parte.¹¹⁷ Para Huizinga (op. cit., p. 11-2), o jogo interrompe esse mecanismo de satisfação imediata das necessidades biológicas e interesses materiais, se insinuando como uma “atividade temporária, que tem uma finalidade autônoma e se realiza tendo em vista uma satisfação que consiste nessa própria realização”. Mas, se a vida real, vista por esse prisma, não faz parte intrínseca do jogo, por outro lado este “se torna um complemento da vida em geral”, pois

Ornamenta a vida, ampliando-a, e nessa medida *torna-se uma necessidade* tanto para o indivíduo, como função vital, quanto para a sociedade, devido ao sentido que encerra, a seu valor expressivo, a suas associações espirituais e sociais, em resumo, como função cultural. Dá satisfação a todo tipo de ideais comunitários. Nesta medida, situa-se numa esfera superior aos processos estritamente biológicos de alimentação, reprodução e autoconservação. (HUIZINGA, op. cit., p. 12, grifos meus)

Para Huizinga (op. cit., p.6), o jogo consiste numa atividade espiritual e não material, pois “ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física”. Ao se apontar, aqui, para o aspecto desinteressado do jogo não se quer afirmar, contudo, que o mesmo não propicie ganhos materiais reais a determinadas pessoas, quer sejam “jogadores” (incluindo aí atletas, artistas, sacerdotes) ou “apostadores” (incluindo empresários, políticos e público em geral), que trabalham nas áreas do entretenimento, da cultura, das artes, da religião ou são adeptos dos jogos de azar e de todos os tipos de apostas e aventuras. O que se quer realçar é que o ganho material *não faz parte essencial do jogo*: a oferta/aquisição de medalhas, prêmios, dinheiro ou salário, e mesmo a obtenção de fama como resultado do jogo não passam, portanto, de acordos secundários, maneiras de promover o vencedor para além do jogo ou procurar fazer com que o ator, atleta ou outro profissional possam dedicar-se

modo, são considerados modos de viver que estão fora da norma e, portanto, fora do que se entende comumente por “vida corrente”. Acredito também que para crianças e certos adolescentes, o estado de jogo, muitas vezes, é tão ou mais frequente que as situações ditas normais da vida cotidiana.

¹¹⁷ É importante registrar que é nesse mesmo sentido que se pensa o jogo como uma suspensão da seriedade e do trabalho, instâncias ligadas mais diretamente à nossa sobrevivência física e interesses materiais. Isso não implica, contudo, como já vimos anteriormente, na falta de seriedade no jogo ou na impossibilidade de se mesclar jogo e trabalho. Também não significa que não existam pessoas que levem uma vida totalmente diferente da vida ordinária, por conta da necessidade de dedicação total ao jogo, à arte, ao ritual. Disse “ao menos em parte” porque as necessidades básicas do ser humano não são ignoradas pelo fato de estar imerso no jogo, tais como fome, sede, necessidade de ir ao banheiro etc.

totalmente ao seu esporte/arte, não tendo (a princípio) que preocupar-se em exercer uma profissão paralelamente às suas atividades esportivas ou artísticas. Até mesmo os jogos de azar e as apostas mantêm o caráter lúdico quando são jogados de “brincadeira”, sem valer dinheiro ou qualquer outro bem material. Logo, *a recompensa não define nenhum tipo de jogo*, mesmo que possa constituir-se na maior motivação para levar um atleta ou um artista a treinar, ensaiar e jogar/apresentar-se, ou um cidadão a viver de apostas ou *Gold Farming*.

O que ocorre é que a imprevisibilidade do jogo, provocando tensão e expectativa, é por si só atraente, fascinando tanto o jogador como o espectador e o apostador. Huizinga (op. cit., p.13) chega a afirmar que “o jogo lança sobre nós um feitiço: é ‘fascinante’, ‘cativante’”. Para Gadamer (1976, p.32), o jogo é sujeito e não objeto: “o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo (...). É o jogo que segura o jogador sob o seu charme, que o prende em sua rede, que o retém no jogo”.¹¹⁸ O jogo atrai, pois, para além das vantagens que o jogador pode vir a ter por meio dele.

Pelos últimos argumentos, pode-se dizer que jogo e “vida real” estariam em polos opostos se consideramos a “vida real” como a instância primordial da luta pela sobrevivência, onde qualquer distração pode ser fatal, e o jogo como uma atividade divertida onde não se busca a satisfação de necessidades e interesses materiais. Mas as relações entre o “mundo lúdico” e o “mundo real” são mais complexas do que parecem, justamente porque o jogo pode ser também seriedade, trabalho, ritual, competição, ficção, ilusão, brincadeira, treinamento, teste, experimentação, aprendizado, criação, arte, vida; pode ser perigoso, mortal, traumatizante, divertido, fascinante, inócuo, frívolo, mágico, ilusório; pode obcecar, libertar, ensinar ou viciar; pode descontraír e tencionar; pode gerar alegria ou violência contagiantes; pode conjugar esforço, perseverança, curiosidade, criatividade, diversão, conhecimento, superação. E provavelmente muito mais. Tendo em vista a vastidão de atividades aqui consideradas como jogo, dentre as quais as brincadeiras das crianças, os esportes, as lutas, as artes da cena, os rituais religiosos, a poesia e a música, e, ainda, os jogos de salão (cartas, tabuleiro, jogos de azar, adivinhas) e os diversos tipos de loterias, parece temeroso fazer qualquer afirmação que valha para toda essa gama de ocupações. Para dar conta delas, Huizinga (op. cit., p.16, grifos do autor) afirma que o jogo é sempre “uma luta *por* alguma coisa ou a representação *de* alguma coisa”, ou seja, há jogos em que o caráter competitivo predomina, e há jogos em que o caráter ficcional, criativo, é que se sobressai, embora “estas

¹¹⁸ « Le véritable sujet du jeu n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même (...). C'est le jeu qui tient le joueur sous ce charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu »

duas funções [possam] também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a ‘representar’ uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa”. (HUIZINGA, op. cit., p 16-7).¹¹⁹ A luta do jogador pode ser contra adversários que competem pela vitória ou contra si mesmo, na busca de superação de limites ou simplesmente procurando atingir uma meta auto imposta, como fazer um desenho com o pé ou a boca, compor uma música a partir de lances de dados, não deixar a bola escorregar das mãos antes de atingir a parede 50 vezes, ou qualquer outro objetivo. O que é invariável, em todos esses casos, é que não existe um resultado previsto: o jogo é justamente o encadeamento de ações e reações, segundo alguma ordem ou regras, que vai se processando até que se dê por terminado.

O jogo é, portanto, essa mescla entre limites e acaso, é a criação humana forjando desafios, regras, cenários, movimentos, campos, objetos, para que algo sempre novo aconteça. A diferença deste processo cujo resultado é imprevisível para os processos da vida real é que o homem escolhe o jogo, decide jogar, quer medir forças e brincar com um acaso *que ele próprio criou para si ao aceitar ou inventar as regras do jogo*. De acordo com Gadamer (1976, p.33), o ser humano escolhe jogar, separando expressamente sua conduta de jogo de sua conduta ordinária, apenas porque quer jogar. Entretanto, a atitude lúdica do jogador ou do espectador, embora se dê numa instância diferente da vida corrente, muitas vezes não só pode, como tem justamente a função de intervir na vida real.

3.2.3. As consequências do jogo na vida real

O jogo é correntemente encarado como “só um jogo”, como se nada do que acontecesse dentro dessa esfera pudesse atingir ou se misturar à seriedade da vida “real”. No dia-a-dia, quando pessoas se sentem ofendidas, magoadas ou indignadas reagindo a palavras ou atos com violência ou tristeza, a desculpa de que tudo não passa de uma “brincadeira” ou “jogo” é utilizada com frequência para desqualificar tal reação e acalmar os ânimos. Nesse caso, o termo “jogo” encontra-se relacionado a algo inofensivo, que deve ser encarado com humor e não com seriedade (e, como sabemos, o “humor” também “não vale nada” numa

¹¹⁹ No teatro temos como um bom exemplo dessa “luta para melhor representar alguma coisa” os espetáculos que acontecem como improvisação diante do público e se baseiam numa suposta “rivalidade” entre times de improvisação. O teatro-esporte de Keith Johnstone (ou sistema Impro) é exemplar nesse sentido, pois o estímulo primeiro para a improvisação é a simulação de uma competição. Assim, divididos em dois “times”, aos atores são lançados diversos desafios (jogos de improvisação) com os quais eles devem criar instantaneamente cenas, para delírio de um público que participa de várias maneiras no espetáculo. Para um aprofundamento neste tipo de espetáculo e treinamento, recomendo a leitura dos trabalhos de Vera Achatkin e Mariana de Lima e Muniz, constantes na lista de referências bibliográficas.

sociedade em que a seriedade tem prevalência). Entretanto, a todo momento vemos acontecer fatos assustadoramente dramáticos, como a violência nos estádios de futebol, e que se devem, dentre outros motivos, à recusa do torcedor em aceitar esse caráter inócuo do jogo, tamanho é o seu envolvimento “a sério” com a atividade lúdica. Por outro lado, o jogo também pode se imiscuir na vida real, protagonizando pequenas ou grandes transformações ou sendo responsabilizado pela manutenção de certa prosperidade e felicidade ao grupo, graças ao seu caráter educativo, artístico ou místico. É possível encarar o jogo, portanto, sob esses dois aspectos: como uma atividade que não pretende intervir no mundo da seriedade, desautorizando reações que provoquem transformações na vida real, e, pelo contrário, como algo realizado em busca dessa transformação.

Ao estudar os ritos ditos “primitivos”, Johan Huizinga (op. cit., p.17, grifos meus) ressalta a intenção transformadora do ritual, que

faz surgir uma ordem de coisas mais elevada do que aquela em que habitualmente vivem [os participantes]. Mas tudo isso não impede que essa ‘realização pela representação’ conserve, sob todos os aspectos, as características formais do jogo. É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa, isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário. *Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante a segurança, ordem e prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados.*

Desse modo, o ritual tem por meta interferir no mundo real, seja por meio da execução de gestos simbólicos, seja mediante a representação do que se quer. Segundo Huizinga (op. cit., p.18), “todos os antigos sacrifícios rituais dos Vedas baseiam-se na ideia de que a cerimônia (...), representando um certo acontecimento cósmico que se deseja, obriga os deuses a provocar sua realização efetiva. Há, portanto, um *jogo*, no sentido pleno do termo.” No entanto, para que isso ocorra, é necessário que a ação ritualística seja executada rigorosamente “como deve ser”, a cada momento, como chama atenção ainda Huizinga (op. cit., p. 62): “No espírito do homem primitivo, toda cerimônia corretamente celebrada, todo jogo ou competição ganho de acordo com as regras, todo sacrifício devidamente realizado, está intimamente ligado à aquisição pelo grupo de uma nova prosperidade”. O sucesso do ritual vincula-se, assim, ao sucesso no mundo real.

Segundo Daniel Furtado (2010, p.27-8),

Richard Schechner afirma que uma performance é chamada “teatro” ou “ritual” dependendo de onde ela é realizada, por quem e sob que circunstâncias, isto é, do seu contexto e função. Dois polos determinariam se um tipo de performance seria

considerado um ritual ou teatro: de um lado, a Eficácia, de outro, o Entretenimento. A eficácia de uma performance se liga à sua capacidade de realizar transformações: o ritual penderia para o polo da eficácia, e o teatro para o polo do entretenimento, ressaltando o fato de que nenhum tipo de performance é puramente um ou outro.

Por outro lado, se voltarmos nosso pensamento para a história das artes da cena, encontraremos também em vários momentos a ideia de que a cena teatral intervém, de algum modo, na vida real - mesmo quando artistas, críticos e estudiosos de determinados períodos a concebiam mais como um “espelho” do que como um agente que influi na realidade. Sem querer aprofundar o assunto nesse momento, apenas gostaria de apontar para a existência de concepções que atribuíram às artes cênicas um caráter civilizatório, educativo, político ou revolucionário, que traria não só uma desejada “utilidade” a esta área de atuação artística, como romperia com a ideia de total autonomia da obra de arte, impactando a vida real com suas histórias, lições de moral, ideologias, metodologias, filosofias de vida e atitudes comportamentais. Por mais que artistas e teóricos queiram separar arte e vida, uma esfera não é capaz de viver imune à outra por muito tempo. Por isso, muitos artistas preferem transformar a vida em arte ou a arte em vida para experimentarem uma maior radicalidade artística.

Uma das características do jogo mencionadas por Huizinga (op. cit., p.13), e que se mostra importante para entendermos a sua relação paradoxal com a vida real, é seu caráter de repetição: “mesmo depois do jogo ter chegado ao fim, ele permanece como uma criação nova do espírito, um tesouro a ser conservado pela memória. É transmitido, torna-se tradição”. Ao se transformar em algo que podemos fazer de novo, ao qual podemos voltar com frequência ou em momentos estabelecidos socialmente, ele nos possibilita não só reviver sua dinâmica (que pode pender mais pro lado do divertimento ou da seriedade), mas nos dá a oportunidade de obter uma vitória após um fracasso, e de experimentar o mesmo jogo com diferentes adversários ou companheiros (lembrando que nem todo jogo tem como finalidade medir-se com um oponente).

Nesse sentido, o jogo apresenta um paralelo com a educação, pois quanto mais jogamos, mais conhecimento adquirimos sobre o jogo. O jogo torna-se, então, uma preparação para o próprio jogo, nos levando a experimentar cada vez mais possibilidades, a apreender mais detalhes e a ter mais flexibilidade – física e mental - para os movimentos (lances) do jogo. Segundo Caillois (1990, p.15-6), “cada jogo reforça ou estimula qualquer capacidade física ou intelectual. Através do prazer e da obstinação, torna fácil o que inicialmente era difícil ou extenuante”. Para ele (op.cit. p.16), além de supor a vontade de

ganhar, o jogo ensina a agir e a “aceitar antecipadamente uma eventual derrota, o azar ou a fatalidade, admitir a derrota sem cólera nem desespero”. Afinal, como dito acima, há sempre a chance de se recuperar e melhorar, redobrando esforços numa próxima vez.

De certo modo, o jogo pode também ser equiparado ao laboratório experimental, visto que suas condições são forjadas (regras, objetivos, penalidades, campo de jogo etc.) e existe uma expectativa pelo resultado, considerando-se o papel do acaso e da probabilidade de erro. Fica mais clara ainda a comparação entre jogo e laboratório ou educação, quando Caillois (op. cit., p. 18) afirma: “O jogo assenta indubitavelmente no prazer de vencer o obstáculo, mas um obstáculo arbitrário, quase fictício, feito à medida do jogador e por ele aceite. A realidade não tem dessas atenções”. De fato, o desafio do jogo não é um desafio imposto, mas aceito (geralmente pelo prazer que ele pode propiciar ao jogador); tem-se a impressão de que se pode superá-lo e lança-se mão de todos os recursos não proibidos pelas regras para consegui-lo; se na primeira vez não se consegue, não há problema algum em voltar a tentar inúmeras vezes.¹²⁰ A educação e a experiência científica também possuem, a princípio, essa característica: o educador provoca o aluno com desafios que ele é capaz de vencer, e o cientista trata de controlar a experiência que é capaz de realizar. Já na vida real, frequentemente só se tem uma chance e, se ela não é aproveitada, talvez nunca mais seja possível tentar novamente. Parece uma contradição, mas justamente pelo fato de o jogo, diferentemente da realidade, proporcionar ao homem sempre chances de melhorar, visto que nele não há erros fatais (basta que se pense nos jogos eletrônicos, em que se morre a todo momento e logo em seguida se ganha uma nova vida, até que se consiga atingir um novo nível), ele é capaz de gerar consequências na vida real.¹²¹ Afinal, o jogo não ensina apenas a jogar melhor, mas, por ser baseado em desafios, *pode vir a se constituir na própria educação*, ou seja, na base para a intervenção na vida real (seja como conservação de métodos e conhecimentos, seja como transformação).

O jogo foi analisado aqui em suas possibilidades de intervenção mágica (ritual), artística, educativa, política. Ao comparar jogo, educação e experiência científica, enfatizei o caráter de aperfeiçoamento experimental e educativo do jogo, graças à possibilidade de se

¹²⁰ Não estamos tratando aqui do treinamento profissional de crianças, jovens e mesmo adultos para a competição (quer da área esportiva, quer do *show business*), que pode gerar toda espécie de traumas ou resistências quando há imposição de sucesso sem o preparo psicológico necessário para aguentar as pressões.

¹²¹ Mais uma vez não estou tratando de jogos físicos e competitivos em que se pode ter sequelas físicas e mentais ou mesmo morrer na tentativa de superação de algum desafio.

jogar inúmeras vezes até se chegar ao final desejado.¹²² Mas nem todo jogo concede uma segunda chance ao jogador: há jogos cujo encerramento se dá com a morte de um (ou de vários, ou mesmo de todos) os oponentes.¹²³ Combates, lutas, jogos de guerra: atividades sangrentas, mas regradas como todo jogo, diferindo assim do transbordamento violento da rivalidade inerente ao jogo para a esfera da vida real, mencionado anteriormente.

Embora tenha concluído que os chamados “jogos de amor” não passam de uma “metáfora perfeitamente típica e consciente” (HUIZINGA, 2008, p.50), Huizinga não faz o mesmo com a guerra, e inclui o combate no domínio do jogo. Para ele (op. cit., p.47), “é possível um jogo ser mortal sem por isso deixar de ser um jogo, o que constitui mais uma razão para não se estabelecer separação entre os conceitos de jogo e de competição”. Ele alude (idem, p. 46-7) à

esfera do pensamento primitivo, na qual o combate armado e toda espécie de competições, desde os jogos mais triviais aos torneios mais mortíferos, eram incluídos juntamente com o jogo propriamente dito, numa única ideia fundamental, a de uma luta com a sorte limitada por certas regras.

Ao escrever sobre o jogo e a guerra,¹²⁴ Huizinga lembra a origem lúdica de combates, justas, torneios, que eram regidos por regras e precedidos por definições quanto ao campo de batalha e a data de início dos combates, dentre outros acordos. Embora considere que na guerra atuem elementos não-lúdicos tais como a pilhagem, caçadas, assassinatos, ela também pode ser considerada um jogo, “um dever sagrado, ligado à defesa da honra, que deve ser cumprido mais ou menos em conformidade com esse ideal [o código de honra]” (HUIZINGA, op. cit., p.108). O autor admite que os relatos de batalhas épicas provavelmente apresentam um caráter mais ficcional do que real, mas acredita que

mesmo que não passe de uma ficção, esta concepção da guerra como um nobre jogo de honra e virtude desempenhou um papel importante no desenvolvimento da civilização, pois foi nela que teve origem a ideia da cavalaria e, portanto, em última instância, o direito internacional. (idem, p.109)

Tanto para Huizinga como para Caillois o elemento lúdico da guerra está baseado no princípio agonístico: a presença de regras, campo de batalha e a ideia de disputa “justa”,

¹²² Observa-se, porém, que, mesmo após a vitória, o jogo pode ser sempre repetido, quer por diversão, quer para conseguir vencer novos desafios (como a superação de seu próprio recorde).

¹²³ Huizinga cita, por exemplo, uma passagem do Antigo Testamento que menciona um jogo com espadas em que todos morrem ao final (cf. op. cit., p.47).

¹²⁴ No capítulo 5 da obra “HomoLudens”, entre as páginas 101 e 118.

em que os adversários estariam, em tese, em pé de igualdade. Além disso, Huizinga (op.cit., p.117) acrescenta que a noção de fidelidade, que “parece provir diretamente da vida aristocrática e agonística do guerreiro dos tempos antigos” é “diretamente derivada da esfera lúdica”, visto que “a fidelidade é a entrega de si mesmo a uma pessoa, uma causa ou uma ideia, sem discutir as razões dessa entrega nem duvidar de seu valor permanente”. Essa “entrega de si” para a guerra, seria equivalente à entrega de si para o jogo, nos moldes em que Gadamer se expressou.¹²⁵

As consequências da guerra na vida real são evidentes, e, mesmo que Huizinga compreenda que nem tudo na guerra se baseia no jogo, ele atribui ao caráter de competição relativamente regrada um fundamento lúdico que toma parte na existência da civilização, da civilidade e do Direito. Já o que poderíamos chamar de “jogos da vida” (tais como jogos de sedução, intrigas, jogos políticos), escapa ao selo do autor, que considera, nesses casos, a alcunha de “jogo” apenas como uma metáfora. Talvez uma das razões para esta recusa em considerar tais armações como jogos se relacione ao fato de que, neles, não há regras explícitas, mas apenas manipulação. Afinal, o que caracteriza tais jogos é justamente a estratégia de encobrir sua identidade, impedindo ou dificultando aos participantes involuntários (leia-se, vítimas) a percepção de que estão participando inconscientemente de um jogo no qual são os “jogueteiros”. Tais jogos não partem do acordo entre os envolvidos sobre convenções ou regras a serem seguidas, mas trabalham com a ocultação de seu próprio caráter de jogo para iludir.

A ilusão pode assim ser pensada como um jogo em que os jogadores manipulam pessoas sem o seu conhecimento e, quando as vítimas desvelam a manipulação, percebem que estavam tomando o mundo do jogo como mundo real. Na desilusão, elas se dão conta de que aquilo que parecia divertido, prazeroso, importante, sério, seria, na verdade, mentira, traição, piada, ou bobagem. Este ponto de vista entende a ilusão como algo nefasto, cruel e humilhante. Mas, se ao invés de tomarmos a ilusão como um jogo oculto, disfarçado de vida real, concebermos o jogo como uma ilusão desejada, permitida e compartilhada, ou seja, presente desde o início nas regras do jogo, teremos uma percepção bem diferente. É esse contrato inicial, nem sempre explícito, mas que permite a existência do mundo lúdico.

1.2.4. Jogo e ilusão

¹²⁵ Cf p.119 deste trabalho. (« Le véritable sujet du jeu n'est pas le joueur, mais le jeu lui-même (...). C'est le jeu qui tient le joueur sous ce charme, qui le prend dans ses filets, qui le retient au jeu »)

O termo latino *ludus* vem de *ludere*. Para Huizinga (op.cit., p.41), “Embora *ludere* possa ser usado para designar o salto dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido e sim na da não-seriedade, e particularmente na da ‘ilusão’ e da ‘simulação’.” *Ludus* abrange não só jogos infantis, a recreação, as competições, mas também as representações litúrgicas e teatrais. “Parece estar no primeiro plano a ideia de ‘simular’, de ‘tomar o aspecto de’. Os compostos *alludo*, *colludo*, *illudo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório” (idem, ibidem). Huizinga (op. cit., p.41) também menciona o termo *ludi*, no sentido dos jogos públicos que “desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de ‘escolas’. No primeiro caso, o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente ‘a prática’”.¹²⁶

Segundo Caillois (op. cit., p.39), “qualquer jogo supõe a aceitação temporária ou de uma ilusão (ainda que esta palavra signifique apenas entrada em jogo: *in-lusio*) ou, pelo menos, de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário”. Isso significa a presença de um *faz-de-conta* essencial no jogo, que suspende por algum tempo a realidade para que o jogador e o espectador possam imergir no mundo do jogo. De certo modo, todo jogo é uma ilusão, porque todo jogo cria um mundo artificial, imaginário, regido por regras forjadas pelo homem e que devem ser conhecidas e aceitas por todos os jogadores antes de iniciada a partida. A ilusão do jogo não é, pois, verdadeira, “real”, mas integra a instância criativa e imaginária do *faz-de-conta*, ou “como se”. Não se trata de mentira ou armadilha, mas de convenções que permitem aos jogadores e espectadores jogarem o mesmo jogo.¹²⁷

As categorias que podem elucidar melhor essa relação do jogo com a ilusão são o teatro e toda brincadeira ou jogo que utilize a representação (máscaras, personagens), bem como o ritual sagrado. Conforme Huizinga (op. cit., p.18), “O ritual é um *dromenon*, isto é, uma coisa a ser feita, uma ação. A matéria desta ação é um drama, isto é, uma vez mais, um ato, uma ação representada num palco”. Traçando um paralelo entre o ritual e o espetáculo cênico, o autor de “Homo Ludens” (op. cit., p.19) afirma: “O culto é, portanto, um espetáculo, uma

¹²⁶ Não deixa de ser interessante a relação entre jogo, ilusão e escola estabelecida aí, a partir da ideia da “prática”. Parece-me que esse sentido está de acordo com a comparação que fiz mais atrás entre o jogo e a educação, pois é ao praticar, ao jogar o jogo que se aprende. Trata-se de uma “ilusão” talvez por ter sua validade restrita ao mundo protegido do jogo ou da escola, não “valendo” na “vida real”, mas sendo uma espécie de “treino” para ela.

¹²⁷ Amplio aqui a noção do *faz-de-conta* para além da representação imaginária, para incluir as regras do jogo, que orientam as ações dos jogadores independentemente da vida real.

representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada”. Embora o ritual tenha como princípio a crença de sua necessidade e potência na/para a “vida real”, provocando, por isso, a devoção e o arrebatamento dos participantes durante o decurso do mesmo, Huizinga (op. cit., p.26) afirma que “existe uma consciência subjacente de que as coisas ‘não são reais’”, e que, portanto, não há “ilusão total”. Para comprovar essa afirmação, o autor cita em sua obra diversos exemplos que relatam rituais de várias culturas às quais ele chama de “primitivas”¹²⁸. Ele ressalta o caráter de seriedade com que são executados esses “dramas”:

Escusado seria dizer que a atitude espiritual de um grupo social, ao efetuar e experimentar seus ritos sagrados, é da mais extrema e mais santa gravidade. Mas insistamos uma vez mais: o jogo autêntico e espontâneo também pode ser profundamente sério. *O jogador pode entregar-se de corpo e alma ao jogo, e a consciência de tratar-se ‘apenas’ de um jogo pode passar para segundo plano. A alegria que está indissolúvelmente ligada ao jogo pode transformar-se, não só em tensão, mas também em arrebatamento. A frivolidade e o êxtase são dois polos que limitam o âmbito do jogo*” (op. cit., p. 24, grifos meus).

Citando estudos de antropólogos e etnólogos, Huizinga (op. cit., p.27) aponta para os conceitos de “semicrença” e “faz-de-conta” utilizados por estes autores, tais como o britânico R. R. Marett, que, em seu livro “The Threshold of Religion”,¹²⁹ afirma, segundo Huizinga, que “em todas as religiões primitivas se encontra um certo elemento de ‘faz-de-conta’ (make-believe)” de modo que “tanto o feiticeiro como o enfeitado são ao mesmo tempo conscientes e iludidos”. Citando o próprio Marett:

O selvagem é um bom ator, capaz de deixar-se absorver inteiramente por seu papel, tal como a criança quando brinca; e, também tal como a criança, é um bom espectador, capaz de ficar mortalmente assustado com o rugido de uma coisa que sabe perfeitamente não ser um verdadeiro leão. (1907, p.45 apud HUIZINGA, 2008, p.27)

Segundo Huizinga (op. cit., p. 30), a transformação da frivolidade em seriedade é realizada comumente pela criança, pelo “selvagem” e pelo poeta: a primeira, através das brincadeiras de *faz-de-conta*; o segundo, por meio dos ritos; o terceiro, mediante a criação artística. Huizinga (op. cit., p. 29-30) fala em “jogo sagrado” para caracterizar o modo de

¹²⁸ Como já exposto no início deste capítulo, Huizinga em 1938 não hesita em caracterizar como “primitiva” a cultura de povos não-europeus autóctones, vistos pelo colonizador como “selvagens”.

¹²⁹ Título publicado pela primeira vez em 1909 e que pode ser traduzido para o português como “O limite da religião”.

participação do poeta, da criança e do homem primitivo no jogo. Os três mostram uma capacidade de entrega que pode chegar ao arrebatamento. Entretanto, é sempre bom lembrar que, no teatro e demais jogos de representação, “o prazer é o de ser um outro ou de se fazer passar por outro. Mas, e uma vez que se trata de um jogo, a questão essencial não é ludibriar o espectador.” (CAILLOIS, op.cit., p.41, grifos meus).

Huizinga prefere eliminar a distinção entre crença e faz-de-conta para melhor “apreender o estado de espírito do selvagem no momento em que celebra seus rituais”, não caindo assim no erro de reduzir a experiência mística daquele em termos racionais, evitando, deste modo, o uso de termos tais como “símbolo”, “identidade” e “imagem”, que tendem a opor realidade e ilusão. O conceito de jogo reivindicado por Huizinga tende a eliminar, assim essa dicotomia: “a unidade e a indivisibilidade da crença e da incredulidade, a indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado e o ‘faz-de-conta’ e o divertimento, são melhor compreendidas no interior do próprio conceito de jogo” (HUIZINGA, op. cit., p. 28). Desse modo, na concepção de jogo de Huizinga, “desaparece a distinção entre a crença e o ‘faz-de-conta’. A noção de jogo associa-se naturalmente à de sagrado. Qualquer prelúdio de Bach, um verso de qualquer tragédia é prova disso” (HUIZINGA, op.cit., p.30, grifos meus).¹³⁰

Gadamer, em **Verdade e Método** (1976, p.30), revela ter a mesma posição de Huizinga: “Ele [Huizinga] foi assim levado a reconhecer a curiosa indecisão da consciência jogadora que impede inteiramente de distinguir entre crença e descrença”.¹³¹ A primazia do jogo em relação à consciência do jogador, tão cara a Gadamer, pode ser entendida a partir dessa indistinção elementar entre crença e descrença, ou melhor, entre crença e *faz-de-conta* (ou simulação).¹³² Gadamer entende que não importa se o jogador acredita ou “faz que” acredita, já que

“jogar” é sempre “ser jogado”. A atração do jogo, a fascinação que ele exerce, consiste justamente no fato de que o jogo se torna dono daquele que joga. Mesmo quando se trata de jogos em que nos esforçamos para cumprir uma tarefa imposta

¹³⁰ Em **Verdade e Método** (1976, p.30), Gadamer utiliza esta mesma citação, iniciando-a duas frases antes e concluindo-a, também, duas frases antes. Entretanto, na versão francesa, bem como na brasileira, ao invés de usar a expressão “faz-de-conta”, é utilizado o termo “simulação”. Eu prefiro utilizar “faz-de-conta”, como está na tradução brasileira do livro de Huizinga, porque reforça o engajamento do sujeito na criação; quando penso em simulação, parece-me um termo mais relacionado a fazer **para o outro**, e entendo-o mais próximo ao fingimento.

¹³¹ « Il a été ainsi amené à reconnaître la curieuse indécision de la conscience jouante qui empêche entièrement de distinguer entre croyance et non-croyance ».

¹³² Parte do trecho citado por Gadamer: “No nosso conceito de jogo, a distinção entre crença e simulação se dissolve” (HUIZINGA, p.32 apud GADAMER, 1976, p.30).

por nós mesmos, é o risco de saber se “vai dar certo”, ou se “vai dar certo novamente”, que cria a atratividade do jogo. (op. cit., p. 32).¹³³

É assim que, segundo o autor, a realidade do jogo é sempre maior do que o jogador: “Aquele que joga experimenta o jogo como uma realidade que o ultrapassa.” (GADAMER, op. cit., p.35)¹³⁴ É também dessa maneira que entende o jogo do teatro. A distinção entre si mesmo e o jogo, com a qual se atua numa peça, não lhe parece ser o verdadeiro ser do jogo. O jogo seria, para ele, uma tal metamorfose, que não deixa subsistir para ninguém a identidade daquele que joga. O que interessa é se perguntar sobre o que vai acontecer, o que vem depois. “Os atores (ou o escritor) desapareceram; não existe nada além do que é jogado por eles” (op. cit., p.38).¹³⁵

A ilusão representa no jogo, pois, o fator de engajamento dos jogadores e espectadores, sua capacidade de “jogar a sério” e, simultaneamente, de brincar, de rir, de troçar, visto estarem cientes do faz-de-conta em que estão inseridos.¹³⁶ Até mesmo em rituais sagrados, como apontado por Huizinga (op. cit., p.26-7), existem participantes que “não parecem sentir terror algum em relação aos espíritos que circulam por toda a parte” ou acompanham o culto com “uma atitude de troça e de indiferença”. Um ritual, assim como um espetáculo cênico, pode ser de extrema gravidade ou divertidíssimo, sendo “impossível determinar de maneira rigorosa qual é o limite mínimo a partir do qual a gravidade religiosa passa a ser um simples divertimento” (HUIZINGA, op. cit., p.27). A diferença é que do ritual se espera, sempre, um resultado benéfico (transformador ou conservador) para os membros e para a comunidade; da arte teatral, em que pese toda sua capacidade de formar e transformar, não se espera muito mais do que o compartilhamento de um prazer.

1.3. Brincadeira e competição, *ludus* e *paidia*: motor e sentido do jogo

O jogo (...) ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função

¹³³ « ‘Jouer’ c’est toujours ‘être-joué’. L’attrait du jeu, la fascination qu’il exerce, consistent justement dans le fait que le jeu se rend maître de celui qui joue. Même lorsqu’il s’agit de jeux dans lesquels on s’efforce de remplir une tâche qu’on s’est fixée à soi-même, c’est le risque de savoir si ‘ça va’, si ‘ça réussit’, et si ‘ça va encore réussir’ qui fait l’attrait du jeu. »

¹³⁴ « Celui qui joue éprouve le jeu comme une réalité qui le dépasse. »

¹³⁵ « Les joueurs (ou l’écrivain) ont disparu; il n’existe plus que ce qui est joué par eux ». Aqui optei por traduzir “joueurs” por atores, devido ao contexto (ele se refere ao teatro na frase anterior e, nessa mesma frase, ao escritor).

¹³⁶ Há autores que se utilizam do termo “denegação” para referir-se ao que tratei (no sentido de “colocar em jogo”), simplesmente por ilusão. A palavra “denegação” expressa o trânsito entre a “ilusão” e a “desilusão”, que entendo como a *consciência jogadora*, essa que *não se priva de envolver-se no jogo apenas por saber que é jogo e não “vida real”*.

significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa 'em jogo' que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (HUIZINGA, 2008, p.4)

Para Gadamer (1985, p.38), o jogo consiste inicialmente em nada mais do que um constante movimento de ir-e-vir “que não está ligado a uma finalidade última”, pois não tem como ponto de descanso (e, portanto, como alvo), nenhum dos extremos do movimento. Entretanto, esse movimento acaba por demarcar um espaço pleno de sentido: o espaço do jogo, concebido por Gadamer como um espaço “fechado em um círculo independente de significação”, leva o jogador a não ver sentido em dele sair “para atingir qualquer outro devir ou qualquer outra realidade” (GADAMER, 1976, p.55).¹³⁷ Por isso, quanto mais profunda é a imersão do jogador no jogo, menos vontade ele tem de estabelecer contato com o mundo fora do jogo.

O jogo encerra em si suas convenções, suas regras, que só fazem sentido dentro daquele espaço-tempo. Seu ritmo, sua linguagem, sua configuração são exclusivos, não pertencem à vida corrente. Para Gadamer, (1985, p.40), no mundo do jogo sempre “algo quer dizer algo, mesmo quando não se trata de algo conceitual, significativo, mas de uma mera lei do movimento ditada por si mesma”. E como é produzido este sentido? O sentido do jogo se produz no embate entre o movimento caótico, indisciplinado e alegre da *paidia* e a contenção desse movimento por meio das regras, da forma e dos objetivos desafiadores do *ludus*.

1.3.1. Ludus e paidia

Paidia e *ludus* são componentes obrigatórios dos jogos e, como já dito, estão presentes em proporções diferentes nos variados tipos de jogos. Podemos pensar *paidia* como uma espécie de desordem criadora, a energia que possibilita toda brincadeira, e *ludus* como a força disciplinadora da ordem, responsável por dar uma direção a esta energia através de desafios e tarefas mais ou menos regradas. Caillois, o autor que intuiu e assim denominou essas duas forças, afirma que

persiste no âmago do jogo uma liberdade primeira, necessidade de repouso e, simultaneamente, distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do jogo e permanece na origem das suas formas mais complexas e mais estritamente

¹³⁷ « Ce qui se joue devant chacun est à tel point éloigné du déroulement commun du monde, et si retiré et si clos en un cercle indépendant de signification, qu'il est dénué de sens pour quiconque de vouloir en sortir pour atteindre quelqu'autre avenir ou quelqu'autre réalité. »

organizadas. A tal poder de improvisação e de alegria geral, chamo eu *paidia*. A *paidia* conjuga-se com o gosto pela dificuldade gratuita, a que proponho chamar *ludus*, e desemboca nos variados jogos a que pode ser atribuída, sem exagero, uma intenção civilizadora. Efetivamente, eles ilustram os valores morais e intelectuais de uma cultura, bem como contribuem para os determinar e desenvolver. (op. cit., p.47-8)

Descrevendo as ações de uma criança pequena que brinca, Caillois mostra como as brincadeiras passam de impulsos agitados para pequenos desafios já regrados, os quais ela sente prazer em solucionar. Inicialmente há apenas *paidia*, que se traduz por uma

agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser. Da cabriola ao garatujo, da bulha à algazarra, não faltam ilustrações perfeitamente claras de uma tal proliferação de movimentos, cores ou sons. (CAILLOIS, op. cit., p.48)

O autor (idem, p.48-9) cita o prazer da criança em tocar, provar, cheirar, “cortar, interminavelmente, papel com tesouras, rasgar um tecido em franjas, fazer desmoronar um monte, atravessar uma fileira, perturbar o jogo ou a ocupação alheia”. Jean Château, em seu livro **O jogo e a criança** (1987, p.110-1), se refere aos “jogos de desordem”, de “destruição” e de “arrebato”, que ele entende como ‘jogos de afirmação inferior de si’, onde há a necessidade destrutiva (desmanchar ou quebrar algo feito por outra criança; irritar alguém; quebrar uma vidraça) ou um comportamento mais próximo à feliz algazarra: “agitar-se o mais possível, gritar o mais alto possível, dar um jeito de cair levando todo um grupo na queda, às gargalhadas (...) rodar ao redor de si mesmo o mais rápido possível até cair”.

Caillois lembra também que a criança

gosta de brincar com a sua própria dor, tocando, por exemplo, com a língua num dente dorido. Também gosta que lhe metam medo. (...) Um pouco por todo o lado, são já identificáveis os aspectos fundamentais do jogo: atividade voluntária, convencional, separada e dirigida. E, em seguida, nasce o gosto pela invenção das regras e pela *submissão teimosa, custe o que custar, a essas regras*. A criança faz consigo mesma, ou com seus companheiros, toda espécie de apostas, que são (...) as formas elementares do agôn (...) (Idem, ibidem, p.49, grifos meus)

Ainda segundo Caillois (op. cit., p.50) o surgimento do *ludus* traz o prazer de resolver dificuldades arbitrárias, complementando, enriquecendo e disciplinando a *paidia*, dando “azo a um treino [que] conduz normalmente à conquista de uma determinada habilidade, à aquisição de um saber prático (...) ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional.” O *ludus* acrescenta

obstáculos à energia da *paidia*, impondo a solução de tarefas por meio da inteligência, habilidade, autodomínio, resistência (à fadiga, ao sofrimento, ao pânico, à vertigem).

Gadamer pensa primeiramente o jogo bem mais próximo à ideia de *paidia*, como um simples movimento de vai-e-vem. Para ele (1985, p.38), “O jogo aparece (...) como um auto-mover-se que por seu movimento não pretende fins nem objetivos, mas o movimento como movimento, que quer dizer um fenômeno de redundância, de auto representação do estar-vivo”.¹³⁸ A eventual inclusão de objetivos seria uma característica do jogo propriamente humano:

o especial do jogo humano é que o jogo tanto pode incluir a razão, essa característica tão própria do homem, de poder dar-se objetivos e tentar alcançá-los conscientemente, como pode também anular a característica distintiva da razão de impor-se objetivos. É essa por exemplo a qualidade humana do jogo do homem: que este, no jogo do movimento, discipline e ordene por si mesmo seus chamados movimentos de jogo, como se aí existissem objetivos, por exemplo, como quando uma criança conta quantas vezes a bola pode bater no chão antes de escapular-lhe das mãos (GADAMER, 1985, p.39)

Cada um dos autores aqui estudados concebe diferentemente a inclusão de regras e objetivos ao conceito de jogo. Como vimos, o essencial do jogo para Gadamer é esse movimento contínuo, que, em sua qualidade propriamente humana inclui a possibilidade de ser ordenado a partir de objetivos. Huizinga não admite jogo sem regras. Para ele (op. cit., p.14), as “regras são um fator muito importante para o conceito de jogo. Todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito”.¹³⁹ Já Caillois tem uma percepção diferenciada sobre este assunto, como já foi mencionado no item 1.1.2 deste capítulo: no seu ponto de vista, os jogos que pertencem à categoria “mimicry” não possuem regras, mas a obrigatoriedade de ação segundo um “faz-de-conta” definido de antemão, que indica papéis ou funções para cada jogador. Entretanto, essa obrigatoriedade não deixa de ser uma regra, um limite que vai circunscrever a ação – e a invenção - do jogador. Se considerarmos, pois, que o jogo começa quando a pura e caótica energia da *paidia* é orientada ou limitada por algum objetivo ou regra, chegamos à “fórmula” de Caillois, quando este diz: “Há casos em que os limites se esfumam, em que a regra se dissolve e há outros que, pelo contrário, a liberdade e a invenção estão prestes a desaparecer.

¹³⁸ Para Château (1985, p.111), esse tipo de jogo constituiria uma “afirmação de si”.

¹³⁹ Possivelmente para Huizinga os objetivos de um jogo se inserem na descrição das regras do mesmo. A essa conclusão cheguei por dedução, visto que ao mencionar o termo “objetivo” na página 56 do seu livro, ele aponta, na realidade, para o resultado do jogo, explicando que, para “o processo vital do grupo” (social?) não importa esse resultado, que “só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores”.

Mas o jogo significa que os dois polos subsistem e que há uma relação que se mantém entre um e outro” (CAILLOIS, op. cit., p.13, grifos meus). Se formos um pouco mais longe, talvez possamos supor que o jogo nasce justamente dessa relação, uma relação viva e permanente entre uma energia criadora e caótica e uma outra, disciplinadora e formadora. Desse modo, “o jogo consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que *é livre dentro do limite das regras*. Essa liberdade de ação do jogador, essa margem concedida à ação, é essencial ao jogo e explica, em parte, prazer que ele suscita” (CAILLOIS, op. cit., p.27-8, grifos do autor).

Paidia e ludus estão presentes também claramente na composição artística e poética, numa contínua interação entre a energia de criar e a busca por regras, padrões, repetições. Os limites utilizados para balizar a criação, quando elaborados ou aceitos pelo artista, geralmente o auxiliam na composição; quando já não têm mais ressonância, precisam ser demolidos e ultrapassados. Para Huizinga (op. cit., p.13) está claro que o jogo “cria ordem e é ordem” (grifo do autor) e que “há nele uma tendência para ser belo”, pois que “está cheio das duas qualidades mais nobres que costumamos ver nas coisas: o ritmo e a harmonia”. Para Gadamer (1976, p.37), a verdadeira realização do jogo humano é tornar-se arte. Ao tornar-se arte, o jogo se destaca da “ação representativa dos jogadores para consistir apenas na manifestação daquilo que eles jogam”. Por ser jogo, tem por princípio a capacidade de repetir-se, mesmo passando por toda improvisação possível, comportando assim qualquer coisa de permanente.

Além de o jogo oferecer a possibilidade de inventar/agir dentro dos limites estabelecidos pelas regras e objetivos, a ação e a invenção são também definidas pela dinâmica própria do jogo, que é criada e recriada a todo instante através dos lances e contra lances, da interação entre os jogadores e até mesmo da relação entre esses e o público, incluindo ainda as determinações ofertadas pelo acaso. Como se sabe, todo jogo tem um componente muito importante, que consiste num dos principais ingredientes para sua atratividade: esse componente é a incerteza quanto ao que vai acontecer. Embora existam jogos que dependem mais do acaso do que outros, todos apresentam algum grau de incerteza; essa é, como vimos anteriormente, uma das características mais importantes dos jogos. Mesmo os jogos da arte, como o teatro, que em muitos casos seguem um roteiro definido previamente (embora em boa parte das vezes inédito para os espectadores), não estão isentos de acontecimentos fortuitos e modificações decididas repentinamente durante o seu

desenrolar. A capacidade de jogo¹⁴⁰ dos atores é fundamental tanto para agir com flexibilidade e energia durante o desenvolvimento previsto da cena, como para reagir ao inesperado. Não é à toa que atores e diretores teatrais concebem a improvisação como uma técnica, uma ferramenta fundamental para garantir um bom jogo.¹⁴¹

Huizinga e Caillois ressaltam a importância da tensão causada pela incerteza como um elemento capaz de cativar tanto os jogadores como os espectadores. Caillois (op. cit., p.27), por exemplo, lembra que os jogos envolvem “o risco de falhar a jogada, uma ameaça de derrota, sem o que o jogo deixaria de divertir, como acontece a quem, por excesso de treino ou de habilidade, ganha sem esforço e infalivelmente”. Para ele (idem, ibidem), “um desfecho conhecido a priori (...) é incompatível com a natureza do jogo. Huizinga (op. cit., p.14) resalta a tensão sentida nas competições e nos jogos de azar, sublinhando também a ética como componente integrado às regras do jogo:

Embora o jogo enquanto tal esteja para além do domínio do bem e do mal, o elemento de tensão lhe confere um certo valor ético, na medida em que são postas à prova as qualidades do jogador: sua força e tenacidade, sua habilidade e coragem e, igualmente, suas capacidades espirituais, sua ‘lealdade’. Porque, apesar de seu ardente desejo de ganhar, deve sempre obedecer às regras do jogo.

Esse seu raciocínio pode ser aplicado também no caso dos jogos da categoria “mimicry”: ao representar um personagem ou aceitar uma função, o jogador-ator, por mais que deseje “brilhar” aos olhos do público (que, no caso do teatro, poderia ser comparado ao desejo de ganhar uma partida), pode improvisar, mas dentro de certos limites, sob pena de romper o jogo. Suas “habilidades” devem ser exercidas dentro das regras estabelecidas, seu prazer deve provir desse jogo com as limitações. Mudar ou abandonar o personagem no meio da cena/brincadeira, de modo desleal, desacreditar o *faz-de-conta*, agir sem ouvir nem observar os parceiros de jogo, tudo isso destrói o jogo que, com alegria e concentração, se estava jogando/criando. Por isso a necessidade imperiosa de se “jogar a sério”: os que

¹⁴⁰ Chama-se “capacidade de jogo” a disponibilidade dos atores para reagir ao inesperado, bem como para comportar-se de modo a experimentar o que acontece em cena a cada vez com atenção e cuidado, mesmo que já tenha realizado o espetáculo centenas de vezes. Desse modo, um ator com boa capacidade de jogo estará com os sentidos atentos, percebendo, escutando, observando, tanto o que se passa no palco, como o que acontece na plateia, ou mesmo na rua, para então reagir. Além disso, deve estar ter a possibilidade de reagir com rapidez e “presença de espírito” ao inesperado.

¹⁴¹ A improvisação é um recurso artístico que pode ser exercitado para que o ator não se deixe levar pela mecanicidade ao seguir um texto ou roteiro, como também constitui um dos meios para criar cenas e mesmo todo um espetáculo. A arte de improvisar histórias e cenas pode ser vista também em espetáculos de “teatro-esporte” ou “Impro”, já mencionados na nota 119 deste trabalho. Para estes espetáculos não há ensaio, apenas treinos, porque as cenas são criadas na hora com a utilização do acaso (sorteio de jogos) e a participação da plateia.

desvalorizam¹⁴² a brincadeira, o jogo, a cena, facilmente transformam o prazer de jogar num desprazer, subtraindo o sentido e o dinamismo do jogo, causando desespero no restante dos jogadores, que tentam a todo custo restabelecer a graça e o significado do que estão fazendo.¹⁴³

Para Gadamer (1976, p.28), a não seriedade de um jogador pode romper o jogo: “aquilo que faz o jogo ser inteiramente jogo, não é sua relação externa à seriedade, mas a seriedade no jogo. Aquele que não leva o jogo a sério é um desmancha-prazeres.” E o que é um desmancha-prazeres? É aquele participante que “estraga” o jogo, interrompendo-o ou finalizando-o subitamente. O “desmancha-prazeres” (ou “fura-jogos”, segundo a tradução portuguesa do livro de Caillois) é menos tolerado do que o jogador desonesto, trapaceiro. Isso, segundo Huizinga (op. cit., p.14), “se deve ao fato de este último abalar o próprio mundo do jogo. Retirando-se do jogo, denuncia o caráter relativo e frágil desse mundo no qual, temporariamente, se havia encerrado com os outros. Priva o jogo da *ilusão* – palavra cheia de sentido que significa literalmente ‘**em jogo**’ (de *inlusio*, *illudere* ou *inludere*)”. Para Caillois (op. cit., p. 27), enquanto o trapaceiro viola as leis, mas “pelo menos finge respeitá-las”, o “fura-jogos” destrói o jogo, denunciando “o caráter absurdo das leis, a sua natureza meramente convencional”, recusando-se a jogar “porque o jogo não tem sentido”. E, de fato, “o jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo” (Idem, *ibidem*). Nos jogos de representação, o desmancha-prazeres “passa agora a ser o que rompe o encanto, o que recusa brutalmente consentir na ilusão proposta, o que recorda ao rapazinho que não é um verdadeiro detetive, um verdadeiro pirata” (CAILLOIS, op. cit., p.28). O próprio do lúdico seria, pois, o acordo inicial, a convenção, a aceitação das regras a todo custo, mesmo que soem completamente absurdas ou estejam apenas subentendidas.

Assim, do divertimento frívolo à gravidade do sagrado, da *paidia* mais espontânea e criativa ao rigor e formalidade do *ludus*, o jogo só permanece jogo enquanto está sendo desfrutado, enquanto tem sentido, enquanto envolve e gera prazer.

¹⁴² Interessante como o termo “a sério” tem o sentido de atribuir valor a alguma coisa. Então, mesmo o jogo estando, a princípio, no domínio da “não-seriedade”, para ter algum valor deve ser elevado ao domínio da seriedade. Um jogo que se joga “a sério”, nesse sentido, é um jogo valorizado; um jogo que não é levado a sério, é um jogo “avacalhado”, que não tem mais sentido ou graça.

¹⁴³ É importante observar que não se trata aqui da defesa de uma cena ilusionista em detrimento de representações anti-ilusionistas: mesmo em atuações com múltiplos personagens, sem personagens ou com o distanciamento brechtiano (quando o ator sai momentaneamente do personagem para criticar suas ações ou a cena), existem convenções e limites que devem ser observados para não romper o jogo, ou seja, para não interromper a representação antes da hora, seja pelo desinteresse da plateia, seja pela falta de vontade de prosseguir dos próprios atores. Mesmo a cena em que há quebras, ou a pura improvisação, não prescindem de uma relação de jogo entre os jogadores e entre os jogadores e os espectadores: há algo compartilhado, um sentido, uma presença, um ritmo e, enquanto esse “algo” atua, o interesse em jogar e/ou ver jogar permanece.

1.3.2. Brincar, competir, jogar

Quando Huizinga formulou o seu conceito de jogo, visando dar conta de todas as suas principais características e possibilitando uma amplitude suficiente para abranger, dentre outros, o ritual e a arte, ele foi questionado por incluir nesse conceito a multiplicidade de atividades que faziam parte da ideia de *agôn* na Grécia antiga. Como se viu no início desse capítulo, o filólogo e professor Bolkenstein manifestou sua discordância acerca dessa inclusão, justificando ser o *agôn* tão importante para a vida grega, estando tão imiscuído em sua dinâmica, que, sob seu ponto de vista, não poderia ser tido como um simples “jogo” (*paidia*), tal como uma brincadeira infantil. A aura de seriedade da atividade agonística e sua posição de destaque na vida cotidiana dos gregos pareciam impedir que essas competições e concursos fossem *simplesmente* chamados de jogos. O próprio Huizinga cita um dos argumentos do filólogo: “Quando falamos dos *jogos* olímpicos, inadvertidamente fazemos uso de um termo latino, o qual exprime a apreciação dos romanos sobre as competições assim designadas, que é totalmente diferente da interpretação dos gregos” (BOLKESTEIN, 1937, apud HUIZINGA, op. cit., p. 36, grifo do autor). Apesar disso, Huizinga manteve sua posição e, além de considerar o termo *agôn* como jogo, dedicou um capítulo do seu livro para falar da competição como função cultural. Nesse capítulo, aborda muitos rituais competitivos da antiguidade de povos como os chineses, os hindus, os kwakiutl,¹⁴⁴ os árabes, dentre outros, além de competições pela honra e dignidade, da Grécia antiga à idade média, incluindo não apenas os combates físicos como também os torneios verbais de injúrias.¹⁴⁵

A competição, entretanto, não me parece ser uma característica fundamental do jogo, embora seja o motor de grande parte dos jogos. Huizinga, ao mesmo tempo em que afirma que “a ideia de ganhar está estreitamente relacionada com o jogo” (op. cit., p.57), por outro lado se reporta, logo na introdução de seu livro, à brincadeira entre filhotes de cachorros, um tipo de atividade que não possui vencedores ou vencidos e é apontada como modelo de jogo:

¹⁴⁴ Povo originário de uma província do Canadá (Colúmbia Britânica) e estudado pelo antropólogo Franz Boas.

¹⁴⁵ O capítulo 3, *O jogo e a competição como funções culturais*, se encontra entre as páginas 53 e 85 da obra *Homo Ludens*. Os torneios de injúrias, insultos e ultrajes, que integraram a cultura de vários povos, incluindo, uma vez mais, os gregos, criavam um ambiente temporário onde as ofensas não deveriam ser tomadas “a sério”. A invenção verbal é valorizada aqui. Provavelmente, imagino eu, é o tipo de torneio que está na origem dos desafios de repentistas nordestinos.

Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, *encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano*. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbem morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. *Fingem ficar zangados* e, o que é mais importante, eles, em tudo isto, experimentam verdadeiro prazer e divertimento.” (2008, p.3, grifos meus)

Existe na descrição dessa brincadeira uma ideia de não-seriedade que abrange a simulação de uma luta: os cachorrinhos não mordem com violência e “fingem ficar zangados”, ou seja, tornam a brincadeira divertida ao proporem uma atitude belicosa de *faz-de-conta*. A expectativa é a de que nada de grave ocorra nessas interações agradáveis, que têm como objetivo o prazer. Esse resultado (divertir sem causar dano) é o que se espera comumente para a maior parte das brincadeiras, jogos e competições. No entanto, como visto anteriormente, ao refletirmos sobre as consequências do jogo na vida real, em grande parte dos jogos, brincadeiras e competições, isso não ocorre. Discussões, brigas, desentendimentos entre crianças por causa de brincadeiras são fatos corriqueiros e fazem parte desse estágio da vida; acidentes, sofrimento, dor, mágoa, raiva, revolta e violência são também constantes nos jogos dos adultos. Essas interações lúdicas podem, por outro lado, propiciar a superação de uma emoção negativa e a valorização da participação “correta” e alegre em detrimento da ânsia de ganhar a qualquer custo. É o tal do “espírito esportivo” ou “fair play”, para o qual se produziu a máxima: “o importante não é vencer, é competir”.

Do meu ponto de vista, embora os jogos possam ser ou não ser competitivos, os termos “competição” e “brincadeira” apontam para dinâmicas diferentes. A brincadeira, que significa ausência de seriedade (nada do que é realizado como brincadeira pretende prejudicar alguém na vida real), não inclui, a princípio, a competição; quando a inclui, é de forma sutil, até porque a competição impregna a vida do ser humano em todas as dimensões; já a competição lúdica, embora também não tenha como intenção prejudicar as pessoas, é vivida com mais intensidade, paixão e tensão, provocando muito mais frequentemente diferentes graus de violência e produzindo sentimentos negativos, tais como a ira e a mágoa. Embora também possa ser alegre e leve, o fato da competição ter como objetivo máximo a vitória, e não o prazer de jogar, torna os jogadores mais vulneráveis às paixões. Segundo Huizinga (op. cit., p. 14), “quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo”. Essa tensão inclui os espectadores, participantes que, com seu incentivo ou desprezo, contaminam o jogo e os jogadores. Estes querem ver o seu time ou seu atleta preferido vencendo e, quanto mais o jogo é disputado, tanto mais os ânimos tendem a exaltar-se. Os

torcedores acompanham os lances com entusiasmo, aplaudindo os acertos e vaiando os erros. Para Huizinga (Op. cit., p. 55), “a tensão e a incerteza quanto ao resultado aumentam enormemente quando o elemento antitético se torna efetivamente agonístico nos jogos entre grupos. A paixão de ganhar ameaça por vezes destruir a ligeireza própria do jogo.” De fato, nas disputas acirradas a preocupação encobre a diversão. Nota-se, além disso, que a presença do *ludus* nos jogos competitivos é bem mais significativa do que a presença da *paidia*, tanto para o jogador como para o torcedor: o conhecimento das regras e a exigência de que sejam seguidas à risca é o que geralmente caracteriza o público desse tipo de jogo.¹⁴⁶ Também a anarquia alegre é substituída pelos movimentos ensaiados à exaustão. Qualquer erro pode levar ao fracasso.

Assim, enquanto na brincadeira, o erro do jogador diverte, na competição, o erro é repreendido, muitas vezes execrado. Na brincadeira, o jogador finge zangar-se; na competição, ele se zanga de verdade. Na brincadeira, a punição pelo erro cometido é também uma brincadeira (vide o clássico “castigo” ao final do jogo, ao qual chamamos “pagar prenda” para aqueles que mais erraram), ou seja, uma simulação divertida de algo que seria vivido como um sofrimento na vida real; na competição, cada lance é encarado com seriedade e a punição pelos erros é dura, quer durante o jogo, quer após sua finalização. Até mesmo na preparação do jogador para a competição, a disciplina é exercida com severidade e o jogador deve ser perseverante e forte para aguentar as pressões, pois a competição já começa no treino. Já na brincadeira, há a busca desde o início por um riso e um prazer comum, comunitário, que inclui não só os jogadores, mas os eventuais espectadores. Na brincadeira, as regras são mais elásticas, mutáveis; na competição, elas são a *Lei Suprema*.

¹⁴⁶ A diferenciação estabelecida aqui entre competição e brincadeira visa também abordar o sentido e os usos do termo “lúdico” pela nossa língua. Embora “lúdico” derive do latim *ludus*, que, segundo Huizinga, é um termo bastante abrangente, seu uso em português, ao qualificar uma atividade, não lhe acrescenta nenhuma característica relacionada à competição. Quando se diz que algo é lúdico, como uma obra ou um método de ensino, por exemplo, a qualidade ressaltada é a diversão, a combinação inusitada de elementos, a flexibilidade de usos e interpretações que a obra possibilita, sua comunicabilidade e criatividade. Embora os jogos competitivos possam ser utilizados para tornar uma aula mais lúdica, por exemplo, não é a competição, o embate ou a vontade de vencer que trazem ludicidade à aula, mas a *diversão* que os jogos propiciam. Se a ênfase do jogador estiver na tensão, no sofrimento, na dor, e sua única motivação for vencer - ao invés de aproveitar o jogo -, não se trata de ludicidade aí, mas tão somente de disputa. Essa mesma disputa que está presente em todos os níveis da vida humana, de forma mais ou menos agressiva, mais ou menos civilizada, no ocidente ou no oriente, no capitalismo ou no socialismo, capaz de atingir todas as idades e profissões e até mesmo a maioria das religiões. Essa ressalva é importante também pela utilização do conceito *ludus*, de Caillois, para opor-se à *paidia*, utilização esta que parece colidir com o que foi dito a respeito do termo “lúdico”. Afinal, Caillois propôs o termo para denominar justamente o que há de mais inflexível e sério nos jogos, a limitação pelas regras, enquanto em nosso uso cotidiano, entendemos o termo mais próximo à diversão e à descontração, ou seja, muito mais próximo da *paidia*! Apesar disso, o conceito de *ludus*, tal como elaborado por Caillois, assume tal importância para este trabalho, que não se pode abrir mão de sua utilização, mesmo dando margem a certa confusão.

Apesar dessas diferenças, o jogador é capaz de encarar qualquer brincadeira inconsequente com seriedade.¹⁴⁷ Afinal, “essa consciência do fato de ‘só fazer de conta’ no jogo não impede de modo algum que ele se processe com a maior seriedade, com um enlevo e um entusiasmo que chegam ao arrebatamento e, pelo menos temporariamente, tiram todo o significado da palavra ‘só’ da frase acima” (HUIZINGA, op. cit., p.11). É assim nas brincadeiras infantis, nos rituais, e também no ofício dos artistas da cena e demais performers, que fazem do jogo um momento de intensa vivência do “aqui e agora”.

1.3.3 O jogo do teatro e o teatro como jogo

Huizinga, Caillois e Gadamer, como já foi visto antes, estão de acordo que o teatro pode ser encarado sob o prisma do jogo, constituindo-se como um jogo de representação cuja principal regra seria agir de acordo com papéis, funções e um texto dramático - isso no caso do teatro tradicional centrado no texto. Mas qualquer tipo de teatro ou performance pode ser entendido como um jogo e, mesmo que elementos clássicos como personagens e ação dramática estejam ausentes ou estilhaçados, há sempre um roteiro, uma proposta cênica, uma ideia para improvisações, enfim, algum tipo de regra/objetivo a limitar a *paidia* dos atores/performers. Sendo um evento especial, separado da vida cotidiana e da seriedade da vida real (enquanto lugar cujas ações persigam fundamentalmente a sobrevivência material), acontecendo em determinados espaços e durante um determinado tempo, limitado por regras e/ou convenções e cujo desenrolar não é totalmente previsível, o teatro tem seu lugar no mundo lúdico. Mesmo quando a ação cênica ou performance ocorre inesperadamente, no meio de um local público, a intervenção artística transforma o ambiente durante algum tempo num espaço lúdico, digno de atenção. Isto que não quer dizer que necessariamente os passantes irão parar para testemunhar e apreciar o evento: há ocasiões em que a única testemunha da performance é uma câmera de vídeo, o que modifica radicalmente a apreciação por um público, que a verá posteriormente, já transformada em imagem da internet ou outro meio de difusão escolhido pelo artista.

O jogo do teatro pode ser mais ou menos livre, mais ou menos incerto, mais ou menos divertido. Pode inclusive, como também já foi dito, incluir o elemento agonístico, seja mediante a brincadeira – como nos jogos de improvisação realizados por uma companhia teatral que se divide entre duas equipes supostamente rivais -, seja com maior seriedade, como

¹⁴⁷ A recíproca também é verdadeira: a depender de sua personalidade, caráter e objetivo, o jogador pode também encarar qualquer competição acirrada com leveza e humor.

nos torneios de Impro, realizados entre várias equipes, ou como nos festivais, quando há competição entre espetáculos, atores, diretores e outras categorias. Apesar desses concursos e competições, o teatro está bem mais próximo da “brincadeira”, termo entendido conforme discutido nas reflexões anteriores, do que da competição.¹⁴⁸ Como jogo, também propicia o aprendizado dos jogadores, bem como dos espectadores, a cada vez que é jogado/apresentado. Para Viola Spolin (1992, p.4, grifos meus),

O jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência. **Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do próprio ato de jogar.** As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que a pessoa está jogando, **divertindo-se ao máximo** e recebendo toda a estimulação que o jogo tem para oferecer – **é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las.**

Isso quer dizer que a participação no espetáculo, seja como artista, seja como público, permite compreender e conhecer melhor o próprio jogo, com sua linguagem, suas regras e convenções. Quando, por outro lado, ocorre uma insubmissão às regras e convenções já cristalizadas e/ou a subversão da linguagem, há que se reconstituir o sentido e criar novas referências.

Um espetáculo teatral se aproxima ainda mais do elemento lúdico quando tem seu grau de incerteza aumentado, como nos já mencionados espetáculos de improvisação, e regras (explícitas ou subentendidas) que sejam facilmente compreendidas pelos participantes. Esse tipo de espetáculo pode propiciar uma participação mais ativa ou “apaixonada” do público, que acompanha o desenrolar do jogo com interesse, se perguntando “onde isso vai chegar”, e vibrando ou se lamentando com os lances do jogo. As convenções que caracterizam os vários tipos de teatro em qualquer lugar do mundo podem ser entendidas como “regras do jogo”. Elas fazem parte de uma linguagem que deve ser compartilhada por todos os participantes, incluindo os espectadores. São como regras implícitas, nem sempre óbvias para qualquer espectador, que deve se expor ao contato com o teatro várias vezes para internalizá-las. Há espetáculos que são autoexplicativos, outros que apresentam poucas convenções. O mais complexo é quando se trata de uma obra realizada com convenções de uma outra cultura, às vezes ininteligíveis para quem não faz parte dela. Espetáculos muito codificados, repletos de símbolos, não são experimentados da mesma maneira por aqueles que compreendem os

¹⁴⁸ É interessante lembrar aqui que a denominação genérica do artista de folguedos populares brasileiros é “brincante”, o que ressalta o caráter lúdico dessas expressões artísticas.

sentidos e por aqueles que não os compreendem. De acordo com o *Dicionário de Teatro* (1999, p.71), a convenção teatral é o

Conjunto de pressupostos ideológicos e estéticos, explícitos ou implícitos, que permitem ao espectador receber o jogo do ator e a representação. A convenção é um contrato firmado entre autor e público, segundo o qual o primeiro compõe e encena sua obra de acordo com normas conhecidas e aceitas pelo segundo. A convenção compreende tudo aquilo sobre o que a plateia e o palco devem estar de acordo para que a ficção teatral e o prazer do jogo dramático se produzam.

No *Dicionário* é feita uma sugestão de subdivisão da ideia de *convenção* em duas categorias, que seriam as convenções *caracterizantes* e as convenções *operatórias*. A convenção caracterizante trabalha a favor da crença na ficção, autenticando o espetáculo por meio de figurinos, comportamentos que revelam a identidade do personagem etc., facilitando “a criação de um mundo harmonioso no qual se pode acreditar legitimamente”. (PAVIS, 1999, p.72) Já a convenção operatória, utilizada bastante em representações épicas que abrem mão do ilusionismo, “trata-se de um acordo a curto prazo firmado quase sempre de modo irônico (...). Aqui, a convenção acha prazeroso anunciar-se como procedimento lúdico” (idem, *ibidem*). Pavis exemplifica a convenção operatória mediante três exemplos utilizados na peça *Ubu aux Bouffes*, encenada por Peter Brook em 1977: “cadeira quer dizer conforto; casca de banana, perigo; tijolos, alimentos” (PAVIS, *op. cit.*, p.72) e acrescenta que as convenções operatórias podem, depois, tornar-se convenções caracterizantes de uma certa vanguarda. Quando não explicitadas durante o decorrer do espetáculo, as convenções tornam-se “regras ‘esquecidas’, interiorizadas pelos praticantes do teatro e decifráveis após uma interpretação que envolve o espectador” (idem, *ibidem*). São algumas convenções especificamente teatrais: a quarta parede, o aparte, o uso do coro, o uso do ponto, o local polimorfo etc. Além disso, cada gênero cria convenções próprias, como os personagens tipificados da *Commedia dell'arte* ou as alegorias do Teatro Medieval ou do Teatro de Revista.

A utilização frequente ou a rejeição de convenções pelos autores e encenadores se relacionam ao desejo de brincar com o público, tornando-o seu cúmplice, no primeiro caso, e o desejo de surpreendê-lo, tirando-o da rotina, no segundo. Nesse sentido, Pavis (*op. cit.*, p.172, grifos meus) conclui:

As convenções são indispensáveis ao funcionamento teatral e toda forma de espetáculo serve-se delas. *Cientes dessa verdade, certas estéticas jogam*

deliberadamente com seu uso exagerado (tipos). Nelas, a cumplicidade com o público é reforçada e as formas tipificadas (ópera, pantomima, farsa) assemelham-se a maravilhosas construções artificiais nas quais tudo tem sentido preciso. O abuso das convenções, porém, pode cansar um público que nada mais espera da ação, da caracterização e da mensagem particular da obra. Eis porque o uso das convenções exige uma grande habilidade por parte das pessoas de teatro. A história literária está cheia, aliás, dessas revoltas dialéticas: convenções → formação de uma norma → uniformidade → violação da norma por formação de invenções opostas → formação de novas normas etc.

As convenções, portanto, passam por alterações, são rompidas, explodidas, negadas e renovadas: quando novos procedimentos teatrais são criados, ainda não funcionam como regras, e podem parecer invenções destituídas de sentido, mas, com o tempo e a repetição frequente, se cristalizam novamente em normas que, mais cedo ou mais tarde, também poderão ser derrubadas.

Surpreender o público e, simultaneamente, tratá-lo como um parceiro, oferecendo-lhe referências para manter nele o interesse em continuar acompanhando o espetáculo, é manter os dois polos do jogo funcionando – a *paidia*, com seu caráter espontâneo e criativo, e o *ludus*, com seu caráter organizador, formador e desafiador. Assim, mantém-se o elemento do acaso e da incerteza ao lado da construção do sentido e da beleza. Ao perceber o teatro enquanto jogo o espectador acompanha com prazer o esforço criativo dos jogadores para resolverem os problemas específicos da cena. Esse acompanhamento pode incluir uma participação mais ou menos ativa no jogo. Segundo Gadamer (1985, p.40, grifos meus),

O jogar exige sempre aquele que vai jogar junto. Mesmo o espectador que olha, digamos, uma criança que joga para lá e para cá com a bola, não escapa a isso. Quando ele realmente ‘vai junto’, não se trata de outra coisa senão (...) da participação interior nesse movimento que se repete. (...) [O jogo é nesse sentido] um fazer comunicativo, que [desconhece] a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo. O espectador é notadamente mais do que um mero observador que vê o que se passa diante de si; *ele é como alguém que ‘participa’ do jogo, uma parte dele.*

Como qualquer jogo, o jogo do teatro pode ser interrompido antes do seu término ou enfraquecido em sua ludicidade quando espectadores ou jogadores desistem do jogo ou já vêm pro “campo” desmotivados, tornando-se, assim, apenas um evento tedioso, uma obrigação que deve ser realizada por um motivo alheio ao desejo dos que ali se encontram. O jogo só vai existir se de fato os artistas da cena estiverem jogando, e, pra jogar, como bem ressaltaram Huizinga e Caillois, é necessário fazê-lo por vontade própria: “Um jogo que

fôssemos forçados a participar deixaria imediatamente de ser jogo. Tornar-se-ia uma coerção, uma obrigação de que gostaríamos de nos libertar rapidamente. (...) Porque só existe jogo quando os jogadores querem jogar e jogam (...)” (CAILLOIS, 1990, p.26). E quantas vezes não vemos atores, jogadores e espectadores querendo se libertar rapidamente daquele jogo enfadonho e fugir para outro local a fim de dedicar-se a uma atividade mais divertida ou produtiva?

Ao deixar-se levar por uma rotina, uma mecanicidade na qual se perde a atenção e o prazer de criar, ao estar ali “por obrigação”, apenas fingindo que joga, mas sem escutar os parceiros de cena (sejam eles atores, espectadores ou mesmo elementos como a música, a iluminação ou objetos cenográficos e adereços), sem responder às suas propostas com a necessária energia, o jogador cênico está contribuindo para subtrair o jogo da cena. Para que essa dimensão seja recuperada, é necessário experimentar novamente a cena como um risco, uma incerteza, um prazer, uma criação. Esse prazer é essencial tanto para o jogador como para o espectador.

O prazer em ser espectador, participando – internamente ou de fato – na criação do jogo cênico, não depende, entretanto, apenas do prazer daqueles que ofertam o jogo do teatro sob a forma de um produto artístico denominado “espetáculo”; esse prazer vai derivar de uma diversidade de fatores que irão condicionar a chamada “recepção” do espectador da cena e tornar sua experiência algo significativo ou destituído de importância. A procura por este prazer pode levar pessoas ao estádio, ao cinema e, às vezes, até mesmo ao teatro. Ajudar a despertar este prazer foi o que procuramos fazer quando concebemos a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** como um jogo em que o espectador era sutilmente convidado a jogar.

CAPÍTULO 4

CONCEPÇÃO E PREPARAÇÃO DO JOGO: O ROTEIRO E AS MÁSCARAS

Para acontecer, o jogo da **Visita-Espetáculo** precisava de um campo, de um itinerário de jogo, de regras, de participantes mascarados e de participantes sem máscaras. Para jogá-lo, bastava dirigir-se ao Teatro (campo) no horário marcado e seguir as orientações do guia.¹⁴⁹ Como descrito em nosso *Diário de Bordo*, a **Visita** foi concebida como um trajeto lúdico-pedagógico organizado em três momentos principais, ou três atos, que foram nomeados como **Visita Guiada**, **Intervenções** e **Cenas**, sendo o primeiro ato o momento mais próximo a uma aula, o segundo, o momento mais pleno de jogo, onde há maior interatividade e improvisação, e, o terceiro, o momento em que o jogo se aproxima de uma cena mais tradicional, com separação entre os atores e o público. Encaro este trajeto (que é, ao mesmo tempo, um roteiro teatral e um roteiro “turístico”), como a trilha de um jogo de tabuleiro, daqueles em que devemos seguir um caminho organizado em casas numeradas. Nas primeiras casas, pouca coisa acontece, mas, depois, paramos em outras em que há mais movimento e diversão.

Ao longo dos anos (a **Visita-Espetáculo** foi lançada em junho de 2007 e realizada sem intervalos até outubro de 2014), o trajeto foi modificado poucas vezes, mas a dinâmica da atividade foi sendo aperfeiçoada com o tempo, com o objetivo de incrementar a experiência do visitante. São exemplos dessas modificações a elaboração de uma apresentação com slides para que pudessem não só ouvir falar mas também visualizar certas referências da história do Teatro Municipal e da história do teatro amador são-joanense, e a criação de uma demonstração de luz e som mais dinâmica, com entradas e saídas de personagens que, para chegar e sair do palco, faziam uso das coxias e até mesmo do porão, passando por uma pequena abertura no palco que antigamente servia como caixa do Ponto.¹⁵⁰

¹⁴⁹ Opto por usar neste capítulo a palavra guia no masculino, para me referir a esta função de um modo mais geral, e não ter que falar na primeira pessoa, pois aqui estou considerando o guia quase que como uma peça do jogo.

¹⁵⁰ Inicialmente essa demonstração era realizada sem atores no palco. A mudança foi possível com o crescimento da equipe e a disponibilidade de estarem sempre presentes em cada sessão. As passagens pelo palco eram perseguições ao personagem Gouveia. Os outros atores não tinham personagem, representando apenas figuras (duas mulheres, dois homens) que perseguiam o Gouveia. Este já aparecia como fugitivo a partir desta cena, mas o público só começava a “ligar os pontos” quando a família chegava perguntando pelo “moço de chapéu”.

Durante o 1º ato, já descrito e analisado no capítulo anterior, os visitantes (que logo se transformariam em espectadores-jogadores) chegavam ao Teatro e eram recebidos por parte da equipe não mascarada do grupo teatral **Os Anfitriões**, sendo o guia o principal condutor. Ele então liderava o grupo, indicando os caminhos a seguir e parando nos locais onde houvesse algo a ser mostrado e explicado, buscando orientar o olhar dos visitantes na direção do que havia para ser visto e transmitindo informações para além do que se podia ver. Cada parada dessas é por mim considerada como uma casa (ou fase) do jogo, mas também pode ser vista como uma cena dentro do ato ou uma estação de um itinerário. A visita guiada durava por volta de 40 minutos. No segundo ato, no palco, e como por encanto, o teatro tomava conta do Teatro: os personagens surgiam das sombras da plateia enquanto os visitantes, no palco, se espantavam com as luzes dos refletores acesos com máxima intensidade. Vinha então a intervenção dos atores, ainda com a mediação do guia e assistentes. Este ato tinha uma duração variada, de acordo com a maior ou menor participação dos visitantes, podendo durar de 30 a 50 minutos. Possuía um roteiro prévio, que era também constituído de várias cenas ou fases. No terceiro ato, com os visitantes acomodados na plateia, era feita uma breve contação de causos e realizada a apresentação das cenas, que duravam cerca de 20 minutos. A ação da **Visita** terminava logo após essa apresentação, mas o grupo ainda realizava mais duas ações com as escolas convidadas: a aplicação de um questionário para alunos e professores visando produzir dados sobre a experiência da **Visita-Espetáculo** e uma oficina de jogos teatrais, ambas em cada uma das escolas participantes.¹⁵¹

Embora as fases que antecedem a ida ao palco, onde ocorre o ponto alto do jogo, sejam importantes do ponto de vista informativo, em termos dramaturgicos podem ser encaradas como um *meio de preparar o espectador para o encontro com os personagens*. O contato prolongado do espectador com o guia, que, como vimos, exercia o papel de professor nesta atividade extraescolar, era fundamental para que a interrupção da visita pelos personagens fosse surpreendente e provocasse o desejo da interação lúdica, que poderia realizar-se diretamente entre os visitantes e os atores, ou mediada pelo guia e demais membros não mascarados da equipe.

¹⁵¹ Embora, pela avaliação dos bolsistas que participaram dessa ação, as oficinas tenham sido muito bem aceitas pelos alunos, esta Tese não tratará da recepção às oficinas ou de sua influência na formação de espectadores, visto que tal ação só começou a ser melhor documentada no último ano de funcionamento do **Programa Teatro, Memória e Patrimônio Cultural**.

Os visitantes que, em substituição ao professor que os trouxera, tinham o guia como referência para essa jornada, inicialmente ficavam confusos com a entrada dos personagens devido à reação do mesmo e de seus assistentes, visto que estes os tratavam como quem diziam que eram, pessoas que teriam vindo de outra cidade à procura de um noivo desaparecido. Aparentando surpresa, embaraço e contrariedade, o guia “oficializava” o jogo introduzido pelos participantes mascarados ao tratá-los do início ao fim como desconhecidos que haviam irrompido no teatro e interrompido sua condução. A atividade tornava-se então um jogo de papéis: de um lado, uma família de roceiros desesperada para encontrar um noivo fugido; de outro, visitantes esperando pelas explicações sobre os elementos que compõem uma caixa cênica italiana; no meio, um atordoado guia e seus assistentes. O segundo ato é pois o momento em que todos – alguns mais rapidamente, outros, um pouco depois – se percebem dentro de uma atividade que une a realidade ao *faz-de-conta*: uma aula expositiva, ainda, mas com a presença de “alunos” nada ortodoxos. O que parecia que se perpetuaria numa banal exposição de informações, torna-se uma aula bagunçada e cheia de vida, com perguntas e considerações absurdas e/ou divertidas e muito movimento, transformando aquele momento numa experiência inusitada em que a ficção é mesclada à realidade por meio da relação pedagógica.

Neste momento lúdico, de puro jogo, a provocação dos personagens é capaz de subverter completamente o comportamento dos alunos, já que estes percebem que existe a possibilidade de interação com a situação apresentada. E, embora esta possibilidade (de interação) já existisse nas fases que precedem a visita ao palco, dificilmente nossos visitantes escolares, especialmente os mais velhos, como foi visto no capítulo anterior, teriam se sentido livres para sair do *script* ao qual são habituados por anos de escolarização, que muitas vezes os impedem até mesmo de fazer perguntas. A sensação de que tudo poderia acontecer, a partir daquele momento, e a certeza de que cada olhar, cada gesto, cada pergunta poderia repercutir de modo inesperado, gerava excitação, alegria, receio, nervosismo e muito interesse nos alunos. Era a presença do acaso no jogo, tanto para nós, proponentes, quanto para eles, convidados, já que ninguém sabia com antecedência qual seria o “lance” do outro.

A apresentação das cenas – realizada com os atores no palco e o público na plateia, com marcações ensaiadas e texto decorado – era o momento em que o público acompanhava a uma distância maior o desenrolar da história que começara com a entrada dos personagens no teatro; o momento em que entendiam melhor as motivações

dos personagens, o contexto em que se davam suas relações e, para alegria de todos, o cumprimento da promessa dramaturgica inicial: a descoberta do paradeiro do personagem (o noivo Gouveia) desaparecido. Como os visitantes só eram colocados diante do espetáculo cênico após terem conhecido o teatro, sua história, os elementos ilusionistas do palco italiano e, o que é mais importante, os próprios personagens em suas confusões, pode-se concluir que essa etapa final era bem preparada, de modo que a recepção do público à cena costumava ser bastante interessada. Os dois últimos atos consistem, portanto, nos momentos mais significativos em termos puramente teatrais, pois propiciam uma vivência intensa do jogo do teatro.

Nos atos II e III de nossa **Visita-Espetáculo** temos a participação dos jogadores mascarados,¹⁵² cinco personagens que invadem o palco à procura do sexto; os personagens propostos por Artur Azevedo e reelaborados para serem utilizados em nosso jogo, constituem uma família de interioranos de uma localidade fictícia (Cipó Comprido) que vão a São João del-Rei buscar o rapaz que, depois de propor casamento à mocinha, deixou a pequena localidade com a desculpa de que iria tratar dos papéis do casório em São João del-Rei e nunca mais voltou.

A escolha da peça, a adaptação das cenas, a roteirização das intervenções e o treinamento dos atores para a comédia e o improviso se deram na tentativa de buscar a adesão e o envolvimento do público, e, simultaneamente, homenagear o teatro da chamada “velha-guarda”, que teve importância histórica na cidade de São João del-Rei.¹⁵³ Desse modo, a atualização da peça, visando trazê-la para o aqui e agora (palco do Teatro Municipal, século XXI), foi a solução encontrada para provocar o espectador sem abrir mão da homenagem aos que fizeram a história do teatro nessa cidade, traçando uma ponte entre o passado, simbolizado pelo próprio Teatro, enquanto

¹⁵² O uso do termo *jogadores mascarados* para designar os *atores-em-seus-personagens* carrega a ideia de dualidade e ludicidade dos atores enquanto brincantes que se transformam ao colocar uma máscara, ou seja, um tipo (personagem-tipo) à frente de sua figura, para terem seu modo de agir por ela modificada. Em vários momentos usarei o termo *máscara* para referir-me aos personagens-tipo daqui em diante, visando, com isso, reiterar a ludicidade e a teatralidade que orientaram nosso trabalho.

¹⁵³ O pesquisador e professor Alberto Ferreira da Rocha Junior (Tibaji), assim nomeia em sua Tese o modo de se fazer teatro no Brasil antes do período do chamado “teatro moderno” (2002, p.268). O movimento teatral em São João del-Rei foi bastante relevante na época em que esse modelo de produção teatral predominava: vários grupos amadores surgiram, alguns permanecendo ativos por um longo período; São João del-Rei estava na rota de muitas companhias nacionais, inclusive companhias importantes, como as de Procópio Ferreira e Vicente Celestino, dentre inúmeras outras. A documentação desse período foi organizada e publicada em livro (já citado no primeiro capítulo) pelo amador teatral Sr. Antônio Guerra, integrante do grupo de teatro amador Clube Teatral Artur Azevedo.

monumento histórico, e o presente.¹⁵⁴ Utilizando a comicidade das situações e dos personagens-tipo encontrados na peça de Artur Azevedo, foi feita a adaptação inserindo expressões atuais, características da cidade mineira e alusões às novas tecnologias, dentre outros elementos, buscando acrescentar referências ao dia-a-dia do espectador, sem perder o humor e as características originais dos personagens.

A proposta de realizar um momento de interatividade entre público e atores propiciou a inclusão do risco na atividade, acrescentando um maior grau de incerteza e, por isso mesmo, como vimos no capítulo anterior, o aumento da ludicidade. A imprevisibilidade desse momento acarretava uma intensificação da atenção e da disponibilidade para o jogo tanto nos atores, como nos guias e demais membros da equipe, que se empenhavam para que o jogo não fosse rompido prematuramente. A união e determinação do grupo de jogadores anfitriões, sua energia e concentração faziam com que a maioria dos visitantes fossem capturados para o jogo e passassem a fazer parte dele com empolgação e alegria.

Como esse jogo se apresentava subitamente, como uma surpresa, uma dádiva oferecida ao público, a maioria de fato se surpreendia e, às gargalhadas, aderiu à proposta, não tendo tempo de armar-se nem resistir a ele. Mesmo assim, o jogo tinha que ser muito bem instalado para que não acarretasse repulsa por parte de alguns espectadores mais críticos ou desconfiados, que poderiam avaliar a surpresa como uma tentativa mal feita de fazer graça ou uma farsa com o objetivo de enganá-los, fazendo-os tomar atores por pessoas reais. E, embora fosse recorrente a necessidade que alguns visitantes tinham de mostrar que haviam entendido que ali haviam máscaras, as confusões dos personagens eram em geral muito bem recebidas pelo público, que esperava atento a próxima piada feita a partir da nomenclatura dos elementos da caixa cênica, ou o humor causado pelo comportamento aparentemente espontâneo e anárquico dos personagens, que não se intimidavam com a pretensa formalidade da situação.

Com base nas respostas aos questionários, nos depoimentos e em observações, parece-me evidente que o aumento do risco e da incerteza que derivam da aproximação entre personagens e público, permitindo – mas nunca obrigando – a livre intervenção dos espectadores, contribuiu positivamente para a recepção do público ao trabalho. Ou, melhor dizendo: a escolha pelo jogo que se abre para a participação do

¹⁵⁴ Isso é tão verdadeiro – o Teatro Municipal como símbolo do passado – que houve quem, dentre os alunos visitantes, o chamasse de “museu” ao invés de teatro.

público e com ele dialoga, foi crucial para essa boa recepção. Voltaremos a isso mais adiante.

4.1. O roteiro: a peça de base e sua adaptação

A peça **A Capital Federal**, escrita por um dos mestres do teatro brasileiro, Artur Azevedo, data de 1897. Sua escolha se deu por vários motivos: o primeiro deles foi o desejo de prestar uma homenagem não somente ao teatro da “velha guarda”, como dito anteriormente, mas ao **Clube Teatral Artur Azevedo**, companhia de amadores da cidade de São João del-Rei já mencionada no primeiro capítulo e que bastante ativa até meados da década de 1940. Embora o clube nunca tenha montado **A Capital Federal**, seus integrantes eram fãs do autor - como se percebe pelo nome do grupo -, tendo encenado inúmeras vezes sua peça **O Dote**. O segundo motivo, ligado ao primeiro, foi a possibilidade de utilização das partituras da peça, visto que a Universidade Federal de São João del-Rei possui sob sua guarda um acervo bibliográfico¹⁵⁵ que abriga as partituras manuscritas de todas as músicas originais d'**A Capital Federal**, com as partes completas de todos os instrumentos e que foram objeto do trabalho de iniciação científica **Arquivos teatrais: letra e voz**, que realizou a transcrição das partituras para um programa de computador.¹⁵⁶ O terceiro motivo foi a vontade de utilizar uma peça que representasse o tipo de teatro que existia no Brasil quando da inauguração do Teatro Municipal de São João del-Rei. O quarto motivo, relacionado ao terceiro, foi o desejo de trabalhar a história e a tradição cultural com um olhar contemporâneo, de modo a mostrar que, assim como o edifício teatral antigo deve ter um uso atual, a produção do passado também pode ser atualizada para fazer sentido para as novas gerações. A convivência entre o passado e o presente nessa escolha representa assim a reverência ao passado e a produção do novo, em busca de um teatro e um espectador “vivos”. O quinto motivo vincula-se à própria dramaturgia, que, ao ter como mote a chegada de tipos caipiras na cidade grande à procura de um noivo desaparecido, nos permitiu mesclar a ficção com a situação real, fazendo com que os personagens empreendam essa busca pelo noivo dentro do teatro e, de quebra, estejam

¹⁵⁵ O acervo pertenceu ao já mencionado Antônio Manoel de Sousa Guerra, fundador e um dos mais ativos e apaixonados membros do Clube Teatral Artur Azevedo, que, dentre outras realizações, constituiu um acervo teatral bastante significativo, que contém partituras manuscritas, peças (manuscritas, datilografadas e impressas) e outros documentos, além de livros impressos.

¹⁵⁶ Trata-se do programa Finale 2006. A pesquisa, orientada pelo professor Dr. Alberto Ferreira da Rocha Junior, teve como bolsista a aluna do curso de graduação em música Simonne Nascimento.

incluídos, com seus tipos cômicos e ingênuos, na situação de ensino-aprendizagem proposta. A comicidade, a musicalidade e a presença de personagens tipificados de boa aceitação por parte do público também foram motivos para que trouxéssemos para o palco do Teatro Municipal a divertida família de caipiras criada por Artur Azevedo.

A Capital Federal é classificada pelo autor como uma “comédia-opereta de costumes brasileiros”¹⁵⁷ e foi escrita a partir de um trabalho anterior, a aplaudida revista de ano **O Tribofe**, relacionada aos acontecimentos do ano de 1891. **A Capital Federal** aproveita e desenvolve o enredo e os tipos já consagrados pel’**O Tribofe**, mas que nele se encontravam diluídos por tratar-se de uma revista de ano.¹⁵⁸ A peça narra as aventuras e confusões de uma família vinda do interior de Minas Gerais para o Rio de Janeiro à procura de um rapaz que havia prometido casar-se com a filha mais velha. A família é composta pela mãe, Dona Fortunata, o pai, seu Eusébio, a filha Quinota, o filho Juquinha, ainda uma criança, e Benvinda, uma criada da família. O noivo de Quinota, seu Gouveia, é um jogador que, após um período de muita sorte, enfrenta, logo no início da peça, uma maré de azar. Seu encontro com a moça da roça em São João do Sabará, a fictícia cidade onde mora a família mineira, se dera enquanto ainda trabalhava como caixeiro-viajante. Embora tenha dito à moça que iria ao Rio de Janeiro apenas para tratar dos papéis do casamento, o rapaz, que não tencionava casar-se, passara a jogar e arranjara, no Rio, a companhia da espanhola Lola, uma cortesã com quem se divertia e gastava todo o dinheiro ganho na roleta. Após muitos desencontros e outros quiprocós, a família consegue seu intento e volta para Minas, levando seu Gouveia consigo. Enquanto as cenas se desenrolam, a paisagem, personagens, mazelas e modismos do Rio de Janeiro são mostrados sob o olhar crítico e bem-humorado de Artur Azevedo.

¹⁵⁷ A expressão é também reduzida para “comédia-opereta” em alguns textos, mas ficou conhecida posteriormente como burleta. Artur Azevedo queria enfatizar que se tratava de uma obra de teatro musicado com enredo cômico que brincava com os costumes nacionais. Segundo o Dicionário do Teatro Brasileiro (GUINSBURG et al., 2006, p.66), a burleta é “uma peça cômica entremeadada de canções e números de dança (...). O próprio Artur Azevedo denomina *O Tribofe* de ‘revista’ e posteriormente a burleta *A Capital Federal* (...) de ‘comédia opereta’”. Para Décio de Almeida Prado (1986, p.279), a melhor denominação para **A Capital Federal** “é mesmo a de burleta, que lhe foi tantas vezes atribuída, um velho termo do teatro italiano para designar no Brasil e em Portugal certos espetáculos de difícil classificação, um meio-termo entre a comédia de costumes e a opereta, podendo receber influências eventuais do vaudeville, da revista, da mágica.”

¹⁵⁸ A revista de ano, gênero que teve seus maiores êxitos entre 1884 e 1905, pressupunha uma narrativa mais solta, episódica, com um mínimo de enredo, para que pudesse dar conta dos acontecimentos mais comentados do ano anterior. Muitas das revistas de ano de Arthur Azevedo, no entanto, continham um enredo mais sólido, que se desenvolvia paralelamente ao desfile de tipos e acontecimentos que haviam marcado o ano. Este é o caso de *O Tribofe*.

As cenas escolhidas para apresentação na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** foram a cena IV do quadro II e a cena IV do quadro III, ambas no 1º ato. A primeira delas apresenta a seguinte situação: numa agência de alugar casas, Quinota, Benvinda e Dona Fortunata esperam enquanto seu Eusébio e Juquinha sobem um lance de escadas para tentar conseguir um imóvel. Muito cansada, Dona Fortunata cai no sono. Quinota e Benvinda conversam. Benvinda, que não sabe ler, pede a Quinota que leia em voz alta uma carta que ganhara de um admirador, fingindo que a carta é endereçada a Quinota. Como não há nenhuma informação no envelope, após um momento de hesitação, em que a moça considera se deve ou não ler uma carta vinda de outro homem que não o seu noivo, ela decide ler, descobrindo, então, que a carta é, na verdade, de Benvinda. Nessa carta um senhor, de nome Figueiredo, se diz disposto a arranjar um lar para Benvinda, e marca um encontro com a mesma. Ao final da cena, Benvinda sai, resolvida a encontrar o homem que prometeu-lhe a independência. A situação de dúvida moral em que se debate Quinota é narrada através de um dueto musical, em que a menina explica que não pode ler a carta por ser comprometida com Gouveia e Benvinda tenta convencê-la, prometendo-lhe que nunca irá contar nada a ninguém.

A segunda cena mostra o encontro repentino da família com o seu Gouveia no meio da rua, no Largo da Carioca, entre pessoas que estão a esperar o bonde. Nesta cena em que eles finalmente encontram o Gouveia, os pais da menina o pressionam para que se case com ela. Preocupado com a possibilidade de Lola aparecer a qualquer momento, seu Gouveia os convence a irem para um restaurante em Santa Teresa para conversarem com calma.

Na adaptação feita, ambas as cenas passam-se concretamente no palco do Teatro Municipal, sendo representadas após a explicação sobre os elementos da caixa cênica, da qual a família participa junto com os espectadores, como já visto no primeiro capítulo. As principais alterações realizadas no texto se referem ao local onde se passa a cena (do Rio de Janeiro para São João del-Rei), com a inclusão de referências à cidade. Além disso, há referência ao momento presente e aos participantes da **Visita-Espetáculo**. Como tudo se passa concretamente no Teatro Municipal, o noivo de Quinota é encontrado, pelo irrequieto Juquinha, atrás de uma das cortinas que cobrem as saídas laterais do Teatro. Para unir as duas cenas criou-se uma cena de ligação, em que seu Eusébio retorna ao palco dizendo ter se desencontrado de Juquinha.

4.2. As máscaras: concepção e elaboração dos tipos de A Capital Federal

O jogo da **Visita-Espetáculo** tem no recurso à teatralidade¹⁵⁹ e à comicidade, a partir da composição de personagens-tipo, suas principais características estéticas, o que certamente contribuiu para sua boa aceitação por parte do público.¹⁶⁰

As situações cômicas se tornam ainda mais engraçadas e teatrais graças às improvisações dos atores que se divertem “jogando” (com) seus personagens. Esses personagens são peças essenciais no jogo, pois abrem uma brecha na seriedade da vida real para desestabilizar as posturas cotidianas presas à previsibilidade, à rotina. O jogo consiste inicialmente em surpreender o público ao trazer essas máscaras de forma repentina, atirando-as no meio do discurso didático e subvertendo, assim, o tom do guia e a recepção, por vezes sonolenta, do público participante. Uma das razões de grande engajamento dos visitantes consiste no fato do jogo misturar pessoas reais com pessoas fictícias a partir de uma situação real. O entusiasmo desse tempo de convivência entre jogadores mascarados e não mascarados faz com que o jogo continue sua dinâmica mesmo quando o público se separa dos atores para instalar-se no local convencionalmente reservado a ele, a plateia do Teatro. Antes de discorrer mais a fundo sobre a instauração do jogo das máscaras no meio da trilha da **Visita-Espetáculo**, acredito ser importante esclarecer um pouco sobre cada máscara utilizada e como foram moldadas pelos atores durante o treinamento, ensaios e, principalmente, na prática com o público presente.

O personagem-tipo, ou, simplesmente, tipo, consiste numa modalidade de personagem que, para além de seu nome próprio e demais circunstâncias de sua fictícia “vida”, é facilmente identificável por uma ou mais características que o definem com clareza. Segundo o Dicionário de teatro (1999, p.410), o tipo é um

personagem convencional que possui características físicas, fisiológicas ou morais comuns conhecidas de antemão pelo público e constantes durante toda a peça (...) Este termo difere um pouco daquele de estereótipo: do estereótipo, o tipo não tem nem a banalidade, nem a superficialidade, nem o caráter repetitivo. O tipo representa senão um indivíduo, pelo menos um papel característico de

¹⁵⁹ O termo teatralidade é entendido aqui como em Meyerhold, como oposto às tentativas naturalistas de se criar uma realidade cênica que se assemelhasse ao máximo ao que se chamaria de “vida real”. A teatralidade é artificial, convencional, pondo em jogo os diversos elementos cênicos. Não há recusa da ficcionalidade, da ilusão/denegação, mas é o elemento lúdico, e não o mimético, que está em primeiro plano.

¹⁶⁰ O elemento de teatralidade instaurando a ludicidade e o elemento cômico propiciando o riso certamente constituem um apelo imediato a um público que se quer entreter e envolver.

um estado ou de uma esquisitice (assim o papel do avarento, do traidor). Se ele não é individualizado, possui pelo menos alguns traços humanos e historicamente comprovados.

Na classificação proposta por E. M. Forster, que organiza os personagens em duas categorias principais, a de personagens planos (sem profundidade psicológica e construídos ao redor de uma única ideia ou qualidade) e a de personagens redondos (complexos, multidimensionais, dinâmicos), o tipo integra o universo dos personagens planos.¹⁶¹ No meu entendimento, os tipos podem ser construídos quer baseados nessa ideia única ou qualidade (que pode ser uma obsessão, mania, habilidade, emoção), quer com base em padrões de comportamento que podem ser percebidos na sociedade. Desses padrões, evidenciam-se características que são sintetizadas na construção do tipo. Para Daniel Silva (1998, p.37), a ideia da síntese na elaboração do tipo é primordial para que ele não seja confundido com o estereótipo, que seria caracterizado por um “acúmulo externo e detalhista de características”. Ao criar o personagem-tipo com base em uma ideia essencial (síntese), tanto o autor como o ator não se obrigam a seguir todas as características que transformariam seu personagem num estereótipo; ainda assim, os tipos são figuras imediatamente reconhecíveis. Seus traços são muitas vezes enfatizados propositadamente com a intenção de fazer graça, sem, no entanto, chegar ao exagero da caricatura.¹⁶² Essas figuras recebem diferentes contornos de acordo com as invenções e características particulares dos autores e atores que as compõem, sem que percam os principais traços que as caracterizam. São de fato como máscaras adaptáveis a novas circunstâncias, nomes, compleições físicas e dinâmicas expressivas, que funcionam simultaneamente como “indivíduos” e representantes de uma “classe” de indivíduos.

Se o ator compõe o tipo com profundidade psicológica, ele acaba atingindo uma extrema individualização do personagem, perdendo então o caráter generalizante necessário e limitando-se, nesse caso, a representar apenas *um* indivíduo em determinadas situações. A colaboração dos atores para o acabamento dos tipos é

¹⁶¹ Cf. a obra de Beth Brait, *A Personagem*, p. 40.

¹⁶² Segundo Beth Brait (2004, p.41), “são classificadas como tipo aquelas personagens que alcançam o auge da peculiaridade sem atingir a deformação. (...) Quando a qualidade ou ideia única é levada ao extremo, provocando uma distorção propositada, geralmente a serviço da sátira, a personagem passa a ser uma caricatura”.

mencionada por estudiosos do chamado teatro ligeiro¹⁶³ tais como Daniel Marques da Silva e Filomena Chiaradia, que discordam da visão de Décio de Almeida Prado (1992, p.93) para quem os tipos seriam a solução para a falta de tempo, o “desejo de entrar em comunicação instantânea com o público”, somada à “inércia do ator”:¹⁶⁴ segundo Daniel Silva (1998, p.38),

o personagem-tipo não pressupõe necessariamente uma construção rápida por parte do autor, ou exterior, por parte do ator. Em se tratando de um teatro cuja dramaturgia se constrói colhendo e reelaborando personagens oferecidos pela galeria de tipos da tradição, o exercício do ator constitui-se em virtual e efetivo colaborador do autor, uma espécie de co-autor, que lhe completa o trabalho pela construção cênica do tipo.

De acordo ainda com o Dicionário de Teatro (op. cit., p.410, grifo meu),

o tipo goza de má fama: reprovam sua superficialidade e sua dissemelhança das personagens reais. (...) Contudo, inclusive a personagem mais trabalhada se reduz na verdade a um conjunto de traços, até mesmo de signos distintivos, e não tem nada a ver com uma pessoa real. (...) Enfim, os tipos são mais aptos a se integrarem à intriga e a servirem de *objeto lúdico de demonstração*, na medida em que se caracterizam por sua ideia fixa que os põe em conflito com os outras [sic] personagens (individualizadas ou típicas também)

A tarefa dos atores é, pois, construir esses tipos e jogar com eles, usando, para isso, não apenas o repertório técnico adquirido e a familiaridade com a linguagem cômica, mas, muitas vezes, a capacidade de improvisar, prática comum tanto na *Commedia dell'arte*, como se sabe, como também no teatro feito no Brasil no século XIX até meados do século XX. Para Chiaradia (2012, p. 159), “a técnica do improvisado é

¹⁶³ Segundo Filomena Chiaradia (2012, p.38) “a expressão *teatro ligeiro* (...) começou a ser empregada pela crítica jornalística a partir da segunda metade do século XIX quando queria referir-se aos espetáculos de revistas, burletas, vaudevilles, mágicas, etc., considerados sempre em oposição ao que chamava de teatro sério. Para esses críticos, tais gêneros eram formas simplificadas, criações não-elaboradas, realizadas rapidamente, sem propósitos artísticos mais elevados.”

¹⁶⁴ Citação completa: “A necessidade de não perder tempo, somada à inércia do ator e ao desejo de entrar em comunicação instantânea com o público, desenvolveram no teatro uma predileção particular pelas personagens padronizadas. Não há dúvida de que o lugar-comum é uma tentação permanente em todas as artes. Mas talvez haja no teatro alguma coisa a mais, uma tendência a se cristalizar em torno de fórmulas, uma propensão ao formalismo: compare-se, por exemplo, a rigidez do teatro clássico, com os seus preceitos imutáveis – a distinção de gêneros, a lei das três unidades, a divisão em cinco atos – com a fluidez, a liberdade, a ausência de regras que sempre vigoraram no romance. Isso ajudaria a compreender fenômenos tão curiosos como a farsa *atellana* ou a *commedia dell'arte* nas quais personagens entendidos como individualidades foram inteiramente substituídas durante séculos por máscaras, arquétipos cômicos tradicionais”. (1992, p.93-4)

recurso frequente no teatro cômico popular”: o ator tem “efetiva contribuição, não só para a construção final do perfil elaborado pelos autores, mas também pela inserção que faz dos chamados ‘cacos’”.¹⁶⁵ O hábito de improvisar e acrescentar “cacos” era muito comum no teatro dessa época, e apreciado pelos fãs do ator que se utilizava desses recursos. Até mesmo os autores, segundo Prado (1988, p.19, grifo meu), se alegravam com esses acréscimos ao seu texto:

Pobre do comediante que não soubesse improvisar livremente, emprestando a sua imaginação verbal a textos frequentemente inferiores. O ‘caco’, as frases enxertadas com maior ou menor habilidade, não surpreendiam e não chocavam ninguém, uma vez que faziam parte das *regras do jogo*, sendo bem recebidos tanto pelo autor, que ficava feliz com o enriquecimento de sua peça, quanto pelos espectadores, que, de qualquer forma, tinham vindo ao teatro para ver menos a comédia do que um determinado ator.

Nos processos de composição e jogo com os personagens-tipo de **A Capital Federal**, os atores da **Visita-Espetáculo** lidaram com algumas dificuldades e muitas realizações que os fizeram amadurecer enquanto artistas criadores e conscientes de seu papel perante a arte e o público. Em resposta a questões que lhes enviei por escrito, eles discorreram sobre vários aspectos ligados aos processos de criação, improvisação, interação com o público e dificuldades de manutenção do jogo quando há resistência por parte do público, dentre outras coisas. Cabe aqui falar um pouco sobre suas considerações com relação às seguintes questões: *O que é fácil e o que é difícil ao fazer um personagem-tipo? Sente que o fato dele ter características marcantes te ajuda ou te dificulta a criar/compor? Sente que esses limites te amarram ou te impulsionam na hora de improvisar (relacionando-se com o público e os outros personagens)?*

Os dezenove atores entrevistados fizeram várias ponderações a partir dessas questões, sendo que a maioria sente que os limites do personagem (suas características marcantes) auxiliam tanto na composição do personagem como também nos momentos de improviso (interatividade) junto ao público. Ressaltam que as características claras do personagem-tipo balizam sua criação e delimitam sua improvisação, estimulando a busca por respostas criativas e imediatas, no caso da improvisação, e por nuances e um modo próprio de atuação, no caso da composição. Duas das maiores dificuldades que consideraram, foram, em primeiro lugar, o risco de se acomodar num estereótipo e não

¹⁶⁵ Os “cacos” são falas improvisadas pelos atores usados geralmente para cobrir um lapso de memória ou, com maior frequência, para acentuar um efeito cômico ou dramático.

ativar o universo do personagem-tipo e, em segundo, a tentação de sair dos limites do personagem, nos casos de improviso, buscando a atenção e o riso do público. Uma das atrizes que passou pela **Visita**, por sinal, com grande potencial cômico, se entregava tão espontaneamente ao jogo com o público, que acabou desistindo de atuar no teatro dramático e começou a trabalhar com *Stand-Up Comedy*.¹⁶⁶ Sobre isso, o ator Gabriel José,¹⁶⁷ que atuou durante um ano como Gouveia, alerta: “se ocorrer um deslize por parte do ator, e ele sair do seu personagem-tipo ou deixar a energia cair, tem-se maior chance de quebrar o jogo proposto pela atuação na cena”. E Reginaldo Bastos, que passou dois anos no papel de Eusébio, complementa: “Quando ator se atém à graça e fica na graça, no sentido de produzir risos pelo riso, a personagem a meu ver deixa de ser interessante e o diálogo com o público se perde”.

Para Ana Malta, o trabalho com o personagem-tipo pode levar a

experimentações muito ricas, ao passo de que quase tudo que se cria é válido, **desde que dentro do seu personagem**. As características marcantes podem nos ajudar se fizermos delas um trampolim para dizermos o que realmente queremos. Acho que quando você consegue brincar com o personagem que você criou não há limites que impeçam de continuar criando novas cenas, novas improvisações, afinal tudo flui com naturalidade (grifos meus).

A possibilidade de continuar investindo numa criação que, para a maioria das pessoas – e mesmo para muitos atores –, é encarada como um papel que tem a vida curta e poucos recursos, é o que passou a encantar esses atores que jogaram durante bastante tempo com o personagem-tipo. Para o ator Digão Carvalho,

Creio que seja fácil nos personagens tipo justamente as características constantes neles. O difícil é (...) achar um jeito próprio de mostrar essas características para que não [se] caia no caricato. Penso que essa busca é que torna mesmo um personagem tipo, um personagem único. Tirá-lo da mesmice sem descaracterizá-lo. Essa dualidade torna o trabalho da composição desse personagem ainda mais interessante, não facilita, mas também não dificulta, torna-o instigante. Eu acho que os limites impulsionam. No meu caso, tanto como Eusébio quanto como Juquinha, o

¹⁶⁶ Em suas palavras: *O fato dele ter características marcantes de certa forma ajuda, mas como eu sou uma pessoa muito ousada, a gente acaba extrapolando. A partir do momento que você se relaciona com o público, é meio que incontrolável você segurar a identidade do seu personagem. Ali acaba sendo a hora de sair, ou se não é eu não consigo achar, ficar com ele, aí eu acabo extrapolando, porque ali é o público que está dando estímulo, e muitas das vezes o estímulo não era para a personagem, não cabe a ela, e aí você acaba extrapolando.* (Entrevista concedida por Patrícia Cecília de Bessa, que atuou no papel de Fortunata, em 02/04/2015, por meio de gravação em vídeo. Consta de acervo pessoal. Grifos meus).

¹⁶⁷ Todas as demais entrevistas com os atores foram realizadas a partir de um questionário, enviado aos mesmos por e-mail em março de 2015. Suas respostas foram digitadas por eles e enviadas de volta entre março e abril do mesmo ano. Uma síntese com todas as respostas está anexada ao final da Tese.

fato de ser tipo me permitia explorar toda uma gama de situações que eles nos trazem, e que ao contrário do que se imagina não é limitada, basta ao ator saber procurar nos meandros desses tipos.

Flávio Costa, que fez o papel de Eusébio durante um bom tempo, vê as características típicas desses personagens como “balizas que orientarão o trabalho”; ele não as experimenta “como sendo limites do personagem, mas sim a possibilidade de criar um universo do personagem”. Para a atriz Mariana Siniscarchio, que chegou a fazer três papéis na **Visita-Espetáculo** (Fortunata, Quinota e Juquinha), “apesar de já proporcionar uma maneira de atuar, com gestos, características marcantes (...), é muito difícil fazer com que a sua personagem não seja apenas uma ideia de caipira, de malandro, abusando de recursos externos, como trejeitos exagerados, sotaque forçado”. Para Tamara Ribeiro, que atuou como Quinota, “essas características podem tornar o ator acomodado dentro da sua personagem. É preciso atentar-se a isso e buscar evoluir sempre, buscar novas maneiras e jeitos de fazer”. O ator Samuel Leal, que permaneceu durante muito tempo na **Visita**, revezando-se entre os papéis de Juquinha e Gouveia (além de ter sido guia em algumas sessões), considera que os limites impostos pelas características marcantes do personagem-tipo sempre o ajudaram com o público e com os outros atores “pois consigo criar e improvisar melhor quando já se tem estabelecidas algumas condições (ou do personagem ou da situação). Não consigo improvisar do nada”.

As condições em que ocorriam os ensaios e treinamentos da *Visita*, com integrantes deixando o projeto, novos integrantes chegando e outros que persistiam, somadas ao fato de que em geral havia mais de um ator para cada personagem, faziam com que os atores fossem aprendendo o seu papel uns com os outros. Entretanto, todos os atores costumavam dizer que, se “roubavam” ideias uns dos outros, ainda assim os personagens eram sempre bem diferentes. Para Roger Xavier, um *Juquinha* que esteve pouco tempo conosco mas entendeu bem a ideia, trabalhar com tipos fixos é “aparentemente fácil, pois basta seguir os ‘moldes’, mas a grande investida genial é justamente o olhar individual do ator para o olhar coletivo do personagem-tipo quando o mesmo lhe é apresentado. Essa visão é o que sempre possibilitará surgir inúmeros ‘Juquinhas’”. Tamara Ribeiro alertou para o perigo de se espelhar nas criações que tinham vindo antes da sua: “às vezes sentia que estava interpretando uma personagem feita por outra pessoa, pelos atores que vieram anteriormente. Acho que mesmo um

personagem-tipo, com características fortes e marcantes, pode ser feito de várias maneiras e não perder na qualidade”.

Os personagens-tipo que aparecem com mais frequência nas peças de Artur Azevedo são o português, o carioca, o sábio, a mulher-fatal, a mulata, o malandro e o caipira. Em **A Capital Federal**, temos como principais tipos os quatro últimos, sendo que na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** trabalhamos apenas com a mulata, o malandro e o caipira, mas com algumas variações.

4.2.1. O CAIPIRA: seu Eusébio e Dona Fortunata

Em **A Capital Federal** temos o caipira típico, representado pelo pai de família seu Eusébio. Suas características principais são: simplicidade, falta de malícia (mas nem sempre falta de esperteza), honestidade, espontaneidade, sabedoria rural. De modos desengonçados, falando errado, usando trajes fora de moda, desconhecendo noções de etiqueta, atrapalhando-se com utensílios, máquinas e outros elementos da cidade grande, o caipira denuncia a artificialidade e a futilidade do modo de vida urbano, ao mesmo tempo em que aponta para sua sedução. Os tipos, porém, apresentam variações, e cada ator pode criar seu personagem-tipo de um jeito, desde que mantenha seus traços fundamentais, especialmente a pouca familiaridade ao meio urbano.

O Eusébio da Visita-Espetáculo:



Fig. 52 – Conrado Medeiros como Eusébio



Fig. 53 – Digão Carvalho - Eusébio

O personagem Eusébio já teve nada menos do que 12 versões na *Visita-Espetáculo*. Suas características físicas e figurino eram bem marcantes e não fugiam do clichê: vestido com uma camisa sob um paletó xadrez e uma calça comprida (no figurino inicial, era uma calça de brim laranja e um paletó colorido, feito de retalhos; no segundo figurino, um paletó marrom, mais discreto, e uma calça de lã ocre),¹⁶⁸ seu Eusébio trazia na cabeça um previsível chapéu de palha, o qual manipulava de várias maneiras, num gestual que variava de ator para ator, e calçava um par de botinas. Os atores carregavam na maquiagem, criando um bigode espesso e unindo as sobrancelhas com lápis preto ou marrom, além de “apagar” alguns dentes com um lápis mais grosso. A maquiagem exagerada, semelhante ao que se costuma fazer em festas juninas, denunciava a artificialidade do tipo. As posturas curvadas e o modo de andar, que também variavam de ator para ator, revelavam uma falta de jeito essencial, uma dificuldade básica de estar no mundo. Seu Eusébio era apresentado como bobo e ingênuo em algumas das versões criadas pelos atores; há versões em que ele era mais emotivo, nervoso e/ou hipocondríaco; um dos atores o criou mais esperto e falante; há também versões em que ele aparecia um pouco mais bravo. Há atores que ressaltavam sua submissão à esposa, outros que marcavam mais o momento em que ele finalmente resolvia agir, desafiando Fortunata. O gestual era bastante variado, e geralmente bem trabalhado por cada ator. As relações que estabelecia com a esposa, a filha, o filho, o guia da **Visita**, os participantes da mesma e o seu Gouveia também variavam de acordo com as criações dos atores. De qualquer forma, o básico do caipira estava lá: espontaneidade e inocência de quem desconhece o jogo malicioso da cidade grande.



Fig. 54 – Reginaldo Bastos como Eusébio



Fig. 55 – Lucas Campos como Eusébio

¹⁶⁸ O primeiro figurino da **Visita-Espetáculo**, usado entre 2007 e 2009, foi criado pelo figurinista Orlando Talarico, que, na época, era integrante do grupo teatral ManiCômicos, já citado neste trabalho. O segundo foi criado pela então professora do curso de teatro da UFSJ, Ines Link, na época em que o projeto recebeu verba através do edital PROEXT 2009 e pôde renovar os figurinos.

Nos questionários aplicados, verifica-se que 36% dos 175 alunos que mencionaram o Eusébio o consideraram divertido, com jeito engraçado de falar, atrapalhado e bobo.¹⁶⁹ A menção ao tipo (roceiro, jeca, caipira, rústico) foi feita por apenas 16%. Cerca de 15% o rotularam como bravo, cheio de regras, tradicional; 8,5% o consideraram sério, preocupado, protetor dos filhos. Houve ainda quem o taxasse de mandão, autoritário, chato, revoltado, nervoso, doido, calado, simpático, falador, lerdo, bom, ciumento, calmo, bronco e sem educação. Apenas cerca de 2,3% informaram alguma característica física (gordo/feio). Também houve quem o descrevesse de acordo com as ações que fez durante as intervenções: 2,8% disseram que ele era “desinformado, mas interessado”, que “prestava atenção” e que “fingia tudo entender”; 2,3%, declararam que ele era apaixonado pela esposa. Também 2,3% dos alunos apontaram que ele “dançou na cena” e “pulou no palco”.

A Fortunata da Visita-Espetáculo:



Fig. 56 – Mariana Siniscarchio como Fortunata



Fig. 57 – Dirce Elaine - Fortunata

Dona Fortunata, a mãe de Quinota e Juquinha, esposa de Eusébio, é também representante do tipo caipira. A diferença entre ela e o marido é que é ela quem toma as rédeas na mão, quem entra em confronto direto com o seu Gouveia, quem puxa a orelha do Juquinha, quem repreende Quinota e Benvinda quando o assunto é homem. A

¹⁶⁹ É importante esclarecer que a porcentagem é referente a 9 tipos dos 13 tipos de questionário, pois nos primeiros 4 tipos não havia campo para os alunos falarem sobre os personagens. Também é importante dizer que esse campo era para o aluno escrever o que quisesse, não havia alternativas que sugerissem esses adjetivos e caracterizações.

Fortunata da **Visita-Espetáculo** em suas oito versões é brava, autoritária e ingênua. Se atrapalha com os nomes e elementos do Teatro Municipal, que não conhecia, fala com muitos erros de português, defende os filhos e repreende a lerdeza do marido. É claro que há diferenças no jogo de cada atriz: umas exageram nos traços cômicos físicos do personagem (modo de andar, posturas, gestual), outras enfatizam sua “brabeza”; umas têm um ritmo muito acelerado, outras menos; umas são mais extrovertidas, outras, mais amorosas. Assim como seu Eusébio, dona Fortunata é vestida com roupas fora de moda (uma blusa e uma saia, em duas versões diferentes) e tem uma bolsa como acessório. As atrizes também alteram a máscara facial unindo sobrancelhas e pintando alguns dentes de preto. Uma delas gostava também de pintar um buço leve. Apesar do temperamento brigão, dona Fortunata permanece um tipo caipira, ingênuo e pronto a se maravilhar (ou se indignar) com as novidades da cidade grande.

A descrição de Fortunata por 164 respondentes foi mais centrada no seu modo de agir, sendo a identificação do tipo referida por menos gente do que no caso do Eusébio (apenas 16,5% se referiram ao fato dela ser caipira, ignorante, atrapalhada e ter sotaque da roça). As pessoas a identificaram a uma mãe de família tradicional, protetora (15,3%), mas 20,85% mencionaram seu lado bravo e autoritário (houve quem a descrevesse como o “homem da família”, explicitando certa inversão de papéis do que seria o esperado de um casal tradicional), falando ainda de seu jeito estressado e doidinho. A maior parte das pessoas que citou características de Fortunata enfatizou seu comportamento cômico, pois 27,61% se referiram ao fato de ela ser engraçada e brincalhona. Houve também 10,42% de menções à caracterização física da personagem, tais como “tem pernas tortas”, “anda engraçado”, “fica ajeitando a roupa toda hora”, além de descrições do figurino, acessórios e maquiagem. Houve ainda quem a considerasse “chique” e “extravagante”. Interessante é que, apesar da maior parte das atrizes serem bem novas para o papel, não houve nenhuma menção à não adequação entre a atriz e o papel.



Fig. 58 – Milena Lopes como Fortunata



Fig. 59 – Mariana Siniscarchio (Fortunata)

4.2.2. A MULATA: Benvinda

Apesar de vindos da roça e, por isso, serem também caipiras, os outros membros da família apresentam variações que, em alguns personagens, chegam a mudar o tipo. A mulata, um dos tipos mais populares do teatro ligeiro brasileiro, aparece em **A Capital Federal** representada por Benvinda, uma “cria” da fazenda, segundo conta a personagem Dona Fortunata.¹⁷⁰ Para Décio de Almeida Prado (1986, p.275), Benvinda é a criada, nas duas acepções: de empregada e de cria da família. De fato, a personagem representa muitas mulheres, filhas ou netas de escravas com senhores brancos, que vêm do interior para a capital após a abolição da escravatura. Como muitas mulheres afrodescendentes da época imediatamente após a abolição, ela permanece ligada aos ex-senhores, trabalhando para os patrões em troca de proteção, casa e comida, como se fosse um membro da família, mas sem dote para casar e sem qualquer recurso para seguir sua vida com independência. Conforme Larissa Neves (2008, p.8), “várias famílias mantinham em seu lar criados; apesar de livres, esses empregados continuavam a viver praticamente da mesma maneira como viviam antes da Abolição”.

O tipo mulata não ficou famoso, entretanto, pela privação da liberdade, mas, pelo contrário, virou símbolo da sedução justamente por buscar sua liberdade numa sociedade patriarcal em que havia o predomínio de valores machistas e racistas, virando alvo de cafetões e sendo vista como mulher “fácil”. As características do tipo são a faceirice, o andar requebrado, um linguajar próprio e certa insolência.¹⁷¹ Além da sensualidade, o tipo também apresenta uma comicidade especial, que é explorada em peças (como n’**A Capital Federal**) em que a mulata almeja tornar-se independente e ascender socialmente ou em que ela já conseguiu essa ascensão: nessas peças, a mulata exhibe um linguajar em que mescla o português originalmente falado nas senzalas com um vocabulário culto, pleno de palavras “difíceis” e estrangeirismos (palavras francesas ou inglesas). Ao tipo assim constituído é geralmente dado o nome de “mulata pernóstica”, que tem um equivalente masculino, o “mulato pernóstico”.¹⁷² Em sua obra **O Teatro de Revista no Brasil** (1991, p.128), a pesquisadora Neyde Veneziano confirma:

¹⁷⁰ Página 347 da publicação consultada de **A Capital Federal**.

¹⁷¹ Segundo Daniel Marques da Silva (1998, p.103), a insolência da mulata aparece pela primeira vez nas burletas de Luiz Peixoto, como *Forrobodó* (de sua autoria com Carlos Bittencourt), de 1912, e se torna, desde então, a “marca definitiva” do tipo.

¹⁷² *Forrobodó* apresenta essa versão masculina do tipo, representado pelo personagem Escandanhas, que vive fazendo discursos recheados de termos cultos.

Mereceria um estudo particular o linguajar da mulata. Oriunda das senzalas do interior do país, chegou à cidade grande e incorporou os modismos, as gírias, os neologismos à sua maneira peculiar de falar. E ficou pernóstica. De um pernosticismo único, cuja forma de expressão encontrada desde as primeiras mulatas de Artur Azevedo, passando pelas de Luís Peixoto e até por aquelas concebidas por Oduvaldo Vianna, criou um diálogo característico que troca o *l* pelo *r*, entre o *caipirês* e o *baianês*, utilizando termos difíceis e abusando dos *ss* nos finais das palavras.

Para Neves (op. cit., p.8), “a mulata Benvinda espelha, de maneira crítica, o modo de viver dessas pessoas: a família a leva para a viagem ao Rio de Janeiro, como se ela fosse de fato parte do grupo; a liberdade, nesse caso, era ilusória, porque as criadas dependiam completamente da família para sobreviver”. Na peça, a mulata Benvinda, analfabeta e dependente da família de Eusébio, perdera a virgindade com um feitor da fazenda, que lhe havia prometido casamento mas não cumprira pela falta de dote, negado por Eusébio, que, de alguma maneira, é o responsável por ela. Então, decidida a mudar de vida, aceita ser instruída, em troca de casa própria, por seu Figueiredo, personagem que se diz um “lançador” de mulatas e está determinado a ensinar-lhe a se comportar em sociedade, de modo a transformá-la em cortesã de luxo.

A Benvinda da Visita-Espetáculo:



Fig. 60 – Naiara Silva em aparte para o público



Fig. 61 - Luciana Munizz (Benvinda)

No caso da Benvinda da **Visita-Espetáculo**, foram feitas algumas alterações pelo fato de haver pouco tempo para o desenvolvimento da personagem. Ela permaneceu um tipo faceiro, que deseja arranjar um namorado, é extrovertida e desenvolta, mas em geral não tem malícia, apenas mostra-se empolgada com o gênero

masculino.¹⁷³ Como sua participação termina na cena da carta, que ocorre antes de seu encontro com seu Figueiredo, não há o recurso ao linguajar híbrido.¹⁷⁴

Em nossa adaptação, é enfatizada a amizade entre Benvinda e Quinota, amizade esta vista com cautela pela mãe da mocinha, que considera a mulata muito “sem vergonha”. Além disso, não há referência ao seu Borges como um feitor que a tivesse desvirginado, mas como um trabalhador da fazenda de quem ela não gosta e com quem não deseja casar-se, o que justifica seus olhares para o público presente e sua fuga para encontrar-se com Figueiredo. Também ao final da cena, diferentemente do que ocorre na burleta, Benvinda surge pela plateia, trazendo um dos espectadores pela mão que ela apresenta como sendo o seu Figueiredo. Durante o período de funcionamento da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, foram elaboradas nove versões da Benvinda. Em todas as versões há uma mistura de graça, vaidade e comicidade (por causa do jeito de falar). Algumas enfatizam certa esperteza e mostram uma Benvinda sonsa, que se faz de inocente quando confrontada pela Dona Fortunata; algumas se mostram de fato mais inocentes, outras, mais maliciosas, especialmente quando o público é formado por jovens do ensino médio e eles respondem bem a alguns ditos de duplo sentido. Devido ao fato de interagir bastante com o público, a mulata Benvinda é um dos personagens mais lembrados nos questionários de recepção. Seu figurino é um vestido de chita e tecido cru americano com uma faixa no cabelo, na primeira versão, e, na segunda, um vestido de algodão xadrez amarelo com uma faixa amarela no cabelo. Usa brincos. Sua maquiagem é carregada, batom e sombras de cores fortes; há atrizes que pintam os dentes, outras, vaidosas, preferem a Benvinda mais bonita e não realizam essa intervenção.

Descrita por 239 alunos, Benvinda aparece em 21,2% dos questionários. Como era de se esperar, ela é lembrada por estar sempre “de olho” nos representantes do sexo masculino, seja durante as intervenções, seja na cena, em que acaba fugindo com seu Figueiredo. A maior parte das pessoas (160 pessoas ou 67,51%) se referiu a isso de alguma maneira, seja dando-lhe a alcunha de assanhada (e adjetivos similares), ou taxando-a de namoradeira, apaixonada, maliciosa, encalhada, vaidosa ou ainda referindo-se ao seu comportamento como alguém que só fala em homens, que

¹⁷³ Há atrizes que modificaram um pouco esse aspecto da personagem e a fizeram mais maliciosa, principalmente na tentativa de envolver as turmas de adolescentes.

¹⁷⁴ Na peça, após trocar a família pela companhia de Figueiredo, ela aprende algumas palavras em francês, dentre outras coisas, o que dá ensejo a cenas deliciosamente cômicas.

paquerou/apaixinou-se por alguém do público, que está à procura de um namorado/marido, que deveria se casar com o Figueiredo. Esse reconhecimento, entretanto, não representa, me parece, uma condenação moral da personagem (a preferida por 23,7% dos alunos que responderam essa questão, só perdendo para o Juquinha, preferido por 64,4%, enquanto Quinota fica em 3º, com 19,9% da preferência), que também é tida como divertida, brincalhona, alegre, legal, esperta, extrovertida e falante por 38% dos alunos. Destes, ainda houve quem elogiasse a beleza da atriz (3,3%) e sua atuação (2%). As características que poderíamos considerar negativas foram “mentirosa” (porque diz que vai procurar o Eusébio e vai atrás do Figueiredo), má companhia (porque assim é caracterizada por dona Fortunata), ciumenta (provavelmente porque em alguma sessão a atriz brincou com isso ao se relacionar com o público), que são características citadas por apenas 2,% dos respondentes, além de “bobinha, burrinha, ignorante”, citadas também por 2,%. São também citadas as suas condições sociais e sua função dentro da família: 4,2% das pessoas esclareceu que Benvinda era a mucama, ou a empregada/criada da família; para outros 6,7% o importante era sua relação de amizade com Quinota, o “ser considerada da família” e ter sido criada com Quinota (irmã de criação); ainda 3,3% não percebeu isto (ou mostrou não se importar com a diferença entre filha de criação e filha biológica) e considerou Benvinda como filha de Eusébio e Fortunata, sendo, portanto, irmã de Quinota. Apenas 2,9% (7 pessoas) referiram-se ao fato de Benvinda ser mulata; alguns a chamaram de morena, um, de “mais escurinha”.

É importante lembrar que a alcunha de mulata consta do texto da peça. A menção ao fato de Benvinda ser mulata é muito importante na primeira cena, por sinal, quando Quinota começa a ler uma carta achando que é para ela e o remetente trata a destinatária por “mulata”. Apesar de estranhar o tratamento, ela só tem certeza de que a carta é para Benvinda quando lê: “sei que não passas de uma simples mucama”. Além disso, há um outro momento da cena em que Fortunata, lamentando-se pelo sumiço de Benvinda, explica ao Gouveia quem é a moça: “aquela mulatinha, foi criada com Quinota”.

Apenas um rapaz de 14 anos se referiu à composição postural do tipo por uma das atrizes, embora, na minha opinião, isso fosse bem marcante: ele lembrou-se dela como uma mulher que “andava com o peito levantado”

Benvinda encanta por ser, dentre os personagens, o que mais interage com o público, graças a este comportamento em busca de um namorado. Seus flertes com os

rapazes do público, seu desejo de trocar uma das meninas por um homem, jogando-a num alçapão e a ação de levar alguém para o palco ao fim da cena são momentos expressamente citados por 20 pessoas, sempre positivamente, sem que houvesse qualquer questão que se referisse a isso nos questionários. Mesmo assim, não foram os rapazes que se tornaram fãs da mulata, mas as moças entre 13 e 18 anos: graças a elas há tantas referências à Benvinda e, também por causa delas que a mulata fica em segundo lugar entre os personagens favoritos. Enquanto as crianças citam o Juquinha em primeiro lugar disparado, deixando Quinota em segundo e Benvinda em terceiro, com pouca diferença, 47% das moças prefere Benvinda (Juquinha fica com 44% e Quinota com 15%). Já os meninos adolescentes, frequentemente as “vítimas” preferidas da personagem, deixaram Benvinda em terceiro lugar na quantidade de referências, bem atrás de Juquinha e Quinota, e quase empatada com Eusébio. Essa diferença entre os sexos e idades me parece sintomática, acredito que seria um item a ser considerado numa pesquisa sociológica ou psicológica, mas não é o caso de aprofundar essa discussão aqui.



Fig. 62 – Juliana Ladeira como Benvinda



Fig. 63 – Jheyicy: Benvinda flertando com pianista

4.2.3. O MOLEQUE: Juquinha

Apesar de ser caipira, tendo o mesmo linguajar e a mesma ingenuidade de seus pais, o tipo representa muito mais o menino travesso, curioso, irrequieto, um tanto mimado, e, por isso, às vezes chato e implicante, do que o caipira. Na peça de Artur Azevedo é difícil determinar a sua idade, pois seu comportamento às vezes parece ser de criança e, outras, de adolescente. Entendo essa diferença como a modificação do menino em contato com a cidade grande: inicialmente muito apegado aos pais, ao final da peça ele nem quer saber deles, apenas correr com sua bicicleta.

O Juquinha da Visita-Espetáculo:



Fig. 64 – Bruno Padilha como Juquinha



Fig. 65 – Samuel Leal como Juquinha

Na **Visita-Espetáculo**, o Juquinha é, de longe, o personagem mais lembrado e mais adorado pelas crianças e até mesmo pelos jovens. O menino é o responsável pelo movimento do jogo, que somente é consolidado quando ele volta correndo para o palco e passa entre as pessoas, assustando-as, causando tumulto, alegria e, algumas vezes, certo receio. É também graças à sua curiosidade e agitação que, na adaptação da peça, o seu Gouveia é encontrado. Ele é o responsável pelas principais confusões, trazendo a desordem e a *paidia* para dentro da **Visita-Espetáculo**. Na **Visita**, doze atores já se encarregaram desse personagem (sendo nove homens e três mulheres), que se mostra mais alegre na performance de alguns, mais emburrado ou tímido na versão de outros, mas sempre curioso e agitado. Devido ao seu caráter livre e bagunceiro, ele tem a capacidade de levar crianças e jovens a se identificarem com ele, independentemente do gênero. Calça botinas, usa um macacão azul com camisa de tecido por baixo, boina azul. Carrega um sapo de plástico, que pode ser enchido como um balão, chamado Jurema. Na maquiagem, a depender do ator, há dentes escurecidos, sardas e junção das sobrancelhas.

O Juquinha, personagem preferido por 223 ou 64,4% das pessoas que responderam a esse item e citado por 509 (ou 70%), é visto como um tipo “criança travessa”, ou “moleque”. A maior parte das pessoas se referiu ao efeito produzido pelo seu comportamento em cena: o riso. Foram 195 pessoas, o equivalente a 51%, que considerou o menino engraçado, divertido, que fazia rir e respostas semelhantes. As características mais comentadas foram *bagunceiro*, *levado*, *sapeca* e outras do mesmo gênero (111 ou 29% das pessoas mencionaram isso). Outras características similares, como *hiperativo*, *agitado*, ou *capeta*, *pestinha*, ou, ainda, *animado*, *alegre* e *ativo*,

somam mais 66 menções ou 17,3%. Características tais como *birrento, desobediente, teimoso, atrevido, chato, mimado, sem limite* resultaram em 16 menções 4,2%. Apenas 3 pessoas se referiram ao menino como *criança* e *infantil*, e, dentre as que o taxaram de *bobo, burro, tapado, retardado* ou “*que entendia tudo errado*” (17 ou 4,4%), não houve nenhum caso em que o respondente tenha achado bobas (no sentido de ruins, mal acabadas ou sem graça) as intervenções do personagem, pelo contrário, houve quem dissesse ter gostado mais dele por ser bobo, como nos seguintes comentários: “[Eu gostei mais do] Juquinha. Porque ele era o mais bobão”; “[Gostei mais do] Juquinha, porque ele entendia tudo errado”; “Eu gostei mais do Juquinha, porque ele era levado e bobo”. Nesse sentido, é interessante citar uma passagem em que Bakhtin (1993, p.227, grifos meus), ao falar sobre a tolice, conclui que

ela se manifesta como uma incompreensão das leis e convenções do mundo oficial e na sua inobservância. **A tolice é a sabedoria licenciosa da festa**, liberada de todas as regras e restrições do mundo oficial, e também das suas preocupações e da sua seriedade.

Nada melhor do que a tolice, como “inobservância das regras”, para meninos e meninas tolhidos pelo sistema escolar. As estripulias do menino, combinadas com sua inocência e alegria, fazem do personagem uma espécie de herói cômico, responsável por inverter tudo de “pernas para o ar”. Não é à toa que uma menina de dez anos não pensou duas vezes ao escrever: “Eu gostei mais do Juquinha porque ele era levado! *kkk...*”. Falarei mais profundamente sobre isso, entretanto, mais para frente.

A ingenuidade e inocência do menino foram citadas apenas por cinco pessoas, o equivalente a 1,3% dos comentários sobre o menino. O fato de ter dentes pretos ou usar macacão não foi importante para a maior parte das pessoas, visto que apenas dois se referiram a isto. Entretanto, foi comentado por 26 pessoas ou 6,8% dos respondentes que o Juquinha era um menino *grande*, ou *gordo*, ou ainda, *gordinho*.¹⁷⁵ Houve quem comentasse a habilidade/talento do ator (7 pessoas, ou 1,8% se referiu a isto). Ainda 14 pessoas, o equivalente a 3,6%, comentou sobre o sapo/sapa que ele carregava consigo.

É possível concluir que o tipo ficou bastante claro para as pessoas, sendo que a maior parte dos comentários destacou características que provêm de seu modo de agir: das 547 características arroladas nos 383 questionários (média de 1,4

¹⁷⁵ Referência a um dos atores que atuou no papel.

características por questionário), 448 (ou 82%) se referem ao modo de ser e agir do Juquinha, incluindo o fato de ele ser divertido e fazer rir. As outras características dizem respeito à sua caracterização física (ou ao físico do ator), à sua posição na família, ao fato de ser criança ou a adjetivações muito gerais (tais como *legal* e *interessante*) ou ligadas ao físico (*bonito*, *fofinho* etc.).

O fato do Juquinha ser uma criança dos seus dez a doze anos e o papel ser feito por adultos fez com que um menino aludisse ao seriado Chaves,¹⁷⁶ e mais três pessoas comentassem essa diferença entre o personagem e o ator. Em momento nenhum, no entanto, os comentários foram depreciativos.



Fig. 66 – Samuel e Sanderson Leal – *Juquinhas*



Fig. 67 – Digão Carvalho - Juquinha

4.2.4. A MOCINHA: Quinota

Na outra ponta, encontra-se a mocinha Quinota, instruída, sem sotaque caipira (como se o fato de ter estudado a “livrasse” do sotaque), sensata e lúcida, em que pese o fato de ter sido iludida pelo seu Gouveia. Fazendo um papel que, dentro do esquema de produção teatral do início do século XX, poderia ser chamado de “Ingênuas”,¹⁷⁷ Quinota não possui as características da ingênuas ou mocinha típica, pois apresenta uma visão realista da sociedade patriarcal em que vive, e abre mão de todo romantismo para ter Gouveia como marido. Na burlata de Artur Azevedo ela funciona, em alguns momentos, como porta-voz do autor, apresentando um discurso crítico,

¹⁷⁶ Seriado humorístico mexicano criado na década de 70 e exibido no Brasil pela SBT desde 1984, em que há a representação de crianças por adultos. Seu criador e intérprete do personagem título foi Roberto Bolaños, morto em 2014.

¹⁷⁷ O modo de produção teatral das companhias brasileiras do final do século XIX e início do século XX obedecia a um esquema em que a maioria dos atores se responsabilizavam sempre por determinados papéis. Dentre esses papéis, destacavam-se o Galã, o centro cômico, o centro dramático, a ingênuas, a dama-galã, a dama-central e a caricata (solteirona espevitada). Cf. PRADO, Décio de Almeida. *O teatro brasileiro moderno*. São Paulo : Perspectiva; USP, 1988, p.15.

moralista e “sensato”, daquela sensatez feminina que condena, mas não se opõe, aos vícios masculinos, desde que o homem que escolheu para si cumpra seus deveres como marido. Quinota não é boba ou fraca, mas também não se revolta. Ela mostra que não é iludida e toma sua decisão sem romantismo. Eis como a personagem se exprime ao dar uma inesperada lição de moral no noivo, criticando a moral corrompida do Rio de Janeiro:

A vida fluminense é cheia de sobressaltos para as verdadeiras mães de família! (...) Aqui há muita liberdade e pouco escrúpulo... faz-se ostentação do vício... não se respeita ninguém... É uma sociedade mal constituída. (...) Eu sou roceira, mas não tola que não veja o mal onde se acha. (...) O senhor, se pensa que me engana, engana-se. Conheço perfeitamente os seus defeitos. (...) Oh! São muitíssimos - e o menor deles não é querer aparentar uma fortuna que não existe. Desagradam-me esses visíveis esforços que o senhor faz para iludir os outros. (...) O melhor partido que o senhor tem a tomar é abrir-se com papai... confessar-lhe que é um jogador arrependido... (...) Irá conosco para a fazenda, onde não lhe faltará ocupação. (...) Sacrifique à sua tranquilidade os seus prazeres; case-se, faça-se agricultor, e sua esposa, que não será muito exigente e terá muito bom-senso, todos os anos lhe dará licença para vir matar saudades daquilo a que o senhor chama o micróbio da pândega. (AZEVEDO, 1987, p.405)

Em resposta, Gouveia comenta em aparte ao público que a noiva lhe pregou uma “lição de moral mesmo nas bochechas” (id., ibidem).

A Quinota da Visita-Espetáculo:



Fig. 68 – Ana Dias como Quinota



Fig. 69 – Nathy Fonseca como Quinota

Na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, a personagem é apresentada, nas suas dez versões, ressaltando seu encantamento pelo Gouveia, por um lado, e sua busca racional pela ordem, por outro. Ela aparece mais romântica, mas também um

pouco mais “assanhada”, compondo, com Benvinda, uma dupla de mocinhas interessadas no sexo oposto. Quinota destoa do resto da família não só pelo aspecto linguístico, mas também pelo comportamento mais reservado inicialmente, o que a torna “certinha” aos olhos do público: ela não faz perguntas que geram comicidade e tenta sempre gerenciar a família para que não provoque muita confusão durante a **Visita**, funcionando como uma espécie de “apoio”, dentro do núcleo dos jogadores mascarados, ao guia e demais integrantes da equipe. Segundo Bruna Capanema, uma das atrizes que fez o papel durante longo tempo, a personagem era procurada pelos espectadores (na maior parte das vezes, meninas) que comentavam sobre o Juquinha, ou lhe segredavam que algum colega havia dito que ela era muito bonita. Sua reação era dar certa atenção, mas tentando fazer com que a espectadora voltasse a focar nas explicações da guia. Segundo seu depoimento,

se continuassem insistindo em conversar comigo, às vezes ignorava, fingia que não estava escutando e prestava atenção em outra coisa, trocava de lugar. Essa atitude sempre me ajudou pelo fato da pessoa perceber que não ia conversar com ela, não tratando mal ao ‘fugir da conversa paralela’ e podendo prestar atenção na intervenção ali construída, atenta para o jogo entre atores, guia e espectadores.

Para Vicky São Pedro, que atuou durante o último ano da **Visita** no papel, a Quinota era muito procurada por ser a personagem mais próxima das espectadoras “tanto no modo de falar quanto de agir”.

Como acontece com todos os personagens, cada atriz dá a sua contribuição pessoal na composição da Quinota: temos Quinotas mais tímidas, outras mais molecas, umas mais falantes e preocupadas com o desenrolar da **Visita**, outras que ressaltam mais sua paixão romântica pelo Gouveia. Como a personagem canta, isso também afeta sua personalidade: umas ressaltam esse momento de forma teatral, outras o apresentam de forma mais natural. Fisicamente a personagem segue a linha da ingênua: sua maquiagem é sutil, lábios pintados de rosa, não tem dentes escurecidos ou sardas. Seu figurino é um vestido simples e romântico, cor-de-rosa e com rendinha na primeira versão, branco com bolinhas vermelhas/lilases na segunda.

Cabe a ela não só acalmar os ânimos para que a família não provoque uma confusão total na **Visita**, mas, aproveitando seu lado realista e função original como

raisonneur, é também a pessoa que, durante a cena final, tece críticas aos descasos das autoridades para com a cidade de São João del-Rei e seus habitantes.¹⁷⁸

Para Bruna Capanema, a Quinota não tinha

grande sintonia com o público, a não ser pelas meninas que queriam ser iguais a ela ou aos meninos que a achavam bonita, mas nunca passou disso. Observo que a sintonia maior está com o Juquinha por ser uma criança travessa e fazer as coisas que todos gostariam de fazer e a maioria não tem coragem, então se divertem vendo ele fazer e falar coisas engraçadas, trocadas, erradas.

De fato, como já vimos, o Juquinha sempre foi o personagem mais citado e o favorito da maior parte do público. No entanto, diferentemente da sensação da atriz, a Quinota, provavelmente por representar um papel ainda muito valorizado na sociedade, o da “mulher-para-casar”, era muito admirada não apenas pelas meninas mas, sobretudo, pelos rapazes acima de 13 anos, que a achavam bonita, linda e encantadora, em primeiro lugar, e inteligente, em segundo.¹⁷⁹ Já entre as moças acima de 13 anos o primeiro lugar entre as descrições foi para duas características: apaixonada e inteligente. Bonita só vinha em sexto lugar. Diferentemente, as meninas mais novas consideraram a Quinota bonita e inteligente, com pouca diferença de citações a mais para a primeira característica, enquanto os meninos desta idade (entre 6 e 12 anos), a consideraram inteligente em primeiro lugar e em segundo, bonita, sendo a diferença entre as duas posições muito grande, mais do que o dobro.¹⁸⁰

Segundo os dados analisados, a Quinota foi vista como alguém de comportamento discreto, pois em 36,8% das menções ela foi tida como *ajuizada, certinha, comportada, educada; tímida, quieta, calma, envergonhada; meiga, doce, delicada; normal; a mocinha, santa, moça de família, ingênua*. Somando-se a isso, as referências à sua inteligência (27,71% a consideraram *inteligente, sabe-tudo, esperta* ou

¹⁷⁸ As críticas à cidade vão sendo modificadas de acordo com os acontecimentos. Já foram criticados os animais nas ruas (vacas, cavalos, porcos), os buracos, o trânsito, o aumento da passagem de ônibus.

¹⁷⁹ É interessante notar que, embora a maior parte das atrizes que tenha feito o papel da Quinota tivessem o perfil adequado ao padrão da mocinha (branquinhas e delicadas), houve atrizes mais morenas, como Vicky São Pedro e Jheycy Cinnely, sendo esta última bem diferente do padrão, por ser, além de morena, mais gordinha e sensual, tendo inclusive feito anteriormente o papel de Benvinda. Ainda assim, por estar representando este papel, a atriz foi caracterizada como “muito bonita”, “elegante”, “meiga”, “doce” e “uma mulher que apenas queria ser feliz como seu amado”. Apenas uma menina dentre os 53 alunos que caracterizaram a Quinota representada por Jheycy citou que ela era “bonita, educada, gordinha, etc. de maquiagem”.

¹⁸⁰ Entretanto, houve muita diferença de números entre cada uma dessas categorias: foram apenas 23 meninos até 12 anos, 44 meninas, 54 rapazes e 103 moças a outorgarem algum atributo a Quinota.

culta), temos aí características que lhe dão um ar centrado, calmo e perspicaz, mas também subserviente às normas (e creio que podemos incluir aí as normas escolares, que reprimem um comportamento mais criativo, questionador e ativo, especialmente em relação ao movimento corporal). Além disso, como toda mocinha que se preze, ela foi admirada por sua beleza, delicadeza e meiguice, e entendida como alguém romântica à procura do amor. Entretanto, essa *menina inteligente* (inteligência que é muito ressaltada pelos pais) se deixa cair na conversa do Gouveia, o que é expresso por apenas três estudantes (1,3%), que a consideraram boba neste sentido.

Apesar disso, houve quem a considerasse divertida (11 pessoas ou 4,7%), embora eu suspeite que algumas dessas pessoas a tenham confundido com a Benvinda, pois muitas vezes confundiam os nomes. Pelo fato de cantar em cena, a ela também é atribuída uma boa voz por 7 pessoas ou 3%.

Juntando as pessoas que aludiram ao tipo, mais características físicas e de temperamento ligadas ao tipo, podemos ver que foram 197 alusões ao tipo e suas características principais, ou 85% das descrições reforçaram o tipo da mocinha ingênua, doce e bonita, enquanto 85 (ou 36,6%) das descrições saíram desse padrão (*inteligente, engraçada/divertida, doida, adora homens, orgulho da família, animada* etc).

Não houve críticas sobre alguma atriz não ter se encaixado no papel, mesmo no meu caso, que, apesar de ter mais de 20 anos além da idade presumida de uma “mocinha casadoira”, atuei como Quinota em três das sessões analisadas.



Fig. 70 – Ana Malta e Ana Dias: mãe e filha



Fig. 71 – Ana Tzortzato como Quinota

4.2.5. O MALANDRO: Gouveia

Seu Gouveia é um personagem que, segundo Flora Sussekind (1986, p.94), “tem o perfil do ‘carioca’, do brasileiro às vezes demasiado nacionalista, às vezes malandro, às vezes pândego”. Para Rocha Junior (2002, p.88), para quem “o malandro é

um personagem com múltiplas variantes e cujas características podem ser detectadas em várias épocas e lugares”, o Gouveia pode ser compreendido como malandro. Neyde Veneziano (1991, p.123) busca o tipo já nas comédias gregas, com seus personagens “trapaceiros, vadios e preguiçosos” e na *Commedia dell’Arte*, na figura dos *zanni*, criados espertos que manejam a intriga. Daniel Marques da Silva (op. cit., p.109) lembra também o personagem da cultura popular brasileira Pedro Malasartes, que com sua esperteza sempre consegue o que quer. O malandro é, assim, um tipo que consegue burlar a ordem, trapacear e se dar bem sem muito esforço, mesmo quando não tem prestígio, dinheiro ou moral. Também pode ser entendido como o personagem que não quer trabalhar, só viver na farrá, ganhando seu sustento sem ter que se submeter a uma vida estressante e rotineira. O “malandro carioca” ganhou fama nacional com o sucesso do teatro de revista. Em seu livro sobre o tema, Neyde Veneziano (op. cit., p.24) completa:

Ao desrespeitar as duas maiores instituições do capitalismo, o trabalho e a família (pois o trambiqueiro estava pronto a cortejar qualquer mulher bonita, mesmo se ela fosse casada), o malandro deixava entrever a alegria de ser marginal. Ele desencadeava o jogo com o mito popular de que *nesta terra em se virando tudo dá*. E no sistema moral das revistas, as malandragens, os trambiques, as *marmeladas* e os pequenos golpes nunca eram punidos. No final, era tudo resolvido com o *jeitinho* brasileiro.

Parece-me claro que o seu Gouveia, em **A Capital Federal**, é um tipo “amalandrado”, mas que termina domesticado, já que se rende ao trabalho e à família ao final da peça. Sua índole farrista, no entanto, não será totalmente reprimida pela futura esposa que, como já dito, lhe promete conceder licença para ir ao Rio de Janeiro uma vez por ano para sucumbir às tentações da cidade. O personagem também mostra-se vaidoso, além de fútil e um pouco atrapalhado. Seu objetivo, desde que começara a jogar, era ganhar dinheiro fácil, e gastá-lo também facilmente, comprando roupas e jóias caras ou adulando sua amante espanhola (Lola, cortesã), em flagrante desejo de riqueza e ostentação. Com o malogro de suas intenções (passa a perder na roleta, sendo por isso rechaçado pela amante), acaba aceitando como “prêmio de consolação” começar uma vida nova como agricultor e pai de família.

O Gouveia da Visita-Espetáculo:

Os traços realçados pelos dez atores que compuseram o Gouveia da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** foram a vaidade, a canalhice, o modo empolado de falar, a capacidade de sedução, certa malícia e “sem-vergonhice”, arrogância e covardia. Os atores inspiraram-se também no tipo de ator “canastrão”, de modos falsos e gestos exagerados, metido a galã, e que interpreta com abundância de “caras e bocas”, de modo que o Gouveia se estabeleceu como um personagem que mistura características de malandro, canastrão e funciona também como galã, ao fazer par com a mocinha. Como ocorreu com todos os personagens, cada ator dava a sua contribuição característica, de modo a realçar este ou aquele aspecto do personagem. Alguns mais elegantes, outros mais arrogantes; uns mais cômicos, outros mais sem-vergonha... enfim, apesar de se tratar de um tipo fixo, de uma marcação fixa e de um texto fixo, cada ator propunha um Gouveia diferente. O figurino escolhido nas duas versões foi um terno, gravata e chapéu panamá, embora nem todos usassem chapéu.



Fig. 72 – Paulo Soares como seu Gouveia



Fig. 73 – Helvister Resende como seu Gouveia

A maior parte das pessoas que comentou sobre o Gouveia nos questionários o vê como um tipo bonito, charmoso e aproveitador/enrolador. O pequeno trecho da peça em que ele aparece não é o suficiente para saber que ele era um jogador e que esbanjava seu dinheiro com uma prostituta, apenas que ele estava fugindo de seu compromisso com a Quinota. Para que ficasse claro seu interesse por outras mulheres, optamos por colocá-lo, durante a demonstração de luz e som, se engraçando por uma bela moça e depois sendo perseguido por uma outra, para, numa terceira passagem pelo palco, ser perseguido pelas duas. Além disso, sua faceta cafajeste também ficava clara quando, ao ser questionado se lembrava da Benvinda, ele, depois de se mostrar indeciso,

subitamente se lembrava dando a entender que a achava atraente, para desespero de dona Fortunata.

Talvez pelo fato de estar ausente das intervenções, o Gouveia não foi um personagem muito mencionado pelos espectadores; foram apenas 112 menções, o que significa que menos de 10% dos alunos que escreveram sobre os personagens mencionaram o malandro. Além disso, quando mencionado, muitas vezes (em 17% das respostas) é caracterizado apenas como noivo ou namorado de Quinota, sem nenhuma adjetivação. Em 86,6% das menções, no entanto, ele é visto como galã aproveitador: 21,4% das menções se referem à aparência de galã (bonito, charmoso, chique, galã) e 65% aludem ao seu caráter manipulador, enrolador, safado, falso, exibido. No total, há 86,6% de referências ao tipo galã-aproveitador. Por outro lado, por conta de algumas atitudes que demonstram que ele ainda tem interesse por Quinota e a acha bonita, 10,7% das menções se referem ao Gouveia como “apaixonado por Quinota”, “rapaz direito, sério” ou simplesmente “legal” e “simpático”. Há apenas 5,3% de menções à caracterização do personagem, sendo que a maior parte se refere ao figurino e em apenas um questionário há uma referência ao trabalho do ator. Uma curiosidade é que, por conta do figurino e do jeito “almofadinha” do personagem, duas pessoas o rotularam como rico, diferentemente de sua “real” situação na peça de Artur Azevedo, em que o Gouveia é um jogador que está numa maré de azar e não tem dinheiro sequer para comprar um par de sapatos.



Fig. 74 – Taís Caroline, Quinota, Helvister, Gouveia Fig. 75 – Flavio, Eusébio, Talles Ramon, Gouveia

Para o integrante Paulo Soares, que trabalhou durante dois anos e meio no papel de Gouveia, apesar de ser um personagem que não participa das intervenções, havia também um desafio diferente em se fazer o papel:

Pra mim sempre foi divertido fazer o seu Gouveia, entrar com a plateia era fantástico por si só. Achava bem diferente, por isso gostava. Gostava de perceber discretamente os olhares de desconfiança, tentava adivinhar se sacavam que eu era um ator ou apenas um cara um tanto *vintage*. Ter que me esconder e depois entrar despercebidamente era super emocionante, curti fazer o seu Gouveia especialmente por esse aspecto de aventura pelo teatro.

4.2.6. O MESTRE DE PISTA: o guia

Apesar de não ser um jogador mascarado nem representar um tipo presente na peça de base, o guia constituía uma peça primordial para a instalação e manutenção da dinâmica de jogo durante o momento das intervenções, descansando apenas quando os atores apresentavam as cenas finais. Além de prosseguir explicando os elementos do teatro, sua função primordial nesse momento era mediar as interações entre os personagens e o público, promovendo a continuidade do jogo até que os visitantes se acomodassem na plateia.

Se estivéssemos tratando de um esporte, o guia poderia ser considerado o árbitro; no caso de uma peça de teatro de revista, ele seria um dos *compères*;¹⁸¹ em se tratando de um show de variedades, ele seria o apresentador ou mestre de cerimônias; entretanto, acho a metáfora do circo mais adequada: numa apresentação clássica de palhaços, nosso guia seria o mestre de pista. Segundo Alice Viveiros de Castro (2005, p.61), a função do mestre de pista consiste especialmente em zelar “pela ordem e pela tranquilidade do espetáculo” (Castro, 2005:61). Responsável em dialogar com o palhaço, o mestre de pista é “muito mais do que um apresentador, ele é um diretor-em-cena, autoridade máxima no picadeiro, figura capaz de improvisar e garantir que o espetáculo siga seu curso mesmo diante dos mais insólitos imprevistos.” (CASTRO, 2005, p.60).

Dessa maneira, sem eximir-se da função do professor/mediador, o guia neste momento revelava-se também um ator, improvisando para garantir que o *faz-de-conta* acontecesse sem quebras, *convidando* sutilmente todos os espectadores a entrarem no jogo, driblando a resistência de muitos visitantes que, preocupados em separar a realidade da ficção, exigiam a confirmação de que toda aquela situação era uma “mentira”. Por outro lado, cabia a ele zelar para que o roteiro das explicações prosseguisse até o fim, por mais bagunça que se fizesse, como um professor que, a despeito de tudo, consegue terminar sua aula. Como um mestre-de-pista, o guia

¹⁸¹ Personagem responsável por ligar as cenas de uma peça de teatro de revista.

acumulava a função de mantenedor da ordem e ator, propiciando a exibição dos demais atores através do diálogo e, ao mesmo tempo, tentando impedir que estes – no caso, juntamente com o público – saíssem totalmente do roteiro e tornassem caótica a visitação. Assim, a despeito de todas as pressões que pudessem sofrer por parte do público e das provocações por parte dos atores, que às vezes também extrapolavam nas improvisações, os guias mantinham o jogo funcionando, evitando que participantes se cansassem, saíssem do jogo ou passassem dos limites.

4.3. Modo de jogar: rodízio das máscaras, preparação dos atores

O grupo **Os Anfitriões** abria vagas a cada início de ano para novos integrantes, quantos se interessassem, sem nenhum tipo de teste seletivo. Geralmente fazíamos, com os integrantes remanescentes do ano anterior, alguma demonstração com os personagens, seguida de uma explicação sobre a forma de trabalhar, convidando a todos que sentissem afinidade com o tipo de trabalho a vir aos encontros experimentar. Contando sempre com atores que já estavam no grupo há um ano ou mais, deixávamos os novatos como estagiários nas apresentações, auxiliando e observando, enquanto realizávamos ensaios e treinamento duas vezes por semana com todo o grupo. Esse modo de trabalhar, em que todos estavam sempre em todos os encontros, foi fundamental para que os novos integrantes se sentissem acolhidos e seguros para começar a se apresentar, e para que os integrantes antigos desenvolvessem cada vez mais sua capacidade formativa, ajudando os novos atores a criar personagens de acordo com suas características próprias, sem impor um jeito “certo” de construir os tipos.

Com exceção do ano de 2013, em que viajava para o Rio de Janeiro todas as semanas por conta das disciplinas do Doutorado, fui a responsável pela orientação de todos esses encontros e participei de quase 100% das sessões. Alunos-atores que estavam no grupo há dois ou três anos e que receberam bolsas de extensão ficaram responsáveis pelos ensaios em 2013, não deixando que o trabalho parasse.

4.3.1. Preparação dos atores

O treinamento dos atores mediante muitos jogos de improvisação com os personagens-tipo foi essencial para que eles criassem seus personagens a partir de estímulos variados e tivessem segurança para “enfrentar” a proximidade do público. Os jogos visavam formar os corpos e vozes dos personagens, treinando o sotaque caipira, suas posturas e ritmos, e experimentar diferentes relações entre eles. Foram realizadas

improvisações a partir de locais, temas ou pequenos roteiros, deslocando os personagens para momentos anteriores ou posteriores às cenas escolhidas, visando amadurecer esses personagens através da experiência em outros ambientes e momentos que não os recortados pela cena e pela situação da **Visita**. De vez em quando saíamos dos espaços de treinamento com os personagens, para experimentá-los em contato com as pessoas em outros ambientes.

Não foram realizados exercícios direcionados especificamente para a comicidade, mas esta aparecia ao brincarmos com imitações (pois os atores sempre exageravam mais ao imitar), com as trocas de personagens no meio da cena, com as improvisações que sugeriam locais e situações em que o contraste entre o comportamento dos tipos e o que seria esperado era enorme. Nos ensaios da cena cuidávamos para burilar o ritmo, de modo que as *gags* cômicas funcionassem como esperado. A maioria dos encontros era dividida em três etapas: numa etapa introdutória, aquecíamos com jogos; numa etapa intermediária, trabalhávamos exercícios para os personagens, e, numa parte final, ensaiávamos as cenas ou as intervenções. Havia também momentos em que trabalhávamos expressão vocal e corporal, além de exercícios musicais. As atividades podiam ser:

1. Jogos de atenção com o corpo e a voz – deslocamentos, gestos, ritmo, memória, direcionamento do olhar e da voz, assimilações rápidas; imitações; jogar bola falando frases do texto. Esses jogos tinham como objetivo trazer os atores para o “aqui e o agora” criando neles uma disponibilidade lúdica, atenta.
2. Jogos de aquecimento, com ou sem personagem – diversos tipos de piques e demais brincadeiras em que há movimentos rápidos, mudanças de postura, corridas; sequências de ações esportivas. Esses jogos alteravam o estado dos atores, deixando-os ainda mais atentos, estimulados física e mentalmente para reagir com rapidez. Ao trabalhar sequências de ações esportivas com os personagens (colocando-os para correr, saltar, rodopiar), os atores tinham que buscar o ritmo, a energia, a postura, o olhar e as motivações de cada personagem para realizar o que era solicitado.
3. Jogos para criação e treino de personagens: posturas, modos de andar, olhar, estímulos para construir um monólogo interior e ações, improvisações durante aquecimento (corridas, caminhadas com paradas, quando dois ou mais personagens se

encontram e interagem, a partir de estímulos ou livremente), partituras de ação. Nessas caminhadas com paradas, a cada parada um estímulo era dado. Geralmente trabalhava-se a interação dos personagens em duplas, a partir de sugestões de sentimentos, de sensações, de conflitos, de relações corporais (tais como um convite a dançar). Muitas vezes eram sugeridos temas de discussão, colocando os personagens para reclamar, queixar-se, contar segredos, fazer fofocas, contar novidades, lembrar antigas histórias etc. Nas partituras de ação, era solicitado aos participantes que escolhessem ações que caracterizariam de modo sintético seu personagem. Havia também exercícios em que deviam criar posturas que sintetizassem seus personagens.

4. Jogos para desenvolver os personagens: imitações (todos fazendo os mesmos personagens a cada vez), improvisações com temas (resgatando seu Gouveia da boate erótica; o dia em que seu Gouveia apareceu pela primeira vez na fazenda; casamento de Quinota e Gouveia; a família e o Gouveia num restaurante fino; todos no cinema;); jogos/improvisações para desenvolver mais as características dos personagens: cantadas (Gouveia e Benvinda), sedução (Gouveia seduzindo Quinota) sair com personagens pela faculdade; na rua; participar com os personagens de outros eventos.

5. Dinâmicas com a cena: Mudança de ator no meio da cena; passar a cena em silêncio; passar o dueto da Quinota e Benvinda como se fosse uma ópera; inverter todos os papéis.

6. Exercícios corporais e vocais variados, buscando desenvolver o potencial musical e a afinação dos integrantes, além da expressividade corporal/vocal. Uso de canções, vocalizes, exercícios de respiração, exercícios para aumentar a potência vocal ou para melhorar dicção e articulação, exercícios para timbrar o grupo e toda sorte de improvisação com o corpo de modo a trabalhar diferentes ritmos e dinâmicas.

7. Intervenções: também ensaiávamos as intervenções, buscando ajustar a dinâmica e treinar os guias. Era a parte mais difícil do ensaio, porque parte dos atores deveria fazer o papel de público e, já conhecendo todo o roteiro, acabavam extrapolando, tentando se divertir e fazendo com que os guias tivessem muito mais trabalho do que em contato com o público. Entretanto, podia ser também um momento de novas descobertas.

4.3.2. Rodízio das máscaras: variedade no jogo e *physique du rôle*

A ideia de que houvesse mais atores do que personagens surgiu no início do projeto, quando este ainda era realizado para turistas: o intuito era de que, em caso de impedimento de comparecimento a uma sessão da **Visita**, o ator pudesse ser prontamente substituído e a sessão não precisasse ser cancelada. Deste modo, desde o início adotamos um sistema de rodízio, o que significa que a cada apresentação os integrantes poderiam mudar de função. Portanto, a cada sessão marcada selecionávamos o elenco e as funções. Nada era fixo e todo o grupo deveria estar presente em todas as sessões. Assim, o integrante poderia trabalhar como ator numa sessão, como observador em outra, como guia ou assistente numa terceira, como cinegrafista numa quarta. Apenas o pianista era fixo, pois dificilmente conseguíamos mais de um durante o ano. De acordo com o número de integrantes para cada papel nós promovíamos as trocas sempre que possível. Na maioria das vezes, o grupo mudava de configuração, ao menos em parte, de uma para outra sessão. Isso constitui, a meu ver, um dos maiores trunfos da **Visita**: a possibilidade de trabalhar o mesmo jogo com companheiros diferentes, o que por si só, ajudava a renovar as energias na cena e fora dela, propiciando novas descobertas e tornando a repetição algo renovado. Da mesma maneira que gostamos de repetir um jogo, que é totalmente diferente a cada vez que se joga, as cenas e intervenções se repetiam cada vez de uma maneira, a depender da configuração do grupo, das reações do público presente e de outras circunstâncias que não se repetem. Além disso, um dos princípios de jogo, o acaso, já estava presente no *embaralhamento* inicial das figuras, que eram quase que *sorteadas* a cada sessão.¹⁸²

Infelizmente, nem sempre tivemos grupos muito coesos, com integrantes disponíveis e igualmente entusiasmados, o que levou à formação de elencos mais afinados do que outros, de configurações mais interessantes/interessadas do que outras. Não acredito, no entanto, que isso mude o princípio de vivacidade do jogo ao formar configurações diferentes para o uso das máscaras, “embaralhando” e escolhendo seis atores ao “acaso” para cada sessão; trata-se apenas de encarar uma realidade que nem sempre será favorável. Enquanto líder do grupo, a mim só restava fazer o possível para que não houvesse atrito, briga de egos ou desleixo por parte dos jogadores. Mas esses pequenos fracassos são os desafios que nos levam a aprender a lidar cada vez melhor

¹⁸² Embora sempre houvesse critérios que devíamos seguir, como a não disponibilidade de alguém do grupo, o princípio do jogo era mesmo esse: a troca dos atores, de modo a resultar em várias combinações de elenco.

com o material humano. Um de meus colaboradores mais dedicados, o ator Samuel Leal, avalia que o sistema de rodízio tinha pontos positivos e negativos, sendo interessante por propiciar criações diferentes a depender da configuração do elenco; por outro lado, sendo passível de comparação, podia fazer com que determinados integrantes não quisessem trabalhar com outros, que pudessem ser considerados mais “preguiçosos” ou “com dificuldade”. Mas, em minha opinião, não deixava de ser um desafio a cada nova sessão.

A ludicidade desse sistema contribuía assim para estimular os atores a representar durante um longo período as mesmas cenas, encarando a atividade como um jogo que se repete, mas não se cansa de jogar. Essa postura é muito importante para o ator não transformar seu trabalho numa rotina sem surpresas e sem vida. Apresentar um mesmo espetáculo durante uma temporada longa ou várias temporadas faz parte da profissão do ator de teatro, o que torna essa prática um importante treinamento.

Havia ainda a possibilidade de um ator representar dois ou três personagens, dependendo de seu desejo, versatilidade e da habilidade para não misturar os traços de cada um. Desse modo, jogar o mesmo jogo mudando de personagens também era outra prática: algumas atrizes se duplicaram representando Dona Fortunata e Benvinda, ou Dona Fortunata e Quinota, ou Quinota e Benvinda, ou Juquinha e Quinota, ou mesmo Juquinha, Dona Fortunata e Quinota. Houve atores que representaram o seu Gouveia e o Juquinha, ou o seu Gouveia e Eusébio, ou Juquinha e Eusébio. Essa experiência era muito benéfica para o ator, pois ele tinha de se despir dos hábitos consolidados, especialmente quando atuava há muito tempo com o mesmo personagem, e criar outro corpo, outra maneira de falar, outra dinâmica gestual, outro tipo de relação com seus pares. Nos ensaios costumávamos muitas vezes treinar a composição de todos os personagens por todos os atores, geralmente a partir do movimento (deslocamento no espaço e gestos) e da postura, passando depois para as improvisações em conjunto. Esse jogo de papéis fazia com que eles conhecessem cada vez melhor a gama de possibilidades para sua atuação, através de sua própria experiência e também a partir da observação do outro. Trocar os papéis no meio da cena, fazendo um revezamento geral também era uma prática lúdica nos ensaios que resultava em frescor e atenção.

A repetição faz parte do jogo – é uma parte do jogo –, pois todo jogo apresenta momentos de repetição, de novos lances, novas tentativas, novas experimentações: a possibilidade de repetir e aprender cada vez mais a jogar é que torna o jogo uma atividade educativa por excelência.

A escolha dos personagens geralmente levava em conta o desejo dos atores em trabalhar determinado tipo, mas essa correspondência também se fazia de acordo com os aspectos físicos (*physique du rôle*) e, sobretudo, energéticos do ator, visto que cada personagem possuía uma espécie de desenho pré-estabelecido, seja pelo fato de ter sua origem numa tradição, seja por exigir que o ator preenchesse com intensidade os traços principais do personagem. Assim, uma pessoa mais velha poderia fazer o papel de Juquinha, desde que dispusesse de uma energia infantil, sendo capaz de contagiar o público com suas correrias, vivacidade e *malfeitos*. Mais importante do que assemelhar-se fisicamente a uma criança, a uma mocinha casadoira ou a uma moça namoradeira, era ser capaz de lidar com essas energias de forma prazerosa.

Assim, já passaram pela **Visita** homens de quase trinta anos e mulheres representando o Juquinha; mulheres de mais de quarenta representando Quinota e Benvinda; jovens representando Dona Fortunata e seu Eusébio. Um limite que nos impusemos foi o travestimento (com exceção da representação do Juquinha por atrizes). De fato foi vedado aos homens representarem papéis femininos, para que não provocassem uma leitura equivocada e uma comicidade que derivasse do travestimento, o que não era nosso objetivo. Também nunca houve necessidade ou desejo das mulheres representarem os papéis de Seu Gouveia ou Eusébio. Por causa da cena da carta, onde a palavra “mulata” faz Quinota estranhar ser a carta para ela, também nunca colocamos atrizes muito claras para representar a Benvinda ou atrizes negras para representarem a Quinota, com receio de confundir os espectadores. Acredito, no entanto, que essas limitações poderiam ter sido transgredidas, houvesse um pouco mais de ousadia de minha parte, pois teria sido interessante ter testado essas variações para conferir o quanto a capacidade de jogo dos atores suplanta a expectativa do público pela correspondência física entre ator e personagem. O fato é que em nenhum questionário houve qualquer tipo de menção ao fato de Quinota ou Benvinda serem representadas por mulheres “maduras” ou ao Juquinha ser representado por uma moça, embora isso tenha acontecido algumas vezes. Os tipos estavam lá, mascarados, no jogo, e eram assim reconhecidos pelos jogadores-visitantes.

CAPÍTULO 5

A EXPERIÊNCIA DO JOGO

O jogo na **Visita-Espetáculo** foi concebido para provocar uma experiência não apenas lúdica, mas cômica: as intervenções dos personagens durante as explicações sobre a caixa cênica foram elaboradas buscando o envolvimento do espectador por meio do riso em primeiro lugar, não destoando assim das cenas escolhidas, plenas de comicidade. Após terem passado pelo menos 30 minutos recebendo informações e conhecendo o espaço de uma maneira séria, os visitantes, com a percepção momentaneamente alterada pela luz intensa dos refletores, encontravam no palco do teatro o ingresso para um mundo híbrido entre a realidade e a ficção, a seriedade e a comicidade, a ordem e a desordem, graças à ludicidade instaurada.

Nesse momento seus corpos se descontraíam e seus movimentos tornavam-se mais livres; novas relações espaciais se configuravam. Algumas das crianças menores corriam para perto da guia, em franco pedido de proteção; os alunos mais animados rodeavam os atores; a maioria se aproximava mais, embora houvesse os que se distanciavam, receando os movimentos abruptos do Juquinha. Incentivados a jogar, os mais extrovertidos interagiam com os atores e até faziam piadas durante esse momento do passeio. Já outros aproveitavam a confusão para conversar entre si e se deslocar mais livremente. O jogo era divertidamente observado com curiosidade e simpatia pela maior parte dos visitantes.

5.1. Modo de jogar: comicidade

O segundo e o terceiro ato da **Visita-Espetáculo** se apresentavam durante todo o tempo sob o signo da comicidade, de modo a inverter o tom didático-educativo que era preponderante na primeira parte da atividade. Antes de entrar na exposição dos procedimentos cômicos que podem ser intuídos analisando os personagens e as situações criadas, creio ser importante retomar aqui, por meio de alguns autores, a defesa da comicidade que, assim como o jogo, é excluída do mundo “que vale”, do mundo da seriedade. Bakhtin é o autor que primeiramente vem à lembrança, visto que em sua obra sobre François Rabelais, escrita em 1965, ele afirma:

A atitude do Renascimento em relação ao riso pode ser caracterizada, de maneira geral e preliminar, da seguinte maneira: o riso tem um **profundo valor**

de concepção do mundo, é uma das formas capitais pelas quais se exprime a verdade sobre o mundo na sua totalidade, sobre a história, sobre o homem; é um ponto de vista particular e universal sobre o mundo, **que percebe de forma diferente, embora não menos importante** (talvez mais) **do que o sério**; por isso a grande literatura (que coloca por outro lado problemas universais) deve admiti-lo da mesma forma que ao sério: somente o riso, com efeito, pode ter acesso a certos aspectos extremamente importantes do mundo (BAKHTIN, 1993, p.57, grifos meus).

Para Bakhtin (1993, p.58), haveria até o Renascimento um valor inerente ao cômico e ao riso, que foi se extinguindo na passagem para o século XVII, e que finalizou por restringir o cômico (e o riso) aos “vícios dos indivíduos e da sociedade”, imprimindo-lhes um caráter ou de “divertimento ligeiro, ou uma espécie de castigo útil que a sociedade usa para os seres inferiores e corrompidos”. Esta ideologia é patente nos trabalhos de Bergson (1987)¹⁸³ e Propp (1992), que, ao exporem suas descobertas sobre os mecanismos que nos levam a rir do que é cômico, procuram dar à comicidade uma conotação moral, tratando o riso como um corretivo para o vício, para o defeito, para o que se desvia da norma, e identificando a comicidade à humilhação, e o riso, ao medo.¹⁸⁴

No livro **A gargalhada de Ulisses: a catarse na comédia** (2008), cujo objetivo primeiro é o de buscar examinar e distinguir os sentimentos que são produzidos no espectador durante a experiência da comédia, Cleise Furtado Mendes reflete longamente sobre a ideologia da seriedade,¹⁸⁵ que mantém a comédia “subjugada a uma equação que teima em fazer corresponder seriedade e saber, circunspeção e conhecimento” (2008, p.XVIII). Segundo ela (op. cit., p.49-51), não há nada nas poéticas de Aristóteles ou Horácio que desmereça o gênero cômico; o primeiro a repudiar o cômico teria sido o esteta Boileau, que, no seu afã de normatização, diferenciou a *baixa* da *alta* comédia, sendo que esta última seria um “esforço de adequação dos procedimentos da comicidade à razão, ao decoro, à naturalidade e verossimilhança” (MENDES, op.cit., p.53). Para

¹⁸³ Bakhtin assinala que na teoria do riso do Renascimento “o riso tem uma significação positiva, regeneradora, *criadora*, o que a diferencia nitidamente das teorias e filosofias do riso posteriores, inclusive a de Bergson, que acentuam de preferência suas funções denegridoras” (1993, p.61, grifo do autor)

¹⁸⁴ Rocha Junior cita o seguinte trecho em sua Tese: “tem que haver, com efeito, na causa do cômico qualquer coisa de levemente atentatório (e de especificamente atentatório) contra a vida social, uma vez que a sociedade responde com um gesto que tem todo o aspecto de uma reação defensiva, com um gesto que produz um leve medo. Foi de tudo isto que quis dar conta” (BERGSON apud ROCHA JUNIOR, 2002, p. 32). Tal trecho não se encontra na edição brasileira, apenas na francesa, no apêndice (BERGSON, 1993, p.157).

¹⁸⁵ Alusão ao texto de Luiz Felipe Baeta Neves, **A ideologia da Seriedade e o paradoxo do Coringa**, publicado pela Revista de Cultura Vozes em 1974 e que busca valorizar a comicidade como “uma forma específica de conhecimento do social e, ainda mais, como forma renegada e estigmatizada de leitura crítica da opressão” (NEVES, 1974, p.36).

Boileau a alta comédia, a exemplo das criações de Menandro, deve fazer “rir sem acidez”, “instruir e repreender, sem fel e sem veneno” e agradar “sem ferir” (BOILEAU-DESPRÉAUX, 1979, apud MENDES, p. 54).¹⁸⁶

Em sua reflexão sobre o desprezo ao cômico, Mendes aborda a condenação da comédia besteirol, do riso pelo riso; a culpa que sente quem ri (às vezes, incontrolavelmente) de algo que considera bobo ou preconceituoso; a necessidade sentida por artistas que trabalham com ou simplesmente apreciam a comédia, de buscar uma justificativa “séria” e profunda para tanto, esquecendo-se que o próprio da comédia, como já dissera Bakhtin, é o rebaixamento. Tudo isso é ponderado pela autora, que considera que a comédia esteve submetida durante muito tempo a uma avaliação feita a partir dos mesmos valores utilizados na avaliação da tragédia e dos demais gêneros sérios. Para Mendes (op. cit., p.58, grifos da autora), “É preciso, por uma vez, dizer que a comédia (ou o que existe de comicidade numa comédia) não irá *subir* ou *aprofundar-se* para atingir algum tipo de validação estética, pois esta não é a sua via de ação”. Entretanto,

Numa sociedade orientada por valores ascéticos (ânsia de “fuga para o alto”, de afastamento do corpo e da terra, do contingente, do circunstancial, do prosaico), seja de modo explícito ou sob os mil disfarces do “bom-gosto” e do “bom-senso”, a arte da comédia, que lembra a todo instante o que deseja ser esquecido ou neutralizado, **só pode ser validada se a investimos de um fim superior, pedagógico ou mesmo punitivo: castigat ridendo mores.** (63, grifos meus)

Apesar disso, Mendes nos lembra de que a maior parte das ofertas de teatro no Brasil (como cheguei a comentar no capítulo 2), podem ser classificadas como comédias, pois

O público realimenta generosamente essa oferta; mas os críticos olham de soslaio; na maioria das vezes, condenam a preferência popular como sintoma de uma recepção pouco exigente e em raríssimas ocasiões tomam esse *gestus* de eleição como signo ou “sintoma” que esteja a nos dizer algo sobre o corpo social. (78)

No que diz respeito à **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, ao escolhermos trocar a sisudez pelo riso, indo ao encontro do gosto do público,¹⁸⁷ o fizemos

¹⁸⁶ BOILEAU-DESPRÉAUX, Nicolas. A arte poética. São Paulo : Perspectiva, 1979. A autora não colocou uma página após a citação, apenas registrou v.349-51.

¹⁸⁷ Sem que tivéssemos inserido o termo **comédia** em qualquer parte do nosso questionário, quase 12% dos respondentes mencionaram a comédia positivamente, seja porque costumam ir ao teatro para assistir comédia (cerca de 10%), sejam porque aludiram à comédia e à comicidade de modo elogioso, mostrando

pensando não apenas na alegria que isto possivelmente proporcionaria aos espectadores, mas também na potência do cômico para fomentar a improvisação e subverter a situação didática com a qual não concordamos, baseada na negação do movimento corporal e na obediência silenciosa (ao menos em termos criativos, já que raramente os alunos estão em silêncio) às ordens do professor. Mas como essa comicidade entra em campo? É o que veremos a seguir.

5.1.1. O jogo cômico com as máscaras e as situações: procedimentos de comicidade

Em que pesem as enormes diferenças de estilo, temas, roteiros e mesmo personagens, existe certa semelhança entre o jogo da *Commedia dell'arte* e o jogo da **Visita-Espetáculo**. Segundo Pavis (1991, p.61, grifos meus), os atores da *Commedia dell'arte*

representam uma dúzia de tipos fixos, eles próprios divididos em dois 'partidos'. O partido sério compreende os dois casais de namorados. O partido ridículo, o dos velhos cômicos (Pantaleão e o Doutor), do Capitão (...), dos criados zanni, estes com diversos nomes (...). **O partido ridículo sempre porta máscaras grotescas**, e estas máscaras (...) servem para designar o ator pelo nome de sua personagem.

O que põe em movimento a dramaturgia de **A Capital Federal** e, da mesma maneira, das cenas representadas durante a **Visita-Espetáculo**, é a seriedade da situação em que se encontra Quinota, seu objetivo: ela quer casar-se. Ao invés de ter de confrontar-se com seus pais, como ocorre em situações clássicas da comédia, precisa empreender uma aventura, junto à família, para reaver o noivo. O noivo, como malandro que é, representa ao mesmo tempo o empecilho à felicidade de Quinota e a conquista dessa felicidade. Apesar disso, as cenas montadas na **Visita** mostram exatamente essa divisão em dois partidos de que fala Pavis: desde que Gouveia é reencontrado, Quinota sofre com a forma ridícula com que os pais agem de modo a juntar os namorados, mas sem deixar de repreender Gouveia, ou com os expedientes do Juquinha para separá-los de vez. Neste sentido, podemos dizer que a cena da **Visita** divide os personagens em dois "partidos", um sério e um ridículo: no sério, encontram-se Quinota e Gouveia, que precisam decidir o destino de sua relação; no ridículo, os demais personagens, que aprontam muitas

um apreço pela comédia. É importante deixar claro que não damos opções para que a pessoa escolha o tipo de espetáculo que ela vai assistir quando vai ao teatro, trata-se de uma questão aberta.

confusões, quer nas intervenções, quer nas cenas. Enquanto a *Commedia dell'arte* cobre o rosto dos atores da ala dos “ridículos” com máscaras, mantendo descobertos os rostos dos enamorados, na **Visita**, justamente Gouveia e Quinota não apresentam excesso de maquiagem ou qualquer outra característica exagerada no rosto (como dentes escurecidos, bigodes e sardas pintados, sobrancelhas unidas). Embora alguns atores e atrizes tragam para o que seria o “casal de enamorados” da **Visita** alguma carga cômica – sobretudo no caso do Gouveia – ainda assim eles estão presos ao que poderia ser chamado de uma situação séria, uma situação central que, como dito antes, move toda a burleta e também as cenas selecionadas para a **Visita-Espetáculo**. A participação dos caipiras é fundamental, no entanto, tanto para estabelecer o tom cômico da peça como para trazer comicidade às explicações sobre a caixa cênica.

As máscaras:

A comicidade que deriva da chegada dos caipiras num meio estranho ao seu é atribuída, segundo a nomenclatura do filólogo russo Vladímir Propp, ao procedimento cômico denominado “comicidade das diferenças”, que consiste em destacar figuras ou comportamentos que destoem do meio. Para Propp (1992, p.59, grifos do autor), “*toda particularidade ou estranheza que distingue uma pessoa do meio que a circunda pode torná-la ridícula*”. Ao escrever sua tese sobre teatro de revista, Rocha Junior (Alberto Tibaji) observou a utilização desse procedimento com bastante frequência no teatro cômico brasileiro do século XIX, apontando, inclusive, para a imagem do caipira que chega à cidade grande:

Pense-se, por exemplo, na figura do caipira (o roceiro, sertanejo, matuto etc.) que chega à cidade. Sua diferença em relação ao meio no qual se encontra, torna-o alvo de risos. O mesmo vale para estrangeiros com os hábitos relativos à sua cultura originária ou com seu sotaque. Também nesse caso pode-se incluir a moda (personagens que usam roupas extravagantes: ousadas ou antiquadas) e as deformidades físicas (ROCHA JUNIOR, 2002, p.27)

É interessante constatar essa mesma compreensão numa participante da **Visita**, que declarou que os recém-chegados “eram umas pessoas simples que viviam na

zona rural, sendo assim não sabiam nada da cidade, fazendo com que tudo ficasse muito mais engraçado”.¹⁸⁸

O filósofo Henri Bergson organiza os procedimentos cômicos em três categorias: aqueles inerentes às situações (comicidade das situações), aqueles que são acionados pela linguagem verbal (comicidade das palavras) e aqueles pertencentes ao personagem (comicidade de caráter). Com relação à comicidade de caráter, são mais ressaltados nos tipos da **Visita** a mecanicidade e o exagero cômico,¹⁸⁹ observáveis nas posturas, no modo de andar, no gestual, nas expressões e nos traços fisionômicos exagerados através da maquiagem (no caso dos tipos caipiras). Desse modo, os personagens ficam marcados exteriormente, podendo ser imitados com relativa facilidade em suas características físicas e gestuais mais claras. Além disso, o personagem-tipo, podendo ser resumido em linhas gerais por certos traços que caracterizam seu físico, sua personalidade ou seus desejos, torna-se cômico por manter em quaisquer circunstâncias essas características, que podem ser percebidas como manias, tiques ou obsessões, diferenciando-os das pessoas reais.¹⁹⁰ Isso revela uma mecanicidade que, para Bergson, é a base da comicidade. Segundo ainda Tibaji (op. cit., p.22), “o riso surge exatamente da mecanicidade do personagem que deve ser independente da situação. Noutras palavras, em qualquer situação que se apresente, o avarento será sempre avarento e o caipira, sempre caipira”. Os personagens-tipo são repetitivos e a repetição é um dos procedimentos de fabricação de comicidade mais utilizados na **Visita**, tanto no que diz respeito aos personagens, como em relação às situações e ao texto. A obsessão da Benvenida por arranjar um namorado, a covardia do Gouveia que tenta escapular para não casar, as birras do Juquinha, a inocência e lerdeza do Eusébio e o “pavio curto” de Fortunata são aspectos repetitivos, marcantes e risíveis da composição dos personagens pelos atores da **Visita-Espetáculo**. A única que não é risível, pois cumpre uma função dramática diferente, é a mocinha realista Quinota, a personagem “certinha”, um contraponto à comicidade dos outros personagens.

O casal de caipiras, a mulata, o malandro-galã, o moleque travesso e a mocinha “pé-no-chão” formam então o grupo de personagens tipificados que, se não

¹⁸⁸ Citado no 1º capítulo, à p.58.

¹⁸⁹ Enquanto “mecanicidade” é um termo utilizado por Bergson na definição do que é cômico, “exagero cômico” integra a lista de procedimentos de fabricação de comicidade do russo Propp.

¹⁹⁰ É claro que não podemos tratar esses traços como patológicos, pois que aí não haveria comicidade, mas sofrimento; são traços que marcam, mas não aborrecem ou preocupam intimamente os personagens, de modo que não devem ser encarados como problemas.

possuem uma interioridade complexa, possuem comicidade, teatralidade e ludicidade. Esses três atributos podem ser detectados no modo de jogar o jogo, quer durante as intervenções, quer durante a cena.

As intervenções:

Como já foi introduzido mais atrás, a fase das intervenções iniciava-se quando, tendo subido ao palco italiano do Teatro Municipal, os participantes eram encorajados por um dos guias a “se sentirem como atores”. Ofuscados momentaneamente pelos refletores, nossos visitantes não percebiam de imediato a entrada dos personagens na plateia, mas ouviam, aos poucos, suas vozes. Os recém-chegados paravam próximos à escada que dá acesso ao palco e chamavam a atenção do grupo. Após contato com o assistente, explicavam que haviam ido ao Teatro à procura do seu Gouveia, um moço *assim-assim* que, segundo informação da pousada em que estavam hospedados, estaria participando de uma Visita ao Teatro Municipal. O assistente passava a mensagem ao guia, que questionava os visitantes se, dentro do grupo, existia alguém que se chamava Gouveia. Algumas vezes os estudantes, de brincadeira, como narrado no capítulo 1, apontavam um deles como Gouveia, mas os recém-chegados não o reconheciam e ficava por isso mesmo. Após esse breve diálogo, não tendo sido identificado o seu Gouveia, os guias aparentemente conseguiam que os intrusos saíssem, deixando os participantes na dúvida se o excêntrico grupo seria ou não parte da atividade, e, voltando a explicar sobre o palco, pediam desculpas pela interrupção. Enquanto o guia principal fazia algumas considerações sobre o fato de a iluminação às vezes impedir o ator de enxergar a plateia, a família voltava repentinamente, invadindo o palco e causando um verdadeiro alvoroço entre os presentes. Era desse modo que os atores apresentavam seus personagens aos participantes, e, durante um tempo razoável, permaneciam ao lado destes, dialogando entre si, com os guias e, eventualmente, com o público, enquanto os guias mostravam os elementos da caixa cênica à italiana e discorriam sobre seus nomes e funções, sempre atrapalhados pelos comentários e ações dos personagens.

Para se jogar essa 2ª parte do jogo, foi criado um roteiro¹⁹¹ que estabelece a ordem dos elementos que serão explicados e as interferências textuais e comportamentais dos personagens, bem como a reação dos guias. Este roteiro, atualizado inúmeras vezes

¹⁹¹ O roteiro foi realizado conjuntamente por mim e vários outros integrantes do grupo quando este se iniciava, no princípio de 2007.

(atualizações que nem sempre foram registradas no papel), permitia variações, ajustes e pequenos improvisos que ocorriam de acordo com a interação com o público e outros acontecimentos que interferissem na cena. Por causa dessa flexibilidade, a duração dessa parte sempre variou, sendo tão mais longa quanto mais houvesse participação do público, improvisos dos atores e dificuldade por parte do guia em prosseguir com as explicações, devido à desordem generalizada. A quantidade de público também é um fator que sempre influenciou nesse tempo, pois os processos se desenrolam mais lentamente quando o público é mais numeroso.

O roteiro dessa parte consiste basicamente numa orientação para a fala dos guias e um texto mais fechado para as intervenções dos atores. As intervenções previstas são baseadas no que o guia fala ou mostra. Elas consistem em comentários, perguntas, pequenas discussões entre os personagens e estripulias do Juquinha. Há também momentos breves que preveem interação direta com o público, como quando os personagens começam a cumprimentar as pessoas uma a uma.

O procedimento mais comum nesse texto é a falta de entendimento, por parte de um ou mais personagens, dos termos utilizados pelo guia para designar os elementos da caixa cênica, ora porque confundem os nomes, ora porque os entendem com outro sentido. A comicidade se concretiza através do duplo sentido, dos mal-entendidos, do sotaque carregado da roça e de suas expressões diferentes, do comportamento dos personagens e de sua visão de mundo, incluindo o modo ingênuo de entender as coisas e mesmo os preconceitos, que contrastam com a norma do politicamente correto vigente em nossos dias, mas inexistente na época de Artur Azevedo.

Os procedimentos ou mecanismos de comicidade utilizados no roteiro das intervenções eram basicamente cinco: a comicidade das diferenças, o exagero e a repetição, sobre os quais já falamos ao abordarmos os personagens, a interferência de séries e o inesperado. O inesperado surge quando a expectativa é quebrada. Segundo Elza de Andrade (2005, p.53),

a descoberta dos defeitos das pessoas e outras descobertas semelhantes só levam à comicidade quando são inesperadas. Uma piada nos faz rir por seu final espirituoso e surpreendente. A essência da piada é a inesperada e rápida aproximação de dois objetos que por sua natureza pertencem a duas categorias diferentes.

No caso da **Visita**, o inesperado acontece já na entrada dos personagens, cerca de 40 minutos após o início da atividade, porque eles rompem o padrão didático

estabelecido nesse meio tempo. Acostumados com este padrão, os visitantes não imaginam que, de uma hora para a outra, personagens cômicos surgirão, mudando totalmente a linguagem e a dinâmica da atividade educativa. Depois disso, o discurso do guia é interrompido a todo instante pelo comportamento muitas vezes inadequado e pelas intervenções orais descabidas desses personagens durante o tempo em que permanecem junto ao público, provocando riso. No entanto, a partir de um certo momento, todos já sabem que os personagens estão ali para tumultuar e já esperam pelas intervenções, ficando alertas e na expectativa para saber qual será a próxima confusão ou piada dos personagens. Ainda assim, em vários momentos são surpreendidos por suas atitudes: um dos momentos mais inesperados é quando o Juquinha, ao ouvir a palavra “alçapão”, lança um sapo de borracha no meio do público, muitas vezes atingindo uma parte do corpo da guia e assustando a todos, que depois começam a rir. Das cenas lembradas pelos alunos nos questionários, a entrada da família no teatro e/ou a invasão do palco é a mais mencionada (44% de menções), seguida da cena em que Juquinha joga o sapo (40% de menções). Outro momento inesperado, e que às vezes assusta muito, é quando os alunos estão em volta da guia, ouvindo as informações sobre a função do ponto no teatro, e o Juquinha, escondido na cortina, grita forte e repentinamente pelo seu pai.

Ao referir-se à chamada interferência de séries, Bergson (1987, p.54) afirma que “uma situação será sempre cômica quando pertencer ao mesmo tempo a duas séries de fatos absolutamente independentes, e que possa ser interpretada simultaneamente em dois sentidos inteiramente diversos”. No caso da **Visita**, esse procedimento ocorre ao nível dos diálogos, quando um personagem interpreta inadequadamente uma palavra ou todo um discurso, achando que o emissor está falando de uma coisa e ele está, na realidade, falando de outra. Bergson (1987, p.65) afirma que “a interferência de dois sistemas de ideias na mesma frase é fonte inesgotável de efeitos engraçados”, embora considere o trocadilho o meio “menos apreciável”. Esse procedimento é usado nas intervenções sempre que há um termo desconhecido e, devido à sua sonoridade, o personagem acha que a palavra é outra e entende de um modo totalmente diferente, ou quando a palavra utilizada possui uma ambiguidade, um duplo sentido. Alguns exemplos desses enganos são as coxias, as pernas e as pancadas de Molière. Assim, ao apontar e nomear as coxias para o público, o guia, antes de explicar sua função, é interrompido por Juquinha que, entendendo “coxinhas”, pergunta onde tem coxinha e avisa que vai querer, pois está com fome. Mal se desfez o engano, ao mencionar as “pernas”, o guia é cortado por Benvinda que diz: “olha só que engraçado esse teatro! Primeiro tem as *coxinha*,

depois tem as *perna...* agora só vai *faltá os pé, os dedão, as unha...*”. É também Benvinda que confunde “pancada de Molière” com “pancada de *muié*” e, contando que ela e Quinota acabaram de ser assediadas por uns homens nos arredores do Teatro, esclarece que “dá vontade de dar umas pancada de *muié* nesses *sem-vregonha*”. A situação só piora quando o guia tenta explicar, dizendo que Molière é o nome de um dramaturgo francês, pois ela entende que o guia está se referindo a uma “*muié que é hõmi*”. Além da sonoridade da palavra Molière assemelhar-se à palavra “mulher”, o termo pancada é entendido como um golpe em outra pessoa, quando na realidade trata-se de bater com um bastão no chão.

O II ato é encerrado após a constatação de que o menino Juquinha está apertado para ir ao banheiro; o guia-assistente o encaminha, junto com o pai, para os bastidores; atrás deles saem mãe e filha, essa última na esperança de encontrar o noivo atrás do palco. Benvinda, instada a entrar também, para não se perder, se recusa a sair, avisando a todos que não quer *mijá*. Nesse meio tempo, escolhe algum rapaz, de preferência dentre os visitantes, para flertar e, se recebe um “sim”, sai exultante atrás da família após ter combinado de encontrar o escolhido finda a visitação ao teatro; se recebe um “não” (o que é raro, mesmo quando a “vítima” é mais tímida), sai tristonha.

As cenas:

Participam das cenas os seis personagens e um pianista. A primeira cena começa com a entrada do pianista, que se dirige ao piano, único local iluminado, abre a tampa, faz que vai tocar mas não toca. O foco se apaga e surgem Quinota, Fortunata e Benvinda voltando aturdidas para o palco, sem saber se estão no lugar certo, perguntando pelas pessoas, se por acaso teriam ido todos embora e as trancado no Teatro, dentre outros comentários. De repente um foco de luz se acende e Quinota percebe que há três cadeiras (colocadas pelo pianista, enquanto o guia contava os *causos*) e pergunta à mãe se ela não quer sentar-se, já que estava queixando-se de cansaço. A adaptação do texto de Artur Azevedo começa nesse momento.

As cenas apresentam algumas intervenções do pianista, em momentos curtos, para sublinhar uma ação com sons (como quando o Juquinha dá um leve pontapé em Gouveia) ou brincar com clichês (canção de ninar no momento em que Dona Fortunata começa a dormir; primeiros acordes da *Marcha Nupcial* de Mendelssohn quando se fala em casamento; o início da canção *Eu sei que vou te amar*, de Vinícius de Moraes e Tom Jobim, num momento romântico entre Quinota e Gouveia). Além disso, ele toca duas

músicas das partituras originais da peça, o *Duetino*, em que Quinota e Benvinda dialogam cantando, e o *Quarteto*, quando Quinota, Fortunata, Eusébio e Juquinha celebram o encontro com Gouveia.¹⁹² Além de participar tocando, em alguns momentos o pianista se envolve ou é envolvido na cena, como quando o Juquinha vai até o piano e começa a brincar – levando uma bronca do pianista – e quando ele vai até a boca de cena reforçar a pressão para que um hesitante Gouveia confirme o compromisso com Quinota.¹⁹³

Como já foi mencionado, trata-se aqui de duas cenas que uniram as cenas IV do quadro II e IV do quadro III, ambas do 1º ato no texto original de Artur Azevedo. Em nossa adaptação, inicialmente estão em cena apenas Quinota, Fortunata e Benvinda: após a leitura da carta por Quinota, enquanto Fortunata ressona deitada nas cadeiras, Benvinda sai de cena pela plateia com a desculpa de que estaria indo procurar o Eusébio. Quinota, apesar de compreender que, na verdade, ela deve estar indo se encontrar com o seu Figueiredo, o admirador *sem-vergonha* que escrevera a carta, deixa-a sair. Assim que recolhe os fragmentos da carta rasgada, que Benvinda havia largado no chão do palco, Quinota se assusta com a súbita entrada de seu pai, pela coxia, perguntando pelo Juquinha. A entrada de Eusébio também acorda Dona Fortunata, e ambos dão por falta de Benvinda. Quinota passa adiante a desculpa usada pela mulata, e Eusébio, preocupado, constata que há duas pessoas sumidas: Juquinha e Benvinda. Nesse instante, os refletores do palco começam a piscar, o que assusta Eusébio, enquanto Fortunata, confundindo o jogo de luzes com discos voadores, se sente atraída por elas, por pouco não caindo no fosso. Quinota, interpretando que o piscar dos refletores deve ser uma espécie de código para avisar que a cena prometida pelos guias vai começar, consegue fazer com que pai e mãe se sentem nas cadeiras (no palco). Aos poucos as luzes vão diminuindo de intensidade até se apagarem. No *blackout*, após ouvirmos a voz de Eusébio ressoando (“Que breu!”) escutamos os três sinais – cuja função é passada para os visitantes durante as explicações da cabine de luz e do palco – e, subitamente, o grito de Juquinha, enquanto abre uma cortina que cobre uma das saídas laterais do Teatro: “Ahá!! Olhem só quem eu encontrei!

¹⁹² As partituras originais da peça de Artur Azevedo foram compostas pelos músicos Nicolino Milano, Assis Pacheco e Luís Moreira.

¹⁹³ Eis aqui este trecho do texto:

Eusébio– Temos muito o que *conversa*, seu Gouveia. Não quero que Dona Fortunata diga que não sei *sê* pai... Quero *sabê* se o *sinhô* está disposto a cumprir com o que tratou!

Gouveia, *após longa pausa em que todos, inclusive o pianista, se aproximam* – Certamente. Se Dona Quinota ainda gosta de mim...

O seu Gouveia!!!!”. Trazendo então o personagem do noivo fujão para o palco, todos, com exceção do Gouveia, que tenta a todo momento se evadir - iniciam a cantar e a dançar o “Quarteto”, que tem solos de Eusébio e Quinota.

A música dá início à adaptação da cena IV do quadro III. As principais diferenças, nesse momento, ocorrem por meio das atualizações (ao invés de dizer que escreveu três cartas, Eusébio diz que escreveu três *imáiu* – e-mails – para Gouveia, por exemplo) e pelas referências a São João del-Rei, quando são mencionados pontos turísticos, como certas igrejas e ruas, ou mazelas, como os buracos, os animais de grande porte soltos na rua, o trânsito confuso. Acrescentamos também uma cena romântica, interrompida no momento culminante (quando Gouveia está para beijar Quinota na boca) por Dona Fortunata e sublinhada pela música que é também interrompida por um sonoro “cluster”.¹⁹⁴ Essas intervenções feitas no texto têm a função de aproximar ainda mais os personagens do público, trazendo referências familiares, e um pouco de crítica também. A cena termina com os personagens saindo para passear numa rua que é um dos pontos turísticos da cidade, que fica na área preservada (centro histórico) e o Juquinha fazendo birra porque não quer que a irmã saia de braços dados com seu noivo (“Eu quero ir com a Quinota!”). Subitamente, da plateia, ouvem-se os gritos de Benvinda pedindo ao iluminador para acender a luz. Assim que ele acende, ela rapidamente escolhe algum rapaz da plateia e o convida a acompanhá-la, correndo para o palco de mãos dadas com ele e pedindo à família que a espere. Ao chegar no meio do palco, dá uma paradinha dizendo que quer apresentar-lhes... – beija o rapaz na bochecha - o “seu Figueiredo”! Assim termina, entre muitas gargalhadas, o jogo.

É importante ainda frisar que a adaptação das cenas sofreu inúmeras alterações ao longo dos sete anos de funcionamento ininterrupto da atividade. Essas alterações foram realizadas na maioria das vezes pelos próprios atores, que faziam descobertas durante os ensaios, propunham novas marcações, inseriam texto, ou confundiam e depois passavam a usar o texto trocado. O uso de “cacos” em cena e durante os ensaios também foi muito frequente.

Com relação à montagem, ela procurou favorecer o envolvimento da plateia não apenas a partir do texto que faz referências a fatos ou locais do conhecimento de

¹⁹⁴ Um cluster é um acorde constituído por várias notas consecutivas numa escala, formando um som dissonante entendido como ruído.

todos, mas por meio de pequenas *gags* cômicas, que utilizam de ritmo ágil, contrastes e repetições. Algumas delas são descritas a seguir:

Ao sentarem-se nas três cadeiras no início da cena, inicia-se um jogo ritmado de *senta-e-levanta*, pois, ao ver que sua filha e Benvinda estão comentando sobre os rapazes que viram durante as explicações sobre o palco, Dona Fortunata tenta separá-las. Assim:

Benvinda – Nhanhã, sabe aquela hora que *tava* todo mundo aqui, que tinha um moço assim, assado (*começa a descrever o rapaz*)...

Fortunata, *levantando-se* – Quinota, você senta de cá! (*Quinota se senta na outra cadeira. Benvinda também muda de cadeira e continua a conversar com Quinota*)

Fortunata – Benvinda, você senta de lá!

Benvinda – Uai, mais eu *tava* lá!

Fortunata – Benvinda, senta de lá!! (*Benvinda muda de cadeira e puxa Quinota para a cadeira do lado*)

Fortunata – Não!!! Quinota, você senta de lá, Benvinda senta de cá e eu vou sentar no meio!

Quinota – Mas mamãe, a gente *ta* proseando...

Fortunata – Pois eu não quero saber de prosa!!

Esse jogo não é feito sempre da mesma maneira, às vezes ele demora um pouco mais, dependendo da atriz, o que pode deixar Fortunata irritadíssima.

Outro jogo de repetição cômica ocorre quando Eusébio diz ter escrito os três *imáiu* para Gouveia, esse nega, o outro teima (“mas eu *le* escrevi”), aquele nega novamente, o outro teima uma vez mais, até Quinota interromper dizendo: “Papai! Ele já disse que não recebeu e-mail nenhum!” e Eusébio arremata: “Mas que eu *le* escrevi, eu *le* escrevi!”. Como meio de pontuar e ridicularizar ainda mais esse diálogo, Quinota, Fortunata e Juquinha, no meio entre os dois contendores, apenas viram as cabeças para a direção daquele que está falando. Esse tipo de repetição gestual, que instaura um ritmo marcado, é um procedimento cômico utilizado algumas vezes nesta cena. Outro procedimento é o contraste, como quando os adultos estão comentando seriamente sobre o sumiço da Benvinda, e o Juquinha, que acabara de ser repreendido por ter feito a família passar vergonha ao declarar que a mesma fugira com um homem, alheio a tudo, brinca no fundo da cena com seu sapo de borracha, pulando agachado para lá e para cá. Apesar da distância e de quase não fazer barulho, o ator invariavelmente “rouba a cena”, principalmente quando a plateia é composta por crianças.

Em outro momento, que apelidamos de “cena romântica”, o flerte de Gouveia com Quinota é avacalhado por Juquinha, que vem trazendo seu sapo de borracha para perto do Gouveia, com a mesma solenidade em que este se aproxima de Quinota, enquanto a canção **Eu sei que vou te amar**, de Vinícius de Moraes é tocada ao piano; de um só golpe e sem desarmar a cena em direção à Quinota, Gouveia joga o sapo para longe; com a continuidade da música, o público pode assistir à cena *séria* de Quinota e Gouveia aproximando-se para um beijo romântico sendo replicada pelo casal de velhos, à direita e mais ao fundo, que, fazendo biquinho, encenam uma espécie de ridícula “dança do amor”, e por Juquinha, do outro lado, também ao fundo, acariciando preocupada e apaixonadamente o sapo que recolhe do chão. Há neste momento, ao mesmo tempo, um contraste e a repetição, como um eco (o mesmo envolvimento romântico realizado de uma maneira séria e de duas maneiras cômicas, paródicas). O mais engraçado é que esta cena nem sempre transcorre da mesma maneira, pois às vezes o ator que faz o Gouveia erra o gesto e, ao bater no sapo, pode atirá-lo muito longe ou mesmo arrebatá-lo, como já aconteceu algumas vezes, com o bichinho caindo dentro do fosso ou sendo partido em dois pedaços, deixando o Juquinha inconsolável!

5.1.2. A experiência da comicidade

Cansa olhar pra cima, é necessário baixar os olhos. Quanto mais poderosa e duradoura for a dominação das coisas elevadas, maior satisfação provocam o seu destronamento e rebaixamento. (Mikhail Bakhtin)

Para Cleise Mendes (2008, p.42), a comédia tem um efeito catártico, que seria vivido mediante a experiência de dois sentimentos contrastantes, a simpatia (ou o júbilo) e a inveja:

Se parece não haver muitas dificuldades em perceber a participação do júbilo e da simpatia no processo catártico da comédia, o mesmo não ocorre com uma paixão menos reconhecível, porque menos confessável, que se insinua como um tempero amargo no prato das emoções positivas: a inveja.

Ela explica que a inveja que sentimos do personagem cômico ocorre devido ao fato de ele se comportar como uma criança,

livre para agir para fora e para além dos rigores de um padrão adulto de comportamento. Ao atuar de modo louco, (...) ao dar-se o direito de dizer bobagens, a personagem cômica nos dá a impressão de manter intacto aquele

‘patrimônio lúdico’ da infância (...) que o espectador sente ter perdido em nome das exigências sociais de coerência e seriedade (op. cit., p.43).

Em seu entender, ainda (op. cit., p.10), o efeito potencial da catarse “não se reduz nem à experiência puramente emocional nem à aprendizagem lógico-racional. O efeito catártico conjuga esses dois processos, ao permitir uma vivência e uma distância, graças ao caráter simultaneamente real e irreal da ficção”. Trilhando caminho semelhante ao do crítico literário Northrop Frye (1973), que também considera a possibilidade de uma catarse cômica, dele se afasta, no entanto, ao compreender *catarse* não como *purgação*, mas como *experienciação* de sentimentos (MENDES, 2008, p.40). Além disso, se para ela as emoções experienciadas na comédia seriam a *simpatia/júbilo* e a *inveja*, para Frye seriam expurgadas a *simpatia* e o *ridículo*.¹⁹⁵

Para validar sua teoria, Mendes contesta veementemente Bergson e uma certa tradição que liga o cômico ao “puro intelecto”, como uma momentânea “anestesia do coração”.¹⁹⁶ Ela esclarece que, no fim das contas, o que Bergson chama de “emoção”, refere-se somente às emoções suscitadas pela catarse trágica:

Mas logo percebemos que Bergson está se referindo a emoções bem determinadas: na verdade, as duas velhas conhecidas que surgem sempre de braços dados na longa história de discussões sobre a catarse: a piedade e o medo (MENDES, 2008, p.13)

Apesar de Bergson se referir até mesmo à simpatia para afastar a possibilidade de riso,¹⁹⁷ Mendes entende que seu alvo é, de fato, a piedade e o medo, já que não dá para achar graça se percebermos algo como um sofrimento não merecido ou se a cena nos causa medo (no máximo, podemos rir de nervoso): “Realmente, o efeito cômico parece depender dessa distância estratégica, parece exigir que o espectador não ‘cole’ suas reações à vivência da personagem” (MENDES, 2008, p.15).

Na comédia não interessa provocar uma tal tensão que o espectador tenha medo de acontecer algo irreversível; pelo contrário, desde o início o cômico mostra-se como um jogo inconsequente. Deve-se, assim, ressaltar a distância em relação ao que

¹⁹⁵ A obra de Frye consultada por Mendes é: FRYE, Northrop. **Anatomia da Crítica**. São Paulo : Cultrix, 1973.

¹⁹⁶ Para que o espectador ria, segundo Bergson (1987, p.13), “o cômico exige algo como certa anestesia momentânea do coração para produzir todo o seu efeito. Ele se destina à inteligência pura.”

¹⁹⁷ “O cômico, dissemos, dirige-se à inteligência pura; o riso é incompatível com a emoção. Mostrem-me um defeito por mais leve que seja: se me for apresentado de modo a comover minha simpatia, ou meu temor, ou minha piedade, acabou-se, já não há mais como rir dele.” (BERGSON, 1987, p.74).

pode fazer mal, por um lado, e a superioridade em relação ao que, por ser inferior, não nos pode fazer mal. No decorrer de uma trama cômica,

o que importa é a confiança (...) que se produz exatamente porque um dano, privação ou perigo cresceu a ponto de ser temido para depois ser vencido, ou afastado. Essa é a função do suspense cômico, bem como das cenas usuais de reconhecimento que trazem o alívio ao desembaralhar desacertos e incongruências (MENDES, 2008, p.41)

O sentimento de triunfo, que dá origem ao que foi chamado de júbilo, “pertence à escala afetiva da confiança” (Idem, p. 42). A vitória sobre o inimigo é esperada na comédia, mesmo que haja bastante tensão (por sinal, quanto maior a tensão mais se tende a rir e se deliciar com as invenções e soluções criadas para resolver os problemas de uma comédia). A projeção, o futuro esperado, é a alegre resolução de conflitos. Segundo Mendes (idem, ibidem), “esse riso de vitória sobre um perigo iminente é quase um ponto pacífico nos estudos sobre a comicidade, associado ao sentimento de autoconfiança e superioridade que infunde no espectador”. Na experiência da comédia, portanto, sabe-se que “tudo vai acabar bem” e todos os nós serão desatados. De preferência, de forma surpreendente.

A experiência do cômico na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** tem como diferencial o modo como é instaurada. Ela liga-se diretamente à situação real dos visitantes, somada aos personagens-tipo propostos e às situações fictícias. O fato de estarem vivenciando uma situação de aprendizagem que é rompida pelo surgimento inesperado de pessoas estranhas, que parecem ter vindo de um contexto completamente distinto, gera um baque, um estranhamento momentâneo, que logo é aliviado pelo riso, assim que se descobre a ficcionalidade das figuras devido à sua aparência grotesca/exagerada/engraçada.¹⁹⁸ Quando se dá conta de que a situação foi armada com

¹⁹⁸ Dentre os 670 alunos que responderam a esta questão, mais de 70% disseram ter percebido imediatamente que os intrusos eram atores, enquanto 18% demoraram um pouco para perceber, e cerca de 10% demoraram mais tempo. A maior parte que decidiu dizer porque percebeu que se tratava de atores (não havia essa pergunta, mas 125 alunos esclareceram este ponto), disse que foi por conta das roupas que eles estavam usando (38%), enquanto 26% se referiram ao comportamento ou ao modo de falar, e 5% mencionou a maquiagem. Outros se referiram ao nome da cidade, aos nomes deles, à reação de outros colegas, à situação ser extraordinária ou irreal, ao fato de estarem num teatro, ou por conta do exagero. Um dos alunos disse que eles tinham “um espírito teatral”, outro disse ter descoberto pois “não é possível um teatro ser tão desorganizado”! “Houve quem falasse que “não existem mais caipiras assim” ou denunciasse a diferença entre o perfil do ator e o do personagem que ele fazia (“percebi pelas roupas e pelo tamanho do Juquinha”).

a finalidade de fazer rir, o público se descontraí e deixa sair o riso, que imediatamente destrói a formalidade em que se encontravam até então.¹⁹⁹

Na experiência da comicidade, tem-se o *rebaixamento* como um princípio de ampla aceitação entre os estudiosos. Conceito fundamental utilizado por Bakhtin para analisar a comicidade da Idade Média e o realismo grotesco de Rabelais, o *rebaixamento* pode ser sumariamente descrito como uma “degradação do sublime”: um movimento de trazer para baixo, para a materialidade do corpo e da vida comum tudo o que é considerado ideal, nobre, espiritual, abstrato. Embora a arte cômica, como toda arte e como todo jogo, se encontre “presa” dentro de um universo à parte, que “não vale” e em nada modifica as relações de poder ou a hierarquia social, a comédia e a comicidade em geral são consideradas e vividas sempre como esse movimento, capaz de estremecer as nuvens da idealização com a gargalhada que faz doer a barriga, desafiando, para o deleite do *homem comum*, o nobre a continuar nobre, o poderoso a continuar poderoso, o sábio a continuar sábio, o puro a continuar puro.

Na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** a própria atividade em seu caráter educativo era rebaixada no encontro inesperado entre o explicador do teatro (o guia, *disfarce* do professor) e o fazedor do teatro (o personagem, *disfarce* do ator). A frequência das interferências cômicas levava o público a se aproximar cada vez mais dos personagens e admirar a atuação dos atores, deixando muitas vezes em segundo plano as explicações do guia, que, no entanto, eram reforçadas quando o espectador prestava atenção no diálogo, visto que o roteiro organiza as reações dos personagens a partir das explicações do guia.²⁰⁰ Sendo assim, a maior parte das interações cômicas são previstas no roteiro. Entretanto, como todo jogo, a cada rodada (em cada sessão), os lances eram diferentes.

A comicidade provocada durante as intervenções é distinta daquela mais habitual, provocada pela apresentação das cenas. A começar pelo fato de que, nas intervenções, nós temos os jogadores responsáveis pelo controle – com destaque para o guia – que funcionam como uma espécie de personagens obstrutores numa comédia, já que representam em primeiro lugar **e no nível da realidade** os mantenedores da ordem

¹⁹⁹ Em algumas justificativas, os alunos mencionaram que entenderam que se tratava de atores justamente pelo fato de eles fazerem rir, como nos seguintes depoimentos: “Descobri quando vocês fizeram a gente rir, principalmente o Juquinha”; “No começo não. Mas depois descobri que eles falavam diferente e já chegaram fazendo o público rir”; “Porque são engraçados e os outros riam, aí percebi que eram atores”.

²⁰⁰ Dentre 1250 comentários opinativos sobre o momento das intervenções, 105 ou 8,4% caracterizou esse momento como um momento de aprendizado descontraído, lúdico, apontando que esta forma de explicar trouxe mais interesse e fez com que as pessoas prestassem mais atenção.

que tentam impedir e recriminam os personagens – em especial, o Juquinha – de fazerem o que querem no teatro. O palco do teatro torna-se assim, ao invés de um espaço onde tudo acontece, um espaço em que há muitos impedimentos, onde não se pode fazer várias coisas: não se pode comer, não se pode correr, não se pode esconder nas cortinas, não se pode subir até o urdimento, não se pode dançar, não se pode pular nem jogar objetos nas pessoas. Assim, a cada vez que o Juquinha apronta mais uma confusão que denota sua total incompreensão dos limites daquele espaço e daquela situação de aprendizagem, mais ele é amado (e invejado?) pelas crianças e jovens que participam da **Visita**. A mesma coisa ocorre com os pais caipiras e Benvinda, que, desabituaados à cidade e a situações escolares, não respeitam a regra de silêncio e imobilidade já internalizada pelos que estão acostumados à sala de aula, nem têm vergonha de fazer perguntas.

O Juquinha, no entanto, é o único personagem que não repreende ninguém e é repreendido por todos: pelo guia, pelo assistente do guia, pelos pais, pela irmã, pela Benvinda e até mesmo pelo público. Sendo assim, é o personagem que está no nível mais baixo de status. Por outro lado, nunca deixa de fazer o que quer, a não ser quando o param e o obrigam a obedecer. Pelo fato de desafiar todas as autoridades, o personagem – que tem muita semelhança com o palhaço *Augusto*²⁰¹ – torna-se o herói de todos aqueles que se veem oprimidos de algum modo pelo sistema escolar, pela *boa educação*, pelas convenções sociais. Para completar o perfil do herói, em nossa adaptação da peça **A Capital Federal**, optamos por ser ele o responsável em encontrar o Gouveia,²⁰² promovendo, assim, o desenlace da trama, cumprindo a promessa ofertada desde a irrupção dos personagens no Teatro. Benvinda não fica muito atrás, e, sendo constantemente repreendida, não deixa porém de falar dos moços bonitos, de os olhar, e, aproveitando a saída dos demais personagens, não perde a chance de procurar um par, ousando aproximar-se de um visitante.

Vejo ainda a situação de aprendizagem lúdica instaurada no palco do teatro como uma inversão e um rebaixamento em um sentido que vai além do que é próprio à comicidade. Produz-se uma inversão – e um rebaixamento – quando, ao invés de termos

²⁰¹ Chama-se *Augusto* o palhaço que, numa dupla, representa a pessoa menos favorecida intelectualmente, ou um subordinado, com baixo status em relação ao outro. São dois tipos clássicos de palhaços: o *clown Branco* e o *Augusto*. Enquanto o *clown Branco* “é a encarnação do patrão, o intelectual, a pessoa cerebral”, o *Augusto* “é o bobo, o eterno perdedor, o ingênuo, de boa-fé, o emocional. Ele está sempre sujeito ao domínio do branco, mas, geralmente, supera-o, fazendo triunfar a pureza sobre a malícia, o bem sobre o mal”. (BURNIER, 2001, p.206)

²⁰² Originalmente quem vê primeiro o Gouveia é o pai, Eusébio.

um público esperando no conforto de suas poltronas a abertura das cortinas para submergirem, através do olhar, no mundo da ficção, colocamos o público no palco e em pé. Este público, ao invés de ver, é cegado pela luz que deveria revelar, e justamente quando o mundo da ficção penetra no Teatro a partir da plateia. Desse modo há um jogo em que, por alguns momentos, os espectadores “trocam” de lugar com os atores. Nesta troca o espectador é como que *arrancado* de seu mundo privilegiado, transcendental, de onde observa ileso, e *rebaixado* ao palco, local onde tudo acontece, podendo ser, inclusive, tocado. Pode-se comparar, com as devidas proporções, essa situação ludicamente insegura de uma plateia que vai para o palco e uma aula que é desvirtuada por *seres mascarados*, com o carnaval. Para Bakhtin (1993, p.10), a linguagem carnavalesca

caracteriza-se principalmente pela lógica original das coisas “ao avesso”, “ao contrário”, das permutações constantes do alto e do baixo (“a roda”), da face e do traseiro, e pelas diversas formas de paródias, travestis, degradações, profanações, coroamentos e destronamentos bufões. A segunda vida, o segundo mundo da cultura popular constrói-se de certa forma como paródia da vida ordinária, como um “mundo ao revés”.

A experiência do cômico na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** é vivida, pois, juntamente à experiência lúdica do *faz-de-conta* e da interatividade. O riso predominante não é o zombeteiro, em que se faz *pouco caso* dos personagens, mas o riso solidário, cúmplice (o famoso “rir com”), em que se apoia as peraltices do Juquinha e excentricidades daquela família “doidinha da silva”, como escreveu um aluno.²⁰³ O envolvimento dos visitantes é pleno de simpatia, admiração e, provavelmente, uma pitada de inveja, que, em muitos casos, ultrapassa o personagem e chega no ator, a quem se admira pelas qualidades artísticas e se inveja pela liberdade de brincar e mascarar-se. Afinal o personagem, que se anima pelo corpo do ator, tem a liberdade de perguntar qualquer coisa sem medo de ser chamado de idiota, não tem cerimônia e se expressa em linguajar próprio revestido de ingenuidade e/ou uma pequena dose de malícia, sem preocupar-se com julgamentos.

²⁰³ Embora fique claro que a simpatia é o sentimento principal, não posso dizer que não tenha havido “riso zombeteiro”, pois, pelo modo como alguns alunos caracterizaram os personagens em seus questionários, vejo que algumas crianças e jovens tendem a rir **de** alguns personagens como se apontassem o dedo para seres que “não sabem ser como deveriam”. O estrondoso sucesso do Juquinha, no entanto, leva a crer que a **identificação** com o moleque bagunceiro foi mais forte do que o cruel escarnecimento de figuras ridículas.

É importante acrescentar que a relação que o guia estabelece com os personagens também influencia o público, sobretudo as crianças, a divertir-se ou incomodar-se com as trapalhadas e interrupções da família de roceiros. Na minha experiência ocorreu algumas vezes das crianças tomarem as minhas dores enquanto guia aturdida pelo excesso de interrupções e bagunça, e me “ajudarem” a pedir que os personagens parassem de interromper. Por isso, muitas vezes hesitei entre mostrar muita contrariedade ou responder às interrupções com simpatia, e segui alternando essas reações, de modo a não deixar os visitantes apenas do meu lado, evitando, assim, imputar um caráter moralista à situação. Me dividia, então, entre mostrar certa tolerância, chegando a me divertir, mas também entrava em conflito, perseguindo assim a continuidade do processo dialógico e lúdico.

Sabe-se que a comicidade envolve desde o humor mais pueril à sátira mais demolidora, passando pela comicidade inerente a situações absurdas. Em todas essas tonalidades cômicas, há uma força que põe em movimento, em jogo, pessoas e palavras, que transformam os sentidos, que produzem imagens inusitadas e surpreendentes. O objetivo dessa força, segundo Mendes (op. cit., p.208-9, grifos meus),

é o de submeter qualquer tipo de alvo aos seus poderes de reversibilidade, deslocamento, contraste, rebaixamento, desestabilização. O que pode ser visto como subversivo ou libertário na comédia não é aquilo que se representa, não é qualquer crítica ou mensagem, não é um veredito ou opinião sobre um dado fato ou comportamento, **mas sim um certo modo de ação, ou seja, um método.**

Esse método consiste em duvidar sistematicamente, ritualisticamente, do real e da verdade. (...) **Se a comédia ensina alguma coisa, é que se pode sempre duvidar de que as coisas ‘tenham que ser assim’; é crer, ao contrário, que elas podem ser moldadas à nossa fantasia.** Esse é o trunfo que o comediógrafo rouba à onipotência mágica da infância. O sério crê piamente que a realidade é o que ele pensa que ela seja, e que a verdade pode ser não só estabelecida como defendida. **O cômico não tem pejo em apresentar o mais profundo conceito, o mais catastrófico evento, o mais doloroso sentimento “com as pernas pro ar”.**

Acredito que essa citação é capaz de transmitir o que percebo com relação à comicidade em geral e à comicidade proposta na **Visita** em particular, especialmente à comicidade extremamente lúdica do 2º ato, e que, reforço mais uma vez, representa também uma crítica ao modo tradicional de ensino, em que só vale a “seriedade”.

5.2. Regras e objetivos do jogo

Aqui vou tratar especialmente do 2º ato, em que os componentes de *ludus* e *paidia* do jogo são mais facilmente percebidos, pois encontram-se realçados pelo fato de colocar em cena forças da ordem e da desordem, ao trazerem os personagens para o meio dos espectadores. Expondo os objetivos de cada participante e refletindo sobre os limites intuídos, convencionados ou percebidos durante a interação entre todos os jogadores (guias, personagens e visitantes), pretendo mostrar em mais detalhes o funcionamento do jogo.

5.2.1. O *faz-de-conta* e suas regras: entrando no jogo

O aprendizado mais importante desse momento não é o conhecimento sobre os elementos da caixa cênica, mas a possibilidade de vivência do jogo do teatro, e isso é feito diretamente, sem explicações, diferentemente da abordagem do “conteúdo” transmitido anteriormente e mesmo durante essa parte. Aprender a jogar o jogo do teatro como espectador-jogador. *Aprender a jogar jogando*. Nessa interação, o jogador-espectador se instrumentaliza também para a apreciação crítica do próprio jogo, adotando, por si mesmo, critérios que julga válidos, e tentando entender seu papel e os limites de sua participação. Entrando no jogo, ele pode exercitar-se como ator-criador, representando a si mesmo, ou, se preferir, pode apenas apreciar/observar a criação dos outros. De uma forma ou de outra, interferindo ou não, ele estará participando dessa aprendizagem.

Primeiramente, vamos refletir sobre a *regra número 1* do jogo, intuída pelos jogadores-visitantes e seguida à risca pelos jogadores-anfitriões: respeitar o *faz-de-conta* introduzido com a chegada dos jogadores mascarados no local, ou seja, agir *como se* os intrusos fossem desconhecidos dos guias, *como se* suas máscaras fossem suas fisionomias reais, *como se* sua cidade e sua história fossem *verdadeiras*. Admitindo o *faz-de-conta*, os jogadores-visitantes poderiam participar do jogo quer como observadores, quer como atores, continuando a representar seu papel de aluno numa visita ao Teatro Municipal, cujo objetivo, naquele momento, deveria ser conhecer a caixa cênica.

O *faz-de-conta* é jogado pela criança desde muito cedo, a partir de um ano e meio, dois, e consiste em agir em relação a si mesmo, ou a outra pessoa, a um ambiente ou a um objeto como se ele fosse outro, ou, ainda, remeter - mediante o gesto ou a fala - a algo ausente como se estivesse presente. Desse modo, usando a imaginação, a criança

é capaz de mover-se e relacionar-se com o imaginário no mundo concreto. Ela é capaz de jogar.

Para Vera Macedo (1996, p.88),

fazer-de-conta é um jogo imagístico que requer um exercício de inteligência em interação com o meio ambiente.[...]

O “faz-de-conta” presente na simbolização tem efeitos sobre o brinquedo, e, por meio dele, a criança vai ser capaz de imitar, fingir, imaginar, resultando disso o indivíduo criativo.

Sendo o *faz-de-conta* uma atividade facilmente reconhecível por crianças e jovens, dificilmente ocorria do jogo não ser aceito ou não ser compreendido. Mas nem sempre.

Tomando o mundo lúdico como verdade:

Quando o jogo não era compreendido e alguns dos visitantes acreditavam que o que estava acontecendo era uma situação real, não havia problema enquanto eles estivessem se divertindo e participando da proposta; isso acontecia às vezes, durante um tempo um pouco maior para alguns, mas geralmente antes do fim das intervenções todos já tinham compreendido a proposta. É compreensível que alguns espectadores às vezes tomavam a situação lúdica pela realidade, pois nossa intenção era de fato deixá-los em dúvida no início, para que não se armassem e muito rapidamente rejeitassem a proposta. Assim, logo que os personagens surgiam causando certo tumulto e eles percebiam os figurinos, desconfiavam que poderiam ser atores; com a reação dos guias, que os mandavam embora, e, com a saída destes, logo imaginavam que haviam se enganado, e que então não deviam ser atores. Quando estes voltavam, correndo, perseguindo um desvairado Juquinha, alguns espectadores ficavam desconcertados, sem saber o que pensar, apenas riam ou saíam da frente do Juquinha e de seus perseguidores, assustados ou excitados com a correria. Era perceptível a natureza *teatral* daquela família: seu comportamento, suas roupas extravagantes, sua maquiagem *muito ruim*, como sugeriu um aluno no questionário, além da situação inusitada. Ainda assim, havia quem ficasse em dúvida se por trás daquelas *máscaras* existiriam atores ou se seriam apenas pessoas *estranhas*. Essa parte do público, impressionada com a irrealidade dos personagens, mas ao mesmo tempo acreditando que eram intrusos por conta da reação dos guias e do

trabalho dos atores, ficava atônita, sem ter certeza se estava ou não envolvida em um jogo, e alguns deles passavam boa parte do tempo solicitando ao guia que confirmasse se estariam ou não na presença de atores.²⁰⁴

A única situação complicada que passamos nesse sentido ocorreu com um grupo que não faz parte do presente estudo (um grupo formado por pessoas da terceira idade), logo em um dos primeiros anos do trabalho. Nessa sessão, algumas senhoras não perceberam que havia ali um jogo acontecendo e, tomando os personagens por pessoas reais, se incomodaram em demasia com a presença destes e a tolerância da guia, que estava dando “muita atenção” para essas pessoas “sem educação”. Foi uma das sessões mais difíceis de prosseguir até o final, pois essas senhoras estavam querendo ir embora e voltar em um outro dia, quando não houvessem intrusos!

A maioria dos espectadores, no entanto, logo compreendia, e muitos faziam questão de revelar ao guia ou aos seus colegas que sabiam que o grupo era composto por atores, sem por isso deixar de *comprar* rapidamente o jogo, acompanhando com curiosidade as intervenções dos personagens. Entretanto, havia os que não estavam dispostos a entrar no jogo, seja porque o compreendiam como uma farsa, uma espécie de armadilha, seja porque não se interessavam mesmo.

Resistindo ao jogo:

Havia alunos que reagiam não somente no início, mas permaneciam durante todo o 2º ato tentando alertar a todos que estávamos numa situação de jogo, de ilusão, e seguiam pressionando os guias para que admitissem a *verdade*, como se a admissão desse jogo por parte dos responsáveis em oficializá-lo fosse uma espécie de *questão de honra*.

Como foi afirmado no capítulo 3, a primeira condição para se participar de um jogo é a aceitação voluntária de suas regras. Se um dos participantes não concorda com as regras, ou o jogo não acontece, ou o participante deixa o jogo, ou ele pode tentar

²⁰⁴ Percebendo que às vezes ocorria do espectador demorar um pouco para notar que os habitantes de Cipó Comprido eram fictícios, passei a incluir nos questionários, em 2012, a questão: “Quando os personagens entraram, você percebeu logo que eram atores ou demorou um pouquinho? O que você achou dessa parte?”. Responderam a esta questão quase 50% dos alunos que responderam aos questionários (670 pessoas ou 47,6% dos alunos); destes, 71,6% disseram ter percebido imediatamente que os “intrusos” eram atores, contra 18% que disseram ter demorado um pouquinho, 8% que não disseram quanto tempo demoraram para perceber e 1,8% que demoraram bastante. A maior parte dos que não percebeu logo, justifica que os atores estavam atuando muito bem ou que a situação era muito realista (66,7%); alguns mencionam também a reação dos guias como apoio para essa ilusão (23,8%); os outros 9,5% explicaram que não tinham enxergado bem as figuras e, quando os perceberam melhor, entenderam que eram atores. A resposta mais curiosa foi de uma menina de 11 anos, que disse não ter percebido logo “pois eram engraçados e concentrávamos em rir, não em descobrir quem eram eles”.

acabar com o mesmo, mostrando a todos que aquelas regras não fazem sentido, e que, por isso, não há porque insistirem em jogar aquele jogo. Esse é o participante que foi nomeado por Caillois, Huizinga e Gadamer como *desmancha-prazeres*, sobre o qual comentei no capítulo anterior: aquele que não quer jogar e tenta destruir o jogo para que os outros não joguem também.²⁰⁵

O risco dos visitantes não *comprarem o jogo* sempre existiu, mas para que isso não acontecesse, lançávamos mão de vários expedientes. O primeiro deles era o uso do *inesperado*, enquanto procedimento artístico, logo na instalação do jogo – o que geralmente angariava imediato interesse dos visitantes, cansados de tanto ouvir explicações da guia; o segundo, a exploração da simpatia e graça dos personagens criados por Artur Azevedo; em terceiro lugar, contávamos, na maior parte das vezes, com atores habilidosos e motivados, capazes de improvisar e fazer rir; para completar, se nada disso desse certo, apelávamos para a infalível “cara de pau” dos guias, sempre acolhedores e simpáticos, mas jamais aceitando o rompimento do jogo. Mesmo assim enfrentamos em algumas sessões um ou outro visitante que a ele resistiram longamente, ávidos para levarem os guias ou os atores a confessarem de que realmente aquilo tudo não passava de um engodo e que estávamos querendo fazê-los de bobos...²⁰⁶

Os atores às vezes ficavam bastante afetados quando tinham de lidar com essa vontade de romper o jogo por parte de alguns visitantes: a atriz Bruna Capanema conta: “Fico muito chateada quando alguém tenta essa quebra, quando o público percebe que são atores e não compra o jogo e fica o tempo todo perguntando e perturbando os atores”. Segundo ela, “quando eles realmente acreditam que ali são atores ‘enganando eles’ [sic] não dão sossego e ficam fazendo piadas, tentando quebrar o jogo e a magia, e não prestam atenção nas explicações da guia”. Outros, como Digão Carvalho, não se importavam

²⁰⁵ Caillois e Huizinga mencionaram explicitamente o *desmancha-prazeres* como um participante que ameaça destruir ou destrói o jogo propositadamente; Gadamer se referiu ao participante que não leva o jogo a sério, e que por isso tende a destruí-lo.

²⁰⁶ Houve uma sessão (03/05/2012), que infelizmente não foi filmada, em que uma menina de seus 13 anos passou praticamente o tempo todo das intervenções emburrada porque dizia que nós estávamos mentindo para ela, que estávamos querendo que ela passasse por boba. De vez em quando ela se distraía, divertindo-se com uma fala ou ação dos personagens, mas logo voltava ao ataque aos guias e aos atores. Há uma sessão filmada, de 11/09/2014, em que um garotinho e duas meninas também ficam querendo obrigar-nos a confessar nossa “mentira”. E, finalmente, dois questionários onde isso apareceu. Dois alunos escreveram a mesma resposta (infelizmente aconteceram alguns casos de respondentes que tinham preguiça de dar sua própria resposta e “colavam” dos colegas), que mostra que, por não abirmos o jogo com eles, existe o entendimento de que queremos enganá-los: “Eu me senti uma criança, porque é lógico que percebi na hora que eram atores, e eles tentando enganar a gente. Somos do 9º ano, e coisas desse tipo não nos enganam fácil”.

tanto: “O que [eu] fazia era negar até a morte que nós éramos atores. Chamava a guia para a conversa, para que ela validasse a história, ou algo assim. Ou mesmo enquanto Juquinha, fazia língua pra eles e dizia que eles estavam doidos”. A forma de lidar com essa resistência a aceitar o jogo variava de ator para ator: Flavio Costa, ao invés de se preocupar e fazer o possível para conseguir o engajamento do público, simplesmente se voltava para seu próprio universo lúdico:

quebro o jogo com o público e mergulho no universo do personagem e nas questões que estão sendo postas para a resolução dos conflitos do personagem, sem pensar que tenho que chamar o público para a narrativa. Geralmente funciona, quando você menos espera você percebe que o público está novamente vidrado no espetáculo. Pelo menos é essa minha experiência. Eu tenho grande capacidade de imaginação também, o que me possibilita imaginar outro ambiente, ir no proscênio, estar diante de várias pessoas e simplesmente ignorá-las, enxergar uma estrada de ferro com uma Maria Fumaça vindo em minha direção, estas coisas.

Já a atriz Luciana Munniz lança mão do aqui-e-agora da situação para envolver o público no jogo:

Tento interagir mais e fazer coisas que possam sair do ensaiado, pois acredito que tem coisas que são criadas na hora e que acabam dando certo. (...) Nesse momento é interessante que os atores se comuniquem com o olhar e que estejam atentos ao que está acontecendo para interagirem [entre si] e tentarem salvar aquele jogo.

Para o ator Reginaldo Bastos, quando o espectador se sente enganado ele “automaticamente se recusa a interagir na relação presente. O público sabe que é teatro, mas o interessante é engajar o mesmo no *faz de conta*”, de modo a “assumir a realidade do evento como um ato lúdico”, o que “aproxima o espectador do jogo, porque de certa forma todos estão envolvidos nessa brincadeira do *faz de conta*. Quando eles se sentem inseridos diretamente na obra, aí o jogo flui naturalmente”.

Outros atores muitas vezes ignoram esses apelos, e, à semelhança de Flavio Costa, retiram-se para o mundo de seus personagens. Já a atriz Yara Cardoso, contrataca:

Nesse caso temos que entrar no jogo deles e sermos mais convincentes. No caso da Benvinda, por exemplo, ela é livre o bastante para “desengraçar” o engraçadinho, aproximando-se dele e convidando-o para um encontro, o que pode bastar, ou dizendo logo após o convite, “não, *vois mecê é munto* novo

ainda, não entende das coisa”. Isso para os rapazes é muito sério, ser rejeitado, aguentar as brincadeiras dos colegas. Por isso, funciona.

Um desafio para os **Anfitriões** era fazer, a cada sessão, com que todos os visitantes entrassem no jogo, sem jamais esclarecer sobre o mesmo. A maior parte das vezes conseguíamos, senão com a totalidade, com uma grande parte dos visitantes. No entanto, em sessões mais conturbadas, especialmente quando havia um número elevado de participantes, ocorria de algumas pessoas se colocarem à parte, por não se envolverem o suficiente, ficando cansadas ou considerando o jogo confuso ou inadequado para sua faixa etária.²⁰⁷

Desse modo, após o ingresso dos personagens e a descoberta – imediata para a maioria, mais lenta para outros - de que eram atores, os participantes percebiam logo, pela sua experiência em brincadeiras de *faz-de-conta*, que a regra principal era aceitar a presença dos personagens e tratá-los como parte do contexto. O próprio espectador teria de aprender a manter o jogo, não forçando sua dissolução, por mais que quisesse mostrar que havia entendido (“sei que são atores”; “não sou mais criança pra cair nessa”; “parem de tentar me enganar”), se quisesse se divertir com nossa proposta. Mesmo que alguns teimassem em falar “vocês são atores”, diretamente para eles, ou “eles são atores!”, dirigindo-se aos guias, a maioria deles aceitava esse acordo tácito, que permitia o ingresso no jogo (*in-ludere*) – até mesmo porque nós, guias só fazíamos repetir que desconhecíamos os personagens, e que os atores que iriam apresentar em seguida estavam ainda se arrumando nos camarins.²⁰⁸

Acredito que, além do receio em ser enganada(o), a dificuldade em aceitar o jogo no meio de uma situação real se deve também à resistência a despir-se de uma

²⁰⁷ Como acontece com qualquer proposta cênica, nem todos apreciavam ou entendiam nossos propósitos ao trazer para o acontecimento pedagógico criaturas fictícias. O aluno de 14 anos – citado mais atrás, à p.173 – que comentou que nossos personagens pareciam saídos do seriado *Chaves*, fez também a seguinte crítica às intervenções: “Eu achei um pouco desnecessário, mas mesmo assim eu acho que se as piadas fossem um pouco mais focadas em um público mais velho seria muito interessante”. Embora o momento das intervenções às vezes ficasse realmente bastante confuso, pouquíssimas pessoas se referiram a isso de forma negativa: dos 812 alunos que comentaram sobre as intervenções, apenas 5 disseram não terem gostado e, outros 5 acharam um momento confuso ou cansativo. Isso significa que apenas 1,2% dos alunos avaliou negativamente essa parte da **Visita**. Dentre os 43 professores que se manifestaram sobre essa parte, apenas uma considerou “muito confusa e dispersou os alunos do foco da explicação”. O curioso é que o outro professor que acompanhou a turma na mesma sessão, assim se manifestou: “foi uma ótima interação, de forma bastante educativa e pedagógica”. O mais incrível é que a professora que ficou preocupada com o “foco das explicações” é uma professora de artes, e o professor que achou o método bastante educativo é um professor de língua portuguesa.

²⁰⁸ Às vezes, nós mesmos chegávamos a perguntar diretamente aos atores: “vocês são atores?”, devido à insistência dos participantes, e eles diziam timidamente que não, alegrando-se como se tivessem sido honrados com o maior dos elogios.

convenção que separa claramente a realidade do teatro. Ao sentar-se na plateia e aguardar o início do espetáculo, o espectador e a espectadora se preparam, após devida “autorização”, para abandonar-se à imaginação. A interferência do imaginário que irrompe bruscamente na situação concreta nem sempre irá provocar uma surpresa agradável; pode provocar também certo medo.

No entanto, não adianta apenas o espectador “comprar” o jogo, para que ele aconteça; é necessário que também os jogadores-proponentes sigam as regras.

5.2.2. Os limites do jogo dos atores

No caso dos atores, seu jogo era limitado pelas características dos personagens, pelo texto das cenas adaptadas, pela marcação criada, pelo roteiro das intervenções e pelo tipo de público.²⁰⁹ Sobre essas conformações, apenas improvisação, diversão, *paidia*.

Como já foi visto aqui, ao caracterizar os tipos no capítulo 4, o ator que trabalha com personagens oriundos de um teatro cômico mais tradicional não deve improvisar fora do perfil do seu personagem buscando arrancar gargalhadas do público, esquecendo que nem todas as “gracinhas” são adequadas ao seu tipo e função na trama. Para Muniz (2015, p.28-9, grifos meus),

o princípio da máscara, assim como o da improvisação, é o jogo. Entretanto (...), **o jogo da máscara está delimitado por suas próprias características. Uma máscara pode fazer uma determinada série de coisas e outras não, porque estas últimas talvez sejam próprias de outra máscara.** Isso, que a princípio pode parecer redutor, é, na verdade, uma grande liberação. **O limite estabelece territórios e fronteiras que podem ser testados e ampliados dando base à experimentação.**

De modo que se temos uma Benvinda para se engraçar com o público, é a ela que cabe fazer isso; por mais tentador que seja, não combina com o perfil da Quinota ou da Dona Fortunata abordar alguém com sensualidade, bem como não cabe a ninguém, apenas ao Juquinha, fazer travessuras em cena. Isso parece bem óbvio, mas, no calor da interação com o público, percebendo aquilo que os está divertindo, pode acontecer (e já aconteceu várias vezes) do ator sair um pouco dos limites de seu personagem, para

²⁰⁹ Com tipo de público me refiro à faixa etária, no caso dos alunos das escolas, ou se eram visitantes autônomos (turistas ou outros). As piadas e determinadas falas, tanto dos guias como dos personagens podiam mudar de acordo com a faixa etária ou a proveniência do público. Uma vez tivemos um visitante americano, e a Benvinda fez questão de falar algumas palavras em inglês.

aproveitar uma maravilhosa deixa para alguma piada que não foi *sacada* por outro ator. Já aconteceu inclusive de um personagem como o caipira Eusébio lembrar à guisa de quanto media a altura do urdimento do Teatro, informação que a princípio o personagem não teria como saber... Esse tipo de deslize, entretanto, se feito com graça e convicção, encontrando cumplicidade nos outros jogadores, pode ter a aprovação da plateia, que vê num fato desses apenas a comprovação de que tudo aquilo não passa de uma divertida brincadeira.

O jogo com os jogadores da plateia pode entusiasmar tanto o ator que, de fato, ele pode ultrapassar alguns limites. Mas, se os jogadores estiverem em sintonia, mesmo com essas fugas, rapidamente se encontrará uma solução e a diversão continuará dando o tom. Para Meran Vargens (2010, p.154, apud SOUZA, 2013, p.65),²¹⁰ “o jogo tem uma intencionalidade clara: estabelecer elos entre suas partes. Inclusive, a graça do jogo é o que floresce em cada uma delas, promovida por estes elos”. O problema ocorre quando um ator se destaca dos demais e começa a querer jogar sozinho, não compartilhando mais a “bola”, chamando a atenção apenas para si. Para o ator Sanderson Leal,

o que me chateia é ver alguns atores quererem tirar risos da plateia à força e saírem do personagem. Um bom teatro não é aquele em que o espectador só ri ou o ator se sente melhor que os outros; para mim, o público percebe que o teatro é bom quando todos da equipe estão unidos para o mesmo objetivo, que é levar algo com qualidade até eles. Gosto muito quando o público compra a ideia e, com isso, fica uma troca de energia muito gostosa entre os atores e o público.

Quando refleti sobre a diferença entre a “brincadeira” e a “competição”, no capítulo 3, creio não ter mencionado a competição pouco saudável que às vezes estraga o jogo dos atores, mas ela se apresenta quando o ator se preocupa mais em obter o riso do público a qualquer custo do que estabelecer os elos mencionados há pouco. Sobre isso, reflete Souza (2013, p.66), mostrando que também o ator pode se tornar um *desmancha-prazeres*:

Vejo esta situação como o “paradoxo do ator cômico”, visto que ele quer obter o riso do espectador, mas não deve demonstrar desejá-lo. Neste sentido, o ator cômico não entra em cena *para* fazer o público rir, mas *faz com que* o público ria. Caso haja uma busca desenfreada pelo ganho pessoal, ele pode perder de vista uma das esferas mais interessantes e definidoras da cena cômica e do jogo: o aspecto lúdico. E sem a ludicidade, o jogo não pode existir.

²¹⁰ VARGENS, Meran. A verdade em jogo ou os papéis da palavra verdade no jogo do faz de conta. *Cadernos do GIPE-CIT*, Salvador, n. 24, p.149-165. 2010.

Este artista pode se tornar o “desmancha-prazeres”. Se o público perceber que ele não está em sintonia com a cena e com os outros atores, mas sim influenciado pela própria vaidade, os elos que sustentam o círculo mágico podem se romper. Ele destrói a realidade da cena/jogo e traz à tona a realidade cotidiana. O ator que “se vende” por uma risada pode quebrar a atmosfera lúdica, desvelar o jogo que ocorre entre a plateia e atores e, assim, minar o próprio trabalho. Jogar exige uma presença real de todos os envolvidos, caso o indivíduo leve seu pensamento para o final do evento ele acaba se exilando do círculo mágico.

Estarei mentindo se disser que esse tipo de situação nunca ocorreu com os atores da **Visita-Espetáculo**, mas tenho a impressão, a despeito das queixas de alguns dos meus mais próximos colaboradores, de que as maiores dificuldades pelas quais os grupos de atores passaram se deviam mais à pouca experiência e comodismo de alguns, que mostravam uma certa timidez, ansiedade, falta de iniciativa e nervosismo, do que à competitividade. No caso da **Visita**, pela proximidade entre o público e os atores durante as intervenções, tornava-se inadmissível não buscar modificar a recepção do público quando este se mostrava mais hostil, temeroso, distante ou *blasé*. Fazê-lo interessar-se pela situação e continuar prestando atenção nas explicações era também um dever dos atores.

5.2.3. Interatividade: promovendo a *Paidia*

Me senti fazendo parte daquilo tudo, como se eu também estivesse ali só para encenar. Tive muita vontade e cheguei a interagir, pois gosto muito dessa relação. (...) O que achei mais interessante foi a proximidade dos atores com o público, essa relação que não existe no cinema. (Karine, 15 anos)

Por maiores que sejam as distâncias entre palco e plateia, aumentadas ainda mais quando há presença do fosso de orquestra e da ilusória quarta parede, essas duas instâncias que formam o teatro não são impermeáveis uma à outra, mas, muito pelo contrário, se influenciam mutuamente, qualquer que seja o tipo de proposta cênica realizada. Os estudos que Mervant-Roux (2013, p.5) empreende sobre o espectador desde 1986, acompanhando a trajetória de espetáculos realizados dentro de teatros de modo a perceber e captar, principalmente através da expressão sonora (risos, silêncios, agitação, aplausos, apupos, gritos etc.), o comportamento do público nas várias apresentações, mostram como o espectador sempre interage com a cena e, com sua recepção em tempo real, contribui de algum modo para os rumos do que se passa no palco. Segundo a pesquisadora (2013, p.7), a primeira fase de seu estudo estabeleceu que “espaços teatrais

organizados de forma tradicional não impedem a plateia de desenvolver uma atividade intensa, cuja grande parte certamente passa despercebida. É justamente porque essa atividade frequentemente não é percebida conscientemente que é tão eficaz”. A interatividade é, pois, uma premissa do acontecimento teatral, mesmo o mais burguês, pois tanto o público se deixa levar, de alguma maneira, pelo que é proposto no palco, como o elenco se deixa tocar pela percepção e resposta do público.

Na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, durante o chamado 2º ato, quando ocorrem as intervenções e a explicitação do jogo, essa influência mútua é muito mais clara e percebida com mais impacto por todos os envolvidos no acontecimento lúdico. Isso porque todos – espectadores, atores e guias – estão implicados na mesma situação. Assim, ao colocar atores e espectadores do mesmo lado, compartilhando o mesmo espaço, não se está apenas permitindo a brincadeira, mas chamando o espectador para jogar também. No espaço concreto do teatro, o guia propõe um jogo em que ele tenta explicar os vários elementos do palco não só para as pessoas da vida real, que representam a si mesmas, como para atores-em-seus-personagens. O jogo, portanto, se vale de explicações reais para pessoas reais e pessoas imaginárias; a situação real para o espectador é um jogo que apela para a imaginação, permitindo que máscaras *criem vida* e possam participar com ele daquele momento pedagógico.

Paidia na sala de aula:

Creio ter ficado claro que no decorrer das intervenções da **Visita** o efeito cômico/lúdico incide como um destabilizador da própria atividade, podendo excitar os estudantes a tal ponto que eles não mais deem ouvidos aos guias e comecem um processo de interação direta com os personagens, testando os limites dos atores. Isso é ainda mais forte porque os espectadores não se encontram atrelados às convenções de uma plateia e, compartilhando o mesmo espaço com os atores, têm o status elevado por serem os convidados enquanto os personagens, no *faz-de-conta* estabelecido, não passam de intrusos. Ao oferecer tal *poder* aos visitantes, estávamos cientes de que muita coisa poderia *sair do script*. Por isso a importância fundamental do guia, dos assistentes e mesmo da Quinota, personagem mais próxima do público escolar e que tendia a apoiar a ordem. De certa forma, o que está em jogo nesse momento, que pode ser então tematizado, é exatamente essa relação entre uma energia que não sabe se conter – *paidia* –, e uma força que tenta trazer ordem e harmonia – *ludus* –, criando uma metáfora entre o jogo e o processo educativo de crianças e jovens. Representa ainda um paralelo entre

as atitudes dos alunos e professores no jogo do teatro e suas atitudes em sala de aula, suas relações de poder.²¹¹ No palco destacam-se representantes do saber e da ordem “enfrentando” a energia caótica daqueles que tudo ignoram, mas tudo querem conhecer.²¹²

É assim que a **Visita-Espetáculo** faz o público escolar brincar com a própria condição de aluno, de espectador, daquele que está ali para absorver conhecimento... porque no fundo eles sabem que não é assim que funciona, não é só permanecendo calados que irão aprender. Então os personagens que subvertem essa lógica conteudista e de aprendizagem passiva se inserem dentro de uma espécie de metáfora da educação.

No ambiente lúdico então criado, ocorrem as relações entre quatro conjuntos de jogadores: o primeiro conjunto é composto pelos alunos da escola, que podem ter idades semelhantes, quando apenas uma mesma turma participa da visita, ou diferentes, quando são selecionadas crianças de várias turmas ou de um determinado projeto escolar; o segundo, pelos professores (em média vão dois professores por escola); o terceiro, pelos guias, nossos mestres-de-pista; o quarto, pelos jogadores mascarados, os atores-em-seus-personagens. A situação concreta se configura como uma visita ao palco do Teatro para saber mais sobre os elementos existentes (nomes e funções) e os já extintos, que participavam de um modo de se fazer teatro já caído em desuso há muitas décadas. No entanto, a participação dos personagens, que nada entendem das convenções sociais esperadas naquele meio (escolar, urbano, cultural-artístico) pode, a qualquer momento, rebaixar a situação *didática* à situação *carnavalesca*.

O modo de agir dos personagens vai na contramão do esperado desde seu ingresso no teatro, pois são personagens que *chegam antes da hora*, já que não esperam o público sentar para aparecerem, e ainda chegam pelo lado “errado”, entrando pela plateia enquanto o público está no palco. Além disso, chegam no meio da **Visita**, interrompendo-a, e usam o palco, os bastidores e a plateia de modo não convencional, já que o Gouveia entra junto com os espectadores e permanece ao lado desses durante bom tempo em silêncio, como se não *carregasse uma máscara*, enquanto os outros fazem

²¹¹ É importante observar que quem representa o professor durante as intervenções não é o próprio professor, que ali está também como espectador, mas o(s) guia(s), pois este(s) representam a autoridade no espaço do Teatro.

²¹² A situação de *sala de aula* ficou tão clara para uma aluna que esta, ao invés de descrever Eusébio e Fortunata como a maioria, destacando características de sua personalidade ou taxando-os de “engraçados”, escreveu: “a mãe e o pai não sabiam muito das coisas, então eles descobriram várias coisas”, dando assim a entender que a **Visita** serviu para que os caipiras aprendessem junto com os alunos.

estardalhaço, principalmente o Juquinha, o mais abusado, que corre pelo palco, passa por cima das cadeiras do teatro, se enrola na cortina e toca a campainha sem pedir licença, dentre outras traquinagens. Na tentativa de ser polidos, os personagens cumprimentam e conversam com todo mundo, sem se darem conta da relação de “aula” que está ocorrendo. Eles (com exceção da Quinota) não se atêm à convenção do aprendizado pela imobilidade e silêncio. Falam da (im)possibilidade de subir no urdimento, de comer no teatro, de fazer xixi no fosso; agem espontaneamente, sem atentar para o contexto, podendo jogar um objeto na instrutora, puxá-la, brincar com as palavras, fazendo piada e trocadilhos, dançar, fazer barulho, brigar entre si, pedir elementos do teatro, contar causos, flertar com um ou mais estudantes, além de imaginar coisas absurdas, como a possibilidade de passar um trem no urdimento, usar as varas de cenário para pescar, imaginar um alçapão que desça até o inferno, pensar em jogar uma estudante no alçapão para que ela retorne transformada em homem... Enfim, são muitas e delirantes ações e palavras, que ecoam no público de diversas maneiras, podendo produzir desde leves e simpáticos sorrisos à mais “santa e perfeita” confusão, em que os guias quase perdem sua autoridade.

A interação entre os personagens da **Visita**, os guias e os visitantes, por outro lado, revela a curiosidade, a vontade de vivenciar, de aprender, a ignorância, o erro, o conflito, a rebeldia, o autoritarismo, a repressão, o cuidado, as relações familiares e a relação entre educadores e educandos. Emoções como alegria, vergonha, desejo, entusiasmo, frustração, contrariedade e humor também surgem. Confrontados com esse mundo que tece um paralelo com aquilo que vivenciam continuamente em seu cotidiano, os alunos parecem retomar sua dinâmica: os engraçadinhos fazem piadas, os tímidos observam, os curiosos perguntam... A presença de personagens-tipo caipiras é importante para ajudar a quebrar a monotonia e a explicitar as convenções que nos enquadram e constroem, muitas vezes sem que tenhamos consciência disso. Nada melhor como aquele que é de um outro mundo para nos mostrar como o que nos é familiar *não é* natural, *mas* convencional, nos incentivando, assim, a fazer perguntas, a questionar, a olhar com espanto e curiosidade o que nos parece desbotado pelo uso cotidiano. Não é à toa que uma aluna observou em seu questionário: “Eu achei bem interessante, porque além deles [os personagens] descontraírem o ambiente, eles acabaram fazendo perguntas que acho que muitos queriam fazer, mas a vergonha não deixava”. O caipira, com seu comportamento fora do esperado, sua carga de inocência, além de despertar muitas risadas, gera contraste e questionamentos.

Nessa dinâmica de sala-de-aula mais descontraída, ao invés de um discurso linear, em que o professor conduz o tempo todo, foi criada uma situação dialógica, em que alguns termos têm que ser explicados mais de uma vez, devido aos questionamentos dos personagens. Para alguns visitantes, a interrupção do discurso professoral do guia, ao invés de confundir, ajuda a reter os termos e suas funções na memória. Deste modo, essa intervenção cênica propicia não só o riso como também a maior atenção dos estudantes, que lidam de forma mais prazerosa com as informações.

Com o desenrolar das intervenções, a tendência é a situação ficar cada vez mais desorganizada, e torna-se patente a dificuldade dos guias em levar adiante seu discurso didático: a todo momento são interrompidos pelos personagens, ora porque não entendem ou confundem os termos que se referem aos elementos cênicos, ora porque não conseguem se comportar como seria o esperado nesse ambiente. Essa falta de um comportamento tido como respeitoso numa situação “de aula” é quase sempre aprovada pelo público, sendo grande parte deste contaminado pelo ritmo acelerado e pela comicidade da situação. O público se descontraí. As crianças mais agitadas querem seguir o Juquinha em suas travessuras e se esquecem da “aula”; algumas chegam perto demais dos personagens e interagem com eles dos mais diversos modos; já as que prezam a ordem, logo se aliam aos guias na tentativa de fazer os personagens compreenderem as informações ou a reprimi-los. Algumas vezes a situação parece ficar tão insustentável que o guia (invariavelmente apoiado por alguns estudantes, especialmente quando o público é formado por crianças) pede aos personagens que deixem o teatro, mas é sempre convencido por eles de que deve dar-lhes mais uma chance.

Ultrapassando limites físicos:

Quando atores e espectadores dividem o mesmo espaço, existe um risco, bem semelhante ao que há durante as interações entre os participantes do carnaval, de que a entrega à brincadeira seja entendida como uma permissão para que as barreiras sociais que impedem as pessoas de se aproximarem, falarem ou tocarem da forma que quiserem no corpo da outra sejam rompidas, o que pode levar à falta de respeito, ao abuso, à agressão, ou a consequências bem piores, dependendo das circunstâncias.²¹³ Por algum

²¹³ Se, mesmo com regras fixadas e comportamento do público convencionado de antemão, o jogo já apresenta esse risco, de eclodir o espaço do círculo mágico e invadir a vida real, como já foi ponderado no capítulo 3.2.3, o que dirá quando abre-se uma possibilidade ao público de interagir, contando apenas com certo *bom senso* do mesmo?

motivo existe, em muita gente, grande dificuldade em aceitar os jogos como brincadeiras em que é possível fazer as coisas mais ousadas e desvairadas, como se fôssemos bobos ou loucos, mas sem nenhuma consequência para a vida real, sem nenhum compromisso ou ofensa que deva ser levada a *sério* e, por isso, mereça uma resposta fora da brincadeira.

Acredito que a admiração e a inveja que o público pode sentir pelos jogadores-mascarados às vezes os leva a testar limites, chegando a buscar o rompimento do mecanismo do jogo por meio de interações nada simpáticas, como xingamentos, toques bruscos, como cutucões, tentativas de puxar roupas e derrubar acessórios etc. Por outro lado, entendo essas atitudes também como algo semelhante ao que acontece com a criança que, após brincar um tempo (longo ou mesmo curto, a duração não importa) com um brinquedo, sente necessidade de quebrá-lo, seja por curiosidade, seja por “gastura”: há em certas crianças e jovens, a tendência a romper os limites da *boa educação* e, ao tomar o ator cômico ou o palhaço como objetos expostos e ao seu dispor, partir para cima deles, ávido para descobrir o que acontece se lhes trata desta ou daquela maneira. Neste caso, os espectadores também estariam cumprindo o papel de “desmancha-prazeres”, mas de uma forma inconsciente, como se não entendessem que, sem nenhum limite, o jogo termina e, com ele, a graça e a diversão.

Nossos atores e observadores relataram vários momentos desse tipo em seus depoimentos e relatórios, momentos que os atores sentiram como sendo os mais desagradáveis de sua relação com o público. Segundo uma integrante que não chegou a atuar como atriz, mas participou durante muito tempo como ajudante, houve momentos em que as crianças tentaram tirar a roupa do Juquinha ou pegar o sapo de borracha; uma outra conta de uma criança que toda hora derrubava o chapéu do personagem Eusébio. A integrante Luciana Muniz, referindo-se à interação com o público, escreveu que o que mais lhe “chateia é a falta de respeito”. Segundo Samuel Leal, o que mais o incomodava era quando algumas pessoas invadiam “a ‘zona de conforto’ do personagem e do ator, tentando contato físico (como cutucões, beliscões, empurrões, etc)”. Em suas palavras: “Percebi que posso manter uma relação com o público, mas tenho que dar limites, pois a liberdade demais com eles pode não ser interessante”. Apesar dessa forma de contato indesejável entre o espectador e o ator ter acontecido diversas vezes e com muitos atores, apenas os atores citados e mais outros dois expuseram esse incômodo; para os demais atores, o pior da relação com o público era quando este não compartilhava o jogo, tentava rompê-lo ou se mantinha distante, não aceitando nosso convite para participar da brincadeira.

No caso de espetáculos interativos, há sempre que se ter em mente a possibilidade de apresentação para espectadores não habituados à relação teatral, pois, se esta não impõe claramente os limites de participação, podem ocorrer situações indesejáveis, como relata a atriz Janaína Leite em depoimento registrado na Tese de Leonel Carneiro (2016, p.96, grifos meus), sobre uma apresentação do espetáculo **Hysteria**²¹⁴ dentro do **Projeto Formação de Público**:

No caso do **Hysteria** como é que eles entendiam? Porque num teatro, bem ou mal, já tem uma referência. Se perguntasse para eles o que é teatro? Talvez viesse palco, plateia, mas acho difícil que fosse vir o que a gente fazia. As meninas entre a gente, os caras mega perto, falar o tempo inteiro e essa voz ser incluída... não sei, Parece que ninguém tinha referência de que isso podia ser teatro. Então era muito doido, porque quando você assiste uma peça interativa e **tem a convenção, você sabe e não quer atrapalhar a peça**, só vou responder aquilo que ele me perguntou, isso não é vida real, **você participa já dentro das regras do jogo. Os caras lá não dominavam as regras do jogo e nenhuma convenção, então essa relação era muito explodida assim, muito espontânea e muito... às vezes para voltar para o roteiro da peça a gente tinha que fazer uma força senão eles iam abrindo e abrindo e falando.** Você perguntou uma coisa, eles querem falar. Ninguém sabe que tem que ser curto. **Você convida a participar e depois quer limitar a participação?** Quer falar e depois não pode, **quer passar a mão e não pode...** é muito tênue esse limite quando você não tem o código.

Portanto, quando as propostas cênicas aproximam bastante o espectador dos atores e, de algum modo, o convidam a participar, julgo que o melhor a fazer é possuir algum tipo de mecanismo/estratégia para agir nos casos em que limites estiverem a ponto de serem rompidos, quer por aproximação indevida, quer por demasiado afastamento do roteiro. No caso da **Visita-Espetáculo**, tínhamos os guias, os professores das turmas (embora estes nem sempre colaborassem) e mesmo a Quinota para ajudarem a levar o “trem de volta aos trilhos”, ou impedirem uma aproximação em demasia dos atores. Mesmo assim muitas vezes nossos atores sofriam com a curiosidade tátil das crianças ou com certas palavras pouco elogiosas dos mais velhos.

²¹⁴ Espetáculo interativo que discute a condição feminina a partir de relatos de mulheres presas em manicômios no século XIX. Homens e mulheres eram separados na entrada da sala (espaço não convencional) e participavam de forma diferente da cena: elas, bem próximas às atrizes; eles, mais distantes. Realizado pelo Grupo XIX de Teatro (São Paulo).



Fig. 76 – A guia Ana Dias tenta manter a ordem



Fig. 77 – Juquinha sendo cutucado

Liberdade de ação para o espectador: *paidia* e interatividade

Pesquisadora interessada em performances interativas, a professora Margarida Rauen escreveu alguns trabalhos voltados para o desejo de aumento da *paidia* em experimentações cênicas e performances envolvendo o público, na expectativa de que o público possa vir a ser um “agente compositor”, participando diretamente da criação cênica. Para ela (2008, p.2, grifos meus), “a opção de trabalhos baseados na participação do público, além de exigir decisões de marcação e organização física (...), **pressupõe a suspensão da noção de imunidade** (para ambos elenco e público)”. Rauen aborda essa participação que dilui a fronteira entre o elenco e o público, “instaurando uma relação aberta entre ambos, transcendendo a noção de um jogo com regras convencionadas e, em função do aumento da dinâmica interpessoal, encontrando possibilidades de um andamento coletivo da cena” (op. cit., p.4). Em seu modo de ver, seria possível haver uma participação para além das regras do jogo, em que prevaleceria a noção de *paidia*.

No sentido mais amplo do termo *paidia*, o público, ao invés de participar de um jogo **aceitando suas regras**, compartilha da criação no tempo-espaço real da cena e passa a interferir na mesma, **subvertendo eventuais regras, ressignificando o roteiro de partida** (RAUEN, op.cit., p.4, grifos meus).

O desejo de ver o público atuar sem propor os limites das regras, que ela nomeia como “controle da cena” (2009, p.187), está presente na pesquisa teórico-prática da autora que, no entanto, vê como problema a resistência do próprio público em atuar:

se o público não está habituado a atuar, restringe ou inibe a experiência de *paidia*. Proporcionar essa experiência e estabelecer o ambiente anárquico, estimulando a ação livre, torna-se um desafio. Seguem duas questões

complementares. Como levar o público a atuar? Como lidar com a participação? (Id., *ibidem*)

Rauen se refere a uma passagem bastante interessante sobre uma experiência de Schechner com o *teatro ambiente* ao fim dos anos 1960, quando um grupo de estudantes retirou o personagem Penteu de cena para que ele não fosse sacrificado por Dionísio (espetáculo **Dionysus in '69**). Segundo ela (op. cit., p.5), esse fato ilustraria “uma instância de paidia numa proposta cuja base era apenas lúdica”. A peça, interrompida, foi retomada, no entanto, após revolta de parte do público, que queria ver o final. Tendo o ator se recusado a voltar à cena, um espectador voluntário se adiantou e, tomando para si o papel de Penteu, ajudou a concluir a peça. Schechner conclui: “Não me pareceu uma má ideia que os estudantes tivessem planejado suas ações. Afinal, se os atores ensaiavam, por que o público não haveria de fazê-lo?” (SCHECHNER 1973, p. 76-77, apud RAUEN, op.cit., p.5).²¹⁵

Pelo comentário de Schechner, esse público devia ser constituído por um grupo até certo ponto homogêneo e que de fato poderia ter planejado suas ações. Esse tipo de reação me parece extremamente pontual, restrita a *iniciados* e com certeza não abrange um público que desavisadamente vai ao teatro entregar-se a algum tipo de experiência estética ou com ela depara no meio da rua. Quando se pensa numa proposta cênica dirigida a um público leigo, se ela se abre para a participação sem ter nenhum tipo de regra ou instrução (por breve que seja), dificilmente esse público aceitará participar. Na maior parte das vezes os espectadores (especialmente o espectador comum, não *iniciado*) não vão a um espetáculo se dispondo a fazer algo além de sentar-se, escutar, ver, pensar e sentir. É comum não saberem o que fazer e até ficarem ansiosos ou constrangidos quando é exigida a sua participação.

Uma proposta aberta que dependa demais da participação do público e que não estabeleça algum tipo de desafio ou limite para que ele tenha alguma referência que o auxilie a compor sua forma de atuação, dificilmente obterá algum resultado esteticamente interessante ou divertido, seja para o espectador, seja para o artista. É esclarecedor desse ponto o depoimento de um espectador transcrito no artigo **Os quintais**

²¹⁵Nas referências bibliográficas de Margarida Rauen, está listado o texto de Schechner em espanhol, numa edição mexicana; entretanto, a citação que ela usa é tirada do original em inglês, em tradução própria, mas, por algum motivo, ela não faz a referência ao final do texto em inglês. Sua referência é: SCHECHNER, Richard. **El Teatro Ambientalista**. Trad. Alejandro Bracho et al. México, D.F.: Arbol Editorial, 1988 (1 ed em inglês, 1973).

de Porto Alegre: uma experiência de jogo entre as funções de ator e espectador²¹⁶

(BERSELLI; SOLDERA; CORÁ, 2016, p.82):

Eu tinha entendido a proposta de ser um teatro fora do convencional e com participação da plateia. Mas justamente por ser algo novo, e diferente, eu acho que poderia ter sido melhor explicado. Nós estávamos lá e não sabíamos quando a peça tinha começado, ou quando vocês estavam conversando entre vocês. Ficamos em dúvida se devíamos chegar mais perto ou íamos parecer intrometidos na organização porque ainda não tinha começado. Mas ao mesmo tempo ficamos sem ouvir a peça, se já tivesse começado... Enfim, ficamos realmente perdidos.

A leitura do artigo citado revela que os artistas do grupo se prepararam para aceitar o máximo de ofertas do público, mas não se deram conta que nem sempre haveria ofertas. Segundo as autoras (op.cit., p.82), “o público também busca compreender o que ele deve ou não fazer, como ele deve assistir, ou contemplar, ou interpretar”. O público ficava inicialmente atônito, já que “o convite à participação do espectador não [era] feito de forma explícita, e sim [cabia] a ele descobrir como compor com as ações propostas” (op.cit., p.75). A proposta de desestabilizar “certas hierarquias da criação cênica, convocando os espectadores a se perceberem como criadores” (op.cit., p.82) é bem semelhante à busca de Rauen por mais *paidia* e menos controle na cena. As autoras do artigo citado ofereciam ao espectador a possibilidade de ele ser também autor e ator, não só decidindo como olhar e o que fazer, mas também propondo e compondo com o outro.

No entanto, há nesse modo de interação um grande risco para ambos: artistas e espectadores. As diversas possibilidades promovem um atrito com o desconhecido: como agir se não tenho certeza do que se passa? O que é intervenção e o que é “vida real”? O que eu posso finalmente fazer? (op. cit., p.82-3)

Questões semelhantes podem ser encontradas nas reflexões de Edilson Oliveira de Carvalho sobre o processo de trabalho da pesquisa de procedimentos em processos criativos **Aisthesis**, relatadas em artigo à revista **Aspas** de 2016 sobre o espectador. Considerando o público um coautor nas performances abertas (denominadas

²¹⁶ **Os Quintais de Porto Alegre** constituiu-se como um circuito de intervenções cênicas que ocupou quintais de prédios históricos e públicos da capital gaúcha. Sua ação se deu “por meio de eventos que buscavam promover o convívio”. Nesses eventos “os espectadores foram convocados ao jogo em uma proposta na qual as funções de atores e espectadores mesclavam-se e confundiam-se” (BERSELLI; SOLDERA; CORÁ, 2016, p.74).

Encontrões) que promoviam, os artistas envolvidos na pesquisa almejavam uma improvisação “aberta às interferências mais diversas, sem a intenção de criar um espetáculo ou mesmo registrar ou decodificar momentos que serão repetidos posteriormente” (ANDRADE, 2015, p.19, apud CARVALHO, 2016, p.89), visando a criação em fluxo, sem tema pré-definido e “a horizontalidade na relação entre integrantes do evento (artistas e público)” (CARVALHO, 2016, p.90).²¹⁷ A proposta desse grupo era a de que o espectador fizesse o que sentisse vontade: ele poderia ficar só observando ou participar da cena, sendo que os artistas também poderiam, se fosse o caso, apenas ficar observando. Fugindo de toda convenção, o grupo pretendia criar no espaço-tempo presente com quem quisesse, sem precisar necessariamente fazer um convite expresso. O grupo se perguntava, porém, de que maneira iria fazer com que o público entendesse que poderia participar da criação da performance, e como levá-lo a se posicionar no espaço de modo não convencional. Até que perceberam que a horizontalidade não era possível, que, no máximo, o espectador seria

sempre apenas um visitante que se sente, sim, bem recebido, mas não um daquela casa, porque não conhece as regras, os horários daquela residência, as convenções de seus habitantes. Então, como viver ali do mesmo modo como vivem os daquele lugar, possuidores dos hábitos da vida naquela casa, se não se sabe exatamente como agir? Há, claramente, nessa imagem, alguém em mais condições de desfrutar o instante. Ainda há hierarquia – gentil, sim, receptiva, sim, mas sem equilíbrio. (CARVALHO, Op. cit., p.94)

Quando o convite era excessivo, por outro lado, “o ‘público’ dominava o espaço criativo, dando aos artistas quase a sensação de perda de suas funções de condução ou de anfitriões” (idem, p.95). Segundo o pesquisador, o grupo foi chegando a um modo de trabalho pertinente, cada vez mais consciente de estratégias para lidar com o público durante os encontrões, mas o mesmo “arsenal” não foi dado ao público, que dizia não saber “como adentrar naquele espaço, o que fazer, como se colocar” (idem, *ibidem*), além de mostrar-se receoso de atrapalhar a cena que já estava acontecendo e que não deixava de ser um convite à contemplação, de modo que alguns espectadores permaneciam apenas como observadores. Restaria, então instrumentalizar o público para que ele pudesse agir sem receio. Mas... fazendo isso, ele não deixaria de ser público? – perguntavam-se.

²¹⁷ A citação de Andrade é retirada do catálogo de apresentação da pesquisa. ANDRADE, J. et al. **Catálogo Aisthesis**. Brasília: s.n., 2015.

O grupo de fato se abriu para essa instrumentalização, convidando quem quisesse a participar de situações de treino, às quais foram duas pessoas já envolvidas com teatro e dança. Nos encontros, ambas se sentiram à vontade e participaram das improvisações, embora, se quisessem, havia a possibilidade de apenas assistir. As participantes depois disseram que, embora estivessem inseridas na improvisação, esta era facilitada pelos integrantes do grupo, que funcionavam como condutores. Com isso, os artistas perceberam que conseguiam propor não uma horizontalidade completa, mas o que chamaram de “horizontalidade assimétrica” (CARVALHO, 2016, p.98). O autor (idem, *ibidem*, grifos meus) conclui que

Em termos menos metafóricos, em *Aisthesis* é possível que o “público” ocupe o mesmo lugar que o artista no instante vivo do ato criativo, que manipule elementos disponíveis, ofereça materiais, desfrute do risco do não preestabelecido, enfrente o acaso, sinta as potências. Mas, para isso, **talvez seja preciso que o “público” não se sinta “público”, oferecendo-lhe o mesmo lugar, o mesmo ponto no espaço-tempo do qual desfruta o artista.**

Percebo nessa necessidade de horizontalização (o público tendo o mesmo “poder” que o artista para criar), em que o desejo é deixar o público livre para intervir, sem cerceá-lo com regras, dois grandes problemas. Um deles diz respeito à ideia de jogo; o outro, à extinção do espectador. Vamos começar pelo último.

Grande parte do problema relacionado ao público de teatro hoje em dia se deve ao fato de que muitas companhias e pesquisadores que querem desenvolver uma linguagem diferente ou experimentar novos métodos para envolver o público têm dificuldade em propor seus trabalhos para serem desfrutados pelo espectador comum, não especializado. Desse modo, “o espectador que vive a experiência do teatro vindo de fora e retornando para a cidade, figura que passa pelo teatro como passa por outras artes e que passeia por parques, calçadas, praças, mercados e igrejas aos domingos, tem se tornado cada vez mais raro nas plateias” (CARNEIRO, 2016, p.75). A preocupação de Carneiro segue a de Mervant-Roux (2013, p.14), que se refere ao espectador como um mediador entre a cidade e o teatro: “O espectador, em particular, não flutua entre dois mundos. Ele só pode ser um ‘médium’ eficaz precisamente porque ele é, por um lado, firmemente ancorado na realidade social, e por outro lado, capaz de perceber a poesia do palco”.

Essa fuga do espectador leigo do teatro, que certamente tem vários motivos, sobre os quais já ponderei no capítulo 2, relaciona-se também às mudanças que o teatro

vem passando e que podem deixar os espectadores inseguros e/ou desgostosos ao não reconhecerem determinados traços e convenções aos quais estavam habituados. Um espetáculo teatral sem fábula e sem personagem, por exemplo, ou uma intervenção cênica onde o espectador não sabe para onde olhar nem se pode sentar-se, elimina algumas referências até então seguras, e tanto pode fazer com que o espectador tenha uma experiência inovadora que o motive como pode levá-lo a desistir desse tipo de atividade. Não é à toa que cada vez mais artistas, pesquisadores e professores têm se preocupado em formar espectadores de teatro já nas escolas, de modo que, adultos, vejam o teatro como uma possibilidade de lazer cultural.

5.2.4. *Paidia* + *Ludus* = Jogo

Ao deixar o público livre para intervir na cena, sem dar-lhe nenhum tipo de referência – ou interferindo apenas minimamente com algum tipo de instrução –, os artistas e pesquisadores citados no subcapítulo anterior esquecem-se que, dentro da concepção de Caillois, só há jogo se há, simultaneamente, *paidia* e *ludus*. O jogo é justamente a mistura entre flexibilidade e rigidez, é a folga na direção do carro, a improvisação dentro do roteiro, o acaso no jogo de dados. Há que ter uma energia criadora e limites ordenadores. O controle da cena, portanto, é altamente recomendável, *se o que queremos proporcionar a nossos espectadores é jogo*, e não outra coisa.²¹⁸

Um exemplo de espetáculo interativo em que há jogo, pois é feito de doses de *ludus* e *paidia*, é o 5PSA- O filho, do grupo Síncopa Sociedade Anônima.²¹⁹ Segundo o diretor, Baladez (2005, p.205, grifos meus),

A estrutura da ficção foi elaborada no sentido de **abarcар os espectadores como parte fundamental da trama**. Cria-se então um universo autônomo no qual o público imerge numa **posição favorável a interação, mas sem coação a uma participação involuntária**.

(...)

É imprescindível que o ambiente **detecte a presença do visitante e se transforme a partir de sua intromissão**. São as **entidades animadas com capacidade de responder aos estímulos gerados pelos visitantes**, na mesma razão de suas variantes em tempo real, que lhe dão validade.

²¹⁸ Existe a possibilidade de o próprio público terminar por criar regras em seu improviso, mas como garantir que essa iniciativa lúdica ocorrerá sem a interferência dos artistas?

²¹⁹ O espetáculo é resultado de uma pesquisa realizada no âmbito da graduação do Departamento de Artes Cênicas da USP. Segundo sinopse, ele permite uma interação com a plateia e mudanças de rumos das ações cênicas. O público participa da visita a uma família que criou uma religião própria baseada na revelação de uma divindade. Os espectadores escolhem qual personagem seguir, determinando o rumo da história.

(...)

Assim, os personagens não ignoram a presença do público-visitante, detectando-o como **parte integrante do universo ficcional**. O espectador **deixa de ser uma entidade a qual todos se dirigem, mas que se encontra fora do sistema de signos da ficção, para se transformar numa testemunha in loco dos fatos gerados pela mesma**. Tendo a oportunidade de provocar **estímulos desestabilizadores da cena**, que devem ser consequentemente solucionados pelas inteligências naturais (atores e personagens), restabelece-se a harmonia do sistema.

Ao espectador desse espetáculo é proposta uma identidade que lhe permite “interagir minimamente com a trama”, de forma “contemplativa no início e como votante no final”. Na trama proposta, o espectador é aguardado como alguém que vem “do mundo” e que trará a 10ª verdade, uma função que “lhe possibilita exercer poder”, de modo que pode “barganhar atenção e informação com os outros personagens” (BALADEZ, 2005, p.205). Nessa dramaturgia, há espaço para a “intromissão do espectador sem perder a coesão do texto” pois, quando há interferência externa, é possível retornar-se “ao texto de onde ele foi interrompido” (idem, p. 206). Apoiados nos limites impostos pelo subtexto e idiosincrasias de cada personagem, os atores podem improvisar sempre que necessário.

Esse jogo é baseado em uma ficção que leva os espectadores a seguirem um dos quatro filhos de uma família que, após uma revelação, criou uma religião. Cada um dos filhos interpretou essa revelação de modo próprio e conflitante, mas a 10ª verdade, que vem com o espectador, decidirá qual delas é a verdadeira. Assim os espectadores se dividem em quatro grupos e participam de conversas com o filho que decidiram seguir e, posteriormente, de uma discussão entre este filho e um outro. Ao final os espectadores votam.

Baladez ressalta que “o equilíbrio entre a ficção envolvente e a interação constrangedora é tênue”, e afirma que, para o espectador sentir que sua presença de fato importa, é necessário que o ator mostre sua sensibilidade no sentido de incluir na dramaturgia qualquer sugestão do espectador, mostrando, por outro lado, “que não lhe será cobrada uma participação ativa caso não seja a sua vontade” (idem, p.208).

Pela descrição do funcionamento desse espetáculo que, infelizmente, não tive o prazer de assistir, ele tem a estrutura de um jogo não apenas aberto ao público, mas que só pode ser jogado com a presença deste, exatamente como a **Visita**. Do mesmo modo, ele se baseia numa ficção. A grande diferença é que ele insere o espectador nessa ficção, submergindo-o num mundo de ilusão, enquanto na **Visita** a ficção é introduzida numa

situação real pré-existente, que não cessa de se atualizar, o que ressalta muito mais a brincadeira de *faz-de-conta* e a teatralidade do que a submersão na ficção.

Na **Visita-Espetáculo**, o objetivo principal não era a interação entre atores e espectadores, mas a experiência do jogo, da comicidade, gerando diversão e aprendizagem, especialmente a aprendizagem direta do jogo do teatro, através dessa vivência. A interação, como foi dito antes, sempre acontece, mesmo nos casos em que o público prefere não se envolver muito; no entanto, se ela é imposta, torna-se uma coerção, saindo portanto do mundo do jogo, cujas características principais incluem a liberdade: só joga quem *escolhe* jogar. Assim, embora não *precisássemos* que os alunos interagissem além do usual, a despeito de compartilharem o palco com os atores, muitas vezes eles intervinham, ora conversando diretamente com os personagens, ora respondendo à situação constituída por meio de incitações conjuntas (como os alunos gritando em coro: “Deixa! Deixa!” para que o guia deixasse os personagens acompanharem a visita, ou homenageando o sapo do Juquinha; “Jurema! Jurema!”), ora fazendo observações ou piadas para que todos ouvissem. Além disso, se deslocavam pelo espaço de várias maneiras, esquivando-se ou perseguindo os personagens, procurando-os, rodeando-os, passeando pelo espaço ou aproximando-se mais dos guias. Havia ainda quem tinha vontade de interagir mas não o fazia, seja por timidez, seja por medo de atrapalhar algo que estivesse previamente combinado,²²⁰ exatamente como nos relatos sobre os projetos de espetáculos interativos descritos anteriormente.

A **Visita** tinha do *ludus* o formato convencional de uma aula, mas, como essa aula virava de ponta-cabeça devido à ação dos personagens, muito de *paidia* podia acontecer. Possuindo referências claras, a atividade não propunha um papel para o espectador mas, ao mesmo tempo, permitia que ele se expressasse e criasse o jogo junto com os **Anfitriões**, sendo o maior responsável pela introdução do acaso na prática dos atores.²²¹ Para o ator Gabriel José, o mais interessante da relação com o público era a incerteza: “em uma interação com o público não tem como prever ao certo o que vai

²²⁰ Há um depoimento assim à p. 58. A menina diz: “Eu fiquei apenas observando, pois senti um receio em atrapalhar algo”.

²²¹ Houve uma proposição vinda do público que foi especialmente marcante: em uma sessão para jovens de 14, 15 anos, alguns espectadores resolveram inventar que um dos alunos, que parecia um pouco com o ator que fazia o personagem Eusébio, seria filho bastardo deste; além de ter causado certo tumulto na família, com a Dona Fortunata incrédula e as pessoas comentando do fato dele ter “pulado a cerca”, o ator que fazia o Eusébio comprou a sugestão e, mais na frente, quando falaram novamente nisso, ele chamou o aluno de filho. Ao final dessa sessão, os alunos gritaram o nome do menino para ele ir no palco receber também os aplausos, mas ele acabou não indo. Houve menção a este acontecimento em um ou dois questionários.

acontecer, porém é um excelente exercício para manter o personagem forte quando já criado e estabelecido”. Para o pianista Gustavo Heyden, era “fantástico criar algo novo a cada apresentação. Nenhuma apresentação da **Visita-Espetáculo** [era] igual! Sempre [aconteciam] coisas inéditas já que cada público [tinha] um tipo de reação”. A atriz Tamara Ribeiro também se referiu ao fato do público ser diferente a cada sessão: “o que gosto é que cada público é cada público, e devemos estar muito atentos a isso. Cada apresentação é um novo desafio, devemos dosar algumas falas e podemos também trazer coisas novas à improvisação”.

Em resposta à pergunta que fizemos para 62 jovens – “Você teve vontade de interagir com os atores, interagiu de fato ou preferiu ficar apenas observando?” –, 50,8% disse que preferiu ficar apenas observando, 16,4% disse ter interagido e quase 27% disse ter sentido vontade de interagir.²²² Apesar de nem todos terem interagido, ao serem questionados se preferiram a parte das intervenções ou a parte das cenas, 58% disse que gostou das duas partes, 29% preferiu a parte das intervenções e apenas 13% preferiu as cenas. Com relação às intervenções, a grande maioria disse ter gostado e achado divertida; houve 22 respostas (35,5%) dizendo terem gostado *pelo fato de ter havido interação com o público*, 6 (9,6%) disseram ter gostado *porque o público pôde participar*, 4 (6,5%) mencionaram terem *se sentido como se fossem atores*, 7 (11,2%) ressaltaram que o jogo parecia real, e 2 (3,2%) se empolgaram por estarem próximos dos atores. Apenas 2 acharam cansativo e demorado.²²³

As interações diretas entre personagens e visitantes, quando provocadas por estes últimos, eram os momentos que mais atrasavam a visitação, e tanto os atores como os guias tinham que perceber como deixá-las acontecer mas, ao mesmo tempo, controlá-las para que não afetassem em demasia a dinâmica do jogo, causando aborrecimento nos visitantes que preferiam ficar apenas observando. Como guia, além de já ter mostrado contrariedade várias vezes, tanto com os personagens como com os visitantes que estivessem tumultuando além da conta, já tive de apressar a **Visita**, abreviando esse momento para que a escola não perdesse a chance de assistir as cenas. Geralmente havia tolerância por parte das escolas, mas houve uma sessão em que tivemos de interromper a

²²² Desses 62, apenas um não respondeu. O número é baixo porque só acrescentei essa questão no questionário jovem, que foi aplicado em apenas três turmas, no último ano.

²²³ A questão que pede para avaliar as intervenções foi respondida por 812 alunos; essas respostas aqui foram filtradas considerando apenas os 62 jovens aos quais perguntamos se haviam interagido ou tido vontade de interagir.

cena no meio, porque o motorista do ônibus que havia trazido os alunos avisou que não poderia esperar mais.²²⁴ Os atores também se referiram a estes momentos em seus depoimentos. Para Roger Xavier, “O *timing* é o ator que comanda. Se eu ouvir todos, vira bate-papo e [se] esquece o foco de uma narrativa planejada de maneira ‘invisível’ aos olhos da plateia”. Em seu depoimento, Reginaldo Bastos diz:

Em alguns momentos de fato foi necessário ignorar certas atitudes do público. Isso acontecia mais quando a minha relação se dava com o público infantil, eles adoravam cutucar os personagens em cena e fazer perguntas em excesso, se eu fosse dar atenção a eles a todo instante com toda a certeza iria me perder na relação do jogo com o guia e os demais parceiros de cena. Nesse sentido acredito que a minha atitude resultou como positiva, evitando um possível caos. O jogo tem uma certa liberdade, mas, ao mesmo tempo, há um limite.

Se fôssemos organizar o palco italiano durante o 2º ato da **Visita** em duas equipes, a primeira representando as forças da ordem e os limites do jogo, e que poderia então ser apelidada de equipe *Ludus*, e a segunda representando as forças da desordem e a energia criativa do jogo, que seria apelidada de equipe *Paidia*, teríamos, de um lado, os guias e a personagem Quinota e, de outro, os demais personagens. O público poderia situar-se num ou noutro campo, ou num campo neutro ou, ainda, como de costume, sentar-se na plateia, só para ver o que vai acontecer. É claro que os impulsos da ordem e da desordem não são fixos, então até mesmo o guia podia se deixar levar às vezes pela *paidia*, durante uma interação mais acalorada ou divertida, assim como Quinota que, estando do lado dos personagens, não tinha como escapar completamente à sua ludicidade; os espectadores, então, nem se fala, mudavam “de lado” a todo instante. Mas essa alternância, esse equilíbrio, que às vezes pende mais para um lado, outras vezes, mais para o outro, é o que faz o jogo ser jogo.

Como já mencionado, a Quinota é praticamente uma jogadora da *equipe Ludus* infiltrada na *equipe Paidia*: durante as intervenções, cabe à atriz que a representa a função de auxiliar o guia a manter as forças da ordem, aproveitando que a personagem possui motivos para agir assim, por tratar-se de uma menina instruída e bem-educada, segundo comentário de sua família; por ter como objetivo encontrar seu noivo,

²²⁴Neste dia não havia pianista e eu estava na cabine de luz controlando o som. Nossa sorte é que a atriz que fazia a Benvinda (Yolanda Moreno) já havia saído de cena e, esperta, encontrou uma brecha para voltar ao palco antes do final, deixando os atores atônitos por alguns instantes, sem entender se forçavam a cena para continuar, ou se compravam a proposta da atriz. Como isso nunca tinha acontecido nem nunca havíamos conversado sobre uma possibilidade dessas, o que salvou foi a sintonia entre os atores, que aceitaram o jogo e deixaram o palco bem antes do final.

interessando-lhe manter a família comportada para que não sejam expulsos dali e possam procurar o seu Gouveia após a **Visita**,²²⁵ por fim, porque ela demonstra interessar-se pelas explicações sobre o palco, é justificável que queira escutá-las, sendo inclusive responsável por fazer algumas perguntas e orientar o guia, se este, por algum motivo, se perde na ordem das explicações, funcionando assim como uma espécie de ponto. A personagem atua assim como uma espécie de assistente do guia, mas do lado da ficção, representando a menina “boazinha”, “certinha”, que se interessa em adquirir conhecimento, mas sem interferir demais. É interessante como, apesar desse caráter “insosso” da personagem – todos os outros são mais divertidos de representar do que ela –, muitas espectadoras se identificam com ela e a colocam como personagem favorito, provavelmente pela sua importância na trama, e, como aventou a atriz Vicky, por ser a personagem com o comportamento e o visual mais próximos da maioria das meninas que, inclusive, costumam procurá-la para conversar durante as intervenções, querem sua amizade. Esse aproximar-se dos atores, no entanto, faz parte do *faz-de-conta*, não significando que as crianças e adolescentes estivessem confundindo realidade e jogo. Segundo a atriz Yara Cardoso, “as crianças agem como se estivessem se relacionando com pessoas ‘de verdade’. Algumas fazem comparações de seus atos com os dos personagens. É muito gratificante, porque se identificam com a história ou com o próprio personagem”.

O personagem Juquinha tem a função de dinamizar o jogo. É ele o representante primeiro da *Paidia*, e atrai para si todas as atenções. Os visitantes ficam tão ligados nele que, num momento em que ele deve aproveitar a concentração dos mesmos nas explicações do guia sobre a caixa do ponto para se esconder sob a cortina, há aqueles espectadores (sobretudo quando a visita é feita para crianças) que percebem seus movimentos furtivos ou rapidamente notam seu sumiço, perguntando por ele ou avisando ao guia que ele sumiu, antecipando assim o susto que ele deve dar em todos ao gritar desesperadamente pelo pai de “dentro” da (enrolado na) cortina. Além de oferecer essa dinâmica para o jogo, o personagem Juquinha representa a curiosidade infantil, aquela que tanto quer aprender como funciona a rotação dos astros ou o crescimento de uma planta, como descobrir o que está atrás do muro, o que tem embaixo do palco ou como os maquinistas sobem até o urdimento, e isso tudo através de ações concretas,

²²⁵ Quando a família sobe ao palco e pede para procurar o seu Gouveia nos bastidores, o guia acaba por aceitar que a família acompanhe a **Visita**, prometendo ajudá-los a procurar o noivo de Quinota, mas apenas ao término da sessão.

experienciando, jamais de uma maneira apenas teórica. Para a atriz Bruna Capanema, a sintonia do público é maior com o personagem “por ser uma criança travessa e fazer as coisas que todos gostariam de fazer e a maioria não tem coragem, então se divertem vendo ele fazer e falar coisas engraçadas, trocadas, erradas”. Digão Carvalho completa dizendo que “havia uma cumplicidade; mesmo que os alunos quisessem as vezes dedurá-lo, eram cúmplices dele. E talvez por [...] se identificarem com o comportamento do personagem, eles deliravam com suas peraltices”.

Os personagens Eusébio e Fortunata, pela inocência e falta de entendimento do contexto em que se encontram, representam o estranhamento primordial capaz de nos proporcionar o questionamento filosófico. Nesse caso, denunciando que tudo na sociedade não passa de convenção: nossos trajes, nosso comportamento, o comportamento dentro do teatro. Por isso é tão engraçado quando ouvimos seu Eusébio exclamar, enquanto o iluminador vai diminuindo a intensidade do foco de luz sobre ele, Fortunata e Quinota, imediatamente antes da descoberta do seu Gouveia: “ta apagando... ta apagando... ta apagando...” e, finalmente, com o blackout, sua voz aflita e ao mesmo tempo admirada: “Que breu!!”

Benvinda, em que pese toda a carga do estereótipo da mulata e da namoradeira, é a grande responsável por brincar mais diretamente com o público, encarando, conversando e até mesmo tocando nas pessoas. Embora suas “vítimas” sejam, na maior parte das vezes, do sexo masculino, de certa feita uma atriz inventou de pegar uma menina do público e levá-la até o lugar onde ficava o alçapão, para que, descendo por ele, voltasse transformada em homem.²²⁶ O improviso foi repetido algumas vezes, inclusive por outras “Benvindas”. No entanto, como, aliás, várias outras “piadas” que foram criadas de improviso, no calor do contato com o público, ele era inserido apenas quando a atriz percebia que haveria receptividade do público. Segundo a atriz Yara Cardoso, uma das primeiras a fazer o papel, a personagem tinha muita sintonia com o público, pela sua ingenuidade e sensualidade. Foi sua personagem favorita (ela também atuou no papel da Fortunata), justamente por ter liberdade de atuação. “Também foi ótimo interagir com pessoas que eu considerava tímidas, tirando delas o que não pensavam oferecer”. Ela conta também que, nessa interatividade, “os adolescentes aproveitam as

²²⁶ Nesse momento o guia estava explanando sobre as mágicas, gênero de espetáculo muito popular na Europa (a *féerie* francesa) e no Brasil do século XIX, em que o uso de truques cênicos era o principal ingrediente, por isso era bem comum a utilização do alçapão, para desaparecimentos, surgimentos e transformações. Cf. Dicionário do Teatro Brasileiro, verbete “Mágica”, p. 175.

situações que consideram hilárias ou vexatórias para zombarem de seus colegas. Crianças já disseram à Benvinda que *têm um irmão igualzinho ao Juquinha*. Alguns jovens já confirmaram o encontro com a Benvinda após o espetáculo”.

Gouveia era visto como um personagem inicialmente enigmático, que aparecia desde o início junto do público, muito calado e de forma bastante discreta, acompanhando a **Visita**, depois desaparecia e surgia novamente nas perseguições (durante a demonstração de luz e som), só sendo apresentado de fato como Gouveia quando descoberto pelo Juquinha, já no meio da cena, parte final da **Visita**. Apesar de não participar das intervenções, era, no entanto, o motivo que levava os personagens até o Teatro.

Ludus e Paidia no jogo da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** são, portanto, ingredientes imprescindíveis para um direcionamento educativo que leve em conta, simultaneamente, a familiaridade e o estranhamento, o uso de convenções e seu questionamento, a necessidade de ordem e a necessidade de liberdade e, principalmente, a vitalidade do aqui-e-agora e a composição artística.

5.3. *Faz-de-conta*: Ilusão ou teatralidade?

Eu sabia que era uma cena, mas era tão real que quem não se interessa por teatro não perceberia.
(Renata, 14 anos)

O mundo da cena é o mundo do jogo: é concreto, real, imaginário e interessante, e sua dinâmica suspende o tempo prosaico do cotidiano. Quem “não se interessa” por teatro, segundo a aluna da Escola Municipal Pio XII citada acima, pode não perceber a cena como uma representação, como um mundo à parte da vida real, regido por suas próprias leis e ofertado propositadamente ao espectador. O desinteresse, para ela, gera o desconhecimento, a ignorância, que por sua vez leva à confusão entre as realidades. O espectador que não toma a cena como cena não é capaz de apreciá-la.²²⁷

5.3.1 *Faz-de-conta* e ilusão

Ao abrir espaço para a ficção mediante a atuação dos personagens oriundos de **A Capital Federal** durante uma situação que estava se passando na realidade, a **Visita-**

²²⁷ Basta lembrar das senhoras que se sentiram intensamente incomodadas com os personagens atrapalhando as explicações.

Espetáculo ao Teatro Municipal convidava os visitantes a jogarem o jogo do *faz-de-conta*, em que os lances ocorrem no espaço da realidade, mas com a presença “mágica” do *como se*, que, como já foi mencionado, não passa de uma regra, uma convenção, um acordo inicial, nem sempre explícito, para que o jogo aconteça. É um simples “brincar de”.

Nossos visitantes assim se referiram às intervenções durante o 2º ato da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**: “o mais interessante é a **ligação entre a cena e a explicação real**, formando uma conexão perfeita”; “**tive vontade de interagir**, pois **parecia** muito real”; “comecei a **desconfiar** que **não era peça do teatro**, porque **parecia** bem realista”; “muito legal, pois eles nos **fizeram rir** muito, e o guia agiu **como se** os personagens fossem pessoas normais e não personagens”; “deixou a peça **mais real**”; “gostei muito, eles encenaram **como se** fosse tudo real; “eu achei muito legal porque **parece** que tudo que estava acontecendo era verdade, eles **se entregam** ao que está acontecendo”; “aquilo foi tão legal, **parecia** bem real, mas logo vi que eram **atores muito bons**”; “eles não **pareciam** atores, porque eles interagiram e **incorporaram muito bem** o personagem”; “me senti **como se** eu estivesse participando da peça, pois foi muito espontâneo, **parecia** que era verdade, os atores são ótimos”; “primeiramente não percebi que eram atores, e quando descobri me **surpreendi**, pois eles encenam bem, fazendo **parecer** verdadeira a história”; no começo pensei que fossem atores, mas depois **parecia** que o guia os estava **xingando de verdade**”; “**nem vi que estavam atuando!** Só me liguei um tempo depois. **Me senti enganado**”.

A impressão de realidade/verdade expressa pelos visitantes, é engendrada, segundo muitos deles, pela atuação competente dos atores, que “se entregam ao que está acontecendo” e chancelada pelo guia, que “agiu como se fossem pessoas normais”. Além disso, há uma ideia de que existe um elo entre a realidade e a irrealidade que foi produzido de modo bastante eficaz, pois formou “uma conexão perfeita”. O funcionamento do jogo como produtor de ilusão, alçando a ficção à realidade, parece ser o principal critério de avaliação de vários de nossos espectadores, que se surpreenderam por terem sido “enganados” além de terem rido muito e ficado com vontade de interagir, devido à espontaneidade dominante no ambiente. O mais interessante é pensar que dizem (e este exemplo não é o único) que eles são bons atores por *não parecerem* atores!

Nos questionários que aplicamos, não havia nenhuma questão que pedisse para que avaliassem o trabalho dos atores, nem que avaliassem as intervenções ou cenas por este critério. Mesmo assim, ao menos 50 visitantes escreveram sobre isso nos

questionários, ao comentarem sobre as intervenções. Me interessa tentar compreender como e porque isso acontece, já que nosso intuito nunca foi levá-los a acreditar que as intervenções e os personagens eram reais, mas apenas fazê-los vivenciar o teatro em seus aspectos mais lúdicos por meio dos personagens de **A Capital Federal**.

Entendo de duas maneiras o modo como se referiram a esta suposta *realidade forjada*: em primeiro lugar, apesar do jogo ser declarado jogo desde o primeiro instante, revelando-se a partir da visualidade dos personagens (com “roupas diferentes” e “maquiagem meio ruim”) e de suas ações absurdas, ele foi jogado com vontade e *seriedade*, de modo a fazer desaparecerem os atores (jogadores), tal como expressou Gadamer: “Os atores (ou o escritor) desapareceram; não existe nada além do que é jogado por eles” (1976, p.38).²²⁸

Acredito que isso faz uma grande diferença para crianças e adolescentes que talvez (isso é mesmo uma suposição) só tenham sido abordados dessa maneira por pessoas fantasiadas de palhaços contratadas para festas infantis, ou quem sabe, ainda pequenas, tenham apertado a mão de alguém vestido de pelúcia com uma cabeça gigante fazendo propaganda na porta de uma loja. Na situação proposta pela visita, não existia a possibilidade de uma atuação “fantasiada”, fingida, “de mentirinha”, daquela forma pueril que todos conhecemos de certas produções ditas “infantis” e que, quando confrontadas com a realidade concreta, costumam gerar constrangimento e embaraço em quem está apenas querendo tomar um refrigerante ou comprar um cosmético.

O fato é que os alunos ficam admirados com essa capacidade dos atores, e é dessa forma que estão aprendendo a avaliar e desfrutar do teatro: observando a manutenção do jogo daqueles jogadores que encaram o que vier, e que têm o domínio da máscara assim como os jogadores de futebol têm o domínio da bola.

Em segundo lugar, a intromissão da realidade (as palavras e ações do jogador-visitante) na ficção, e esta de volta na realidade, gerando novas ações e reações, acontecendo mesmo, naquele momento, causava um espanto nos visitantes, acostumados que estavam a apenas assistir de longe, sem interagir, sem transformar a cena. Essa possibilidade de agir e transformar, essa intromissão do *aqui-e-agora* na cena, embora tenha sido muito bem observada pela aluna que se referiu à “ligação entre a cena e a explicação real”, foi em geral entendida como uma *camada de realidade extra* e não, simplesmente, como uma *experiência de ludicidade e improvisação*.

²²⁸ Essa mesma citação foi utilizada no capítulo sobre jogo, na p.129.

Quando, na epígrafe, Renata diz que “sabia que era uma cena, mas era tão real que quem não se interessa por teatro não perceberia”, ela também está chamando atenção para o ato de denegação, hábito familiar para quem “se interessa por teatro” e que, mesmo sabendo que a cena não é real, surpreende-se com o efeito de real produzido e pode apreciá-lo. Segundo Pavis (1999, p.90, grifos do autor), “a denegação faz a cena oscilar entre o *efeito de real* e o *efeito teatral*, provocando alternadamente identificação e distanciamento. É nesta dialética que reside, provavelmente, um dos prazeres sentidos na representação teatral”.

Embora seja tratada por Pavis como um componente da denegação,²²⁹ a ilusão não integra, em meu ponto de vista, o jogo de *faz-de-conta*, que precisa apenas da imaginação criativa para efetuar-se. Mesmo havendo identificação com personagens fictícios e acompanhamento de uma história por parte do espectador, o *faz-de-conta*, na **Visita-Espetáculo**, não vai além do jogo teatral, que se realiza por meio da representação *teatral*. Assim, o “parecer tão real”, no caso das intervenções da **Visita**, se relaciona *não com uma produção de ilusão a partir de artifícios, mas com a imiscuição de fatias de ficção numa situação concreta*.

A brincadeira do *faz-de-conta*, que usa um pedaço de pau no lugar de um cavalo, e a mão segurando o ar para evocar uma espada, não causa ilusão, ela ensina a jogar com a imaginação. E ensina tanto o jogador, como o espectador. O *faz-de-conta* é a antítese da ilusão, pois a ilusão, mesmo quando consentida, tem por objetivo enganar ao máximo nossos sentidos: queremos que a ficção tome ares de realidade, que o sonho seja vivenciado na vida real. A ilusão nos poupa do esforço de ver coisas imaginando que são outras; já no *faz-de-conta*, estamos a todo momento tendo que substituir um sinal, um símbolo, por um algo que não está ali, temos que entender a mímica, temos que, mentalmente, operar transformações. O *faz-de-conta* nos leva a exercitar constantemente nossa capacidade de deciframento, o que remete a uma fala de Wolfgang Iser (1999, p.10, grifos meus): “a leitura só se torna um prazer *no momento em que nossa produtividade entra em jogo*, ou seja, quando os textos nos oferecem a possibilidade de *exercer as nossas capacidades*”.

Essa capacidade de imaginação é maravilhosa, mas muitas vezes mais maravilhoso nos parece o *efeito de real*, quando são postos para funcionar mecanismos

²²⁹ Para Pavis (1999, p.89), a denegação “institui a cena como o lugar de uma manifestação de imitação e de ilusão (e, conseqüentemente, de uma identificação)”.

que permitem com que sejamos iludidos, mesmo sabendo de sua irrealdade (e neste caso é muito mais apropriado falar de denegação). A grande diferença que vejo entre o *faz-de-conta* e a ilusão, é que, enquanto o primeiro precisa do espectador como parceiro para completar a ideia, a segunda envolve o espectador sem precisar de suas capacidades, é feita apenas para o seu deleite. Nesse último caso, se algo destoar, rompendo a ilusão, o espectador é contrariado, podendo sentir-se “traído”, visto que houve uma promessa que não se cumpriu; já no *faz-de-conta*, qualquer situação embaraçosa pode ser contornada por meio do compromisso inventivo com o instante presente, o que leva o público a perdoar rapidamente a “traição”. Além disso, se quisermos criar mundos fantásticos ou muito realistas por meio da ilusão, precisaremos de muito mais investimento: desde tecnologia e meios para a produção e manutenção de efeitos especiais, cenários, figurinos e adereços, até a disponibilidade e trabalho de várias pessoas nos “bastidores”. A ilusão mais completa só existe quando muitos recursos são usados para fabricá-la e mantê-la, recursos às vezes bastante sofisticados e que, por isso, geram a vontade de conhecer os mecanismos de produção da ilusão: isso ficou patente ao observarmos o interesse dos alunos pela tecnologia da cabine de luz ou pelos elementos da caixa cênica. Já o *faz-de-conta* não carece de muitos elementos materiais, e sim do engajamento pessoal de cada um no tomar algo como outro. O que é bem mais lúdico e poético, pois consegue transformar nossa percepção das palavras, das imagens, dos sentidos, fazendo aparecer coisas diferentes, sem recorrer a expedientes externos à nossa sensibilidade e imaginação. O *faz-de-conta* é simples: com quase nada é possível se divertir, se entreter, *fazer passar o tempo*. Os dispositivos para desfrutar do *faz-de-conta* estão nas pessoas, na sua capacidade de transformar, pela imaginação, um evento, uma situação.²³⁰ Creio que alguns alunos conseguiram perceber isso, como no depoimento de Amanda, já registrado no diário de bordo: “As cenas muito bem boladas, com apenas 3 cadeiras, 1 piano e uma carta, eles fizeram um show de humor.”

5.3.2. *Faz-de-conta* e teatralidade

Ao conferir à **Visita-Espetáculo** um caráter *teatral*, pretendo caracterizá-la em primeiro lugar como um acontecimento representacional e lúdico, que se situa entre o puramente performático e o essencialmente ilusório. Um acontecimento que possibilita

²³⁰ Quero deixar claro que não estou tratando aqui da ilusão que uma atuação naturalista possa causar, mas da produção de fantasia/impressão de realidade por meios tecnológicos e outros expedientes.

jogar com máscaras, palavras, gestos, sons, movimentos, acenando para o espectador como um parceiro mas, ao mesmo tempo, surpreendendo-o com expedientes inauditos ou inesperados. Um acontecimento que cria uma realidade alternativa, mas que está ao lado da realidade cotidiana, de modo que dela se possa entrar e sair sem dificuldade. Ao conceber, assim, a teatralidade, me aproximo de um teatro que não precisa de muito para acontecer, apenas alguns disfarces, objetos ou placas, elementos que indiquem claramente uma artificialidade, uma composição, uma invenção que modela, disfarça, distorce e cobre, com grossas pinceladas, o real natural, apenas para indicar que ali houve uma intervenção lúdica. Este tipo de teatro, o teatral, sobre o qual Meyerhold não cansa de falar em **A barraca de Feira** (2008), *não é ilusionista e não deixa de ser representacional*, o que o afasta tanto da performance (ou do chamado teatro performativo)²³¹, como de um teatro dramático ilusionista. É o que Brook chama de *Teatro Rústico*, ou, como é chamado mais comumente, teatro popular. Segundo Brook (1970, p.65-67):

Através dos tempos ele tem tomado muitas formas e todas com um só traço em comum – uma aspereza. Sal, suor, barulho, cheiro: o teatro que não está dentro de um teatro, um teatro em carroças, em vagões, sobre tripé, de plateias em pé, bebendo, sentadas ao redor de mesas, plateias participando e respondendo ao espetáculo. Teatro em quartos de fundo, quartos de sótão, em celeiros; espetáculos de uma noite só, o lençol rasgado pendurado na entrada, o biombo gasto para esconder as rápidas mudanças de roupa – e assim: um único termo genérico, teatro, compreende tudo isto além dos lustres cintilantes dos teatros ricos.

[...]

No luxo do teatro de alta classe, tudo pode ser monoliticamente compacto enquanto que num teatro popular, bater num balde será a sonoplastia para uma batalha, farinha de trigo no rosto pode ser usada para realçar o branco do medo, o arsenal é ilimitado: o distanciamento, o cartaz, a exploração dos assuntos “quentes”, as danças, o ritmo, as anedotas locais, a exploração de acidentes, imprevistos, as canções, o barulho, a exploração de cada contraste, as abreviaturas do exagero, os narizes postiços, os tipo-clichês, as barrigas postiças.

Criticando o naturalismo e rechaçando o “ator moderno”, que, no seu entender, mais parecia um “leitor intelectual”, Meyerhold considerava que os elementos primordiais do teatro eram “a força da máscara, do gesto, do movimento e do enredo” (2008, p. 402). Para o encenador russo, a relação com o público deveria ser explícita,

²³¹ Segundo Daniel Furtado Silva, fundamentado nos textos de Josette Féral, o teatro performativo “se coloca claramente ao lado, à parte, ou à distância, da noção de representação” (SILVA, 2010, p.25).

mediante prólogos e outras exposições, para lembrá-lo constantemente de que estava no teatro (MEYERHOLD, op. cit., p.404).²³²

Para existir teatralidade, tem que haver certa cumplicidade com o público, ao mesmo tempo em que podem ser inventados novos expedientes, mesclando o familiar ao novo, de modo a tranquilizar e divertir o público com referências conhecidas e surpreendê-lo com atitudes inesperadas. O modo de ser da comédia e os procedimentos cômicos, que atentam contra a verossimilhança e a produção de ilusão, também podem ser plenos de teatralidade. Segundo Cleise Mendes (2008, p.58, grifos meus),

Parece-me [...] que uma das características marcantes do gênero cômico é **trazer o lúdico à flor da pele**, é a **explicitação de seus meios**, a opacidade dos procedimentos, a denúncia constante não só dos disfarces da plateia, mas das próprias máscaras que o dramaturgo utiliza para apontar esses disfarces. A técnica cômica está baseada numa **recusa da ocultação, da ilusão verista, mesmo nas formas mais realistas da comédia** [...]. Entre o comediógrafo e seu público há sempre uma espécie de pacto segundo o qual se aceita tacitamente a burla da verossimilhança.

Esse “brinquedo que imita a vida”, na expressão de Bergson, **se exhibe integralmente como artefato, jogo**, e por isso o espaço cômico é o pior lugar para cobrir de véus qualquer significação profunda e misteriosa.

O fato de termos utilizado na **Visita-Espetáculo** o teatro para falar de teatro e aproveitarmos, *dentro da cena final*, algum conteúdo do que foi exposto no 1º ato ou que tenha surgido da interação entre guias, atores e espectadores, durante o 2º ato, nos conduz à ideia de *metateatro*, o que já é um recurso pleno de teatralidade. Em vários momentos há essas referências ao que aconteceu um pouco antes, que reforçam e brincam com o que foi dito ou feito. Assim temos, logo que se inicia o 3º ato, as personagens femininas que voltam ao palco após terem supostamente ido ao banheiro nos bastidores. Nessa volta, com a mudança de iluminação, tornando tudo bastante escuro, elas não compreendem inicialmente que voltaram de onde haviam saído, e passam pelo corredor encostando e mesmo batendo no pano de fundo e falando alto, ou seja, usando equivocadamente um expediente que deveria permitir ao ator passar para o outro lado do palco sem ser percebido pelo público. Ao voltarem ao palco e Quinota reconhecer que estavam no local certo, apontando refletores e piano, elas aludem, de forma semi

²³² O texto citado de Meyerhold consta da 4ª edição dos Textos Teóricos de Meyerhold compilados por Juan Antonio Hormigón. Trata-se de “Barracón”, (em russo, Balagan), que significa barraca de feira.

improvisada (não há um texto definido a ser seguido aí), ao sumiço do “pessoal” que antes estava ali, e começam a perguntar-se se todos teriam saído, deixando-as trancadas, no escuro, com a probabilidade de haver assombrações etc. O interessante nesse momento é a reação do público, sobretudo dos mais novos, que em geral tendem a prosseguir com o jogo anterior, continuando a interagir, mesmo sentados nas cadeiras, com exclamações tais como: “estamos aqui!!!” ou fazendo ruídos que são convencionalmente atribuídos a fantasmas, para assustá-las.

Ao sentarem-se nas cadeiras, Benvinda logo menciona o rapazinho com quem acabara de flertar, para a alegria dos espectadores, que tudo haviam presenciado. Mais rebuliço. Há depois referências ao *causo* contado pela guia (já houve até um espectador que, ao ver Benvinda rasgando a carta, logo lembrou da história do “cheiro de papel picado” e falou a frase em voz alta, antes do Eusébio pronunciá-la); comentam também sobre o fosso e a iluminação, quando Fortunata confunde a luz dos refletores com óvnis e é impedida por Quinota de continuar andando perigosamente em direção ao fosso, e quando Eusébio refere-se com temor à luz que vai diminuindo de intensidade; há ainda o som da campainha que é tocada três vezes, como se apenas naquele momento fosse começar a cena, mas, trata-se, na verdade, de um aviso para que Juquinha encontre o seu Gouveia atrás de uma cortina na altura da plateia.

A teatralidade da cena aparece também nos gestos (de escutar, de fazer aparte) e nas marcações rítmicas e cheias de *gags*, algumas utilizando o piano para dar maior ênfase e brincar com o sincronismo entre gesto e som. Nesse jogo mais marcado, o espectador é mencionado, incluído, e se sente jogando junto o tempo todo, principalmente por haver passado meia hora em contato direto com os personagens. É clara a satisfação do público ao sentir-se mencionado na cena, ou quando um dos espectadores é destacado para servir de par romântico à Benvinda.

Mais para a frente, nas cenas, os atores-em-seus-personagens acabam também por representar não apenas os alunos, como acontece nas intervenções, mas o cidadão, ao referirem-se à cidade, suas belezas e suas mazelas. Há um jogo entre passado e presente, entre tradição e contemporaneidade, entre convenção e naturalidade que também constitui uma *meta-visita*. Afinal, o local do passeio é um teatro antigo (e a ideia de antiguidade é tão presente que várias pessoas chegam a referir-se ao Teatro como um museu), onde são encontrados personagens antigos e tradicionais, muito teatrais (“ninguém mais se veste assim, as pessoas da zona rural se vestem na moda”), mas que falam da atualidade, dos protestos contra o aumento da passagem de ônibus, do prefeito que tomou posse, do

pseudo-shopping da cidade, dos sinais de trânsito sempre quebrados. Assim a **Visita** permite aos espectadores um olhar lúdico e participativo, que é bem atual, ao mesmo tempo em que tenta construir com esse olhar uma aproximação à linguagem teatral do passado, de modo a dar sentido ao que poderia ser visto simplesmente como uma linguagem artística ultrapassada. O disfarce, a máscara, a tapadeira, a cortina, o alçapão, a campainha, são elementos teatrais da ordem do aparecimento e do desaparecimento, da transformação, do recorte (início e fim) no espaço e no tempo de um jogo cuja maestria é adquirida no campo ou na arquibancada, bastando, para isso, engajar o corpo e a imaginação.

O chamado “círculo mágico”, que, a princípio, delimitaria o espaço-tempo do jogo, é visto por Falcão (2016) como um elemento mediador entre o jogo e a realidade cotidiana, e não uma fronteira. Para referir-se ao nível de imersão que se pode chegar ao jogar videogames, Falcão criou o conceito de “controle”, que seria a ferramenta que faz com que o jogador possa permanecer ou sair do círculo mágico do jogo.²³³ É o controle que gerencia “a quantidade de atenção dispensada ao jogo e àquela dispensada aos elementos externos a este” (FALCÃO, Thiago, 2016, p.90). Para manter-se no jogo, o jogador deve evitar os estímulos externos, assim como no teatro em geral (seja ele tradicional ou contemporâneo), devemos desligar os celulares e suprimir qualquer outro estímulo para nos dedicarmos apenas à cena. Já no teatro popular, no teatro de rua, no teatro de feira, não existe essa “sacralidade”, e os estímulos externos são misturados aos estímulos do “jogo”, fazendo com que o acontecimento seja uma mistura de estímulos propostos pela ficção e estímulos comuns de uma vida corrente que segue. Como a guia preocupada com os alunos dispersos, que às vezes aproveitam a *paidia* reinante para conversar com mais liberdade entre si, os atores do teatro popular se esmeram em chamar a atenção dos espectadores, enquanto esses comem, bebem, brigam e flertam, mas sem deixar de rir de uma piada mais espirituosa ou assustar-se com os chamado “golpes” de teatro. Entendendo a relação entre público e cena na visita como a relação entre o teatro popular e seu público, percebemos que o lúdico dessa relação está mais próximo das brincadeiras na rua, jogos que você para a qualquer momento, e que se misturam à realidade das desavenças, dos machucados, dos cochichos, dos apelos da mãe ou do pai para entrar, da recusa em escutar esses apelos, mas que, no fim das contas, acabam

²³³ Esse conceito não tem nenhuma relação com a noção de “controle da cena” de Margarida Rauen (cf. p.221 dessa Tese).

prevalecendo, e, após várias entradas e saídas do jogo, muitos “estou de altos” (que significa, estar fora do jogo por algum tempo), uma hora este termina.

O jogo é, portanto, algo que todos entendemos e estamos quase sempre dispostos a praticar. Ele funda um mundo novo, ao mesmo tempo que é profundamente familiar. É a experiência da curiosidade, da diversão, do realizar algo por si mesmo, de superar obstáculos, de viver uma jornada, do acontecer. O engajamento de todo o ser a partir da imaginação, do limite das regras e dos lances dos outros jogadores, sejam eles antagonistas ou parceiros.

CAPÍTULO 6

DEPOIS DO JOGO: A PESQUISA DE RECEPÇÃO

Por mim, moraria lá
(Daniele, 14 anos, justificando porque gostaria que a atividade fosse mais longa)

O estudo do espectador de teatro está geralmente inserido nos estudos de recepção teatral. Mais recentemente, têm-se conjugado à pesquisa dos processos de recepção o estudo de meios para interferir nesse processo (mediação teatral e pedagogia do espectador). Os pesquisadores se perguntam quem são os espectadores, como eles apreendem/leem/fruem/participam (d)o espetáculo, os efeitos provocados no espectador pela obra (ou melhor, pelo relacionamento entre obra e espectador), o que lhes marca ao assistir este ou aquele trabalho cênico, como os espetáculos são recebidos a depender da expectativa existente e como continuam a ressoar no espectador depois de finalizada a apresentação; pensam o espectador e sua atividade usando ferramentas da psicologia, da sociologia, da antropologia,²³⁴ dos estudos literários,²³⁵ dos estudos culturais e da comunicação,²³⁶ da filosofia²³⁷; abordam as possibilidades de incrementar a recepção através de intervenções as mais diversas (mediação teatral), visando não apenas sensibilizar os espectadores e torná-los disponíveis para a experiência estética, como também prolongar seus efeitos para além do momento do espetáculo, reforçando a experiência.

O estudo de recepção realizado neste trabalho, como já foi dito, se relaciona ao modo como os participantes da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** vivenciaram a atividade como um todo. A principal ferramenta para registrar essa recepção foi o questionário aplicado alguns dias depois da sessão aos alunos e professores que dela participaram. Como instrumentos complementares, tivemos os registros em vídeo e fotográficos, além das observações registradas em caderno de campo por integrantes do grupo **Os Anfitriões**.

²³⁴ Cf. PAVIS, Patrice. *A análise dos espetáculos*. São Paulo : Perspectiva, 2005, p.213-285. Abordagem psicológica e psicanalítica (213-235); abordagem sociológica (237-255); abordagem antropológica e análise intercultural (257-285).

²³⁵ Cf. LIMA, Luiz Costa (org). *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979; ISER, Wolfgang. *O ato de leitura*. 2 vol. São Paulo : Editora 34, 1999 e MOSTAÇO, Edélcio. Uma incursão pela estética da recepção. *Sala Preta*, São Paulo, n. 8, 2008, p. 63-70.

²³⁶ Cf. FERREIRA, Taís. Estudos culturais, recepção e teatro: uma articulação possível? *Fênix: revista de História e Estudos Culturais*, Uberlândia: v.3, n. 4. Out/Nov/Dez 2006. www.revistafenix.pro.br.

²³⁷ Para abordar o espectador sob o viés da filosofia, há que se buscar filósofos que trabalhem no campo da estética, da hermenêutica, da fenomenologia, tais como Mikel Dufrenne, Hans-Georg Gadamer, John Dewey, Martin Heidegger, Merleau-Ponty, dentre vários outros. Os conceitos de experiência e experiência estética estão relacionados à recepção da obra de arte pelo espectador.

6.1. Os questionários para alunos e professores: identificação dos visitantes

A elaboração dos questionários se deu inicialmente em virtude da necessidade que senti em estabelecer um diálogo maior com os jovens e as crianças das escolas, de modo que propus às instituições um escambo: em troca de nosso trabalho, queríamos saber um pouco quem eram essas crianças e jovens, se tinham o hábito de ver teatro e como tinham experienciado nossa atividade: lembrariam de alguma informação? Dos personagens? Das cenas e intervenções? O que havia chamado atenção? Do que tinham gostado, do que não tinham gostado? Teriam alguma sugestão a fazer para que a atividade fosse mais interessante? A partir da leitura desses primeiros questionários, fui sentindo a necessidade de modificá-los, procurando incluir questões que levassem o aluno a refletir sobre algo que já havíamos notado ter sido importante em alguns testemunhos espontâneos. De modo que, ao longo da experiência, vários modelos de questionário foram testados.

Todos os modelos de questionários contêm cabeçalho com identificação, questões fechadas – que podem ser de múltipla escolha ou dirigidas (as questões dirigidas não são “de marcar”: nós damos algumas alternativas, mas há espaço para escrever, de modo que o aluno pode escrever uma ou mais ou até todas as alternativas e o que mais quiser no campo) – ou questões abertas, quando perguntamos a opinião do aluno, solicitamos comentários e sugestões ou pedimos que justifique uma escolha anterior. Minha motivação era apenas a necessidade de ter algo material para lidar posteriormente, nos relatos, relatórios e seminários de extensão, ou a ideia de que esses dados “algum dia” poderiam ser importantes²³⁸.

Em 2010 elaborei três tipos de questionário, sendo que o primeiro deles mostrou-se superior aos outros dois, por haver mais questões abertas e uma delas versar sobre o momento das intervenções dos atores. À época não fiz esta avaliação, achei que seria mais difícil de ser respondido, especialmente por crianças mais novas, e também mais difícil de analisar depois que tivéssemos uma quantidade maior. Na verdade, o que ficou patente é que, com exceção desse primeiro questionário, os outros dois modelos de 2010 não são muito úteis para as análises que farei aqui, pois continham poucas questões, sendo a maioria de múltipla escolha. Em 2011 elaborei mais três modelos de questionários. Em 2012, mais três, em 2013, mais dois, em 2014, mais dois. Os questionários para crianças até o 5º ano eram diferentes, especialmente na linguagem utilizada, dos questionários para jovens a partir do 6º ano, por isso em 2013 e 2014

²³⁸ Eu havia feito também uma pesquisa anteriormente, com os turistas, supondo que, ao recolher os dados sobre sua origem, local de hospedagem e por quais meios haviam sido informados sobre a **Visita**, eu poderia ter dados para ajudar, quem sabe, num estudo sobre o turista que vai a São João del-Rei, ou simplesmente perceber que hotéis, pousadas ou restaurantes estavam sendo mais eficazes ao convidar os turistas para o evento.

há dois modelos, um para crianças, outro para os jovens. Às vezes as diferenças de um para outro modelo são bem pequenas, uma questão a mais, uma questão a menos.

É importante deixar claro que, com essas mudanças nos questionários, raramente nos resultados o número de pessoas que não respondeu à questão é porque de fato ele/ela a deixou em branco; na maior parte das vezes, somam-se às pessoas que de fato não responderam, aquelas que não tinham como responder por não terem essa questão em seu questionário. Sempre que for importante delimitar o número total de questionários em que havia determinada questão, para que se saiba ao certo a porcentagem de pessoas que não respondeu, eu assinalarei.

6.1.1 Conhecendo os alunos das escolas: cabeçalho e hábitos culturais

No cabeçalho de todos os questionários que foram analisados (no total, 1408), há espaço para preencher a escola do aluno, o ano (antiga série) em que está, a idade, o e-mail, o nome. A partir de 2011, incluímos também o bairro e a data em que fez a **Visita**. Desses 1408 questionários, apenas 17 não estão identificados com os nomes, 40 deles não identificaram as idades, 45 não preencheram o ano na escola e 396 não preencheram o bairro. O e-mail só foi informado por 515 alunos. O nome da escola foi informado por todos. Entre 2010 e 2014, foram realizadas sessões com a aplicação de questionários para 24 escolas diferentes, sendo cinco de outros municípios de Minas Gerais e as restantes de São João del-Rei. Três escolas de São João del-Rei foram mais assíduas, a Escola Estadual Dr. Garcia de Lima, que esteve presente em 8 sessões, com alunos do Ensino Médio e das primeiras séries do ensino fundamental, a Escola Estadual João dos Santos, que participou de 6 sessões, com alunos do 6º ano do ensino fundamental ao 1º ano do ensino médio e a Escola Estadual Aureliano Pimentel, que também participou de 6 sessões, para alunos do 2º, 3º e 5º ano do ensino fundamental.

Dos questionários preenchidos com as idades, temos uma maioria com 14 anos (253), seguidos por 221 jovens com 15 anos. No total, foram 95 crianças entre 6 e 8 anos (46 meninas, 49 meninos); 462 entre 9 e 12 anos (243 meninas, 217 meninos); 599 adolescentes entre 13 e 15 anos (361 moças, 226 rapazes); 211 entre 16 e 19 anos (99 moças, 108 rapazes), e apenas uma mulher (estudante do Conservatório) com 49 anos.²³⁹ Temos, portanto, o total de 557, ou 40,7% de crianças (até 12 anos) e 811, ou 59,3% de adolescentes e adultos, descontando as 40 pessoas que não informaram a idade. Não foi possível identificar o gênero de 18 pessoas. De resto, foram 771 do sexo feminino e 619 do sexo masculino. Ignoramos se há, dentre os

²³⁹ Lembrando que a diferença entre a soma dos gêneros de cada idade e o total apresentam diferenças porque nem todos colocaram os nomes, e não havia campo para a declaração do gênero.

respondentes, pessoas transgênero. Pela tabela abaixo, nota-se a preponderância de adolescentes do sexo feminino:

Faixa Etária	Feminino	Masculino	Feminino %	Masculino %
6 a 8 anos	46	49	3,4%	3,6%
9 a 12 anos	243	217	18%	16%
13 a 15 anos	361	226	26,8%	16,8%
16 a 19 anos	99	108	7,3%	8%

A maior quantidade de alunos pertencia ao 9º ano (429 alunos), seguidos do 1º ano do ensino médio (232) e do 5º ano do ensino fundamental (213 alunos). A grande maioria mora em São João del-Rei (86,5%) e em municípios pertencentes à microrregião de São João del-Rei região (7%). Apenas 6,5% vieram de cidades mineiras um pouco mais distantes (Papagaios, Santa Luzia e Perdões).

Com relação aos hábitos culturais, os resultados foram os seguintes: Das 1300 pessoas que responderam sobre sua frequência de ida ao Teatro Municipal de São João del-Rei, 66% disseram que vão pouco ou às vezes; 7,7%, que vão com frequência; 26,3%, que não vão nunca. Tratava-se de uma questão fechada, de múltipla escolha, em alguns questionários, e fechada, mas sem múltipla escolha, em outros.

Abaixo, uma tabela que compara as respostas de 606 pessoas (43% do total) que responderam à questão sobre com quem vai ao Teatro Municipal (a questão não existia em todos os questionários). Como era uma questão aberta, fiz a tabela a partir das respostas mais comuns. Muitas pessoas escreveram mais de uma resposta (por exemplo: minha mãe ou a escola), o que faz com que o número de respostas seja maior do que o número de pessoas que respondeu. Calculei a porcentagem tendo como valor total a quantidade de respostas, e não a quantidade de pessoas, para não dar um resultado superior a 100%.²⁴⁰

Quem te leva / com quem vai ao Teatro Municipal?	Quantidade de menções	Porcentagem em relação ao número de respostas dadas	Porcentagem em relação ao número de respondentes
Mãe	228	27,5%	37,6%
Escola	191	23%	31,5%
Pai	145	17,5%	23,9%
Amigos	73	8,8%	12%
Família	71	8,6%	11,7%
Outros	54	6,5%	8,9%

²⁴⁰ Infelizmente tive este problema em todas as questões em que as pessoas podiam dar mais de uma resposta (a maioria), pois o formulário eletrônico calcula automaticamente o valor da porcentagem de acordo com as fichas preenchidas, ao invés de ter como total o número de respostas dadas, que será sempre maior, principalmente quando a pergunta é aberta e depois fazemos a análise a partir das respostas mais frequentes.

Ninguém me leva/ vou sozinho	27	3,2%	4,5%
Tios, tias	22	2,7%	3,6%
Primos, primas	9	1,1%	1,5%
Colegas	5	0,6%	0,8%
Namorada/namorado	4	0,5%	0,7%
Total	829	100%	132,2%

Pela tabela podemos ver que a maioria dos alunos vai ao Teatro na companhia (ou levado pela) mãe, em primeiro lugar, ou pela escola, em segundo, com maior frequência. Ao analisarmos separadamente, porém, as crianças de até 12 anos e os adolescentes, vemos que, enquanto a mãe é apontada por 51,2% das crianças e a escola, por 32,8% delas como responsáveis por sua ida ao Teatro, na adolescência isso se inverte: 31,4% dos adolescentes apontam a escola como principal responsável por sua ida ao teatro; a mãe, com 28,2%, fica em segundo lugar.

O segundo gráfico mostra os dados referentes às respostas de 643 pessoas, o equivalente a 45,67% do total. Esta questão também não existia em todos os questionários e era aberta. O gráfico foi elaborado da mesma maneira que o anterior, e as porcentagens também foram calculadas segundo o número total de respostas (810 respostas).

Geralmente quando você vai ao TM é para assistir que tipo de evento?	Quantidade	Porcentagem em relação ao número de respostas dadas	Porcentagem em relação ao número de respondentes
Peças de teatro	313	38,7%	48,7%
Comédias	154	19%	24%
Balé, dança	78	9,6%	12,1%
Apresentações musicais	70	8,6%	10,9%
Formaturas	54	6,7%	8,4%
Apresentações de parentes e amigos	28	3,5%	4,4%
Todos, vários, apresentações em geral	26	3,2%	4%
Apresent. infantis (peças, palhaços, mágica, animação, marionetes)	25	3%	3,9%
Outros	15	1,9%	2,3%
Quando eu me apresento	15	1,9%	2,3%
Felit (Festival de Literatura) e Inverno Cultural	9	1,1%	1,4%
Visitas e aula de teatro ²⁴¹	9	1,1%	1,4%
Eventos religiosos	5	0,6%	0,85
Peças escolares	5	0,6%	0,85
Palestras	4	0,5%	0,6%
Total	810	100%	125,5%

²⁴¹ Monitores ligados ao **projeto Arte por toda a parte** do grupo teatral ManiCômicos ministravam oficinas de teatro em vários pontos da cidade (como salões paroquiais, escolas e outros). Um desses pontos era o Teatro Municipal. A aula ocorria uma vez na semana. Além da Visita-Espetáculo, o grupo ManiCômicos também realizava visitas ao teatro para seus alunos.

Dos eventos musicais informados de modo mais específico, nota-se que os mais populares são concertos de banda (algumas pessoas mencionaram especificamente a banda do exército), concertos em geral, música erudita (falou-se em óperas, sinfonias, recitais de piano e violino, orquestras, coral). Não houve menção específica a shows de rock ou música popular, mas quatro pessoas mencionaram show, contra 23 que mencionaram concertos e outras formas de música erudita e 18 que mencionaram concertos de bandas. Mencionaram ainda apresentações do conservatório, de música Gospel e gravações de música ao vivo.

Muitas crianças adjetivaram as peças de teatro, dizendo que vão ao teatro para ver peças interessantes, engraçadas, divertidas; houve quem falasse em drama, em peças de aventura, de susto e romances. Das pessoas que declararam que vão ao teatro para se apresentar, quatro disseram fazer música (orquestra, violão, coral, violino); duas apresentam com o curso de dança; outras falam em “atuar” ou “apresentar”, sendo que uma mencionou apresentar com a escola, e outras duas, com o projeto **Arte por toda a parte** dos **ManiCômicos**.

É importante esclarecer que uma turma de 14 alunos do 2º ano do ensino Fundamental, que participou da **Visita** em 2011, escreveu as mesmas respostas em quase todo o questionário, pelo hábito de elaborarem juntos uma resposta para toda a turma, registrada no quadro pela professora para que todos copiassem. Isso aumentou em 14 vezes a resposta “formatura” e “apresentação de parentes e amigos”, sem que saibamos o quão adequada terá sido essa resposta para cada um deles. Por causa de respostas como essa, os monitores do **Programa Teatro, Memória e Patrimônio Cultural** passaram a *aplicar eles mesmos os questionários*, ao invés de deixar com professores e professoras.

Seis pessoas disseram que vão ao teatro para visitas e passeios como esse, e três disseram fazer teatro lá uma vez por semana. Cinco se lembraram de dizer que vão ao teatro quando há espetáculos do Inverno Cultural da UFSJ, e outras três, que vão para participar do Festival de Literatura (FELIT) que ocorre uma vez por ano.

Perguntamos também se os visitantes já tinham assistido espetáculos de teatro na rua ou outro lugar que não um teatro, e dos 620 (55% do total que respondeu a esta questão) que responderam positivamente, 583 especificaram onde, conforme a tabela abaixo:

Onde você já assistiu peças?	Quantidade	Porcentagem 1	Porcentagem 2
Ao ar livre (ruas, praças, em frente à igreja, no bairro etc)	343	49,7%	58,8%
Na (sua própria) escola	124	18%	21,3%
Em uma escola, colégio, universidade	45	6,5%	7,7%
No ManiCômicos (Galpão)	41	6%	7%
Na igreja	28	4%	4,8%

No Inverno Cultural	8	1,2%	1,4%
No Conservatório (teatro)	6	0,9%	1%
Em outra cidade, estado, país	69	10%	11,8%
Outro local - TV, internet, circo, festas de aniversário, quartel, garagem, clube, na oficina de teatro, em galpões, em casa ou na casa de parentes (brincadeiras de teatro), cinema, shopping, loja e “outros lugares”.	26	3,7%	4,2%
Total	690	100%	118%

É importante lembrar que algumas pessoas indicaram mais de um local. Dos que falaram ter assistido peças em outras localidades, 15 mencionaram Belo Horizonte, 11, Tiradentes, 6, São Paulo e 4, Rio de Janeiro. Os países mencionados foram Espanha, Cuba e Argentina. Outros estados mencionados: Santa Catarina, Pernambuco, Rio Grande do Sul e Mato Grosso. Os demais locais eram outros municípios de Minas Gerais e distritos de São João del-Rei.

Na questão seguinte, quisemos detectar o lazer de preferência dentre as quatro opções indicadas, que foram: teatro, cinema, show de música e esportes. Os resultados foram os seguintes: das 1128 pessoas que responderam este item, houve 1953 respostas (pois muitos assinalaram mais de uma resposta). No total, 606 mencionaram cinema, o que equivale a 31% das menções; 485, show de música, equivalendo a 24,8% das menções; 437, esportes, equivalendo a 22,35% das menções e 427, ou 21,8%, mencionaram teatro. Cinco pessoas não escolheram nenhuma das atividades sugeridas. Fiz uma tabela para saber ao certo quantas pessoas escolheram apenas uma opção (e qual), e quantas escolheram duas ou mais (e quais):

Qual tipo de lazer você prefere?	Quantidade	Porcentagem
Cinema	204	18,1%
Esportes	184	16,3%
Show de música	152	13,5%
Teatro	100	8,9%
Todos esses	124	11%
Teatro e cinema	77	6,8%
Cinema e show de música	66	5,6%
Teatro, cinema e show de música	60	5,3%
Cinema e esportes	40	3,6%
Show de música e esportes	35	3,1%
Teatro e show de música	29	2,6%
Teatro, cinema e esportes	21	1,9%
Cinema, show de música e esportes	15	1,3%
Teatro e esportes	10	0,9%
Teatro, esportes e show de música	6	0,6%
Outro	5	0,5%
Total	1128	100%

A partir desta tabela podemos inferir que, dos que fizeram apenas uma opção (640 alunos), 31,8% escolheram cinema, 28,8%, esportes, 23,8%, show e apenas 15,6%, teatro. Só para se ter uma ideia de que tipo de público escolheu *apenas teatro*, verifiquei que: 66,3% é do sexo feminino, sendo 38,9% meninas entre 6 e 12 anos e 27,4% moças de 13 a 19 anos; 33,7% é do sexo masculino, sendo 23,2% meninos entre 6 e 12 anos e 10,5% rapazes entre 13 e 19 anos.²⁴² Considerando somente os 619 respondentes com idade declarada que escolheram apenas uma opção (471 escolheram mais de uma), temos os seguintes resultados: as meninas preferem cinema; teatro fica em segundo lugar; os meninos, cinema e esportes (51 optaram por cinema e 48 por esportes), teatro ficando em terceiro lugar; as moças preferem show de música, depois cinema e, só então, teatro; os rapazes preferem esportes em disparado, seguido de cinema, show e, por último com apenas 5,4% da preferência nesse grupo, teatro.

Segundo a tabela:

Sexo/Faixa Etária	Cinema	Teatro	Show	Esportes
Meninas até 12 anos	44,4%	31,6%	17,9%	6%
Meninos até 12 anos	39,8%	17,2%	5,5%	37,5%
Moças até 19 anos	31%	14,2%	47,8%	7%
Rapazes até 19 anos	17,8%	5,4%	18,9%	57,8%

Nota-se por esta tabela que o grupo dos rapazes é o que menos se interessa por teatro, que ficou mais de dez vezes abaixo de esportes, enquanto no grupo das meninas até 12 anos, esportes fica mais de cinco vezes abaixo de teatro. O que podemos inferir daí é que o esporte enquanto lazer não é muito apreciado nem por meninas nem por moças, que trocam o cinema pelo show de música quando crescem, e é cada vez mais apreciado pelos rapazes, que diminuem sua preferência por cinema e (muito!) por teatro e passam a apreciar mais shows de música. Essas tendências me parecem ter relação com a mentalidade conservadora e machista da sociedade, que vê o esporte como uma área ainda majoritariamente masculina, na qual os rapazes competem entre si e se exibem para as mulheres, enquanto essas trocam as diversões em que usam mais a imaginação (cinema e teatro) pelos shows de seus ídolos, onde vão para se divertir socialmente e namorar. Tido como diversão de adultos, velhos ou crianças, e distante da exibição da masculinidade dos rapazes, o teatro cai muito na preferência dos jovens da cidade.

²⁴² Para fazer este cálculo, tive de excluir 21 respondentes que não declararam a idade. O total de respondentes que preferiu apenas uma opção é, portanto, de 619 pessoas.

Há algumas diferenças, mas não muitas, dentre os 471 respondentes com idade declarada que escolheram mais de um tipo de lazer como favoritos. Dentre esses, 42,1% de moças, 20,7% de meninas, 19,8% de rapazes e 17,4% de meninos não conseguiram escolher um ou dois, mas escolheram como preferidos *todos* os tipos de lazer. Dos que escolheram dois ou até três tipos, temos:

Sexo/Faixa Etária	Cinema e outros	Teatro e outros	Show e outros	Esportes e outros
Meninas até 12 anos	39,3%	35%	15,7%	10%
Meninos até 12 anos	37,2%	23,9%	8,8%	30,1%
Moças até 19 anos	34,3%	27%	32,7%	6%
Rapazes até 19 anos	26,8%	9,8%	31,7%	31,7%

Por essa tabela vemos ainda uma forte rejeição ao esporte por parte de meninas e moças, mas um pouco menos de discrepância com relação aos outros tipos de lazer (muitas moças que escolheram show também escolheram teatro e cinema), bem como uma maior atração pelo cinema por parte de todos os grupos (ainda que o esporte continue ganhando entre os rapazes, quase empata com o cinema). Quando mais de um tipo de lazer é selecionado, o teatro melhora sua posição em todos os grupos.

Uma das conclusões a que cheguei é que, caso esse questionário não tivesse sido aplicado por um grupo de teatro e logo depois de uma atividade que angariou a simpatia e o entusiasmo da maioria, provavelmente o teatro, como opção de lazer, seria ainda menos citado. Não se trata de uma suposição abstrata, pois sabemos o quanto crianças, e até mesmo adolescentes, se sentem constrangidos ou na obrigação de corresponder ao que se espera deles, além de, com certeza, muitos deles terem ficado mais dispostos a gostar de teatro após a atividade. Tanto é assim, que recebemos as seguintes respostas à questão sobre o lazer de preferência (que, volto a dizer, era fechada, mas não era de múltipla escolha):

- Pedro, 17 anos: “Cinema, música e agora mais ainda teatro”. Ao final, declarou ser o seu sonho “fazer artes cênicas”;
- Elaine, 15 anos: “Cinema. Agora comecei a gostar de teatro”.
- Daniel, 15 anos: “Cinema e agora teatro”. Disse também ter ficado com mais vontade de ir ao teatro “porque essa visita me fez gostar”.

6.1.2. Conhecendo os professores das escolas

Os questionários dos professores e demais responsáveis por acompanhar os alunos na **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** eram bem menores e mais simples, a começar pelo

cabeçalho. Mesmo assim, tivemos muitos problemas em obter as respostas dos professores, que às vezes demoravam muito a nos retornar e, muitas vezes, nunca retornaram, apesar de nossos inúmeros pedidos. Infelizmente, este é apenas mais um pequeno indício sobre a vida atribulada que levam os professores em nosso país. Não levando em consideração professores que não responderam o questionário por já o terem feito anteriormente quando acompanharam outra turma, nossa defasagem foi grande: dos 94 professores e acompanhantes que passaram pela atividade, apenas 54 (o equivalente a 57,4%) dos professores – ou seja, um pouco além da metade –, nos devolveu o questionário respondido.

A maior parte dos questionários foram respondidos por professores, apenas quatro foram preenchidos por outros funcionários (uma secretária, uma bibliotecária, uma intérprete de libras e uma coordenadora pedagógica). Dentre esses professores, dois deles não colocaram que disciplina(s) ministram, e os demais dão aulas de acordo com a tabela abaixo, sendo que tem uma professora que ministra artes, geografia e sociologia (ex-aluna do curso de licenciatura em teatro, já lecionava na área de geografia); uma que dá aulas de inglês, comunicação e sociabilidade e uma que dá aulas de matemática e artes. Os outros são professores regentes (de todas as disciplinas, nos primeiros anos do ensino fundamental) ou ministram apenas uma disciplina.

Vide a tabela:

Disciplina ministrada	Quantidade	Porcentagem
Todas (1° ao 5° ano)	17	32,1%
Artes	8	15,1%
Língua Portuguesa / literatura	7	13,2%
Geografia	4	7,5%
Teatro*	3	5,6%
Ciências / biologia	3	5,6%
Comunicação	3	5,6%
Matemática	3	5,6%
Educação física	1	1,9%
História	1	1,9%
Inglês	1	1,9%
Sociabilidade	1	1,9%
Sociologia	1	1,9%

*Uma delas dá aulas no Conservatório e outras duas em projetos das escolas

Com relação aos níveis de ensino, responderam os questionários professores e professoras de acordo com a tabela abaixo:

Série (ano) em que leciona:	Quantidade	Porcentagem
9º ano do EF	17	21,3%
1º ano do EM	15	18,8%
5º ano do EF	10	12,5%
6º ano do EF	9	11,3%
7º ano do EF	7	8,7%
3º ano do EM	7	8,7%
8º ano do EF	6	7,5%
4º ano do EF	4	5%
2º ano do EM	3	3,8%
2º ano do EF	1	1,2%
3º ano do EF	1	1,2%

Sobre os hábitos culturais destes professores, perguntei apenas a frequência de ida deles ao Teatro Municipal e o costume em assistir a espetáculos teatrais. O resultado foi o seguinte: Seis professores disseram ir muito ao teatro, dois disseram ir muitas vezes, nove disseram ir às vezes e dois, nunca. Esses que disseram nunca ir, não moram em São João del-Rei. Dos que disseram ir sempre, uma é professora de teatro (formada na licenciatura da UFSJ, e à época dava aulas no Conservatório); um, de língua portuguesa; uma de artes e três são professoras das séries iniciais do Ensino Fundamental. Entretanto, essa questão só existiu no questionário dos professores para o ano de 2011. A partir de 2012, a questão foi trocada pelo hábito em assistir espetáculos de teatro. Apenas uma professora e um professor (ambos de geografia, da mesma escola) disseram nunca assistir a espetáculos teatrais; seis disseram ir com frequência a espetáculos de teatro, sendo que, dentre eles, três são professores de artes (duas professoras e um professor, sendo o professor antigo agitador cultural da área teatral na cidade e uma das professoras licenciada pelo curso de teatro da UFSJ); uma é intérprete de libras; uma é professora de inglês e a outra é professora regente (todas as disciplinas). Os demais disseram ir às vezes assistir espetáculos teatrais, como na tabela abaixo:

Você costuma assistir a espetáculos teatrais	Quantidade	Porcentagem
Com muita frequência	6	16,2%
Às vezes	29	78,4%
Nunca	2	5,4%

Como bem registrou Leonel Carneiro (2016, p.85), “mesmo entre os professores, que são tidos como mediadores do conhecimento do mundo, ir ao teatro não é algo tão comum.”

Ainda assim, São João del-Rei segue sendo uma cidade pequena que tradicionalmente valoriza a atividade artística e que possui, além do Teatro Municipal, alguns auditórios que também servem como palco para apresentações de música e teatro (em colégios, na universidade e no Conservatório), além do espaço do Teatro da Pedra e da Sala Preta do curso de Teatro da UFSJ. Além disso, tanto os alunos e professores do Curso de Teatro, como os integrantes do Teatro da Pedra e dos grupos amadores, apresentam espetáculos teatrais e performances nas ruas da cidade. Assim, o hábito de ir ao teatro em São João del-Rei, embora não seja muito comum (especialmente nas classes com menor poder aquisitivo), também não é raro, nem visto como algo muito diferente. A cidade ainda mantém uma tradição cultural que não ficou restrita a uma elite, graças ao que restou do movimento de teatro amador, das atividades teatrais da universidade e do Teatro da Pedra e das orquestras sacras (Lira São-joanense e Orquestra Ribeiro Bastos, já bicentenárias), da Sociedade de Concertos Sinfônicos (desde 1930), das bandas de música (Como a Teodoro de Faria, existente desde 1902) e demais formações musicais que têm o Conservatório Estadual Padre José Maria Xavier como centro irradiador, além do Curso de Música da UFSJ.²⁴³

6.1.3. Respondendo os questionários... em sala de aula!!

Só estive presente uma vez durante a aplicação dos questionários; este era um dos poucos momentos do **Programa** que eu não acompanhava diretamente. Mas, pelo feedback que tive dos monitores, percebo que este momento era o que os alunos mais se sentiam realizando uma tarefa escolar, já que na maioria dos questionários pedíamos, além das questões sobre hábitos ou mais opinativas, que escrevessem tudo o que lhes tivesse marcado de cada fase da **Visita**. Depois, percebendo o quanto isso se lhes assemelhava a uma prova (pela ideia de que lhes fossem julgar a partir das respostas) e o quão maçante lhes parecia, reelaborei os questionários para que mencionassem ao menos um elemento de que se lembrassem referente a cada item em aprendido. Apenas no último ano da atividade mudei novamente essa questão, passando a pedir que dissertassem sobre o que quisessem, sem necessariamente passar por todas as etapas. A questão, que desde 2011 solicitava-lhes que falassem do que se lembravam da fachada, da história do Teatro Municipal, da história do teatro amador, da cabine de luz e da caixa cênica, indicando pelo menos um elemento de cada item, tornou-se apenas essa: “Na

²⁴³ O portal **São João del-Rei Transparente**, criado e mantido pela empresa **Atitude Cultural**, constitui uma fonte confiável e bastante completa para se conhecer a tradição cultural de São João del-Rei. A partir do endereço <https://saojoaodelreitransparente.com.br>, é possível acessar informações, artigos, fotos e notícias sobre as orquestras, bandas, grupos de teatro, grupos de dança e outros.

Visita-Espetáculo, você teve acesso a informações históricas, técnicas e sobre a linguagem do teatro; fale um pouco de algo que você se lembre e diga por que te marcou”.

Essas alterações foram feitas porque percebi que alguns alunos, que se esmeravam em detalhes para dar conta dessas questões (que apareciam em primeiro lugar nos questionários), acabavam não escrevendo direito sobre o que mais me interessava saber, que dizia respeito às intervenções, às cenas, aos personagens. Aos poucos, fui dando mais ênfase à parte teatral e menos ênfase à recepção das informações.

Apesar dos monitores estarem constantemente lembrando aos alunos de que o preenchimento dos questionários não era nenhum tipo de teste, mas apenas uma pesquisa do grupo, e que era muito importante colocar só o que eles lembrassem de fato e, principalmente, que fossem sinceros em suas opiniões, não há como negar que suas narrativas – pequenos comentários, depoimentos, justificativas às questões propostas – não são isentas da consciência do lugar de onde falam, a escola, e nem para quem falam, os artistas de teatro (mas que também representam o ensino, seja por virem da universidade como professores e estudantes, seja por estarem em parceria com a escola). Por conta disso, é impossível saber o quanto as palavras de cada respondente expressam sua experiência interior, e o quanto estão coloridas com o desejo de agradar ou *acertar*, procurando corresponder ao que se espera dele na escola – e pelo qual é constantemente julgado -, e buscando, ao mesmo tempo, responder positivamente à equipe do projeto universitário que lhe proporcionou o passeio.

Uma grande parte dos alunos, mesmo tendo respondido o questionário de forma muito econômica, *fez questão de apontar o fato de ter aprendido algo novo*, assim como não deixa de avaliar *positivamente as intervenções e a cena teatral*.²⁴⁴ De fato, embora não haja nenhuma questão perguntando diretamente se o respondente considera que aprendeu algo, 295 respondentes, o que equivale a 21% do total, declara literalmente em algum campo de seu questionário que aprendeu algo ou passou a ter mais conhecimento com a atividade. Destes, 132 fazem essa declaração ao justificarem porque consideram que sua visão sobre teatro mudou após participarem da **Visita**. Os outros 163 afirmam isso em outros campos.

Por outro lado, há alguns poucos questionários que foram respondidos de modo intencionalmente *blasé* ou até mesmo com certa agressividade, como se o respondente estivesse

²⁴⁴ Os discursos “corretos” (como “eu aprendi muita coisa que eu não sabia e o que sabia aprendi mais”, “eu pude conhecer mais sobre a sua história e nosso patrimônio”) se mesclam às exclamações espontâneas com relação a esse “descortinar” (“não imaginava que havia tanta coisa para se ver”, “vi que a iluminação é muito importante”) e à vivência lúdica promovida pela teatralização da situação de aprendizagem, ao jogo entre situação concreta e ficção (“espero que quando eu voltar ao teatro os personagens ainda estejam lá”, “é muito bom estar no meio de atores, pessoas que são muito aplaudidas”).

aproveitando o espaço para protestar ou simplesmente fazer graça, escrevendo palavras e coisas sem sentido. Como não foram respondidos de modo adequado, é difícil saber o motivo do descontentamento, ou seja, se houve de fato o intuito de desmerecer o trabalho, ou se revelam o desgosto por ter que lidar com a tarefa de responder a um questionário, tarefa que, dentro do contexto escolar, dificilmente será encarada como um momento de rememoração prazerosa, mas talvez como uma prova que “não vale nota”, ou seja, um documento que se pode ridicularizar impunemente.²⁴⁵ Encontrei nos questionários pouquíssimas críticas e algumas sugestões, sendo que a maioria das sugestões diz respeito a aumentar o tempo da atividade, seja para assistir mais cenas, conhecer mais lugares no teatro ou simplesmente ficar mais tempo fora da escola.

Uma grande parte dos alunos responde ao questionário de forma apressada, seja por preguiça/dificuldade em parar para relembrar, refazendo mentalmente a trajetória e as emoções, seja por dificuldade/preguiça em colocar sua experiência em palavras. No meu entendimento, essa falta de empenho em rememorar e registrar no papel consiste num sintoma claro de que o aluno médio não se encontra estimulado o bastante para entrar em contato consigo mesmo, pensando e escrevendo sobre suas experiências, de modo a expressar seus pensamentos, sentimentos, emoções, percepções. Talvez até conseguisse fazê-lo em uma conversa, mas a necessidade de expressão por meio da escrita pode constituir um obstáculo para muitos. Nesse sentido, me parece que a escola em geral pouco incentiva a reflexão sobre a experiência, não desenvolvendo a capacidade de observação e muito menos a capacidade de expressão escrita do aluno. O resultado são jovens que não têm a mínima paciência para pensar, lembrar e escrever, com pouca capacidade crítica e de expressão de sua experiência (ao menos por meio da escrita!). Afinal, desde que começamos a ir até a escola para aplicar os questionários, a partir

²⁴⁵ Dos 1408 questionários respondidos, apenas quatro, respondidos por quatro alunos diferentes (três do sexo masculino e um ignorado, dois do 8º e dois do 9º ano, dois com 13 e dois com 16 anos), demonstraram desagrado quase total com a atividade. Um deles disse que a **Visita** deveria ser menor porque é chata, dizendo também não ter gostado muito das intervenções e não gostar de teatro em geral; entretanto, esse mesmo respondente disse também que a parte da cena havia sido “legal e interessante”. O segundo disse que havia gostado “mais ou menos” das intervenções, que os personagens eram “da roça e muito bobos” e que não havia se interessado por nenhuma informação, mas que a atividade deveria ser mais longa para ele perder aula. O terceiro, que foi muito colaborativo nas questões sobre o aprendizado de informações, disse, no entanto, que tudo havia sido muito “sem graça” e que havia ido à **Visita** por obrigação. Ao falar sobre as cenas, acabou cedendo um pouco; disse que foi “legal mais [sic] um pouco chato tinha horas que era sem graça!!!”. O quarto foi o mais agressivo, incluindo ofensas, ao chamar uma das atrizes de “feiosa” e salpicar o questionário com palavras. Ao ler este questionário, pedi que o monitor voltasse à escola para solicitar ao aluno que respondesse outra vez, com seriedade; no entanto, nunca descobrimos quem havia sido o autor desse questionário; disseram-nos que o jovem havia colocado o nome de outro colega, com um sobrenome diferente. Apesar de tudo, o estudante disse que seria bom aumentar a peça para um melhor entendimento e que os personagens eram engraçados. Mas arrematou com a seguinte frase: “Vá pro inferno!”

de meados de 2011,²⁴⁶ era-nos dado o tempo de uma aula inteira (50 minutos), tempo suficiente para estabelecer contato com experiência da **Visita** e responder às questões.²⁴⁷

Outro obstáculo ao nosso acesso à experiência do aluno, sobre o qual comentei antes, é o método que se utiliza nas séries iniciais em que as respostas são decididas em conjunto, gerando uma padronização que não tem sentido para a pesquisa de recepção.

Um pouco mais sério (para a escola) do que a resposta-padrão, mas que comprometeu menos questionários do que ela, a “cola” aparece como outro sintoma do nosso sistema escolar, impedindo o aluno que copia a entrar em contato consigo mesmo e responder o questionário com suas próprias palavras e reflexões. De modo que, ao lado de questionários plenos de descrições e relatos de vivências, temos questionários cheios de lacunas. No processo de análise dos questionários, verificamos que pelo menos 10,5% (148 questionários) foram preenchidos de forma particularmente negligente, deixando muitos campos em branco. Infelizmente não tivemos tempo de conferir a quantidade de questionários preenchidos com bastante detalhes, o que exigiria uma nova conferência de 1021 questionários – os 1408, diminuídos dos 148 e de todos os modelos de questionários em que há poucas questões discursivas (2,3 e 4). O certo é que, em sua maioria, os alunos eram bem concisos nas respostas, mas, em geral, preenchiam se não todos, ao menos 80% dos campos.

6.2. O FormSUS

Como já mencionado na introdução, o FormSUS é um serviço de criação de formulários online, um

software desenvolvido pelo DATASUS – Ministério da Saúde (MS), [...] desenvolvido para dar agilidade, estruturação e qualidade ao processo de coleta e disseminação de dados pela Internet.

O FormSUS tem suas bases de dados hospedadas nos servidores do DATASUS no Rio de Janeiro e foi desenvolvido inicialmente para atender aos órgãos do Ministério da Saúde e ao Sistema Único de Saúde (SUS), mas hoje é utilizado por outros órgãos de governo, inclusive no meio acadêmico, para fins de pesquisa. (AFFONSO, Luiz Carlos, 2012, p.61)

²⁴⁶ Em 2010 e até junho de 2011 os questionários eram aplicados pelos próprios professores das escolas. Os monitores da **Visita-Espetáculo** apenas combinavam um dia para busca-los.

²⁴⁷ Como eu havia pedido aos monitores que orientassem a atividade tentando ao máximo não interferir, apenas tirando dúvidas sobre o preenchimento dos questionários e esclarecendo sua função, de modo a não serem tratados como algum tipo de prova, não poderia haver nenhum tipo de memorização coletiva nesta fase. Entretanto, quando os alunos queriam relembrar os nomes dos personagens, os monitores respondiam, pois estávamos, a essa altura, mais preocupados em que os alunos fossem sinceros em sua avaliação do que verificar o que haviam guardado na memória.

A utilização da tecnologia do FormSUS foi a solução encontrada para poder isolar variáveis e, assim, compará-las entre si com relação ao item que me interessava analisar (como procedi ao comparar idades e gêneros com relação ao lazer de preferência); além disso, ela foi extremamente importante para analisar as respostas discursivas, percebendo, nelas, as semelhanças, e podendo também expô-las quantitativamente. O procedimento para chegar nos resultados quantitativos é, no entanto, bastante trabalhoso, pois inclui a verificação de todas as respostas discursivas de cada item que se quer analisar, a transformação dessas em uma listagem com as respostas mais frequentes para incluir no formulário como questão fechada (em que só se pode assinalar uma resposta ou, o que é mais comum no caso dos meus questionários, em que se pode assinalar várias respostas) e, finalmente, a busca de todos os questionários que contêm a questão respondida para poder assinalar as respostas nas novas questões fechadas, em um questionário por vez. Para se ter uma ideia do trabalho, de um questionário em papel que continha, no máximo, 35 questões, incluindo os campos de identificação (7 de cabeçalho, 2 questões de escolha única, uma questão fechada de escolha múltipla, uma em que havia 5 itens para se comentar e 8 questões abertas, sendo algumas divididas em duas ou até três questões, outras, pedindo para justificar), criei um formulário com 175 campos! Desses, 42 consistem em questões extras com o objetivo de detectar em cada questionário informações interessantes que não haviam sido solicitadas, tais como:

- Este respondente afirmou ter sido a primeira vez que foi ao teatro?
- Este respondente afirmou não gostar de teatro?
- Este respondente afirmou ter desejo de fazer teatro?
- Este respondente mencionou a beleza/charme de um ator/atriz como foco de interesse?

Enfim, ao ler e reler esses questionários fui verificando que havia neles informações importantes que não funcionavam diretamente como respostas a nenhuma das questões formuladas, constituindo-se em informações “a mais” transmitidas pelos respondentes. No entanto, devido à relevância dessas informações como meio de conhecimento dos respondentes e/ou de sua experiência na **Visita**, mostrava-se importante identificá-las e assinalar o quanto elas apareciam. Essas questões extras estavam vinculadas a todos os tipos de questionário, pois às vezes uma informação desse tipo (“tenho vontade de participar de um grupo teatral”, por exemplo), poderia estar nos comentários dos questionários de 2010, que só possuíam esse único campo para expressão espontânea dos alunos. A maior parte dessas questões são respondidas apenas com um “sim” ou “não”.

Outra maneira produtiva de usar os recursos do FormSUS é a possibilidade de visualização simultânea de todas as respostas a uma mesma questão, de modo que podemos não só compará-las e verificar as recorrentes como também podemos destacar as mais interessantes para refletir sobre elas e/ou usá-las como exemplos.

O processo de inclusão dos questionários nos formulários eletrônicos foi feito a partir de 2015 com a contratação de ex-integrantes do grupo teatral **Os Anfitriões** e até mesmo de outras pessoas, devido à enorme quantidade de questionários de que dispúnhamos. A inclusão dessas questões extras ao longo do processo, sendo algumas passíveis de interpretações distintas (tais como “este respondente mostra confundir os termos ator e personagem em qualquer uma de suas respostas?”), tornou o trabalho mais difícil, cheio de idas e vindas e, de uma certa forma, interminável. O fato é que não considero o trabalho findo, pois ainda há muito o que corrigir em vários questionários, quer devido a interpretações diferentes das minhas, quer devido a erros de digitação ou outros mais problemáticos que ocorreram na hora de passar os dados para o meio eletrônico. Além disso, trata-se de um trabalho bastante minucioso, que envolve desde a decifração da letra dos alunos e a observação atenta de suas respostas, à decisões difíceis, porque baseadas em interpretações subjetivas.

Vou dar um exemplo para clarear: há duas questões relativas ao comportamento da Benvinda em relação ao público nas questões extras, quais sejam: “Este respondente mencionou como positiva ou negativa a participação do seu Figueiredo (espectador pego de surpresa)?” e “Este respondente mencionou o momento em que Benvinda flerta com um espectador?”. Elas se referem a dois momentos diferentes: no primeiro, trata-se do final da cena, quando Benvinda retorna ao palco carregando um espectador que nomeia como Figueiredo; a segunda, refere-se a um momento bem anterior, ao final das intervenções, quando a personagem, ao invés de seguir a família ao banheiro nos bastidores, começa a flertar com um espectador. A primeira questão parece bem simples: é só verificar se o respondente se referiu ao momento em que Benvinda leva um espectador para o palco. No entanto, não é tão fácil assim, pois a resposta pode ser como esta: “A parte que eu achei mais interessante foi onde a Benvinda pega uma pessoa da plateia para participar.” Ou ainda: “Eu me lembro da moça que iria se casar e da outra beijoqueira que ainda chegou no meu amigo.” Será que a primeira com certeza está se referindo à cena final e, a segunda, ao flerte? O termo “pegar” parece definir que a respondente está se referindo ao final; no entanto, como antes, no palco, ela também “pega” uma pessoa da plateia para flertar, não há como se ter certeza absoluta sobre qual das duas cenas a menina está se referindo. A expressão “chegou no meu amigo” parece referir-se ao flerte, mas também poderia se relacionar ao momento em que a personagem captura seu amigo na plateia. Isso significa que

eu teria, ainda, de fazer uma nova apreciação desses dados e, talvez, apenas questionar se o respondente se refere (e de que modo se refere) ao fato da Benvinda relacionar-se mais diretamente com um espectador. Isso, para ficarmos apenas nas informações escritas, pois ainda teria a possibilidade de sair entrevistando pessoas para confirmar minhas interpretações e/ou complementar as informações, o que desisti de fazer devido ao pouco tempo de que dispunha para tantas ações.

Apesar de haver ainda várias análises a serem feitas e dados a serem corrigidos, o trabalho que venho realizando por meio do FormSUS já obteve resultados importantes e, principalmente, já pode disponibilizar parte de seus dados para o público que tiver interesse. Alguns campos, no entanto, considerados confidenciais, deixei ocultos, visando preservar as identidades dos alunos e professores.²⁴⁸ Não aparecerão, portanto, nem nomes, nem escolas, nem bairros, nem as datas das sessões. Também não estão liberadas questões extras que ainda penso ser melhor redefinir ou mesmo retirar do trabalho, por não terem feito muita diferença e serem por demais subjetivas.

6.2.1. A estruturação do formulário Visita-Espetáculo - Questionário para o aluno

Os questionários dos alunos inseridos no FormSUS são organizados mediante agrupamentos, para que as informações semelhantes estejam visualmente próximas. Os campos onde se registram os dados são separados em 8 grupos: no primeiro deles, sem nome, encontram-se o tipo do questionário (de acordo com os modelos criados ao longo dos anos) e a data da visita.

O segundo, nomeado como “identificação do estudante”, integra os seguintes dados: nome, sexo, idade, escola, ano na escola, cidade, estado, município, bairro/localidade e e-mail para contato.

No terceiro, “informações marcantes”, temos os campos de texto em que foram transcritas todas as informações sobre a primeira parte da **Visita** constantes nos questionários, e as questões fechadas que elaborei a partir da análise dessas questões abertas, como no exemplo: “Elementos da fachada do Teatro – transcrição completa” (campo de texto) e “Elementos citados da fachada do Teatro” (questão fechada de seleção múltipla). Há aí questões que serviram apenas aos questionários iniciais, e outras em que pude analisar em geral o que mais marcou as pessoas na primeira parte da **Visita**. Ao todo há 20 campos nesse grupo.

²⁴⁸ O link para o formulário dos alunos, chamado “visita-Espetáculo: questionário para o aluno” é http://formsus.datasus.gov.br/site/formulario.php?id_aplicacao=10191; o dos professores, “Visita-Espetáculo – questionário para o professor”, é http://formsus.datasus.gov.br/site/formulario.php?id_aplicacao=30381.

O quarto grupo se chama “interatividade e encenação” e é onde se encontra a maioria das informações que os estudantes registraram sobre as intervenções e cenas, falando dos personagens, avaliando as intervenções, dizendo se gosta ou não de espetáculos interativos, se percebeu logo que os visitantes estranhos eram atores, se preferiu cenas ou intervenções, que personagens ou integrantes do grupo mencionou, de que personagem gostou mais, com justificativas e novas questões fechadas de modo a analisar melhor as respostas, além de dois campos gerais (que também não há nos questionários iniciais) para que os monitores transcrevessem tudo o que o aluno escreveu sobre os personagens e cenas, e sobre as intervenções. São ao todo 45 campos (lembrando que, a cada vez em que é marcado um tipo de questionário, alguns campos aparecem e outros não).

No quinto grupo, tratamos da “opinião” dos alunos sobre algumas coisas: O que ele achou mais interessante no passeio; se acha que o tempo da atividade foi bom, ou deveria aumentar ou diminuir e porquê; se ele tem alguma sugestão a fazer; se a sua visão de teatro mudou e se, após a visita, ficou com mais vontade de ir ao teatro. E também um campo geral: “comentários e sugestões sobre a atividade”. Neste grupo há 20 campos.

No sexto grupo, há os campos em que preenchemos a equipe daquela sessão: os atores que fizeram cada personagem, quem era o guia, quem era o iluminador e quem era o pianista. São apenas oito campos.

No sétimo grupo, há espaço para observações: sobre a sessão, sobre o questionário, sobre o respondente e um campo para colocar algum depoimento/frase que seja considerado interessante para a pesquisa (esse campo era preenchido apenas por mim).

No oitavo e último, enfim, as questões extras, sobre as quais já informei anteriormente.

6.2.2. Alguns resultados e análises (alunos)

Tendo já esclarecido um pouco sobre nosso público e alguns de seus hábitos culturais, além de já ter adiantado ao longo do trabalho vários resultados da pesquisa feita a partir dos questionários, vou me deter aqui em aspectos ainda não tocados até agora, bem como registrar a análise de alguns dados que acabaram não sendo mencionados anteriormente.

Interatividade e encenação:

Embora já tenha mencionado o entusiasmo da maioria dos alunos às intervenções dos atores, não expus alguns resultados que julgo interessantes para complementar a discussão sobre a atratividade e, por outro lado, a repulsa que a ideia de interatividade gera nesses alunos.

Assim, à questão “você preferiu a parte que os atores ficam sozinhos no palco ou quando ficam junto com o público?”, a maioria absoluta (53%) dos 662 visitantes que responderam à questão disse ter preferido a parte em que ficam com o público. Em segundo lugar, a resposta “ambas as partes”, com 28,6% da preferência e, por fim, o restante (18,4%) que disse ter preferido as cenas. Vide tabela:

Você preferiu a parte que os atores ficam sozinhos no palco ou quando ficam junto com o público?	Quantidade	Porcentagem
A parte em que eles ficam com o público / a hora em que aconteceram as explicações no palco com a família da roça	351	53%
Ambas as partes	189	28,6%
A parte em que eles ficam sozinhos / As cenas da peça A Capital Federal / quando vocês se sentaram para assistir	122	18,4%
Total	662	100%

Dessas 662 pessoas, apenas 194 receberam um questionário que tinha espaço para justificar porque o visitante preferiu a parte das intervenções, das cenas ou ambas.²⁴⁹

Destes, 179 justificaram. Dos que justificaram, 22 disseram ter gostado de ambas as partes, 39, das cenas e 118 das intervenções, como mostram as tabelas abaixo:

Por que você preferiu a parte em que os atores estão sozinhos?	Quantidade	Porcentagem
Porque dá pra ver melhor, assistir melhor, prestar mais atenção, ver os detalhes, fica mais fácil de entender	11	28,2%
Porque eles apresentaram melhor, fizeram tudo certinho, sabem fazer melhor o seu papel, atuam melhor	4	10,3%
Porque aí começa o espetáculo/porque eles apresentaram	3	7,7%
Porque é o espaço de mostrarem seu talento, porque eles é que estão apresentando	2	5,1%
Porque o público quando está junto pode atrapalhar a peça	2	5,1%
Porque teve um melhor aproveitamento da encenação/ Porque puderam até cantar	2	5,1%
Porque tenho vergonha	2	5,1%
Porque se referiram ao público/ porque ficaram com medo por estarem sozinhos	2	5,1%
Porque de longe não percebo que são atores	1	2,6%
Porque queria saber o que ia acontecer	1	2,6%
Porque é mais sossegado	1	2,6%
Porque antes eu estava com medo do Juquinha	1	2,6%
Outra(s) resposta(s)	7	18%
Total:	39	100%

²⁴⁹ Trata-se do o questionário infantil de 2014. Apesar de ser um questionário infantil, duas turmas do Ensino Médio responderam por engano neste questionário.

Por que você preferiu a parte em que os atores ficam junto com o público?	Quantidade	Porcentagem
Porque é mais legal, divertido, interessante	28	23,7%
Porque é mais engraçado, faz a gente rir, eles eram engraçados	28	23,7%
Porque interagem mais, é interessante ver como interagem, porque interagimos com eles	23	19,5%
Porque ficamos sabendo mais sobre eles, conversamos com eles, os conhecemos melhor	6	5,1%
Porque é como se estivéssemos participando da peça	5	4,2%
Porque nos sentimos como atores, como artistas “porque faz ser um ator sem ser”	4	3,4%
Porque ficamos perto, podemos ver de perto, vemos a cena em mais detalhes	3	2,5%
Porque faziam coisas legais, faziam perguntas bobas, faziam palhaçadas	3	2,5%
Porque é diferente	2	1,7%
Porque é bom ter contato com os atores, porque um ator tem que se comunicar com a plateia	2	1,7%
Porque participamos da cena, parecia mais real, porque ficou mais real	2	1,7%
Porque dá para prestar mais atenção	1	0,8%
Porque fica mais difícil seguir o roteiro com nossa participação	1	0,8%
Outra(s) resposta(s)	10	8,6%
Total:	118	100%

Os que preferiram as cenas (39 pessoas, ou 21,8%), de um modo geral acharam mais organizado, melhor para assistir e para entender, mais sossegado – pois sem o público, que poderia atrapalhar a peça –, tendo um melhor aproveitamento da encenação, em que os atores puderam “até cantar”. Além disso, consideraram que o palco é o espaço dos atores, que só assim podem mostrar melhor o seu trabalho, o seu talento e, aí sim, começa o espetáculo. Mas houve também quem desse justificativas curiosas, como “porque de longe não percebo que são atores”, como se, mais longe do público, os atores se tornassem menos atores e mais personagens, talvez pela mágica da convenção teatral. Dois respondentes disseram ter vergonha. Uma menina confessou que para ela foi melhor por antes ter ficado com medo do Juquinha e outros dois se referiram ao momento em que as personagens femininas entram, sozinhas, perdidas e receosas, e perguntam do público, o que mostra que gostaram de se sentir presentes na cena, mesmo que essa presença se dê pela ausência. O outro respondente mostrou que a cena foi importante por lhe proporcionar o desenrolar da história, porque ele “queria saber o que ia acontecer”.

Já os que preferiram as intervenções e justificaram (quase 66%), acham de um modo geral mais divertido e mais engraçado, gostam porque há interação, porque se sentem vivenciando a peça e se sentem atores também, porque os personagens são divertidos e fazem coisas divertidas durante as intervenções e porque podem ver de perto, com mais detalhes.

Achei interessante porque algumas meninas e moças se interessaram em estar perto para conversar e conhecer melhor os personagens/atores, o que não fariam se estivessem na plateia. Além disso, ao participarem da cena a sentem como “mais real” e, incrivelmente, houve até quem achasse que “dava para prestar mais atenção” – provavelmente pelo envolvimento ter sido grande. Outra resposta curiosa, foi da moça que observou que, com o público intervindo junto com os atores, “fica mais difícil seguir o roteiro”, mostrando, assim, sua apreciação pelo desafio que o acaso representa para o ator. Outro depoimento, de um rapaz de 15 anos, conta que “graças a eles ficou melhor de assistir e guardar as explicações”; um outro, ainda mais curioso, de um rapaz de 16 anos, declara que preferiu esta parte “porque o público se emociona e acaba se abrindo com os atores”.

Embora seja bem maior o número de pessoas que preferiu o momento das intervenções ao momento das cenas, ao serem perguntados sobre como se sentem se vão a uma peça que permite a participação do público, 30,3% dos 208 que responderam à questão dizem se sentir envergonhados, 14,4% dizem sentir-se bem ou muito bem, 12% dizem sentir-se felizes e empolgados e 10,1% comenta sentir-se como um ator/participando da peça. Outras respostas falam de nervosismo e insegurança (3,9%) e 20% respondem diferentemente.

Vide a tabela abaixo:

Se você vai a uma peça e ela permite a participação do público, como você se sente?	Quantidade	Porcentagem 1	Porcentagem 2
Envergonhado, tímido, constrangido	63	29,3%	30,3%
Bem, muito bem	30	14%	14,4%
Feliz, alegre, empolgado	25	11,6%	12%
Como um ator/Participando da peça	21	9,8%	10,1%
Isso é bom, legal, interessante	20	9,3%	9,6%
Nervoso, ansioso, inseguro	8	3,7%	3,9%
Outro	48	22,3%	23%
Total	215	100%	103,3%

A maior parte das pessoas assinalou preferir peças “em que pode falar e agir” do que peças em que “fica sentado observando”, mas a diferença foi bem pequena (47,3% preferem peças interativas e 42,4% preferem peças tradicionais, contra 10,3% que gostam de ambas).

Prefere peças em que fica só sentado observando, ou peças em que pode falar e agir?	Quantidade	Porcentagem
Peças em que pode falar e agir	230	47,3%
Peças em que fica só sentado observando	206	42,4%
Ambas	50	10,3%
Total	486	100%

O interessante é que, dentre 226 visitantes que responderam a estas duas questões, houve uma grande parte (17,3%) que, apesar de ter gostado mais das intervenções do que das cenas, contraditoriamente diz preferir peças em que fica sentado observando a peças em que pode falar e agir. Isso me induz a pensar que o modo como tratamos a interatividade causou interesse e envolveu a maioria dos alunos, mas sem fazer com que o espectador se sentisse constrangido a participar, de modo que a inibição que muitos dizem ter em peças interativas não atrapalhou sua fruição das intervenções durante as explicações da caixa cênica. Na frente desse resultado, só o número de pessoas que gostaram mais das intervenções e também gostam mais de peças interativas (35%), o que parece fazer mais sentido. Na tabela abaixo, as justificativas escritas pelos que disseram gostar mais de peças interativas:

Por que prefere peças em que pode falar e agir?	Quantidade	Porcentagem
Porque é mais animado, divertido, dinâmico, extrovertido, legal, engraçado, interessante	59	43,1%
Porque há uma comunicação maior entre público e personagens/atores, porque podemos interagir com personagens/atores	17	12,4%
Porque gosto de participar, posso participar, posso fazer parte da peça	12	8,8%
Porque ficar sentado é chato, porque é mais interessante falar e agir do que ficar sentado, porque gosto de conversar, não gosto de ficar parado, porque ficar brincando em pé é legal	9	6,6%
Porque a peça fica mais interessante / Porque fica mais real / porque nunca se sabe o que pode acontecer	7	5,1%
Porque conhecemos melhor os atores e como se sentem, porque fico perto dos atores, porque os personagens nos conhecem melhor, porque conheço pessoas	7	5,1%
Porque chama mais atenção, é menos entediante, menos cansativo	5	3,6%
Porque gosto de me apresentar, posso apresentar junto, posso ter um papel na cena, porque a gente se sente um ator	4	2,9%
Porque é diferente, mais original, menos tradicional, te pega de surpresa	3	2,2%
Porque é emocionante, porque sentimos tudo o que está acontecendo, porque podemos sentir junto com os personagens	3	2,2%
Porque é legal ver as pessoas; porque é bom com a participação do público	2	1,5%
Porque os atores fingem e falam igualzinho nas histórias	1	0,7%
Outra(s) resposta(s)	8	5,8%
Total:	137	100%

Ao analisar essas justificativas, parece-me que, além de contemplar pessoas mais agitadas e mais extrovertidas, a peça interativa parece-lhes mais “viva” (*mais real, nunca se sabe o que pode acontecer*), original e surpreendente, além de fazer o público conviver com atores, pessoas que lhes parecem bem interessantes. Por essas respostas, tenho também a sensação de que várias pessoas estavam pensando na própria **Visita** ao justificarem suas

opiniões: respostas tais como “sentimos tudo o que está acontecendo” e “podemos sentir com os personagens” parecem descrever a experiência que tiveram ao serem incluídas junto aos atores durante a explicação do palco; por outro lado, ao dizer que no teatro interativo “os atores fingem e falam igualzinho nas histórias”, a menina devia estar se referindo também a um contato semelhante, em que atores-em-seus-personagens participam de algum evento intervindo junto ao público. A frase “porque é legal ver as pessoas”, me parece trazer um sentimento positivo em ver seus amigos e colegas participando junto com os atores.

Na tabela seguinte, as justificativas dos visitantes que preferem peças em que se fica sentado observando:

Por que prefere peças em que fica sentado observando?	Quantidade	Porcentagem
Porque sou tímido(a), porque tenho vergonha	36	40%
Porque dá para entender melhor, prestar mais atenção, tem mais silêncio, dá para ver com calma	15	16,7%
Porque é melhor só ver o espetáculo, porque não gosto de fazer teatro, porque não tenho talento pra teatro, não sou ator, porque os atores são eles	12	13,3%
Porque é melhor, é mais legal	7	7,8%
Porque é bom observar as coisas	5	5,6%
Porque não gosto de ficar em pé, por que ficar em pé cansa, ficar em pé é feio	3	3,3%
Porque fica mais engraçado	2	2,2%
Porque senão atrapalha os atores, porque com muitas falas há disputa para ver quem está certo	2	2,2%
Porque é mais emocionante, fica com mais emoção/porque mesmo sem falar e agir participamos da história	2	2,2%
Outra(s) resposta(s)	6	6,7%
Total	90	100%

A justificativa mais utilizada por esses respondentes foi a de serem tímidos. Nesse caso, imagina-se que os alunos já passaram ou viram seus amigos passarem por momentos em espetáculos em que pessoas do público são levadas a interagir de alguma forma, e que isso lhes parece negativo, visto serem introvertidos. Observei que em alguns questionários as pessoas responderam que são tímidas mas que preferem peças em que podem falar e agir (3,7% das pessoas que responderam sobre peças interativas). Houve também pessoas que comentaram serem tímidas, mas que gostam de ver o/a colega interagindo com o espetáculo.

A segunda resposta, que indica que os respondentes acreditam ser melhor para prestar atenção e ver com mais calma quando se está sentado e em silêncio na plateia, é a mesma resposta da maioria dos que disseram terem preferido a cena às intervenções.

A terceira resposta mostra a vontade de ser apenas espectador e apreciar o trabalho dos atores sem precisar participar ativamente. A quinta me parece ter relação com pessoas mais introvertidas e que se sentem bem na posição de observadores. A sexta é nitidamente não uma recusa a participar, mas a ênfase apenas em uma parte da questão (ficar em pé ou ficar sentado?), revelando certa preguiça ou caracterizando como falta de modos se ficar em pé durante uma peça (essas respostas foram dadas por crianças de 8, 9 e 12 anos).

A justificativa de que “falar e agir” vai atrapalhar os atores ou vai transformar a cena numa disputa mostra talvez uma vivência como a das intervenções da **Visita** (ou se refere exatamente a essa vivência), momento em que algumas vezes várias pessoas estão conversando ou interferindo e que pode causar certo tumulto. As duas últimas respostas dizem respeito à possibilidade de participação interna, sendo que a última é bem categórica de que para participar “na história” não há necessidade de agir e falar junto com os atores. A moça de 14 anos certamente não leu Rancière, mas sua fala apresenta afinidade com o pensamento do filósofo:

O espectador também age, tal como o aluno ou o intelectual. Ele observa, seleciona, compara, interpreta. Relaciona o que vê com muitas outras coisas que viu em outras cenas, em outro tipo de lugares. Compõe seu próprio poema com os elementos do poema que tem diante de si. *Participa da performance refazendo-a à sua maneira*, furtando-se, por exemplo, à energia vital que esta supostamente deve transmitir para transformá-la em pura imagem e associar essa pura imagem a uma história que leu ou sonhou, viveu ou inventou. (RANCIÈRE, 2012, p.17, grifos meus)

Houve ainda aqueles que se posicionaram favoráveis aos dois tipos de peça (interativas ou não). O resultado daqueles que se justificaram está na tabela abaixo:

Por que gosta tanto de peças em que fica apenas assistindo, como daquelas em que pode interagir?	Quantidade	Porcentagem
As duas são interessantes, boas, legais, divertidas	10	45,5%
Depende da peça, do assunto, da situação, da ocasião, do meu estado de espírito	5	22,7%
Depende da peça, porque tem peças que exigem participação do público, e outras que você precisa de total atenção para entender.	2	9,1%
Depende. Quando envolve a gente é mais divertido, mas tenho vergonha.../ Depende; no caso de ser uma comédia é melhor participar	2	9,1%
Pois não há como participar em todas, em algumas não tem como haver essa interação	1	4,5%
Outra(s) resposta(s)	2	9,1%
Total	22	100%

Acrescentei essa tabela porque achei interessante a terceira justificativa, em que as pessoas associam a interatividade a certa desorganização (talvez, também eles, influenciados pela *paidia* da **Visita**).

Apreciação do tempo de duração da atividade:

A **Visita-Espetáculo** começou durando 1 hora, 1 hora e 15 minutos, e, no fim, estava praticamente durando 1 hora e 50 minutos, às vezes até mais. Apesar de termos desistido de mostrar os camarins para encurtar a atividade (o que foi uma decisão lamentada por muitos, como verão a seguir), creio que o momento das intervenções às vezes se alongava em demasia, bem como a primeira parte, principalmente se havia um pouco mais de dificuldade para me fazer escutar, quando guia, por conta da dispersão dos alunos, ou se a participação do público, questionando, era maior. É claro que em turmas menores tudo se passava mais facilmente. Em grande parte das vezes, no entanto, apesar da gente extrapolar um pouco – ou muito – o limite de tempo, isso não parece ter interferido na apreciação dos visitantes, pois a maior parte deles achou o tempo adequado, sendo que muitos gostariam até que tivesse durado mais.

A questão sobre a duração da **Visita** está presente em todos os questionários, e foi preenchida por 1328 pessoas. Dessas, 67,9% consideraram que a duração da **Visita** foi boa, 28,3% a consideraram curta e apenas 3,8% a consideraram muito longa.

Das pessoas que escreveram porque deveria aumentar, a maior parte delas sugere que se aumente o tempo da peça (“aumentar mais a cena, pois eu queria ter ficado mais tempo lá, para curtir mais os personagens”), que é muito curta. Há quem peça mais peças, e quem peça mais tempo para conhecer outros lugares do Teatro, como os camarins e o porão (“queria conhecer por trás de tudo mesmo, além do que a gente viu, como por exemplo os camarins”). Já para outros, deveria ter menos explicações e mais teatro; há os que querem que aumente tanto a peça como as intervenções, e há os que pedem para que se faça cenas / peças com as crianças, improvisos com os visitantes, que chamem para atuar (“poderia aumentar. Foi muito bom, mas se tivesse mais encenações poderia ser muito melhor e poderia também levar as pessoas para atuar, para eles realmente se sentirem como atores de verdade”). Segue a tabela:

O que você acha que devia aumentar?	Quantidade	Porcentagem
O tempo da peça, da encenação, de A Capital Federal , do teatro	70	46,7%
Deveria ter mais peças, cenas, mais uma peça	22	14,7%
Aumentar o tempo para poder conhecer outras coisas, como os camarins e o porão	21	14%
Aumentar porque estava bom, interessante, engraçado	10	6,6%
Aumentar as peças, os teatros (cenas e intervenções)	9	6%
Deveria fazer peças com as crianças, chamar as pessoas para atuarem, fazer improviso com os visitantes	6	4%
Mostrar novas cenas, como o casamento da Quinota e do Gouveia e da Benvinda com o Figueiredo	5	3,3%

Aumentar a parte dos atores/personagens que interrompem	4	2,7%
Aumentar a explicação da fachada, da cabine de luz, mais informações para podermos aprender	3	2%
Total:	150	100%

Com relação aos que acharam a visita muito longa, apenas 13 esclareceram o que gostariam que diminuísse. Desses, ao menos três parecem referir-se ao momento das intervenções: um falou literalmente em diminuir a parte que *eles* ficam com o público; outro, reclama que deveria diminuir a apresentação “porque lá é muito pequeno” (imagino que deve estar se referindo ao palco compartilhado entre público e atores) e a terceira, uma moça mais crítica, disse: “Deveria diminuir e ser mais originais em suas falas, já esperamos certas coisas que acontecem.” Um quarto, fala em “diminuir o teatro”. Este pode estar se referindo à participação dos atores como um todo ou apenas às cenas. Dois reclamaram das explicações da fachada (uma delas disse que “a maioria das pessoas nem prestam atenção e não é algo que faz diferença.”); uma moça acha que deveria diminuir as explicações em geral “porque ficou um pouco cansativo”. Os demais reclamaram de ficarem muito tempo em pé, de ter sido cansativo, de terem se atrasado. E, enfim, um rapaz lembrou que, na sessão que ele foi “O tempo foi errado, tanto que precisaram recorrer a uma pessoa da plateia para acabar a peça (eu).”²⁵⁰

Houve ainda 8 visitantes que acharam que deveríamos aumentar o tempo da peça, ou do teatro, e diminuir as explicações, (ou a “falação”), enquanto um reclamou do tempo de exposição ao sol durante as explicações da fachada: para ele, deveríamos “aumentar a primeira peça e diminuir o tempo exposto ao sol”.

Alterações na ideia de teatro após a experiência da Visita-Espetáculo:

Ao final do questionário, os adolescentes eram perguntados se teria havido alguma mudança na sua visão de teatro após a **Visita**, e se ficaram com mais vontade de ir ao teatro.²⁵¹

²⁵⁰ Esse fato foi citado às páginas 228-9. A escola havia atrasado e depois o motorista não quis esperar. A cena foi interrompida no meio pela Benvinda carregando esse rapaz, sendo que ele aludiu a isto duas vezes no questionário, pois disse ter gostado da Benvinda “principalmente porque ela me surpreendeu me colocando na peça”. Na realidade ele não falou que a atividade deveria ter sido menor, apenas que o tempo teve de ser abreviado. A turma toda ficou sabendo que a cena deveria ter sido maior, porque eu expliquei ao final, e muitos comentaram isso no questionário, alguns com certa contrariedade, pois acharam que deveria ter tido menos explicações ou menos tempo de intervenções para que a peça pudesse ter sido apresentada até o fim (o que foi exposto por 3 alunos, que estavam gostando das cenas e queriam ter visto até o final). Outras 17 pessoas queriam que o tempo fosse maior, mas acredito que estavam se referindo não ao “nosso” tempo, mas ao tempo “deles”. Uma das moças explicou: “Pois não tivemos tempo de ver a peça toda, pois a escola não organizou corretamente o passeio.”

²⁵¹ No primeiro questionário, só perguntávamos para as crianças se haviam se sentido motivadas a voltar ao teatro; após certo tempo, incluí esta questão também no questionário dos adolescentes. O problema é que as duas questões ficaram juntas, e muitas vezes os respondentes respondiam às duas com uma só resposta, ou davam uma resposta e nem sempre conseguimos ter certeza se ela ou ele estaria se referindo à primeira, à segunda ou às duas questões

Tratarei aqui apenas da primeira parte da questão, verificando quantitativamente e incluindo algumas justificativas para exemplificar maneiras comuns ou destacar respostas mais reveladoras. Responderam a esta questão 614 alunos. Para 520 (ou 84,6%) deles, sua visão mudou; para 72, ou 11,7%, não houve mudança; para 13, ou 2,1%, ocorreram pequenas modificações; para 6 alunos (1%), houve uma mudança relativa (mais ou menos) e, finalmente, 3 alunos (0,5%) deram outra resposta por não terem entendido corretamente a questão.

É importante destacar que, dentre aqueles que disseram que continuavam a ver o teatro como já viam antes, houve os que disseram que continuaram a não gostar de teatro e aqueles que, ao contrário, continuaram com uma visão positiva do teatro.

A tabela abaixo mostra as justificativas gerais das pessoas que disseram ter tido sua visão de teatro alterada após a experiência da **Visita**:

Na justificativa positiva, refere-se	Quantidade	Porcentagem
Ter adquirido conhecimento ou respostas semelhantes	134	30,2%
Ter descoberto que o teatro é legal, divertido ou respostas semelhantes	71	16%
Ter se interessado mais por teatro	48	10,8%
Outras respostas	113	25,5%
Não justificou	78	17,5%
Total	444	100%

Abaixo, a tabela que mostra as justificativas para quem respondeu negativamente à questão:

Na justificativa negativa, refere-se	Quantidade	Porcentagem
Que continua gostando de teatro do mesmo jeito ou resposta parecida	15	21,4%
Que não gosta ou se interessa por teatro ou resposta parecida	14	20%
Outras respostas	8	11,5%
Não justificou	33	47,1%
Total	70	100%

Pela tabela que mostra as justificativas de quem respondeu positivamente à questão, observa-se que a maior parte dos respondentes entende que sua visão mudou por ter aprendido coisas novas (tanto da história, como da técnica teatral, e mesmo sobre os atores) e ter conhecido locais que não conhecia, mas houve também os que disseram terem sua visão transformada por terem percebido que teatro era mais legal, divertido, interessante (e respostas semelhantes) do

simultaneamente. Apesar disso, analisamos os questionários todos e chegamos a alguns resultados, mesmo que com algumas incertezas.

que achavam anteriormente. Mesmo que uma parte desses alunos estejam querendo “acertar” ou “agradar”, pode-se dizer que ao menos alguns foram sensibilizados para o teatro, que descobriram algo ali que não sabiam existir. Vale a pena registrar alguns desses depoimentos, todos de adolescentes (rapazes e moças) entre 14 e 18 anos:

“Percebi que é mais divertido do que eu pensava.”; “Eu achava monótono, vi que é muito legal e interativo.”; “Eu sempre achei teatro péssimo, mas depois desse mudei de opinião.”; “Eu não gostava de teatro, mais depois que eu vi esta peça eu gostei muito”; “Antes eu achava o teatro sem graça, hoje mudou totalmente, pois gostei muito desse teatro.”; “Muitas vezes não via interesse e hoje vejo que é muito legal e pretendo ir sempre”; “Achei muito legal e espero daqui para frente ir ver muitas peças, pois achei maravilhoso o teatro.”; “Na verdade nunca fui fã de teatro, achava meio chato, agora passei a gostar um pouco mais.”; “Eu não gostava, mas vi que que é bem legal, agora vou começar a ir sempre.”; “Não sabia que o teatro era tão bom assim e que tinha esse valor.”; “Eu achava que era muito chato, mas eu acabei gostando.”; “Achava o teatro uma coisa chata, mas depois do passeio gostei muito.”; “Porque eu vi como é legal atuar e ver uma peça teatral.”; “Antes eu achava desinteressante o teatro, mas agora estou com muita vontade de ir ao teatro assistir uma peça.”; eu achava que era chato, mas depois dessa peça que eu assisti, eu mudei de opinião.”; “Antes eu achava que o teatro era chato e sem graça, agora apaixonei!”; “Agora eu vi que o teatro é bem melhor que eu imaginava.”; “Eu achava o teatro uma coisa sem graça, mas agora eu entendo a beleza do teatro e das peças.”; “Eu não gostava de teatro, mas agora estou doido para ir ao teatro.”.

Já dos 14 que disseram não gostar de teatro, apenas três são mulheres, e suas respostas foram bem suaves: “Porque eu não curto muito teatro”; “não gosto muito de teatro” e “vi até que o teatro é legal, mas não gosto de teatro.”. Dos 11 rapazes que dizem não gostar de teatro, um foi particularmente agressivo, dizendo que não achou “naquela peça graça nenhuma, os atores eram maior chato.”, e um deles quis mostrar que com ele, não tinha jeito: “continuo não gostando, acho que nunca vou gostar”. Os demais responderam semelhantemente às meninas. A maior parte desses tinha 14 anos na época, apenas um (justamente o que foi um dos “namorados” da Benvinda e que ficou famoso nos questionários) tinha somente 11 anos e disse não se interessar muito.

Alterações na motivação para voltar ao teatro:

Essa questão, presente em praticamente todos os questionários a partir de 2011 (com exceção de um, para jovens), foi mais fácil de analisar nos questionários infantis, pois nesses ela não se achava acoplada à pergunta sobre a alteração da “visão de teatro”. Para não

haver dúvidas, vou apresentar duas tabelas diferentes: a primeira, com o resultado dessa indagação só nos questionários infantis (lembrando que alguns deles foram também preenchidos por adolescentes); a segunda, com os resultados dos questionários para os jovens.

Assim:

Questionários infantis		
Depois de assistir a esta Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?	Quantidade	Porcentagem
Sim	420	93,8%
Não	20	4,5%
Mais ou menos, talvez	4	0,9%
Um pouco, não muito	2	0,4%
Não sei	1	0,2%
Outra resposta	1	0,2%
Total	448	100%

Questionários para jovens		
Depois de assistir a esta Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?	Quantidade	Porcentagem
Sim	408	87,5%
Não	41	8,8%
Mais ou menos, talvez	8	1,7%
Um pouco, não muito	4	0,9%
Não sei	1	0,2%
Outra resposta	4	0,9%
Total	466	100%

Comparando as duas tabelas, vemos que, apesar de dobrar o número de pessoas que disse não ter sido estimulado pela atividade a voltar ao teatro outras vezes, este número é ainda bem menor do que o das pessoas que se mostram desejosos de ir novamente ao teatro. Como já ponderei com relação à outra questão, nem sempre esse resultado é um indício de que realmente o aluno assim se sentiu e, mais ainda, se ele de fato irá realizar esse desejo, ou se terá sido apenas um entusiasmo momentâneo que logo será esquecido; de qualquer modo, esse resultado me parece bastante interessante e motivador para prosseguir com essa atividade ou, se não esta, pelo menos alguma outra que vá pelo mesmo caminho. É importante também lembrar que o questionário não tem só esta questão, e eu não tenho apenas o questionário como meio de avaliação da recepção do público; tenho os vídeos, as fotos, as observações de campo e, principalmente, tenho minhas próprias e intensas experiências, que me dão a certeza de que esta abordagem lúdica do teatro, envolvendo os alunos no jogo teatral e permitindo-lhes a criação conjunta assim como a possibilidade de apenas assistir, foi uma realização muito bem sucedida. Talvez, mesmo com todos os nossos esforços, o público de teatro na cidade continue insignificante; mas só o fato de termos trazido alguma alegria em dia de aula e mostrado a

potencialidade transformadora – através do lúdico e do cômico – de um teatro bem ao alcance desses jovens, aqueles esforços já terão valido a pena.

6.2.3. Os questionários dos professores – alguns resultados e análises

Os questionários para os professores eram bem mais simples, pois meu objetivo maior era pesquisar a recepção das crianças e jovens. Ainda assim, tive alguns feedbacks interessantes.

Em todos os questionários dirigidos aos professores e demais responsáveis, havia uma questão que indagava o que ela ou ele tinha achado de mais interessante na atividade. A questão era discursiva. É interessante perceber que os dois maiores focos de interesse dos professores foram bem diferentes: para um grupo de 15 pessoas, o mais interessante foram as informações históricas com relação ao Teatro Municipal. Esse mesmo grupo registrou outros focos de interesse, como as explicações claras e acessíveis, a maneira de transmissão das explicações, as informações sobre os grupos teatrais e, até, a peça teatral, não havendo, entretanto, *nenhuma referência às explicações sobre a caixa cênica nem a interação com os atores.*

Já o segundo grupo, com 17 professores, disse ter gostado mais da dinâmica de explicações que mistura visitantes e personagens, da interação com os atores, das intervenções. Este grupo também mencionou as explicações como um todo, as explicações da fachada, a cabine de luz e a ludicidade da atividade, só não mencionando nada de histórico.

Os outros 24 professores não mencionaram nem as intervenções nem a história do Teatro. Nos dois grupos há professores de todas as séries, mas no segundo há mais professores até o 5º ano (8, contra 4, do grupo anterior).

Após conferência de todas elas, produzi a tabela abaixo:

O que você achou de mais interessante durante a Visita-Espectáculo ao Teatro Municipal?	Quantidade	Porcentagem
A dinâmica de explicações que mistura visitantes e personagens / A interação com os atores / As intervenções/o envolvimento dos alunos	17	21,25%
Aprender sobre a história do teatro, reformas	15	18,75%
Tudo /as explicações / explicações claras e acessíveis	11	13,75%
Aprender sobre a história da atividade teatral (grupos amadores etc.)	6	7,5%
As explicações sobre o espaço físico de um modo geral, arquitetura, riqueza de detalhes	5	6,25%
As explicações sobre a fachada do Teatro	4	5%
Conhecer locais e elementos próprios de um teatro e que geralmente são escondidos do público	3	3,75%
Funcionamento do som / iluminação	2	2,5%
Ressaltou a ludicidade da atividade, o prazer advindo das interferências dos atores, a disposição e alegria dos “apresentadores”	2	2,5%

A peça teatral	2	2,5%
A maneira como as informações foram transmitidas	1	1,25%
Saber da importância da arte e da cultura para a cidade	1	1,25%
Relação entre o Teatro e a comunidade/vida cultural da cidade	1	1,25%
A história da civilização inserida no contexto cultural e nas construções históricas	1	1,25%
Painéis do segundo andar	1	1,25%
Os slides mostrando o “antes” e o “depois”	1	1,25%
Entender como se constrói uma apresentação teatral / bastidores	1	1,25%
O elemento surpresa	1	1,25%
Outra resposta	5	6,25%
Total:	80	100%

Achei muito sintomático esses dois focos quase que exclusivistas, um centrado no conteúdo informativo e o outro, na metodologia lúdica. Às vezes chego a pensar se os professores também não tentam “acertar” ou mostrar certo compromisso com sua função quando respondem um questionário como esse, como se fosse mais apropriado ao professor de história valorizar a transmissão de conteúdos históricos, e uma professora regente do 5º ano valorizar mais os momentos de ludicidade.²⁵² Mas o interessante é que esse raciocínio, que parece óbvio, não se mostrou certo. Vide a tabela abaixo:

Foco nas intervenções	Foco na historiografia
Artes	Artes
Artes, geografia e sociologia	Artes
Bibliotecária	Ciências e biologia
Comunicação	Ciências e biologia
Comunicação	Educação Física
Coordenadora pedagógica	História
Geografia	Intérprete de libras
Geografia	Língua portuguesa
Inglês, sociabilidade e comunicação	Matemática
Regente de turma (todas)	Regente de turma (todas)
Regente de turma (todas)	Regente de turma (todas)
Regente de turma (todas)	Regente de turma (todas)
Regente de turma (todas)	Regente de turma (todas)
Regente de turma (todas)	Teatro
Regente de turma (todas)	Ignorado (professor que preencheu
Regente de turma (todas)	modelo de questionário de
Regente de turma (todas)	aluno)

Pela tabela, pode-se notar que a maior parte das professoras regentes ressaltou a interação entre atores e alunos, assim como a coordenadora pedagógica de uma escola voltada para a educação infantil e ensino básico para crianças, o que parece-me esperado; entretanto,

²⁵² Os gêneros para as duas funções parecem fruto de preconceito, mas não são: o único professor de história que levou seus alunos à **Visita** é do gênero masculino, e não houve nenhum professor regente de turma a fazer a **Visita**, só mulheres professoras.

uma professora que dá aulas de teatro, bem como duas professoras de artes, sublinharam a aprendizagem histórica como mais interessante.

Com relação ao que acham que mais prendeu a atenção dos alunos, 30 dos 54 professores acreditam terem sido as intervenções dos atores, sendo que 18 deles também apontam a peça teatral (as cenas). Há também 10 menções à iluminação e à parte tecnológica da cabine de luz e três menções sobre o fato de mostrarmos locais desconhecidos do público em geral, que se constitui um “lado enigmático, escondido”.

Em relação aos alunos, o que acha que mais prendeu a atenção deles durante o passeio?	Quantidade	Porcentagem
As intervenções dos atores durante as explicações da caixa cênica / interação entre atores ou personagens e público / atuação dos atores / alunos podendo se sentir como atores	30	36,1%
A peça teatral	18	21,7%
A iluminação, o jogo de luzes, o funcionamento da cabine de luz, a parte tecnológica	10	12,3%
O teatro em si	4	4,8%
História do teatro	3	3,6%
Mistério dos locais que foram sendo desvendados de acordo com o roteiro / mostrar o que geralmente o público não vê como acontece/ mostrar o lado enigmático, escondido	3	3,6%
A forma de mostrar o funcionamento e o modo dos atores mostrarem a história	2	2,4%
A coordenadora do projeto / a boa orientação da professora	2	2,4%
A música que eles ficaram cantando mais tarde na sala”	1	1,2%
Apresentação de slides	1	1,2%
As informações	1	1,2%
Abordagem das explicações	1	1,2%
Os painéis	1	1,2%
Outra resposta	6	7,2%
Total:	83	100%

A avaliação das professoras e professores não é muito diferente do que constatei, embora não tenha dúvidas de que o que realmente chama mais atenção é o envolvimento com os personagens a partir da interrupção que eles promovem na **Visita**, o que já foi bastante reiterado por mim.

Em suas narrativas, boa parte dos professores e professoras sublinha de que maneira esta intervenção contribui para a educação de seus alunos. Alguns, tal como faria Bergson, realçaram a ideia da correção de defeitos; outros se encantaram com o modo envolvente de se aprender sobre os elementos da caixa cênica (que seriam os conteúdos a serem passados naquele instante); outros, ainda, focaram na aprendizagem do próprio jogo teatral e, mais ainda, na experiência de estar ali; finalmente, houve aqueles que se preocuparam com a ameaça e concretização de desordem e confusão.

Alguns exemplos da primeira abordagem (Todos os grifos são meus.): “Foi interessante, pois vimos em alguns personagens como por exemplo, o pai, *tentando educar* o menino para que ele não mexesse nas coisas que ele não conhecia. A interação foi ótima, adorei e mostrou aos alunos uma linguagem diferente. Os alunos *começaram a corrigir as falas* dos personagens, quando eles *não falam corretamente*.” (Lucimara); “A interação dos personagens com as explicações da caixa cênica foi ótima. Prendeu a atenção das crianças. Eles tentavam falar para os personagens *o nome correto* de determinada parte do teatro. Um exemplo foi quando a Ana Dias estava falando da [coxia] e o personagem do filho dizia “cozinha”. Este tipo de diálogo *ajudou bastante no entendimento* da caixa cênica.” (Juliana); “Super interessante, principalmente o personagem ‘Juquinha’ que retrata bem a atitude de alguns alunos e o quanto isso é inconveniente.” (Raquel).

Essa primeira abordagem se fixa na intenção corretiva, como se houvesse algum objetivo em verificar possíveis erros no modo de falar e no comportamento dos personagens para, então, corrigi-los. Na verdade, o que há é uma correção não do modo de falar, mas do entendimento dos personagens, que confundem tudo e transformam os guias (e às vezes, o público) em agentes que fazem o possível para esclarecer os personagens.

Da segunda abordagem, tenho esses exemplos:

“De modo geral, todos os personagens proporcionaram aos alunos um *momento rico de aprendizado*. Através das interações dos atores com o público, os estudantes se sentiram *ativos no processo*. A forma com que conduziram a explicação das partes da caixa cênica foi tão lúdica e criativa, que tornou o *processo de aprendizado* mais leve, interessante, além de emanar nos alunos a *reflexão* acerca de todas as atividades internas do teatro municipal. Com certeza, depois da **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**, nossos alunos, ao presenciarem um espetáculo teatral, *saberão* que não só fazem parte da peça os atores que se apresentam, mas que envolve muitas outras pessoas, que por detrás das cortinas fazem com que o espetáculo se torne ainda mais grandioso.” (Juliana); “Acho a ideia muito boa, os alunos são inseridos na peça sem notar. As *explicações* ficam leves e o *conteúdo é transmitido* de uma maneira interativa.” (Vítor); “A interação dos personagens com o público *facilitou o processo de aprendizagem* e colaborou para *fixação* do que os alunos *aprenderam*” (Rosi). “Os termos técnicos foram *explicados de forma divertida* e cada aluno se identificou com um personagem da peça.” (Meire); “Achei uma forma divertida de apresentar a caixa cênica, pois as brincadeiras e comentários dos personagens faz com que *auge o interesse pelo o que está sendo abordado*”. (Vânia).

Essa segunda abordagem entende como se as intervenções existissem para auxiliar as explicações sobre os elementos da caixa cênica, constituindo-se em uma distração ou uma isca para levar o aluno a se interessar pelo assunto ou fazê-lo aprender sem perceber, sem esforço. Não considero que os professores que apresentam esse tipo de discurso são maliciosos e pretendam iludir seus alunos com subterfúgios lúdicos, acho que simplesmente querem que a aprendizagem seja mais leve e agradável, mas sua fixação por conteúdos a serem aprendidos constitui o oposto do que eu penso. Para mim, as explicações são apenas o suporte que possibilita a atuação dos atores que, enfim, é o que me interessa tornar memorável. Mais do que aprender algo, o que importa é essa experiência do jogo do teatro. E acredito que alguns professores chegaram bem perto desse entendimento. De acordo com esses testemunhos:

“Achei muito proveitoso, pois tiveram oportunidade de ver como os atores se portam em cena e como podem interagir com o público.” (Vânia); “A maneira como vocês colocam, leva o aluno a estar presente e aproveitar o máximo.” (Zaíra); “A interação entre os personagens da peça e o alunado foi fantástica. A presença de diferentes tipos sociais, as brincadeiras envolvendo a linguagem e a temática amorosa, e os questionamentos irreverentes dos atores foram fundamentais para que isso acontecesse. Quanto aos personagens, é difícil dizer qual foi o melhor.” (Bruno); “Foi maravilhoso sentir a ‘dúvida’ no começo da peça, e foi lindo ver nossa própria vida no palco.”; (Márcia) “A interação foi muito interessante, pois de certa forma os alunos se sentiram parte integrante da peça.” (Ageu)

Já as que se preocuparam com o excesso de *paidia* foram apenas duas:

“A interação foi muito bacana, mas *tem que haver cuidado com o “quanto” se interage*, porque isso *pode tirar a atenção* dos alunos, ao ponto dos mesmos *não prestarem mais atenção nas explicações. (Perde-se o foco).*” (Fernanda); “Achei muito confusa e dispersou os alunos do foco da explicação.” (Rosane).

A experiência de se instalar certa desorganização, de estimular a vontade de participar do aluno, se por um lado traz a ameaça de não se conseguir chegar até o fim do roteiro, por outro, traz o desafio criativo da incerteza, que nos leva a procurar/criar/descobrir soluções dentro do próprio jogo. Por todos os depoimentos e respostas registrados nos questionários, podemos concluir que este jogo, que colocou os visitantes em movimento dentro do Teatro, cansando alguns e animando outros tantos, foi, em geral, muito apreciado. Por aproximar atores e visitantes mediante as simpáticas máscaras dos personagens de Artur Azevedo, foi percebido como surpreendente e diferente. Por permitir que cada aluno e cada professor tivesse seu olhar direcionado, ofuscado e, finalmente, transformado, pôde proporcionar uma experiência.

6.3. Para fechar (provisoriamente)

Os resultados e análises aqui expostos, se por um lado norteiam nosso olhar na tentativa de apreender ainda de modo bastante superficial a experiência de alunos e professores e as transformações pelas quais alguns deles passaram, além de nos dar alguns indícios de sua vida cultural, por outro lado constituem exemplos que permitem conceber ações mais poderosas e pesquisas mais abrangentes e precisas na busca do incentivo à cultura, à arte e a uma educação mais efetiva de nossas crianças e jovens. São também breves exemplos do que pode ser feito a partir dessa ferramenta – o FormSUS – que permite inúmeros cruzamentos de dados para averiguar o que for necessário a partir dos objetivos de cada pesquisador. Aqui exemplifiquei apenas com a filtragem por idades, por gêneros e pelas disciplinas dos professores, mas poderia ter realizado outras filtrações, como por escolas ou bairros, ou por alguma resposta específica, de acordo com a averiguação que se quiser fazer.

A ferramenta se mostrou excelente para dados quantitativos em que a resposta é única dentre várias possibilidades. Entretanto, como mencionei no início, o programa calcula automaticamente as porcentagens tendo como número totalizador a quantidade de fichas (questionários) preenchidas para cada questão, e não de acordo com o número das respostas dadas, o que me trouxe muita dificuldade, já que quase todas as minhas questões podiam ser respondidas com uma ou mais escolhas. Isso ocorreu porque a maior parte das múltiplas escolhas foram elaboradas após a análise de questões abertas e definição de respostas mais frequentes. Dificilmente, numa questão discursiva, o respondente se restringe a um único aspecto, principalmente quando a multiplicidade já está prevista na questão (como, por exemplo, quando a questão pede para que o respondente escreva sobre as características dos personagens). De modo que para produzir a maior parte dos resultados aqui apresentados, tive que somar as respostas e calcular as porcentagens por minha conta.

Ao analisar em sua Tese a experiência do **Projeto Formação de Público**, Carneiro (2016, p.102-103) afirma com propriedade que é ingenuidade pensar que bastaria ao aluno da periferia de São Paulo ganhar um “beijo de Dionísio” (expressão usada por Ramos para referir-se a uma experiência teatral significativa pro espectador iniciante) para passar a ser um espectador frequente de teatro. Para Carneiro (op. cit. p.103), “O passeio, forma pontual de diversão dos alunos entediados com a escola, nem de longe poderia gerar uma experiência que acarretasse o hábito de ir ao teatro. Para tal, seriam necessários uma regularidade e um trabalho a longo prazo.” Além disso, “a experiência do espectador está inserida em um sistema monetário que vai, segundo o seu grupo de convívio, diferenciar as práticas culturais como mais ou menos relevantes.” (CARNEIRO, op. cit., p.85) Se o jovem está inserido num contexto em

que nem seus amigos nem sua família tenham no teatro uma opção de lazer, dificilmente ele será diferente. O que não quer dizer que não possa acontecer, embora não seja muito comum.

O que percebo no público com o qual trabalhamos e foi aqui brevemente identificado é a peculiaridade de morarem numa cidade de pequeno porte em que há uma tradição religiosa cristã ainda muito forte, e, com ela, várias formas de expressão cultural e artística ainda bastante presentes nas famílias. Assim, ao lado de alunos mais desgarrados dessas tradições, há ainda muitos que participam de bandas, aprendem algum instrumento musical no Conservatório Estadual – que é gratuito e atende crianças a partir dos 7 anos –, ou ao menos têm parentes que tocam ou cantam nas orquestras, na banda do quartel ou que fazem dança em uma das várias academias de dança da cidade. Isso sem contar com o movimento hip-hop, os vários grupos de congada da região, as escolas de samba e blocos carnavalescos, folias de reis e outros. Com a concentração de estudantes universitários na cidade, temos aqui também inúmeras bandas de rock, MPB e outros estilos musicais, que se apresentam semanalmente nos bares de São João del-Rei e das cidades vizinhas. E, sim, temos cinemas. Dois.

O Teatro Municipal, que numa época de poucos investimentos ficou muitos anos ocupado principalmente por formaturas e apresentações “caseiras”, escolares ou dos grupos amadores, mesmo atualmente abre suas portas para apresentações das companhias de dança da cidade, para concertos locais e formaturas, de modo que é um espaço ainda bastante frequentado pela população escolar. No entanto, quando há apresentações de fora, se não houver um apelo mais forte como um ator conhecido no elenco ou a promessa de muitas gargalhadas, dificilmente o público leigo é alcançado.²⁵³

As distâncias curtas, que podem ser feitas a pé e de bicicleta, ou mesmo de ônibus ou moto-taxi, facilitam a frequência dos eventos culturais. Mesmo nos locais mais afastados, como os bairros onde estão sediados o Teatro da Pedra e a Sala Preta do curso de teatro da UFSJ, há possibilidade de, saindo com 30 a 40 minutos do centro, conseguir chegar com folga para assistir um espetáculo. Ainda assim, o teatro não é uma opção muito popular, como pudemos ver. Mas, por outro lado, é ainda uma opção, ou seja, está no imaginário local, mesmo que muitas pessoas não tenham tido nenhuma experiência muito significativa como espectadores de teatro e ainda encarem essa atividade artística com certo preconceito. O que me leva a crer que minha missão está apenas começando, e que ainda temos muitos “beijos de Dionísio” a serem aplicados na população.

²⁵³ Exceção feita para apresentações durante o Inverno Cultural da UFSJ, que já tem tradição na cidade e que não cobra ingresso para nenhum espetáculo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A Visita foi muito curta. Deveria aumentar, porque quando o público gosta, deveriam ficar um tempo maior. (Israel, 16 anos)

Assim como Israel, vários outros jovens e crianças perceberam o tempo como curto demais para a diversão que estavam tendo. Sabemos o quanto o tempo é relativo, como ele passa devagar quando queremos não estar onde estamos e como passa rápido quando estamos “vivos” e entregues ao momento. O Passa-Tempo é justamente isso: nos põe num momento aprazível e, rapidamente, nos leva para o fim desse momento.

Mas o depoimento de Israel contém também uma *reivindicação*: ele pede para que os artistas *fiquem* quando o público está gostando. Que percebam esse gostar como algo positivo, que se entreguem a ele tanto quanto o público está se entregando e que permaneçam mais tempo nele. A fala de Israel carrega a necessidade da relação entre o artista e o público a partir da filia.

Entretanto, quantas vezes não negamos essa forma tão básica de relação entre duas ou mais pessoas, porque supomos que devemos ensinar algo, e acreditamos que o aprender esteja ligado a um tipo de sofrimento, a um desprazer essencial, que torna a busca pelo conhecimento não um esforço entusiasmado para solucionar um desafio, mas um caminho penoso e torturante sem um objetivo claro e, principalmente, sem um objetivo que faz parte da gente, do nosso desejo? Creio que tanto o artista como o educador que querem provocar uma experiência positiva no seu interlocutor, não podem acreditar num teatro “educativo” – entendendo esse “educativo” entre aspas como *portador de conteúdos importantes* (importantes para quem?) *que devem ser assimilados*. Se o que ambicionamos é que o espectador queira ir ao teatro e o aluno queira aprender, temos que saber receber essa pessoa especial – o espectador, o aluno – como um bom anfitrião.

Receber bem e lidar com o momento presente eram os nossos objetivos imediatos na **Visita**. Até ontem isto não estava muito claro para mim. Mas percebo que, mesmo de modo inconsciente, essas metas me guiavam. Nem sempre conseguíamos alcançá-las, porém. Mas havia essa preocupação com o bem-estar do espectador, a vontade de fazê-lo passar por momentos agradáveis. E tinha o jogo. Ah... o jogo!

Deveria aumentar, pois estava maravilhoso, queria ficar ali o dia inteiro (Núbia, 15 anos).

O jogo ainda oculto, que ninguém adivinhava, mas que desde o encontro com os visitantes já estava sendo jogado, performado por mim e demais integrantes da equipe. Como

um Juquinha de saias, eu me sentia uma moleca, sabendo o que ia acontecer, e sorria por dentro com o susto que teriam, enquanto os levava passo a passo pelos ambientes do Teatro e os distraía ou aborrecia com as histórias e informações sobre o mesmo. E passo a passo o momento ia chegando..., estávamos prestes a cruzar o limiar do Teatro. Mas, para isso, precisávamos do palco. E de luz, muita luz, pois só com a cegueira que o excesso de luz proporciona seríamos capazes de atravessar a fronteira e descobrir – agora todos – o jogo do teatro.

Eu queria que não acabasse
(Edmilson, 16 anos)

O jogo da **Visita-Espetáculo** de fato só ficava visível e desfrutável para todos quando os personagens irrompiam e propunham seu primeiro lance: “–Viram o seu Gouveia por aí?”. No entanto, ele já vinha acontecendo desde a primeira casa do tabuleiro, no encontro entre os Anfitriões e seus Convidados, na porta do Teatro, com os primeiros sorrisos, cumprimentos e falas. Esse jogo em andamento era jogado internamente pelos Anfitriões, que já iam lidando com as suas – nossas – expectativas. Nesse início de jogo tínhamos de aparentar normalidade e preparar o terreno para a entrada triunfal dos personagens, deixando os visitantes prontos para serem surpreendidos.

Eu, como guia, sentia-me com habilidades de prestidigitadora, capaz de iludir e desiludir aqueles que me seguiam. Assim, quando o jogo se escancarava com o corre-corre no palco atrás do Juquinha, os estudantes, surpresos, eram enfim desiludidos. Desiludidos porque percebiam que o que queríamos, diferentemente do que até então pensavam, não era simplesmente explicar o teatro; o que queríamos era *colocá-los dentro de uma cena teatral*. Toda aquela relação estabelecida entre os guias, estudantes e professores, não passava, de certa forma, de uma encenação. Os visitantes tinham sido enganados, iludidos; nós “fingimos” que o percurso da visita seria “normal”, que nós éramos como professores “normais”, que estávamos ali apenas para transmitir informações, para ensinar, para formar. Ledo engano. Estávamos ali para que eles pudessem ser *surpreendidos pelos personagens*, para que pudessem *vivenciar um jogo de teatro*, para que pudessem *passar por uma experiência*. Eles, os alunos, os professores, a escola, o sistema educacional tradicional, eram “apenas” joguetes nas nossas mãos.

Até que, com a invasão dos personagens, eles podiam participar do jogo, sendo parceiros, se quisessem, experimentando o tempo presente e se relacionando com as pessoas e personas presentes.

Deveria aumentar, assim não teria que
assistir aula (Jéssica, 15 anos)

Essa inversão que propus acima, em que a realidade é a ilusão, e o jogo, o real, faz muito sentido para mim. Como artista e educadora da arte, meu objetivo maior não é o de informar ou afirmar, e sim de propor e jogar, de modo que, no papel de guia, só me sentia mesmo em meu habitat quando o jogo era revelado e todos podiam dele participar. Aí minha vocação tinha vez, e eu fazia o meu papel – no caso, o de professora aturdida, que ora repreendia, ora se divertia, ora se desesperava, ora acolhia.

Como guia, tive que lidar inúmeras vezes com a dificuldade de atenção, com a resistência, com a preguiça e também com a excitação dos alunos durante a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal**. Tinha a impressão, muitas vezes, que ninguém se interessava muito pelo que explicava ou narrava, principalmente os adolescentes. Achava que eles só se interessavam mesmo, como eu, quando sobrevinham as intervenções. Tratava-se provavelmente de uma projeção minha, pois, mais tarde, ao ter em mãos suas narrativas, algumas bem telegráficas, outras um pouco mais extensas, pude ver que, para minha surpresa, muitos alunos se interessaram por vários pontos e se envolveram com fatos, curiosidades, elementos técnicos e pictóricos, processos, linguagens, histórias, causos. Mas houve alguns poucos (8 alunos, para ser mais exata) que, ao avaliarem a duração da **Visita**, sugeriram para que a gente diminuísse a parte das explicações e aumentasse “a peça para dar uma distração”, de modo a aproveitarem ainda mais o que julgaram ser mais divertido. Assim como eu, esses confessaram que preferiam o teatro às explicações sobre a história do teatro, mas não sabiam que nosso verdadeiro propósito era mesmo a cena, a integração com o teatro, com o fazer teatro, mais do que com o saber sobre teatro.

É muito bom poder assistir uma peça e não é sempre que temos essa oportunidade. Ficaria lá dia e noite (Gabriela, 16 anos).

Mas afinal, será que Gabriela, Israel, Núbia e Edmilson, que queriam que a **Visita** se prolongasse, voltaram ao Teatro? Será que a **Visita** ajudou alguém a receber o “beijo de Dionísio”? Ou teria ela mesma propiciado esse beijo? Será que atuou com alguma eficiência para formar público?

Ao me fazer essa pergunta, já no último ano do Doutorado, me repreendi por não ter procurado as escolas que participaram da **Visita** e tentado me aproximar dos professores, membros da direção e alunos para complementar minha pesquisa fazendo entrevistas de modo a averiguar eventuais mudanças nos hábitos culturais e, quem sabe, uma aproximação maior dos alunos da arte teatral. Cheguei a montar mais de um roteiro de entrevista, mas não tive

condições de realizar meus intentos. Essa averiguação, que acrescentaria um caráter mais científico à pesquisa, talvez simplesmente concluísse que praticamente nenhuma mudança havia ocorrido, o que é mais provável, visto que são necessárias várias transformações para que hábitos culturais sejam modificados.

Para mim parece claro que não basta um único projeto educativo/cultural/artístico para realizar tais transformações, é necessária a concorrência de várias ações nesse sentido (e não apenas culturais e educativas, mas também sociais). Porém é bom lembrar que em São João del-Rei, devido aos fatores já mencionados nos capítulos anteriores, o fazer teatral, a dança, a música, as artes circenses e outras formas cênicas, como a performance, estão razoavelmente próximos senão de toda a população, ao menos de uma parte razoável dela. O que não impede, nem dificulta, nem desmerece toda e qualquer ação cultural que se oriente para motivar cada vez mais pessoas a compartilharem os benefícios da arte e da cultura.

Para o professor Bruno, que participou da **Visita** em 2011,

a transformação será gradativa, e atividades como essa, lúdica e informativa, podem sim contribuir significativamente para a concretização da mesma. Despertar a atenção e o interesse dos alunos não é tarefa fácil para nós professores, afinal lidamos com interesses e realidades diferentes. Para que tenhamos bons resultados, precisamos atrair e cativar esses alunos e, para que isso ocorra, o lúdico é fundamental. Nesse sentido, só posso parabenizá-los pelo projeto e dizer que a maior prova de sucesso de vocês foi envolvimento de todos durante a visita.

Acredito que uma atividade como a **Visita**, que se preocupa em receber bem e procura aproveitar o saber do aluno e o tão denegrido “gosto do público”, buscando a diversão do jogo em primeiro lugar, constituiu para a maior parte das pessoas uma experiência positiva e por isso pode, sim, motivar a querer frequentar o teatro, outros teatros, o teatro fora do teatro, outras artes, enfim, a participar da vida cultural de sua cidade e país.

Eu acho que os atores poderiam brincar mais com nós
(rir é bom) (Gabrielle, 10 anos)

No entanto, uma outra questão merece minha atenção: que tipo de experiência é essa do lúdico e do cômico, do entretenimento leve e alegre? Será que ele deixa marcas? Será que vai ser lembrada? Ou será que ficará como uma memória inconsciente, que participará de uma maneira subliminar na vida dos que dela participaram?

Para a professora Paula, que veio com seus alunos de um município com menos de 15 mil habitantes e que não possui teatro, esses jovens possivelmente “vão guardar essa visita

para o resto da vida, pois todos os teatros que visitarem vão lembrar da explicação de como funciona um teatro antes do show.” No caso desses alunos, que vieram de longe, viajaram, conheceram outra cidade e seu teatro charmoso, e ainda tiveram um encontro inesperado com uma família nada discreta dentro dele, não tenho dúvidas que a **Visita** poderá marcar. Mas e no caso das crianças e jovens que veem o Teatro quase todo o dia quando caminham pelo centro de São João del-Rei?

Leonel Carneiro, que procurou em sua Tese perceber como o espetáculo cênico-teatral permanece na memória dos espectadores, acredita que “do ponto de vista individual, as experiências do teatro são incorporadas à experiência de vida do espectador e colocadas em relação com estas. É desse processo de articulação entre as memórias do teatro e da vida que parecem surgir os sentidos do teatro.” (2016, p.341). Ele entende que a emoção tem um papel fundamental para marcar a memória do espectador, tornando significativa sua experiência com o espetáculo. No entanto, “a maior parte das experiências da vida e da arte não serão significativas, entrando no âmbito das experiências comuns. Ainda que elas possam influenciar no desempenho das atividades cotidianas, elas não serão lembradas como significativas.” (CARNEIRO, op. cit., p.40). Essa ressalva, no entanto, introduz a possibilidade de uma atuação não consciente de uma experiência teatral, que pode reverberar ao longo da vida do espectador mesmo que ele mal se lembre dela.

Ora, a **Visita-Espetáculo** jamais será marcante por ter despertado fortes emoções ou causado reflexões profundas sobre a condição humana ou a injustiça social; o máximo de emoção que temos na **Visita** é o susto/medo que o Juquinha provoca em algumas crianças. No mais, temos muitas risadas causadas pelo uso de recursos tais como o inesperado, a interferência de séries, as inversões, a repetição... o maravilhamento de dividir o espaço cênico com os atores/personagens, a alegria de poder interferir na história, o prazer de desvendar os “esconderijos” do teatro. É claro que a experiência não foi o tempo todo positiva e não foi decerto positiva para todos, mas a tônica da **Visita** é o riso e o lúdico, cercados de informações por todos os lados.

Foi no tempo certo, mas se eu pudesse queria ficar muito tempo por lá, admirando o talento dos atores (Maíra, 15 anos)

Misturando entretenimento e conhecimento, divertindo e surpreendendo, a **Visita-Espetáculo ao Teatro Municipal** certamente será lembrada de algum modo pelos visitantes, mesmo os que a ela se referiram com certo desdém. A mistura entre as informações sobre o que

é uma caixa cênica, ou um teatro antigo, ou o teatro amador, com as histórias loucas dos personagens e as dificuldades da guia em dar conta de todos, mixadas às falas sobre a cidade e sobre o que está acontecendo ali, naquele momento, mais a admiração pela beleza do espaço, a tecnologia da cabine de luz e a técnica de atuação dos atores é o todo lúdico que será construído para cada espectador de um jeito. Uns com mais alegria, interesse e curiosidade, outros com certa admiração mas ainda assim, não muito diferentes do que entraram. Essa mescla lúdica entre aprendizado, arte, ficção e realidade, como algo admirável mas possível de ser alcançado é o que se pretende despertar nos participantes. Daí a importância de se contar sobre o teatro amador que se fazia ali, das crianças envolvidas com teatro, dos causos, dos ótimos atores “locais”, aprendizes em uma universidade que se situa em sua cidade, um teatro que tem suas regras, mas pode ser seu... a ideia é que os alunos organizem como quiserem as informações que lhes marcaram, junto à ludicidade cênica provocada pelos personagens, apropriando-se daquele espaço, de sua cidade, e entendendo que podem fazer e ver teatro, se quiserem.

Mesmo que a experiência não seja aquela que será levada na memória, que será carregada pela vida, não quer dizer que ela não tenha sido importante, que não tenha sido plenamente desfrutada e aproveitada no momento em que aconteceu. Para fins de formar espectadores, ou de levá-los a se interessar por teatro, é preciso em primeiro lugar que essa experiência tenha sido vivida como positiva. Por isso, no caso da **Visita**, ela é proposta como um jogo em que se pode participar o quanto quiser, mais ou menos ativamente, em que se pode rir, se divertir, tendo a sensação de inversão proporcionada pela comicidade, vingando-se simbolicamente da autoridade dos professores e dos pais, ao apoiar/aderir às estripulias do Juquinha.

Fiquei com mais vontade de ir ao teatro porque quanto mais vezes a gente vai ao teatro, mais podemos expressar o que sentimos" (Natália, 15 anos)

Acredito que as memórias lúdicas sempre têm um lugar no corpo das pessoas, mas como a norma em nossa sociedade é reprimir e desqualificar todo tipo de expressão mais espontânea, que se direcione para a liberdade e para a fantasia, muitas vezes essas memórias são silenciadas ou simplesmente não são escutadas, levadas em conta. A ludicidade, assim como a comicidade, deve ficar restrita, enquadrada, limitando-se a certos setores e momentos específicos, rigidamente separadas do mundo da produtividade (as indústrias dos jogos e da arte são produtivas, mas administradas por quem não *brinca em serviço*, ou não deveria fazê-lo).

Portanto, a criança brinca; o adulto trabalha. O ator brinca; o médico trabalha. Sim, sabemos que o ator também trabalha. Mas é um trabalho de importância simbólica, considerado complementar, não essencial. Desse modo, jogo e comicidade, afastados do mundo da seriedade, estão no terreno da suspensão, do não valor, num lugar de exceção tal como o *mundo da lua*, mencionado lá atrás pelo blogger recalcado, que se opõe (ou teme?) à (a) arte libertária do Zé Celso. Os artistas, os atores, os comicos, os jogadores estão todos no “mundo da lua”, são outsiders e não precisam ser “levados a sério”, o que equivale a dizer que não participam integralmente do mundo real, do que realmente “vale”. Entretanto, sabemos o quanto a indústria do entretenimento é lucrativa, e como são rentáveis as viagens para o Mundo da Lua, desde que, como disse antes, muito bem enquadradas.

Depois dessa Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?

Talvez, com uma peça mais atual, revolucionária.

(Nicholas, 15 anos)

. O problema dos artistas e demais residentes do mundo da lua é que volta e meia eles querem tentar trazer esse mundo para a Terra, subvertendo a ordem e a eficiência dos mecanismos de controle que garantem o domínio de alguns sobre todos os outros. Assim, mais fácil e mais eficiente do que tratá-los como “perigosos”, é tratá-los como lunáticos. Desta forma, no mundo da seriedade a ordem é preservada e, quem se postar contra a ela de modo sério, é seriamente reprimido.

Para trazer o mundo da lua mais para perto da terra é preciso unir forças e não desqualificar o gosto do espectador, exterminando o preconceito de que necessariamente ele tenderá a sentir atração apenas pelo que é considerado “fácil” e “digestivo”. Outra medida a ser tomada, em minha opinião, é nos abstermos de incluir à força em nossas produções o que nos parece “elevado” ou “educativo”, só porque isso nos é velada ou explicitamente cobrado, e nos dedicarmos a fazer um teatro sensível à contemporaneidade, o que significa lançar mão não só de estéticas experimentais e pós-dramáticas, mas de estéticas mais populares também.

O apoio a iniciativas populares de teatro amador e comunitário, seja no bairro, na igreja ou na escola, é outra atitude muito importante para a manutenção dessa vida, desse movimento. Menosprezar o ator e o diretor amador, chamar de “teatrinho” e “pecinha” tudo o que não estiver dentro do modo de produção habitual e dos limites formais do teatro profissional, seja ele comercial ou de “pesquisa”, tratar diferentemente o espectador leigo do especializado, tudo isso só faz isolar o teatro do espectador. Segundo Carneiro (2016, p,86), o

projeto **Formação de Público** “de certa maneira evidenciou um conflito que há entre a classe teatral e o público não especializado. Se há claramente o preconceito dos espectadores em relação ao teatro como arte elitista, esse é fomentado certamente por uma parte da classe teatral que o considera como tal.”

Acredito que nossa experiência enquanto Anfitriões dessa **Visita** foi enriquecida pelo fato de termos feito sessões não só para crianças e adolescentes, mas também para públicos mais heterogêneos (como os turistas e cidadãos que apareciam nas sessões abertas) ou diferentes, tais como os grupos que vinham trazidos por projetos sociais, como um grupo de detentos de uma penitenciária, trazidos pela Associação de Proteção e Assistência aos Condenados (APAC), um grupo de um projeto da UFSJ para a terceira idade, um grupo de estudantes estrangeiros da UFJF, um grupo com representantes da área de turismo de vários estados, e outros. Acredito que a atividade é perfeitamente adaptável a todo tipo de público, e procurávamos ter o mesmo empenho com grupos grandes ou pequenos, sem nos importar com sua procedência. Lembro-me que a visitação dos detentos foi um pouco difícil porque alguns deles estavam muito dispersos, caminhando para dentro das coxias, e rindo muito, mas de um modo um pouco envergonhado, reprimido. Infelizmente foi um grupo que não devolveu os questionários de recepção. Temos apenas o registro em vídeo.

Deveria aumentar, porque a pior parte foi ir embora (Stefany, 15 anos)

Entretanto, para não parecer que não tivemos dificuldades (e realmente as tivemos), uma vez recebemos uma escola particular paulista, que foi dividida em dois grupos para fazer a **Visita**. Enquanto o primeiro grupo ficou com a gente no Teatro, o outro foi visitar alguma atração de São João del-Rei. Tenho a impressão de que essa foi a única vez na minha vida que não tive vontade de voltar ao palco após as intervenções (nesta sessão, eu fazia o papel da Quinota), pois o grupo nos recebeu de uma forma tão antipática, que só queríamos *atravessar* logo aquela parte para ao menos ficarmos a sós no palco durante as cenas, e assim terminar logo com tudo e passar para o outro grupo. Pois bem: ao entrarmos novamente em cena, para fazermos as intervenções com o segundo grupo, estávamos claramente arrasados. Mas aí, o impossível aconteceu: diferentemente da primeira turma, este grupo, apesar de ser do mesmo colégio e da mesma série que o anterior, era bastante simpático e se envolveu totalmente com nossas brincadeiras.

Para quem faz teatro, não há melhor aprendizado do que esse: cada público, é um público diferente, cada jogo, é um jogo diferente, e, se escolhermos jogar, vamos então jogar!

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ACHATKIN, Vera Cecília. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone**: o ator, a criação e o público. 2010. 239 f. Tese (Doutorado em Artes), Escola de Comunicação e Artes, Universidade de São Paulo.
- AFFONSO, Luiz Carlos. **Comunidades de práticas na internet**: um estudo de duas comunidades hospedadas em portais públicos brasileiros. 2012. 128 f. Dissertação (Mestrado em Ciência da Informação) – Programa de Pós-graduação em Ciência da Informação, Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.
- ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do *homo ludens*, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Masi. **Cadernos de Psicologia Social do Trabalho**, São Paulo : USP, vol. 12, n. 1, p. 75-92. 2009. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/cpst/article/view/25767>>. Acesso em: 02 set. 2015.
- ALVARENGA, Luís de Melo. **História da Santa Casa da Misericórdia de São João del-Rei** (1783-1983). Belo Horizonte : BDMG, 1984.
- ANDRADE, Elza de. **Mecanismos de comicidade na construção do personagem**: propostas metodológicas para o trabalho do ator. Rio de Janeiro, 2005. Tese (Doutorado em Teatro) – Programa de Pós-graduação em Teatro, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.
- ÁVILA, Affonso. **O teatro em Minas Gerais**: séculos XVIII e XIX. Ouro Preto, MG: Prefeitura de Ouro Preto : Museu do Prata, 1978.
- AZEVEDO, Artur. A Capital Federal. In: **O teatro de Artur Azevedo**. Rio de Janeiro : INACEN, v. 4 (1987).
- BALADEZ, Cainan. Interatividade, religião e tecnologia. **Sala Preta**, Brasil, v. 5, p. 203-208, nov. 2005. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/salapreta/article/view/57279>>. Acesso em: 06/05/2017
- BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento**: O contexto de François Rabelais. São Paulo: Hucitec, Brasília: Universidade de Brasília, 1993.
- BARBOSA, Frederico. Os jovens brasileiros e suas práticas culturais: entre universalismo e singularidades. In: SILVA, Enid R. A. e BOTELHO, Rosana U. (org.). **Dimensões da experiência juvenil brasileira e novos desafios às políticas públicas**. Brasília : Ipea, 2016. p.221-266. Disponível em: <<http://repositorio.ipea.gov.br/bitstream/11058/6270/1/Dimens%C3%B5es%20da%20experi%C3%Aancia%20juvenil%20brasileira%20e%20novos%20desafios%20%C3%A0s%20pol%C3%ADticas%20p%C3%ABlicas.pdf>>. Acesso em: 05/03/2017.
- BERGSON, Henri. **O Riso**: ensaio sobre a significação do cômico. Rio de Janeiro : Guanabara, 1987.
- BERSELLI, Marcia; SOLDERA Natália e CORÁ, Carina. Os quintais de Porto Alegre: uma experiência de jogo entre as funções de ator e espectador. **Revista Aspás**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.73-86, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/aspas/issue/view/8659/showToc>>. Acesso em: 15/02/2017.
- BRAIT, Beth. **A personagem**. 7ª Ed., São Paulo : Ática, 2004.

BROOK, Peter. **O Teatro e seu Espaço**. Petrópolis : Vozes, 1970.

BURNIER, Luís Otávio. **A arte de ator: da técnica à representação**. Campinas: Editora da Unicamp, 2002.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. 1ª edição, Lisboa: Cotovia, 1990.

CARNEIRO, Leonel Martins. **A experiência do espectador contemporâneo: Memória, invenção e narrativa**. 2016. 370 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

CARNEIRO, Leonel M.; GUIMARÃES, Júlia. Editorial: o espectador contemporâneo. **Revista Aspás**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.2-6, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/aspas/issue/view/8659/showToc>>. Acesso em: 15/02/2017.

CARVALHO, Edilson Oliveira de. Horizontalidade? A perspectiva da interação em Aisthesis e seus pontos de contato com a performance. **Revista Aspás**, São Paulo : USP, vol.6, n.1, p.87-99, 2016. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/aspas/issue/view/8659/showToc>>. Acesso em: 15/02/2017.

CASTRO, Alice Viveiros de. **O elogio da bobagem: palhaços no Brasil e no mundo**. Rio de Janeiro : Família Bastos, 2005.

CHIARADIA, Filomena. **A companhia de teatro São José: a menina-dos-olhos de Paschoal Segreto**. São Paulo : Hucitec, 2012.

DESGRANGES, Flávio. **A inversão da olhadela: alterações no ato do espectador teatral**. São Paulo : Hucitec, 2012.

_____. Mediação teatral: anotações sobre o Projeto Formação de Público. **Urdimento**, Florianópolis: UFSC, n. 10, p.79-88. Dez. 2008.

_____. **A pedagogia do espectador**. São Paulo : Hucitec, 2010a (2ªed).

_____. **Pedagogia do teatro: provocação e dialogismo**. São Paulo : Hucitec, 2010b (2ªed).

_____. Teatralidade tátil: alterações no ato do espectador. **Sala Preta**, São Paulo, n. 8, 2008, p. 11-19.

DIAS, Ana Cristina Martins. **Visita-Espetáculo - questionário para o aluno**. <http://formsus.datasus.gov.br/site/resultado.php?id_aplicacao=10191>

_____. **Visita-Espetáculo - questionário para o professor**. <http://formsus.datasus.gov.br/site/resultado.php?id_aplicacao=30381>

FALCÃO, Thiago. Às margens de uma nova corrida do ouro: notas introdutórias sobre trabalho e lazer em mundos virtuais. **Revista eletrônica Comtempo**. São Paulo, vol.2, n.1, jun.2010/nov.2010, p.1-10. Disponível em: <<http://www.revistas.univerciencia.org/index.php/comtempo>>. Acesso em: 14/12/2016.

_____. Atravessando as bordas do círculo mágico: imersão, atenção e videogames. **Comunicação, mídia e consumo**, São Paulo, v. 13, n. 36, p. 73-93, jan./abr. 2016. Disponível em: <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/1075>>. Acesso em: 14/12/2016

FERREIRA, Taís. **A escola no teatro e o teatro na escola**. Porto Alegre : Mediação, 2006.

_____. Estudos culturais, recepção e teatro: uma articulação possível? **Fênix**: revista de História e Estudos Culturais, Uberlândia: v.3, n. 4. Out/Nov/Dez 2006. www.revistafenix.pro.br.

_____. **Teatro infantil, crianças espectadoras, escola**: Um estudo acerca de experiências e mediações em processos de recepção. 2005. 236f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.

FLORENTINO, Adilson. **A hora e a vez do ensino do teatro**: historicidade, narrativas de professores e perspectivas paradigmáticas. 2006. 291f. Tese (Doutorado em Teatro) – PPGT, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir**: nascimento da prisão. 7ª ed. Petrópolis: Vozes, 1987.

GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do belo**: a arte como jogo, símbolo e festa. Rio de Janeiro : Tempo Brasileiro, 1985.

_____. **Vérité et méthode**. Paris : Éditions du Seuil, 1976.

GUÉNOUN, Denis. **O teatro é necessário?** São Paulo : Perspectiva, 2004.

GUERRA, Antônio. **Pequena história de teatro, circo, música e variedades em São João del-Rei (1717-1967)**. Juiz de Fora: Esdeva, Lar católico, s.d.

GUIMARÃES, Gustavo Lourenço Jorge. **Inventar aumenta o mundo**: Investigações sobre teatro e suas possibilidades de reverberação no mundo contemporâneo. 2012. 137f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) – Departamento de Ciências Sociais. Pontifícia Universidade Católica, Rio de Janeiro.

GUINSBURG, J; FARIA, J. R. e LIMA, M. A. (Org.) **Dicionário do Teatro Brasileiro**: Temas, Formas e Conceitos. Perspectiva / SESC São Paulo : São Paulo, 2006.

HOUAISS, Antônio e VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da língua portuguesa**. Rio de Janeiro : Objetiva, 2007.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2008.

IBOPE. **11% da população das regiões metropolitanas brasileiras frequenta o teatro**. – Grupo demonstra interesse em conhecer outras culturas e artes em geral. IBOPE : online. Disponível em: <http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/11-da-populacao-das-regioes-metropolitanas-brasileiras-frequenta-o-teatro.aspx>. Acesso em: 18/01/2017.

IPEA, Instituto de Pesquisa Econômica Aplicada. **Sistema de Indicadores de Percepção Social (SIPS)** – Cultura. Brasília : IPEA, 2010. Disponível em: http://ipea.gov.br/portal/images/stories/PDFs/SIPS/101117_sips_cultura.pdf. Acesso em: 04/03/2017.

ISER, Wolfgang. **O ato de leitura**. 2 vol. São Paulo : Editora 34, 1999.

KRÜGER, Cauê. **Jogo, comicidade e improvisação**: O “Sombra da Rua XV” e “Os Improvisadores” da “Casa Da Comédia”. 2005. 128 f. Monografia (Graduação em ciências sociais) – Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal do Paraná.

- Universidade Federal do Paraná, Curitiba. Disponível em:<<http://www.humanas.ufpr.br/portal/antropologia/files/2012/11/KRUGER-Caue.pdf>>
- LARROSA, Jorge. **Tremores**: escritos sobre experiência. Belo Horizonte : Autêntica, 2014.
- LIMA, Luiz Costa (org). **A literatura e o leitor**: textos de estética da recepção. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979
- MACEDO, Vera. **O faz-de-conta de Jean Piaget na literatura de Monteiro Lobato**. Belo Horizonte : Cuatiara, 1996.
- MAGALDI, Sábato. **Panorama do teatro brasileiro**. São Paulo : Global, 2001
- MENDES, Cleise Furtado. **A gargalhada de Ulisses**: a catarse na comédia. São Paulo : Perspectiva, 2008.
- MENEZES, Eduardo Diatay B. O Riso, o cômico e o lúdico. **Revista de Cultura Vozes**, Rio de Janeiro, ano 68, jan./fev.1974, p.5-16.
- MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine. O Grande Ressonador: o que a antropologia histórica e uma abordagem etnográfica da sala de teatro podem nos dizer sobre o público. **Revista Aspás**. São Paulo, v. 3, n. 1, p. 3-22, 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/aspas/article/view/68382>>. Acesso em: 10/02/2017.
- MOLINA, William Fernandes. **Adolescência e(m) teatro**: um estudo da recepção teatral dos adolescentes em relação ao espetáculo *Adolescer*. 2011. 74f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) – Curso de Teatro (Licenciatura). Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2011. Disponível em: <<http://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/37313>>. Acesso em: 11/04/2015.
- _____. **Jovens formadores para novos espectadores**: uma experiência expandida em teatro, mediação e educação. 2016. 204 f. Dissertação (Mestrado em teatro) – Programa de pós-graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre.
- MORAES, Martha Lemos de. **Formação de espectadores jovens e adultos**: a recepção teatral no programa educativo “SESC Arte-educação Transformando Plateias”. Dissertação (Mestrado em arte contemporânea). Instituto de Artes, Universidade de Brasília, 2014.
- MOSTAÇO, Edélcio. Uma incursão pela estética da recepção. **Sala Preta**, São Paulo, n. 8, 2008, p. 63-70.
- MUNIZ, Mariana Lima. **Improvisação como espetáculo**: processos de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador. Belo Horizonte : UFMG, 2015.
- NEVES, Larissa de Oliveira. Ritmo e brasilidade em *A Capital Federal*. **Remate de males**, Campinas, v. 28, n. 1, 2008, p.31-41. Disponível em <<http://revistas.iel.unicamp.br/index.php/remate/article/view/3793>>. Acesso em 02 set. 2015.
- NEVES, Luiz Felipe Baeta. A ideologia da Seriedade e o paradoxo do Coringa. **Revista de Cultura Vozes**, Rio de Janeiro, ano 68, jan./fev.1974, p.35-40.
- ORTEGA Y GASSET, José. **Em torno a Galileu**: esquema das crises. Petrópolis : Vozes, 1989.

_____. **Sobre o estudar e o estudante** (primeira lição de um curso). Digitalizado em dezembro de 2009. Disponível em:
<https://www.ime.usp.br/~pleite/pub/artigos/ortega/o_estudar_e_o_estudante.pdf>. Acesso em: 06/02/2017

PAVIS, Patrice. **A análise dos espetáculos**. São Paulo : Perspectiva, 2005.

_____. **Dicionário de teatro**. São Paulo : Perspectiva, 1999.

PRADO, Décio de Almeida. A personagem no teatro. In: CANDIDO, Antonio *et alii*. **A personagem de ficção**. São Paulo : Perspectiva, 1992.

_____. Do Tribofe à Capital Federal. In: AZEVEDO, Artur. **O tribofe**. Rio de Janeiro : Nova Fronteira : Fundação Casa de Rui Barbosa, 1986, p. 253-281.

_____. **O teatro brasileiro moderno**. São Paulo : Perspectiva; USP, 1988.

PROBST, Melissa e KRAEMER, Celso. Disciplina, biopolítica e educação. O corpo na escola. **Poiésis**, Tubarão, v.4, n.Esp., p.103-119, 2011. Disponível em:
<<http://www.portaldeperiodicos.unisul.br/index.php/Poiesis/issue/view/68/showToc>>. Acesso em: 06/05/2015.

PROPP, Vladimir. **Comicidade e riso**. Rio de Janeiro: Ed. Ática, 1992.

RANCIERE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012

RAUEN, Margarida Gandara. Pídia e Ludus: tipos e graus de interatividade na cena. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11, 2008, São Paulo. **Anais eletrônicos...** Disponível em:
<http://www.abralic.org.br/eventos/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/023/MARGARIDA_RAUE_N.pdf>. Acesso em: 31/10/2016

ROCHA JUNIOR, Alberto Ferreira da. **Teatro brasileiro de revista**: de Artur Azevedo a São João del Rei. 2002. 321 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Comunicações e Artes, Universidade de São Paulo, São Paulo.

ROMAGOLLI, Luciana E. e MUNIZ, Mariana de Lima. Teatro como acontecimento convival: uma entrevista com Jorge Dubatti. **Urdimento**, Florianópolis, v.2, n.23, p.251-261, dez. 2014. Disponível em: <<http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573102232014251>>. Acesso em: 28/04/2017.

ROSSETO, Robson. **Pedagogia do teatro**: um estudo sobre a recepção. 2007. 100 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Programa de Pós-Graduação em Teatro, Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis.

São João del-Rei Transparente (portal). Disponível em: <<https://saojoaodelreitransparente.com.br/>> Acesso em: 12/05/2017.

SILVA, Daniel Furtado Simões. Teatro dramático e performativo: entre o real e o ficcional. **Revista Cena**, Porto Alegre, n.8, 2010. p.20-29. Disponível em: <<http://seer.ufrgs.br/cena/article/view/16383>>. Acesso em: 27/04/2017.

SILVA, Daniel Marques da. **Precisa arte e engenho até...: um estudo sobre a composição do personagem-tipo através das burletas de Luiz Peixoto.** 1998. 219 f. Dissertação (Mestrado em Teatro) – Centro de Letras e Artes. Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro.

SILVA JUNIOR, Almir Ferreira da. **Estética e hermenêutica: a arte como declaração de verdade em Gadamer.** 2005. 206f. Tese (Doutorado em Filosofia) – Departamento de Filosofia, Letras e Ciências humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo. Disponível em: http://filosofia.fflch.usp.br/sites/filosofia.fflch.usp.br/files/posgraduacao/defesas/2006_docs/almir_doc_2006.pdf. Acesso em: 15/03/2016

SOUZA, Henrique Bezerra de. Por um ator que ri: o jogo no trabalho do ator na cena cômica. **Ouvirouver**, Uberlândia, v.9, n1, p.60-71, jan-jun.2013. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/ouvirouver/issue/view/1189>. Acesso em: 27/04/2017.

SÛSSEKIND, Flora. **As revistas de ano e a invenção do Rio de Janeiro.** Rio de Janeiro : Nova Fronteira : Fundação Casa de Rui Barbosa, 1986.

VENEZIANO, Neyde. **O teatro de revista no Brasil.** Dramaturgia e convenções. Campinas (SP) Pontes/ Editora da Unicamp, 1991.

WENDELL, Ney. A mediação teatral na formação do público. **Revista VIS**, Brasília, v.11, n.1, p.23-36, jan/jun de 2012. Disponível em: <http://periodicos.unb.br/index.php/revistavis/issue/view/1232>. Acesso em 20/10/2016

_____. **A mediação teatral na formação do público: O projeto Cuida bem de mim na Bahia e as experiências artístico-pedagógicas nas instituições culturais do Québec.** 2011. 229 f. Tese (Doutorado em Artes Cênicas) – Escola de Teatro, Universidade Federal da Bahia, Salvador.

ANEXO 1

ROTEIRO DAS INTERVENÇÕES E TEXTO DAS CENAS USADOS NA VISITA-ESPETÁCULO

NO PALCO¹

Guia – Agora iremos conhecer a caixa cênica do teatro. Podemos dizer que este é um teatro tradicional, com o que chamamos de palco italiano, onde a plateia está disposta frontalmente à cena, com uma boa condição de visibilidade do palco. A caixa cênica ou teatral é todo esse espaço separado da plateia, que inclui o que está acima, o palco e os bastidores ao fundo e ao lado do palco. É um espaço pensado para dar ao espectador uma condição de comodidade e tranquilidade: o espectador observa e aprecia o que acontece no palco sem participar. A caixa teatral à italiana possui vários elementos que podem proporcionar efeitos especiais e transmitir um clima mágico para o espectador ou simplesmente esconder dele recursos como iluminação ou artistas que ainda vão entrar em cena, fazendo com que ele possa esquecer momentaneamente que está no teatro e sinta como se tudo se passasse na realidade.

MOSTRAR:

Assim, temos logo atrás um espaço onde os artistas podem circular sem serem vistos, indo e voltando dos camarins e podendo passar para o lado direito ou esquerdo do palco. Esse espaço é tampado pela ROTUNDA.

Guia – Agora eu vou pedir ao Luiz para que apague a luz da plateia e acenda os refletores no palco para que vocês tenham a mesma sensação dos atores quando estão aqui. *(Refletores frontais são acesos e ofuscam as pessoas, que comentam não estarem enxergando nada. Nesse ínterim, entra a família, conversando. Chegam até o palco. O assistente do guia vai ver o que está acontecendo)*

Quinota – Oi moço, desculpa atrapalhar, mas estamos procurando um rapaz chamado Gouveia, será que ele está por aí?

Assistente – Gouveia?

Fortunata – É, sim sinhô, Gouveia, o noivo da minha *fia*.

Assistente – Nós estamos no meio de uma Visita ao Teatro... Só um minutinho que eu vou ver se tem algum Gouveia.

(Assistente pergunta aos visitantes se há alguém com esse nome entre eles. Quando acontecer de alguém confirmar, perguntar para a família se é aquela pessoa. A resposta será negativa)

Assistente - Não tem nenhum Gouveia aqui não.

(família começa a sair, guia tenta retomar o que estava falando, explicando que a iluminação muitas vezes auxilia o ator a entrar no clima e o distancia da plateia. A família, porém, retorna de súbito, Juquinha corre pelo palco e a família tenta pegá-lo. Confusão. Geralmente os visitantes gritam e se divertem, sobretudo se forem crianças. Pegam o Juquinha. Guia começa a discutir, perguntando porque eles voltaram, já que avisaram que o seu Gouveia não estava lá)

Benvinda – Ô moça, a gente ta achando que ele ta escondido no meio desses *pano* aí.

¹ Trata-se de um roteiro não literal, tanto o guia como os personagens improvisam sobre ele. Esta foi a última versão relativamente estabelecida.

Eusébio – *Nóis num pode precurá ele aqui não? Nóis viemo lá de Cipó Cumprido...*

Fortunata – *E num podemo perder essa pernada.*

Guia – Olha, agora não tem jeito, nós estamos no meio de uma Visita, se vocês quiserem voltar daqui há uma hora eu peço ao Luiz pra ajudá-los a procurar.

Quinota – Mas será que a gente não pode esperar aqui, moça / moço? Achei o lugar tão bonito...

Eusébio – *É memo, a gente num tem nada qui fazê agora...*

Guia – Olha, o que ta acontecendo aqui é uma visita guiada para esta escola, e tem hora certa pra acabar. Vocês só poderão ficar se não causarem nenhum tumulto. Esse menino, por exemplo, não pode ficar correndo pelo palco.

Benvinda – Pode deixá que a gente segura ele, num é, *nhãnhã*?

Quinota – *É sim!*

Eusébio – *Qué dizê que nóis pode ficá?*

Guia – Sim.

Eusébio - *intão me fala a sua graça... eu sou Eusébio!*

(A família começa a cumprimentar todo mundo até que o Guia interrompa)

Guia, *retomando as explicações* - Nas laterais do espaço cênico nós temos as COXIAS.

Juquinha – Ah, cadê as coxinha, eu quero!

Guia – Não, aqui não tem coxinha, o nome é CO-XI-A.

Juquinha – Mas eu tô com fome!

Fortunata – Peraí que eu vou te dar um biscoitinho...

Assistente/guia – Não pode comer aqui no teatro não! Eusébio – *Num tem importância, nóis divide com todo mundo!*

Guia – Não, é que é proibido trazer alimentos para este teatro.

Juquinha – Mas eu to *cum* fome!

Benvinda – *Ô, sussega, minino!* Parece que tem um buraco no estômago!

Guia – Se você quiser pode levar ele pra comer lá fora, depois vocês voltam.

Fortunata – Ah não, depois ele come!

Guia – *É nesse espaço que os atores aguardam para entrar em cena.*

Fortunata – Peraí!!! Quer dizer então que a gente vai ver os *atore*? Tipo o Antonio Fagundes?

Benvinda – O Janesquini?

Eusébio – A Juliana Paes?

Juquinha – O Patati Patatá? (Se você quer sorrir, é com Patati...)²

Guia – Não, esses atores não... no final nós teremos uma apresentação mas com atores locais, estudantes da universidade.

Fortunata – Ah... tá... é... mas locais é *bão tumém*?

Guia – Sim, são muito bons, vocês vão gostar.

PERNAS

Esses panos pretos compridos que dividem as coxias em várias entradas e saídas são chamados de “pernas”.

Benvinda – Perna? Que engraçado! Tem a coxinha, tem a perna..., agora mesmo vai ter pé, dedo, unha...

Quinota – Ô, Benvinda, ela já explicou que não é “coxinha”!

² Esses nomes de atores são exemplos, os atores podem escolher outros. O Juquinha sempre escolhe algum personagem de programa infantil.

Benvinda – Eu sei, nhanhã, mas que parece, parece...

Guia - Bem, a função das pernas é esconder os atores que precisam ver a cena para entrar na hora certa. Elas criam várias entradas e saídas, fazendo com que o ator possa surgir e sair de cena mais perto ou mais longe do público, à esquerda ou à direita do palco, de acordo com as necessidades da encenação.

Guia - Olhando para cima, nós podemos ver o URDIMENTO.

Eusébio – Surgimento?

Guia –É lá que têm as varas...

Benvinda – Vara? Que vara? Num to vendo vara nenhuma...

Quinota – Ô Benvinda, não são essas varas que você está pensando...

(dependendo da idade dos estudantes, vara pode ter um significado mais malicioso ou Juquinha e Benvinda podem confundir com varas de pescar)

Guia fala sobre as varas de luz e de cenário. Ao explicar as de cenário, pode dar o exemplo com a história da Chapeuzinho.

Juquinha – Ah! Essa história eu conheço! É aquela que o lobo vem e “nhac” na vovozinha?

Lá também tem as VARANDAS onde ficam os maquinistas.

Fortunata – Ah, não, moça. Então quer dizer que passa trem de ferro lá em riba?

Guia – Claro que, não! Por que a senhora ta achando isso?

Fortunata – uai, vosmecê falou que lá tem maquinista!! E maquinista num é quem dirige trem?

Eusébio – É isso mesmo!

(Guia explica se tratar de outro tipo de maquinista, que mexe com o maquinário do teatro)

Fala do sistema de cordas e roldanas

Eusébio – Ah... então o maquinista é que mexe com o maquinário?

Guia – Sim

Eusébio – E maquinário são aqueles trem tudo lá em riba?

Guia – Sim, mas não trens de ferro... são equipamentos...

Guia fala das bambolinas, panos que tampam os refletores da visão do público.

Juquinha – Ah, essas são as *muié* dos bambolê!

Guia – Bem, vamos falar agora sobre a parte inferior da caixa cênica. Alguém tem alguma dúvida?

Juquinha – Eu! Lá em cima é muito alto! Como é que os *maquinista faz* pra subir lá em cima?

Guia – Por aquela escada ali.

Juquinha corre e começa a subir

Protesto de todos

Correm atrás de Juquinha. Confusão.

A parte de baixo da caixa cênica é o palco. Se vocês baterem os pés no chão, verão que ele é oco.

(*Todos começam a sapatear e Fortunata e Eusébio começam a dançar. Após perceberem que todos estão olhando para eles, param, envergonhados, e comentam que se conheceram num baile e estavam lembrando os velhos tempos.*)

Este palco é oco porque embaixo dele temos um PORÃO.

Benvinda – Porão a gente tem lá em casa também, *nóis* guarda milho, arroz, rato, barata...

Quinota – Benvinda! A gente não guarda rato e barata não!

Eusébio – É, eles entra tudo sozinho!

Guia – Esse porão hoje em dia só serve como depósito de materiais. Mas antigamente, ele tinha outras funções. Por exemplo: mais ou menos aqui, (*guia dirige-se ao centro do palco*), havia uma passagem do porão para o palco, o ALÇAPÃO.

Juquinha – Ó o sapão! (*Joga um sapo no Guia. Confusão.*)

Eusébio – Ô moça, a sra *adiscurpe*, mas é que o médico que foi lá em casa disse que esse *minino* tem *pobrema de imperativo*!

Quinota – É hiperativo, pai!

Benvinda – pois é, ele impera muito!

Juquinha – Eu sou imperador! E imperador é que nem rei, foi a Quinota que disse!

Fortunata – *Num* é nada disso, não! Esse *minino num* é doente, coisa nenhuma! Ele só é muito levado! Vem esses médico e fala um *tantão* de coisa, mas ele só é um *cadiquim* levado!!

Guia – Só um *cadiquim*? Mas se ele não se comportar vai ficar difícil prosseguir com a visita. (*confusão, eles se aquietam e ficam*) Bem, então, continuando...Essa passagem era muito utilizada em espetáculos bastante populares como mágicas (gênero teatral que se refere a personagens fabulosos, tais como fadas, duendes, assombrações. Nessas peças os efeitos especiais eram considerados mais importantes do que o texto ou a história) e dramas sacros (peças sobre temas bíblicos): demônios (a família se benze), fantasmas e outros seres sobrenaturais emergiam do porão através do alçapão, surpreendendo o público e assustando as crianças.

Eusébio – Mas então esse buraco é muito fundo... Vai até nos inferno!!

Guia - Não... os demônios não eram de verdade.

Juquinha – Ah! Eles era de *prástico*, igual a Jurema (*refere-se ao seu sapo*)?

Guia – Não, eram atores caracterizados de demônio.

Mais para frente, nós podemos ver que há uma tampa quadrada. Se a gente retirar, vai abrir outra passagem pro porão. Aqui ficava a caixa do ponto. O ponto era muito importante nas companhias de teatro da chamada velha guarda. Ele ficava sentado em um banco alto, com a cabeça acima do nível do chão, de onde via toda a cena e podia se comunicar com os atores. O ponto era responsável por coordenar toda a representação, soprando para os atores suas falas e movimentação, sempre que necessário. Para que o público não o visse, havia uma tapadeira em forma de concha – chamada de cúpula - que o escondia. Sua necessidade justifica-se pelo fato de que as cias dramáticas possuíam repertório vasto e às vezes apresentavam até 3 ou mais peças diferentes na mesma semana, de modo que não era incomum que ocorressem lapsos de memória e confusões por parte dos atores. O ponto atuou nas cias dramáticas brasileiras do séc. XIX até meados do séc. XX. (*as intervenções aí podem ser sobre se o ponto tinha “castrobia” ou “castrofobia” (Fortunata), e a Quinota perguntando porque precisava de ponto, se eles não decoravam os textos das peças*)

Enquanto o guia fala, Juquinha vai se afastando discretamente. De repente ouvimos seu grito, todo enrolado na cortina.

Juquinha – Pai, pai! Me ajuda!

Seu Eusébio, correndo – Menino, diabo, sai já daí! Olha a *vregonha* que *ocê tá fazenu nós passá!*

Seu Eusébio se enrola na cortina também. É retirado com dificuldade.

Benvinda se aproxima, admirada com a cortina.

Benvinda – Moço, mas que *belezura* de pano! Onde foi que vocês *arrumaro*? Será que não dá pra *arranjá* um *pedacim* pra mim, não?

Quinota – Ô Benvinda, você só sabe pedir?

Benvinda – Ô *nhanhã*, eu podia ta roubando, eu podia ta matando, mas eu to só pedindo!

Todos começam a discutir sobre se o pano deve ou não poder ser usado para Benvinda. Até que o guia corta.

Guia - Não tem como a gente dar nenhum pedaço desse pano, pois é a cortina do teatro. Além do mais, nem é minha, é do patrimônio!

Eusébio – Deixa, depois *nóis* pede ao *matrimônio*!

Guia – Olha, ta ficando muito difícil vocês continuarem por aqui, estão atrasando a visita!

Eusébio e a família pedem desculpas. Benvinda e Juquinha não querem, mas Eusébio os leva a pedir também.

Juquinha – *Descurpe*, moça. Mas é que eu vi um *negoço* ali... *ocê* pode *falá* pra quê que serve?

Guia – O que você viu?

(Juquinha puxa o guia para trás da cortina)

Juquinha - Uns botãozinho ali...

Guia - Que botãozinhos?

Juquinha – aqui, ó... (toca a campainha)

Fortunata – *Minino!* *ocê* vai levar *choquis!*

Guia – Tudo bem. Eu ia falar mesmo disso. Esse sinal é tocado 3 vezes, pra avisar o público e os atores quando o espetáculo está prestes a começar. Ele também é chamado de PANCADA DE MOLIÈRE.

Benvinda – Uai? Pancada de *muié*? Isso *havera* de *sê bão*... bem que eu to *precisanu* dá umas pancada por aí em *arguns* sem-*vregonha*... (Se quiser, pode contar causo dos homens que estavam mexendo com elas)

Guia – Mas não é Mulher, é Molière. Esse termo surgiu em referência a um importante dramaturgo francês, grande escritor de comédias... (Benvinda continua a fazer confusão com o nome):

Benvinda - Quer dizer que *muié* é *homi*? Ih, lá em Cipó Comprido isso tem outro nome... Guia - Não é nada disso...

Quinota - Benvinda, é um nome francês, não quer dizer que ele é mulher... ah, depois eu te explico!

Guia - Bem, a gente diz que são pancadas porque antigamente não havia luz elétrica, e esse sinal era dado batendo um cajado no chão.

Então, para terminar essa parte, aqui na frente temos o PROSCÊNIO, que é esse avanço do palco para além das cortinas.

Fortunata – Nossa *Sinhora*, mas que buracão! Cuidado gente! Que que aconteceu? Faltou material de construção pra *terminá*??

Guia – Não! Isso é de propósito!

Fortunata – De propósito pra cair?

Guia – Não, minha senhora. Esse buraco se chama FOSSO.

Juquinha – Fossa, mãe! Ai que bom, eu tava apertado! (*Juquinha vai pra frente do palco e age como se fosse urinar*)

Guia – Mas o que é isso? Aqui não é fossa, não, é FOSSO!

Juquinha – *Uai*, mas serve fosso também!

Guia – Você quer ir ao banheiro? O banheiro é lá pra dentro. (*fala com o assistente para levar o menino em um dos banheiros dos bastidores*) Será que dá pra levar esse menino no banheiro?

Juquinha – Eu não vou com ele(a) não. Eu quero ir com meu pai! Pai!

Eusébio – *Carma*, filho, vou *cocê*!

Fortunata – Ah, eu vou também! *Vamu* também, Quinota!

Quinota - Não, eu quero continuar ouvindo as explicações.

A mãe convence-a a entrar, mencionando que podem encontrar o seu Gouveia. Mas Quinota volta para pegar Benvinda, que já está entretida com alguém do público a perguntar se ele é casado... etc.

Benvinda – Espere aí, *nhãnhã*. Num quero mijá não. Pode ir que agorinha mesmo eu vou.

Quinota – Cuidado, não vá se perder por aí! O papai falou que é pra ficar todo mundo junto!

Benvinda – Pode deixá, *nhãnhã*, eu já já to entrando trás d’ocês!

Benvinda começa a paquerar alguém do público. Depois, entra também atrás dos outros. O Guia explica rapidamente sobre o fosso da orquestra. Todos deixam o palco, visitantes e guia vão para a plateia.

Guia pede a todos que sentem e conta dois causos acontecidos ali.

Causo do revólver

Causo do “cheiro de papel picado”

Após os causos, guia pede ao assistente que volte pra trás do palco e traga os roceiros, para que eles não atrapalhem a apresentação.

Assim que o guia entra, as luzes da plateia se apagam e o pianista entra, abrindo o piano e fazendo menção de que vai tocar.

Começa um barulho nos bastidores e as três mulheres voltam, perdidas, sem saber onde estão.

Começa a cena de “A Capital Federal”.

A CAPITAL FEDERAL – ARTUR AZEVEDO

ADAPTAÇÃO FEITA PELO GRUPO TEATRAL OS ANFITRIÕES³

Após entrada do assistente, apagam-se as luzes da plateia. Sobe lentamente um foco no piano. Pianista senta. Apaga foco no piano, sobe luz de fundo, bem baixa. Após um tempo em que as mulheres e começam a conversar, sobe foco lentamente nas 3 cadeiras.

Ato I, quadro 2, cena IV - Fortunata, Quinota e Benvinda

Entram as três em fila, pelas coxias, ao fundo, lado direito.

Fortunata – Uai, *num* é aqui não... Acho que *nois erremo* de lugar!

Benvinda – Uai.. *Num* é aqui mesmo não! Vão voltá!

Voltam, e entram novamente no mesmo lugar, mas pela esquerda

Fortunata – Uai, nós *voltemu* pro mesmo lugar!!

Quinota – Mas é aqui mesmo... Olha lá os refletores que a moça (o moço) falou... O piano, também está ali, ó!

Benvinda – Mas cadê aquele tantão de gente que *tava* aqui?

Fortunata – É mesmo Quinota, cadê aquele *peçoar* todo? Será que foram embora e trancaram nós aqui?

Quinota – Não sei mamãe... vamos dar uma olhada...

Benvinda – Ai, eu to com medo, *nhãnhã*. Ta muito escuro! E se tiver *sumbração*?

(Todo esse início é improvisado... podem comentar sobre o fato de ainda não terem achado o seu Gouveia, sobre o fato de estar tudo escuro, sobre estarem trancadas...)

Quinota - Mamãe, olha umas cadeiras ali, por que a senhora não se senta?

Fortunata – Ah! É verdade! Não tinha *arreparado*. Estou moída. *(Todas sentam-se)*

Benvinda – Nhanhã, sabe aquela hora que *tava* todo mundo aqui, que tinha um moço assim, assado *(começa a descrever o rapaz)*...

Fortunata, *levantando-se* – Quinota, você senta de cá! *(Quinota se senta na outra cadeira. Benvinda também muda de cadeira e continua a conversar com Quinota)*

Fortunata – Benvinda, você senta de lá!

Benvinda – Uai, mais eu *tava* lá!

Fortunata – Benvinda, senta de lá!! *(Benvinda muda de cadeira e puxa Quinota para a cadeira do lado)*

Fortunata – Não!!! Quinota, você senta de lá, Benvinda senta de cá e eu vou sentar no meio!

Quinota – Mas mamãe, a gente ta *proseando*...

Fortunata – Pois eu não quero saber de prosa!!

(Quinota senta na cadeira em que estava antes e Fortunata senta no meio)

Fortunata – Benvinda, *ocê* não é boa companhia pra Quinota não!

Benvinda – *Pur causo* de quê?

³ Este texto também é passível de mudanças: modificações e acréscimos por parte dos atores. Eles podem inclusive referir-se a algum acontecimento que tenha ocorrido durante as intervenções.

Fortunata - Eu fecho os *óio*, eu abro os *óio* e *ocê* ta falando de *homi*!

Benvinda – Que calúnia!

Fortunata – E agora *ocês* trate de *ficá* bem quietinha!

(Pianista inicia canção de ninar)

Benvinda – Sinhá *drumiu*.

Quinota – Deixa.

Benvinda (Em tom confidencial) – Ó *nhanhã*?

Quinota – Que *é*?

Benvinda – *Nhanhã* *arreparou* naquele *hômi* que vinha descendo pra baixo quando a gente subia pra cima?

Quinota – Não. Que homem?

Benvinda – Aquele lá do nosso *hoté*.

(*Dona Fortunata* *ressona*)

Quinota – Olha a *mamãe*!

Benvinda – Já está *drumindo*. *Nhanhã* *arreparou*?

Quinota – Reparei, sim.

Benvinda – Sabe o que ele fez hoje de *menhã*? Me meteu esta carta na mão!

Quinota – Uma carta? E tu ficaste com ela? Ah, Benvinda! (*pausa*) É pra mim?

Benvinda – Pra quem *havera* de *sê*? (*Benvinda dá a carta para Quinota*)

Quinota, *examinando a carta* – Mas não está sobrescritada...

Benvinda (*à parte, enquanto Quinota se certifica de que D. Fortunata dorme*) – Bem sei que a carta é minha... O que eu quero é que ela leia pra eu *ouvi*.

Quinota – (vai abrindo a carta, mas arrepende-se) Ah, Benvinda, que *asneira* eu ia fazendo!

FOCO NO PIANO, FOCO CENTRAL. DIMINUI FOCO NAS CADEIRAS. QUANDO BENVINDA VIER, TIRAR FOCO DAS CADEIRAS.

Duetino

Quinota

Eu gosto do seu Gouveia:

Com ele quero casar;

O meu coração anseia

Pertinho dele pulsar;

Portanto a epístola

Não posso abrir!

Sérios escrúpulos

Devo sentir!

Não, não a epístola

Não posso abrir!

Sérios escrúpulos

Devo sentir!

Benvinda - Ah *é*?! (*dirigindo-se ao pianista*) Ô moço, dá o *tão* aí!

(*pianista realiza um acorde*)

Está longe o seu Gouveia;
Aqui agora não vem...
Abra a carta, a carta leia...
Não digo nada a ninguém!

Quinota
Não, a epístola
Não posso abrir!
Sérios escrúpulos
Devo sentir

Não, não a epístola
Não posso abrir!
Sérios escrúpulos
Devo sentir!

Entretanto, é verdade
Que tenho tal ou qual curiosidade.
Mamãe – eu tremo! –
Dormindo está?

SOBE FOCO NAS CADEIRAS (*Dona Fortunata ressoa*)

Benvinda - Sim, e ela *memo* respondeu já.

APAGA FOCO NAS CADEIRAS

Quinota - É feio, mas que importa? Abro e leio!

Juntas

Quinota
Sou bem curiosa!
Não sei me conter!
A carta amorosa
Depressa vou ler

Benvinda
É bem curiosa!
Não há que *dizê*!
A carta amorosa
Depressa vai *lê*

Quinota (*Lendo a carta*) – “Minha bela mulata”

Ambas – Uai!

Quinota (*lendo*) Desde que estás hospedada neste hotel, tenho de balde procurado falar-te.

Benvinda – O *nhanhã*, porque ele vem fala com ocê trazendo um balde?

Quinota (rindo) – Não Benvinda, que ideia! Debalde é uma palavra, que quer dizer “em vão”:
“Tenho em vão procurado falar-te.” Sei...

Benvinda – O *Nhanhã*, ... mas eu também não sei o que é em vão, não!

Quinota – Bom, Benvinda... isso quer dizer que ele tenta, tenta, tenta e não consegue falar comigo.

Benvinda – Quer dizer que ele tenta, tenta, tenta e não consegue falar *cocê?* (*irônica, em cumplicidade com o público*) Tadinho!!

Quinota – “Sei que não passas de uma simples mucama...?” (*Dá a carta a Benvinda.*) A carta é para ti. Fui bem castigada.

Benvinda – Leia pr’eu *ouvi*, *nhanhã*.

Quinota – Eu não!

Benvinda – O *nhanhã*, por favor... ce sabe que eu não sei lê, que eu sou *nalfabeta!*

Quinota – Não, você me enganou!

Benvinda, *suplicando* - Pela nossa amizade, *nhanhã*...!

Quinota – Pela nossa amizade! (*lendo*) “Se queres ter uma posição independente e uma casa tua...”

Benvinda – Gentes!

Quinota – “... deixa o hotel, e vai ter comigo quinta-feira às quatro horas da tarde (*horários e dias podem mudar, dependendo da sessão*), na Ponte da Cadeia, em frente à Prefeitura...”

Benvinda (*à parte*) – quinta-feira, quatro horas... na ponte da prefeitura... na cadeia?...

Quinota – “Nada te faltará. Do teu admirador ardoroso, Figueiredo.”

Benvinda – (*à parte, sonhadora*) Figueiredo... (*recompondo-se*) - Rasga essa carta, *Nhanhã!* Mas que *sem-vergonhice* de *hômi!*

Quinota – Eu, não. Rasga você! A carta é tua...Ah, Benvinda! Se papai soubesse...

Benvinda (rasgando a carta) – É mesmo né, ai se ele *sabesse, nois tava frita!*

Quinota – ... Aliás, quede papai, que não voltou até agora do banheiro com o Juquinha?

Benvinda – É *mêmo*... (*pausa em que descobre a deixa para sair atrás do Figueiredo*)... deixa que eu vou *percurá* ele, *nhanhã!* (*pausa*) Figueiredo, né? Deixa que eu vou *percurá!* (*sai em direção à plateia, para sair do teatro*)

Quinota – Mas Benvinda, o banheiro é pra cá!

Benvinda – Ah, mas tem banheiro ali também! (*sai, apressada*)

(*Quinota recolhe o papel rasgado do chão*)

Cena de ligação - Fortunata, Quinota, depois Eusébio

ACENDE A GERAL

Seu Eusébio, *voltando* – Mas que cheiro de papel picado! (referência à piada que foi contada pelo guia anteriormente). Quinota, o Juquinha passou por aqui?

Quinota, *assustando-se* – Uai, pai, o Juquinha não tava com o senhor?

Eusébio - *Vancês credita* que fui *levá* o moleque no banheiro e o diabo *se* escapuliu outra vez?

Fortunata, *acordando* – O quê? Ah, esse moleque atentado!

Eusébio – E *quede* Benvinda? Ela não estava aqui com *vancês?*

Fortunata – É *mess*, Quinota, *quede* Benvinda? Ela estava bem aqui...

Quinota – Pois é... mas é que o senhor não voltava, então ela saiu pra te procurar, pai!

Eusébio – *Intonce* agora nós temo dois sumido: é Benvinda, é Juquinha, é Juquinha, é Benvinda...

PISCAR AS LUZES, com várias cores se alternando.

Eusébio – Mas o que é isso, meu Pai Eterno? Que *qui tá se assucedendo?*

Quinota – Gente! Já sei! Deve ser a cena, que vai começar! Vem, pai, senta!

(*Fortunata caminha em direção ao fosso, olhando para os refletores*)

Quinota – Cuidado mamãe! A senhora vai cair! O que houve?

Fortunata – Eles tão me chamando fia...

Quinota – Eles quem?

Fortunata – Os ET,...

Quinota – Que ET, mamãe! São só os refletores do teatro...

Quinota vai levando Fortunata para a cadeira. Ela se volta novamente em direção aos refletores:

Fortunata - Eles vai biduzi eu!

Quinota – Que isso, mãe! Senta aqui, a senhora anda vendo muito filme...

Eusébio – Fica aqui, *muié*.

APAGAR AS LUZES, AOS POUÇOS

Eusébio, *preocupado* - Ta apagando... ta apagando... ta apagando...

BLACKOUT

Eusébio – Que breu!

PAUSA. 3º SINAL.

Ato I, quadro 3, cena IV - Fortunata, Quinota, Eusébio, Juquinha e Gouveia

Juquinha – Ahá!! (**LUZ NA PLATEIA.** *Juquinha abre cortinas de porta lateral do teatro*)

Olha só, quem foi que eu achei! O seu Gouveia!

GERAL + PLATÉIA.

DEPOIS QUE SOBEM AO PALCO, APAGAR PLATEIA.

MANTER GERAL ATÉ O FINAL.

Todos – Seu Gouveia?

Juquinha, *empurrando o seu Gouveia para o palco* – É! O Seu Gouveia!

Todos – Seu Gouveia!!!!!!

Dançam e cantam:

Todos – Seu Gouveia, finalmente!

Seu Gouveia apareceu!

Seu Gouveia está presente!

Seu Gouveia não morreu!

Eusébio – Andei por todas as rua,

Toda a cidade bati;

Mas de *tê* notícias sua

As esperança perdi!

Quinota – Mas o meu anjo da guarda

Em sonhos dizer ouvi;

Sossega, que ele não tarda

A aparecer por aí!

Todos – seu Gouveia finalmente (*etc.*)

Fortunata – Ora, seu Gouveia! O *sinhô* chegou lá na fazenda feito cometa, começou a *namorá* Quinota. Pediu ela em casamento, veio se embora dizendo que vinha *tratá* dos *papé*, e nunca mais deu *siná* de si! Isto se faz, seu Gouveia?

Quinota – Mamãe...

Eusébio – Como Quinota andava apaixonada, coitadinha! Que não comia, nem bebia, nem *drumia* nem nada, nós *arresorvemu vi le procurá*... porque *le* escrevi três *imaiul* que ficou sem resposta!

Gouveia – Mas eu não recebi **E-mail** nenhum!

Eusébio – Mas eu *le* escrevi

Gouveia – Mas eu não recebi

Eusébio – Mas eu *le* escrevi!

Gouveia – Mas eu não recebi!

Eusébio – Mas eu *le*...

Quinota – Papai, ele já disse que não recebeu!

Eusébio – Mas que eu *le* escrevi, eu *le* escrevi! *Intonce* eu entreguei a fazenda a seu *Borge*, que é *hômi* em que a gente pode *confiá*, e aqui *estemo*!

Fortunata – O *sinhô* sabe que *cum* moça de *famia* não se brinca... e se o panguá do Eusébio não *subé sê* pai, ta eu aqui, Fortunata, que hei de *sabê sê* mãe!

Quinota – Mamãe, tenha calma, seu Gouveia é um moço sério...

Gouveia – Obrigado, Dona Quinota. Sou, realmente, um moço sério, e hei de justificar plenamente o meu silêncio. Espero ser perdoado.

Quinota – Eu há muito já lhe perdoei.

Gouveia (*à parte*) Está ainda muito bonita! (*Alto*) – Onde estão hospedados?

Eusébio – No Grande Hotel del –Rey !

Juquinha dirige-se para o piano.

Gouveia – (*à parte, enquanto Juquinha toca o piano*) Oh! Diabo! Ao lado da casa de mamãe!... mas eu nunca os vi! (*Quinota tira Juquinha do piano*) (*alto*) Mas, ao que vejo, veio toda a família!?

Eusébio – Toda! Dona Fortunata,... a Quinota... o Juquinha...

Juquinha – A Benvinda!

Eusébio – Ah! É verdade! Veio também a Benvinda! Mas aconteceu uma desgraça!

Fortunata – Uma grande desgraça!

Gouveia – É mesmo? Mas o quê? Vocês se perderam pela cidade?

Eusébio – *Craro* que não, seu Gouveia! *Ocê tá pensanu* que nós *semo* matuto,?

Juquinha – Foi a Benvinda que fugiu!

Quinota – Cale a boca!

Juquinha – E fugiu com um *hômi*!

Eusébio – Cala a boca, menino!

Juquinha – Foi a Quinota que disse!

Quinota, Eusébio e Fortunata – Cala a boca, diabo!

Pausa, sorriso amarelo

Eusébio – O *sinhô* se *alembra* da Benvinda?

Fortunata – Aquela mulatinha, foi criada com Quinota!

Gouveia, com malícia – Humm... Lembra-me. (emendando-se) É.. Vagamente!

Eusébio – Hoje de *menhã*, a gente *acorda-se... precura*...

Fortunata – *Quede* a diaba?

Eusébio – *Quede*...

Gouveia – Pode ser que ainda a encontrem, São João del-Rei não é tão grande assim, embora de fato tenha se desenvolvido muito nos últimos tempos...

Juquinha – É *mess*! Tem até *shopis*! E engarrafamento!

Eusébio – E agora *punharam* um *tantão* de *sinar* de trânsito pra arresorvê isso aí...
 Quinota – É, mas só sinal não resolve o problema do trânsito, ele está caótico!
 Fortunata – Mas *ocês num* muda de assunto não. *Nóis tava* falando da Benvinda. Em que estado há de se *encontrá* a menina, seu Gouveia, em que estado...!
 Eusébio – E seu Borge já estava *arresorvido* a *casá* com ela...
 Quinota – Papai, o senhor sabe muito bem que a Benvinda não queria se casar com ele...
 Eusébio – Mas não *fiqemu* aqui... *adispois* dessa *vregonha* da Benvinda, todo mundo *escutanu*...
 Gouveia (*inquieta, saindo de fininho*) – Sim, não fiquemos aqui...
 Eusébio, *trazendo-o de volta* – Temos muito o que *conversá*, seu Gouveia. Não quero que Dona Fortunata diga que não sei *sê* pai... Quero *sabê* se o *sinhô* está disposto a cumprir com o que tratou!
 Gouveia, *após longa pausa em que todos, inclusive o pianista, se aproximam* – Certamente. Se Dona Quinota ainda gosta de mim...
 Quinota (*baixando os olhos*) – Eu gosto.
 Gouveia – Mas vamos! Em caminho, conversaremos! São contos largos!
 Eusébio – Vamos onde?
 Gouveia – Vamos passear pela histórica São João del-Rei! Há muito que visitar! Museus, belas praças, igrejas, ...
 Eusébio – Nós *vamu conversá* dentro da igreja? Não dá! Deixa a igreja pro casório!
 Pianista *toca trecho da Marcha Nupcial*
 Quinota – A de São Francisco é tão linda!
 Gouveia – Todas são lindas... (*começa música romântica incidental – ambientar com luz azulada ou cor de rosa, clima romântico*) a igreja do Carmo, a do Rosário, a do Pilar...mas *vosmicê* é muito, muito mais...

(*Gouveia vai se dirigindo lentamente para beijar a mão de Quinota, enquanto Eusébio e Fortunata também se aproximam de modo romântico-jocoso e Juquinha, segurando a Jurema, seu sapo de borracha, vai se aproximando de Gouveia cerimonialmente... quando chega muito perto, Gouveia dá um tapa no sapo e, chegando mais perto de Quinota, quase a beija na boca*)

Fortunata, *repreendendo* – Quinota! Seu Gouveia! Que sem-vergonhice é essa!
 Gouveia, *rápido* – Bem, vamos passear pela Rua Santo Antônio...
 Fortunata – Aquela das *casa torta*?
 Eusébio – É *bão mêmo*, que Santo Antônio é santo casamenteiro!
 Juquinha – Ah, não! Eu quero conversar na igreja!
 Fortunata – Fique quieto, demoinho!
 Seu Gouveia *dá o braço a Quinota*.
 Gouveia – Vamos?
 Fortunata – Mas... Eusébio, *óia* o modo deles dois!
 Eusébio – Deixe. Isto aqui é moda. A senhora se *alembre* que não estamos em Cipó Comprido.
 Juquinha – Eu quero ir com a Quinota!
 Fortunata – Principia, principia! Que menino, minha Nossa Senhora!
 Juquinha (*chorando*) Eu quero ir com Quinota! (*Seu gouveia e Quinota correm e saem de cena*)
 Eusébio – Espere aí, seu Gouveia!
 Juquinha (*sozinho, fazendo birra*). Eu quero ir com Quinota!!!!!!!!!!!! (*sai*)

LUZ NA PLATEIA

Benvinda, *voltando com um rapaz do público como Figueiredo* – Ei! Peraí, gente! Que eu quero *apresentá procês* o seu Figueiredo!!!!

ANEXO 2

SÍNTESE DAS ENTREVISTAS COM OS ATORES, GUIAS E PIANISTAS DA VISITA-ESPETÁCULO

SÍNTESE DAS RESPOSTAS DOS INTEGRANTES DA VISITA

1. Atores entrevistados: 20

Ana Malta / Bruna / Ciro / Digão / Eliana / Flavio / Gabriel / Juliana Caliarí/ Luciana / Luís / Mariana / Patrícia / Paulo / Reginaldo / Roger / Samuel / Sanderson / Tamara / Vicky / Yara
Idades quando responderam a entrevista: 34 / 22 / 30 / 29 / 36 / 33 / 19 / 30 / 30 / 21 / 25 / 31 / 29 / 34 / 20 / 23 / 23 / 24 / 19 / 58

2. Pianistas entrevistados: 2

Gustavo e Marcelo – 29 e 27

3. Guias entrevistados: 1

Lucimara, 37. Mas atuaram também como guias: Digão, Luciana, Samuel, Sanderson e Reginaldo

4. Personagens:

Fortunata: 7 atrizes – Ana Malta, Eliana, Juliana C., Luciana, Mariana, Patrícia, Yara

Quinota: 4 atrizes – Bruna, Mariana, Vicky, Tamara

Benvinda: 2 atrizes – Luciana, Yara

Juquinha: 5 atores, duas atrizes – Ciro, Digão, Roger, Samuel, Sanderson, Mariana, Patrícia

Eusébio: 5 atores – Digão, Flavio, Luís, Reginaldo, Sanderson

Gouveia: 4 atores – Ciro, Gabriel, Paulo, Samuel.

OBS.: Todos os grifos são meus.

Questões:

Sobre fazer um ou mais de um personagem:

Ana: gostaria de ter experimentado também a Benvinda, para fazer novas experimentações

Bruna: não teve interesse em fazer outro, por conta do seu perfil

Ciro: Gostou de ter feito Juquinha e Gouveia, por trabalhar com os aspectos de “canastrão” do Gouveia e com as molecagens do Juquinha

Digão: Gostou de ter feito o Eusébio, como um desafio por ser novato, e o Juquinha, por “dar vazão às peraltices de criança”

Eliana: foi satisfatório fazer apenas a Dona Fortunata como personagem, mas gostaria de ter sido guia.

Flavio: Foi suficiente fazer apenas um personagem, ele estava interessado em aprofundar-se nesse personagem como se tivesse mesmo uma personalidade, “apesar dos aspectos teatrais”, e acha que o conseguiu em diversos momentos.

Gabriel: não disse se gostaria de ter feito outro ou se o Gouveia foi suficiente. Limitou-se a caracterizá-lo como malandro carioca que enrola a noiva.

Juliana: começou a preparar o papel da mãe mas não chegou a se apresentar, só trabalhando em outras funções. Gostaria de ter feito a mãe, o Juquinha e a Benvinda.

Luciana: Gostou de fazer a Benvinda por “liberar o lado assanhado”, mas amava a Fortunata, pois com ela aprendeu a ter mais jogo em cena, a criar mais, é uma personagem forte. Queria ter experimentado o Juquinha pq segura o jogo e dá ritmo e energias para as cenas.

Luís – Fez só o Eusébio, foi satisfatório mas gostaria de ter tentado também o Juquinha pela forma de agir junto ao público.

Mariana – Gostou muito de fazer a Fortunata, que fez muitas vezes e gostaria de ter feito mais vezes o Juquinha, pela liberdade para improvisar. Não gostou muito de ter feito a Quinota por ela ser “certinha” e não ter tanta liberdade, não podendo fugir muito do ensaiado.

Patrícia – fez o Juquinha só uma vez, de improviso. Mas ama mesmo a Fortunata.

Paulo – Disse que gostaria de ter feito outros personagens para ter “outros pontos de vista na encenação” e que trabalhar apenas um durante muito tempo “pode ser desestimulante”.

Reginaldo – Gostou de ter feito o Eusébio mas gostaria de ter experimentado o Gouveia, por ser um galã, queria ver como era ter que fazer um personagem charmoso para além da beleza física, além do que gostaria de saber como seria brincar com a personagem do malandro.

Roger – Foi satisfatório, tinha identificação com o personagem. Mas ficou pouco tempo no projeto.

Samuel – Gostou muito de fazer os dois personagens, e explicou que era bom trabalhar com as características de ambos. Gosta de criar um personagem, seu corpo, os tiques, a voz.

Sanderson – Gostou muito dos dois, e quando foi fazer o Eusébio, já estava “mais maduro como ator” o que deu confiança para sua criação.

Tamara – Gostou de ter feito a Quinota mas queria ter experimentado, por um desafio, a D. Fortunata.

Vicky – Foi muito válido e satisfatório ter feito a Quinota, mas queria ter experimentado “outros personagens”.

Yara – Preferiu fazer a Benvinda, pela liberdade de atuação, pois podia abusar da ingenuidade e sensualidade dela, interagindo com pessoas tímidas e tirando delas o que elas nem imaginavam que poderiam oferecer. Também por ter podido cantar. Já a Fortunata ela acha que “restringe um pouco a improvisação”, por ter “hora marcada para atuar”.

Considerações interessantes sobre a criação do personagem-tipo

O que é fácil e o que é difícil ao fazer um personagem-tipo? Sente que o fato dele ter características marcantes te ajuda ou te dificulta a criar/compor? Sente que esses limites te amarram ou te impulsionam na hora de improvisar (relacionando-se com o público e os outros personagens)?

Ana Malta: Acho que fazer personagem-tipo podem nos levar as **experimentações muito ricas ao passo de que quase tudo que se cria é válido desde que dentro do seu personagem.** As características marcantes podem nos ajudar se fizermos delas **um trampolim para dizermos o que realmente queremos.** Acho que quando você consegue brincar com o personagem que você criou não há limites que impeçam de continuar criando novas cenas, novas improvisações, afinal tudo flui com naturalidade.

Bruna: Fazer um personagem-tipo para mim foi mais fácil no início pelo fato de não ter conhecimentos teatrais, ser extremamente tímida para propor algo daí, a minha personagem já possuir essas características marcantes, **facilitou a minha criação, me ‘dando um norte’.**

Ciro: Personagens-tipo **me ajudam no processo**, é como se eu chegasse já com “meio caminho andado”.

Digão: Creio que seja fácil nos personagens tipo justamente as características constantes neles. **O difícil é ter de achar um jeito próprio de mostrar essas características para que não caia no caricato.** Penso que essa busca é que torna mesmo um personagem tipo um personagem único. **Tirá-lo da mesmice sem descaracterizá-lo.** Essa dualidade torna o trabalho da composição desse personagem ainda mais interessante, não facilita mas também não dificulta, torna-o instigante. **Eu acho que os limites impulsionam.** No meu caso, tanto quanto Eusébio quanto como Juquinha, o fato de ser tipo me permitia explorar toda uma gama de situações que eles nos trazem, e que **ao contrário do que se imagina não é limitada, basta ao ator saber procurar nos meandros desses tipos.**

Eliana: Não acho difícil não, no meu caso penso que me impulsiona a improvisar.

Flavio: É fácil fazer um personagem tipo porque já ficam oferecidas, de forma muito clara, **“balizas” que orientarão o trabalho. Não vejo como sendo limites do personagem, mas sim**

a possibilidade de criar um universo do personagem, no meu caso era um universo caipira que tinha **várias nuances**, inclusive oferecidos pelos textos e construções em termos de relação com outros personagens. A primeira vista pode parecer limitado por não ser tão realista, mas é **ilimitado nas possibilidades do pensamento. Acho que fica mais fácil improvisar, porque você já tem um universo de conteúdo de onde tirar a ideia para a improvisação.**

Gabriel: O personagem tipo ajuda, porém a atenção tem que ser maior. É mais fácil no âmbito de criar a voz ou o corpo com aquelas características já pré-estabelecidas. **Porém, se ocorrer um deslize por parte do ator, e ele sair do seu personagem-tipo ou deixar a energia cair, tem-se maior chance de quebrar o jogo proposto pela atuação na cena.** O que pode ser um bom exercício de improvisação ou comprometer a cena, **por isso é importante o entrosamento entre os atores.**

Juliana - Manter a característica tipo e o personagem em si durante o tempo da peça (deve estar se referindo ao que é difícil). As características ajudam pois motivam na hora da improvisação.

Luciana - O que é difícil? Com certeza entender o que é personagem tipo, porque por mais que pareça fácil não é, a gente pensa, ah, é só fazer igual às pessoas da roça e não é tão simples assim. Por mais que já exista o “tipo”, exemplo; a mulata, **o que dificulta num personagem tipo é a renovação, a criação, pois a graça não é ter ele pronto e sim construir características, jeitos engraçados**, trazer um sotaque que não fuja da personalidade do personagem. **Eu não me sentia amarrada diante do público nem com a Benvinda nem com a Fortunata. Eram personagens diferentes e cada uma tinha um jeito de aproximar mais do público.** A Benvinda até mais, porque ela tinha uma interação direta com o público masculino, por causa da sua busca de um namorado. Por mais que havia dificuldades nas construções das personagens, mas quando estava lá, no palco, eu me sentia livre, e isso me ajudava no jogo, na improvisação com os outros atores na interação com o público.

Lucimara – Bem, como não sou atriz e com minha pouca experiência em teatro, sinto que o personagem tipo tolhe a criação do ator. Ele acaba limitando, por ser padronizado e pautado em estereótipos. Mas, por outro lado, a padronização torna seu comportamento um pouco previsível. Não sei dizer se isso é bom ou ruim...

Luís - Difícil é não haver a quebra do personagem, por exemplo, numa forma de sentar. Ele ter características marcantes facilita um pouco. Mais me impulsiona do que amarra.

Mariana - Acredito que é mais difícil do que fácil, pois o personagem tipo, apesar de já te proporcionar uma maneira de atuar, com gestos, características marcantes, temos que estar atento a **não cair no caricato, em uma imagem falsa.** E é muito difícil fazer com que a sua

personagem não seja apenas **uma ideia de caipira, de malandro**, abusando de recursos externos, como trejeitos exagerados, sotaque forçado.

Patrícia - O fato dele ter características marcantes de certa forma ajuda, mas como eu sou uma pessoa muito ousada, a gente acaba extrapolando. **A partir do momento que você se relaciona com o público, é meio que incontrolável você segurar a identidade do seu personagem.** Ali acaba sendo a hora de sair, ou se não é eu não consigo achar, ficar com ele, aí eu acabo extrapolando, porque ali é o público que está dando estímulo, e muitas das vezes o estímulo não era para a personagem, não cabe a ela, e aí você acaba extrapolando.

Paulo - Em geral é mais fácil, o personagem, uma vez vestido, acaba se tornando fluído em suas falas e improvisos.

Reginaldo - A maior dificuldade que vejo na personagem tipo é como trabalhar essa comicidade da personagem em questão, **para que o personagem não se limite apenas ao estereótipo. Quando digo estereótipo é no sentido de se limitar a construir os trejeitos e a voz.** Acho importante ver a personagem em todos os sentidos, sabe o porquê ela está ali e a que venho, quais são os seus anseios e o que as move. **Quando ator se atém a graça e fica na graça no sentido de produzir risos pelo riso, a personagem a meu ver deixa de ser interessante e diálogo com o público se perde. Acredito que a relação ator/espectador acontece a partir do momento que nos permitimos a nos conhecer.** O engajamento com a personagem nesse sentido facilita a improvisação.

Roger - Aparentemente fácil, pois basta seguir os “moldes”, mas a grande investida genial é justamente **o olhar individual do ator para o olhar coletivo do personagem-tipo quando o mesmo lhe é apresentado. Essa visão é o que sempre possibilitará surgir inúmeros “Juquinhas”,** apesar dos pesares.

Samuel - Acredito que nenhum personagem dramático é fácil, mesmo sendo caricato ou tipo. Acho que é esse o maior erro de alguns atores que passaram pelo programa, e que me atrevo a dizer: **acham que o personagem tipo é fácil e superficial, mas na verdade tudo depende do trabalho que o ator quer ter para desenvolver as características que o personagem possui.** Sempre procurei dar um sentimento de verdade nos personagens que interpretei na Visita, porque acredito que, apesar de o personagem ser tipo, **ele precisa ficar verossímil ao público,** pois reúne características facilmente reconhecidas pela sociedade. **Se o público não acreditar no trabalho do ator, é impossível esse “jogo”, que é a ideia central da Visita.** Acho que não tive dificuldade em compor os personagens tipo, **pois todos eles já possuíam características próprias que já davam um caminho para o ator criar em cima disso. Esses limites que o personagem possui acho que sempre me ajudaram com o público e com os outros atores,**

pois consigo criar e improvisar melhor quando já se tem estabelecidas algumas condições (ou do personagem ou da situação). Não consigo improvisar do nada.

Sanderson - Eu penso que não existe nada fácil, quando encarado com responsabilidade.

Fazer um personagem-tipo pode ser tão complexo quanto um personagem realista, por exemplo, só depende da “cara” que o ator vai dar a ele e de seu compromisso em fazer algo bem feito.

Quando estou de personagem, isso me ajuda a improvisar com o público, pois tudo que eu fizer, farei em nome dele e não no meu, por isso, fico mais calmo. Mas há sim algumas dificuldades ao se criar um personagem-tipo. Por exemplo, ele não é um personagem redondo, que sofre e tem mudanças de comportamento, **mas ao mesmo tempo, também não é um papel, que é de um jeito só. Tem que se ter um equilíbrio e um certo cuidado na hora de se construir um personagem-tipo.**

Tamara - Acho fácil por ele possuir características marcantes, **ao mesmo tempo, essas características podem tornar o ator acomodado dentro da sua personagem.** É preciso atentar-se a isso e buscar evoluir sempre, **buscar novas maneiras e jeitos de fazer.** As características marcantes me ajudaram a compor a personagem, principalmente no início do projeto. No entanto, **as vezes sentia que estava interpretando uma personagem feita por outra pessoa, pelos atores que vieram anteriormente. Acho que mesmo um personagem tipo, com características fortes e marcantes, pode ser feito de várias maneiras e não perder na qualidade.**

Vicky - Fazer um personagem tipo em alguns momentos é difícil pois **acabei ficando um pouco limitada na parte de criação** porém, eu tive muita facilidade com a personagem pois se **aproximava bastante da minha personalidade** e me ajudou muito na hora de me relacionar com o público.

Yara - Para mim, as características marcantes da personagem facilitam no sentido de já se conhecer o “caminho” a percorrer. A partir daí, **nossa função é fazer acreditar na personagem, fugir dos clichês apesar de que, de vez em quando, ele (o clichê) provoca muitas risadas.** Acho que dá mais espaço para as improvisações.

Interação com o público: acontecimentos.

Juliana Caliarì (coisas que ela observou): **Público tentando descobrir os segredos da peça, da parte física do teatro, desobedecendo os guias e os integrantes do Visita.** Momentos engraçados para todos como “O sapão do Juquinha”, “A chegada da Família no meio do Público”, “ Na Hora que a Mãe quer tomar a decisão do casamento da Filha, reprimindo o marido e deixando o Tal Futuro Genro sem palavras”, “Personagens tentando se afastar para

interagir com público”. **Alguns visitantes tentando tirar a roupa do Juquinha ou querendo pegar o Sapão de borracha.** As professoras que acompanhavam os alunos também gostando e teve uma professora que demonstrou interesse em participar de Teatro e do Visita em si;

Depoimento Lu: Nossa, isso é uma questão que pra mim que foi muito rica, pois eu aprendi a **encarar o público, ficar bem pertinho, olhar nos olhos, lidar com aqui e agora** e isso é fascinante. Amava **olhar a reação do público, as risadas, os rostos assustados, abobados e sérios. O contato com o público foi importante para nós atores, porque aprendemos a lidar com várias situações. A visita nos fez entender essa importância de interagir com o público e com os acontecimentos inesperados.**

1.4. Se você foi pianista ou guia, fale, se quiser, sobre o desejo ou não de experimentar fazer um personagem e porque.

Gustavo - Gostava de ser o pianista. Mas a participação da “Visita-Espetáculo” me fez descobrir que tinha talento cênico. Mas nunca pensei em fazer algum outro papel talvez pela minha falta de tempo para dedicar mais ao Teatro.

Marcelo - Durante o projeto tomei gosto pela parte cênica e tive curiosidade em fazer papéis diferentes da minha personalidade para saber se consigo concentrar e me expressar de forma convincente.

Lucimara - Como eu disse anteriormente eu preferia ser guia, se cheguei a interpretar um personagem (a Benvinda) foi, no máximo, em três apresentações.

2.1. Você se lembra de alguma vez ter ocorrido algo durante a interação com o público que lhe dificultou prosseguir com o personagem? O que foi? Como foi o desenrolar da cena depois disso?

Eliana - Não aconteceu com meu personagem, mas lembro quando uma criança toda hora tirava o chapéu do pai e isso dificultou muito para o Reginaldo que era quem fazia o pai.

Luciana – Narrou acontecimentos imprevistos na cena, em que teve que segurar o riso. E disse também: “Durante as intervenções com o público não passei por nenhum episódio que eu me lembre em que eu não conseguisse continuar com a personagem, por mais que acontecessem coisas inesperadas que estavam fora do script, tentei sempre segurar a energia da personagem.”

Lucimara - **A dificuldade em ser guia é segurar o riso.** Temos que fingir que estamos bravos com a bagunça, mas às vezes, o ataque de riso é inevitável.

Mariana - O mais difícil de manter a cena, era quando a turma era muito desconfiada, ou se começava a zombar dos atores. **Em muitos casos, algumas pessoas cutucavam, mexiam, faziam de tudo para provar que nós éramos atores e que tudo aquilo ali era falso** e que estávamos enganando-os. Nós porém tínhamos que manter a personagem e tentar sair daquela situação, agindo conforme a personagem agiria. Porém, na maioria dos casos o resultado era sempre positivo.

Reginaldo - Teve uma vez que a criançada estava empolgada demais com as brincadeiras do Juquinha e por vezes elas gritavam e ficavam cada vez mais agitadas, o que dificultava a escuta dos parceiros de cena. A cena caminhou, porém, boa parte do que foi dito pelo guia e pelos personagens passaram despercebidas.

Samuel contou quando saiu da caixa do ponto antes da hora, por conta de um erro do Luiz ou Jonathan. Foi mesmo engraçado!

Sanderson - **Lembro-me de algumas vezes o público adolescente estar resistente às piadas, e com isso, ficou mais cansativo estar em cena, inclusive interagindo com eles.** Também me lembro de um garoto, o Gabriel, da Escola Aureliano Pimentel, que me desconcertou totalmente como Juquinha, quando ele disse que palhaço não era ator, mas sim uma profissão. Fiquei parado olhando para ele, como personagem, é claro, mas demorei a lhe responder. **Também achava muito complicado quando as crianças começavam a cutucar os personagens, era difícil xingá-los como personagem, e não como ator.**

Vicky - Como a personagem se aproxima bastante das pessoas tanto no modo de falar quanto de agir, **as pessoas puxavam assunto e isso me desconcentrava bastante, o que eu fazia sempre era falar para acabarmos de ouvir a guia ou o guia e que conversaríamos em seguida.**

Yara - Com a Benvinda, havia a necessidade da participação de alguém da platéia para dar continuidade ao trabalho. **Como o público sempre foi muito diversificado, algumas vezes escolhia uma pessoa com muita timidez, e essa pessoa não aceitava subir ao palco. Dava trabalho.** A Benvinda tinha que escolher um homem, um jovem ou um menino da platéia, no escuro, eles de costas, porque se ela se mostrasse nesse passo, certamente roubaria a atenção do público e a cena que desenrolava no palco passaria despercebida. **Já aconteceu de literalmente arrastar um jovem e ter que deixá-lo para encontrar outro, em curtíssimo espaço de tempo.** Isso quase sempre acontecia quando o público era de crianças e sem professores (só com professoras).

2.2. Como fica quando percebe que uma parte do público quer quebrar o jogo? O que faz (ou já fez) para “salvá-lo”?

Ana Malta - Continuo no personagem e tento brincar com o que vem do público. Um jogo de escuta e rebote comum na improvisação.

Bruna - Fico muito chateada quando alguém tenta essa quebra, quando o público percebe que são atores e não compra o jogo e ficam o tempo todo perguntando e perturbando os atores. Uma vez, tentando salvar, respondi para a criança “atores? Não, a moça disse que os atores aparecem só no final. To aqui só para procurar meu noivo e adorei este lugar, vamos prestar atenção na moça.”. Não funcionou muito, **quando eles realmente acreditam que ali são atores ‘enganando eles’ não dão sossego e ficam fazendo piadas, tentando quebrar o jogo e a magia e não prestam atenção nas explicações da guia, começa a ficar chato e cansativo as intervenções e volta a ficar interessante nas cenas finais.**

Ciro - Eu procurava trazer o foco para a relação entre nós, personagens/atores. Na maioria das vezes, o público se lembrava que se tratava de uma encenação, de algo ensaiado.

Digão - Isso era constante. Sempre um ou outro engraçadinho quebrava o jogo, alegando que somos atores, que não são de verdade aquelas pessoas. O que fazia era **negar até a morte** de que não éramos atores. **Chamar a guia pra conversa**, para que ela validasse a história ou algo assim. Ou mesmo enquanto Juquinha, fazer língua pra eles e dizer que eles estavam doidos.

Flavio – Disse que quando o público quebra o jogo ele o ignora: quebro o jogo com o público e mergulho no universo do personagem e nas questões que estão sendo postas para a resolução dos conflitos do personagem **sem pensar que tenho que chamar o público para a narrativa.** Geralmente funciona, **quando se menos espera você percebe que o público está novamente vidrado no espetáculo.** Pelo menos é essa minha experiência. Eu tenho grande capacidade de imaginação também, o que me possibilita imaginar outro ambiente, ir no proscênio, estar diante de várias pessoas e simplesmente ignorá-las, enxergar uma estrada de ferro com uma Maria Fumaça vindo em minha direção, estas coisas.

Gustavo - Sempre que as pessoas tentaram quebrar o jogo eu me senti um pouco apreensivo, mas os atores sempre lidaram bem com essa questão. Uma vez fizemos uma apresentação da Visita para crianças, e várias delas me perguntaram no meio da interação com o público se aquelas pessoas eram atores e eu disse que não, tentando assim não quebrar o jogo.

Luciana - Eu passo a observar o que está acontecendo se o problema é com os atores ou a energia do público que está ruim. Daí se eu estiver em cena, **tento interagir mais e fazer coisas que possa sair do ensaiado, pois acredito que tem coisas que são criadas na hora e que**

acabam dando certo. Já passei por situações em que o público não estava com uma energia boa e a troca estava bem complicada, e o personagem do Juquinha que deveria ser o mais animado estava desanimado e com isso a cena caiu, não me lembro bem, mas falei coisas que deixasse engraçado e desse uma energia diferente fazendo com o público reagisse. **Nesse momento é interessante que os atores se comuniquem com o olhar entre si e que estejam atentos ao que está acontecendo para se interagirem e tentarem salvar aquele jogo.**

Lucimara - Eu me dirigia ao público pedindo desculpas pelo transtorno e tentava ignorar os personagens, ou então chamava a atenção deles para eu conseguir prosseguir, pois tínhamos horário.

Luís - Peço para prestarem atenção no guia.

Marcelo - Os momentos em que as crianças perguntavam sobre os atores ou demonstravam desinteresse eu apenas ignorava e fingia estar acreditando, não acredito que interagir iria ajudar já que boa parte deles sabiam que eram atores, **entra na brincadeira quem quer, e não só quem acredita ou não.**

Mariana - Eu acabava por entrar no jogo deles, não batendo de frente, pois quando batemos de frente e tentamos impor algo, **a troca não acontece e nesse caso a troca era imprescindível, uma vez em que necessitamos de um retorno do público.**

Reginaldo - A princípio fico um tanto quanto apreensivo e tento identificar qual é o motivo dessa reação. Se eles estão se sentindo enganados no sentido de se sentirem como ditos “os bobos” ou se eles tomam pra si aquela à participação das personagens como sendo uma ação que fica no plano da mentira. **“Ah é tudo mentira”.** Já ouvi isso várias vezes durante apresentação no Vista Espetáculo. **Quando isso ocorre o espectador automaticamente se recusa a interagir na relação presente.** O público sabe que é teatro, mas **o interessante é engajar o mesmo no faz de conta, afirmar que aquele evento é real seria ingênuo a meu ver, mas assumir a realidade do evento como um ato lúdico aproxima o espectador do jogo, porque de certa forma todos estão envolvidos nessa brincadeira do faz de conta. Quando eles se sentem inseridos diretamente na obra ai o jogo flui naturalmente.** O que me ajudou em alguns momentos para que o jogo não fosse quebrado foi **perceber o ritmo do público que se estabelece no aqui e agora.** Isso me ajudou a manter o jogo e prosseguir com o espetáculo.

Roger - a figura do guia, antes da chegada dos personagens, é constantemente respeitada. **A partir do momento que chegam os personagens, gera - em virtude da "compra do jogo" pelo guia - dúvida se aquilo, de fato, é verdade ou não. O próprio espectador não sabe se ri ou chora, não tem reação concreta, posicionamento sobre aquilo que ele mesmo**

desconhece. Passados alguns minutos, acho que o público percebe que é ficção e fica nessa dualidade por um tempo, mas acaba se divertindo na narrativa... Eu chamaria, talvez, de um "pacto" firmado pelo público na medida em que acompanha a ação, percebe-se a comicidade exagerada daqueles personagens que aparecem e de que aquilo não é realidade e sim uma encenação. Depois de participar como voluntário do Visita-Espetáculo, eu também fui plateia, uma vez. Me lembro que eu (por já conhecer o enredo) e outros atores (por serem eventualmente atores) não aceitavam o jogo da mesma forma que o público comum." **Samuel** - Ajo naturalmente. Acho que por estar “camuflado” no personagem sinto-me livre para fazer o que quiser dentro dos meus limites (e do personagem, claro). **Eu continuo no personagem e não escuto a parte que dizem que são atores. Ou ignoro ou tento passar por cima e contornar a situação.**

Sanderson - Eu tento **manter a calma e permanecer no personagem**, pois isso é uma tentativa de eles perceberem que se trata de uma família “de verdade”, e não **meros atores encenando algo chato.** [kkkkk]

Vicky - tento manter a personagem e continuo interagindo com eles improvisando em cima do que eles falam para tentar quebrar o jogo.

Yara - Nesse caso temos que entrar no jogo deles e **sermos mais convincentes.** No caso da **Benvinda, por exemplo, ela é livre o bastante para “desengraçar” o engraçadinho,** aproximando-se dele e convidando-o para um encontro, o que pode bastar, ou dizendo logo após o convite, “*não, vois mecê é munto* novo ainda, não entende das coisa”. Isso para os rapazes é muito sério, ser rejeitado, aguentar as brincadeiras dos colegas. Por isso, funciona.

2.3. Você alguma vez já se viu ignorando (ou teve que ignorar) alguma atitude ou fala do espectador? Acha que essa atitude resultou bem?

Ana Malta - Algumas atitudes de apatia do público com relação ao espetáculo. Por mais que o público faça uma expressão apática do que está assistindo, **precisamos acreditar no jogo e levá-lo até o final, tentando ao máximo ganhar a atenção da plateia.**

Bruna - Algumas vezes acontecia de algum espectador começar a conversar comigo durante a intervenção no palco, perguntando coisas do tipo “Seu irmão Juquinha é sempre atentado assim?” “Tem um colega que te achou muito bonita”, etc. **Como sabia que essas conversas atrapalhavam o jogo cênico eu sempre dava um jeito de distrair** dizendo “Peraí, não posso conversar agora, vamos prestar atenção na explicação da moça ali (e apontava para a guia Ana Dias)”. Se continuassem insistindo em conversar comigo, **às vezes ignorava, fingia que não estava escutando e prestava atenção em outra coisa, trocava de lugar.** Essa atitude sempre

me ajudou pelo fato da pessoa perceber que não ia conversar com ela, **não tratando mal ao ‘fugir da conversa paralela’ e podendo prestar atenção na intervenção ali construída**, atenta para o jogo entre atores, guia e espectadores.

Ciro - Sim, quando havia algum espectador que interferia excessivamente na cena, mas em minhas lembranças isso raramente acontecia.

Digão - Ignorado não, mas ignorar várias vezes (risos). Normalmente não resultava bem. Porque **eles só paravam quando enquanto personagens, chamávamos a atenção deles**.

Flavio - Sim. Como fiz um personagem que também podia ser meio bocó, **ignorei “bocomente” e isso ajudou a prosseguir bem o espetáculo**. Existem **espectadores neuróticos que querem aparecer muito assistindo ao espetáculo é melhor não dar corda, na maioria dos casos**. Tem alguns casos que **o espectador está fazendo algo exagerado na plateia e se for uma risada em uma peça de comédia por exemplo, caso o ator perceba que a plateia está também se divertindo com aquela risada, o ator pode “sacanear” de volta fazendo alguma piadinha e pegando a “pauta” que o público está lhe dando**.

Gustavo - Sim. Várias vezes o espectador diz coisas para quebrar o jogo e muitas vezes a melhor saída é ignorar.

Juliana - Sim, pois tem espectadores que querem saber demais, inclusive coisas específicas que deixaria de ter graça a apresentação do Visita

Luciana - Sim, teve uma vez que um público de **crianças bem levadas que ficavam beliscando na gente e puxando cabelo, tentando arrancar o chapéu do Juquinha, teve momentos que tive que ignorar pois percebi que queriam apenas atrapalhar**. É bem difícil quando isso acontece porque **não sabemos como seria a reação das crianças se a gente xingasse. Como eu estava de mãe e ela por ser brava eu acabava comprando o jogo e xingava como a personagem**, nada ofensivo, só uma mãe querendo proteger o filho e a família.

Marcelo - Sim, ignorei espectadores que demonstravam desinteresse no jogo ou então **aqueles que perguntavam com o intuito de ouvir que era mentira**. Como comentei na questão anterior, acredito que isso atrapalharia, não consegui pensar em outra atitude. O ato de ignorar aparentou funcionar bem.

Mariana - Muitas vezes. E na maioria dos casos era de pessoas que tentavam chamar mais a atenção do que os atores. Na maioria dos casos acredito que sim, porque o espectador ao perceber que não está recebendo a atenção que queria ele **fica incomodado, parando de fazer o que até então estava fazendo**.

Reginaldo - Em alguns momentos **de fato foi necessário ignorar certas atitudes do público**. Isso acontecia mais quando a minha relação se dava com o público infantil, **eles adoravam**

cutucar os personagens em cena e fazer perguntas em excesso, se eu fosse dar atenção a eles a todo instante com toda a certeza iria me perder na relação do jogo com o guia e os demais parceiros de cena. Nesse sentido acredito que a minha atitude resultou como positiva, evitando um possível caos. **O jogo tem uma certa liberdade, mas, ao mesmo tempo, há um limite.**

Roger - Depende. Muito relativo. O *timing* é o ator que comanda. **Se eu ouvir todos, vira bate-papo e esquece o foco de uma narrativa planejada de maneira “invisível” aos olhos da plateia.** Me lembro de ter ignorado sim, uma vez. Mas era necessário. Tanto é que a pessoa achou que eu não tinha ouvido e ocorreu tudo bem.

Samuel - Sim, acho que fiz isso inúmeras vezes, principalmente quando dizem que são atores. Acho que sempre funcionou. Mas **algumas vezes tento negar que sou ator e juro ser o personagem, assim, vou criando coisas de acordo com o momento para ir “tapeando” o público!**

Sanderson - Algumas poucas vezes, já ouvi crianças e adolescentes falarem que nós éramos atores e que aquilo era mentira. **Fingi não ouvir para evitar me enrolar** na hora de desfazer o “equivoco”.

Tamara - Acho que algumas vezes ignoramos espectadores que disseram que éramos atores. Não sei se essa atitude ajudou, mas também não atrapalhou o "jogo".

Vicky - Sim, no início eu ignorava um pouco quando falavam comigo nas intervenções pois acaba me desconcentrando, e nunca deu muito certo, pois eles **acabavam fazendo de tudo pra eu prestar atenção neles.**

Yara - Não foi o meu caso, porque **meus personagens sempre puderam revidar. Mas acho que essa atitude pode levar a uma reação mais agressiva do espectador. Eu tentaria sempre não ignorar.**

2.4. Você já conseguiu transformar a indiferença ou atitude desconfiada do espectador em envolvimento, levando-o ao riso ou maior atenção? Em caso positivo, isso foi através de alguma piada, atitude cômica, ou de outra forma? Viu algum de seus companheiros conseguindo isso?

Ana Malta - Sim. Muitas vezes **improvisávamos piadas não ensaiadas** que tiveram uma boa recepção do público e que modificaram sua atenção.

Bruna – não.

Ciro - Eu buscava isso com o olhar. Aquele que “respondesse” bem, com outro olhar, um sorriso, estava ganho; com o tímido, muito comum, que desvia o olhar, eu buscava um contato não tão direto ou respeitava a sua “dificuldade”.

Digão - Já sim. Com Juquinha era fácil isso acontecer. Aqueles que ficavam desconfiados sempre acabavam rindo. Seja com as piadas que ele faz ou quando eu ia conversar com essas pessoas **ou mesmo se aproximar delas já as fazia rir**. E sim vários companheiros conseguiam o mesmo.

Flavio - Sim. Da forma antes mencionada, **preocupado como o personagem e com o desenrolar da história. Atuando com energia sempre**. Das vezes que vi os colegas também conseguindo isso também foi através de muita energia. Quando digo energia não estou falando de uma atitude de busca frenética de convencimento do público, mas sim de uma atitude de gozo com o fazer teatral, interpretar é como um ato sexual bem sucedido em que **se deve esquecer o querer agradecer e se entregar ao prazer de fazer a coisa, quando o ator está fazendo com prazer, o público entra na onda**.

Gustavo - Sempre percebi muito envolvimento entre a Bem-vinda e suas “vítimas”.

Luciana - Sim, isso acontecia quase sempre. Muitas vezes acontecia de sair piadas que levasse o público a rir, **piadas criadas na hora que deram para aquele momento uma energia diferente, uma resposta imediata do público**. Já teve vezes que o público estava prestando atenção mas não estavam animados, então sempre **acontecia de sair alguma coisa que os fizessem despertar**. Isso acontecia comigo de Fortunata, como é uma personagem mais agitada e brava, eu tentava criar momentos que fizesse o público rir. **O Sanderson, que fazia o pai também criou uma tal de “costela caída” que foi uma gargalhada só. Muitas coisas aconteciam na hora, para justamente trazer risadas**.

Marcelo - O ato de ignorar foi inusitado, cheguei a pedir pra prestar atenção em alguns momentos, ou simplesmente fingir que estava acreditando. As interações que observei entre os atores e os espectadores não mudaram muito o fato da desconfiança, se mudou em algum momento, acredito que tenha sido para o lado de o espectador descobrir que eram atores, mas não de forma que perdesse o envolvimento, talvez uma leve decepção, mas nada que interferisse na atividade.

Mariana - Sim. Talvez pelo caso da maioria das personagens que fiz serem **cômicas. Acho que é mais fácil de chegar ao espectador, a conquista é mais fácil, acredito eu**.

Patrícia - É aí que entro, por isso eu falo que eu extrapolava, **é que nesses momentos aí eu acho que vale tudo, e nesse momentos que eu extrapolava, daí que vinha a Patrícia**. Piadas assim que eu fazia... Igual no trem, no trem principalmente, sabe pq? Não deixa de ser a visita-

espetáculo também. Aí parece que eu percebi que eles estavam achando aquilo muito patético, muito besta, e aí por isso é ... muito, assim, sabe como é, adolescente, aí, me veio eu sair e aí, me veio então a ideia de... aí eles começaram a brincar “chifrou” uma coisa assim, entendeu? **Só que eu extrapolei. Lá em Tiradentes também começaram a me agredir verbalmente, aí eu saí da Dona Fortunata e quando eu peguei a Patrícia aí eu peguei o público. Mas aí vem a Patrícia que xinga, né? A Patrícia também faz rir, a Patrícia é chata, por isso eu falei que há momentos em que eu extrapolo.**

Reginaldo - No decorrer de algumas apresentações pra mim ficava claro por parte de alguns espectadores essa atitude desconfiada, ou até mesmo de distanciamento, **principalmente quando ficávamos próximo demais do público, eles se sentiam intimidados.** Mas no decorrer da apresentação **o que aproximava os atores dos espectadores eram justamente as piadas de um e outro personagem.** Já vi isso acontecer várias vezes. **O universo das brincadeiras era bem próximo da realidade dos participantes e isso facilitava a brincadeira,** em alguns momentos ou eles gostavam de fazer algum comentário de determinada personagem ou até mesmo imitar alguma delas, por ser engraçado e **essa graça também era compartilhada com os colegas.**

Roger - Sim, pelo **comportamento cômico** do personagem, principalmente voltado ao espectador que fica de longe ou mesmo próximo só observando seus detalhes.

Samuel - Sim, já consegui escapar das perguntas que muitos fazem e prender a atenção e a curiosidade deles, deixando-os na dúvida. **Geralmente uso a ingenuidade do Juquinha para escapar de comentários maldosos que algum público faz e tento cativá-lo com piadas, olhares ou risadas “banguelas” e “desdentadas” (isso o público adora)!**

Sanderson - Teve uma vez em que eu estava como Juquinha e uma menina da Escola Estadual Inácio Passos implicou com o personagem e começou a mostrar a língua para mim. Eu retruquei com a mesma moeda, **e virou um jogo,** pois alguns começaram a rir e perceberam que era o personagem que estava implicando com a garota. **Depois que a Visita terminou, num outro dia, essa mesma menina me viu na rua e me cumprimentou meio sem graça, eu sorri pra ela e ela percebeu que aquele garoto do Teatro não era eu exatamente, mas o personagem. Foi algo que me marcou muito, pois ali eu realcei a diferença do ator para o personagem.** Quanto aos meus colegas, não me lembro de algo que eles tenham feito, mas com certeza já fizeram.

Vicky - Eu já consegui através de conversa com eles. Mas já vi meus companheiros conseguirem, sempre quem faz o Juquinha ou a dona Fortunata ou a Benvinda tem mais sucesso em “desarmar” as pessoas.

Yara - Já. Como Benvinda, **uma simples paradinha em frente à pessoa, um sorriso ou um rápido comentário podia mudar uma atitude hostil.** Alguns colegas também faziam isso.

2.5. Tente se lembrar de coisas que já ouviu crianças e adolescentes falarem pra você ou para os personagens em geral, além de ações que elas fizeram.

Ana Malta - “O Juquinha é muito maluquinho”. “Que família mais doida”. “Precisava ter mais tempo de espetáculo, quando estamos entrando no jogo, ele para e diz que acabou as cenas”.

Bruna - Como a Quinota é a mais ‘certinha’ da família, não apronta e está sempre ali prestando atenção, encantada com o lugar, os comentários eram quase sempre os mesmos, frases diferentes mas com o mesmo sentido, exemplo, “Seu irmão Juquinha é sempre atentado assim?”, “Tem um colega que te achou muito bonita”, “Quando crescer quero ser igual a você”. Sempre acontece também na cena em que o Juquinha se esconde na cortina as crianças começarem a perguntar a família “Onde está o Juquinha?” e começam a procurá-lo sem se importar com a explicação da guia naquele momento. Sempre acontece também do público ficar repetindo para o colega as frases dos atores de forma engraçada ou criticando, na maioria das vezes criticando, exemplo: frase do Eusébio- “Mas esse buraco é muito fundo! Sai até capeta daí”, público- “Eles são muitos burros, deve ser que vai sair capeta daí”

Eliana - Quando as crianças falam que o Juquinha sumiu.

Flavio - Sou ruim de memória. Mas interpretar para as crianças e adolescentes das escolas sempre foi muito satisfatório porque **elas em sua maioria se comportavam como pessoas que queriam estar ali de fato.**

Juliana - Imitarem as falas, corrigir as palavras erradas, querer saber sobre partes que não são mostradas como local onde os personagens arrumam ou ficam escondidos, portas fechadas e trancadas do teatro.

Luciana - Com a Benvinda: “Seu cabelo é bonito”, “você é safada, hein?”, “seu irmão é levado”, “que lindo seu batom”, “você quer namorar meu professor?”

Com a Fortunata: “seu dente é de verdade?” “Seu filho é bagunceiro”, “seu marido é feio”, “a senhora é da roça?” “Você não escova dente não?” “A senhora é muito brava”. “Dá esse colar pra mim?” “Minha mãe tem um sapato assim”, “você tem cócegas?” “Você não sabe falar não, fala tudo errado”. “Seu dente apodreceu?”

Lucimara - Lembro apenas das risadas. Rs! Era sempre engraçado quando fazíamos para grupos de adolescentes de escolas e a **Benvinda cantava algum colega ou algum professor da escola. Imagino que deva ter virado piada na escola por semanas.** Rs!

Luís - Se perguntaram do Juquinha ser ou não criança, que a filha de Eusébio e Fortunata é muito bonita, Risada da maioria das coisas da Benvinda e o Filho, entre outras coisas.

Marcelo - Comentavam muito sobre o Juquinha, colocando apelidos ou então repetindo ações engraçadas. Algumas falas e piadas eram repetidas quando os espectadores gostavam muito ou achavam muito “bobas”. Em relação ao meu personagem, alguns perguntavam sobre o piano ou o que eu iria tocar, já que a guia me apresentava como pianista antes da visita iniciar.

Paulo - Geralmente falavam que nós éramos mesmo atores.

Reginaldo - Como as crianças se identificavam e muito com o Juquinha, o que eu mais ouvia eram elas comentarem que ele era muito levado. **E quando o pai ia repreender o Juquinha eles não gostavam de jeito nenhum, dizia para a personagem que ele não deveria agir daquele modo, justificando que o Juquinha era apenas uma criança.** Uma vez fazendo o Personagem do Eusébio, lembro-me que eu tinha ficado muito bravo com Juquinha e eu gritei com ele, **boa parte dos alunos ficou indignado comigo dizendo: “Coitado do Juquinha você não pode falar assim com ele”**

Samuel - Como Juquinha já me chamaram de feio, esquisito, que não escovo os dentes, que meus dentes são podres e mal cuidados, que sou sem educação, que sou da roça, jeca, que sou burro!...

Sanderson - Como disse numa questão anterior, eles diziam que nós éramos atores, que aquilo era falso e nos cutucavam. Também já tentaram roubar o sapo do Juquinha e alguns chamaram a família de “burros”, quando os personagens faziam perguntas idiotas.

Vicky - Ouvia muito eles dizendo que todos os personagens eram muito engraçados, mas que a Quinota era mais meiga e fofa do que engraçada.

Yara - **As crianças agem como se estivessem se relacionando com pessoas “de verdade”.** Algumas fazem comparações de seus atos com os dos personagens. É muito gratificante, porque se identificam com a história ou com o próprio personagem. Os adolescentes aproveitam as situações que consideram hilárias ou vexatórias para zombarem de seus colegas. Crianças já disseram à Benvinda que *têm um irmão igualzinho ao Juquinha*. Alguns jovens já confirmaram o encontro com a Benvinda após o espetáculo.

3.1. O que mais lhe chateia na relação com o público? O que mais gosta nessa relação?

Ana Malta - Fico chateada com a apatia das pessoas. **Gosto quando consigo surpreender a plateia.**

Bruna - O que mais me chateia na relação com o público é quando eles tentam quebrar o jogo cênico, ficam dispersos, fazendo muita bagunça **tornando a intervenção cansativa ou também quando é um público que não interage, ficam distantes, sérios, apenas observando.** O que mais gosto é que **quando o público está participativo, colaborando e comprando o jogo, pois aí flui muito melhor e divertido.**

Ciro - O que mais me chateia é o **espectador que não se entrega e o que mais me encanta, interessante, é a conquista do espectador** (que muitas vezes parte da primeira situação).

Digão - O que mais me chateia é justamente **quando o público não interage.** Quando está distante. **A improvisação depende muito da energia do público, por mais que os atores se matem em cena pra agradar se o público não estiver receptivo nada surtirá efeito.** O que mais gosto é justamente o oposto, **a cumplicidade. Quando o público ajuda os personagens a realizar seus feitos. O Juquinha principalmente precisa que o público seja seu cúmplice, porque ai ele pode aprontar todas.**

Eliana - Quando o público **não sabe se comportar com limites;** o que mais gosto é ver o público se divertir.

Flavio - Quando o público dá a impressão que não tem demanda real por teatro, ou está ali apenas como demonstração de status mas não está realmente interessado em arte. Às vezes é melhor, o sujeito tendo grana, sentar-se em um restaurante e tomar um bom vinho, ao invés de ficar bancando o interessado em cultura.

Gabriel - **Penso ser interessante o fato da incerteza. Em uma interação com o público não tem como prever ao certo o que vai acontecer, porém é um excelente exercício para manter o personagem forte quando já criado e estabelecido.**

Gustavo - Nem sempre todo público é bem receptivo. O mais divertido é ver a reação do público e perceber como se divertem com a interação dos atores. **É fantástico criar algo novo a cada apresentação. Nenhuma apresentação da “Visita-Espetáculo” é igual! Sempre acontecerão coisas inéditas já que cada público tem um tipo de reação.**

Juliana - O público geralmente ser criança e ter que ficar de olho para não quebrarem nada e andarem junto com o grupo. O tanto que eles ficam surpreendidos e acham engraçado com a peça teatral e o envolvimento com os personagens

Luciana - O que mais me chateia é a falta de respeito. O que mais gosto é quando o público compra o jogo.

Lucimara - Tem públicos que são muito sérios, aí fica difícil. E, como guia, **eu sempre tentava agilizar a parte histórica porque eu percebia que as pessoas não prestavam tanta atenção - adolescentes principalmente -, achavam chato e começavam a conversar.**

Luís - O que mais me chateia é ter aqueles que querem ou saem falando que é tudo mentira e parece nem aproveitarem mesmo não sendo de verdade. [O que mais gosto é] a interação desde o início das intervenções até os aplausos no final da visita.

Marcelo - Na minha participação como ajudante, me incomodava as vezes ter que cuidar para que as crianças não caíssem do palco ou então entrassem no camarim. **Os momentos que mais gostava era quando os espectadores não tiravam os olhos dos personagens que mais gostavam esperando uma interação, é muito emocionante quando eles se envolvem.**

Mariana - O mais chato é **quando o espectador tenta provar que são atores e que aquilo tudo é mentira**, pois eles acabam não entrando no jogo. E **o mais legal é justamente quando eles compram o jogo e interagem com as personagens.**

Patrícia – não gosta da indiferença. Chegou a chamar atenção de modo não muito educado dos jurados de um festival e por causa disso perdeu feio, segundo ela.

Paulo - Mais me chateia é a indiferença e o que mais gosto é o envolvimento.

Reginaldo - O que mais chateia na relação como o público é a falta de interesse por parte de algumas pessoas que é a minoria, **que não tem o menor interesse em estar lá e já vem com certo preconceito do que está sendo apresentado.** O que mais gosto na relação com o público é quando eles compram o jogo e se deixam levar.

Samuel - Sinceramente nada me chateou até hoje. Acho que o que me incomodou talvez é o fato de algumas pessoas se arriscarem em invadir a “zona de conforto” do personagem e do ator, tentando contato físico (como cutucões, beliscões, empurrões, etc). **Percebi que posso manter uma relação com público, mas tenho que dar limites, pois a liberdade demais com eles pode não ser interessante.** O que eu mais gosto é de manter o personagem e, conseqüentemente, o jogo entre nós atores e o público, **pois a visita guiada torna-se mais interessante e lúdica, mudando suas vidas, despertando conhecimentos e experiências novas.**

Sanderson - Não em relação a mim, mas em relação aos meus colegas, **o que me chateia é ver alguns atores quererem tirar risos da plateia à força e saírem do personagem.** Um bom teatro não é aquele em que o espectador só ri ou o ator se sente melhor que os outros; **para mim, o público percebe que o teatro é bom quando todos da equipe estão unidos para o mesmo objetivo, que é levar algo com qualidade até eles.** Gosto muito quando o público compra a ideia e, com isso, fica uma **troca de energia muito gostosa entre os atores e o público.**

Tamara - Acho que nada me chateia. **O que gosto é que cada público é cada público, e devemos estar muito atentos a isso. Cada apresentação é um novo desafio, devemos dosar algumas falas e podemos também trazer coisas novas à improvisação.**

Vicky - **Gosto muito de poder estar perto, interagir e conversar** com o público e muito bom sempre. Me chateia quando a plateia tenta quebrar todo o jogo.

Yara - **O que mais chateia é o público impermeável, que insiste em não entrar no jogo. Algumas das piadas do trabalho dependem exclusivamente dessa interação. Por outro lado, quando há influência mútua, há o jogo e é extremamente bom.**

3.2. Fale (relembre) sobre momentos de interação que lhe deram mais prazer. Por que acha que sentiu esse prazer?

Ana Malta - Quando o jogo entre os atores acontecia de forma fluida. Quando apresentamos para grupos mistos de turistas. A plateia se divertiu muito.

Bruna - Com a minha personagem **sempre sinto prazer de estar ali e me divertir junto com a família**, embora as ações e falas divertidas não são as da Quinota pois ela está ali sempre tentando controlar a bagunça da família, meio tímida, encantada com o lugar e explicações da guia. Meu personagem não participa neste momento mas acho muito bom os momentos em que a Benvinda pega alguém da plateia para ser “Figueiredo”. Lembro de um dia a Benvinda ficar super empolgada e ao chegar lá em cima com a criança apresentar com nome errado “Espera ai gente, quero apresentar para vocês o Seu Gouveiaa...” ou quando a criança era muito pequena e ela improvisava para “Espera ai gente, quero apresentar para vocês o irmão do Figueiredo”.

* Gosto muito da cena que o Juquinha apresenta o sapo ‘Jurema’, o público adora e essa parte é muito prazerosa de fazer”

* Gosto também da cena que a Quinota chama a Benvinda para ir com a família e a Benvinda responde “Pode ir, quero mijar agora não”. Gosto dessa cena porque o público sempre ri.

* As cantadas da Benvinda com algum homem da plateia são sempre boas.

* Um momento que estou em cena e adoro é a primeira parte quando volta Quinota, Fortunata e Benvinda do banheiro e entram no espaço já modificado para as cenas finais. “Ué, num é aqui não.....”. **Adoro essa cena porque tem o estranhamento dos atores entrando neste espaço para dar sequência nas cenas e o público, quase sempre, fica chamando, tentando se comunicar com as atrizes. Assoviam, gritam, acenam, etc.**

Digão - Ah foram tantos. Dos pulos de Juquinha à dancinha de Eusébio e Fortunata. **Era bom o “quebrar as regras” de uma apresentação formal de uma visita guiada. Ver as crianças**

rindo, sentir que estávamos conseguindo nosso objetivo. Perceber o brilho nos olhos principalmente dos mais novos com relação à todo aquilo que estava acontecendo. A incredulidade dos alunos quando *Jucão* passava correndo por eles, e o susto dos menores também.

Eliana – Gosto sempre quando a família chega.

Flavio - Na Visita-Espectáculo os momentos de mais prazer foram apresentando para as crianças e adolescentes das redes de ensino, público e privadas, **porque via que estavam realmente interessadas de estarem ali e porque que senti uma satisfação muito grande ao pensar que estava dando minha contribuição para o desenvolvimento humano, educacional, daquelas pessoas.** Um dos caminhos para a arte que acho mais interessante de se pensar no Brasil talvez seja a arte ligada ao sistema educacional, **a arte como uma ampliação da capacidade de pensar o mundo, de se relacionar com as pessoas, de sentir prazer com objetos que não são comprados, diferentemente da arte como produto que se paga um ingresso para poder consumir.** Artes, psicologia, filosofia e esportes deveriam entrar no sistema educacional brasileiro com cada vez mais força.

Gustavo - Sempre foi muito engraçado quando “as vítimas” da Bem-vinda ficavam sem graça e acanhadas. O sapão do Juquinha fazia muitas mulheres gritarem e todos acabavam rindo. **Os momentos de interação são surpresas: nunca sabemos como o público irá reagir!** Além da expectativa, era muito prazeroso vivenciar os momentos cômicos com pessoas que você nem conhece. **Era uma mistura de realidade e faz de conta.**

Luciana - Nossa, quando consegui tirar risadas do público com uma piada que não estava no script, não me lembro o que falei, só sei que foi engraçado. **Gostei disso porque no fundo percebi que eu poderia jogar mais e me soltar.**

Mariana - **O prazer acontece quando você joga uma piada, uma ideia e os espectadores a pegam. Quando você ganha o espectador, através da sua personagem e os dois acabam virando cúmplices.**

Patrícia – mostra que gosta sempre que há maior liberdade de improvisação: “O que me deu prazer, mas muito mesmo, foi o dia do Sales. Que a gente foi lá, e a Bem-vinda querendo pegar coisa chique e eu “primeiro é o grosso: é o fubá”. E aí depois o Conrado pega a melancia e eu ‘cadê ele? Eu mato ele” pegou e que isso, aquilo foi tudo. Foi tudo e o povo se deliciava mesmo, rindo mesmo.”

Reginaldo - Um dos momentos de interação que me davam mais prazer era quando o Juquinha jogava o sapo no guia. A maior parte das pessoas se assustava, logo em seguida eu dava uma bronca nele como pai e uma das personagens dizia que ele era só um pouquinho levado, o

público logo em seguida fazia um gesto com as mãos e dizia com ironia “Ele só um cadiquinho levado”. E o outro momento era o da dança quando o guia pedia para os alunos baterem o pé no palco para conferir se ele era oco e nisso o casal Eusébio e Dona Fortunata se empolgam e começa a cantarolar e dançar. Nesse momento os alunos olham para casal e os dois passam a maior vergonha e justificam e que estavam lembrando os velhos momentos. O prazer o caso não foi na cena em si, mas **interação do espectador no aqui agora daquele momento, no caso da cena da dança um momento antes desse fato acontecer todos estavam envolvidos interagindo corporalmente ao bater os pés no chão e eles faziam essa ação com a maior disposição, pois eles estavam engajados na proposta sem resistência alguma e cheios de energia.** E a cena seguinte foi uma consequência da brincadeira proposta. **Esses momentos de leveza pra mim era o que sustentava o espetáculo. A brincadeira do sapo é interessante porque ninguém esperava e naquele momento o público toma um susto, o personagem envolve a todos de tal maneira acaba conquistando esse espectador.**

Samuel - Não tenho um caso específico em minha memória. Para mim a interação está ótima e me dá prazer quando os atores não deixam a energia e o jogo caírem, falam alto e com naturalidade, quando deixam o público atento o máximo de tempo possível, quando o público consegue respeitar a guia e os atores, quando eles riem e brincam nos momentos oportunos, enfim, quando a guiação ocorre tranquilamente.

Sanderson - Gostei bastante de uma apresentação para turistas em que eu fui o Eusébio. Ao mesmo tempo em que a plateia estava um pouco resistente, ela riu muito em vários momentos. **Senti um prazer enorme em não deixar o jogo cair e permanecer firme até o final.** E várias vezes, com as crianças, eu adorava fazer o Juquinha. O prazer que eu tinha era vê-las rindo e se divertindo muito.

Tamara - **Me recordo de algumas meninas quererem ficar próximas à mim, desejando ser minhas amigas.** Acredito que isso se deu pelo fato da minha personagem ser a "mocinha" da história, além disso eram características da personagem a beleza e inteligência. Acho que isso fazia com que elas quisessem estar próximas. **Eu achava divertido essas interações e relações que criávamos.**

Vicky - Na cena, era gratificante ouvir as pessoas rindo, se divertindo e prestando atenção tão interessadamente

Yara - Sempre foi um grande prazer fazer esse trabalho. Ao final de cada sessão, sentimento de dever cumprido e alegria de final de brincadeira bem sucedida.

3.4. Que personagem que fez teve uma maior sintonia com o público? Por que acha que essa sintonia foi melhor?

Bruna - Sempre fiz a personagem Quinota e acho que ela não tem grande sintonia com o público, a não ser pelas meninas que queriam ser iguais a ela ou aos meninos que a achavam bonita, mas nunca passou disso. Observo que **a sintonia maior está com o Juquinha por ser uma criança travessa e fazer as coisas que todos gostariam de fazer e a maioria não tem coragem, então se divertem vendo ele fazer e falar coisas engraçadas, trocadas, erradas.**

Ciro - Juquinha. Lembro que as molecagens de Juquinha encantavam até os funcionários do Teatro, que já haviam assistido à encenação repetidas vezes.

Digão - Juquinha sem dúvidas. Justamente por vezes ele se identificar com a idade do público a sintonia era fina. **Havia uma cumplicidade, mesmo que os alunos quisessem as vezes dedurá-lo, mas eram cúmplices dele.** E talvez por eles se identificarem com o comportamento do personagem eles deliravam com suas peraltices.

Luciana - A Fortunata, porque com ela eu me sentia mais à vontade, e xingar era divertido tanto pra mim, quanto para o público que estava vendo.

Mariana - Acredito que tenha sido a Fortunata, porque a figura de mãe já tem uma sintonia com eles e de como essa mãe é.

Paulo - Só fiz um único personagem. Não acredito ser um dos personagens mais queridos do público, talvez porque ele não participa das interações.

Reginaldo - Pra mim sem dúvida é o Juquinha, porque e apronta mil e umas e as pessoas ficam na expectativa, **o que será que esse menino vai aprontar da próxima vez. Tanto que os alunos fazem questão de procurar onde está o Juquinha quando ele some.** A criançada nem se fala adora o Juquinha. **O público infantil se identifica naturalmente com a personagem assim que ele invade a cena.**

Samuel - Acredito que nos dois personagens que fiz senti uma sintonia com o público, mas de maneiras diferentes. O Juquinha fica muito próximo do público durante as intervenções, e isso dá segurança, pois vai criando uma ligação entre ator e público. E também a própria personalidade do Juquinha já ajuda nessa sintonia. Mas senti o mesmo como Seu Gouveia, mesmo aparecendo somente na cena final e todos estranhando inicialmente. Percebi que o público se simpatiza com o Gouveia, especialmente as mulheres.

Sanderson - Antes, eu pensava que tinha sido o Juquinha, pelo fato de as crianças se identificarem mais com ele. Hoje vejo que não; tanto o Juquinha quanto o Eusébio tiveram uma sintonia legal com o público. **Porque o importante é jogar com as pessoas e com o aqui-agora, e isso qualquer personagem pode fazer.**

Vicky - Fiz apenas a Quinota, e acho que a sintonia dela com o público era boa, porém o personagem que tinha uma melhor sintonia com o público era o Juquinha!

Yara - Na Visita Espetáculo, sem dúvida, a Benvinda teve maior sintonia com o público. Penso que isso ocorreu em função do **tipo ingênuo e sensual, com o qual muitos se identificam.**

4. A função do guia:

4.1. Você já foi guia? Como vê o trabalho do guia?

4.2. Quais são as principais dificuldades em ser guia?

O que acha necessário para ser um bom guia? E para atuar como cada um dos personagens?

Bruna - Para ser um bom Guia é necessário gostar de dar informação, estudar todo o contexto a ser explicado, **paciência e criatividade para lidar com diversas atitudes e perguntas do espectador.**

Digão - Fui por uma vez. É um trabalho difícil. Além de memorizar tooda a parte inicial, pré-intervenção, deve **sempre manter o jogo. É o guia o responsável por organizar a bagunça que os personagens sempre faz. Não deixar que o público extrapole na empolgação.** Tem que saber improvisar, tem que ter boa memória e pulso firme.

Eliana - Nunca fui guia. Acho muito importante, pois é quem conduz as atividades. A maior dificuldade é prender atenção do público, principalmente as crianças.

Flavio - Não fui guia. Acho muito importante porque ele é responsável por orientar a atenção do público para aquele determinado tema, no caso o Teatro Municipal e mostrar o quanto era bacana aquele lugar e a sua história. Não fui guia, mas **acho que o grande desafio de quem conta algo é estar gostando de contar o que conta, estar gostando também da forma como conta o que conta, caso contrário o público também não terá interesse.**

Gabriel - O guia é um dos principais “personagens” uma vez que ele além de dar informações sobre o teatro tem que manter a atmosfera do jogo. **Sendo assim, embora atue como um “personagem às escondidas”, o guia não pode nunca deixar a energia cair.**

Luciana - Fui uma única vez e última. Nossa muito difícil. Eu vejo o trabalho com bastante responsabilidade, acho desafiador e tem que ter jogo de cintura o tempo todo. Parabênizo quem foi guia por muito tempo! As dificuldades são falar com verdade e disfarçar ao mesmo tempo em que não sabe o que está acontecendo, ou seja, **jogar com os atores. Saber falar em público e para o público. E também saber dar as informações corretas.**

Lucimara - Sim. Acho importante para despertar o interesse das pessoas pela parte histórica.

As principais dificuldades em ser guia: Segurar a vontade de rir e não se embananar com as datas. Para ser um bom guia é importante ser um bom mestre de cerimônias, é importante ter concentração – pra não cair na risada ou esquecer dados - e ter tato para perceber o tipo de público e adequar a fala a ele. Há públicos interessados nos dados históricos e outros nem tanto.

Luís - As dificuldades são: Manter a postura não quebrando a ilusão e fazer tudo no tempo proposto.

Gustavo - Nunca fui guia. Um trabalho difícil. O guia é a primeira pessoa a ter contato com o público. Se as exposições realizadas pelos guias não forem bem dominadas e explicadas de maneira interessante e lúdica, a expectativa do público já pode cair e nem querer acompanhar a visita até o final. As principais dificuldades em ser guia talvez sejam a desenvoltura diante do público e domínio do conteúdo. O guia precisa ter segurança, desenvoltura para explicar e dominar bem os conteúdos históricos.

Marcelo - Não fui guia. O guia também é um “coringa” no palco, serve mais que os outros personagens para **emendar as intervenções e manter a visita fluente, além de auxiliar os atores em caso de se perderem ou desconcentrarem**. O ideal é que todos os personagens saibam bem as falas e acontecimentos de toda a peça, porém **o guia é o maior responsável**, portanto deve ter tudo bem memorizado.

Patrícia - Num ponto eu acho invejável, acho que também é gostoso, porque ele pode rir da situação. Parece ser gostoso, eu nunca fiz, mas parece ser prazeroso. Dificuldades para ser guia: As dificuldades com o público, conter o público, eu acho que não conseguiria conter o público. Tem que ter uma segurança, não é só decorar e falar... parece que a pessoa tem que estar pronta para falar qualquer coisa. O guia tem que entrar com uma carga... eu acho que é mais difícil do que a Quinota, que tem que cantar... mas o guia tem que saber muito. Ele tem que passar uma segurança.

Paulo - Só [fui guia] nos ensaios. O trabalho é interessante. Se lembrar das informações e ter que dar conta de diferentes públicos.

Reginaldo - Sim. Vejo o trabalho do guia como de suma importância no decorrer da visita ao teatro Municipal. Pois **a função do guia não se limita apenas em dar informações, mas sim despertar a curiosidade dos participantes**. Há percurso que é traçado desde a chegada dos alunos, que começa antes da entrada ao teatro Municipal até chegar a cena final. **Como receber esses convidados e conduzi-los é o que vai determinar a qualidade do evento em si**. Há uma série de questões que também estão imbricadas no evento. **Como os alunos chegam para esse evento, quais são as suas expectativas e interesse de participação**. O guia nesse sentido a meu ver **é o principal responsável na condução. Como ele vai interagir**

levando a informação e ao mesmo tempo manter vivo o interesse dos alunos. Sem contar o jogo com os atores para que as informações não sejam atravessadas. A maior dificuldade pra mim está no domínio do conteúdo, pelo fato do guia não ser um personagem. **O guia também é um agente atuante, mas de cara limpa.** Não é apenas uma informação que é dada como se fosse um texto decorado. Se desprender do texto é a grande questão. Mas para se chegar a isso vejo que é necessário esse domínio, o que ajuda a diminuir a tensão no momento de levar as informações de forma simples e clara, se permitindo a jogar sem desprendimento.

No caso do guia vejo uma necessidade de liberdade e autocontrole que parte da pessoa em si. Liberdade no sentido de **não se prender ao conteúdo e jogar no presente e autocontrole no sentido de estar atento a si sem se preocupar com o que vem depois, deixando o jogo acontecer naturalmente.**

Samuel - Já fui guia duas vezes. Acho que é a tarefa mais difícil do programa! **O guia também é ator, mas de uma maneira diferente dos personagens tipo.** As principais dificuldades em ser guia: Eu penso que é fingir que não sabe de nada, em ser natural nas respostas, em ter jogo de cintura para não reprimir os visitantes e deixá-los desconfortáveis durante a guiação. O guia **deve estar atento o tempo todo,** ser delicado, ser paciente, ser carismático, simpático e educado. **Dar liberdade para os atores jogarem e ao mesmo saber atrair de volta a atenção do público.** Além disso, a função de guia é de extrema responsabilidade devido às informações que ele passa durante a sessão, ele deve estudar bem para estar à mercê de dúvidas e questionamentos dos visitantes a respeito da história do teatro, pois não é legal passar informações erradas, equivocadas e mal interpretadas.

Sanderson - Sim, já fui algumas vezes. Acho **o trabalho do guia fundamental, pois ele é o principal responsável por não deixar o jogo cair e fazer o público acreditar que os personagens não são atores, mas pessoas que realmente vieram da roça.** Quais as dificuldades? É ter jogo de cintura para lidar com qualquer situação que possa aparecer, conseguir convencer o público de que são pessoas da roça, quando estes falam que são atores e, no meu caso, tentar ter muita calma para não gaguejar e controlar um pouco a ansiedade.

Tamara - Acho a função do guia muito importante! Além de passar informações, a meu ver **ele tem o poder de "controlar o jogo". Se algo sai errado ou se esquecemos alguma coisa, o guia pode retomar isso.** Acho que o guia deve estudar bastante, deve ter muito conhecimento sobre o assunto e também **ter facilidade em improvisar com os demais.**

Yara - Acho de **extrema responsabilidade** o trabalho do guia. Ele precisa ser verdadeiro, convincente, atencioso, simpático e dominar bastante o assunto. Embora não tenha sido, penso que grande dificuldade em ser guia está em **perceber quando se deve parar, acelerar ou**

dilatar o assunto informado, para que se mantenha o público envolvido. Não deixar espaço para dispersão do público por falta de interesse, trazendo-os sempre “ligados” não é fácil.

Para ser um bom guia, levando em conta que o assunto é vasto e as informações são muitas, de acordo com o público, **o guia deve ter perspicácia o bastante para transmitir as informações de acordo com a capacidade de assimilação do público.** Imagino que um público infantil ou terceira idade, não estejam tão interessados em datas, como poderá ser interessante para um público adulto, (fora terceira idade) professores e estudiosos. **A curiosidade dos dois públicos citados primeiro se dá em função de “como as coisas acontecem”.**

Bruna - No geral para os personagens, para ser bom é preciso se identificar com o perfil, pesquisar sobre as características típicas, praticar, improvisar, dedicar e buscar sempre melhorias e identificação com seu personagem.

Flavio - No caso dos personagens, acho que é primeiramente necessário ler muito os textos, decorar praticamente o texto inteiro e sabe-lo de trás para frente, do meio para trás, do meio para frente. **Quando falo “o texto” inteiro, estou me referindo também a fala dos outros personagens.** Como é personagem-tipo deve-se ensaiar muito os tipos de movimentos básicos do personagem, jeito como fala, pode-se pegar um grupo de trejeitos que podem se repetir ao longo da encenação relacionados a certos tipos de situação específicos aos quais o personagem pode passar. Acho que é necessário construir um contexto, um universo do personagem, com histórias de seu passado, com sua relação contingencial com o presente (relação com o lugar que mora, com as pessoas que convive e a forma de pensar de sua época) e suas idealizações ou projetos de futuro. E tanto o guia quanto ator têm que gostar do que estão fazendo, têm que ser felizes realizando aquele trabalho.

Gabriel - Um bom guia jamais pode deixar a energia cair e tem sempre que manter o jogo. Os demais personagens têm que manter um bom entrosamento e prática, para saberem improvisar em cima do tipo e **saberem sair das “situações” que os espectadores criam.**

Gustavo - Os atores precisam saber cantar, ter boa expressão corporal, ritmo e desenvoltura cênica.

Luciana – [...] Verdade cênica! É o principal para todos os personagens, e criação, jogo e interação!

Luís - No geral são se entregar, fazendo porque quer realmente estar ali e mesmo já tenha apresentado pela primeira vez trazer em cada nova apresentação o seu melhor melhorando cada vez mais.

Patrícia – [...] eu acho assim, que em nenhuma profissão uma pessoa não tem de exercê-la só por exercer, sabe? Não sei, ser ator a pessoa cisma... não é só decorar o papel e fazer. Pode até... se ele... acho pouco, acho que o conhecimento que o ator tem que ter, não é o conhecimento do guia, **é tipo uma generosidade que às vezes falta em mim, saber ceder... eu acho que é uma busca constante. Porque acho que não tem a forma.** Mas tipo... qualquer um decora, faz.

Paulo - Guia: jogo de cintura e didática.

Samuel - Todos esses personagens, mesmo sendo tipos, revelam características humanas, por isso, insisto que o ator deve ser natural. Neste caso, se tratando de caipiras, os atores devem ter um sotaque natural, além do corpo (jeito de andar, de parar, etc.). O público realmente precisa se convencer que estão diante de pessoas da roça: simples, humildes, e até bobos, mesmo que depois percebam que são atores.

Sanderson - Para ser um bom guia, é necessário muito jogo de cintura e percepção da situação. Acredito que isso se encaixe a todos os personagens, pois, mesmo o texto sendo imutável, o público é único, assim como cada dia de apresentação e ensaio. O ator deve pegar o ponto-chave de cada personagem e fazer com que as suas falas e seu corpo fique o mais natural possível. [...] É fazer com que esse personagem-tipo fique verossímil a quem o está assistindo. Também acredito que o ator tenha que ter um limite quando está improvisando, para que o personagem não fique simplesmente bancando o engraçadinho o tempo todo, pois isso cansa a apresentação e é desnecessário. Basicamente, é um jogo entre ele e o personagem.

Tamara - Acho que o principal é **ter desejo por aquilo que vai fazer.** Todos os "papéis" têm suas peculiaridades e necessidades, cabe ao ator (guia e outros) **estar disposto a trabalhar para obter o êxito. Acho importante também, pensar no outro e no coletivo.**

Vicky - Creio que para ser um bom guia é necessário ter desde o início uma interação com o público, dialogar com eles em uma linguagem fácil e que os interesse.

Yara - Em geral, **cada ator deve procurar ater-se ao seu personagem, vencendo a tentação de “roubar” fala ou ação que obteve resultado, de outro personagem, em cena. Deve ter respeito pelo outro. Conter a ansiedade e ser generoso em cena e fora dela.**

OUTRAS QUESTÕES

1. O que você sente com relação ao fato dos personagens serem tipos fixos, sem dualidades e psicologia? Acha que esses personagens estão ultrapassados? Sim, não, por quê?

Ana Malta - Não acho que estão ultrapassados, mas é preciso buscar sempre o novo, pois **senão a improvisação não acontece e o espetáculo não surpreende a plateia.**

Bruna - Acredito que **as pessoas acham ser ultrapassados pelas diversas novas formas do fazer teatral na atualidade**, porém, acho interessante ter este projeto que permite o público ‘resgatar’ essa forma mais antiga, mostrando esses personagens que **por serem fixos não significam que sejam ruins**. E, acho interessante observar como cada personagem por mais que sejam fixos, **o jogo cênico sempre muda porque a cada ator/atriz que interpretam os personagens ganham uma nova cara, um novo jeito de se expressar.**

Ciro - Apesar de serem tipos fixos, não acredito que os personagens sejam completamente destituídos de dualidades e psicologia. Os diferentes atores (já que o elenco da Visita sempre foi flutuante); seus diferentes estados emocionais, disposição (para o jogo), variáveis no dia a dia; diferentes públicos... Tudo isso complexificava os personagens, dando a eles diferentes vidas.

Digão - Eu discordo de que eles não têm dualidade e psicologia. Mesmo eles tendo suas características fixas, **percebemos que quando se troca o ator, o personagem não é o mesmo**. Eles **são únicos, portanto têm sim uma psiquê específica. E não creio que sejam ultrapassados**. Talvez a forma de representá-los se torne ultrapassada se você não souber dar seu “jeitinho” a eles. Talvez justamente por tratá-los como rasos demais eles não agradem por vezes. **Mas como visto no Visita eles podem sim se tornar interessantes.**

Eliana - Não acho que esteja ultrapassado, pois um personagem com suas características fixas nunca estão ultrapassados, pois é interessante estudar suas características.

Flavio - Não acho que os personagens têm que ser sem psicologia, embora nem sempre fique posta a questão da dualidade que seria um modelo mais Freudiano, pode ser complicado construir um personagem pensando na oposição consciente/inconsciente sem criar um estereótipo muito mais banal, mas é possível construir a historicidade do personagem para ajudar o ator a interpretá-lo, ou seja um modelo mais relacionado ao *sentido* da ação do personagem no mundo. Amo psicanálise e acho que é uma abordagem muito boa para criar temáticas para teatro, porém difícil de ser usada para construção de personagens, talvez nesse aspecto a abordagem existencial fenomenológica seja melhor para o ator. Fora isso, personagens tipo talvez não sejam tão ultrapassados em um mundo vidrado na impressão da imagem.

Gabriel - Não, acho importante para a formação do ator uma vez que ele tem que se debruçar sobre as características para conseguir criar seu “personagem” que apesar de ser “tipo” pode ter vários “sub-tipo” dependendo da troca de ator.

Gustavo - Não considero os personagens ultrapassados. **Os personagens da Visita são simples. Sempre considere a “Visita-Espectáculo” um projeto voltado para qualquer tipo de faixa etária, o que exige simplicidade e uma singela sensibilidade no humor para alcançar a conquista de crianças, adolescentes, adultos e velinhos.**

Juliana - Eles acabam sendo monótonos. Ficam ultrapassados, pois o público que já viu pode não querer vê-los de novo, deixando a desejar o projetos Visita ao Espectáculo como um todo. Seria bom mudar talvez a interação com o público na peça, sem mudar os personagens. E tentar também inserir o conhecimento sobre teatro e São João Del Rei de maneira diferente.

Luciana - Bom, por serem fixos não vejo nenhum problema, acho que até ajuda bastante, pois cada pessoa faz diferente e você acaba compartilhando com os outros suas criações, é uma troca interessante. Ultrapassados? Não, acho que são bem reais, trazem algo que ainda vemos na sociedade.

Luís - Não estão ultrapassados. Depende da proposta no que dá ou não certo. O Juquinha representa as crianças com um jeito curioso, inocente e às vezes não se comporta, mas pelo puro lado da criança em descobertas. A Quinota é quem teve estudo, o Eusébio é o pai daqueles da época passada que ainda existe, enfim deu bem certo pra este projeto.

Mariana - A única coisa que sentia falta era da liberdade de improvisar, de levar coisas novas para a cena, pois sentia uma certa resistência de fugir daquilo que era sempre feito.

Patrícia - Eu acho, até porque tipo é tipo... não tem como... é essa dificuldade que eu tenho. Não acho que eles sejam ultrapassados, pode ocorrer de muitos não quererem mas optar por... mas acho que tipo é sempre tipo, não existe como morrer. É igual eu falo, pode não ser “optável” pelo povo, mas eu acho que não tem como ser um “roceiro moderno”, uma “mucama moderna”, não, eu acho que se tivesse que apresentar de novo eu acho que a essência é esta, eu acho que essência não deveria ser mudada, tipo é tipo, é fixo, não vai mudar, se mudar vai cair no ridículo. Roceiro é roceiro. Ele não é atual, óbvio. Faz sentido para o universo. Mas eu não desprezaria os filmes de Mazaroppi. Os tempos são outros. Mas eu acho interessante. Mas certas pessoas podem achar não, não quererem isso. Eu gosto. Eu não vejo problema nisso.

Paulo - Não, porque existe uma atemporalidade presente na história e nos personagens, talvez só a Benvinda que se desloca um pouco, porque a visão de uma “mucama” que acompanha a família e é ignorante é vista como preconceituosa hoje em dia.

Reginaldo - Não vejo nenhum problema das personagens serem tipos fixos. Muito pelo contrário eu particularmente valorizo o trabalho que é bem feito, independente da linguagem teatral. **O que entendemos por ultrapassado? Teatro antes de tudo é comunicação, se estamos comunicando e o recado chegou ao público, e ele por sua vez de alguma maneira**

foi afetado, esse fato por si só pra mim é mais que valido, independente da construção da personagem. Pois não existe um modo de fazer de teatro que deve ser regado a todos. Existem linguagens e linguagens, respeitar esses modos de fazer teatral é saber respeitar as diferenças e suas singularidades.

Roger - Eu acho muito interessante a sacada com a obra do Artur Azevedo. A própria estrutura dramática das revistas de ano oferecem e muito essa possibilidade das perseguições, a perda de alguém ou uma carta extraviada que possibilita aos personagens percorrer vários quadros. Como isso não é exclusivo dessa peça (A Capital Federal) do Artur Azevedo, acho válido arriscar, enquanto exercício, também em outras peças do mesmo ou até de outro dramaturgo. Esboço minha opinião acima porque até mesmo em outras obras do Azevedo eu acredito que encontrarão personagens-tipo, o que corresponde desde já a minha opinião de que, sim, é possível trabalhar ainda hoje com essas figuras. **É uma opção de trabalho e também porque, para o que se propõe – apresentar o Teatro Municipal para formação de público – deve ser algo mais externo do que intimista, denso, psicológico demais.**

Samuel - Nunca critiquei o fato desses personagens serem tipificados, sem psicologia, até porque, como já disse numa questão anterior, **não existe um personagem mais fácil que o outro.** Tudo depende do ator! **No teatro existem inúmeras linguagens e todas podem ter seu espaço na contemporaneidade, por isso, acho injusto chamar esses personagens de ultrapassados, pois, mesmo que na academia discutamos essas possibilidades, para o público isso não interessa.** O importante é a magia do teatro, seja através de qualquer linguagem, desde que o ator faça aquilo verdadeiramente, com amor, com entrega e **com respeito para com seu público.**

Sanderson - Gosto muito de os personagens serem fixos, pois isso é um desafio para o ator, que terá que fazer com que cada apresentação seja única, mesmo já tendo conhecimento de todo o texto e do personagem. Não creio que estão ultrapassados, pois o Teatro faz o seu papel em qualquer época. E no caso da Visita, o mais importante é o jogo que se estabelece, e não a época em que os personagens foram criados, por Arthur Azevedo.

Tamara - Não acho que é ultrapassado, acho que é uma forma de teatro dentre outras tantas.

Vicky - Não, eu vejo muito dos personagens em pessoas que conheço do meu dia-a-dia por isso esses personagens tipo nunca ficam ultrapassados.

Yara - Gosto também dos tipos fixos, não os considero ultrapassados, porque **penso que há espaço para todo tipo. São divertidos, envolventes e tem um quê de pureza nostálgica.** Em arte também não se deve ter preconceitos.

2. E sobre as piadas de duplo sentido e politicamente incorretas que ocorrem nessa visita, considera que isso deseduca, de algum modo? O que pensa sobre elas?

Ana Malta - Sinceramente muito me incomoda quando estas piadas acontecem junto a uma turma de escola, cujos alunos são mais novos. Na maioria das vezes eles não entendem o que está acontecendo, não acho positivo.

Bruna - Eu, particularmente gosto das piadas de duplo sentido pois elas permitem que cada pessoa capte o que achar mais interessante para aquele momento. **E acredito não ter tanto problema, tirando conclusão por experiência própria que quando se é criança e não se tem maldade será entendido da melhor forma e se entenderá só um sentido e, os adultos já terão a capacidade de entender ambos os sentidos e ficar com o sentido que mais achar interessante.** Tem apenas que tomar cuidado com o exagero, pois já aconteceu de uma atriz exagerar nessas piadas de duplo sentido a ponto de dar margem apenas para o sentido maldoso. No geral, a meu ver, não são piadas a ponto de deseducar a criança.

Ciro - Quando participei, não vi problemas nesse sentido. Mas acredito que trabalhos como a Visita, que envolvem comédia e improvisação, devem preparar seus atores para além das habilidades cênicas, com conversas e discussões acerca das diferentes concepções do grupo (sobre o texto, o fazer teatral, o trabalho com comédia).

Digão - Quem dera as pessoas se preocupassem menos com o duplo sentido de piadas e mais com o duplo sentido das letras de músicas e promessas que fazem por ai. Por mais piadas de duplo sentido, de humor negro e **liberdade para se rir.**

Eliana - Eu penso que não, pois **até ajuda a desenvolver um raciocínio rápido para entender a piada.**

Flavio - Não acho que deseduca, o politicamente correto pode deseducar muito mais, pois pode levar o sujeito a uma unilateralidade crônica de pensamento.

Gabriel - Não, elas não são jogadas de forma pretensiosa e sim em um sentido dentro do que está ocorrendo no campo da encenação.

Gustavo - Não considero as piadas de duplo sentido e politicamente incorretas pesadas, nem que vão atrapalhar na educação das crianças. Acho que o foco da Visita está mais no bom humor e entretenimento do público.

Juliana - São educadas, mas dependendo do público, eles não entendem, e não chama a atenção da forma que esperaria.

Luciana - Olha, quando ouvi alguns comentários cheguei até pensar na questão do racismo e tal. Mas depois analisei e vi que quem vê dessa forma é mais preconceituoso que a própria piada. Não acho que educa e que nem deseduca, **acho que elas cumpre a função delas que é**

fazer rir. Acho que piadas de duplo sentidos tem em todo lugar no teatro e na vida, e na vida costumam até ser ofensivas.

Lucimara - Não, não acho. **Só tem que ser adequada ao público.** Quando se faz para grupos fechados se pode pensar nisso. Quando o público é heterogêneo é preciso improvisar. Por isso é importante ter um repertório. Por menor que seja. Se o público for um grupo da terceira idade não se pode contar as mesmas piadas que seriam contadas para um grupo de adolescentes do ensino médio ou de crianças.

Luís - Não deseduca. Penso que seja em um público infantil, de adolescente ou adulto pode haver uma leve modificada ou se precisar a retirada da piada. O que não for necessário nem precisa deixar.

Mariana - Acho que é **mais uma quebra do que deseducadoras**, até porque não tem tanto foco nelas, elas são ditas naturalmente, até porque para as personagens elas estão certas.

Patrícia - Para criança pode realmente ser... **mas eu acho que é totalmente teatral.** Como falar coxinha. Causa o riso até porque... tudo aí hoje em dia como no stand up... vai ter duplo sentido, vai ter piada de baixo calão. Pode sim influenciar na criança que não tenha muito costume... ou que a mãe, a educação foi muito...mas eu nunca vi isso.

Paulo - Sempre achei as “varas” uma piada pouco inteligente, desnecessária e vi várias vezes desconforto do público nesse momento. Tirando essa todas as outras eram legais.

Reginaldo - Vejo com muito bons olhos as piadas de duplo sentido, pois além de ser uma maneira de provocar o riso, **esse mesmo riso contamina o ambiente e acaba descontraindo as pessoas. E também é forma de manter a atenção dos participantes. As piadas a meu ver são só um modo de diversão sem compromisso, não são elas que vão determinar o caráter das pessoas na sociedade.**

Roger - Não, de maneira alguma. Mesmo atuando, percebia que, apesar das risadas e das piadas, os espectadores mantinham distancia daquele seu semelhante em cena que estava de encontro ao ridículo, ao deboche.

Samuel - Nunca critiquei o programa por esse aspecto. Isso nunca me incomodou. Muito pelo contrário, **acredito que com essas piadas o jogo acontece e a visita fica diferente, longe de toda aquela didática chata, formal demais. É necessário que o teatro dialogue com a realidade de seus espectadores, senão a arte estará sempre numa “bolha” separada da sociedade.** Além disso, se a arte é amoral (e não imoral!), **não podemos nos amarrar em questões morais, porém, devemos ter cuidado com o desrespeito para com o outro, é uma questão de saber até onde vai esse limite.**

Sanderson - As pessoas têm mania de colocar a arte como exemplo para a sua vida, e ela não tem essa função. **Ela apenas mostra outros modos de enxergar o mundo e provoca reflexões.** Hoje em dia, o humor está muito banal (aliás, em minha opinião, a arte está banal); sempre fazem piadas ridicularizando as pessoas e na maioria dos casos, com preconceito. Não acho que seja o caso da Visita, o público se diverte com as piadas e não veem preconceito algum nelas. O fato de falarmos de caipiras, mulatos, e num momento, até de homossexuais, não quer dizer que tenhamos preconceito com eles. É um jogo que se estabelece e o público respeita e participa desse jogo.

Tamara - Não acho que são negativas, mas penso também que não cabem em todas as visitas. **Os atores devem estar atentos ao tipo de público presente e fazer as intervenções que cabem no momento.** Não me esqueço de uma visita em que a Benvinda usou um trocadilho que não cabia no momento. A visita era para detentos (não me lembro ao certo a condição deles) e a atriz fez uma intervenção pedindo um pedaço da cortina do teatro. Resumindo, na sua fala ela dizia que podia estar roubando, podia estar matando, mas que estava só pedindo um pedaço da cortina. A piada não gerou a reação esperada, como nas outras visitas, por questões óbvias. Faltou cuidado da atriz, atenção com relação ao público que estava presente.

Vicky - Creio que **essas piadas são necessárias pois aí é que está a graça** para adolescentes e hoje em dia a cabeça deles é só essas piadas de duplo sentido.

Yara - Acho muito válidas, engraçadas e pertinentes. **Guardado o devido acatamento segundo o público presente. Os atores devem agir de forma diferenciada. Não há por que as personagens fazerem piadas de duplo sentido e politicamente incorretas para um público infantil. E não há por que não fazê-lo para um público adulto.**

ANEXO 3

ALGUNS EXEMPLOS DE QUESTIONÁRIOS RESPONDIDOS ENTRE 2010 E 2014

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante.

Nome: _____

Escola: Estadual João dos Santos

Ano: 6º ano 1 Idade: 12

E-mail: _____

com

1. O que você aprendeu melhor na apresentação da Visita-Espetáculo?

- a) A história do Teatro em São João del-Rei;
- b) O funcionamento da cabine de luz ;
- c) As características da caixa cênica (palco);

2. O que você achou mais interessante?

- a) A hora em que aconteceram as explicações no palco com a família da roça;
- b) Quando você e seus amigos sentaram nas cadeiras para assistir o teatro;

3. Você achou a Visita-Espetáculo:

- a) Demorada;
- b) Muito boa;
- c) Muito rápida;

4. Você costuma vir ao Teatro Municipal?

- a) Sempre
- b) Muitas vezes
- c) Às vezes
- d) Nunca

7. Quando você vem ao teatro?

Quando uma peça de teatro me encanta, me convence

8. Comentários e sugestões, se quiser.

Eu gostei muito pois aprendi muita coisa sobre o teatro, uma coisa importante para nossa cidade que me encantou que eu quero fazer teatro.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante. Favor responder numa folha à parte.

Escola: Colégio Atlas

Ano: 2.º ano Idade: 15 anos E-mail: * _____

Nome: * 1

1. Que informações recebidas durante a Visita você conseguiu absorver melhor? Por quê?

- a) Informações sobre a história do Teatro Municipal e sobre as tradições teatrais em São João del-Rei;
- b) Leitura da fachada do prédio;
- c) Informações técnicas: elementos da cabine de luz e da caixa cênica;

2. Como você avalia a intervenção dos personagens da peça *A Capital Federal* durante as explicações do(a) guia sobre os elementos da caixa cênica? R: fa muito interessante, pois assim o guia pode interagir com a peça e os personagens

3. O que você achou mais interessante na atividade? Justifique sua resposta. R: O que mais me chamou a atenção, foi nessa peça, onde eu pude conhecer melhor o teatro e a peça em si.

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê? R: Não, está de bom tamanho.

5. Você teria alguma sugestão a fazer para que a visita se tornasse mais interessante / atraente / instrutiva? Não

6. Você costuma ir ao Teatro?

- a) Sempre
- b) Muitas vezes
- c) Às vezes
- d) Nunca

7. Se a resposta à pergunta anterior foi positiva, diga o que o leva a ir ao teatro e em que ocasiões. Se a resposta foi negativa, justifique porque não costuma ir ao Teatro. R: Não costumo ir, pois o teatro é uma coisa para mim um pouco inacessível, visto que em minha cidade não tem e não incentivam a ir ao teatro.

* Os campos nome e e-mail são de preenchimento facultativo.

2011.111

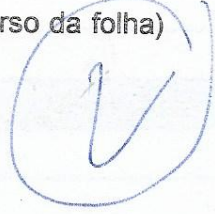
VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante. Se necessário, use uma folha à parte.

Escola: Centro de Educação Psicomotora
Ano na escola: Idade: 10 Data em que fez a Visita 25/05/11
E-mail, se quiser
Bairro onde mora

1. Na Visita-Espetáculo, você ouviu muitas explicações. Escreva (no verso da folha) o que você lembra:

- a) Dos elementos da fachada do Teatro (parte de fora);
- b) Da história do Teatro amador em São João del-Rei;
- c) Do funcionamento da cabine de luz;
- d) Das características da caixa cênica (palco);



2. Do que você gostou mais de aprender? Das características da caixa cênica (palco)

3. O que você achou mais interessante?

- a) A hora em que aconteceram as explicações no palco com a família da roça;
- b) Quando você e seus amigos sentaram nas cadeiras para assistir o teatro;
- c) Os dois.

4. Você achou a Visita-Espetáculo:

- a) Demorada;
- b) Com um tempo bom;
- c) Muito rápida;

5. Você costuma vir ao Teatro Municipal?

- a) Sempre
- b) Muitas vezes
- c) Às vezes
- d) Nunca

6. Quando você vem ao teatro?

Quando está passando um teatro bom

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim mas não lembro onde era

8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Esportes

9. Depois de assistir a esta Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?

Sim. Eu achei interessante

10. Comentários e sugestões, se quiser:

Foi muito legal. Tomara que tenha de novo e rápida

a) A Ana Dias mostrou que tinha
vários nomes na parede do Teatro
de pessoas famosas e teatro,
também mostrou o Deus Apolo
no topo da Faixada.

b) Eu vi fotos antigas e atuais
do Teatro Arthur Azeredo que hoje
é o Sales

c) Tinha duas campainhas mas
ele só usa uma porque a outra
não precisava e ele fez um teatinho
mostrando todas as luzes.

d) Ela mostrou a Coxilha, as cor-
tinas e também fez um teatinho.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte.

Nome: _____
 Escola: E.E. João dos Santos
 Ano na escola: 1º ano Idade: 16 anos Data em que fez a Visita 24/08/2011
 E-mail do(a) aluno(a): _____

1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a muitas informações. Escreva (no verso da folha) o que mais lhe marcou:

- a) Dos elementos da fachada do Teatro;
- b) da história do Teatro Municipal;
- c) Da história do Teatro amador em São João del-Rei;
- d) Do funcionamento da cabine de luz ;
- e) Das características da caixa cênica (palco);

2. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?

3. Como você avalia a intervenção dos personagens da peça *A Capital Federal* durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica?.

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

5. Você costuma vir ao Teatro Municipal?

- a) Sempre
- b) Muitas vezes
- c) Às vezes
- d) Nunca

6. Quando você vem ao teatro?

Peças teatrais, e grupo de humor da minha mãe se apresentam

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim, na minha igreja evangélica (sala do trono) e também nas portas abertas

8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Cinema

9. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Justifique sua resposta.

Sim, agora vejo tudo lá de um jeito mais amplo

10. Fale um pouco sobre o que achou dos personagens e das cenas de teatro.

Achei eles muito bom, eles fizeram muito bem o que eu acho que era o projeto deles, ser tudo engraçado. As cenas muito bem bolada, com apenas 3 cadeira, 1 piano e uma carta eles fizeram um show de humor. Parabéns!

4/10/14
14/09/14

② Bom na minha opinião eu acho mais interessante a informação sobre a luz, pois não sabia que para poder fazer a iluminação precisava de tantos botões, e acho legal também como o lúx se comunica com aquilo tanto de equipamentos.

③ Eu acho bem interessante, porque além deles descontraírem o ambiente, eles acabaram fazendo perguntas que acho que muitos queriam fazer, mas a vergonha não deixava. E eles fizeram do que era para ser uma explicação séria, se tornou muito divertida, adorei, belos personagens

④ Bom acho que deveria ter pelo menos mais peça, porque me diverti tanto que nem acreditei que acabou.

3. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?
3. Como você avalia a intervenção dos personagens da peça A Capital Federal durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica?
4. Para você a atividade teve o efeito certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?
5. Você costuma vir ao Teatro Municipal?
 - a) Sempre
 - b) Muitas vezes
 - c) Às vezes
 - d) Nunca
6. Quando você vem ao teatro?
7. Você já assistiu a peças de teatro em sua ou em outro lugar? Onde?
8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?
9. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar dessas passeios? Justifique sua resposta.
10. Faça um pouco sobre o que achou dos personagens e das cenas de teatro.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

OK!
inserido

Questionário para o estudante. Se necessário, use uma folha à parte.

Nome: _____
 Escola: E.M. CDB e Palmundo da Alven
 Ano na escola: 2012 Idade: 10 Data em que fez a Visita: 20/09/12
 E-mail: _____ Bairro onde mora: Conceição

1. Na Visita-Espetáculo, você ouviu muitas explicações. Escreva (no verso da folha) pelo menos uma coisa que você lembra de cada um dos itens abaixo:

- 1 - Dos elementos da fachada do Teatro (parte de fora);
- 2 - Da história do Teatro Municipal
- 3 - Da história do Teatro amador em São João del-Rei;
- 4 - Do funcionamento da cabine de luz ;
- 5 - Das características da caixa cênica (palco);

2. O que você achou mais interessante durante este passeio?

Os lugares e o lugar que os personagens se arrumam

3. Quando os personagens entraram, você percebeu logo que eram atores ou demorou um pouquinho? O que você achou dessa parte?

Eu percebi logo, legal e interessante

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

Aumentar. Deixar mais peças de teatro

5. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Muitas vezes
- b) Às vezes
- c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento? Quem te leva? Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

Nunca fui ao teatro

7. Você já assistiu peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Eu já assisti 4 na escola

8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Cinema e teatro

9. Depois de assistir a esta Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?

Sim

10. No verso da folha, fale um pouco sobre os personagens do teatro. Qual você mais gostou, e porque? Que hora você achou mais interessante?

11. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Educativa e divertida;
- d) Outra resposta: _____

① As máscaras da frente representam

tragédia	comédia	drama
assustado	alegre	tristeza

② Que ele estava velho e o povo de São João ajudaram a renovar o teatro.

③ As pessoas Amadores fazem teatro sem receber nada

④ Tem uma luz para cada tipo de cenário de teatro

⑤ Ucha e o porque e de moçambique e o do lado das coisas

⑥ Aquimota. Porque ela é legal a ora que do conversa com a bem vida

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

OK
inserido

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte.

Nome: _____
 Escola: Colégio São João Pimentel
 Ano na escola: 9º Ano Idade: 15 Data em que fez a Visita: 28-08-2012
 E-mail: _____

1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a muitas informações. Escreva (no verso da folha) o que mais lhe marcou de cada um dos itens abaixo:

- 1 - Elementos da fachada do Teatro; o vidro de dentro
- 2 - História do Teatro Municipal; Muito interessante
- 3 - História do Teatro amador em São João del-Rei; Não entendi mto
- 4 - Funcionamento da cabine de luz; Muitas novidades
- Características da caixa cênica (palco); O mais legal foi o palco

2. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?

Funcionamento da caixa de luz. Eu não imaginava tanta novidade.

3. Como você avalia a intervenção dos personagens da peça *A Capital Federal* durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica? Você percebeu de imediato que eram atores? Quando descobriu, como se sentiu?

Sim. Já imaginava. Virei pra trás do suquinho e da rinha

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

Oh adorei tudo tudo. se fosse melhor estagao.

5. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Com muita frequência
- b) Às vezes
- c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento? Quem te leva? Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

Alguma peça teatral. Fui uma vez + adorei. Os ingressos são caros

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim. Na rua da minha casa. Foi mto legal. Fico teatro também.

8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Cinema e teatro.

9. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Ficou com mais vontade de ir ao teatro? Justifique sua resposta.

Sim. Vou mais vontade de ver mais adorei.

10. Fale um pouco sobre os personagens (todos o que lembrar) e sobre as cenas de teatro, no verso da folha.

Suquinho. queria mto ter tirado fotos com ele adorei

11. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Ambos;
- d) Outra resposta: Divertida mais mto educativa.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

OK

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte.

marcado em
estudo

Nome: _____

Escola: E. P. Professor Ingo PimentelAno na escola: 9º ano Idade: 14 Data em que fez a Visita: 28/08/2012E-mail: _____ Bairro onde mora: Tejuco1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a muitas informações. Escreva (no verso da folha) o que mais lhe marcou de cada um dos itens abaixo:

- 1 - Elementos da fachada do Teatro; - As belas esculturas
- 2 - História do Teatro Municipal; As várias características mudadas
- 3 - História do Teatro amador em São João del-Rei; Oportunidade de entretenimento
- 4 - Funcionamento da cabine de luz; A atenção de que está na responsabilidade
- 5 - Características da caixa cênica (palco); Os mistérios antigos e os surpresas

2. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?

A personagem Quineta, porque ela era linda D+.3. Como você avalia a intervenção dos personagens da peça *A Capital Federal* durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica? Você percebeu de imediato que eram atores? Quando descobriu, como se sentiu?Eu descobri imediatamente pois estava muito obvio.

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa?

Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

Aumenta pois estava muito divertido e ficar mais tempo com a Quineta.

5. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Com muita frequência
- b) Às vezes
- c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento?

Quem te leva? Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

Famílias, Vou geralmente com família e amigos, pouco.

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim, Ruas, escolas etc...

8. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Porques, show de música, esportes, etc...

9. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Ficou com mais vontade de ir ao teatro? Justifique sua resposta.

Sim, porque percebi que é mais divertido que eu pensava.10. Fale um pouco sobre os personagens (todos o que lembrar) e sobre as cenas de teatro, no verso da folha. Se me lembra da beleza da Quineta

11. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Ambos;
- d) Outra resposta: _____

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte

Nome: _____

Escola: Instituto Auxiliadora

Ano na escola: 6º ano Idade: 11 Data em que fez a Visita 13/03/2013

E-mail: _____

Bairro onde mora: Galvães

1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a muitas informações. Escreva (no verso da folha) o que mais lhe marcou de cada um dos itens abaixo:

- 1- Elementos da fachada do Teatro; *o que mais me marcou foi o deus Apolo destacado*
- 2 - História do Teatro Municipal; *a campanha para a sua reforma no teatro da fachada*
- 3 - História do Teatro amador em São João del-Rei; *o grupo mais famoso (não lembro o nome)*
- 4 - Funcionamento da cabine de luz; *o efeito que ela causa em uma apresentação*
- 5 - Características da caixa cênica (palco); *a caixa do ponto*

2. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?

A história do teatro (porque ela faz parte da história da minha cidade). Informações da fachada (porque dizem muito sobre o teatro).

3. Como você avalia a intervenção dos atores durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica? Você percebeu de imediato que eram atores? Quando descobriu, como se sentiu?

Eu achei ótimo, pois ficou divertido. Quando descobri (logo que chegaram)

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Eu acho que os atores poderiam brincar mais com nós. (rir é bom).

Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

5. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Com muita frequência
- b) Às vezes
- c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento? *Obs: mas todo o final de ano me apresentam (baller) lá.*

Quem te leva? Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

Peças de teatro. Meus familiares. Às vezes

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim. Na escola.

8. Se você vai a uma peça e ela permite a participação do público, como você se sente?

Prefere peças em que você fica só sentado observando, ou peças em que pode falar e agir?

Me sinto bem. Peças em que eu posso falar e agir.

9. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Amo todos

10. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Ficou com mais vontade de ir ao teatro? Justifique sua resposta. não, pois eu já amava o teatro.

11. Fale sobre as características dos personagens (todos o que lembrar) e sobre as cenas de teatro, no verso da folha.

12. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Ambos;
- d) Outra resposta: _____

- 33- Quimeta → orgulho da família
Bemvinda → bobinha (engraçada)
Elzéio → pai bronco e capivara
Seu Ganceia → safado
Juquinha → bobo (só um pouquinho levado)
Jurema → sapa do Juquinha
Fortunata → mãe (acha que os médicos ficam inventando doença pra quem é da roça) capivara.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte.

Nome:

Escola: Escola Estadual Antônio Manoel de Azevedo

Ano na escola: 9º 2 Idade: 14 Data em que fez a Visita: 10/04/13

E-mail: --- Bairro onde mora: Guarda-Mor

1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a muitas informações. Escreva (no verso da folha) o que mais lhe marcou de cada um dos itens abaixo:

- 1 - Elementos da fachada do Teatro;
- 2 - História do Teatro Municipal;
- 3 - História do Teatro amador em São João del-Rei;
- 4 - Funcionamento da cabine de luz;
- 5 - Características da caixa cênica (palco);

2. Que informação (ou informações) achou mais interessante? Por quê?

Funcionamento da cabine de luz, pois a luz é uma das coisas mais importantes da peça

3. Como você avalia a intervenção dos atores durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica? Você percebeu de imediato que eram atores? Quando descobriu, como se sentiu?

4. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar, o que seria e por quê?

Não teria que mudar nada.

5. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Com muita frequência
- b) Às vezes
- c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento? Quem te leva? Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

Peças teatrais, minha mãe ou meu avô com os amigos, pouco.

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Não.

8. Se você vai a uma peça e ela permite a participação do público, como você se sente? Prefere peças em que você fica só sentado observando, ou peças em que pode falar e agir?

Se eu não participar e bem, eu prefiro ficar observando.

9. Qual tipo de lazer você prefere? Cinema, teatro, show de música ou esportes?

Cinema, Teatro e Show.

10. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Ficou com mais vontade de ir ao teatro? Justifique sua resposta.

Mudou, com mais vontade de ir ao teatro agora sempre que tiver alguma coisa.

11. Fale sobre as características dos personagens (todos o que lembrar) e sobre as cenas de teatro, no verso da folha.

12. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Ambos;
- d) Outra resposta: _____

1) Elementares da fachada, olhar o teatro de uma forma que nunca olhamos e saber o porque da frente do teatro.

2) História do teatro, saber como era o teatro, onde era e saber o motivo da sua existência

História do teatro amador, saber que existem pessoas que goste e por não ter o teatro normal fazem teatro amador.

Salvino de luz, saber onde são controlados os luzes do palco, e esta uma importante função pois a luz é uma das partes mais importantes da cena.

Na cena são muitas características que não dá para o público perceber tipo o buraco no chão, as cortinas que tem o nome de pernas que é a rotina para os atores saírem da cena.

3) Percebi pois as pessoas não ~~vão~~ entram dentro do teatro procurando um hábito, e não ficaram atrapalhando a explicação, no início abastada depois que eu sei os atores fiquei mais calma.

10) pois o teatro parecia ser etno só para adultos e depois da reunião percebi que não.

11) Gostei muito da cena, mais não lembro muito dos personagens não lembro do menino da bem reinda que pegou um da plateia.

VISITA-ESPETÁCULO AO TEATRO MUNICIPAL

I 19

Questionário para o estudante. Se necessário, use uma folha à parte.

Nome: _____

Escola: Escola Estadual Aureliano Timoncel

Ano na escola: 5ª série Idade: 10 Data em que fez a Visita 03/04/14

E-mail: _____ Bairro onde mora: Bela Vista

1. O que você achou mais interessante durante este passeio na parte das explicações?

A história do Teatro

2. E na parte das cenas com os personagens?

O Pequenho e seu copo.

3. Quando os personagens entraram, você percebeu logo que eram atores ou demorou um pouquinho?

Eu percebi logo que eles entraram.

4. O que você achou dessa parte?

Engraçada.

5. Você preferiu a parte que os atores ficam sozinhos no palco ou quando ficam junto com o público? Por quê?

Quando ficam junto com o público. Porque é mais divertido.

6. Você prefere peças em que fica só sentado observando, ou gosta de peças em que pode falar e agir? Por que?

7. No verso da folha, fale um pouco sobre os personagens e as cenas do teatro. Qual você mais gostou, e porque? Que hora você achou mais interessante?

8. Você costuma assistir espetáculos de teatro:

- a) Muitas vezes
- b) Às vezes
- c) Nunca

9. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de apresentação?

Quem costuma te levar?

Você vai muito, pouco ou nunca ao Teatro Municipal?

10. Você já assistiu peças de teatro na rua ou em outro lugar? Onde?

Sim. Na escola

11. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou deveria diminuir ou aumentar alguma coisa?

Ter o tempo certo

12. O que você prefere assistir? Cinema, teatro, show de música ou esportes? E fazer?

Teatro, esporte especialmente redei e basquet

13. Depois de assistir a esta Visita, você ficou com mais vontade de ir ao teatro?

Não

14. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

- a) Educativa, aprendi coisas novas;
- b) Divertida;
- c) Educativa e divertida.

5. Eu prefiro ficar junto com eles no palco eu acho que é mais divertido.
6. Eu prefiro agir e participar. Porque é legal eu gosto de participar das coisas e agir, pensar, brincar...
7. Eu gostei mais do Yuguinha porque ele era levado! KKK...
Eu gostei da cena que a mãe do Seu Gouvêa picou o papel o pai do Yuguinha disse que estava com cheiro de papel picado
9. Geralmente quando eu vou ao teatro é para ir na Felit e geralmente eu vou com a minha irmã e minha mãe eu vou pouco mais eu memos 5 ou 6 vezes no ano porque eu só vou na felit mas eu vou em todas as apresentações e às vezes em apresentações de dança que a minha prima faz.

Questionário para o estudante. Use o verso e, se necessário, uma folha à parte.

Nome: _____

Escola: Instituto Duqueleadora

Série: 2^o B Idade: 12 Data em que fez a Visita 18/09

E-mail: _____ Bairro onde mora: Recanto da Serra

1. Na Visita-Espetáculo, você teve acesso a informações históricas, técnicas e sobre a linguagem do teatro; fale um pouco de algo que você se lembre e diga por que te marcou.

A linguagem do teatro, porque nós ficamos sabendo como tudo acontece e a responsabilidade de cada integrante.

2. O que achou mais interessante na parte teatral propriamente dita?

A comunicação feita entre os atores e o público.

3. Como você avalia a intervenção dos atores durante as explicações do guia sobre os elementos da caixa cênica?

Muito divertida, porque assim há mais explicações e uma descontração também.

4. Você percebeu de imediato que eram atores? Quando descobriu, como se sentiu?

Sim, muito surpresa por nos estarmos no mesmo palco que eles.

5. Você teve vontade de interagir com os atores, interagiu de fato ou preferiu ficar apenas observando?

Fiquei apenas observando, pois senti um receio

em atrapalhar algo.

6. Se você vai a uma peça e ela permite a participação do público, como você se sente?

Prefere peças em que você fica só sentado observando, ou peças em que pode falar e agir?

Peças em que podemos falar e agir, porque assim ficamos interagindo e muito mais por dentro do assunto.

7. No caso dessa Visita, você preferiu:

a) O momento em que os atores estão no palco com o público;

b) O momento em que as cenas são apresentadas para a plateia;

c) Ambos.

8. Fale sobre as características dos personagens e sobre as cenas de teatro, no verso.

9. Pra você a atividade teve o tempo certo, ou foi muito rápida ou muito longa? Se acha que deveria diminuir ou aumentar algo, o que seria e por quê?

Teve o tempo certo, cada coisa em uma determinada hora.

5. Você costuma assistir espetáculos teatrais:

a) Com muita frequência

b) Às vezes

c) Nunca

6. Geralmente quando você vai ao Teatro Municipal é para assistir que tipo de evento?

Costuma ir mais com a escola, família ou amigos? *Costumo ir com a família, em "premiações", coisas do gênero.*

7. Você já assistiu a peças de teatro na rua ou em outro lugar que não um teatro? Onde?

Sim, na praça em Seradentes.

9. O que você prefere assistir? Cinema, teatro, show de música ou esportes? E fazer?

Show de música. "Fazer" música.

10. Você acha que a sua visão de teatro mudou alguma coisa após participar desse passeio? Ficou com mais vontade de ir ao teatro? Justifique sua resposta.

Sim, nos aproximou do teatro.

12. Pra você, a Visita-Espetáculo foi uma atividade:

a) Educativa, aprendi coisas novas;

b) Divertida;

c) Ambos;

d) Outra resposta: _____

8. Cada personagem tenha características únicas, tornando assim, mais divertido e digamos mais "intenso", fazendo assim nos prestarmos atenção em cada detalhe, nas luzes, nas músicas, no comportamento. Realmente muito bom.