UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA

INSTITUTO DE ARTES

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

CARLOS EDUARDO SANTOS DE OLIVEIRA

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PEÇA TEATRAL *EDGAR*: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O JOGO COMO INDUTOR DA CRIAÇÃO DE CENAS COM POUCOS PARTICIPANTES



Uberlândia

2021

CARLOS EDUARDO SANTOS DE OLIVEIRA

O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PEÇA TEATRAL *EDGAR*: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O JOGO COMO INDUTOR DA CRIAÇÃO DE CENAS COM POUCOS PARTICIPANTES

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas do Instituto de Artes da Universidade Federal de Uberlândia (PPGAC-IARTE/UFU), como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.

Área de Concentração: Artes Cênicas

Linha de pesquisa: Estudos em Artes Cênicas - Poéticas e Linguagens da Cena

Orientador: Prof. Dr. José Eduardo de Paula

Uberlândia

2021

Ficha Catalográfica Online do Sistema de Bibliotecas da UFU
com dados informados pelo(a) próprio(a) autor(a).

O48
2021

Oliveira, Carlos Eduardo Santos de, 1993-
O processo de criação da peça teatral Edgar: [recurso eletrônico] : Uma investigação sobre o jogo como indutor da criação de cenas com poucos participantes / Carlos Eduardo Santos de Oliveira. - 2021.

Orientador: José Eduardo de Paula.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Uberlândia, Pós-graduação em Artes Cênicas.
Modo de acesso: Internet.
Disponível em: http://doi.org/10.14393/ufu.di.2021.128
Inclui bibliografia.
Inclui ilustrações.

1. Teatro. I. Paula, José Eduardo de,1971-, (Orient.). II. Universidade Federal de Uberlândia. Pós-graduação em Artes Cênicas. III. Título.

CDU: 792

Bibliotecários responsáveis pela estrutura de acordo com o AACR2:

Gizele Cristine Nunes do Couto - CRB6/2091

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas
Av. João Naves de Ávila, 2121, Bloco 1V - Bairro Santa Mônica, Uberlândia-MG, CEP 38400-902
Telefone: (34) 3239-4522 - ppgac@iarte.ufu.br - www.iarte.ufu.br

ATA DE DEFESA - PÓS-GRADUAÇÃO

Programa de Pós-Graduação em:	Artes Cênicas				
Defesa de:	Dissertação de Mestrado Acadêmico				
Data:	30 de março de 2021	Hora de início:	14:00	Hora de encerramento:	16:05
Matrícula do Discente:	11912ARC003				
Nome do Discente:	Carlos Eduardo Santos de Oliveira				
Título do Trabalho:	O PROCESSO DE CRIAÇÃO DA PEÇA TEATRAL EDGAR: UMA INVESTIGAÇÃO SOBRE O JOGO COMO INDUTOR DA CRIAÇÃO DE CENAS COM POUCOS PARTICIPANTES				
Área de concentração:	Artes Cênicas				
Linha de pesquisa:	Estudos em Artes Cênicas: poéticas e linguagens da cena				
Projeto de Pesquisa de vinculação:	Jogo e Memória: Essências - o círculo neutro como base para os processos de preparação e criação do ator: o entorno do teatro de feira e da performance arte como campos colaboradores para a pedagogia do ator				

Reuniu-se virtualmente a Banca Examinadora, designada pelo Colegiado do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, assim composta: Professores Doutores: Márcia Chiamulera - UFPB, Vilma Campos dos Santos Leite - IARTE/UFU, José Eduardo de Paula - IARTE/UFU, orientador(a) do(a) candidato(a).

Iniciando os trabalhos o(a) presidente da mesa, Profº Drº José Eduardo de Paula, apresentou a Comissão Examinadora e o candidato, agradeceu a presença do público e concedeu ao Discente a palavra para a exposição do seu trabalho. A duração da apresentação do Discente e o tempo de arguição e resposta ocorreram de acordo com as normas do Programa.

A seguir o senhor(a) presidente concedeu a palavra, pela ordem sucessivamente, aos(às) examinadores(as), que passaram a arguir o(a) candidato(a). Ultimada a arguição, que se desenvolveu dentro dos termos regimentais, a Banca, em sessão secreta, atribuiu o resultado final, considerando o(a) candidato(a):

[A]provado.

Esta defesa faz parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre.

O competente diploma será expedido após cumprimento dos demais requisitos, conforme as normas do Programa, a legislação pertinente e a regulamentação interna da UFU.

Nada mais havendo a tratar foram encerrados os trabalhos. Foi lavrada a presente ata que após lida e achada conforme foi assinada pela Banca Examinadora.

Documento assinado eletronicamente por **José Eduardo de Paula**, **Presidente**, em 30/03/2021, às 16:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Vilma Campos dos Santos Leite**, **Membro de Comissão**, em 30/03/2021, às 16:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

Documento assinado eletronicamente por **Márcia Chiamulera**, **Usuário Externo**, em 30/03/2021, às 16:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015.

A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://www.sei.ufu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **2670674** e o código CRC **17494CF0**.

Referência: Processo nº 23117.021153/2021-11 SEI nº 2670674

A todas as crianças que brincam sozinhas, criando universos singulares em sua solidão...



“Sono, essas pequenas fatias de morte, como eu as odeio.”

Edgar Allan Poe

Agradecimentos

Ao meu orientador, José Eduardo de Paula, por acreditar em mim até mesmo quando nem eu acreditava. Por confiar na minha forma de trabalhar e por me conduzir ao aprimoramento do meu percurso de pesquisa.

A Guilherme Conrado, Ronan Vaz e Tatiane Oliveira, artistas e pesquisadores que me ajudaram a chegar até esta investigação, me estimulando no caminho da pesquisa.

Ao Fabrício Gomes Soares, pela parceria, compreensão e abertura a dialogar sobre arte, sobre a vida e por ser meu suporte psicológico nesta jornada.

Aos integrantes do grupo HEX – Produções, Raabe Rocha, Ana Carolina Coutinho, Marina Frappa, Lucas Nasciutti e Marina Vilela, por embarcarem comigo nesta criação, confiando na minha condução, experiência e em todas as propostas malucas e ousadas que fiz durante a criação de “E D G A R”.

À minha avó, Silene Candida de Oliveira, que partiu durante este processo, deixando um mar de saudade.

À minha mãe, Sandra Lúcia Franquilino, e às minhas tias, Cibele Gonçalves de Oliveira e Kenia Gonçalves de Oliveira, por serem fortes e resilientes, me acolhendo em suas casas durante a pandemia para que eu pudesse trabalhar de forma segura.

Ao meu irmão, Paulo Otávio de Oliveira Dias, por colaborar, fazer silêncio todas as vezes que pedi, pois mesmo com seus poucos anos de vida soube me proporcionar espaço para trabalhar.

Ao Grupontapé e à Casa It, por me sederem o espaço para ensaiar e gravar “E D G A R” durante a pandemia.

À Camila Amuy, amiga, *designer* sem igual, que topou - sem pestanejar – “embarcar” nesta dissertação, propondo um trabalho gráfico complementar, que deixou o resultado ainda mais incrível.

À Universidade Federal de Uberlândia, por proporcionar um espaço de aprendizagem seguro e transformador, que foi o Curso de Teatro e o Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas.

Aos mestres do teatro, que me inspiraram com seus trabalhos, com suas jornadas, com suas formas de escrever e, claro, por serem generosos ao compartilharem suas investigações.

Aos mestres do horror, que me encantaram desde a infância, me fazendo embarcar no sombrio e no sobrenatural por meio de sua arte.

A Edgar Allan Poe, mestre do horror que expressou sua arte por meio da literatura, e que me inspirou a entender minha.

Ao Studio Uai Q Dança, por tanto compartilharem comigo, pelas reflexões sobre o corpo, a arte e o movimento.

A todos que jogaram comigo, brincaram na rua, me ensinaram uma nova cantiga: este trabalho também tem um pouco de cada um de vocês!

Muito obrigado a todos!

Carlos Eduardo Santos de Oliveira

RESUMO

DE OLIVEIRA, Carlos Eduardo Santos. **O processo de criação da peça teatral EDGAR: uma investigação sobre o jogo como indutor da criação de cenas com poucos participantes.** 2021. 146. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, Universidade Federal de Uberlândia. Uberlândia, 2021.

A presente dissertação consiste em um compartilhamento da pesquisa para compor um olhar próprio sobre a utilização do jogo no teatro. Por meio do processo de criação da peça teatral “E D G A R”, busca-se compreender as funções do jogo e suas aplicações à cena, entendendo como este pode apoiar, conduzir e induzir a criação cênica. Neste processo criativo, conto com a colaboração do grupo HEX - Produções, artistas brasileiros que residem na cidade de Uberlândia, Minas Gerais. Neste trabalho, experimenta-se delimitar o número de participantes em cada jogo. Assim, temos um, dois ou três jogadores compondo cada cena. Limitar o número de participantes permite investigar e refletir sobre a utilização do jogo como recurso catalisador do processo criativo, apontando para uma nova forma de utilização do tempo, além de refletir sobre questões individuais de cada ator. Utilizam-se também contos e poemas de autoria de Edgar Allan Poe, traduzidos e adaptados pelo grupo, que funcionam como disparadores do processo. Após as experimentações, os materiais foram compilados em um espetáculo teatral, concluído a partir da sobreposição dos resultados. O espetáculo teve sua estreia no dia dois de novembro de 2019 com o nome “E D G A R”, e fez parte da programação do primeiro Circuito Independente do Teatro de Uberlândia (CITU).

Palavras-chave: Jogo. Processo de criação. Jogo teatral. Teatro. Atuação. .

ABSTRACT

DE OLIVEIRA, Carlos Eduardo Santos. **The process of creating the play EDGAR: an investigation about the game as an inducer of the creation of scenes with few participants.** 2021. 146. Dissertation (Master's) - Postgraduate Program in Performing Arts, Federal University of Uberlândia. Uberlândia, 2021.

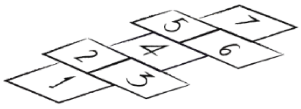
The present dissertation consists of a sharing of the research to compose an own look on the use of the game in the theater. Through the process of creating the play “E D G A R”, we seek to understand the functions of the game and its applications to the scene, understanding how it can support, lead and induce scenic creation. In this creative process, I count on the collaboration of the HEX - Produções group, Brazilian artists who live in the city of Uberlândia, Minas Gerais. In this work, we try to limit the number of participants in each game, so we have one, two or three players composing each scene. Limiting the number of participants, allows investigating and reflecting on the use of the game as a catalyst resource for the creative process, pointing to a new way of using time, in addition to reflecting on individual issues of each actor. Also used are tales and poems by Edgar Allan Poe, translated and adapted by the group, which act as triggers for the process. After experimentation, the materials were compiled in a theatrical show based on the overlapping of the results. The show had its debut on November 2, 2019 under the name “E D G A R”, which was part of the schedule for the first Independent Circuit of the Uberlândia Theater (CITU).

Keywords: Game; Creation process; Theatrical play; Theater; Performance.

SUMÁRIO



MEMÓRIAS, OS PRIMEIROS CONTATOS COM O JOGO p.13
CONHECENDO O TEATRO p.17
OS PROBLEMAS E O JOGO p.23
O FIM DA GRADUAÇÃO p.26



O JOGO p.30
O GRUPO p.32
A INSPIRAÇÃO TEXTUAL p.36



A PRIMEIRA CENA: LIGÉIA p.41
INDÍCIOS p.43
(PAUSA) PARA O CAFÉ p.52
A BUSCA PELO NARRADOR p.54
A CONSTRUÇÃO DA SEGUNDA PARTE DA CENA p.58
O ACESSÓRIO DE CENA p.68
O FIM DA CENA p.72



CENA: O GATO PRETO p.75
OS ATORES p.78
APÓS A ESTRUTURAÇÃO p.80
CONSTRUINDO A SEGUNDA PARTE p.89
O PRIMEIRO ATAQUE AO GATO p.91
O INCÊNCIA E A MUDANÇA DE CASA p.93
ALFA, A CENA DE ABERTURA p.97
DE VOLTA AO CONVÍVIO DO CASAL p.100
O BORRADO COM SANGUE p.105
O PÚBLICO COMO JOGADOR p.106



CENA: CORAÇÃO DELATOR p.109

ADAPTAÇÃO DO TEXTO p.115
A COMPOSIÇÃO DO ROTEIRO DE AÇÕES p.117
CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS p.119
CRIANDO A TORMENTA p.121
O BORRADO COM SANGUE p.122
PAUSA PARA O CAFÉ p.127
O ATAQUE p.128
O FINAL, O CORVO p.130

CONCLUSÃO p.132

BIBLIOGRAFIA p.136

BIBLIOGRAFIA A SER CONSIDERADA p.137
OUTRAS REFERÊNCIAS p.138

APÊNDICES p.139

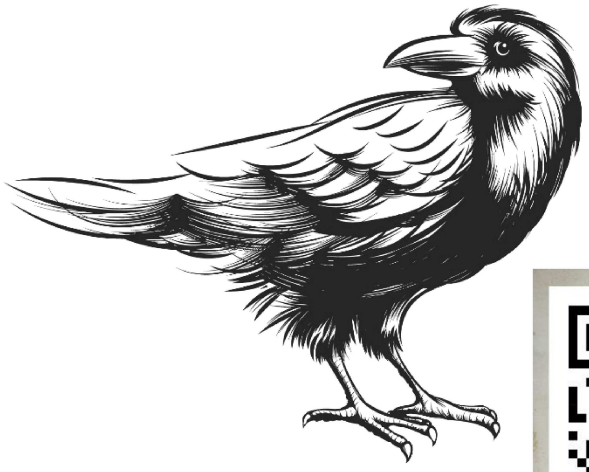
CURRICULUM DOS ARTISTAS p.139
TEXTO EDGAR p.141

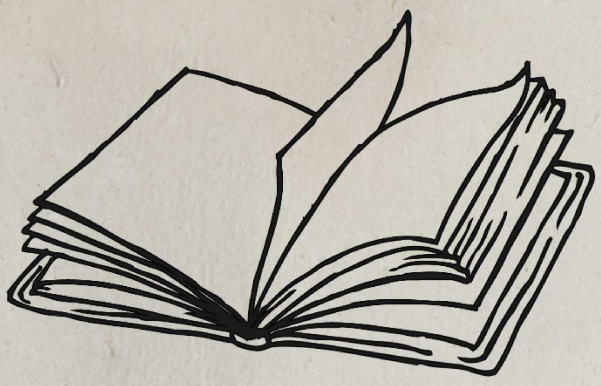
Observação para leitura do trabalho

Para a leitura do trabalho não é necessário assistir à peça teatral “E D G A R”, mas caso seja do interesse do leitor, é possível acessá-la através do *link* a seguir.

Na montagem disponível neste *link*, a proposta precisou de uma leve reformulação. A filmagem foi feita durante a pandemia da covid-19 e, portanto, não tivemos a participação de todos os atores, além de serem feitos alguns ajustes de cenas, para que elas funcionassem na câmera.

LINK: https://www.youtube.com/watch?v=PDfYABQQcCU&ab_channel=CarlosEduardoSantosdeOliveira (YOUTUBE: ENSAIO GERAL EDGAR – COM EDIÇÃO – HEX PRODUÇÕES)





Memórias, os primeiros contatos com o jogo

Memórias, os primeiros contatos com o jogo

Iniciarei apresentando vestígios de meus primeiros contatos com o jogo, perpassando pelo meu percurso artístico e por algumas memórias que ganharam novas percepções e entendimentos, e que passam a ser valorizadas enquanto processo de aprendizado nas Artes Cênicas. Há um trabalho intrínseco que o hábito de jogar me proporcionou, revalidando e aprimorando as percepções das minhas vivências anteriores até aquelas que vivi na graduação, as quais ganharam outro entendimento a partir do processo criativo que abordo neste trabalho. Essa investigação exigiu minha visão como diretor, ator, artista-pesquisador e minha sensibilidade humana.

O espetáculo “E D G A R” foi o resultado cênico de um processo criativo que deu subsídio para a investigação que propus para esta pesquisa. Este trabalho será abordado com detalhes nos próximos capítulos, mas, cito-o agora pois, após esse processo, percebi que em momentos distintos de meu desenvolvimento estive em contato com o jogo, o que me permitiu desenvolver um repertório, tanto de possíveis jogos, quanto de “bagagem” como jogador. A semente para o desenvolvimento desta pesquisa era parte do meu dia a dia: a prática do jogo, o conjunto de regras, mas tudo com o olhar lúdico e despretensioso que a infância me proporcionou e, a partir dessa investigação, pude perceber como esse compilado de vivências me preparou para, agora, refletir o jogo de outra forma e com outras percepções. Mas, afinal, o que é esta atividade que chamo jogo? A que me refiro quando utilizo este termo?

A palavra “jogo” tem variações, estas podendo ser semânticas, que variam de acordo com o idioma e outras em que seu significado é empregado com objetivos específicos, como nesta dissertação. Utilizo este termo para me referir a diversas

facetas, das brincadeiras[1] aos *games*[2], mas, todas dentro da esfera teatral e/ou de outras linguagens artísticas.

Nasci e cresci em Abadia dos Dourados, localizada no interior de Minas Gerais, uma cidade pequena onde é possível ter vivências como: brincar na rua de forma segura, aprender um repertório de cantigas e de brincadeiras populares. No ano de 2010, me deparei com a situação que marca o declínio da minha adolescência: era o momento de submeter minha inscrição para participar do processo do vestibular, o que pressupunha escolher uma profissão (estas eram minhas percepções naquela época) e optar por um caminho a ser seguido nos próximos anos, algo que poderia delinear uma trajetória e alterar toda minha vida.

Em meio a tantos sentimentos conflituosos, me refugiava nas horas vagas em um universo alternativo proporcionado por um RPG[3] *online*, chamado *Ragnarok*: um jogo para computadores em que a estrutura contempla um mundo inteiro, com cidades, regiões, cavernas, monstros e missões a serem realizadas. Quando um novo jogador dá início à sua jornada, o *game* exige que você inicie como um jovem aprendiz que precisa participar de missões nas quais irá caçar monstros a fim de aumentar seu nível (conhecido pelos *gamers* como *level* ou *lvl*). Existem dois níveis distintos: o de base, que está relacionado à força física e/ou à mágica de seu personagem e o de profissão, que o permite deixar de ser um aprendiz e escolher um "trabalho", assim podendo fazer parte de uma classe específica, análogo à vida real. Por jogar há bastante tempo, eu já utilizava quatro personagens ou "alter egos", mas um deles era especial, com níveis de base e de profissão no máximo, que se chamava "ProfCall", da classe dos magos, especificamente um Professor.

Ao entrar no jogo, lembro-me que observei cada um de meus personagens, apesar de saber que o Professor seria o escolhido, como na maior parte da minha jornada naquele universo alternativo. Ele era sábio, culto, poderoso, respeitado e, se necessário, letal. Naqueles dias, qualquer escolha, mesmo que em um *game*, me colocava em um estado altamente reflexivo. Lembro-me que estava relacionando tudo que vivenciava com o futuro e com o vestibular. Me recordo de dizer as seguintes

---

[1] Ação de brincar. Pode ser uma brincadeira recreativa como brincar de "esconde-esconde";
[2] Equipamento eletrônico que é ligado a uma televisão, feito para jogar com jogos próprios, desenvolvidos virtualmente para a plataforma.
[3] RPG – *Role-playing game*. Estrutura de jogo em que os jogadores interpretam personagens. O RPG *online* é uma variação do RPG tradicional, onde os mesmos podem vivenciar, através do jogo de *video game* ou jogo para computador, a interpretação de um personagem.

palavras: “Jamais serei um professor na vida real!”. Minha visão e percepção sobre a docência era exclusivamente relacionada às vivências que tive até aquele momento. Percepções estas que estavam fortemente relacionadas ao salário e à forma com que os professores que fizeram parte de minha formação eram tratados pelas pessoas na cidade onde nasci. Não que fossem depreciados, mas eles não tinham o prestígio de um médico ou de um advogado, o que era completamente diferente de como me sentia quando eu jogava com ProfCall, que era respeitado e admirado por onde passava naquele universo alternativo.

Essa atitude me proporcionou uma reflexão, da qual surgiu a seguinte questão: Quando eu era criança, o que eu respondia quando me perguntavam “O que você quer ser quando crescer?”? Eu dizia que queria ser um *Power Ranger*[4]! Quando tomei essa decisão, usei todos os acessórios possíveis para me transformar em um, como panelas, cabos de vassouras, lençóis e afins. Até que um dia, minha mãe chegou do trabalho, viu aquela bagunça e me disse: “*Power Rangers* não existem, são atores! Então guarda essa bagunça agora!”. Prontamente respondi: “Então vou ser um ator!”

Essas memórias me apontaram um caminho: quando criança, mesmo sem entender exatamente o que era, eu queria ser um ator. Poderia me tornar um ator, então? Optei por experimentar!

Antes de iniciar minha formação, precisava levar em consideração alguns fatores que na época eram relevantes para essa escolha. Primeiramente, eu sabia que na vida gostaria de passar pela experiência de estudar em uma universidade, mas havia alguns elementos que funcionavam como um contrapeso para esse desejo. Outra vivência que uma cidade pequena proporciona é que todas as pessoas sabem quem você é ou, pelo menos, criam uma imagem do que acreditam que você é! Convivendo com as pessoas, essas relações, mesmo que limitadas, eram palavras e ações diárias que, no meu caso, influenciavam totalmente minhas atitudes, condicionadas a um objetivo de parecer e corresponder à imagem que estas pessoas tinham a meu respeito. Essas sensações durante a adolescência podem moldar nossas escolhas. Querer ser aceito era recorrente em minha rotina. Então, por pressão social, ao longo do ensino médio, preparei-me para cursar Direito.

[4] *Power Rangers* – Programa de televisão popular na década de 90 que faz parte do gênero *Tokusatsu*s (Programas de efeitos especiais), que tem como foco criar cenas utilizando efeitos pirotécnicos, modelismo, computação gráfica e artes marciais.

As memórias de minha infância mostram que em algum momento, (in)conscientemente, eu queria ser ator. Por outro lado, já na adolescência, as pessoas do meu convívio buscavam me orientar para focar em uma profissão reconhecida socialmente na cidade, para aumentar tanto o meu poder aquisitivo quanto o da minha família.

Optei por confiar nas percepções da criança que fui um dia.

Conhecendo o Teatro

Na Universidade Federal de Uberlândia (UFU), havia um projeto chamado Programa de Ação Afirmativa de Ingresso no Ensino Superior (PAAES), no qual o candidato realizava uma prova em cada um dos anos do ensino médio e, no final dos três anos, as notas obtidas em cada uma das provas eram somadas e, em seguida, divididas pelo número de anos que as provas foram feitas, a fim de encontrar uma média. Por meio da nota final obtida, era feito o processo classificatório, substituindo o tradicional “vestibular”.

Com a busca pela aprovação dos amigos e familiares, temi suas reações ao descobrirem que eu estava inclinado a estudar Teatro e, mesmo escondido da minha família, optei por experimentar fazer as provas de admissão. Para participar da seletiva era necessário ser previamente aprovado em um exame de “Certificação em Habilidades Específicas”.

Em Abadia dos Dourados não havia grupos de teatro ou mesmo um espaço dedicado a apresentações das artes da cena, portanto, até aquele momento, considerava não ter experiência teatral, visto que nenhuma vivência que tive até ali se assemelhava ao entendimento que hoje possuo sobre as compreensões do termo “Teatro”.

Durante a adolescência, participei de atividades com noções de trabalho similares ao que, posteriormente, passei a identificar como teatro. Desde a banda da cidade, na qual aprendi sobre ritmo e a musicalidade produzida por um coletivo, até o trabalhado realizado no caratê, no qual tive as primeiras noções do corpo no espaço,

das imagens que eram possíveis de se criar a partir do movimento e da utilização de uma estrutura chamada *kata*.

Um *kata* é uma sequência de golpes específicos passados de geração em geração pelos artistas marciais do caratê. Além do conjunto de golpes que seguem uma sequência específica, não deve ser realizado a partir da execução pura (ou "fria") de movimentos, pois um dos fatores importantes desta prática é também a imaginação – a qual deve estar integrada à realização do *kata*. É por meio deste recurso que nos colocamos na situação hipotética, que é sempre a mesma em todos os *katas*: "Imagine que um grupo de pessoas hostis te cerca neste momento, em cada um dos pontos cardeais uma pessoa irá te atacar". A partir desta circunstância, você age utilizando golpes com dois princípios: defender e atacar.

Acreditando não ter nenhuma experiência análoga à teatral, ao me deparar com o edital para realizar a prova de habilidades específicas, não consegui identificar elementos que pudessem nortear uma preparação adequada para sua realização, nem mesmo compreender o que esperavam de mim.

A avaliação da qual participei foi dividida em dois dias. O primeiro, com dinâmicas propostas pelos professores-examinadores, tendo em vista a linha de pesquisa de cada um deles E, o segundo, com a apresentação de uma cena feita pelo candidato a partir de um dos textos disponibilizados no edital. Cheguei à cidade de Uberlândia para realizar as provas. Ao entrar na sala me senti perdido, pois não nos sentamos para sermos avaliados como nos modelos tradicionais que eu estava habituado; era diferente das provas que havia feito até ali. Começamos brincando, fizemos jogos que já havia visto na televisão (em programas como o Quinta Categoria[5]) e, em algumas atividades, pude reconhecer "dinâmicas" que experimentei em aulas da escola regular, além da seriedade e do comprometimento habitual com o trabalho, idênticos ao que experienciei no caratê. Não conseguia compreender o que era avaliado naqueles exercícios, então, à medida que eram propostos, eu simplesmente ouvia as regras e jogava.

Aprovado, ingresso em 2011 no curso de Teatro da Universidade Federal de Uberlândia. Aquele momento era uma gigantesca transformação de vida pois, até então, morava em Abadia dos Dourados, uma cidade no interior do estado de Minas

[5] Quinta Categoria – Programa exibido pela MTV entre os anos de 2008 e 2011, era dividido em vários jogos de improviso.

Gerais com quase sete mil habitantes, enquanto Uberlândia comportava mais de meio milhão de pessoas. Além dos desafios de estar em uma Universidade, precisava entender elementos do momento que vivia.

Estar cursando uma modalidade artística, perceber que o funcionamento da cidade pequena era completamente diferente do da cidade grande, estar em um novo espaço com “novas regras de jogo”, gerir minhas próprias finanças, encontrar uma forma de estudar e trabalhar ao mesmo tempo, além de descobrir naquele momento tudo o que a cidade tinha a me oferecer. Tudo isso era uma imersão em novos acontecimentos.

Esse compilado de novas vivências não me ajudou a compreender os acontecimentos anteriores (na cidade pequena) e nem a ter entendimento do momento que estava vivendo (na cidade grande).

Encarei o novo ciclo como uma oportunidade de reescrever minha história, deixando para trás inseguranças, a necessidade de aprovação, a vontade de ser aceito. Uma nova vida, cheia de novas descobertas e com incontáveis possibilidades.

Inicio os estudos com muita vontade de aprender, mas mesmo dentro da sala de aula, fazendo trabalhos, lendo os textos e participando das atividades, não conseguia compreender, assimilar ou reconhecer em mim aquelas práticas. As vivências eram similares à prova de habilidades específicas, e eu não entendia como relacionar, aproveitar, desfrutar dos exercícios enquanto ator, pois ainda não me reconhecia em tal posição.

Não entendia o que estava acontecendo, não compreendia se me faltava vocabulário ou se precisava de novas vivências para que o acúmulo delas se condensasse em experiências significativas, a fim de formar uma base que me proporcionasse um entendimento dessa nova etapa. A busca era por encontrar um norte, um caminho para compreender e desfrutar daquele início de minha formação.

> O acontecimento é comum, mas a experiência é para cada qual sua, singular e de alguma maneira impossível de ser repetida. O saber da experiência é um saber que não pode separar-se do indivíduo concreto em quem encarna. Não está, como o conhecimento científico, fora de nós, mas somente tem sentido no modo como configura uma personalidade, um caráter, uma sensibilidade ou, em definitivo, uma forma humana singular de estar no mundo, que é por sua vez uma ética (um modo de conduzir-se) e uma estética (um estilo). [...] A primeira nota sobre o saber da experiência sublinha, então, sua qualidade existencial, isto é, sua relação com a existência, com a vida

> singular e concreta de um existente singular e concreto. A experiência e o saber que dela deriva são o que nos permite apropriar-nos de nossa própria vida (BONDÍA, 2002, p. 27).

Naquele momento parecia que nada me acontecia, era complicado identificar o que era assimilado. Nas situações mais simples, sentia que não atingia um nível satisfatório de conhecimento sobre teatro. Entretanto, os acontecimentos e as informações não paravam, eram diários. Também acreditava que essas questões e a dificuldade de me sentir imerso nessas práticas eram situações que ocorriam apenas a mim, visto que mantinha meu comportamento de aceitação pelo coletivo e acabava me perdendo ainda mais em reflexões realizadas pelos corredores. Se a experiência e o saber da experiência são singulares, minha busca por reconhecer as vivências e os acontecimentos carecia de mais tempo. De fato, o objetivo era claro, "apropriar-me de minha própria vida", ou até um pouco menos que isso: só queria entender o que estava acontecendo naquele momento e encontrar um caminho próprio para experienciar e assim aprender sobre teatro.

Para iniciar um trabalho qualitativo, identifiquei, naquela altura, que precisava "aprender a aprender" teatro. Dar um passo para trás, compreender o que era este percurso. Controlar o excesso de ansiedade, a vontade de fazer cenas, compreender os textos dramáticos e/ou teóricos, perceber que essas vivências precisavam ser "decantadas" para que se tornassem experiências - às vezes é preciso deixar que coisas passem por nós e aconteçam em seu devido tempo.

No ano de 2014 iniciei um processo criativo que teve um papel fundamental em minha formação. O espetáculo resultante recebeu o nome de "No país das Maravilhas", uma adaptação das obras "Alice no País das Maravilhas" e "Alice através do Espelho", de Lewis Carroll.

O processo criativo teve início porque eu tinha interesse em me profissionalizar, em repensar o que havia experienciado e aprendido, em identificar o que não havia assimilado e buscar potencializar os pontos positivos que desenvolvi no decorrer da graduação. Nesse momento me uni a um ator residente em Uberlândia, chamado Lucas Nasciutti.

Antes de dar início ao "No país das Maravilhas", nós já havíamos trabalhado juntos em disciplinas, grupos de pesquisas e em um espetáculo chamado "Os três reais magos", no qual ficávamos em cena quase sempre juntos. Sentia-me seguro em

sua presença. Além de quase sempre abraçar minhas ideias e propostas, acreditava que ele era um excelente ator para seguir comigo nessa jornada.

Recorro a estas memórias porque foi nesse momento de minha formação que comecei a identificar elementos importantes para meu desenvolvimento enquanto artista, e o marco que foi esse processo, não só pela prática em si, mas pela práxis que acompanhava a criação cênica. Foi nele que comecei a ter entendimento sobre a importância do jogo na minha formação.

Quando Lucas Nasciutti se juntou a mim, percebemos no decorrer de poucos encontros que nossa bagagem não era suficiente para chegarmos ao nosso objetivo: montar um espetáculo que tivesse a possibilidade de circular de forma profissional na cidade de Uberlândia.

Para somar forças, convidamos a atriz Mariana Guerron, nossa colega de turma, que inclusive, participou comigo da já citada Prova de Habilidades Específicas. Mesmo com o auxílio de mais uma integrante, não conseguimos criar um trabalho consistente e o resultado de nossos encontros parecia ainda muito amador. Pouco tempo depois, o diretor Rafael Michalichem passou a fazer parte de nosso processo e, finalmente, conseguimos iniciar uma jornada mais segura. Naquela época, nos unimos a outros alunos do curso de Teatro e criamos o grupo “Teatro Solúvel”.

Quando Rafael Michalichem tomou a frente do processo, percebi que pude, finalmente, sair da posição de diretor/ator que cumpria provisoriamente (naquele momento só cumpri ambas as funções por não termos encontrado outra alternativa) e focar em compreender meu trabalho e processo como ator. Além, é claro, de aprender na prática com outro diretor, as maneiras pelas quais ele compunha sua obra.

Um fato curioso é que na época, além desse processo, eu estava me preparando para iniciar o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) e o primeiro texto indicado pelo professor que me orientou também foi parte do material indicado pelo novo diretor de “No país das Maravilhas”. “O ator invisível” de Yoshi Oida (2007) foi o primeiro texto que ao ler, identifiquei que compreendia e conseguia assimilar e relacionar ao que vivia. Esse livro é iniciado com uma reflexão feita de forma tranquila pelo autor, a partir de suas memórias de infância. Assim, comecei a identificar que, para minha assimilação, foi muito importante ler um trabalho que partia das percepções de um ator. Outro fator importante para a compreensão do texto era que Oida levantava reflexões a respeito do ofício do ator de forma objetiva; não havia, no

livro, nada que pudesse não ser desenvolvido. Os fundamentos iniciais do trabalho de Yoshi Oida (2007) apontavam similaridades às minhas vivências enquanto artista marcial. A limpeza e a preparação do espaço de trabalho, o treinamento de cada parte do corpo, a auto-observação, o corpo, a emoção, o público, os outros atores. Tudo isso era levado em consideração na obra e eu conseguia relacionar às vivências que tive tanto na minha cidade natal quanto na graduação.

Durante minha formação, dediquei-me a compreender algumas linguagens tradicionais do teatro, dentre elas a Commedia dell'Arte, o Melodrama Francês e o Teatro Musical. Sendo assim, ao longo de minha formação, comecei a encarar o teatro como técnica, algo que poderia ser aprendido e reproduzido, sistematizado e transmitido de uma geração a outra, a partir de um conjunto de ferramentas que permitiriam formar e ser um "ator de qualidade". Nesse caso, quando me refiro a ser "ator profissional" ou "ator de qualidade", não quero dizer sobre ser bom ou não, mas sobre viver do ofício de ator. Quando falo sobre qualidade, me refiro à característica que permite a um trabalhador compreender não só seu meio de trabalho, mas também, como mantê-lo em aprimoramento constante – esses eram os interesses que me atravessavam naquele momento -.

Essas percepções fizeram com que eu me tornasse, naquela época, um ator que presava pelo virtuosismo técnico: um forte domínio corporal, que reverberava no trabalho vocal e em outras técnicas específicas (balé clássico, jazz, hip-hop, técnicas contemporâneas em dança, canto popular e *belting*) às quais passei a me dedicar para complementar meu trabalho em cena.

No processo de criação do espetáculo "No país das Maravilhas" recebi algumas críticas por esse comportamento "virtuoso". Na maioria das vezes, o que me interessava era me destacar o máximo possível em cada uma das cenas e, ao mesmo tempo, estar em todas elas. Esse processo serviu de material de estudo para o meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). Ao longo deste, identifiquei que cresci em busca de algo que poderia ser um problema para a composição de trabalhos que partiam do jogo, pois a aprovação e a desaprovação, não foram uma busca apenas na cidade onde nasci. Nas avaliações "pós-jogo" que aconteciam em nossos encontros, era evidente que minha participação em tais atividades era condicionada pela minha busca por aceitação.

> Nosso mais simples movimento em relação ao ambiente é interrompido pela necessidade de comentário ou interpretação favorável por uma autoridade estabelecida. Tememos não ser aprovados ou então aceitamos comentário e interpretação de fora inquestionavelmente. Numa cultura onde a aprovação/desaprovação tornou-se o regulador predominante dos esforços e da posição, e frequentemente o substituto do amor, nossas liberdades pessoais são dissipadas. (SPOLIN, 2008, p.6)

Não fui apenas criado nessa cultura que busca uma aprovação constante, mais do que isso, queria fazer parte dela e ser aceito pelas pessoas que condicionam esse comportamento. A busca por ser aceito não era inconsciente, era algo realmente doloroso e explícito, que influenciava até na forma de me vestir. E após iniciar a formação na cidade de Uberlândia, acreditava que esse comportamento era característico de uma cidade pequena, mas estas eram percepções de um jovem, praticamente uma criança, que precisava de novas vivências para entender como era a cidade grande na prática.

Os problemas e o Jogo

Quando Jean-Pierre Ryngaert, no livro "Jogar, representar" (2009), aponta no capítulo "A capacidade do jogo" os possíveis "obstáculos ao jogo", identifico que naquela etapa de minha formação, conseguia perceber parte desses obstáculos em minhas práticas. Alguns de forma consciente, outros pela falta de vivências qualitativas que iriam se condensar em experiências, que me ajudariam a seguir formando uma base referencial e a descobrir uma forma própria de trabalhar.

Os principais elementos que Ryngaert (2009, p.45) apresenta como possíveis obstáculos ao jogo são: a inibição, a extroversão, a negação do jogo e o *savoir-faire* limitado.

Não sendo uma pessoa inibida, irei refletir sobre esse obstáculo ao jogo apenas na cena "O gato preto", portanto retomarei este ponto no respectivo capítulo. Já a extroversão estava ligada, explicitamente, ao meu comportamento dentro do jogo.

> Tanto no adulto como na criança, trata-se de brilhar a qualquer preço. Tudo então se volta para o "exterior", e a recompensa esperada reside nos risos e nas manifestações de prazer dos outros. Enquanto a inibição é reparada por

> todos e interpretada negativamente por um excesso de timidez, o cabotinismo é muito menos notado e até é julgado positivamente, pois corresponde aos modelos espetaculares divulgados pela mídia. (RYNGAERT, 2009, p.48)

Acompanhar mídias como a TV aberta brasileira (principalmente a rede Globo e o SBT) ou a rádio da cidade vizinha, foi fator constante no meu percurso como morador de Abadia dos Dourados. É possível que esse hábito tenha colaborado para o desenvolvimento desse comportamento extrovertido. Entretanto, são apenas pistas. Sendo assim, identificar esse comportamento e compreendê-lo em sua essência, auxiliou-me a entender o "eu dentro da obra" e a obra que era composta pelo grupo. Se a inibição corresponde a "brilhar a qualquer custo", era exatamente o meu intuito ser o centro das atenções. Antes desse processo, eu desconsiderava a obra e acreditava que "eu" na cena, era maior que a obra em si!

Se partirmos da forma com que apresentei os "obstáculos ao jogo", separando-os dessa maneira, parece que são isoláveis, mas, se há um obstáculo, ele raramente vem sozinho, porque um puxa o outro. Sendo assim, o meu comportamento dentro do jogo, explicitava a presença dos outros dois obstáculos.

> A negação do jogo
>
> Numa situação de jogo na qual o participante parece engajado, de repente, por diversos indícios, ele mostra que não se deixa iludir com aquilo que faz, estando a ponto de cessar seu engajamento a qualquer momento. Essa perda repentina da concentração se manifesta por diferentes atitudes: a "piscadinha" ou o sorriso dirigido aos espectadores, alusões verbais à realidade imediata, ao aqui e agora do jogo, exprimem um mal-estar ou buscam um encorajamento, restabelecem o contato com aqueles que estão fora do jogo, na esperança de que manifestem seu assentimento, ou pelo menos sua presença. (RYNGAERT, 2009, p.49)

Como não me considerava um ator profissional, sempre que no espaço de trabalho meu olhar procurava o do diretor, era em busca de um norte, para garantir que estava no caminho certo. O equívoco de acreditar que havia certo ou errado fazia com que o jogo fosse abandonado, pois minhas percepções acreditavam que a forma, a imagem dos corpos no espaço e o texto dito nas horas exatas eram suficientes para dar vida à cena.



Mas, essa fuga do jogo- a minha "piscadinha" -, se manifestava de outra forma e também estava conectada a outro obstáculo: O "*savoir-faire* limitado"

> Uma formação parcial, restrita a alguns elementos de técnica teatral pode ser um obstáculo ao jogo. O participante reutiliza ingenuamente o que sabe fazer, provando que "fez teatro" ou simplesmente, e com toda boa-fé, porque está persuadido de que é preciso fazer desse modo. Tal jogador, há pouco tempo iniciado na pantomima, refaz obstinadamente um número de manipulação de uma porta imaginária ou de um teclado de telefone. Um outro, treinado no teatro de bulevar, dá grandes passadas vociferando. (RYNGAERT, 2009, p.51)

Nossa sociedade tem sido marcada pela informação e tem faces muito distintas que podem velar este último obstáculo, pelo simples fato de que ele "funciona". As piadas prontas - reproduzidas em programas de auditório -, os tiques de personagens famosos, a reprodução de memes (imagens com conteúdo humorístico da internet), todas essas possibilidades eram levadas para cena por mim, a fim de obter a aprovação. E, de fato, era uma reutilização ingênua.

Esse processo me serviu para além do aprimoramento do trabalho do ator, e tais processos de identificação e reflexão colaboraram também para compor a forma como dirigi a concepção do espetáculo "EDGAR", visto que a identificação dos obstáculos compôs um repertório de caminhos que meu olhar deveria considerar ao produzir o trabalho, pois sua base seriam os jogos, e estes, em sua utilização, me apontavam tanto caminhos possíveis quanto obstáculos.

Quando opto por considerar o olhar de um teatrólogo sobre o jogo, busco orientar minhas percepções para dois lados opostos, pois há outros elementos relevantes, além dos obstáculos, para a prática deste. Sendo assim, considero também os pontos a favor do jogo, que são apresentados na mesma obra, como: o movimento do jogo em curso, a presença, a escuta, a ingenuidade, reação imaginação, a cumplicidade e o júbilo (RYNGAERT, 2009, p.52). Estes serão devidamente abordados nos próximos capítulos à medida que apareceram no decorrer do processo aqui relatado.



Escolher os elementos que podem obstruir ou colaborar com o jogo, exatamente, significa "escolha". Não é um caminho fechado, formatado de maneira a engessar a criação. No processo de "No país das Maravilhas" foram os pontos que observei e identifiquei como funcionais e que, de fato, funcionaram. Portanto, adotei-os como percursos para compor meu "olhar artístico", sendo importante salientar que

não é o único, nem o "certo" e muito menos, "errado". É apenas a forma com que dei os primeiros passos na busca por entender meu próprio modo de trabalho.

O fim da graduação

Para concluir a graduação e obter a dupla habilitação (Licenciatura e Bacharelado), era necessário que eu fizesse uma disciplina não mais ofertada, pois o currículo do curso havia passado por uma reformulação. Para simplificar refleti junto à coordenação do curso sobre quais seriam as possibilidades mais simples para cumprir e integralizar tal disciplina. Chegamos à conclusão que o ideal era solicitar uma prova de suficiência.

O edital de convocação para essa prova, por motivo de força maior, foi disponibilizado com pouca antecedência, em um momento em que a comunidade acadêmica já se preparava para o recesso de julho. A disciplina era "GTE 050 - Jogo Teatral aplicado à cena", e teria o exame realizado em cinco etapas: criação cênica documentada criticamente, entrega e exposição oral sobre os motivos pelos quais o candidato se considera apto a receber o atestado de suficiência da disciplina, apresentação de cena curta a partir de jogos teatrais, demonstração das etapas de criação com explanação sobre a função dos jogos "aplicados" e arguição pela banca examinadora.



Todos os meus amigos ou conhecidos que poderiam oferecer algum suporte na criação deste material cênico, estavam em suas cidades. Para obter a aprovação precisava de uma alternativa, pois, se por acaso optasse por solicitar um cancelamento devido ao atraso do edital, levaria mais tempo para concluir o curso. Refletindo em busca de uma solução, novas questões começaram a surgir em minha mente, como: "É possível jogar sozinho? É possível selecionar um jogo, respeitar suas regras ou adaptá-las para que se transformem em uma estrutura cênica? Se sim, é possível fazer isso sozinho?". Sem ter certeza sobre as respostas para as novas perguntas que surgiam, comecei a elaborar uma cena. Inicialmente pensei: "Onde se passa essa história? Quem é este personagem? O que ele está fazendo?". Utilizei um

[66] A banca foi composta pelo Prof. Dr. Mário Ferreira Piragibe, pela Profª. Drª. Daniele Pimenta e, na epóca, pelo professor subtituto, Prof. Me. Lucas Larcher.

jogo para delimitar o espaço de atuação, então a primeira ação era jogar amarelinha. Assim, fui usando jogos para compor uma estrutura que compunha a encenação.

Após a avaliação, a banca me chamou para uma arguição e, ao finalizarem, fui informado que havia cumprido mais do que os requisitos necessários para obter a suficiência da disciplina. Entretanto, sugeriram que eu levasse a proposta adiante. Nesse momento surge o indício de um possível caminho para a criação do pré-projeto de pesquisa para a continuidade dos estudos em uma pós-graduação, dando origem a este trabalho.

Era possível identificar que as reflexões vivenciadas no processo artístico acerca do espetáculo “No país das Maravilhas”, auxiliaram o entendimento do que vivi na Universidade e revalidaram os aprendizados que tive em minha cidade natal. Naquela época fiquei admirado pela forma com que o diretor Rafael Michalichem compunha seu trabalho, dominando cada pequeno fragmento do espetáculo por meio de exercícios, dinâmicas e outras atividades, os quais pude sintetizar em uma palavra: jogo.

Através das memórias que foram compartilhadas, podemos perceber que o jogo está presente há muito tempo em minha vida, com ou sem a consciência dele. Inicialmente com brincadeiras de criança, fazendo de conta que eu era um *Power Ranger*, ressignificando objetos, imaginando situações e, em seguida, na imersão em outras estruturas de jogos como o RPG, no qual pude interpretar um papel e também ter contato com os *games*, que propõem um recorte performático mais específico ainda e onde pude ter experiências que as brincadeiras não permitiam, como simular uma profissão em outra época da história da humanidade, morrer, errar, fazer de novo.

Em “No país das Maravilhas” o jogo nos preparou como atores, compôs a estrutura do trabalho, me ajudou a aprender como aprender teatro, me apontou elementos de minha criação que eram similares aos do teatro, mostrando-me um potencial incrível.

O fim da graduação parecia um grande limbo, que me fez colocar em xeque quem eu era enquanto artista. Seria eu capaz de criar trabalhos próprios? Como eu trabalho enquanto artista? Qual é a arte que eu produzo? De quais ferramentas, estruturas, métodos poderia me utilizar? O que aprendi na graduação funcionaria para compor trabalhos que entrariam no mercado artístico de Uberlândia? Posso estar em cena e dirigir a obra ao mesmo tempo? Se eu estiver em cena, o que pode ajudar a

fornecer uma imagem mais precisa do meu trabalho em cena? Que tipo de espetáculo eu gostaria de fazer? O que eu gostaria de dizer?

As respostas só poderiam ser obtidas de uma forma, experimentando-as em um novo processo criativo. Mas, enquanto não começava a dar os primeiros passos, continuei ministrando aulas. Naquele momento, era professor de sapateado americano no Studio Uai Q Dança.[7]

No Studio, a maior parte das turmas são formadas por, no máximo, dez alunos e, naquele momento, eu ministrava aula em, especificamente, três turmas. Chamarei aqui as turmas de A, B e C. A turma "A" tinha apenas cinco pessoas, a turma "B" oito e a turma "C" quatro. O funcionamento daquele local possuía regras específicas sobre feriados e recessos. Supondo que haveria um feriado em uma terça-feira, na segunda-feira haveria aula normal, então era recorrente que, neste dia, tivéssemos um, dois ou nenhum aluno. Nas aulas por mim ministradas, utilizava a "bagagem" adquirida durante a graduação, com exercícios variados que eram adaptados de acordo com as necessidades do sapateado americano. Um exercício como "Escravos de Jó" era adaptado da seguinte forma: se pulamos utilizando apenas a meia ponta do sapato, que no sapateado chamamos de *ball*, jogamos novamente e, na rodada seguinte, usamos apenas os calcanhares (*heel*), produzindo sonoridades diferentes. Isso nos dá brechas para experimentarmos diferentes composições de sonoridades, visto que cada área do sapato produz um som com um timbre diferente.

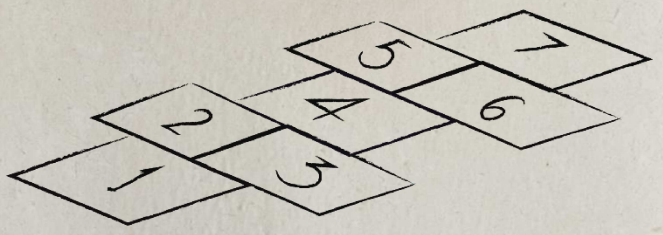
O aprendizado adquirido até ali, na maior parte das vezes foi organizado a partir de vivências em encontros coletivos, pois não era recorrente que as aulas vividas na graduação fossem focadas em um, dois ou três participantes. Sendo assim, até aquele momento, havia obtido pouca experiência na condução de jogos e atividades destinados a uma ou duas pessoas e, portanto, sempre que surgia um possível lapso entre um feriado e um final de semana, me sentia desprotegido e despreparado para lidar com essa situação com eficiência.

Entre uma aula e outra, sempre tomava um café com o corpo docente do Studio e, ao compartilhar essa situação com meus colegas de trabalho, percebia certa aflição ao descobrirem que suas aulas estavam previstas para serem ministradas no meio de um feriado, pois teriam a necessidade de conduzir as atividades para uma ou duas

[7] O Studio Uai Q Dança é um espaço dedicado ao ensino da dança na cidade de Uberlândia, há trinta anos.

pessoas. Ao identificar que tal preocupação não era recorrente apenas a mim, percebi que havia ali uma possibilidade de refletir e testar possíveis caminhos criativos para abordar essas questões. Como transformar as experiências e vivências que me prepararam para ser professor, condutor e ator, de forma que fossem equivalentes ou, pelo menos, dessem suporte para situações como essas? Como aprimorar as habilidades de condução e de adaptação de jogos para planejar aulas para pouquíssimos alunos?

Essas pistas me apontavam uma possibilidade de buscar respostas, que vão muito além dessas situações, pois na prática conseguiria buscar possíveis soluções para dar outro olhar para minhas experiências como condutor/professor ao mesmo tempo em que me possibilitariam investigar um modo próprio de organizar e gerenciar meu trabalho.



O jogo

O jogo

Cada pessoa que joga tem um determinado tipo de vivência durante essa atividade. O jogador tem sua experiência individual e, caso seja perguntado sobre, poderá definir o jogo partindo do seu entendimento e de suas vivências. Logo, é importante perguntar, o que é o jogo para mim? A que me refiro quando utilizo este termo?

Não busco definir ou rotular o jogo, a fim de dominá-lo ou supor até onde se estende o domínio dessa palavra; é apenas uma tentativa de nortear o leitor acerca de como vejo o jogo. Sempre que me deparava com a questão “o que é o jogo para você?”, não conseguia sintetizar ao que me referia, e diante das experiências vividas em “No país das Maravilhas”, nas práticas do jogo, fui obtendo um entendimento melhor de minhas vivências e percebendo que o jogo era algo potente e amplo demais para tentar definir.

Entretanto, se pegarmos definições que pesquisadores acerca do jogo propõem, percebo que algumas noções escolhidas para explicar o termo vão ao encontro dos meus interesses. Patrice Pavis, partindo da obra “*Homoludens*” (2000) de Johan Huizinga, nos apresenta a seguinte explicação:

> Jogo como uma ação livre, sentida como fictício e situada fora da vida comum, capaz, não obstante de absorver totalmente o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza num tempo e num espaço expressamente circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se cercam voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual (HUIZINGA apud Pavis, 2008, p.220)

Nessa definição me interessam muito duas palavras, a primeira é “ação” e a segunda é “regra”. Se buscarmos um significado para “regra”, encontraremos: “princípio que serve como padrão; norma, preceito; disciplina; modelo.” (Regra.In.:Dicio, **Dicionário Online** de Português. Porto: 7Graus,2021). Já “ação” é colocada como: “ato ou efeito de agir, feito, [...] disposição para realizar coisas:

energia, movimento.” (Ação.In.:Michaelis On-line **Dicionário de Português**. Porto: 7Graus,2021).

Ação e *regra* são duas palavras que muito ajudam a nortear o entendimento do que é o jogo para mim, nas primeiras etapas deste trabalho. Um conjunto de regras denota uma prática circunscrita no tempo e no espaço, fora do mundo habitual e que amplia as dimensões da terminologia *jogo*.

O entendimento do termo *jogo*, pode ser mais extenso se levarmos em consideração outras terminologias complementares que podem acompanhá-lo, como: jogo teatral, jogo dramático, jogo tradicional, jogo de cena, etc. Opto por apresentar aqueles que colaboram para elucidar minhas compreensões acerca dessas terminologias e suas funções, no decorrer da reflexão sobre as cenas que compuseram o trabalho *EDGAR*, pois à medida que construíamos o trabalho, nossas escolhas apontavam para novos entendimentos sobre o jogo.

O grupo

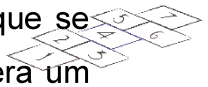
Para esse processo criativo, conto com a colaboração do grupo HEX - Produções. O coletivo surgiu em 2017 na cidade de Uberlândia/MG, especificamente com a participação de ex-alunos do curso de Teatro-IARTE/UFU, na tentativa de explorar novos caminhos e modos próprios de fazer teatro. Ao invés de nos configurarmos como grupo de teatro, partimos de investigações teatrais e tínhamos a intenção de nos organizarmos como uma produtora de arte, para que pudéssemos explorar linguagens artísticas variadas. Como exemplo, em nosso primeiro trabalho “No país das Maravilhas”, além de criarmos a peça teatral baseada nos livros “Alice no país das maravilhas” e “Alice através do espelho” de Lewis Carroll, criamos um material extra, ensaios fotográficos, vídeos, compusemos canções próprias inspiradas no texto, desenhos e performances, todos derivados desses materiais.



Sendo assim, nossa busca é por experimentar como as linguagens artísticas podem compor nossa própria maneira de expressão artística. Além da tentativa de criar partindo do teatro e migrando para outras linguagens, buscamos orientar nossas investigações artísticas a partir dos gêneros literário, cinematográfico, musical e terror. Com isso, investigamos também os recursos utilizados em cenas desses tipos.

Nossas investigações perpassam desde o entendimento de procedimentos técnicos acerca da criação de cenas de terror, como receitas para a produção de sangue falso, ferimentos, cicatrizes, dispositivos para simular disparos de armas de fogo, até a composição de ambientações e a utilização de recursos de luz e som para estes gêneros. Exploramos desde o *gore*[8] dos filmes dos anos 80, a metáfora da morte em Tadeuz Kantor[9] ao lúgubre Edgar Allan Poe e as possíveis conexões imaginativas acerca de "o que há embaixo da cama de uma criança" – um pensamento que domina o imaginário infantil de modo amedrontador, pois as associações de ideias que se originam a partir dele parecem sempre ligadas ao universo do terror.

Assumir o terror como linguagem no teatro, era uma investigação que me permitia explorar uma outra face de mim. Quando compartilho as memórias que apontam a busca de aprovação até na forma de vestir, percebo que, por meio dessa linguagem, começo a "por para fora meu verdadeiro 'eu'", sobrepondo a imagem que as pessoas tinham de mim. A criança que passava horas assistindo a filmes de terror (escondido), que queria se vestir de preto por afinidade e não por revolta, que se interessava em entender como os seus filmes preferidos eram feitos. Esse era um percurso sincero e que realmente ajudava a revelar o artista que eu queria me tornar.



O primeiro trabalho do coletivo HEX - Produções foi uma nova versão do espetáculo "No País das Maravilhas", criado de forma colaborativa em 2014, quando o grupo ainda se chamava Teatro Solúvel. Composto apenas por alunos do curso de Teatro, naquele momento o interesse era de se profissionalizar e ganhar espaço no mercado artístico de Uberlândia, então o trabalho ficou em cartaz até 2017, quando alguns integrantes decidiram seguir outros caminhos. Os artistas que permaneceram mantiveram o espetáculo e embarcaram em uma reestruturação/recriação deste, em busca de compor uma nova versão de "No país das Maravilhas", a fim de repaginar a peça e deixá-la "horripilante". Nessa releitura, utilizei os aprendizados que tive com Rafael Michalichem (que guiou a primeira versão do trabalho), recriando cena por cena, a fim de que espetáculo tivesse a cara do nosso novo grupo.

Refazendo essa peça teatral, conseguimos uma nova proposta, que me ensinou como experimentar novos caminhos, percursos que libertaram nosso fazer

---

[8] *Splatter* ou *gore* é um subgênero do cinema de terror que, deliberadamente, se concentra em representações gráficas de sangue e violência.
[9] Tadeusz Kantor foi um pintor polonês, montador e artista de *happenings*, cenógrafo e diretor de teatro.

artístico, sem seguir nenhum padrão. Poderíamos criar tudo novo! Porém, nosso resultado final ainda possuía muito em comum com a obra anterior.

Em 2018 sentíamos a necessidade de criar um novo trabalho para que, a partir dele, entendêssemos nossa estética, nosso fazer teatral, nossas possibilidades como artistas - queríamos reaprender, juntos, a fazer teatro.

O grupo é composto por Raabe Rocha, Carol Coutinho, Lucas Nasciutti, Marina Frappa, Marina Vilela e eu. Um breve currículo de cada participante está disponível nos apêndices deste trabalho.



(À esquerda, de vermelho, o ator Lucas Nasciutti, ao seu lado, a atriz Raabe Rocha, no meio Call Oliver, ao lado, Carol Coutinho e, na ponta da direita, Marina Frappa. Foto feita por Célio D'avilla no fim da estreia de "E D G A R")

Este grupo tem um caráter singular em relação às outras vivências que tive. Os outros coletivos dos quais fiz parte, em sua grande maioria, foram desfeitos por questões éticas e de funcionamento do grupo como, por exemplo, a pontualidade nos ensaios. Ao propor a criação do grupo HEX - Produções, coletivamente acordamos que trabalharíamos a partir de uma regra que nortearia todos os encontros e trabalhos.

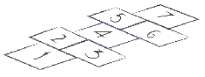
A proposta consistia em, sempre que houvesse atraso de um dos participantes ou algum contratempo, o coletivo iria acolher essa pessoa, dialogar e buscar uma solução afetuosa, para que fôssemos guiados pela compreensão e pela empatia –

sem deixar que esse atrasamento se tornasse uma atitude constante ou uma justificativa para possíveis reincidências. Essa relação fraterna com os outros integrantes do grupo criou um espaço saudável para trabalhar, principalmente a partir do jogo.

Estando normalmente em duas funções (ator e diretor), busco sempre propor atividades para o coletivo, e a partir do momento em que todos estão de acordo com as regras, passamos a nos ver como jogadores. Isso cria um espaço de cumplicidade e harmonia, fértil para criações.

> Sem a autoridade de fora impondo-se aos jogadores, dizendo-lhes o que fazer, quando e como, cada um livremente escolhe a autodisciplina ao aceitar as regras do jogo ("desse jeito é mais gostoso") e acata as decisões de grupo com entusiasmo e confiança. Sem alguém para agradar ou dar concessões, o jogo pode, então, concentrar toda sua energia no problema e aprender aquilo que veio aprender. (SPOLIN, 2001, p.6)

A partir dessa visão, o trabalho pôde ser conduzido por um grupo que tem o objetivo de criar uma obra; a autodisciplina, o entusiasmo e a confiança eram as chaves dessa relação dinâmica e afetuosa. Nós queríamos nos comunicar; compreender nossa identidade artística a partir da criação de uma obra, construindo e identificando nosso próprio modo de trabalhar. Ser, ao invés de agradar. Com responsabilidade e buscando, sempre, atingir o máximo da potência de cada um por suas escolhas próprias, mantendo assim, o elemento da diversão e do prazer, com foco no "fazer", no "aprender" e no "compartilhar".



A inspiração textual

Em um de nossos encontros, refletimos sobre quais seriam os possíveis processos criativos que iniciaríamos no ano de 2019, enquanto grupo. Naquela ocasião já havia escrito o pré-projeto que estruturou esta pesquisa e, nele, havia

proposto uma parte de investigação prática, o que demandaria o auxílio de outros artistas. Entretanto, não sabia se era desejo de todos os integrantes do grupo participarem da verificação prática do trabalho.

Havia, ainda, no pré-projeto, uma inclinação a trabalhar a partir de contos que compõem a obra de Edgar Allan Poe, mas também sabia que seria desgastante fazer tantas imposições sobre o trabalho do coletivo para um ano todo.

Optei por incluir textos da obra de Edgar Allan Poe, pois um texto não dramático, em forma de conto, por exemplo, oferece uma gama de imagens, sons, ações, personagens, ambientações, que poderiam servir de inspiração e, a partir deles, seria possível escolher ajustes que pudessem colaborar com elementos para o jogo.

Nessa etapa havia dois caminhos possíveis para esta pesquisa: ouvir todos os integrantes do grupo e adaptar o projeto de pesquisa, readequando-o aos interesses do coletivo em relação à criação ou informá-los sobre as necessidades do projeto e trabalhar apenas com quem tivesse interesse. Durante essa reflexão coletiva, os integrantes optaram por não propor um trabalho específico, pois não havia nenhum desejo naquele momento. Então, apresentei a proposta para o grupo e expliquei-lhes as necessidades, e também cronograma de trabalho do processo, que seria executado de forma individual, atendendo às limitações de cada artista.

Recordei-me de ter em mãos um exemplar do livro “Edgar Allan Poe – Vol.1" da editora DarkSide e, ao mostrá-lo para o grupo, os integrantes começaram a debater sobre os contos do autor que haviam entrado em contato anteriormente. Conversamos sobre filmes, séries e poemas inspirados nas autorias de Edgar Allan Poe. Logo, todos concordaram em criar um espetáculo que teria como disparador os jogos e, compondo o mote de criação: contos e poemas de Poe.

Para começar a escolha dos textos, achei necessário fazer perguntas sobre o autor que estávamos trabalhando, para assim entendermos o contexto histórico e cultural de sua obra, além dos possíveis diálogos com a contemporaneidade e, também, quais textos foram responsáveis por seu destaque no imaginário coletivo. Se dissermos “Edgar Allan Poe”[10] certamente nos lembraremos de “O corvo”. Muitas

[10] Edgar Allan Poe foi um autor, poeta, editor e crítico estadunidense, nascido em Boston em 1809, conhecido por suas histórias que envolvem mistérios e o horror. Poe foi um dos primeiros escritores de contos dos EUA e é considerado o inventor do gênero “ficção policial”.

pessoas nunca tiveram acesso ao texto, mas em 2012 um filme homônimo foi lançado. Ele não consistia em uma adaptação do poema, mas em uma história entrelaçada pelos contos do autor, que conduziam a narrativa linearmente, sendo uma obra similar à proposta que estávamos traçando para a composição do espetáculo antológico. Sabíamos que, em algum momento, recorreríamos ao poema, mas era de grande importância o diálogo que os outros textos mantinham com questões contemporâneas, como a depressão e o feminicídio.

Além de ocupar um lugar importante na obra de Poe, o primeiro texto escolhido aborda uma questão que, atualmente, tem um diálogo ampliado no Brasil: “O gato preto” conta a história de um casal de namorados que possui alguns animais de estimação e, após o consumo de álcool, o Homem (personagem que não recebe um nome próprio) passa a adotar uma conduta violenta, inicialmente com os animais e em seguida, com sua “amada”, até que no final, ela se torna vítima de violência doméstica. À época de nossa leitura, os jornais apontavam que, só no primeiro trimestre de 2019, houve um aumento de 76% nos casos de feminicídio (no Brasil).

Percebíamos ali, a possibilidade de levantar um diálogo entre um problema exposto por Poe no século XIX e a reincidência do mesmo na contemporaneidade, o que sugeria a falta de reflexão, diálogo e ações para solucionar essa questão, que ainda se faz latente mesmo depois de séculos. Propus, então, essa cena para Lucas Nasciutti e Marina Frappa, que naquele momento eram - de fato - um casal e tinham a experiência da vida a dois, que poderia ser utilizada para que ambos se inspirassem ao criarem seus personagens. Percebi que, por viverem juntos, era possível que ambos possuíssem horários livres em comum para que pudéssemos elaborar uma agenda de trabalho. A experiência de vida de ambos não era, necessariamente, um pré-requisito para a construção dos personagens, entretanto poderia ser usada a favor do processo. Por manterem uma relação, haveria algum nível de familiaridade com o corpo do outro, com a textura, o cheiro, o peso, elementos que poderiam ser trabalhados por meio de exercícios, mas que, entretanto, se mostraram, nessa vivência, já otimizados para a criação cênica. Essa escolha foi facilitada pela agenda em comum e pelo espaço de convivência, poiso apartamento do casal pôde servir como ambiente de experimentação.

O segundo texto escolhido foi o conto “Ligéia”, que conta a vida de um homem que conhece uma mulher avassaladora e insubstituível. Ela descobre que herdara

uma doença genética de sua mãe e, por isso, morreria em breve. A história tem flertes com a solidão, a relação entre duas pessoas, a tentativa de suprir um amor que não pode mais retornar, com elementos místicos e o luto. Sendo uma obra gótica tradicional, “Ligéia” tem como narrador esse homem apaixonado (outro personagem masculino que também não tem nome), e por ser um dos textos mais densos, optei por participar como jogador-ator dessa cena, codirigida por Raabe Rocha — a mesma atriz escolhida para interpretar Lígéia. No conto, um tempo após a morte de Ligéia, o homem encontra outra esposa para tentar suprir o vazio existencial, a personagem Rowena, interpretada pela atriz Ana Carolina Coutinho. Assim, a cena possuía três arcos principais: um solo inicial com um ator-narrador, o momento com Ligéia e o Homem, e uma parte com Rowena e o Homem.

Sendo o jogador, eu poderia utilizar todo o tempo disponível do meu dia a dia para trabalhar a primeira parte da cena, pois para a narração era preciso apenas a minha disponibilidade de agenda. Já nos ensaios com a codiretora, além de lapidar o primeiro arco da história, poderíamos expandir a segunda parte. Como a outra atriz dispunha de uma agenda mais complexa por ser professora do ensino básico, abordamos de outra forma. Com ela, nos encontrávamos em datas específicas, de acordo com sua disponibilidade.

Aproveitando que na última parte da cena “Ligéia” estaríamos os três reunidos, aproveitei para propor que as atrizes trabalhassem juntas o terceiro texto: “Coração Delator”. O conto é narrado por um cuidador de idosos que começa a sofrer um tipo de neurose – inicialmente apresentada como uma leve aversão - envolvendo o senhor que ele toma conta. Em seguida, ele começa a imaginar que o Idoso o observa a todo momento e passa a desenvolver um asco, que é apresentado de forma crescente, levando-o a imaginar possibilidades de se livrar daquele senhor.

Para que essa narrativa estivesse alinhada às experiências reais que colaboraram para a construção das cenas que apresentaríamos nesse trabalho, propus a alteração do sexo dos personagens e incorporei ao texto outro discurso, que foi possível de ser levantado pois a cena dava margem para tal reflexão.

Fui influenciado por outro conto. Enquanto lia os textos de Edgar Allan Poe, me deparei com uma história de nome “O escaravelho dourado”. No conto há dois personagens principais: um deles tem atribuído à sua pessoa adjetivos como “cavalheiro”, “rico” e seu nome é William Legrand, e o outro, de nome Júpiter, é um

ex-escravo que, quando recebe a liberdade, opta por continuar servindo seu “proprietário”.

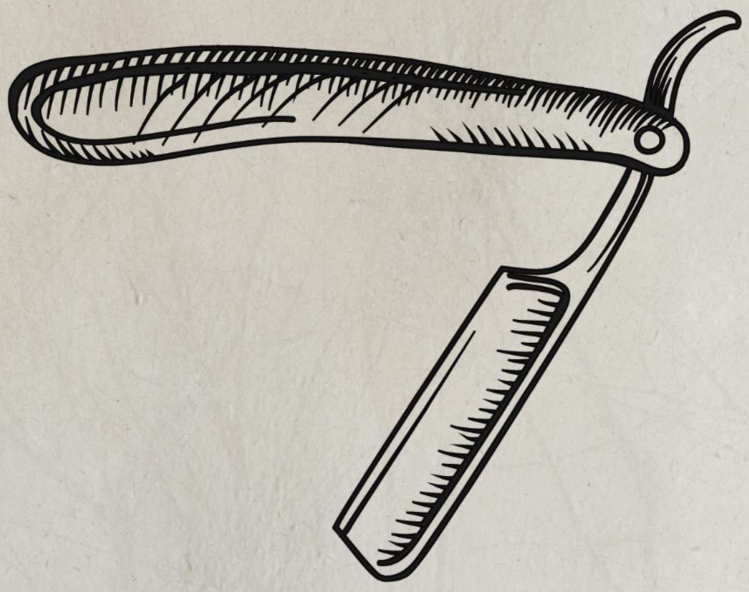
Aquele texto, para mim, era absurdamente ofensivo e pude ver outra face de Edgar Allan Poe - que eu não conhecia. Tentei de todas as formas relevar algumas palavras, alguns adjetivos e a maneira como os personagens eram retratados - entretanto, o texto me causou dor. Naquelas linhas rememorei todo o sofrimento e a humilhação de cada ato racista que presenciei ou soube ao longo da vida e minhas memórias me causavam alguns incômodos. Poderia ter deixado tudo de lado e partido para estruturar um novo trabalho, mas minhas reflexões mostraram que eu poderia ressignificar aquela obra e encená-la de forma a falarmos sobre a dor causada pelas microações racistas presentes em nosso cotidiano.

Uma das atrizes (a que interpretaria a Cuidadora) também é negra, e em nossas conversas cotidianas havia relatado ações racistas que estava presenciando em seu trabalho e como elas lhe causavam dor. Portanto, quando li “O escaravelho dourado” senti “um aperto no peito”, então decidi que iria transpor essa angústia na cena “Coração delator”. Percebo, claramente, que poderiam ser apenas interpretações pessoais ao ler tantos contos consecutivamente e também por assistir muitos trabalhos sobre uma obra que dá margem para múltiplos sentidos. De qualquer maneira, seria possível associar aos dias de hoje, levando em consideração o período em que os contos foram escritos, a exemplo de “O escaravelho de ouro” que teve sua primeira publicação em 1843. Naquele período ainda havia escravidão em todo o território dos EUA, visto que a abolição dessa prática no país ocorre apenas em 1863.

Ao apresentar essas escolhas de texto e de cada jogador, desejo revelar que os fatores pessoais (dois atores morarem juntos e uma atriz ter uma agenda tão específica por conta de seu outro trabalho) ajudaram a nortear a condução do processo e, por isso, precisavam de um tratamento atencioso e acolhedor.

Existem condições que impossibilitam nossa dedicação exclusiva para trabalhos como esse no Brasil, variando desde a falta de investimento em políticas públicas que distribuam melhor os recursos para o setor artístico, até a falta de conhecimento técnico para que os grupos com pouco tempo de jornada concorram a editais de médio e grande porte. Nas oportunidades de apresentar nosso trabalho, precisamos cativar o público, e não temos investimento massivo e de fácil acesso, tendo que competir entre nós mesmos e oferecer diversos tipos de contrapartida para

que as empresas nos auxiliem financeiramente. Então, busco apontar esses detalhes a fim de que possamos apresentar como nós, enquanto coletivo, nos organizamos para driblar as agendas e as demandas para não ficarmos reféns de um sistema capitalista tão agressivo e de políticas públicas tão restritivas.



Ligéia

Cena: Ligéia



(O ator e diretor Call Oliver, no ensaio fotográfico derivado da cena “Ligéia”, para divulgação do espetáculo *EDGAR*)

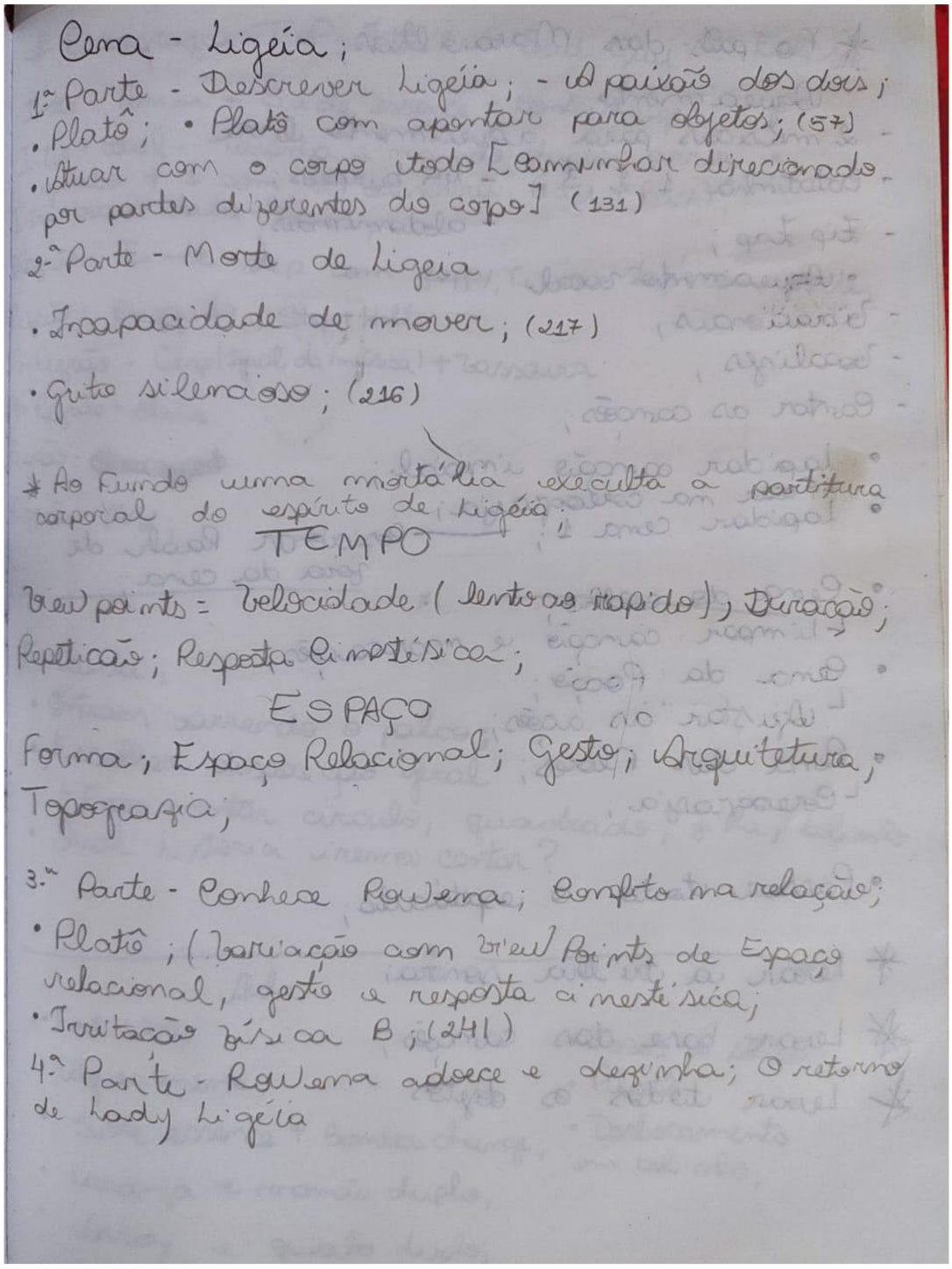
“Ligéia” narra o romance entre um homem e uma mulher intrigante, peculiar e sedutora, que após ser acometida por uma doença genética herdada de sua mãe, começa a sucumbir enquanto trava uma batalha que a mantém entre a vida e a morte. A misteriosa e encantadora Ligéia não queria morrer, acreditava que uma pessoa só poderia se entregar totalmente à morte por sua própria vontade. Após uma árdua batalha, ela morre. Em meio ao sofrimento e ao luto, seu amado busca uma forma de revitalizar sua relação com o mundo e, aos poucos, tenta se abrir para um novo amor. Rowena, a nova companheira, não desfruta do mesmo amor que ele e Ligéia possuíam, havia algo notavelmente diferente que causava seu desinteresse. Aos poucos sua nova esposa também fica doente, até que, certo dia, ao levar vinho para seu aposento, ele percebe que duas gotas de um líquido incolor caem na taça que carregava e decide não tomar nenhuma providência. Após beber, Rowena declina a cada segundo, e sua doença (similar à de Ligéia) a corrompe e a leva à morte. O cadáver imóvel é observado por ele, que percebe em meio a noite, mudanças drásticas em sua aparência. Até que a cor de seus cabelos muda e ela desperta.

Entretanto, a criatura que acorda não é Rowena, mas Ligéia, que havia retornado do além de forma misteriosa.

Indícios

Ao refletir sobre a estrutura do conto, fiz sua divisão em três partes. A primeira: momento dedicado a descrever as características de Ligéia, no qual o público receberia uma apresentação dos personagens e uma introdução da história. Escolhemos que a dramaturgia narrativa preservaria os elementos principais de descrição, sem alterar a estrutura textual, transformando-a em um diálogo. O segundo momento: a batalha da personagem contra a doença até a hora de sua morte, seguida pelo luto de seu amado. Por fim, a terceira, quando o personagem masculino conhece Rowena, se enamoram e se casam. Essa parte também contempla a doença da nova esposa, sua morte e em seguida sua transformação em Ligéia, que retorna do além.

Na primeira parte do conto, a relação entre o personagem principal e Ligéia, toma conta do texto. Em minha leitura, há um esvaziamento dos elementos que poderiam compor a ambientação e o foco é direcionado para a forma como ele olha Ligéia, com sua idolatria e seu amor, o que apontava para um domínio que a mesma exercia sobre seu amado. Tais elementos me davam pistas do primeiro jogo a ser experimentado para compor a cena.


Cena - Ligeia;
1ª Parte - Descrever Ligeia; - A paixão dos dois;
• Platô; • Platô com apontar para objetos; (57)
• Atuar com o corpo todo [comunhar direcionado por partes diferentes do corpo] (131)
2ª Parte - Morte de Ligeia
• Incapacidade de mover; (217)
• Grito silencioso; (216)
* Ao fundo uma montália executa a partitura corporal do espírito de Ligeia;
TEMPO
View points = Velocidade (lento ao rápido), Duração; Repetição; Resposta Cinestésica;
ESPAÇO
Forma; Espaço Relacional; Gesto; Arquitetura; Topografia;
3ª Parte - Conhece Rowena; Completo na relação;
• Platô; (Variação com View Points de Espaço relacional, gesto e resposta cinestésica;
• Irritação física B; (241)
4ª Parte - Rowena adoece e definha; O retorno de Lady Ligeia

(Imagem do caderno do diretor com as primeiras ideias de possíveis jogos para composição da encenação, partindo dos indícios colhidos na primeira leitura, com a codiretora.)

O primeiro jogo utilizado para a criação dessa cena, vivenciei em grande parte das oficinas que compuseram meu percurso artístico e, de acordo com a forma como o jogo era introduzido, havia uma alteração em seu nome: “Platô”, “Jogo da Bandeja”,

“Jogo de distribuição no espaço”, “Caminhar pelo espaço”, mas, aqui, irei chamá-lo de “Platô”.

Esse jogo pode ser feito por qualquer número de pessoas. Os participantes se posicionam no espaço de trabalho, podendo ser um palco, uma sala ou local que permita que as pessoas caminhem por ele. Para se posicionarem inicialmente, o condutor do exercício deve pedir para que os jogadores comecem espalhados pelo espaço, de modo que cada um possa se movimentar livremente, sem se preocupar com as possibilidades de esbarrar em outra pessoa. No caso da utilização desse jogo a um único participante, este pode se posicionar em qualquer local do espaço e a atividade poderá ser feita em um local menor, como a sala de uma casa. O primeiro comando do exercício é caminhar pelo espaço, em seguida é solicitado pelo condutor que cada jogador respire de forma tranquila e comece a perceber as tensões de seu corpo. É importante que o condutor peça para o jogador ter atenção às diversas partes do corpo, podendo seguir um roteiro como: “Perceba a forma com que seus pés tocam o chão, veja se há alguma tensão em seus dedos... tornozelos... panturrilhas... joelhos... coxas... quadris... glúteos... abdômen... peito... costas... escápulas... pescoço... cabeça... língua...”. Nesse exemplo, podemos perceber que a atenção iria dos membros inferiores aos membros superiores, podendo utilizar comandos que variam de ossos, órgãos ou mesmo conjuntos inteiros, como “braço direito” ou “cabeça”, cabendo ao condutor identificar no participante qual a tensão física que se manifesta naquele momento e intervir com uma direção. Entretanto, é importante, ter cautela com a utilização de muitos comandos consecutivos e dar tempo para que o participante escute cada instrução e sinta seu corpo de forma tranquila, sem gerar ansiedade, para que não fique perdido em meio a um acúmulo de ordens. Quando feito por um coletivo, é importante que seja solicitada uma distribuição espacial equalizada, mantendo o maior equilíbrio possível. Para isso, é possível utilizar orientações que façam os jogadores acionarem a imaginação ao mesmo tempo em que pode instigá-los a compreenderem a distribuição do espaço e, se for o caso, do coletivo. “Ao caminharem pelo espaço, imaginem que vocês estão sobre uma grande bandeja. O que aconteceria se vocês todos fossem para o lado direito?”. Para deixar o exercício mais dinâmico e divertido é possível transformá-lo. O condutor pode propor novos comandos como “congelar” e “caminhar”, sendo assim, nos momentos em que os participantes estiverem todos aglomerados, ele pode dizer “congela!”, solicitando assim, que o grupo pare imediatamente e fique imóvel e, em seguida, perguntar o que

aconteceria com a bandeja. Quando a dinâmica do 'caminhar' estiver suficientemente equilibrada, poderá solicitar que os participantes façam seu percurso sempre buscando passar entre duas pessoas, isso pode colaborar com a dinâmica do exercício. No decorrer da atividade, é possível amplificar o número de comandos, e estes podem variar também, incluindo alterações de velocidade, nível e ação, que podem ser escolhidos livremente pelo condutor, de acordo com a necessidade do trabalho no qual utilizará esse jogo.

Gosto desse exercício por ele funcionar para diversos fins, por exemplo: nele, podemos detectar padrões de movimento dos atores e aproveitar aqueles que podem ajudar a compor a movimentação de cena, além de podermos instigar os jogadores e explorar novas possibilidades, gerando uma paleta de comandos que podem ser utilizados para somar ao seu repertório, ampliando o seu *savoir-faire.*

Quando Ryngaert (2009, p.43) apresenta os "obstáculos ao jogo", a reflexão está relacionada ao que ele chama de "capacidade de jogo". Para gerir o desenvolvimento desta capacidade, utilizo esses "obstáculos" para guiar meu olhar de encenador/condutor. Assim sendo, enquanto encenador posso identificar o que seria interessante de ser mantido dentro da cena. Entretanto, me deparei com o seguinte problema: nessa cena, não era o meu olhar de encenador que daria início à experimentação, pois não seria possível observar a cena de fora, visto que eu era o primeiro jogador.

Nessa etapa da criação da cena "Ligéia", utilizamos esse jogo para explorar meios diferentes de caminhar pelo espaço, buscando identificar como poderia ser a forma do personagem de se deslocar. Raabe Rocha, codiretora de "E D G A R", nesse momento da cena, deu suporte para que eu pudesse atuar, sendo então, condutora e observadora. Ao planejarmos os ensaios, percebíamos que o jogo, quando realizado por apenas uma pessoa, retomava aquela sensação de esvaziamento que observei na primeira leitura do conto. Além disso, o jogo "Platô" nos ajudava a delimitar o espaço de atuação, partindo das necessidades que a cena apresentava, o que nos fez utilizar comandos diferentes, criando uma nova versão para ele.



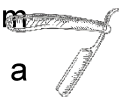
Demos início à atividade com apenas um jogador. Posicionado no centro da sala, recebi as orientações para caminhar pelo espaço, atento à forma como meu pé tocava o chão e, em seguida, identificando as tensões do meu corpo. Assim como na descrição dos exercícios, o percurso para identificar as "necessidades" do corpo foi

realizado, entretanto o jogo precisava de novos comandos para ser adequado às necessidades da cena. Durante o início da narrativa, escolhemos que o personagem contaria a história que já havia vivido, então deveria haver um “sofrimento” contido em seus passos, que precisava ser investigado e experimentado. O comando seguinte foi imaginar o corpo tomado por sentimentos. Experimentamos como seria caminhar imaginando que o corpo estava tomado por ansiedade, depois tristeza e, em seguida, angústia. Percebemos que, dessa forma, o corpo não apresentava organicidade e a tentativa de representar os sentimentos era perceptível. Então, precisamos trocar os comandos para buscar uma solução por meio do próprio jogo.

Para nortear os ajustes de comandos que eram necessários para a cena, utilizamos como suporte estruturas que eram similares aos nossos objetivos, sendo eles: descobrir a forma como o personagem se desloca no espaço, perceber um percurso inicial de deslocamento do ator na cena e, a partir destas investigações, compreender as ações corporais mais simples do personagem em cena.

Laban (1978, p.54) escreve que “antes de tentar uma análise de ações corporais, talvez seja útil considerar várias sequências que contenham ideias de movimentos típicos.” Ao optarmos por partir de um texto, tivemos indícios de ações que pudemos separar exatamente como nos exemplos apresentados por Laban (1978, p.55). Citarei o de número 5, que mais se assemelha ao nosso resultado e que consistia em: “5. ondular – desfalecer – dar um bote – precipitar-se – arrastar-se".

Nossa busca era a partir do jogo. Ao detectarmos quais possíveis ações, sensações e emoções estavam presentes no texto (utilizando como parâmetro nossa sensibilidade), poderíamos mapear, explorar, experimentar, selecionar e criar um pequeno roteiro de ações básicas, presentes na história de Ligéia. Para que, então, a partir dessa identificação, pudéssemos criar uma estrutura para a cena.



Voltamos para o jogo. Retomamos o caminhar pelo espaço, só que nessa nova rodada, era necessário imaginar que o corpo era guiado por partes diferentes. “Imagine que você tem um anzol preso no meio de suas costas. Ao longo dele há um fio que te puxa com força e te faz movimentar.”. Utilizamos a metáfora do anzol para investigar como a imagem da dor poderia reverberar na maneira de caminhar. Percebemos que ao longo da experimentação, a tentativa de retomar a interpretação do sentimento permanecia, então precisaríamos recorrer a outra abordagem.

Percebia que, nesse momento, minha atuação estava travada. Sempre que havia a possibilidade de interpretar, a estrutura do jogo era abandonada e eu começava a reproduzir modelos que faziam parte de meu repertório (como o melodrama) ao mesmo tempo em que tentava racionalizar a emoção. Identificamos que esse formato do exercício não funcionava para a criação da cena e tentamos outro caminho. Entendíamos que "o jogo é um recurso contra a rotina da representação cotidiana, contra o fechamento do teatro numa rede de técnicas enrijecidas." (Ryngaert, 2009, p.61), mas estas voltavam a se manifestar como um problema ao jogo.

Acreditávamos que por meio do próprio jogo, poderíamos encontrar outras possibilidades que driblassem este enrijecimento. Dessa vez, repensamos o "Platô" e ao invés de alterarmos comandos objetivos, foi proposta uma situação, na tentativa de driblar essa insistência em interpretar. Mais uma vez me posicionei no centro da sala. Entretanto, a condutora solicitou que antes de começar o exercício, eu fechasse os olhos: "Imagine que está caminhando em um lugar muito escuro. A cada passo que você dá, existe uma sensação estranha que, a princípio, você não identifica... aos poucos você sente que é observado.". Ao ouvir essas palavras, senti um arrepio na nuca e abri os olhos. Eu sentia que mais alguém me observava, além da diretora. Essa reação impulsiva foi a certeza de que havíamos encontrado um possível caminho para começar a estruturar a cena, pois queríamos nos comunicar a partir desse lugar sensível, que causa arrepios na nuca.

No decorrer da experimentação do exercício, a diretora continuou: "Em algum momento você irá parar porque está decidido a olhar, a tentar descobrir se alguém realmente te observa...". Naquele momento pude identificar exatamente o porquê de ter sentido que estava, de fato, sendo observado.



Desde a infância mantenho o hábito de jogar videogame. Nesse período tive os primeiros contatos com uma nova tecnologia no universo dos games, a VR (Realidade Virtual). Passava grande parte dos meus momentos de lazer experimentando um jogo chamado *Resident Evil 7.* Este foi um dos jogos precursores que ajudaram a popularizar essa nova tecnologia, que consistia em imergir os jogadores no universo expandido do game. Utilizando óculos e fones de ouvido específicos, o game conta com uma história macabra em ambientes assustadores e, em grande parte do jogo, você está sendo observado. Dois pesquisadores de games, Emily Brown e Paul

Cairns, realizaram um estudo para compreender o que seria a imersão nesse universo. Em seu artigo *Uma investigação fundamentada da imersão em jogos* (2004), realizaram um experimento que consistia em entrevistar jogadores sobre como se dava a imersão nos jogos. “Engajamento”, “absorção” e “imersão total” são os três níveis de imersão que um jogador pode experimentar. O primeiro está relacionado à vontade de se concentrar no jogo; o segundo está relacionado ao ambiente que oferece objetivos e a um enredo que te conecta com o jogo; e a imersão total:

> Imersão total é presença. Antes de discutir as barreiras para a experiência, é importante ver o que essa experiência é para jogadores. Os participantes descreveram o corte de realidade e desapego a tal ponto que o jogo foi tudo o que importava. "Quando você para de pensar no fato de estar jogando um jogo de computador e você está apenas em um computador” (BROWN; CAIRNS, 2004, p.1299)

Naquele período estava experienciando esse estado de “imersão total” em um game. A prática desse jogo cênico reacendeu essas sensações e me fez voltar a ter medo do escuro e a acreditar que algo estava me observando. Os elementos presentes no jogo, que contribuíram para meu estado de imersão, serviram como parâmetros sensíveis, que norteavam as escolhas que fazia durante a composição de cada elemento cênico, de cada jogo e de cada proposta, durante nossos encontros. RYNGAERT (2009) nos mostra que a palavra “presença” no teatro, atribuída ao jogo, pode ser difícil de definir, principalmente se tentarmos definir o que é que nos permite reconhecê-la. “A presença é uma qualidade misteriosa e quase indefinível [...] uma energia vibrante, da qual podemos sentir os efeitos mesmo antes de o ator agir ou tomar a palavra, no vigor de seu estar no lugar” (RYNGAERT, 1985, p.55). A intenção era levar a compreensão de BROWN e CAIRNS (2004), acerca da imersão do indivíduo no universo da obra, de modo absorto, conectado à atividade que me propus experienciar e, ainda, relacionar as noções de presença (RYNGAERT, 1985, p.55) no ato do jogo, de modo que um interferisse no outro e, por meio da ação em cena, externalizar as sensações decorrentes desse “mergulho” em um game, na tentativa de envolver o público na experiência cênica.

A partir dessa imersão, entendi um possível caminho para a transformação do jogo do “Platô” e percebemos que a vivência no jogo de videogame colaborava para

propor um espaço específico, - um “onde”. Ainda, que essa situação proposta já estabelecia uma velocidade no caminhar; os pés tocavam o chão com receio de emitir som, mesmo sabendo que se estivesse realmente sendo observado, o som produzido pelo caminhar seria irrelevante. Mesmo assim, essa era a forma como o corpo reagia à situação hipotética. Investigamos, também, possibilidades de como o personagem poderia procurar esse “observador” oculto. Experimentamos velocidades, a fim de encontrar uma que fosse orgânica e/ou tivesse outra finalidade, como contrapor a velocidade da ação.

Após testarmos diferentes formas de caminhar para compor o personagem, percebemos que esse “observador” poderia não ser uma pessoa, pois no conto, Ligéia retorna dos mortos. Desse modo poderíamos, a partir dessa pequena circunstância, deixar pistas para o público de que havia algo de errado com o personagem, e que sua amada retornaria. Nessa etapa do processo, houve uma demanda de reflexão para que cada proposta experimentada não restringisse a imaginação do público, pois era fundamental que este pudesse divagar e supor o que quisesse ao decorrer da cena. Mas, era fundamental que todas as nossas ações fizessem sentido, vinculando a ação que imaginávamos a um ato concreto do personagem.



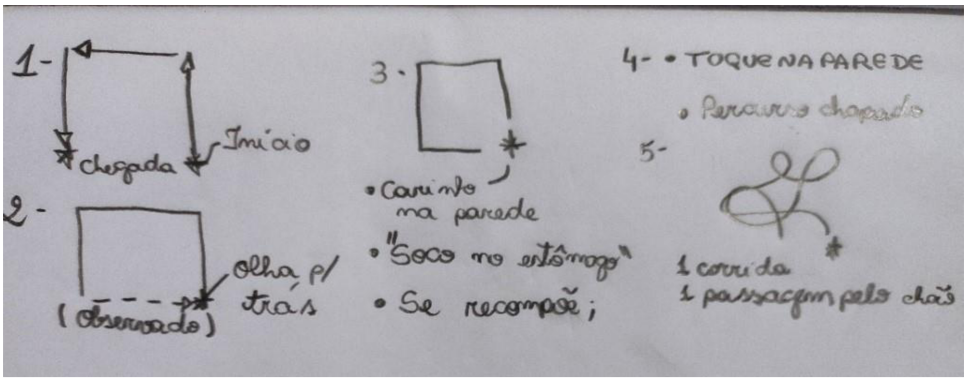
Nesse encontro utilizamos outro conjunto de regras somadas à estrutura do “platô”, para continuarmos a desenvolver o percurso inicial da cena. A variação que experimentamos dizia que o participante deveria caminhar pelo espaço com a atenção voltada para todos os objetos que pudesse notar no espaço. Cada vez que a condutora dissesse “pare”, o jogador deveria ficar imóvel e fechar os olhos. Em seguida, ela perguntava onde estava algum dos objetos da sala, e o ator deveria apontar para esse objeto e, depois, abrir os olhos, criando assim uma memorização espacial. Esse exercício me auxiliou a ampliar o estado de atenção/concentração, proporcionando um mergulho no universo psicológico do personagem e um aprofundamento nas questões da história, pois durante o caminhar, os resquícios do jogo anterior ainda reverberavam pelo meu corpo. Esta estrutura foi ampliada, quando mais um comando foi adicionado. Além de apontar para o objeto escolhido pela condutora, era preciso caminhar até o objeto e tocá-lo, verificando as diversas texturas presentes neles. Aos poucos fomos juntando os resultados de nossa investigação, a fim de compor o caminhar desse personagem e o percurso que ele faria, antes de dar início ao seu relato. Inicialmente, utilizamos o “Platô” do anzol imaginário, que foi responsável por moldar o corpo do personagem. Ele era guiado por um fio imaginário

que puxava sua cabeça em uma diagonal para frente e para o chão. Depois, utilizamos a variação do “Platô” que incluía o toque nos objetos no caminho e, em cada toque, o personagem identificava algo no objeto que o fazia relembrar ”Ligéia”, então ele acariciava o objeto com ternura.

Em seguida, começamos a refletir sobre o impacto que as memórias de tais sensações teriam no personagem e percebemos que, de alguma forma, o misto de sensações a que ele estava imerso, precisava ser revelado para o público para que qualquer tomada de decisão fosse verossímil. Então, fizemos o seguinte jogo: durante o exercício do “Platô” selecionamos algumas palavras, uma para cada superfície dos objetos presentes: duro, rugoso, frio, macio, gelado, áspero. Essas sensações me lembravam a tratativa que Laban[11] (1978) dá para os movimentos, quase sempre atribuindo adjetivos às ações. Assim, posicionando-nos no centro da sala, fizemos uma exploração de possíveis movimentos a partir de cada uma dessas palavras. Para cada sensação, uma imagem corporal. Dessas imagens, escolhemos a que era representada pela palavra “gelado”; a movimentação consistia em uma retração abdominal similar a um “soco no estômago”. Definimos que, a princípio, o personagem andaria “em círculos”, ou melhor, “em quadrados”, o que representaria seu enclausuramento. Já havíamos definido sua forma de caminhar e duas das ações: tocar a parede com carinho e levar um soco no estômago.

Em seguida, concordamos que surgiram imagens muito interessantes durante o percurso do toque nos objetos, então escolhemos que parte da introdução seria feita tocando a parede. Este toque representava as curvas marmóreas de “Ligéia”: macias, geladas e inebriantes. Logo, essa era a sensação que emanava da parede em direção ao meu corpo enquanto eu me deslocava arrastando a palma da mão, que tocava suavemente a superfície. Posteriormente, o personagem alcançava um estado de “êxtase memorial”, o qual decidimos mostrar por meio do próprio percurso. Nas primeiras partes da cena, o movimento deveria ser sempre feito em linhas retas, mantendo a estrutura do próprio espaço. Acrescentamos que o caminho poderia ser feito de qualquer forma, desde que dois elementos estivessem presentes: uma corrida e uma passagem pelo chão (podendo ser um rolamento, por exemplo).

[11] Rudolf Laban foi um bailarino, coreógrafo e teatrólogo, considerado um dos maiores teóricos da dança no século XX e conhecido como o pai do ”teatro-dança”



(Imagem do primeiro rascunho da partitura de introdução)

Após essas demarcações, começamos a sentir falta de um elemento textual que fosse ao encontro da proposta, então percebemos que, no texto, havia uma frase repetida algumas vezes: *"*Um homem não se entrega aos anjos nem à morte por completo, exceto através da fraqueza de sua débil vontade.*"* (GLANVILL apud POE, 2017, p. 111). Essa citação, de Joseph Glanvill, era repetida por "Ligéia" em três momentos do texto.

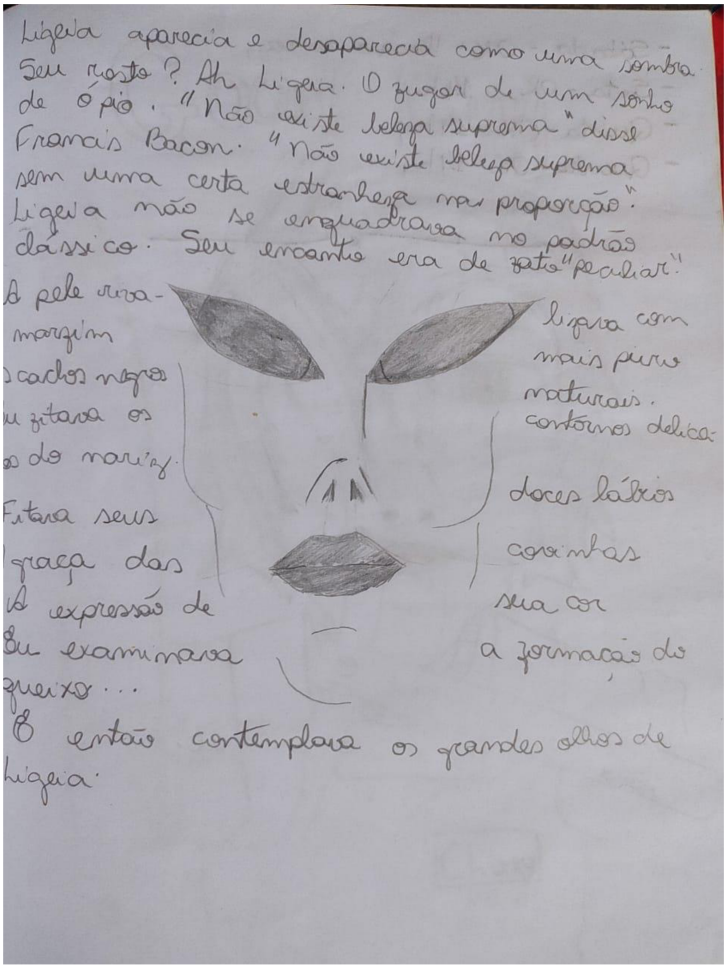
(PAUSA) para o café

Após o ensaio em que estruturamos a partitura da cena inicial, saí com a codiretora para tomarmos um café. Nesses momentos sempre conversávamos sobre a vida, as banalidades que se cruzam com as vivências do processo, as coincidências, sensações, os momentos que foram incríveis, os problemas que detectamos, entre outras coisas. A melhor parte de ter essas conversas, é a que entrelaçávamos as reflexões teatrais e nossa amizade, que se fortaleciam a cada xícara de café.

Acho fundamental compartilhar que tais momentos de olhares, aconchego e café, possibilitam reflexões despretensiosas, mas que contribuem muito para o processo de criação. Em nossas conversas, refletíamos sobre como o tempo "apaga" as pessoas que passam por nossas vidas. Como, independentemente da pessoa, quando ela falece, aos poucos vamos esquecendo como era seu toque, seu cheiro, seu olhar, mas mantemos lembranças, memórias que não revelam, de fato, a essência da pessoa que se foi. Percebemos, durante esses cafés, que o personagem narra cada formato, cada detalhe de sua amada e, percebemos ali, o medo de esquecer. Não falo do "esquecimento total", mas desses detalhes sensíveis, que fizeram parte

da relação dos dois. Incluímos, então, no percurso que havíamos criado, o mantra que Ligéia entoava.

"Um homem não se entrega aos anjos nem à morte por completo, exceto através da fraqueza de sua débil vontade." (GLANVILL apud POE, 2017, p.)



(Desenho feito pelo diretor para registro das sensações visuais que o texto lhe causava)

Para manter o ritmo da montagem, combinamos que a próxima etapa da cena seria a de encontrar o tom da narração. Era preciso investigar um formato mais aconchegante para fazer esse relato. Definimos que seria similar a um documentário, sem a tentativa de buscar um personagem, mas um equilíbrio entre um narrador e o personagem, mantendo também os elementos textuais na composição da narrativa. Um homem rememorando o amor de sua vida, com muita tristeza, mas de forma realista, buscando tecer, através de sua história, a cumplicidade com o público.

A busca pelo narrador

Nunes (2000) apresenta um campo procedimental similar a esse processo, nos possibilitando enxergar caminhos para guiar a composição do narrador. Inicialmente, sua reflexão parte do seu próprio fazer teatral, no qual argumenta a partir do apontamento de que:

> "o pesquisador, ao eleger a própria pesquisa como objeto de reflexão, tem como objetivo compreender, com as ferramentas da operação científica, aquilo que construiu com as da intuição artística, na esperança de poder iluminar algumas questões, responder certas perguntas." (NUNES, 2000, p.4).

Essa colocação é parte da motivação que me faz debruçar sobre meu próprio trabalho; não o considero além de nenhum outro, nem melhor, nem pior.

> "Que outra matéria proporcionará melhores condições de estudo do que aquela que nós mesmos construímos? Que fabricações estéticas conhecemos mais profunda e minuciosamente do que as que foram gestadas longamente, quase sempre obsessivamente, no exercício sagrado de nossa arte?" (NUNES,2000, p.4)

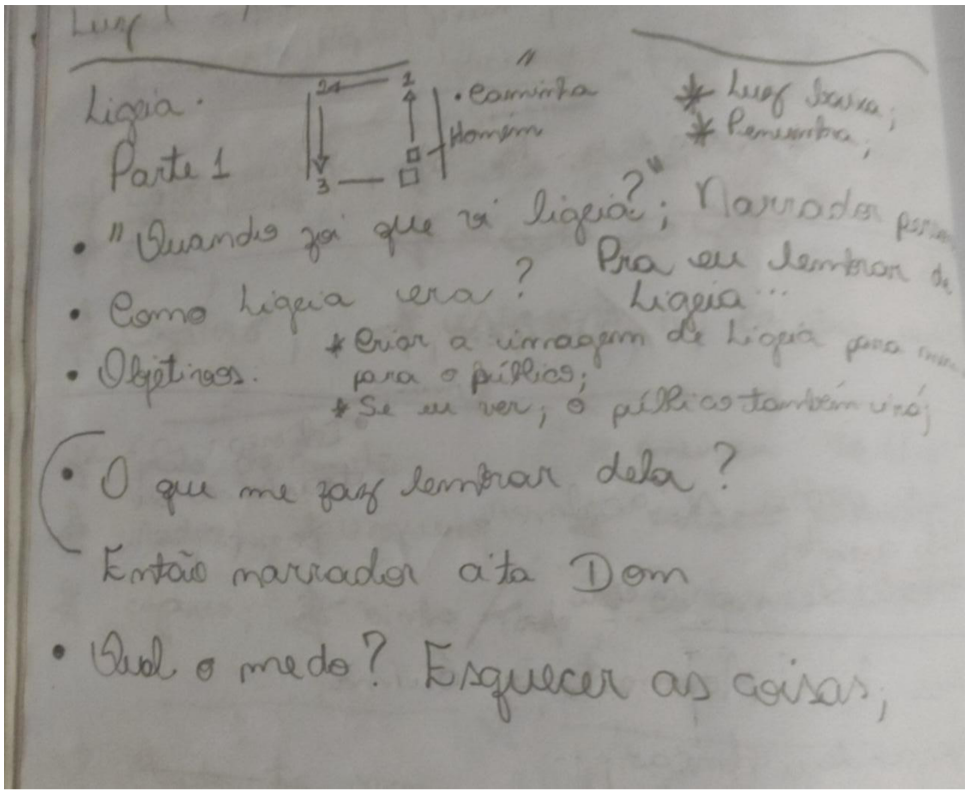
Compreender o meu fazer teatral e a minha prática, permite que o entendimento e as descobertas, perpassem meu percurso artístico e também o indivíduo, permitindo que essas vivências sejam potencializadas.

Além de investigar a partir de seus processos criativos, Nunes (2000) parte de um texto não dramático para compor suas obras, mas o que mais interessa nessa etapa, são suas reflexões sobre o ator-rapsodo. É revelado que, em seu trabalho "A vida como ela é" baseado em onze histórias de Nelson Rodrigues, ele conta com a colaboração de oito atores-rapsodos e, a partir de uma primeira sistematização, distingue dois tipos de atuação rapsódica que podem colaborar para a composição desse "híbrido" de ator, narrador e personagem.

> [...] o ator cumprindo exclusivamente a função de narrador da fábula, e mantendo-se assim todo o tempo exterior à esfera da ficção e o ator alternando-se entre os papéis de contador e de personagem, entrando no espaço dramático para participar da ação, para logo a seguir saltar fora dele e comentá-la. (NUNES, 2000, p. 4)

Nem um, nem o outro, era exatamente o que buscávamos. O primeiro está no exterior da esfera da ficção, sendo assim, não seria ideal, visto que o narrador e o personagem eram a mesma persona e não contavam sua história de forma distanciada. O personagem retratava a busca incessante em memorizar cada detalhe

de sua amada, a fim de não a perder por completo. No segundo exemplo apresentado, o personagem alterna entre os papéis de contador e de personagem. Nossa busca não era pela alternância, de fato queríamos um espaço híbrido, em que o personagem ocupasse os dois lugares sem romper ou fragmentar a cena composta. Entretanto, NUNES (2000, p.6) aponta a potência do lugar que investigamos, onde o personagem narra a si mesmo, onisciente e absoluto.



(Anotações do caderno de diretor, questões norteadoras para construção da personagem e movimentação)

Com o texto decorado, sentava-me na cadeira e começava a fazer a narrativa. Dessa vez eu não tinha o olhar da diretora e precisava fazer essa investigação em casa. Depois, nos próximos encontros, lapidaríamos a cena juntos, para que ela se desenvolvesse mais rapidamente. Sempre que me sentava na cadeira, respirava fundo e começava a narrar. Às vezes começava normalmente e terminava como se fosse um apresentador de televisão; em outros momentos começava como uma pessoa tímida e finalizava com um registro melodramático. Sempre chegava naquele bloqueio com o qual me deparei no ensaio e na insistente busca por reproduzir estilos de atuação a que estava habituado.



(Ator Call Oliver no momento de narração da cena Ligéia. Espetáculo “E D G A R”. 01/11/2019)

Para auxiliar a investigação na qual experimentávamos possíveis caminhos para escolher a forma como o personagem faria a narrativa, precisei assistir obras que tivessem um tom similar ao que buscávamos, para percebermos a modulação das palavras, a altura da voz, como o corpo do narrador reage à narrativa, dentre outros elementos que pudéssemos identificar para colaborar com o processo.

A fim de encontrar inspiração em uma obra que apresentava um estilo que fosse similar ao que investigávamos, deparei-me com a série de televisão *American Horror Story – Roanoke.* Nessa obra, há atores que interpretam pessoas relatando vivências e outros que fazem simulações que exemplificam as histórias narradas. Essa proposta “abriu os horizontes” para as possíveis próximas escolhas de composição da cena. Até esse momento, pensávamos em criar uma ação simultânea, que aconteceria no fundo do palco com a personagem Ligéia. Durante a narrativa, ela faria uma partitura corporal que representaria sua batalha contra a doença. Entretanto, após assistir à série em questão, percebi que poderíamos separar essa proposta em dois momentos distintos, para que o público pudesse acompanhar com mais detalhes a história do casal e o sofrimento acarretado pela doença.



(Adina Porter fazendo a personagem Lee Harris em American Horror Story: Roanoke.)

Em seguida assisti ao filme *Contatos Imediatos de quarto grau*, no qual pude observar uma estrutura bastante similar à que vimos na série e, também, muito parecida com a que buscávamos. Porém, diferentemente da série, o filme apresentava recursos de gravação distintos. Além da câmera profissional, utilizavam filmadoras comerciais convencionais, mesclando o mundo real e a ficção. Essa obra, além de ajudar a entender como escolher a forma de realizar a narrativa, nos mostrou como era potente trabalhar a verossimilhança em uma obra ficcional, principalmente quando falamos do gênero terror, e isso nos ajudou a apontar o próximo material de auxílio: o programa *Linha direta*"[12].

Neste programa, vemos de forma análoga o primeiro tipo de narrador apontado por NUNES (2000, p.4), chamado de "narrador puro". Mesmo sabendo desse detalhe, mantive a escolha, pois queria assistir a uma obra que utilizasse a mesma estrutura de relato e que tivesse como material-base casos que fossem reais. Percebia, a cada episódio, que as pessoas que passaram por experiências traumáticas tinham dificuldade de modular as palavras e também observava que a respiração era tranquila e que, em desfechos, as palavras fugiam da boca, ficavam inacabadas, como um breve momento de reflexão; um momento em que estão rememorando as experiências.

[12] *Linha direta* foi um programa exibido entre 1999 e 2007 pela emissora Rede Globo, sobre crimes que aconteceram no Brasil e seus autores, que estariam foragidos da justiça.

A união dessas obras apontava para um possível formato de narrativa, além de contribuir visualmente para composição de “E D G A R”. Na maior parte desses relatos, os espaços onde filmavam eram escuros, remetiam à penumbra e raramente os “personagens” usavam roupas chamativas. Esses elementos ajudaram-nos a criar o figurino e a ambientação. Ao longo dessa busca, duas obras colaboraram muito também, mas não irei me aprofundar na reflexão sobre nenhuma delas, para nos atermos aqui à composição da estrutura da encenação. São elas: *Sandman*, de Neil Gaiman (1988) e *Hellblazer*, de Jamie Delano (1985).

Escolhemos uma camisa social preta e uma calça da mesma cor, na busca de dar o mesmo tom obscuro que observei nas obras que serviram de inspiração. Os quadrinhos colaboraram para a investigação da fonte luminosa, sendo assim, imaginávamos um foco de luz de baixo para cima ou de cima para baixo. O segundo ocultava mais o semblante, portanto, foi o que escolhemos para compor a cena. Edgar Allan Poe não deu um nome a este personagem e, tal fato, possibilitava este possível “ocultar” do rosto.

Ao retomar os ensaios, tentei incluir os elementos que pude observar nas pessoas que relatavam suas histórias nas obras escolhidas. O texto fluiu de forma orgânica e, de dentro da cena, sentia que não era um personagem contando uma história, mas uma persona com sentimentos, traumas e uma vida pela frente. Assim, comecei a compreender a humanidade contida naquele personagem.

A construção da segunda parte da cena

Após assistir ao material que serviu de referência para a criação, propus que fizéssemos a esquematização da cena de outra forma. Abandonamos completamente a ideia de criar uma partitura corporal para a personagem Ligéia, optando por dar enfâse à narrativa, a qual consiste em uma descrição detalhada que ele faz sobre sua amada, o que possibilita o retorno da personagem na cena, que vem em um *flashback*. Utilizamos dois jogos para compor essa parte.



(Foto do espetáculo teatral “E D G A R” - Cena Ligéia - em cena o ator Call Oliver ao lado da atriz Raabe Rocha, iniciando o jogo “Espelho”)

O primeiro jogo que utilizamos foi o “Espelho”. Não me recordo qual foi a primeira vez que fiz esse jogo, mas participei de oficinas que o utilizaram e também havia lido sobre ele no livro “Improvisação para o teatro”, de Viola Spolin (2008). Para esse jogo precisamos de dois participantes. Um se posiciona em frente ao outro. Antes de apresentar as regras do jogo, o condutor pode solicitar que os jogadores voltem sua atenção para o corpo (para si), como fizeram no “Platô”, desta maneira: “Coloquem seus pés paralelamente, sintam quais partes dos pés tocam o chão, relaxe o corpo todo... perceba se há alguma tensão em seus joelhos, quadris, escápulas...”. É importante solicitar que, ao finalizarem a identificação de tensões, os jogadores olhem nos olhos uns dos outros para que comecem a se conectar e se perceber enquanto dupla. Quando ambos estiverem com os olhos fixos um no outro, um dos jogadores terá o papel de “controlador” e o outro será o “reflexo”, e deverá reproduzir os movimentos do primeiro. É preciso buscar a sincronia para que os movimentos sejam realizados simultaneamente, impossibilitando que uma pessoa que esteja vendo de fora, identifique quem é o “controlador” e quem é o “reflexo”. Lembre a dupla de jogar *com* o outro e não *contra* o outro, apontando maneiras de deixar o jogo fluido e sincronizado. Após determinado tempo, é importante que os jogadores troquem de função, para experimentar o oposto do que acabaram de vivenciar. A partir do momento em que o condutor percebe que a dupla joga de forma tranquila e conectada,

é possível partir para a próxima etapa. Nessa nova configuração, ambos os jogadores devem exercer os dois papéis; são controladores e reflexos ao mesmo tempo.

Como estávamos ambos na cena, não havia um condutor de fora. Portanto, antes de começarmos o jogo, acordamos as regras de identificação de tensão e que, quando os nossos olhares se encontrassem, o jogo poderia começar. Em outros processos que vivenciamos, já havíamos experimentado esse jogo, então decidimos começar a utilizá-lo em seu formato mais complexo: o que ambos os jogadores desempenham as duas funções, de “controlador” e de “reflexo”. No início não consegui conter a ansiedade e comecei a me movimentar de forma lenta, para que minha parceira de jogo pudesse reproduzir o movimento, o que ela fez prontamente. Mas, ao olhar em seus olhos, percebia que, aos poucos, os movimentos propostos não pareciam meus, então passei a jogar como reflexo. A história dos personagens começou a surgir em meus pensamentos e percebi, aos poucos, que a influência de Ligéia dominava o personagem da mesma forma que o jogo fez com que eu me sentisse. Logo, esse jogo propunha exatamente o que tínhamos a intenção de levar para a cena.



(Momento em que Ligéia e seu amado jogam “Espelho” na peça “E D G A R”)

Para representar ainda mais essa influência, propus que fizéssemos outro jogo similar ao “Espelho”, a “Marionete”. Esse jogo também necessita de dois jogadores. Um deles toma a posição de marionete, este não poderá se movimentar livremente, o outro jogador será o controlador. Aquele que controla deve tocar suavemente o corpo do outro, como forma de mostrar a partir de onde ele deverá se movimentar. É preciso imaginar que o outro é, de fato, uma marionete, e o toque deve ajudar a mostrar onde há um fio controlador.



(Momento em que os atores incorporam o jogo “Marionete” aos personagens Ligéia e seu amado, na peça “E D G A R”)

O jogador que controla pode puxar os fios ou amarrá-los a fim de interromper o movimento e manter a parte do corpo fixa, como se estivesse modelando uma estátua viva. Os fios que controlam a marionete podem partir de qualquer ponto. Após experimentarmos o jogo com suas regras iniciais, passamos a transformá-las para que o toque da personagem já conduzisse o movimento. Rompemos a estrutura que imaginava os fios e permitimos que o toque propusesse a movimentação automaticamente, sem precisar puxar ou conduzir o movimento. Percebemos que quando jogávamos “Marionete”, a movimentação tendia a ficar pontuada, enrijecida, como um boneco articulado. Quando alteramos as regras, percebemos que os movimentos tinham outra qualidade, eram fluidos e circulares, o que acreditamos ser mais apropriado para a cena.



(Momento em que Ligéia controla seu amado [de joelhos] na peça “E D G A R”)

Pensávamos em iniciar a cena com o jogo do “Espelho”, e permitir que, quando a dominação da personagem Ligéia ficasse explícita, ela o transformasse no jogo da “Marionete”. A partir daí, ela poderia propor movimentos mais incisivos, mostrando o domínio total que a personagem exerce em seu amado. A união desses dois jogos criou uma estrutura parecida com uma coreografia, mas que, entretanto, seria inédita a cada repetição. Só sabíamos que a cena começava com o “Espelho” e acabava após certo tempo de execução da “Marionete”.



(Call Oliver no centro, Raabe Rocha como Ligéia no momento de sua morte em “E D G A R”)

Após o envolvimento e a dominação, chega o momento em que a personagem Ligéia adoece e morre. O narrador retorna à cadeira de onde fez seu primeiro relato. Temos, então, dois momentos similares em que o personagem descreve suas sensações. Entretanto, para o segundo, precisávamos propor outros jogos, para que eles complementassem o que havíamos experimentado e formatado na primeira narrativa. Sendo assim, por meio das novas dinâmicas apresentadas a seguir, buscamos compor o segundo relato, no qual o personagem acaba de rememorar a perda de sua amada e o qual acreditávamos carregar emoções diferentes do primeiro momento da cena.

O jogo é chamado de “Incapacidade de mover” (SPOLIN, 2008, p.217) e deve ser feito por um jogador. O ator se direciona ao centro do espaço de trabalho, em seguida narra uma situação hipotética, na qual está fisicamente imobilizado e amedrontado por algum tipo de perigo que vem de fora - por exemplo, um homem em uma cadeira de rodas que percebe ter alguém atrás dele. O jogador se mantém na posição e deixa que seu corpo reaja à hipótese que ele criou. A situação que propusemos já havia sido apresentada no texto (metaforicamente) pois o personagem está imobilizado porque não há nada que ele possa fazer para curar sua amada; ele não conseguia olhar direito para ela, por conta de seu “bloqueio”. Na segunda narrativa, o jogo propunha a situação que deixava o personagem completamente

imóvel. Era possível sentir que até o simples ato de respirar, era pesaroso. As palavras tomavam outra forma; um misto de desespero e angústia, um estado catatônico, que ia me fazendo ganhar propriedade (enquanto ator) da estrutura que compunha a cena.

Entretanto, era importante criar um “ápice”, pois no fim da narrativa a personagem morre. Então propusemos o jogo “Grito Silencioso” (SPOLIN, 2008, p. 216), que pode ser feito por qualquer número de jogadores. O jogador se posiciona em pé ou sentado e, a partir disso, deverá gritar. É importante que este, enquanto executa a ação, permita que o grito reverbere pelo corpo todo, percebendo como cada parte do corpo reage a esse ato. O condutor deve sempre relembrar: “Como suas mãos estão durante esse grito? Como seus pés ficam quando você grita?” e, de acordo com as necessidades identificadas pelo condutor, o jogador deverá guardar essas perceções. Na segunda etapa do jogo, é necessário que o grito seja feito sem emitir som, reproduzindo a ação sem sonoridade e focando no máximo de elementos corporais que foram possíveis de serem identificados na primeira rodada. A imagem de uma pessoa gritando sem emitir som sempre me atingiu de forma singular. Qualquer obra que utilize tal composição, consegue proporcionar uma leitura generosa quanto à situação em que o personagem se encontra. Sendo assim, optei por incluir esse exercício no segundo momento da obra.



(O amado paralisado com a morte da personagem Ligéia em “E D G A R”)

Com a morte da personagem Ligéia, optamos por fazer com que o personagem-narrador continuasse a narrativa da cadeira na qual estava ao realizar o grito. A cena continua com a apresentação de uma nova personagem: a Rowena. Apresentada de forma objetiva e sem detalhes, a atriz entra em cena e inicia os mesmos jogos utilizados durante a apresentação de Ligéia.



(A personagem Rowena aparece no fundo da cena, durante a narrativa da história)

Iniciamos a cena com o “Jogo do Espelho” e, à medida que os personagens se reconhecem no olhar, na movimentação e na interação (como detalhado anteriormente), o jogo se transforma no “Jogo da Marionete”. A princípio a estrutura é exatamente a mesma, mas o que diferencia essa proposta em relação à anterior (que era a executada por outra atriz) é que, quando a relação entre o Homem e Ligéia é apresentada através da combinação do “Jogo do Espelho” e do “Jogo da Marionete”, a atriz é a condutora (sendo ela o ponto inicial do movimento) e o ator é o conduzido, o que deixa explícita a dominação da personagem em relação ao Homem. Já com a segunda atriz, os papéis são invertidos, e o ator passa a assumir a posição de controlador, o que contrapõe a relação dos personagens. Se a atriz anterior domina o ator daquela forma, optamos por manter a mesma estrutura na segunda parte da cena, mas “invertendo os papéis”. Isso deixou mais visível a posição de subserviência da personagem Rowena em relação ao Homem.

No texto original de Edgar Allan Poe, é evidente que o Homem espera que Rowena seja equivalente a Ligéia, mas a nova amante não tem nada que o lembre a anterior. O personagem masculino cultiva certa expectativa sobre sua nova esposa, sendo assim, o “Jogo do Espelho” acaba tendo uma duração maior, mesmo sendo feito exatamente da mesma forma que o anterior. Fica evidente que esse jogo é “o mesmo” quando o ator toma o lugar que na primeira parte era de Ligéia (Raabe). A introdução do “Jogo da Marionete” deveria ser realizada por mim, sendo assim, após perceber que o já público assistiu ao “Jogo do Espelho” e a atriz não deu início à próxima etapa, de forma brusca dou início ao “Jogo da Marionete”.



(Call Oliver introduzindo o jogo marionete com a atriz Carol Coutinho na cena “Ligéia”)

Utilizamos esse jogo para explorar imagens que possibilitassem leituras com teor similar à nossa intenção anterior, mostrando com a pessoa que é dominada, a devoção e a vontade da aceitação do outro (o dominador), que modelar o corpo por meio do movimento (jogo da marionete) e a partir de sua própria vontade. Talvez, essa leitura da obra seja mais evidente para mim, que tive um comportamento condicionado por outras pessoas e situações (quando vivi na cidade pequena). Portanto, é possível que essas vivências tenham colaborado com as escolhas cênicas que fiz para essa obra.

Como ator, percebia que quando me colocava na situação proposta pelo texto e começava a me perceber como o personagem (através da minha imaginação), eu (personagem) tinha raiva de Rowena. A passividade da personagem, a vontade de ser aceita, tudo isso me dava asco, raiva e vontade de fazê-la sofrer. Essas sensações reverberavam na minha forma de condução do jogo e influenciavam o que eu (ator) realizaria com o corpo da atriz (Carol Coutinho). Então, entrávamos em uma esfera agressiva e sexual; as imagens compostas eram uma gama de movimentos fluidos, animalescos e que remetiam à dominação sadomasoquista.



(A atriz Ana Carolina Coutinho e o ator Call Oliver na cena “Ligéia” utilizando o “Jogo da Marionete”)

No texto, podemos perceber que o homem perde o interesse em Rowena, até o momento em que ela adoece e, quando a narrativa feita por ele tem sua continuação, a atriz se posiciona na cadeira que é possível ver na imagem acima. Para retomar a narrativa, investigamos possíveis jogos para compor o asco e irritação que partiam dele. Encontramos o jogo “Irritação Física” (SPOLIN, 2008, p.241), entretanto acreditamos que ele não era adequado, pois em nossa cena acontece o oposto: a irritação é desencadeada de fora para dentro; há algo com a personagem Rowena

que origina a irritação do Homem. Portanto, buscamos outro caminho. Revelar que às vezes nossas escolhas não funcionam para a cena que imaginávamos, é muito importante, pois compartilho o processo e não um conjunto de acertos e vitórias. Até nossa estreia não encontramos um jogo suficientemente adequado, então apenas aplicamos as sensações à narrativa, que era feita novamente da cadeira do início.

O fim do texto apresenta o processo da doença da personagem Rowena e sua transmutação na personagem Ligéia, que ocorre após ela beber uma taça de vinho que recebe do Homem, que percebe três gotas de um líquido incolor que pingou misteriosamente no cálice, mas não toma nenhuma atitude.

Queria explorar imagens específicas para compor a finalização da cena. Gostaria de trazer a personagem Ligéia de volta, apresentando a substituição de uma pela outra, mas acreditava que, incluindo objetos com forte significação simbólica, como o cálice (que simboliza o sangue de Cristo, no Cristianismo), poderia dar brechas para uma leitura que não era de nosso interesse, pois queríamos algo mais verossímil.

O acessório de cena

A cena “Ligéia” me deixava desconfortável por dois motivos principais: esta seria a primeira experiência em que estaria sozinho no palco no primeiro momento da cena, apenas eu e o público. Mesmo com experiências muito qualitativas durante a graduação, dentro e/ou fora do espaço acadêmico, não havia experienciado estar sozinho (nem por um instante) no palco, ainda mais, dando início à peça; E outro era que a extroversão (RYNGAERT, 2009, p.48) havia feito com que eu, enquanto ator, estabelecesse parâmetros para medir minha desenvoltura em cena, sendo um deles, por exemplo, o riso, que era um jeito de entender se o público me acompanhava e compreendia as cenas. Entretanto, ninguém iria rir de histórias tão tristes e com pessoas morrendo.

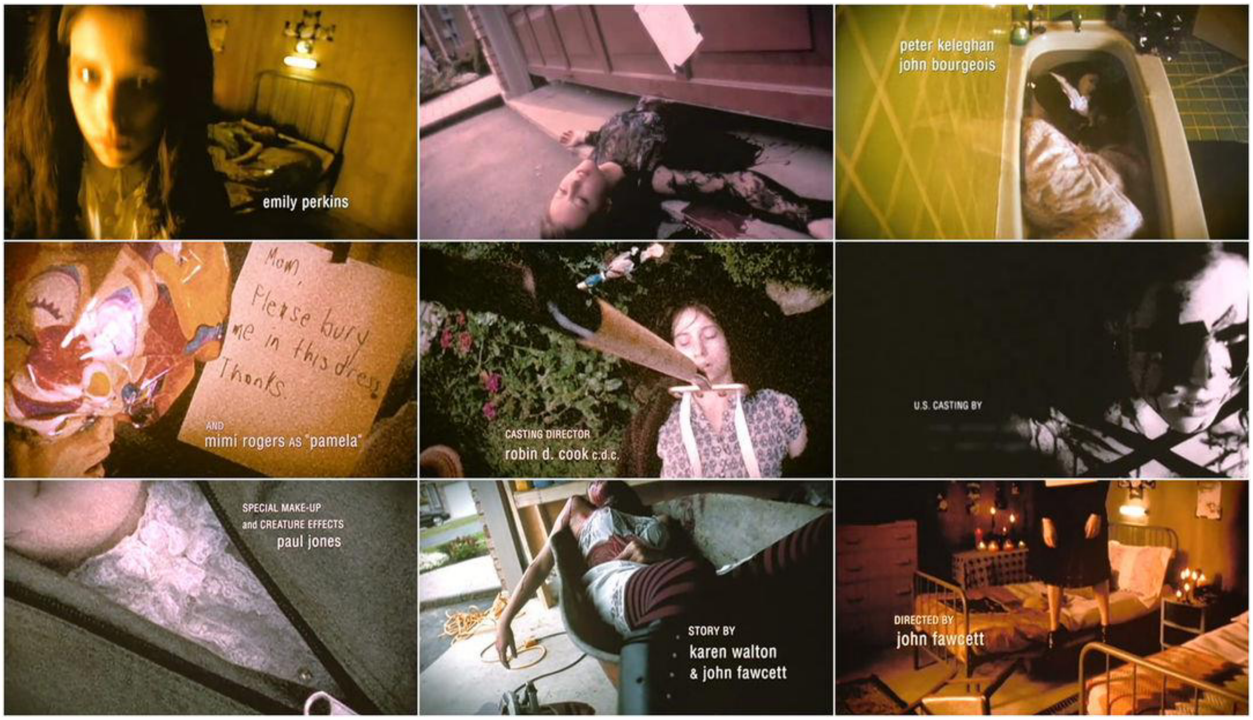


Sendo assim, busquei algo que pudesse me dar segurança, ao invés de me refugiar nos parâmetros que havia estabelecido e que nessa obra não faziam sentido. Essa reflexão me colocou diante de uma questão minimamente curiosa: Se uma pessoa morre, onde, como ou quando ela poderá se reencontrar com seu amado? Impossível responder a essa pergunta. Não fazemos ideia do que há após a morte,

para onde vamos (se é que vamos), do que fazemos e se, de fato existimos de algum modo após a morte. Porém, sabemos que o único processo que poderia fazer um homem reencontrar seu amor, era estar nas mesmas condições que ela: morto.

Eis que encontramos nossa resposta para uma possível analogia verossímil: o suicídio. Se não há como desvendar o que, de fato, existe após a morte, poderíamos supor que a personagem Ligéia talvez nunca houvesse retornado e que, na verdade, o acontecido tenha sido outro: seu amado tira a própria vida, e o processo de sua morte é simbolizado pela transmutação de Rowena em Ligéia.

Ginger Snaps (2001), um filme dirigido por John Fawcett[13], tem em suas primeiras cenas um conjunto de imagens que muito colaboraram para essa etapa de construção da obra. O filme conta a história das irmãs Brigitte e Ginger Fitzgerald, duas adolescentes que não se identificam com a escola, com seus colegas e nem com a cidade pequena aonde moram. Quando são solicitadas por um professor a fazerem um trabalho escolar sobre como é morar naquela cidade, o resultado é o seguinte:



(As atrizes Emily Perkins [primeiro quadro] e Katharine Isabelle [segundo quadro] como Brigitte e Ginger em Ginger Snaps [2000])

[13] John Fawcett é um diretor, escritor e produtor canadense, popularmente conhecido como cocriador de *Orphan Black*.

Por meio da criatividade das personagens, pude observar diferentes tipos de suicídio, e a partir de uma seleção, levar para o espaço de experimentação apenas aquele que seria apropriado para a cena.

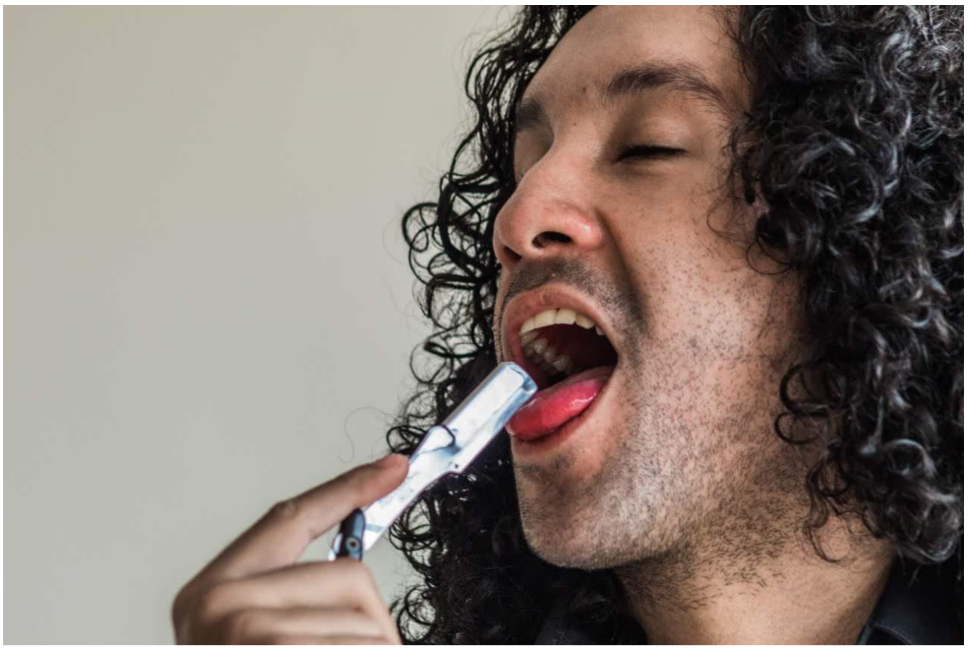
Essa história se torna ainda mais curiosa, pois nenhuma das possibilidades de suicídio apresentadas nas imagens era satisfatória e nos motivava a experimentá-la em cena. Mesmo assim, por ser um filme presente em minha vida desde a minha adolescência, continuei assistindo-o algumas vezes por diversão, e foi em um desses momentos que me atentei a uma fala da personagem Ginger que apontava para uma possível solução: “Cortar pulsos é pra garotinhas, vou cortar a minha garganta...” (FAWCETT, 2001, 03”). Essa fala me fez imaginar o suicídio a partir de um corte. Objetos cortantes estão presentes na história da humanidade há tanto tempo e, com toda certeza, seria plausível haver uma faca (ou algo do tipo) presente na casa de Ligéia e seu amado.

Se o objeto era acessível e verossímil, eu queria que ele fosse ameaçador, pois poderia explorar a relação do Homem e do objeto para compor camadas de significação e de imagens, as quais iriam sobrepor a estrutura que era erguida a partir dos jogos. Sendo assim, se a qualquer momento o personagem, simplesmente, cortasse sua garganta, o público poderia ficar apreensivo, ao invés de somente observar a estrutura da cena.



Filmes, séries, livros e outras obras de linguagens variadas, sempre fizeram parte de minha “bagagem”. Se considerarmos o contato com essas obras como estudo de cena e/ou para a cena, podemos perceber soluções (cênicas ou não) e caminhos que me ajudam a pensar sobre o percurso que a obra que estou desenvolvendo fará. Logo, opto por homenagear uma obra que foi novela de jornal, espetáculo de teatro musical e filme: *Sweeney Todd, o barbeiro assassino da Fleet Street* (2008).

Sweeney Todd é um barbeiro e empunha uma navalha. Esse objeto traz, simbolicamente, algo relacionado ao universo masculino, pois é utilizado por homens para fazerem a barba. A lâmina, a navalha super afiada e cortante, é nesse momento que, partindo da influência de outras obras, escolho o objeto que auxiliará na composição da cena do suicídio do personagem. Porém, o que será cortado? Os pulsos ou a garganta? A “resposta” foi: aquilo que conseguirmos colocar em cena!



(Call Oliver como Homem no ensaio fotográfico “E D G A R” – imagem para divulgação do espetáculo)

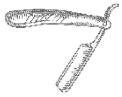
Naquele momento entrei em contato com Edu Silva, cenógrafo do curso de Teatro da UFU. As opções apresentadas por ele não eram acessíveis à cidade de Uberlândia. Mesmo sendo uma grande cidade, às vezes temos necessidades específicas demais. Nesse caso, eu tinha a ideia de algo que poderia ser realizado, mas não sabia se funcionaria.

O primeiro teste foi criar uma pequena bolsa de sangue falso, que seria posicionada no pulso do ator e/ou na garganta. O reservatório de sangue seria ocultado com maquiagem de mesmo tom de pele do ator, e quando entrasse em contato com a lâmina, seria rompido, fazendo o sangue escorrer. Essa imagem muito me interessava. As veias se abrindo, o sangue, o vermelho. Em minha mente, relacionava essas imagens ao impulso de encontrar a origem do amor dos dois.

Infelizmente, não conseguimos encontrar uma solução para incluir esse elemento, como era de nossa vontade. Nos testes, o reservatório de sangue ficava grande demais, o corpo ficava desajustado e era perceptível que havia algo. Se nosso objetivo era criar a ilusão, não conseguimos encontrar recursos e nem um caminho similar.

A partir de sua descoberta, a navalha se tornou um suporte importante para a execução da cena. Quando retomei os ensaios solitários em casa, fiz um processo quase que “ritualístico” para que, ao empunhar a lâmina, ela tivesse uma dupla

significação: a primeira para o personagem, para quem o objeto era sagrado, já que por meio dele seria possível reencontrar sua amada, mesmo que, para isso, ele tivesse que tirar a própria vida. E a segunda seria para meu "eu-ator", pois a partir daquele momento eu iria me relacionar com aquele objeto, de forma que a fazer com que todas as suas características fizessem o personagem se lembrar de Ligéia. Portanto, todas as inseguranças seriam transformadas em sofrimento, dor e luto.



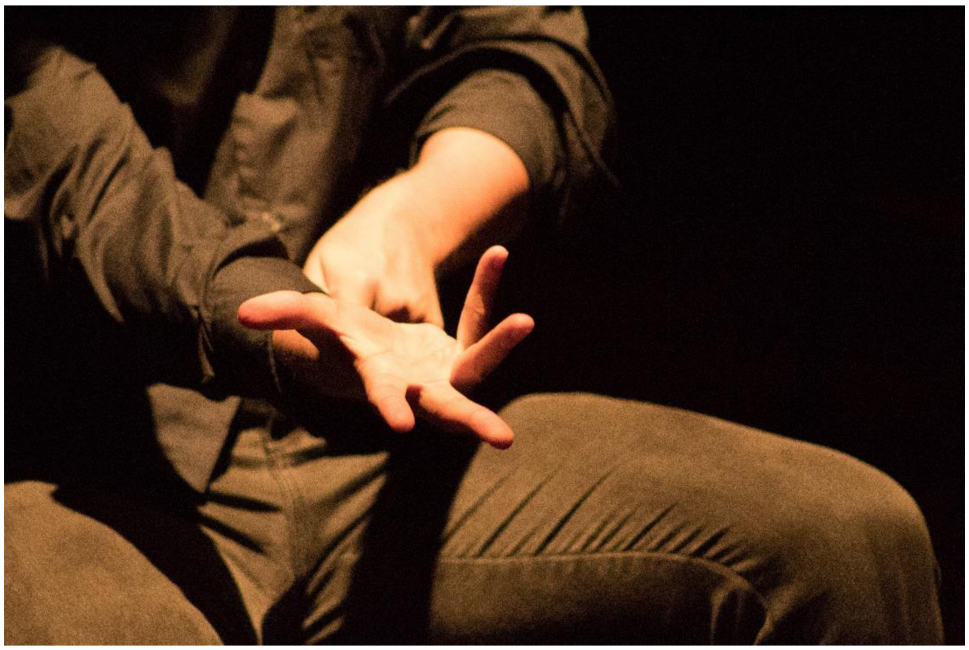
O fim da cena

Se as nossas alternativas falharam, não havia nenhum motivo para desespero. Mantivemos a estrutura até onde havíamos chegado e, para o fim, optamos por um caminho mais simples: o ator iria narrar a doença de Rowena, a luz se tornaria azul por um breve instante (simbolizando as gotas) o homem simularia cortar os pulsos enquanto Ligéia troca de lugar com Rowena de forma muito lenta; à medida que o homem arregaça a manga da blusa e passa a navalha no pulso, a luz vai caindo. Sendo todos esses, elementos que também identificamos no jogo teatral: a narração, a simulação, a variação de cadências, o espaço ficcional ("Onde"), os corpos dispostos no espaço, a variação de movimento, a história contada durante o encontro desses elementos, e é possível que existissem muitos outros que não nos demos conta naquele momento. Porém, todos esses eram o bastante.



(Call Oliver à frente como narrador, enquanto as atrizes Raabe Rocha e Carol Coutinho trocam de lugar lentamente)

Nós nos sentamos e desenhamos o que seria feito e, dessa vez, optamos por não incluir uma estrutura de jogo para conduzir nossas ações. Havia um desfecho específico que poderia ser explorado no texto, e o foco, dessa vez, estaria no jogo da cena. Os atores, a luz, o objeto, a movimentação, considerávamos que já havia elementos suficientes para a composição.



(O arregaçar das mangas para o suicídio)

Me senti brevemente frustrado por não conseguir dar o "ápice" que a cena merecia. Nesse caso, não conseguia me contentar com o jogo, com o resultado que chegamos, com os recursos que dispúnhamos. Essa era uma visão espetacular que me acompanhava durante o processo; o "ápice" a que me refiro, vem principalmente de uma visão "*blockbuster*" da cena. Era como se fosse preciso dar um desfecho "mirabolante" e digno de show, ou não seria um final adequado. Hoje percebo que a cena tem seu tempo próprio, que é fluido, lânguido, obscuro, mas eu não tinha essa compreensão naquela etapa do processo. Era meu desejo que, durante as próximas partes do trabalho, fosse perceptível que o corpo do Homem (que continuava na cadeira, só que posicionado na frente esquerda do palco) estaria pingando sangue durante as cenas seguintes. Seria um deleite perceber o esvaziamento daquela

estrutura física ao longo do espetáculo, e o público perceberia que, de gota em gota, não restaria nada naquele corpo, que agora estava como no início da obra: vazio.

Sempre senti que esse fracasso fez com que o ápice da cena nunca tivesse se concretizado. Sinto que tudo foi muito bem trabalhado, cada detalhe, cada nuance... e para que? No fim das contas, os acontecimentos se sucederam de uma forma imprevisível e não havia nada a nosso alcance para repensar esses recursos. Seriam pistas para uma nova pesquisa? Se sim, seria ela acerca dos mecanismos que criam ilusões em cena de horror? Talvez, mas a insatisfação e a incompletude dessa cena, não fazem mais parte de minhas memórias e sentimentos. Identifico que era apenas um flerte com a espetacularização do teatro e que de fato, tudo o que aconteceu e a forma como se sucedeu, acabou por ser orgânico, imprevisível e poético; foi realmente o resultado do encontro entre o jogo e os artistas.



(Foto de divulgação do trabalho “E D G A R” [2019])



Gato preto

Cena: O gato preto



(A atriz Marina Frappa e o ator Lucas Nasciutti no ensaio fotográfico para a divulgação de “E D G A R”)

“O Gato preto” conta a história de um homem e uma mulher que se enamoram e passam a morar juntos. Essa família possui animais de diversos tipos, inclusive um gato preto chamado Plutão. Após certo tempo, o Homem começa a consumir bebidas alcoólicas regularmente e passa a alterar seu comportamento até adquirir um tom violento. Aos poucos, ele passa a maltratar os animais, um a um, e em seguida, começa a agredir sua esposa. O gato era o único na casa que não sofria violência física, até que seu dono, em um súbito ataque enquanto estava bêbado, ataca o gato por este ter recusado um carinho, e arranca um dos olhos do animal. A culpa do homem faz com que ele se distancie do animal. Mesmo assim, em outro momento, o Homem repete suas ações e, em outro ataque, acaba matando o gato enforcado. Um incêndio inesperado atinge sua casa no mesmo dia e o casal se muda para outro imóvel. O Homem tenta redefinir suas ações e a Mulher acredita, até que adotam um novo gato. Porém, este novo animal começa a assombrá-lo por suas semelhanças com Plutão. Em um novo surto, o Homem ataca o gato e atinge sua esposa, que não resiste e morre. Ele tenta ocultar o cadáver em casa, mas alguém chama a polícia. O gato havia desaparecido misteriosamente e a polícia vasculha a casa, até que encontra uma parede que aparenta ser recente, entretanto não suspeita de nada. Ao tentar contar vantagem de não terem percebido, o Homem bate na

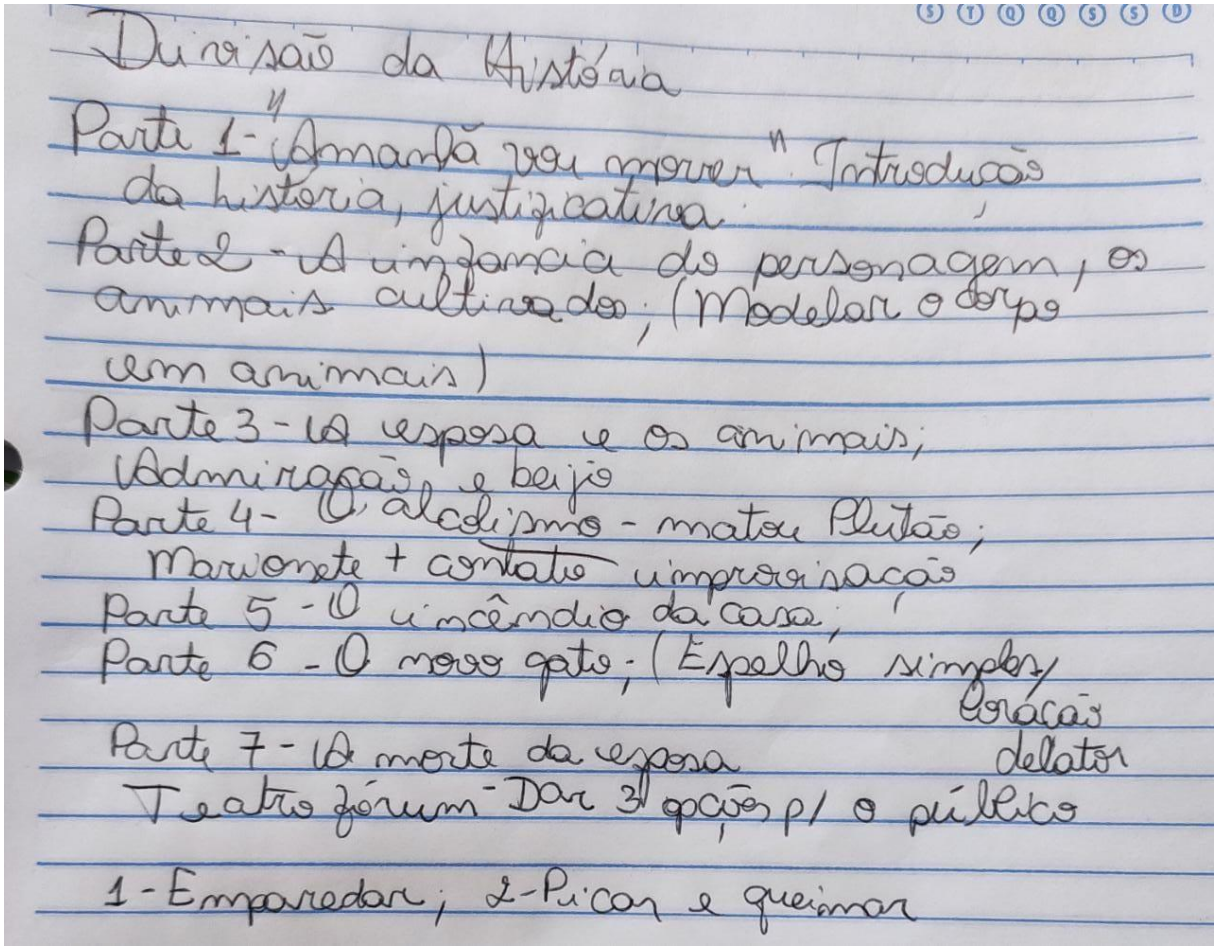
parede onde escondeu o corpo de sua mulher e o gato produz um ruído estrondoso, denunciando o crime. No momento em que o Homem havia colocado o corpo da Mulher na parede, o gato havia se escondido no mesmo local, sem que seu dono percebesse.

Para os jogos que compõem essa cena, foi necessário subdividir o texto em momentos específicos, já que no conto existem duas ambientações distintas (uma casa e depois um apartamento), diferentemente do que havia sido trabalhado anteriormente e que era dividido em três blocos. Na cena "Ligéia" foi possível estar como diretor, ator e jogador, enquanto a codiretora me auxiliava nas escolhas me proporcionando um olhar de fora. Porém, aqui, assumo apenas o papel de diretor/propositor e tento, assim, outra abordagem sobre o processo.

Na síntese apresentada, podemos perceber que o conto fala sobre a relação de duas pessoas, o alcoolismo, o maltrato a animais, o feminicídio, além de propor duas ambientações distintas: a casa incendiada e a residência nova. Percebemos, também, um personagem oculto (que chama a polícia) e os sentimentos e ações que pudemos coletar nas entrelinhas do texto.

A primeira intenção era fazer com que o público se compadecesse do casal, tornando-os cúmplices. Assim como em uma novela, buscava que os espectadores esperassem um final feliz para os personagens. Pensando dessa forma, poderia trabalhar outras camadas na cena. Nessa etapa do trabalho, já havia o interesse em que a cena tivesse mais de um final e que o público pudesse escolher o desfecho. Sendo assim, bom ou mau, com morte ou não, não seria uma escolha do diretor, mas do público, propondo assim a utilização de estruturas de jogo inspiradas no Teatro Fórum de Augusto Boal.

Sabendo que o espaço ocorreria em duas casas distintas, começamos a buscar jogos que pudessem colaborar com essa visualização, além de explorar ainda mais o recurso do assassinato, levantado por meio do suicídio na cena de Ligéia. Poderíamos utilizar o recurso do sangue artificial para deixar a estrutura de jogos velada. Portanto, essa cena foi dividida em duas partes principais, por ambientações, mas também em pequenos núcleos, para que pudéssemos dar a devida atenção para cada trecho importante do conto.



(Foto do caderno do diretor, da primeira divisão da história)

Os atores

Essa cena foi trabalhada de forma diferente do restante do material que compõe o espetáculo. Marinna Frappa, a atriz que "daria vida" à personagem assassinada, tinha uma rotina diferente do restante do elenco e suas experiências teatrais se limitavam ao seu primeiro semestre como graduanda do curso de Teatro da UFU. Outro elemento importante é que ela nunca havia sido dirigida por mim, logo, eu não tinha uma percepção como a que tinha dos outros componentes, dos quais eu já identificava padrões de movimento, escolhas, trejeitos e suas atitudes, tanto na atuação quanto no jogo. Era preciso descobrir como conduzi-la. Manias, trejeitos, elementos que poderiam se tornar "obstáculos ao jogo" (RYNGAERT, 2009, p.45) ou que poderiam potencializá-lo.

Os atores que convidei para compor "E D G A R" não foram escolhidos sem um propósito. Todos, exceto Marinna Frappa, são formados pelo curso de Teatro, sendo

estes bacharéis em Teatro e, com exceção de Raabe Rocha, também obtiveram a licenciatura, sendo assim, são artistas-docentes. Quando convido os atores que já têm, regularmente, um encontro comigo e uma formação acadêmica no teatro, faço essa escolha de forma consciente, pois o convívio possibilita compreender o comportamento, os caminhos que cada um escolhe no jogo ou mesmo na vida, e esses compilados de ações, sendo elas dentro do jogo ou no cotidiano, compõem a "bagagem" de cada um. E se enquanto condutor tenho consciência dela, é possível utilizá-la a favor do processo, sendo para compor a partir da experiência de cada integrante, para contrapor ou mesmo para ampliar o repertório.

Nos nossos encontros para a composição de "No país das Maravilhas", era possível perceber quais abordagens eram adequadas a cada um dos atores, que reagiam sempre em sua singularidade. Raabe Rocha (Ligéia), por exemplo, funciona totalmente de forma autônoma; qualquer necessidade que aparecesse para uma cena, era sempre "levada para casa", onde Raabe investigava soluções possíveis e as apresentava no encontro seguinte. Sendo assim, sabia que não era necessário ter muitos encontros com ela, mas era importante disponibilizar a dramaturgia (neste caso, textual) e quais jogos iriam compor a estrutura de suas cenas, pois investigando individualmente, ela possivelmente chegaria com uma proposta ou preparada para reagir a qualquer insuficiência.

Lucas Nasciutti é um ator peculiar e excelente. Desenvolveu sua prontidão e improvisação de tal forma, que consegue "salvar" qualquer cena, se algo fora do previsto acontecer ele sempre dá um jeito. Entretanto, essas características fazem com que ele, muitas vezes, ignore o texto e a estrutura. Nunca considerei isso um problema; meu único receio era de pensar que esse comportamento poderia ocorrer no espetáculo "E D G A R", e acabar intimidando sua companheira de cena.

Ao convidá-la para integrar o elenco, em diálogos cotidianos percebia um comportamento levemente introspectivo, uma voz pouco audível e presente. Esses indícios me fizeram suspeitar que a atriz poderia apresentar um dos "obstáculos ao jogo" (o qual não ocorreu em minha formação): a inibição.

> A paralisia é uma dificuldade familiar ao jogador iniciante, talvez a mais comum. Comodamente definida como um "bloqueio", ela se traduz, sobretudo, por uma impossibilidade de superar a angústia causada pelo olhar do outro ou o sentimento de ser ridículo a seus próprios olhos, a famosa consciência de si. Essa "timidez" difícil de superar impede toda manifestação

> vocal ou motora, torna desajeitados sujeitos que habitualmente não o são. (RYNGAERT, 2009, p.45)

Não era algo que pudesse ser constatado apenas por um diálogo informal, mas essas pistas me preparavam para como deveria conduzir os ensaios e onde, pois, se a inibição se manifesta como uma angústia causada pelo olhar do outro ou o olhar próprio, era preciso investigar estes dois elementos. Portanto, escolhi que o primeiro encontro seria em um local aconchegante para ela, o de sua própria casa, e aos poucos iríamos experimentar espaços abertos onde houvesse circulação de pessoas. É possível que nenhuma dessas escolhas tenha, de fato, colaborado para dar segurança aos atores, visto que foi uma proposta inteiramente feita por mim na intenção de pensar um espaço seguro para o trabalho cênico e no intuito de propor experiências distintas para colaborar com o repertório de experiências feitas pelos atores. Mas, como nenhum deles foi consultado para o planejamento, fiz as escolhas com foco na intenção.

Como dito anteriormente, a atriz que faz essa cena teve sua estreia no teatro profissional com esse trabalho, então solicitei mais ensaios, mesmo sabendo que ela e seu parceiro de cena eram um casal na vida real e que poderiam utilizar todo o tempo remanescente de seu dia a dia para trabalharem em sua ação.

Após a estruturação

O objetivo da cena era o de aliviar as tensões do público em relação ao suicídio que haviam acabado de presenciar no final da cena “Ligéia”.Então, a conexão entre os atores precisava captar o olhar do público e fazê-lo esquecer o “corpo morto” que jazia na cadeira na lateral do palco.



(O ator Lucas Nasciutti como o Homem no primeiro momento da cena “O gato preto” em “E D G A R”)

No começo da cena, o personagem está em um canto do palco e a inicia da mesma maneira da cena anterior: sentado no chão, jogado no canto, ele narra sua história sob um foco de luz a pino (para valorizar as sombras), pois ele conta suas memórias estando no corredor da morte. No texto “O gato preto”, Edgar Allan Poe também não dá nome para o Homem e, dessa vez, nem para a Mulher (que é chamada assim).

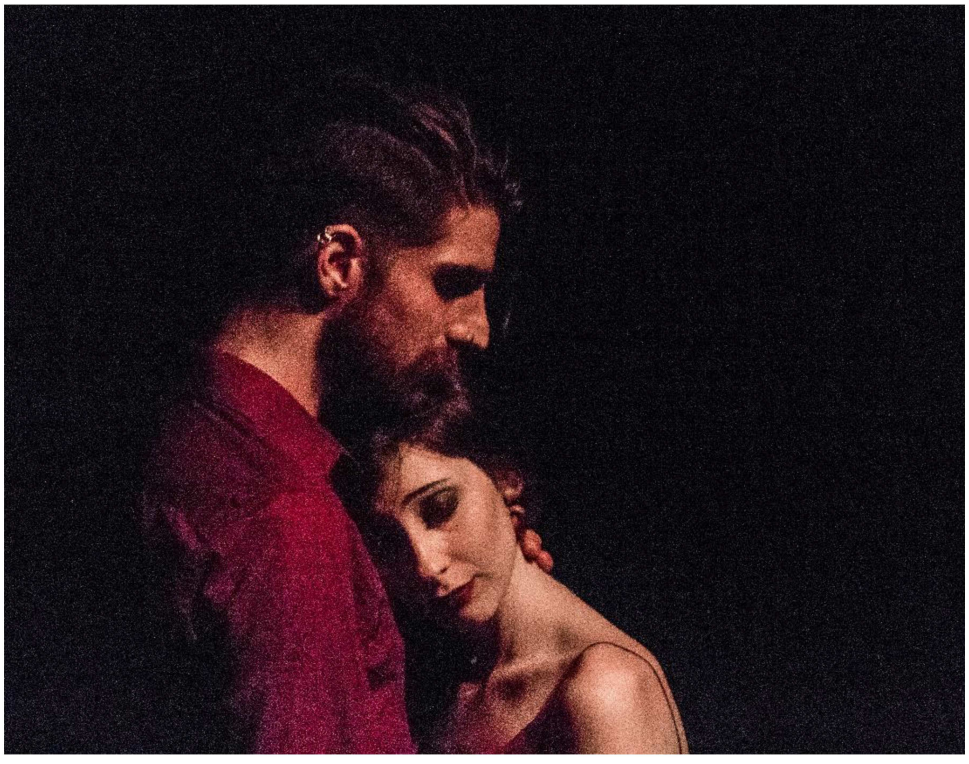


(O ator Lucas Nasciutti como o Homem de “O gato preto” em “E D G A R”)

Se o importante (nesse momento) era que o público fosse cúmplice do casal, vi na relação real a oportunidade de explorar a familiaridade destes corpos, a partir de jogos que fossem únicos. Portanto, criamos algumas dessas estruturas que compõem a cena.

O “jogo do abraço” foi criado para essa cena e inspirado no “Platô” e no “Espelho” - explicados no capítulo anterior. Cada jogador se posiciona em frente ao outro em uma extremidade do espaço. O jogador A irá abraçar o jogador B, podendo este último retribuir o abraço ou não. Em seguida o jogador B deve abraçar o jogador A. Cada vez que houver uma alternância entre a pessoa que abraça e quem está sendo abraçado, devem mudar a forma de abraçar e propor um novo jeito de realizar a ação. Abrace as costas, a perna, a mão, a nuca, o pescoço, o quadril, explore ao máximo. O jogo é repetido e ambos devem sempre corresponder aos abraços mantendo a variedade de formas e intensidades. É importante que os jogadores sempre estejam cada um em uma extremidade do palco para que possam utilizar o espaço para brincar com as velocidades, proporcionando assim, encontros rápidos, outros lentos, alguns carinhosos, outros apressados.

Recordo-me que na primeira vez em que fizemos esse jogo, percebi seis imagens diferentes, e todas elas eram exatamente o que buscávamos.



(O ator Lucas Nasciutti e a atriz Marina Frappa no “jogo do abraço”)

O encontro destes corpos era orgânico, sincero, cúmplice. O carinho entre os dois era quase palpável. Após ver seis formas de abraço, eu já tinha certeza dessa escolha para a cena. Esse era o jogo perfeito.

Quando a história parte para o *flashback*, os atores começam seu trajeto posicionados cada um de um lado do palco. Iniciam com a partitura corporal desenvolvida a partir do jogo do abraço e o espaço vazio guia as ações da dupla. As diferentes formas de abraçar fazem com que o público tente premeditar as ações como as de um casal clichê, mas as variações não permitem que o público identifique na cena um lugar comum. Os abraços não correspondidos evitam as reflexões e memórias que o público pode já ter vivenciado.

Para mim, a cena era muito boa de assistir, pois compunha os acontecimentos originais, como o princípio do romance, que não é narrado no conto original, mas que é citado e, portanto, poderia ser explorado. Acabei propondo mais jogos para esse início, para que pudéssemos desfrutar ainda mais deste encontro. Improvisei, então, a criação de duas outras estruturas, conjuntos de regras que formataram dois outros jogos exclusivos desse trabalho.



O “Toque de admiração” foi criado para essa cena. Dois jogadores ou um grupo dividido em duplas. Em pé, de frente para o outro, o jogador A escolhe uma parte que admira do corpo do B e deve tocá-la com as mãos. Em seguida, o jogador B escolhe outra parte do corpo de A e a toca. Os toques devem ser suaves, a sutileza do toque deve ser explícita. As partes do corpo escolhidas devem sempre ser partes diferentes, explorando variações, a fim de que ao longo de uma rodada, cada jogador tenha escolhido quatro partes. Totalizando oito, isso irá compor uma partitura corporal.



(O ator Lucas Nasciutti e a atriz Marina Frappa estabelecendo o olhar para iniciar o jogo “Toque de admiração”)

A atriz Marina Frappa escolheu no ator, a barba, as mãos, as orelhas e o peito. Já Lucas Nasciutti escolheu na atriz, o nariz, a boca, as mãos e os pés. Essas variações ainda pareciam estar em um lugar comum e eu queria que a exploração tivesse caminhos mais estranhos e menos óbvios. Se recorrermos à foto, podemos ver barba, nariz, mãos, orelhas e até mesmo os pés. Estava satisfeito e insatisfeito ao mesmo tempo, pois esperava que a experiência da vida a dois fizesse com que eles fossem para outras partes mais incomuns, mais veladas. Sendo assim, propus o desdobramento desse jogo.

“Beijo de admiração” tem exatamente a mesma estrutura, entretanto o jogo anterior se contenta em tocar o corpo do outro e, na nova proposta, o jogador deve beijar

a parte escolhida. O objetivo é selecionar quatro partes, sempre intercalando entre A e B, para que se componha uma nova sequência de ações. O melhor é que nenhuma parte poderia ser repetida, logo, eles precisariam ser mais ousados em suas escolhas.

O ator Lucas Nasciutti escolheu beijar a testa, os ombros, a barriga e as costas; a atriz Marina Frappa escolheu beijar as costas, o nariz, a panturrilha e o cabelo.

Combinando os três jogos, criamos uma densa sequência de ações que simbolizariam os acontecimentos originais dos personagens: o princípio do romance e o enamorar, a fim de fazer o público se aproximar da relação explorada na cena.

Os jogos funcionavam e a gama de imagens era suficientemente adequada à narrativa do texto. Com isso, eu precisava ajustar somente, o momento em que o texto entraria e a finalização de um jogo para que outro pudesse começar. Mesmo a partir de nossos encontros, nos quais pude perceber que, de fato, os atores conseguiriam jogar em cena tranquilamente, queria proporcionar à Marina Frappa uma experiência segura e com parâmetros, para que ela não ficasse inibida ou com medo de que as coisas dessem "errado".

Portanto, utilizei o "Jogo do Abraço" para compor uma partitura corporal, uma sequência fixa, que iria simbolizar o primeiro encontro dos personagens. Como elas foram desenvolvidas a partir do jogo, era importante manter o frescor que o ineditismo da atividade dava, sendo assim, limitei-me a apenas condicionar regras para esta partitura: os dois atores deveriam se posicionar cada um em uma extremidade do palco. Quando posicionados de frente um para o outro, um deles deveria contornar o outro (como em um círculo) e, a partir disso, surpreender o companheiro com um dos quatro possíveis abraços; a repetição se daria até que cada ator fizesse isso duas vezes.

O objetivo desse jogo era proporcionar para o público o acesso aos acontecimentos originais dos personagens, sendo essas informações diferentes do que temos no texto de Poe (2017, p.85), no qual conhecemos o casal já morando junto e cuidando de seus animais.



Enquanto o casal conta sua história, assumimos o narrador-personagem, o que NUNES (2000) chama de narrador "de dentro" (2000, p.5). Mesclamos a narrativa que dá continuidade à história com os jogos "Toque de admiração" e "Beijo de admiração", para que o público pudesse seguir com a história ao mesmo tempo em que os jogos entrelaçavam o que já foi vivido e apresentado como acontecimento original.

A intenção nessa etapa do processo era contrapor a liberdade que o casal da cena anterior exibia. Nenhuma das ações era eventual, mas eram sempre as mesmas

em cada ensaio, podendo alternar dentro da paleta pré-estabelecida. Optei por essa escolha para manter uma estrutura sólida, a fim de dar tranquilidade à atriz menos experiente; meu objetivo era deixá-la à vontade para experimentar fora do palco, adequar o movimento, reproduzi-lo no ensaio e, em seguida, no palco. A vivacidade e a organicidade dessa cena tinham menos possibilidades de serem comprometidas, visto que os atores nunca sabiam qual abraço ou toque seria realizado em qual dia. Foi esse o caminho que encontrei para manter a surpresa dentro do jogo.

Além dos três jogos, já havia elencado a utilização do jogo “Espelho” e “Marionete”, inclusive trabalhados nesse mesmo encontro, mas que não foram incluídos na cena, naquele momento.

Nas primeiras páginas do texto o personagem fala sobre seus animais e escolhi dois jogos para compor essa parte da cena: “Estátuas”, de Viola Spolin (2008, p.238) e “Estátua Modelada”, uma adaptação que fizemos do primeiro.

“Estátuas” se joga com dois ou mais participantes. Uma pessoa de fora volteia os atores e depois os solta, de forma que cada um “pare” em uma posição acidental. Os atores devem manter a posição, até que cada posição sugira o seguinte: onde; um personagem (quem); uma emoção; uma atividade; um relacionamento. Então, os atores estabelecem contato entre si e desenvolvem uma estrutura usando uma ou todas as categorias acima. Nesse caso, tínhamos um foco, investigávamos os animais que eram citados no texto de Poe (2017, p.85). Portanto, tentei utilizar esse jogo de todas as formas possíveis, mas ele parecia meio sem nexo e desengonçado. Então, adaptei novas regras e criei outro que fosse mais adequado à investigação

Em “Estátua Modelada”, o jogador A volteia o jogador B. A partir de sua vontade, o jogador A modela o corpo de B, a fim de explorar imagens estáticas, estátuas de animais. Os estímulos para estas imagens foram: macaco, peixe, cachorro, periquito e gato. O ator Lucas Nasciutti modelou o corpo da atriz Marina Frappa, de acordo com o que a imaginação dele entendia como a personificação destes animais.



No meio do texto o ator cita os animais e a parte divertida para os atores é que a modulação de velocidade que o ator utiliza para dizer o texto, dita qual a velocidade com que as estátuas devem ser apresentadas. Estas também foram compiladas em uma partitura corporal a fim de fazer parte do roteiro da cena, mas, dessa vez, sem opções de variantes, pois o elemento da incerteza estava atrelado à velocidade.



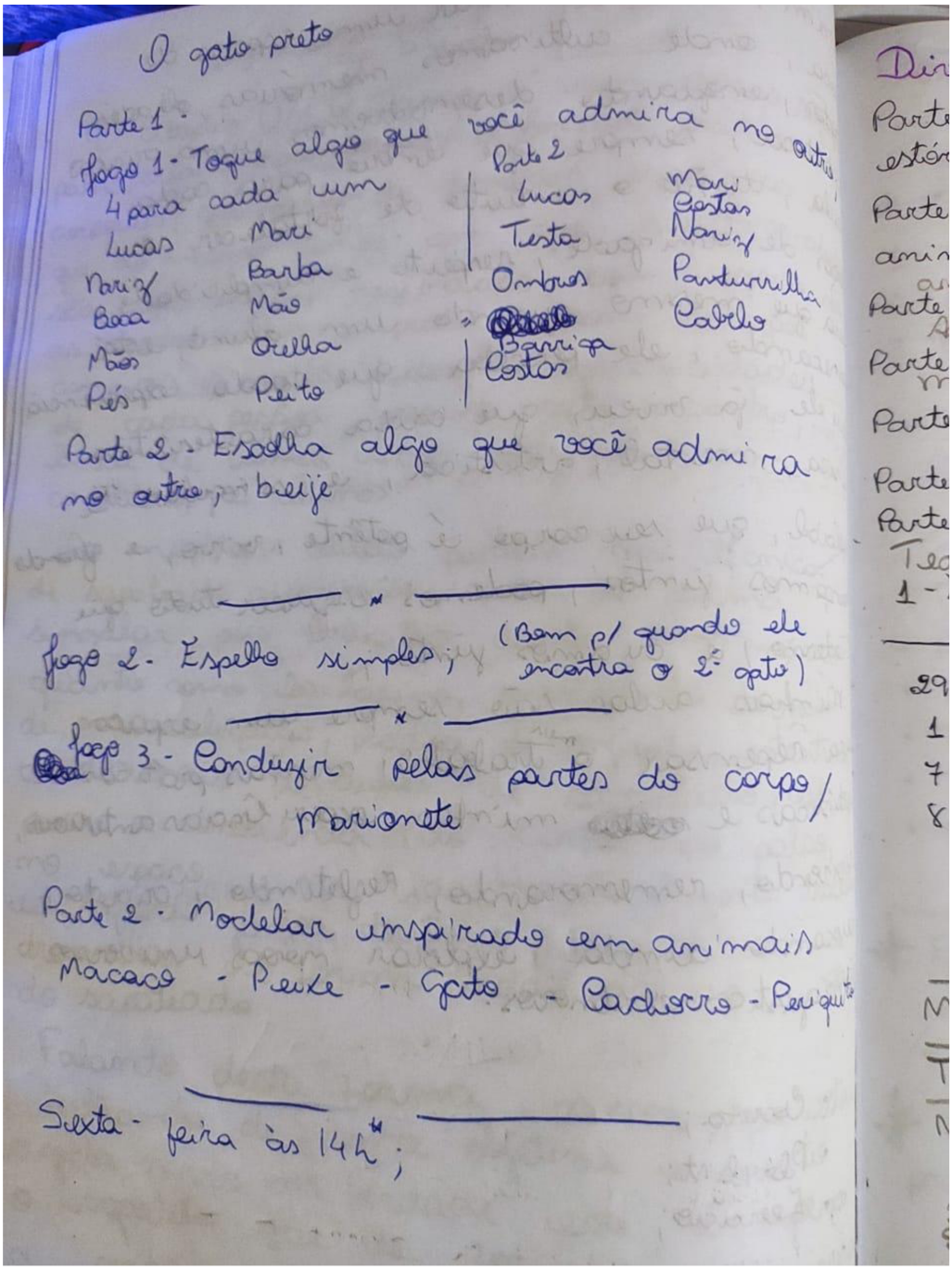
(A atriz Marina Frappa como um “peixe dourado” no espetáculo “E D G A R”)

A narrativa segue normalmente, inclusive mantendo o tom cálido e amoroso que desenvolvemos até aqui, mas no texto, o personagem começa a beber. Queria que a representação desse momento não fosse construída aos poucos. Recordo de um parente próximo que também teve problemas com álcool e com quem isso não aconteceu de forma “crescente” pois, em um belo dia, ele tinha um tom de voz ríspido e ameaçador. Como estávamos em uma obra fictícia, queria que isso fosse mais explícito e queria que ele rompesse a cena com uma “bofetada” no rosto de sua amada.

Construindo a segunda parte

Na estrutura que tínhamos, fomos do “Jogo do abraço” para o toque, em algum momento surgem as estátuas dos animais, retornam para o toque, em seguida para o beijo e, sem esperar, o ator rompe bruscamente os carinhos entre eles com um tapa no rosto da atriz. O tapa deveria ser falso, mas a pedido da atriz, devia ocorrer de

verdade a partir da estreia do espetáculo. Tive receio, pois sou do tipo que acredita que no palco fazemos o que ensaiamos no espaço de trabalho. Não tem milagre, nem receita, é trabalho, portanto era um risco. Este havia sido apenas o nosso primeiro ensaio, que me deixou mais seguro quanto à experiência de Marina Frappa, que mesmo sem formação acadêmica e estreia nos palcos, mostrava comprometimento e disponibilidade surpreendentes.


O gato preto

Parte 1 -
Jogo 1 - Toque algo que você admira no outro
4 para cada um
Lucas Mari
Nariz Barba
Boca Mão
Mãos Orelha
Pés Peito

Parte 2
Lucas Mari
Testa Costas
Ombros Nariz
Barriga Panturrilha
Costas Cabelo

Parte 2 - Escolha algo que você admira no outro; beije

Jogo 2 - Espelho simples; (Bom p/ quando ele encontra o seu gato)

Jogo 3 - Conduzir pelas partes do corpo / marionete

Parte 2 - Modelar inspirado em animais
Macaco - Peixe - Gato - Cachorro - Periquito

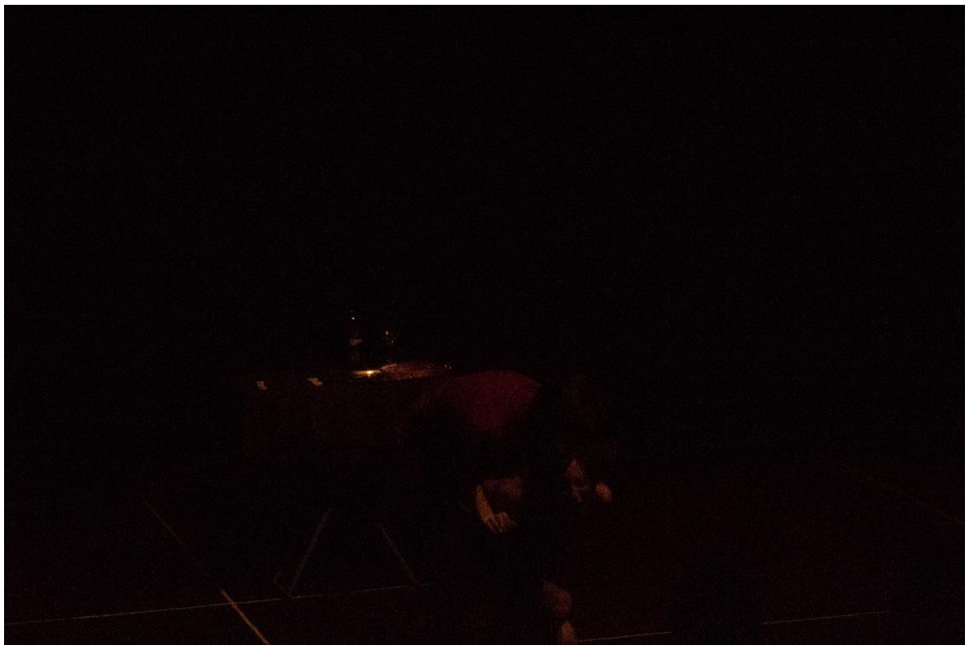
Sexta-feira às 14h;

(Caderno do diretor; anotações do primeiro encontro de “O gato preto”)

Após a bofetada, a Mulher possivelmente não entendia o que estava acontecendo, portanto queria que o ato que a surpreendeu fosse explorado em outras camadas. A agressão física, verbal e/ou psicológica, quase sempre é inesperada, ainda mais partindo de alguém que você ama. Acredito que se alguém chega a tocar no corpo do outro sem permissão, a violência não é única, ela é um abuso e é a apropriação do corpo do outro para punição física. Pensando dessa maneira, queria ampliar esse ponto. O Homem se sentiu no direito de agredir a companheira (inclusive aqui, quase escrevo "sua", tamanho o machismo estrutural). Se ele se sente nesse direito, é porque vê o corpo dela como sua propriedade.

Essa é a minha leitura do conto, podendo ser diferente de todas as outras que as pessoas podem fazer, mas ela colabora para a escolha do jogo que guia a estruturação.

"O abraço" é um jogo que aprendi com o diretor e ator Rafael Michalichem. Nele, há duas pessoas. O jogador A abraça o jogador B, este tem que se desvencilhar do abraço de A. Sempre que B se soltar, A deve abraçá-lo novamente -à força. Este jogo representava para mim, uma possibilidade de imagens que estava diretamente ligada às imagens que eu imaginava quando lia o conto.



(A atriz Marina Frappa tentando sair do abraço do ator Lucas Nasciutti em "E D G A R")

Nosso ensaio seguinte começa com esse jogo, que promove um ápice na cena. Definimos até qual parte do texto a atriz precisaria estar no abraço, caso conseguisse

se desvencilhar do aperto destrutivo do homem, ela correria para a frente do palco e continuaria a narrativa.

O texto é o que guia a transição de um jogo para outro. Caso os jogadores se esqueçam de alguma fala ou a alterem, sua conexão deve ser perfeita e imediata e um deve colaborar, apoiar e acreditar no outro. O objetivo do ator é manter a atriz no abraço enquanto ela continua a narrativa, utilizando suas sensações para modular sua voz, enquanto o público recebe um conjunto de imagens violentas. Um homem segura uma mulher à força. Essa situação fala por si só, ao mesmo tempo em que proporciona um exercício exaustivo para a atriz, que consegue trazer emoções reais para seu corpo.

Seguindo a história do conto, o Homem chega alcoolizado, violenta cada um dos animais, a Mulher e por fim, Plutão: o gato preto. A maior parte da narrativa ficou para Marina Frappa, pois quando presa no abraço, utilizamos a organicidade vocal e física que aquela situação provocava na atriz. Conseguimos chegar a uma voz desesperada, aguda, audível, diferente da que percebia cotidianamente na atriz, e essa "nova voz" muito me interessava para compor a cena.

O primeiro ataque ao gato

Na história, o Homem ataca o gato duas vezes. Neste momento estamos construindo a primeira vez. Para simbolizar essa ação, ele pega a atriz que acabara de se desvencilhar do abraço, enquanto ela segue com a narrativa, mas agora nas mãos do ator, que passa a manipulá-la como sua "marionete" (ver "Cena Ligéia" p.44).



(A atriz Marina Frappa e o ator Lucas Nasciutti no início do “jogo da Marionete” em “E D G A R”)

Nessa versão do jogo da marionete não tínhamos o interesse em criar algo tão dominador como em “Ligéia”, nossa busca era por explorar esse jogo mais como uma leve condução, uma “massagem”, como se o Homem buscasse seduzir a Mulher. Ela fica congelada com tudo o que aconteceu, e o ator continua a narrativa enquanto utiliza o corpo dela como uma marionete. A atriz interrompe qualquer tipo de movimento próprio e só pode ser guiada pela condução do ator. Aqui, a proposta era de que as imagens de dominação que o público apreciaria, entrassem em conflito pela diferença dos estímulos propostos: antes o amor e a devoção (como em “Ligéia”), agora a violência e o asco (“O gato preto”).

Isso permitiu utilizarmos um mesmo jogo para composições distintas, e o material cênico resultante para ser fruído pelo público, agora mostrava um misto de emoções, as quais davam outras possibilidades de sensações, imagens e leituras diferentes daquelas propostas no início da peça, contrastando também com a cena de apresentação do casal. A marionete não precisava ser seguida à risca, o interessante era que durante os ensaios, experimentássemos variações guiadas pelos *viewpoints*, para que nessa etapa da cena todas as imagens oferecidas ao público fossem inéditas; uma partitura corporal “fresca”, criada a partir do jogo da marionete e apoiada pelos comandos dos *viewpoints,* até que atores cheguem no momento da história onde finalizam sua ação.

Viewpoints foi, inicialmente, uma técnica de composição em dança, originalmente desenvolvida por Mary Overlie, na década de 1970, e a qual apresentava "seis pontos de vista" que atuam como possíveis caminhos para pensar, experimentar e criar a ação, o gesto, o movimento e o espaço, considerada, também, como uma prática de improvisação. A teoria dos *viewpoints* foi adaptada por Tina Landau e Anne Bogart, o que resultou em nove pontos de vista físicos e cinco vocais. Sendo os primários relacionados a tempo, duração, resposta cinestésica e repetição, os relacionados ao espaço, forma, gesto, arquitetura, relação espacial e topografia, e os que foram adicionados pelas diretoras (vinculados à voz), sendo eles tom, volume e timbre.



Aprendi sobre os *viewpoints* com o professor Narciso Teles, durante a disciplina "Improvisação II" do curso de Teatro da UFU. Me recordo que sempre os percebi como possíveis comandos norteadores da exploração de um jogo, pois se incluirmos um dos *viewpoints* a um conjunto de regras já preestabelecidas ou a um jogo já formatado, podemos transformá-los, pensando na forma (o contorno dos corpos no espaço ou a forma do corpo em si) ou no tempo (velocidade com que acontece o jogo). Assim, podemos utilizá-los para moldar um jogo de acordo com a necessidade da cena, como experimentamos aplicando no jogo da marionete - o ator controlava o corpo da atriz, sempre atento à composição de ambos os corpos no espaço, explorando duração, velocidades, repetições, dentre outros que eram escolhidos a partir dos *viewpoints*.

Seguindo a narrativa, o homem tem outro embate com o gato e, neste momento, ele chega ao extremo de matar o animal. Para compor esse momento utilizamos o jogo "Incapacidade de mover", exatamente como na cena "Ligéia", agora proposto em outra situação. A atriz comanda a narrativa e o homem se aproxima dela com o intuito de fazer-lhe carinho. Nessa etapa da criação, exploro um indício que detectei a partir de uma nova leitura do texto: é possível que os personagens nunca tivessem tido nenhum dos animais, e que todos eles, na verdade, fossem representantes e/ou duplos da figura da mulher. Para mim, se tornou interessante explorar essa hipótese.

Após romper com o jogo da marionete, a atriz utiliza o cansaço adquirido para narrar a próxima parte do texto, na qual ela combina as sensações do jogo anterior com as do jogo "Incapacidade de mover". O que se segue até o fim da cena, quando o ator mata o gato. Retomamos a "Estátua modelada", que simbolizava o gato, a atriz

passa a “ser” o gato e, quando o homem se aproxima, ela o morde. Em um acesso de fúria ele corre para o fundo do palco, segue até ela com alguma coisa nas mãos e...

(BLACKOUT)

O incêndio e a mudança de casa

No texto, após atacar o gato, a casa deles é incendiada por alguma força sobrenatural. Não consegui, nesse estágio, pensar em algum artifício ou elemento que fosse interessante para representar o incêndio. Marina Frappa propôs que o incêndio fosse simbolizado por um cigarro, que a atriz fumaria durante a narrativa na escuridão. Esse pequeno ato sintetizava algo simples, poético e boêmio, que adicionava à obra algo que gosto ao compor espetáculos: o aroma e com ele, o sentido do olfato. Aquela pequena fagulha queimando na escuridão durante a narrativa, portava uma beleza singular.



Em “O gato preto”, quando o casal se muda, encontram um apartamento menor que a propriedade que habitavam anteriormente. Logo após o assassinato da esposa a polícia chega. Quem havia chamado a polícia? Esse dado me fez “enlouquecer”, pois permitia que eu encontrasse, em outro conto, algum personagem que pudesse se enquadrar nesse perfil.

Outro elemento importante é que eu tinha o desejo de simbolizar a casa e o apartamento de forma distinta, mas ainda, de algum modo similar. Pensei na utilização de uma planta baixa como elemento cenográfico. Portanto, utilizaríamos em um primeiro momento a planta total e, após o incêndio, apenas parte dela.

Spolin (2008), ao abordar o “ONDE?” em sua obra, apresenta como estruturar uma planta baixa (SPOLIN, 2008, p.85), mostrando exemplos e possibilidades de reflexões importantes, principalmente se quisermos considerar a movimentação dos objetos, como por exemplo, diferenciar uma porta que abre apenas para dentro ou apenas para fora.

Contudo, o meu maior receio nesse momento era de pensar que a cena “Ligéia” era muito potente no espaço vazio (já que para construí-la, considerei o “esvaziamento” que senti no texto), enquanto a cena “Gato preto” mostrava mais potência com a demarcação que estávamos criando. Isso poderia colocar uma cena

em conflito com a proposta da outra. Como introduzir uma planta baixa? A resposta veio a partir de um filme.

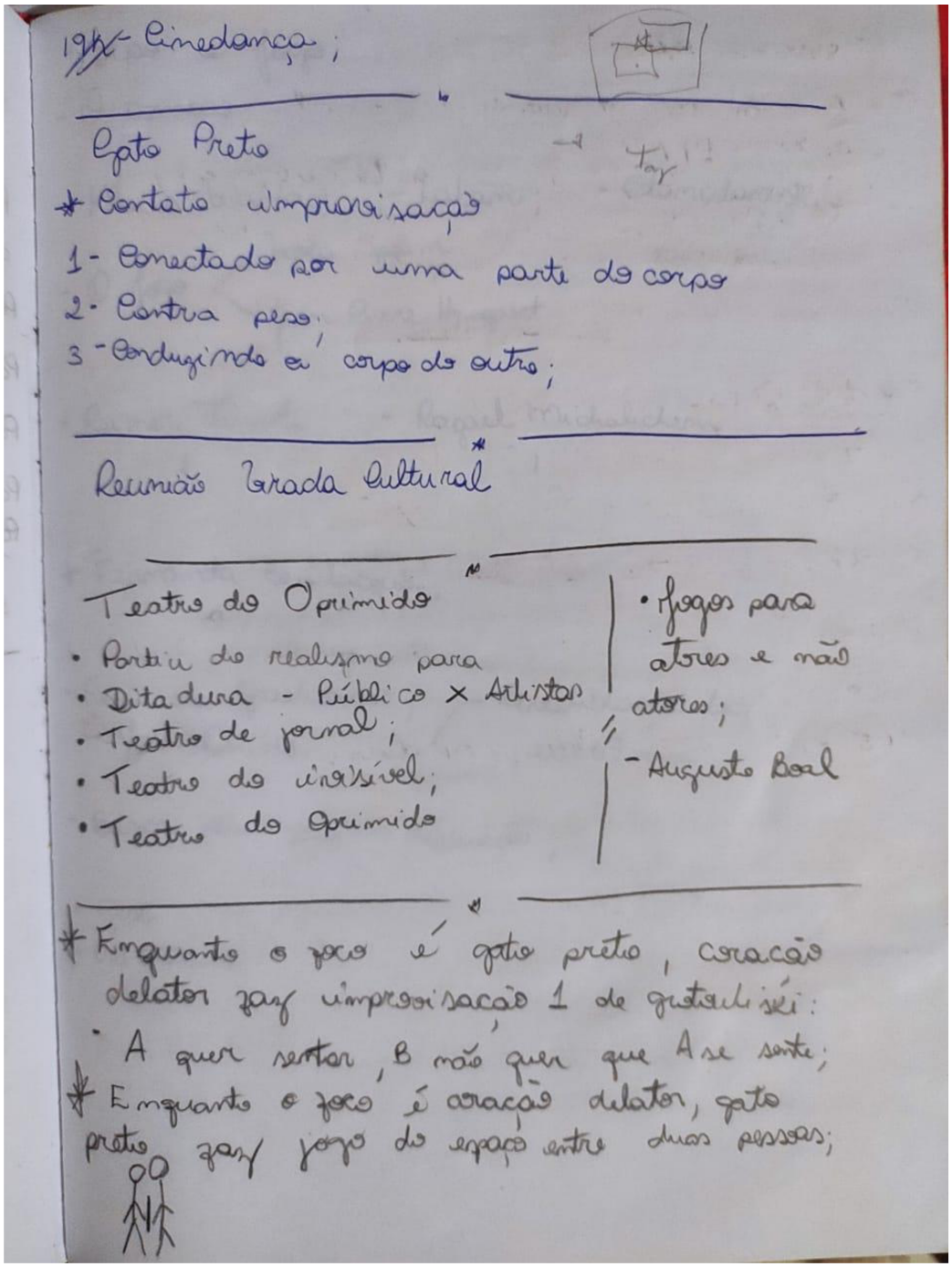
A codiretora de “E D G A R” me apresentou o filme *Doggville* (2004), do diretor Lars von Trier. A estética da obra é muito similar à que estávamos buscando, pois a cidade toda era representada com uma planta baixa. Alguns móveis eram reais, outros, marcações, e essa vazão estava presente em ambos os lugares. Então, passei a visualizar uma planta baixa que pudesse significar a casa e o apartamento.



(Planta baixa apresentada na obra *Doggville* [2004] de Lars von Trier)

Essa possível planta baixa me fez criar outras possibilidades para a cena, se haveria dois espaços delimitados por essa planta, o segundo espaço poderia ser o lugar onde a história seguinte (Coração Delator) ocorreria. Portanto, queria criar uma camada na cena.

Após o incêndio, as atrizes da cena seguinte entram no palco durante o blackout e a cena começa normalmente. Porém, enquanto ao fundo elas não são iluminadas, o esboço sombrio de alguma cena acontece e o público só descobre o que é ou o quem são, na cena seguinte, quando os atores de “O gato preto” trocam de lugar e revivem essa etapa da história com os mesmos comandos, mas com as posições invertidas. Sendo assim, daria a perceber (para o público) que ambas as histórias acontecem no mesmo momento e que estão, de alguma forma, entrelaçadas.



(Caderno do diretor com os primeiros indícios da planta baixa e da criação das camadas da cena a partir do “Teatro Fórum” de Augusto Boal)

Para ter certeza que o espaço era viável, precisei retomar a cena “Ligéia” e observar todos os percursos que os personagens fariam no espaço, para saber se em algum momento a construção da planta baixa seria um problema. Só seria possível chegar a uma conclusão experimentando, mas precisava ter a estrutura objetiva e clara para todos os envolvidos, para que durante as apresentações isso não se

tornasse um embate, visto que ensaiávamos separadamente. Fomos então resolvendo parte por parte.

Alfa, a cena de abertura

Qual é o ponto inicial do espetáculo? O que há no palco no início? Qual seria a primeira sensação do público ao nos encontrar?

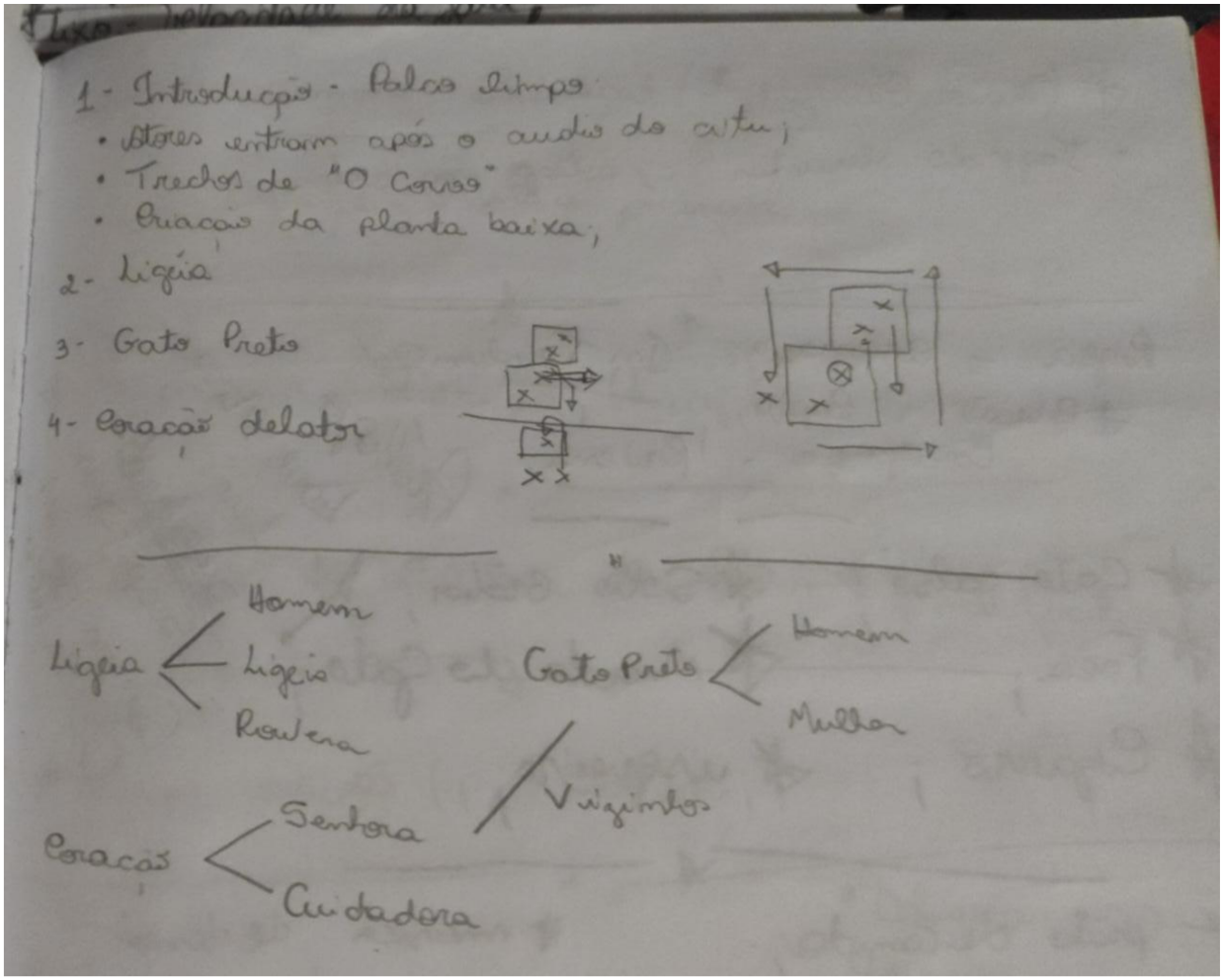
Quando decidimos montar o espetáculo baseado nos textos de Edgar Allan Poe, pensei de forma antológica. Queria que fosse como um jogo: vários contos que, a cada vez que fossem assistidos, se tornassem histórias diferentes, contadas em ordem aleatória que permitissem que uma mesma pessoa precisasse ir ao teatro três ou quatro vezes para conhecer a peça toda e suas opções.

O jogo que queria introduzir, de colocar o público como um participante, que escolhe o destino dos personagens, era parte do experimento para compreender possíveis formatos de se apresentar o trabalho. Entretanto, queria que o espetáculo tivesse uma estrutura específica: uma cena inicial (que sempre seria a mesma em todas as apresentações), três contos que ficariam no corpo da obra e, além dessas cenas, teríamos mais duas para sortear. Então, dentre as cinco histórias, contaríamos três em cada apresentação e fecharíamos com uma cena mais curta. Queria trazer, também, o poema “O corvo”, como algo para iniciar ou finalizar o espetáculo. Sendo assim, seria um jogo, dentro de um jogo, dentro de um jogo...

Curiosamente, a primeira cena que comecei a trabalhar para esse espetáculo, ainda não foi relatada, pois deixamos a ideia “descansar” para que pudéssemos trabalhá-la como uma das cenas contrastantes e não como um dos objetivos para nossa estreia. Como havíamos marcado uma data para nos apresentarmos, optamos por focar no material “principal” e depois, a partir dele, desmembrar o espetáculo e permitir que as cenas fossem flexíveis e se encaixassem umas nas outras.

Ideias são livres, portanto tivemos a pretensão de executar essa montagem “mirabolante”, na qual a própria estrutura do espetáculo fosse um jogo. Todavia, com os pés no chão, precisamos fazer escolhas e entender quais materiais já havíamos conseguido levantar, refletindo sobre o que era realmente qualitativo e o que necessitaria de uma investigação maior.

Chegamos à seguinte estrutura:

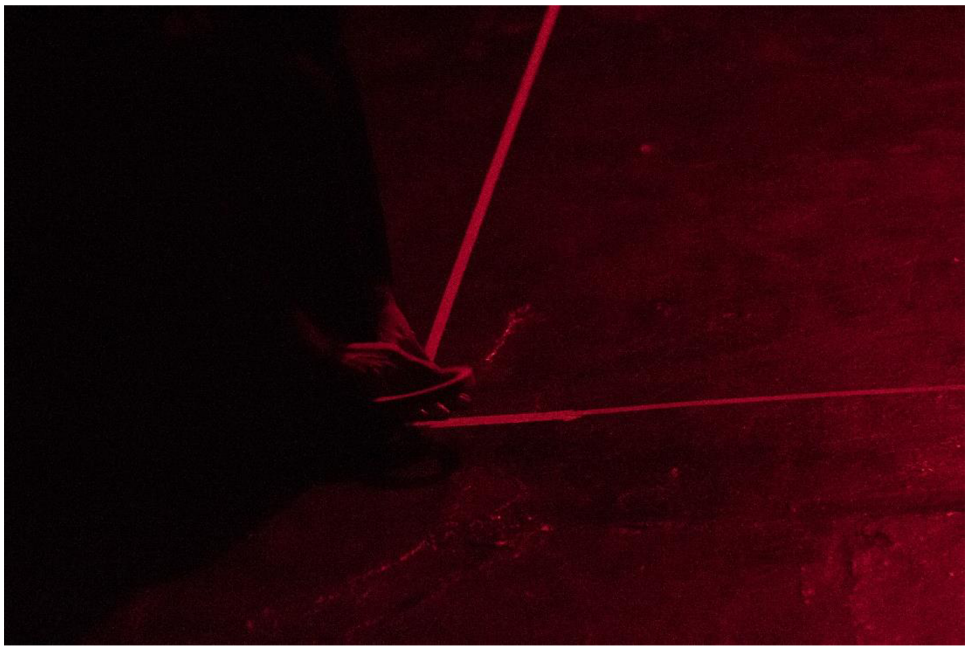


(Esquema de personagens e cenas do processo, movimentação e possível planta-baixa de EDGAR)

Escolhas precisavam ser feitas, sendo assim, ao reler “Ligéia” percebi que pouco importava como seria o espaço para aquele homem, pois tanto ele quanto as personagens Ligéia e Rowena, estavam entrelaçados em um romance sobrenatural, que não precisava de uma justificativa ou de uma explicação: as coisas simplesmente “eram”! Sendo assim, optei por manter as marcações de todos os personagens. A única cena que ignoraria a planta baixa seria “Ligéia”, como se os personagens fossem intangíveis. O intuito era deixa o público sem entender a propositalincoerência – por quê alguns personagens ignoram e outros respeitam determinados padrões. Felizmente, não queria dar respostas, queria fazer perguntas e deixar que os espectadores encontrassem por si só as respostas possíveis e as inimagináveis.

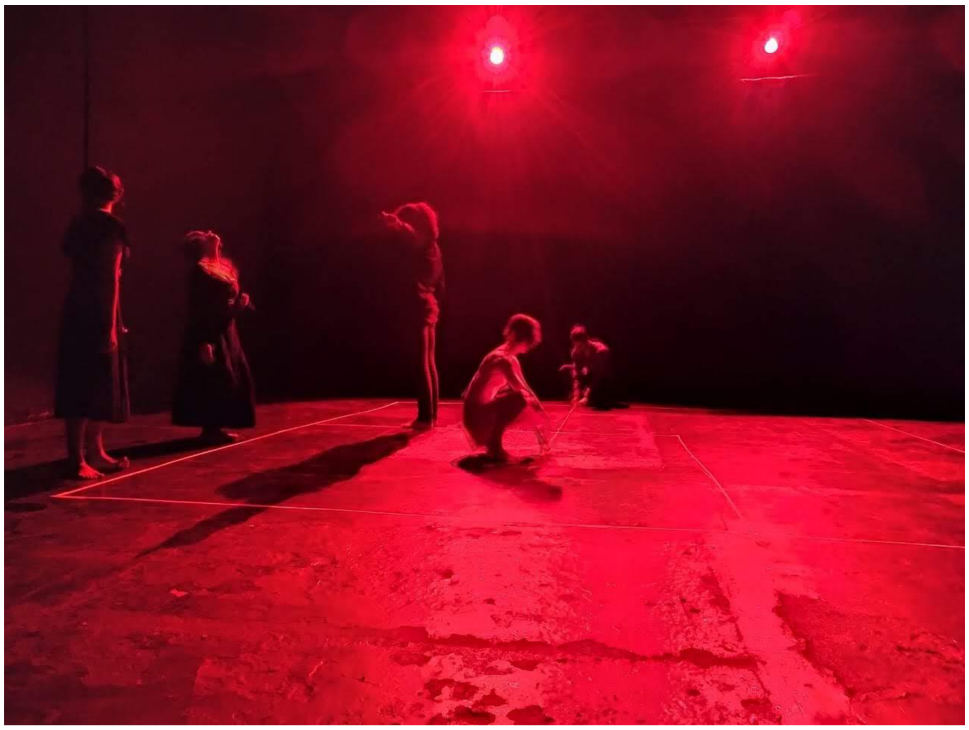
Não queria que o público visse nada quando entrasse no teatro (o esvaziamento precisava ser explícito), apenas o palco. Todos os objetos que até o fim

do processo foram surgindo (como o rádio que é usado em “Coração Delator” ou a faca que o Homem usa para matar a Mulher), são colocados durante a cena inicial.



(Imagem da construção da planta baixa na peça teatral “E D G A R”)

Esta, que aqui chamo de Alfa, a primeira, apresenta os personagens e os atores por meio de um jogo simples: cada jogador entra no palco e faz uma linha no chão com fita crepe. Quando a fita é colocada no chão, o ator deverá relembrar o trajeto de seu personagem, escolher um movimento ou ação que este executa durante a cena e reproduzi-lo no lugar onde a marcação terminou, utilizando o *viewpoint* de “repetição”. Para manter o desenho bem formatado, deixamos marcações quase que imperceptíveis ao público, e assim, fizemos uma introdução dos personagens, que têm com esse jogo, um ponto de encontro.



(Apresentação dos personagens na peça teatral “E D G A R”)

Este momento era um primeiro contato com o espaço e com o público, e permitia compartilhar indícios de nossas investigações na sala de trabalho. Aos poucos, o público deveria perceber que todos os elementos, fisicamente presentes ou em demarcações no chão, estavam ali para que cada um completasse como a sua imaginação permitisse.

De volta ao convívio do casal

Após o incêndio, o casal se muda para um apartamento pequeno, para uma “vida nova”. No texto, inclusive, é colocado que o comportamento dócil do Homem retorna e, dessa vez, de forma mais explícita. Neste momento utilizamos o jogo do “Espelho”, pois as imagens que percebi em nosso primeiro encontro eram potentes o suficiente para representar o novo enlace amoroso.



(O ator Lucas Nasciutti e a atriz Marina Frappa no Jogo do Espelho em “E D G A R”)

Na história, o Homem aparentemente mudou, voltou a ser dócil e amável e até decidiu encontrar um novo animal de estimação. O gato de rua que ele adota, faz com que se sinta culpado e que a todo momento se lembre de Plutão (o gato que ele matou). De certa forma, o novo gato o assombra, ronronando agressivamente e sentando em seu peito durante a noite, até que o Homem sucumbe ao álcool novamente e em um súbito ataque de fúria, “parte para cima” do gato, mas atinge a esposa.

Era importante reestabelecer a cumplicidade do casal com o público, para gerar outra reviravolta.Portanto, além do jogo do espelho, era preciso que a narrativa fosse feita mostrando o arrependimento do Homem. Em nossos encontros, focamos em investigar imagens que remetessem ao arrependimento e ao sofrimento do personagem, o que, inclusive, é citado no texto.

Após o espelho, exploramos compor imagens. O personagem que estivesse narrando, sempre deveria ficar de joelhos, permitindo que o outro compusesse/se relacionasse como bem entendesse. Optei por uma estrutura de jogo mais aberta e sem delimitar tantas regras, pois já estávamos nos encaminhando para o final da cena e já havíamos entendido que ambos conseguiriam fazer seu trabalho com muita qualidade. A única imagem que solicitei foi a de finalização, pois queria os dois de joelhos lado a lado.



(O ator Lucas Nasciutti em pé ao lado da atriz Marina Frappa no espetáculo teatral “E D G A R”)



(O ator Lucas Nasciutti e a atriz Marina Frappa ao finalizarem a estrutura relatada anteriormente, no espetáculo teatral “E D G A R”)

A narrativa segue até o momento em que o personagem conta que o gato estava sentando em seu peito durante a noite e que estava se sentindo sufocado por conta disso. Neste momento, utilizei um jogo que aprendi com Raabe Rocha.

Para esse jogo são necessárias duas pessoas. O jogador A fica de joelhos, o jogador B se senta nas costas do jogador A. Este último, deve ficar em pé enquanto o outro pode colaborar ou não para essa ação, mantendo-se equilibrado sobre as costas de seu companheiro de cena.

Quando experimentamos pela primeira vez, tive certeza de que esse era o jogo ideal para aquele momento, pois o ator não precisava fingir, simular ou modular a voz, era só permitir que o peso de sua companheira sobre suas costas reverberasse em suas falas.



(A atriz Marina Frappa sentada sobre o ator Lucas Nasciutti)

Quando o Homem finaliza sua narrativa, ele corre para o fundo do palco. Nesse momento, ele acabara de relatar suas aflições em relação ao gato e demonstra desejar “dar um fim” a ele; sua esposa corre para tentar impedir e é esfaqueada.

O borrado com sangue

A tentativa de utilizar algum tipo de dispositivo cênico que pudesse simular a facada, era de meu interesse, mas com o fracasso da tentativa na cena anterior, temia por desejar criar algo muito excêntrico e que não funcionasse novamente.

Utilizamos na cena uma faca real e, quando o ator se aproximasse para “dar a facada”, faria um movimento com a mão, girando a faca de modo que o cabo ficasse para fora e a lâmina em direção a seu próprio corpo. Ensaiamos este movimento, bem como a reação da atriz, que precisava demonstrar que sentia uma faca em sua barriga. A movimentação e a reação ficaram de acordo com os nossos interesses.

Criei um colar com uma bolsa de sangue falso. Esse acessório precisava ser colocado pela atriz durante o blackout, e o ator, no ato da facada deveria pressionar o cabo da faca contra a “bolsinha”, que por ser de um plástico sensível, romperia na hora. Para isso, desenvolvi um dispositivo que precisava ser colocado/vestido após o “Jogo do abraço”, pois é nele temos uma movimentação mais brusca, o que poderia romper o armazenamento antes da hora..



(Momento que o ator dá a facada na atriz)

Na foto acima, tirada no dia de nossa estreia, o dispositivo funcionou muito bem, e o sangue pingou durante todo o restante da cena. A parte da lâmina da faca ficou ocultada pelo antebraço do ator e, após ele deitar o corpo da atriz no chão, um

rastro de sangue se formou no percurso por onde o corpo foi arrastado. Era possível ver no vestido branco um traço com muito sangue que, inclusive, impossibilitou que o vestido fosse utilizado no segundo dia de apresentação. No dia seguinte, utilizamos um vestido vermelho, que não teve o mesmo impacto, mas o que não foi frustrante como o que ocorreu na cena “Ligéia”.

O público como jogador

Surpreendendo até mesmo as pessoas que já eram familiarizadas com o conto, a encenação proposta possui três possíveis finais. Ainda é importante considerar que, enquanto diretor, eu não queria a responsabilidade pela morte da mulher, muito menos a culpa por seu corpo não ter sido encontrado. Portanto, optei por introduzir um jogo inspirado no Teatro Fórum, de Augusto Boal.

É importante salientar que o Teatro Fórum, de Augusto Boal, apresenta elementos que serviram de inspiração, pois seus desdobramentos são completamente diferentes do que propusemos, uma vez que o público joga de modos distintos. Em *EDGAR*, as cenas que o público poderia escolher os desdobramentos, já estavam preestabelecidas - ao contrário do Teatro Fórum, no qual as soluções são imprevisíveis e dependentes das propostas do público, que pode optar por assumir o lugar de um dos atores durante a improvisação, para colocar em jogo sua opinião e suas possíveis resoluções para o problema proposto.

Inspirados por essas orientações, na cena em que a facada acontece, sem dar tempo para o público respirar, a atriz Raabe Rocha sai de onde fazia sua cena no fundo do palco e se dirige ao público. Aqui, utilizamos como recurso o que NUNES (2000, p.4) chama de “narrador de dentro”. Nos aproveitamos desse recurso por ela estar distanciada, pois nesse momento percebíamos que, na cena, era interessante ter um narrador que tivesse a capacidade de se comunicar diretamente com o público e que não fosse um personagem que integrasse a trama diretamente, mas que ainda assim, fosse parte da história, já que o personagem/narrador pode ou não, ser imparcial.

Durante a investigação feita para compor a cena “Ligéia”, experimentamos possibilidades de narrador, nos inspirando, inclusive, em outras obras. De qualquer forma, optei por transformar tudo a partir de uma ótica do programa “Linha direta”,

trazendo história reais para mesclar com a ficção e assim criar os possíveis desfechos. Essa abordagem nos permitia propor um narrador neutro e que não fosse parte das histórias contadas, mas que ainda tivesse a seriedade que os assuntos da cena necessitavam. Decidimos apostar no estilo narrativo de um repórter imparcial e obscuro, pois os desfechos se inspiravam em histórias reais que escolhemos por serem próximas à nossa interpretação do conto, ambos abordando o feminicídio em épocas diferentes, que mesmo separadas por décadas, ainda se mostram comuns na contemporaneidade.



(Raabe Rocha como narradora e ao fundo os atores Lucas Nasciutti e Marina Frappa, na cena “O gato preto”)

A partir de três desfechos cênicos previamente definidos, o público deveria fazer uma escolha por meio de votação, a qual definiria como o corpo da mulher seria ocultado. A narrativa de Raabe Rocha introduz com dados reais retirados de jornais, no decorrer do ano de 2019, sobre o crescente número de feminicídios no Brasil. Haveria então, a possibilidade de, por meio das histórias reais, propor essa reflexão. Mesmo assim, gostaria de, também, dar uma das opções como sendo a de o assassino sair impune, e se, por acaso, isso acontecesse, o público poderia se sentir culpado.

As opções foram as seguintes: A – Descarte do corpo no rio; B – Desmembramento e deglutição; C – Emparedamento;

Cena A

(Homem joga Mulher nos ombros e caminha ao redor da sala)

Narradora - Após a água entrar nos pulmões, ele entra em decomposição. As bactérias produzem gases e o corpo logo é encontrado pela polícia. Mais cedo ou mais tarde a polícia, mesmo lenta e ineficaz em salvar a vida da vítima, consegue encontrar o assassino. Entretanto, no lugar onde esta cena se passa existe um lago com a temperatura de 1,7 ºC. Lembram-se que ele aguarda a pena de morte?

(Homem deposita o corpo na parte do chão onde começou a cena)

Homem - Amanhã vou morrer, esta noite preciso aliviar a minha alma. A minha intenção é só contar para o mundo uma sucessão de eventos domésticos.

Narradora – O homem foi embora e nunca foi pego.

A cena A foi inspirada em um assassinato que aconteceu no Lago Tahoe, localizado entre Nevada e Califórnia, nos EUA. O caso em questão é, inclusive, muito famoso: “O assassino do zodíaco”. Três mulheres, que tinham entre 16 e 29 anos, nunca tiveram seus corpos encontrados porque o lago (sempre com a temperatura menor que 1,7 ºC) impede que as bactérias que decompõem o corpo humano e produzam gases, se proliferem, sendo impossível localizar os corpos, mesmo com o próprio assassino tendo revelado aonde os descartou. Este informava as autoridades por meio de cartas. Portanto, bem como “O assassino do Zodíaco”, nosso personagem também sairia impune.

Cena B e C

(A cena é a mesma, acrescida apenas de uma fala)

Idosa – Mesmo desmembrada e deglutida, sobrariam vestígios. O resíduo mais difícil de ser eliminados do corpo humano: os ossos.

(Homem pega o corpo da mulher no chão e a arrasta pelos pés)

Idosa- Alô, é da polícia? Eu tô ouvindo uma cachorrada ali do lado! Eu acho que esses vagabundos que mudaram pra lá tão se matando;

(Áudio de coisas sendo cortadas em blackout)

Mulher – O corpo foi cortado, emparedado e após alguns dias a polícia chegou.

Ator 1 – Obrigado por me receber Senhor, estou a procura da senhorita MG – 00.000.001?

Homem – Ela me traiu e fugiu, vagabunda!

Ator 1 – Ouvimos rumores de que vocês brigavam com frequência.

Homem – Sabe como é, ela gosta de uma pegada forte!

(Ator 1 ri)

Homem – Mesmo estas paredes sendo fortes elas não aguentam minha potência.

(Homem vai até mulher, pega em seu pescoço)

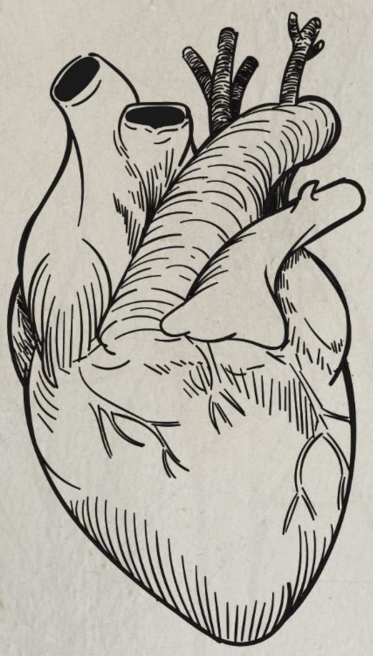
Mulher – SOCORRO!

Se o público escolhesse a cena B, iria descobrir que quem chamou a polícia foi a senhora idosa (da cena “Coração Delator”) que entrou na penumbra e era vizinha do casal. Na cena C, essa informação não era revelada. A cena B foi inspirada no caso de Eliza Samudio, que supostamente foi vítima de um homem e que passou pelo processo de desmembramento e deglutição.Entretanto, o caso continuou, porque dessa forma ainda existem restos mortais. Era apenas esse o indício que queríamos deixar para o público: ainda existem restos mortais, por isso a cena “deságua” no mesmo desfecho. Já a cena C, é o final clássico de “O gato preto”. Partimos da influência do Teatro Fórum de Augusto Boal, mas finalizamos com um outro formato, no qual o público não pode (diretamente) tomar o lugar do personagem. Ainda assim, queríamos que as escolhas partissem do público (mesmo que estabelecidas previamente) a fim de criar uma “cumplicidade” para o desfecho da cena.

Tínhamos a intenção de referenciar essas histórias e mostrar que, independente do que aconteça, ainda existem pessoas livres e impunes, além de outras possibilidades de reflexão. Não era obrigatório que a atriz Raabe Rocha informasse o elenco sobre a cena mais votada; era uma opção da atriz, respeitar ou não as regras desse jogo. Caso ela optasse por mentir, iríamos acatar às suas propostas, pois queríamos jogar com o imprevisto nesse tipo de processo de acontecimento e de escolha, que aceita o coringa do baralho: o jogo pode ser dos tipos “limpo” ou “sujo”.



(A atriz Marina Frappa e o ator Lucas Nasciutti no ensaio fotográfico para divulgação de “E D G A R”)



Coração delator

CENA: CORAÇÃO DELATOR



(As atrizes Raabe Rocha e Carol Coltinho em ensaio fotográfico para divulgação de “E D G A R”)

“Coração Delator” conta a história de um homem que trabalha como cuidador de um idoso. Este Senhor, é sempre muito bondoso com o Homem, mas cheio de manias e comentários desnecessários, que aos poucos começam a irritar o cuidador. O Homem começa a ter ódio do Senhor e decide que até o fim de sua vida irá atormentá-lo e que, se ele não morrerem breve, o matará. Contando os dias, o cuidador começa a atormentar o Senhor durante as madrugadas, como um presságio de morte. Em algumas noites se manifestando apenas com o ruído da porta de seu aposento, em outras jogando objetos nele. Até que, após determinado tempo, o Homem decide se livrar do senhor. Ele o mata e não fica satisfeito com o resultado, pois não consegue parar de ouvir o coração do Senhor batendo. Após identificarem que o idoso desapareceu, alguém aciona a polícia, que faz uma busca no local. Não encontram nada. Entretanto, a loucura do Homem começa a se manifestar e as batidas do coração se tornam mais audíveis, até que em um ímpeto, o Homem se entrega às autoridades, mostrando onde havia deixado o corpo.



Logo de início, propus a alteração de sexo dos personagens para adequar às atrizes disponíveis. Raabe Rocha, nesse momento, se dedicaria apenas a seu trabalho como atriz, o que facilitaria muito o seu processo, visto seu comportamento proativo para o desenvolvimento de seu personagem, para a memorização da estrutura da cena e da ordem dos jogos e para a experimentação de figurinos e objetos, que havia já demonstrado no trabalho anterior. Sabendo de suas qualidades, essa foi a cena que menos me preocupou.

Entretanto, Carol Coutinho, em outros trabalhos nos quais já estive como condutor, havia mostrado resistência a alguns exercícios, jogos e/ou atividades. Era perceptível que em algum momento de sua formação, algumas experiências não haviam sido legais para ela. Sendo assim, qualquer proposta que restringisse suas ações de forma abrupta, servia como gatilho para rememorar lembranças desagradáveis que a deixavam, de certa forma, “paralisada”.

De um lado uma atriz que dispunha de autonomia e engajamento para a construção de cena, do outro outra atriz que precisava ser conduzida de forma cautelosa e sensível, mas que dentro de cena apresentava uma organicidade muito interessante para o trabalho. Carol Coutinho precisava se sentir livre dentro de cena, em uma estrutura que propusesse uma improvisação, tendo que ser, inclusive o próprio texto, “maleável”, pois ela também havia alegado ter dificuldades com a memorização..

Entender características e comportamentos de ambas as atrizes era importante para que pudéssemos nortear o processo de criação a partir de suas potencialidades, e não focar em outros aspectos que pudessem colaborar para o despertar de sentimentos e memórias que deixassem as atrizes desconfortáveis. Era preciso que, como diretor, houvesse total confiança no trabalho delas. Isso se prova, inclusive, levando em consideração a abertura de cada capítulo desta dissertação, nos quais temos uma foto feita a partir de um ensaio fotográfico conceitual acerca de cada conto que inspira as cenas. As fotos das cenas “Ligéia” e “O gato preto” foram tiradas com a minha supervisão.Já a foto da cena “Coração Delator” (imagem ilustrativa no início deste capítulo), foi feita apenas pelas atrizes, que tinham como objetivo criar suas fotografias para a divulgação, mantendo escolhas estéticas e visuais similares às das fotos anteriores.



Nas cenas anteriores trabalhamos a partir do texto e utilizando jogos como disparadores, que de acordo com nossas experimentações, eram mantidos ou removidos da sequência/estrutura que estava se desenvolvendo. Esses jogos eram selecionados de acordo com as imagens, ações, comportamentos e outros elementos que eram identificados à medida que líamos cada história e/ou do que experimentávamos em cada encontro. Nessa etapa propus outra abordagem para privilegiar a liberdade pessoal das atrizes, buscando orientá-las e adaptar o conto de forma que a história fosse contada ao mesmo tempo em que buscava nortear a composição da cena a partir de sensações que tive ao ler "O escaravelho dourado".

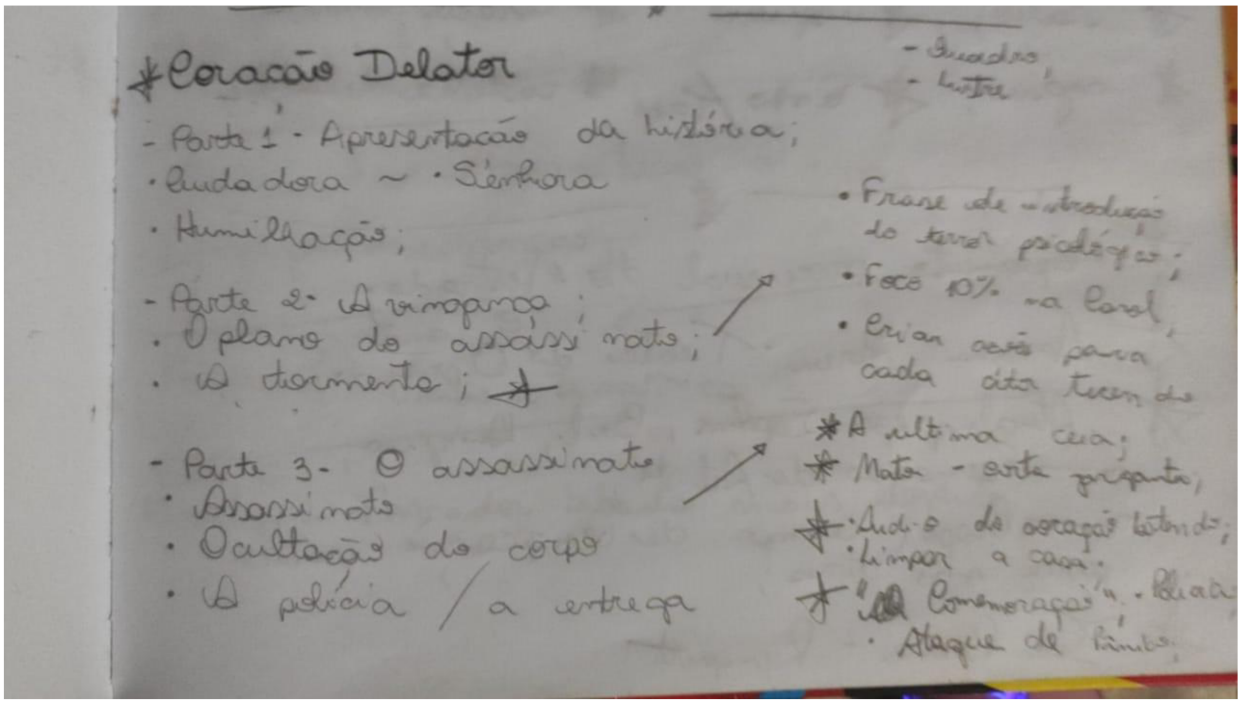
No ano de 2016 participei da disciplina "Atuação com máscara", ministrada pela Prof. Drª. Vilma Campos Leite, sendo ela parte das optativas ofertadas pelo curso de Teatro da UFU. Durante minha graduação, ainda não tinha vivenciado um coletivo tão engajado em uma disciplina. Todos eram dedicados, comprometidos e a maior parte dos participantes demonstrava interesse em seguir por caminhos mais experimentais. Logo, o coletivo que integrou a disciplina deu origem a um grupo com o objetivo de, além de continuar o trabalho com exercícios específicos acerca do universo do trabalho com máscaras, compor um espetáculo a partir dessa investigação.

Nesses estudos tive os primeiros contatos com o conceito de *canovaccio*. "O *canevas* é o resumo (o roteiro) de uma peça, para a improvisação dos atores, em particular na *Commedia dell'art*[14]. Os comediantes usam os roteiros (ou *canovaccio*) para resumir a intriga, fixar os jogos de cena..." (PAVIS, 2008, p.38). O termo em italiano diz respeito a um roteiro sobre o qual o elenco improvisa. Não irei me aprofundar na reflexão e explicação sobre este, pois o que nos interessa é uma aproximação do entendimento que tive desse conceito e que norteou a adaptação textual para estruturar a cena "Coração Delator".

Na primeira parte do texto, o Cuidador apresenta sua rotina de cuidados com o Senhor Idoso, além de apresentar os personagens, o espaço, a convivência e a relação deles (com foco na humilhação que Cuidador sentia). Depois, temos um segundo momento em que o Cuidador decide não mais cuidar do idoso, e passa a atormentá-lo. Essa parte vai do momento em que este planeja o assassinato até as cenas que relatam a tormenta. A terceira parte começa com o assassinato do idoso,

[14] *Commedia dell'art* foi uma forma de teatro popular do século XV, na Itália e na França, na qual personagens típicos, utilizando máscaras, participavam de histórias que seguiam um roteiro improvisacional chamado *canovaccio.*

a ocultação do cadáver, até o momento em que, em um surto, o homem relata o ocorrido e se entrega à polícia.



(Imagem feita a partir do caderno do diretor da primeira divisão da cena)

Sabíamos que a cena começaria durante “O gato preto”. Na primeira parte, utilizaríamos as ações e as circunstâncias dadas no texto para compor uma camada na cena e que representaria um marco temporal. Na definição de “jogo” apresentada neste trabalho, partindo de Johan Huizinga, evidencio que me interessa a palavra “atividade” em sua definição (ver p.28 nesta dissertação), pois a vinculo à ação. Mas, nessa etapa do trabalho, partindo da ação e do jogar, aproveito para explicitar o “jogo de cena” para delimitar o tempo nessa e na cena anterior (mostrando que ambas as histórias acontecem ao mesmo tempo e que estão entrelaçadas), amplificando as possibilidades de leitura que o público pudesse ter ao assistir.

> Jogo de cena
>
> Ação muda do ator que usa apenas sua presença ou seu gestual para expressar um sentimento ou uma situação, antes de tomar a palavra ou enquanto faz uso dela. (PAVIS, 2008, p.222)

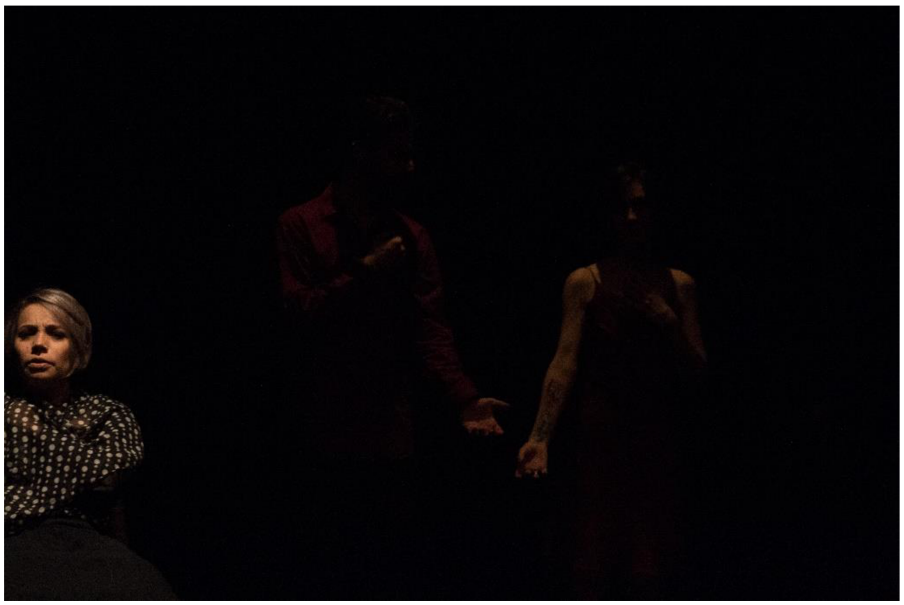
Por meio do “jogo de cena”, optamos por parte dela acontecer no proscênio e outra na penumbra. Busquei delimitar que ambas as histórias acontecessem ao

mesmo tempo e que estivessem entrelaçadas, pois em “O gato preto” há um elemento oculto (a pessoa que denuncia o desaparecimento da mulher), e essa escolha cênica poderia preencher essa lacuna, possibilitando outras leituras.

A planta baixa que estávamos desenvolvendo era igual para ambos os apartamentos, como se fossem idênticos, mas posicionados de formas diferentes. Sendo assim, durante “O gato preto”, quando o casal se muda após o incêndio, a cena “Coração Delator” começa no fundo do palco, e quando isso acontece, as posições são invertidas e é possível ver os acontecimentos da cena anterior no fundo do palco, como na imagem a seguir:



(Os atores da cena “ O gato preto” à frente do palco, enquanto as atrizes de “Coração Delator” fazem sua cena ao fundo na penumbra)



(Imagem após a inversão dos atores, com “O gato preto” na penumbra e “Coração Delator” aà frente, com foco de luz)



Adaptação do texto

Levando em consideração a experiência das atrizes, o intuito era de criar uma estrutura que tivesse mais liberdade pessoal, com mais improvisação, focando na construção a partir do jogo de cena. Por já termos um ponto inicial (na cena anterior), partimos para a adaptação textual.

Quando reconheci em “O escaravelho dourado” elementos que eram similares ao racismo velado que vivenciei, optei por ouvir experiências das outras atrizes, para que o diálogo que fosse para a cena respeitasse a estrutura de “Coração Delator” (principalmente considerando as divisões em momentos importantes da história).No entanto, não utilizaríamos as palavras e o teor que o texto tinha, e partiríamos de nossas memórias e vivências, propondo coletivamente uma adaptação que fosse real, já que eram relatos nossos.

Optamos por esse caminho pois o racismo existe de formas diferentes, que podem variar dependendo de muitos elementos, que vão desde a identidade de gênero, a cor da pele (um negro de pele escura, tem sua negritude mais explícita do que um negro de pele clara) ou, se considerarmos o lugar, a região que essa pessoa vive (se é uma cidade pequena ou uma região periférica de cidade grande). Sendo assim, acreditávamos que se tomássemos outro caminho, poderia ser superficial, como um discurso raso que não considera as variações de incontáveis constituintes que podem explicitar ainda mais os atos racistas. Por isso escolhemos utilizar nossas memórias para compor esta cena, para assim, falarmos de algo que nos atravessava.

Desde o início dessa composição queria que uma história pessoal integrasse a cena. Quando criança, costumava visitar minha bisavó e as minhas tias-avós na cidade de Monte Carmelo (MG), cidade vizinha de onde nasci. Era recorrente que elas contassem histórias repetidas, e a que vou lhes contar foi a que mais ouvi nessas visitas:



> No princípio nada havia, foi então que Deus criou a luz, e depois o mundo. Mas não haviam habitantes para ele. Então aos poucos ele começou a experimentar criações, fez os dinossauros e criaturas colossais, mas estas não eram dotadas das qualidades que o nosso Deus tinha. Eles não eram amorosos, criativos, trabalhadores, portanto ele decidiu dizimá-los com um meteoro, para que através deste, o mundo fosse limpo para ser povoado novamente. Quando ele tem a ideia de criar o homem, este foi feito à sua imagem e semelhança. Mas, como o amor de Deus era muito, ele queria ver o amor crescer, pelas coisas, pelos animais; ele

> queria que o homem reproduzisse e cuidasse de suas belas criações. Então ele fez a mulher, a partir da costela do homem, e estes povoaram o mundo. O criador continuou com sua obra, povoando todos os lugares do mundo, naquela época vivíamos todos em apenas um território. Sendo assim, ele solicitou que o homem se levantasse com o sol, cuidasse das plantas e dos animais, provesse o sustento, enquanto a mulher cuidaria do lar. Mas, nem todos cumpriam a lei de Deus, alguns eram preguiçosos, e era preciso separar o joio do trigo. Para este processo, o Criador pediu que todos os homens e mulheres da Terra se levantassem com o sol e se banhassem nas águas de uma tempestade que ele enviaria. Parte das pessoas passou por estas águas, enquanto outra parte escolheu ficar dormindo.Estes são os preguiçosos. O que eles não imaginavam, era que a água branca limpou aqueles que não tinham preguiça, e eles passaram a ser puros e brancos, os preguiçosos permaneceram negros. E os negros de hoje são os descendentes daqueles que não foram para as águas brancas pois são preguiçosos.

Sim, essa era a história que eu ouvia da minha própria família para justificar minha preguiça ao não levantar às cinco horas da manhã. As “belas” palavras falando da sensibilidade de um Deus que presenteou os que não tinham preguiça com a cor branca, e que, por ser negro, necessariamente eu era preguiçoso.

Minhas companheiras de processo ficaram horrorizadas com esse relato. Elas também compartilharam percepções e memórias que permeavam esse mesmo horror, que utiliza na religião ou em palavras que trazem em si, um teor implícito para o racismo. Em nossa conversa surgiram termos como “cor de caixa”, “café com leite”, “não é branco, mas também não é preto”, “não é claro o bastante”, “não é escuro o suficiente”. Após mapearmos essas vivências, percebemos que a história que contei era uma das mais impactantes e, portanto, seria utilizada como uma das bases para a criação da cena.

O texto até ali ficou dividido da seguinte forma: uma introdução que mantinha a estrutura do conto original, o relato que seria encaixado como “a gota d’agua” para o cuidador tramar a morte do idoso, em seguida a “tormenta”, a ocultação do cadáver e, por fim, a polícia o capturando.

Estruturamos a cena de forma diferente das outras. Antes, nossas experimentações partiam das imagens, ações, situações, objetos e outros elementos que pudéssemos encontrar no texto e que apontavam possíveis jogos para testarmos,

e então verificávamos se estes possibilitavam uma gama de imagens e ações que permeavam o nosso entendimento da cena, ou, metáforas para a situação.

A composição do roteiro de ações

Nesse caso, focamos no jogo de cena, a primeira etapa foi identificar as ações presentes no texto. Não necessariamente ações explícitas, pois se temos um Cuidador e um Senhor Idoso, é possível imaginar ações que são básicas desse tipo de relação, como dar banho, preparar os alimentos, garantir que a alimentação seja feita de forma adequada, manter a rotina de acordar, dormir, se exercitar, etc.

Percebemos neste levantamento, que ações como o "comer", envolvem as duas pessoas simultaneamente, colocando-as em posição de cumplicidade. Essa foi a primeira ação que me interessou, pois, antes de ficar estafada, a Cuidadora está alimentando a Idosa, o que a coloca em uma posição superior, e na qual, facilmente, pode eliminar aquela que depende dela para tudo. Portanto, a primeira ação central da cena seria alimentá-la.

Em nosso ensaio, solicitei que as duas atrizes se colocassem na situação do texto, e a partir daquele momento utilizassem sua imaginação para "ser" o personagem. Utilizamos apenas uma cadeira para o ensaio, onde, partindo dessa circunstância, as atrizes iriam improvisar o texto. Foi então que identificamos a ação de "comer". Experimentamos essa ação sem objetos, na qual a Cuidadora reagia a cada observação e frase com uma nova forma de colocar a comida na boca da Idosa, que reagiria da forma que achasse adequada. Ao mesmo tempo, a própria comida na boca da senhora, condicionaria a forma como ela diria o texto.

Experimentamos de forma livre, sem nos preocuparmos com o texto original (como nas cenas anteriores). Nossa dramaturgia surgia aos poucos. Inicialmente incluímos pequenas ações de cuidado (como limpar o espaço), enquanto a Idosa improvisava seu texto, que consistia em pequenas observações. Depois, entrando no relato e passando o foco para a alimentação, permitindo que a ação fosse explorada de acordo com a sensibilidade de cada atriz, as quais reagiam e propunham no decorrer da história.

À medida que fomos nos encontrando, incluímos uma bandeja e um prato em que colocávamos o alimento. Durante nossas explorações, percebemos que o

alimento que afetava a dicção sem afetar a compreensão das falas da atriz, era uma banana amassada. Portanto, utilizamos esse recurso para, em alguns momentos, dar clareza às falas e, em outros, para silenciar a idosa, que tinha sua boca preenchida por colheradas ininterruptas e repletas de ódio.



(As atrizes Raabe Rocha e Carol Coutinho no momento em que a Cuidadora alimenta a Idosa)

Podemos perceber que aqui, o jogo se estabelece de forma diferente das cenas anteriores, mas com funções similares. Antes focamos em explorar o jogo como ação, conjunto de regras, delimitador do espaço e do tempo; agora, buscávamos explorar o jogo como situação, o que também acontece nas experimentações anteriores, porém, naquelas etapas do trabalho, a circunstância preenchia a estrutura do jogo, que ampliava suas possibilidades de leitura e ainda reforçava a história apresentada do conto que nos inspirou. Dessa vez, utilizamos a situação como disparador; a relação “cuidador e idoso”, as ações que podem fazer parte dessa relação, o espaço de convívio. Resumindo, antes preenchíamos a estrutura do jogo com elementos que colaboravam para delinear a história do conto, dessa vez, pegamos os elementos do conto, identificamos as circunstâncias e jogamos com elas em uma improvisação antes de selecionar uma estrutura de jogo pronta, que serviria para ressignificar, exemplificar ou como metáfora para os acontecimentos do texto.

Na primeira parte, utilizamos essas circunstâncias para nortear a improvisação, mas quando demos início à estruturação da parte que denominamos “tormenta”, criei um jogo específico para a cena.

No texto, durante sete dias, o Cuidador explora formas de aterrorizar o Idoso, antes de matá-lo na oitava noite. Antes de falar sobre o jogo, proponho algumas classificações para entendermos como este foi criado.

Classificação dos jogos

Roger Caillois, um sociólogo francês, em seu livro “Os jogos e os homens” (1967, p.31 - 42), classifica os jogos e games em quatro categorias: *Agon* ou “competição”, na qual são colocados aqueles jogos que têm seu resultado determinado pela habilidade e/ou resistência dos jogadores (como a corrida); *Alea* ou “chance”, jogos em que o destino ou a sorte determinam o vencedor (como o pôquer); *Mimicry* ou “simulação”, jogos que possibilitam o mundo do faz de conta, onde a imaginação ou ilusão são mais fortes (como o faz de conta de crianças); e por fim, *Ilinx* ou “vertigem”, na qual se inclui jogos que induzem uma experiência ou um estado próximo do desnortear (como uma montanha-russa).



Por mais que pareça possível, não é fácil utilizar essa categorização como algo preciso. Ela pode nos ajudar a entender parte do processo de escolha dos jogos que foram utilizados como disparadores e estruturadores para as cenas em *EDGAR*, ao mesmo tempo em que também contribui para entendermos como criar nossos próprios jogos.Porém, é importante salientar que um jogo pode ser composto por mais de uma dessas categorias. Se pegarmos como exemplo o jogo do “Espelho”, que foi utilizado tanto na cena “Ligéia” quanto em “Gato preto”, podemos perceber que está fortemente vinculado à categoria *Agon*, pois a variedade de movimentos também é determinada pela habilidade dos jogadores. Em contrapartida, não há o princípio da competição, pois o jogo está vinculado ao “fazer teatral”, pelo qual buscamos construir uma analogia para a história que contávamos. Portanto, ambas as habilidades corporais são levadas em consideração, e o limite das possíveis imagens está na exploração desses dois corpos, o que aponta para outro elemento importante: a imaginação. Se esse jogo nos serve para representarmos a história, os corpos se movimentam de acordo com a imaginação daquele que é o controlador, portanto podemos concluir que também há elementos de *Mimicry,* ou seja, ele também é uma

simulação, o que está fortemente conectado à prática teatral, pois tudo o que acontece no palco está em um espaço e tempo circunscritos fora da esfera da realidade. Logo, um jogo pode ser composto por mais de uma categoria.

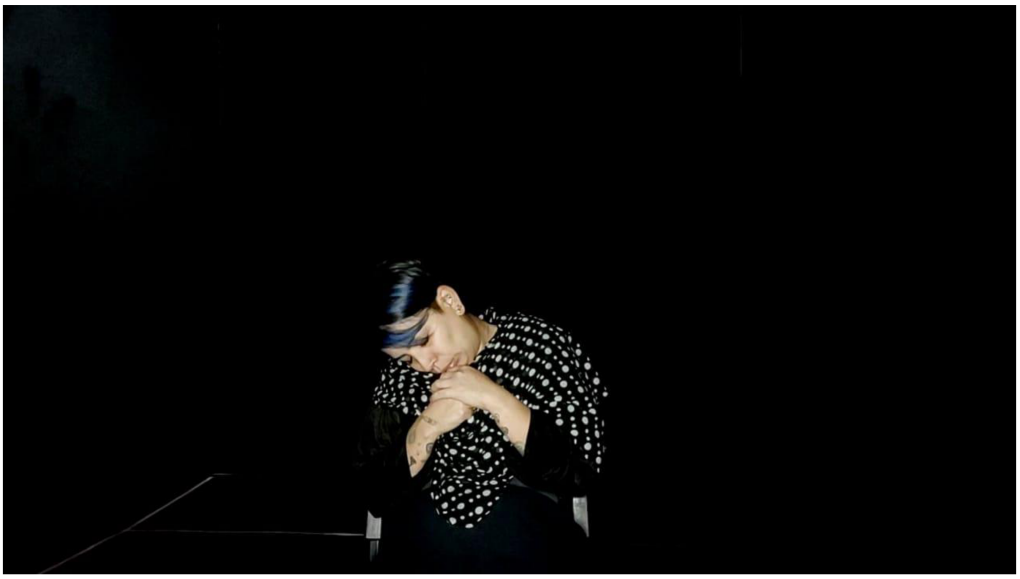
Aproprio-me dessa categorização para delimitar quais os tipos de jogo que foram utilizados até então. Se as regras dos jogos que utilizamos não estão vinculadas à sorte ou ao destino, percebemos que não há o uso de jogos classificados como *Alea* – embora seja possível considerar que a vida é regida por imprevistos e que o tempo todo somos obrigados a lidar com eles. Durante o processo todo não utilizamos nenhum dispositivo ou situação que levasse os nossos corpos a um outro estado, o que nos faz perceber que também não utilizamos jogos categorizados como *Ilinx.* Os jogos empregados nesse trabalho estão em uma (ou em ambas) das categorias: *Agon* e *Mimicry.* É evidente que meu fazer teatral sempre esteve atrelado às minhas experiências, as quais me servem como bagagem para as práticas como ator ou escolhas como diretor. Gosto do trabalho prático, de testar possibilidades corporais, e por mais que o princípio do *Agon* também seja vinculado à competição, vejo possibilidades de aprimorar a prática teatral por meio de jogos que tenham suas regras adaptadas para apresar a desenvoltura dos jogadores, retirando o foco do "ganhar" pois para mim, na prática teatral todos ganham.



Quando neste trabalho apresento minhas memórias, é porque acredito que estão diretamente vinculadas a estas escolhas. No caratê, sempre prezava por um virtuosismo técnico, bem como no sapateado (que me levou a participar muitas competições), e entendo como esses ofícios influenciaram meu comportamento tanto como jogador quanto como diretor. Quando cito o trabalho, "No país das maravilhas" nesta dissertação e revelo que o jogo ampliou meu entendimento sobre teatro, é principalmente porque, em diversos momentos do processo, quando jogava, me colocava como competidor e não como jogador. Mesmo assim, percebo que o próprio hábito e a própria prática do jogo me possibilitaram a entender que a cena – o teatro - requer que joguemos com o outro. Vejo que a "competição saudável" pode auxiliar um coletivo a desenvolver qualidades específicas e aproximá-lo também do fator "diversão", que acredito ser de extrema importância quando conduzido de forma adequada, saudável e colaborativa.

Criando a "tormenta"

A primeira imagem que eu tinha em mente para compor essa parte da cena era a Idosa no centro do palco, sob um foco a pino com pouca luminosidade, o que representaria a fresta de luz que a Cuidadora utilizava para observar o repouso da senhora. Aos poucos a intensidade aumentaria, pois de acordo com o conto de Poe, com o correr dos dias a Cuidadora passa a utilizar uma lanterna e, portanto, haveria um aumento no de 5% para 20% (mantendo a penumbra).



(A atriz Carol Coutinho no início da “Tormenta” em “Coração Delator”)

A “tormenta” aconteceria da seguinte forma: a Cuidadora terminaria de alimentar a Idosa e daria um pouco de vinho para ela, que ouve um desabafo da Cuidadora e, então, é colocada para dormir (momento representado por um blackout). Nesse momento, todos os atores presentes nas cenas anteriores retornam e jogam juntos; a tormenta, ao invés de sete dias, seria representada por trinta noites e, sendo assim, cada noite seria simbolizada por uma ação com som. Os atores poderiam se deslocar propondo sons, movimentos no palco, na plateia e em todo o espaço; ações que representassem o entendimento dos atores sobre o que seria uma tormenta. Formas diferentes de caminhar, arrastar, gritar, grunhir, simular animais noturnos, trovões, urros, pessoas correndo, pessoas em desespero: o nosso limite era a nossa imaginação. Entretanto, era necessário que estivéssemos todos muito atentos, pois nossa iluminadora, Marina Vilela, retornaria o foco a 100% e iluminaria toda a planta baixa quando identificasse que as trinta intervenções já haviam ocorrido.



(A atriz Carol Coutinho durante a tormenta de “Coração Delator”)

Quando esse jogo estivesse finalizado, era importante que os artistas não envolvidos diretamente na história de “Coração Delator”, estivessem fora da vista do público, enquanto a atriz que interpretava a Idosa se mostraria desesperada e começaria a chamar sua cuidadora. No conto, o Senhor Idoso morre esmagado por um móvel, mas essa ação foi modificada para a Cuidadora chutando a idosa da cadeira, que cairia diante do público e (na nossa intenção) teria sua garganta cortada.

O borrado com sangue

Como estávamos nos aproximando do fim do trabalho, gostaríamos de incluir o elemento “sangue” na cena, pois acreditávamos que seria muito impactante para o público presenciar o cortar de uma garganta. Concluo isso baseando-me nas experiências que tive dentro do Curso de Teatro: cheguei em Uberlândia no ano de 2011 e nunca a assisti um espetáculo que propusesse isso em cena - até 2020. Portanto, se nós que gostamos desse tipo de recurso, não o havíamos presenciado em cena até então, acreditávamos (minimamente) que essa experiência era escassa ou inexistente em nosso meio.

Quando em “Ligéia” propusemos o cortar dos pulsos para o Homem, e não conseguimos (pois falhamos ao criar esta artificialidade em cena de modo crível), optamos por um caminho mais lúdico e que fosse preenchido pelo público, com sua própria imaginação. Entretanto, essa frustração motivou a criação de um plano

alternativo e tão interessante quanto. Primeiramente, tentaríamos (novamente) desenvolver um dispositivo que pudesse reter uma quantidade significativa de sangue e que ajudasse a dar ênfase na ação. Esse acessório precisava ser denso para que, ao cortar a área em que deixaríamos o dispositivo, não houvesse a possibilidade de realmente cortar a garganta da atriz, já que utilizaríamos uma faca real.

Nosso plano B era simples, porém assertivo e impactante. A atriz que interpretava a Senhora Idosa, logo antes de ser arremessada no chão, deveria colocar em sua boca uma pequena bolsa de sangue, que ela morderia ao mesmo tempo em que estaria se arrastando lentamente em direção ao público. Enquanto isso, a outra atriz caminharia atrás da idosa e daria uma facada em suas costas, que prontamente reagiria vomitando sangue.

Começamos a elaborar o dispositivo sem encontrar nada que pudéssemos nos basear.Não encontramos, naquele momento, um recurso que funcionasse para o teatro, e aqueles que eram utilizados no cinema também utilizavam o ângulo da câmera para criar efetivamente os efeitos. É possível que apenas não tínhamos conhecimento de tal material e, até o momento, ainda desconhecemos. Portanto, estávamos buscando algo que víamos em filmes de terror e de Quentin Tarantino, mas que precisava de adaptações para funcionar no palco.



(Base de fita para impedir um corte real)

Iniciamos com a aplicação de um esparadrapo na região em que colocaríamos o mecanismo, para que servisse de base para a aplicação do material. Logo percebemos que mesmo uma longa faixa de fita dificultaria parte da mobilidade da atriz, o que seria um problema, pois ela também interpretava Rowena na cena “Ligéia”.

Alternamos para tiras do mesmo material, o que não reduziria a movimentação da atriz, mas percebíamos também, que logo começaria a formar uma elevação no pescoço da atriz. Quando passamos a experimentar materiais para reter o sangue, optamos por colocar o líquido dentro de um saco plástico para refresco, destes que usamos para fazer “laranjinhas” (geladinho ou “chupchup”), pois o material é frágil e seria facilmente rompido com uma faca.



(Bolsa de sangue feita com saco plástico)

Logo no primeiro experimento percebemos que, para chegar ao efeito que almejávamos, a quantidade de líquido inserida no saco plástico gerava um volume indesejado, que precisaria ser ocultado por meio de um longo processo de maquiagem e, além disso, impossibilitaria os movimentos da cabeça da atriz logo na primeira cena. Por tudo isso, “desencanamos”.



(Dispositivo para corte com reservatório de sangue)

Esse dispositivo precisava colaborar para o efeito que buscávamos na cena, mas esta partia do jogo, e este não poderia ser limitado pelos acessórios que iríamos incluir, então optamos por experimentar o plano B.

Utilizamos o mesmo saco plástico para criar uma pequena bolsa de sangue falso, o qual a atriz deveria colocar na boca; era importante que a Cuidadora trouxesse o foco da cena para a faca e para si mesma, portanto nesse momento, ela estava livre para improvisar o texto de acordo com suas emoções.O importante era que ela puxasse o cabelo da outra com agressividade e levantasse a faca de forma ameaçadora. Logo antes de ser levada em direção às costas da atriz, a faca era girada ao contrário, para que somente seu cabo batesse nas costas da Senhora Idosa. Experimentamos uma única vez, na véspera de nossa estreia, e tivemos a certeza que fizemos a opção correta para esse momento, pois era simples e assertivo.



(A Cuidadora se preparando para atacar a Senhora Idosa)



(O momento em que a Idosa recebe a facada da Cuidadora em “E D G A R”)



(Idosa após receber a facada)

Experimentar esse tipo de criação foi mágico. Compreendermos como poderíamos encontrar dispositivos que colaborassem com elementos que já desenvolvíamos em nosso trabalho, como o jogo, a luz, a planta baixa, etc., tudo colaborava para uma ilusão que ajudava a compreender por onde caminhávamos esteticamente e visualmente, e percebíamos que a descoberta de tais elementos era o nosso caminho, o nosso jeito próprio de experimentar e fazer teatro. Utilizar as nossas frustrações para criar novas possibilidades e potencializar as cenas seguintes, nos mostrava também como os experimentos anteriores reverberavam, e essas composições é que direcionavam o processo criativo, as experimentações, as possibilidades, cada jogo que funcionava ou não. Cada acessório que tentávamos incluir, mesmo quando não era adequado para a cena, fazia com que buscássemos novas formas de compor, novos caminhos e, naquele momento, podíamos compreender melhor o que buscávamos com o trabalho do grupo e com o que viria a ser a peça “E D G A R”.

Pausa para o café

Era recorrente que nos tomássemos café juntos após os ensaios, onde refletíamos sobre a vida e sobre nossas experiências. Volto a compartilhar esse momento que, dessa vez, aconteceu com a presença da atriz Carol Coutinho eno qual discutíamos outras questões por outras óticas.

Ambas as atrizes relatavam experiências individuais em que tiveram problemas com a ansiedade. Essas conversas informais permitiam que compreendêssemos o que cada um de nós sentia quando estávamos em momentos distintos de nosso cotidiano, pois dentro do coletivo, só tínhamos momentos de extremo prazer e cumplicidade. Estávamos trabalhando juntos, mas nos amávamos e queríamos cuidar um do outro.Portanto, além de criar, queria que o processo desse vazão às nossas angústias e sombras, e nos transformasse através da arte que nos unia.

Perguntei se era do interesse delas que essas vivências fossem (de alguma forma) para a cena, pois logo após o assassinato da Idosa, a Cuidadora iria ocultar o cadáver e, após certo tempo, a polícia iria procurar pela Senhora que, em desespero, se entregaria. Ambas apresentaram interesse em utilizar um “ataque de pânico” para simbolizar esse momento. Achei justo e sincero, portanto optamos por experimentar.

O ataque

Quando a Cuidadora finaliza a facada, optamos por incluir uma luz vermelha durante o momento de ocultação do cadáver. Basicamente, o corpo da Idosa é arrastado para um canto e permanece lá até o fim da cena. Após esse momento, a atriz que interpreta a Cuidadora, começa a limpar o espaço, onde calmamente coloca uma música e bebe um vinho.



(Cuidadora ouvindo música e bebendo vinho após ocultar o cadáver)

Optamos por retomar as ações para que a última parte da cena não fosse destoante do início; ela tinha a mesma seleção de pequenas ações e uma ação central que a ajudava a nortear sua movimentação e o desenrolar da cena. Começamos com ela arrastando o corpo para fora da cena, em seguida colocando uma música, despejando o vinho na taça, limpando o espaço e, depois, ela apreciando a sensação de ter conseguido se desfazer do corpo e dos vestígios do crime.



Para o final da cena, imaginei utilizar o mesmo recurso presente no texto. Quando a Cuidadora começasse a relaxar após o crime, começaria a ouvir um coração batendo.No início o volume deveria ser baixo e, em seguida, ir aumentando. Como optamos por, nessa etapa, a atriz escolher uma música para incluir na cena no momento da limpeza do espaço, pensamos em uma troca: durante a música, ao fundo, um som de batidas de coração iria se sobrepor à música até que somente ele fosse audível.

Nessa proposta escolhemos que a situação serviria de disparador novamente, portanto a atriz improvisou em nosso primeiro encontro, e surgiu algo muito interessante. Ela desligou o som e as batidas do coração cessaram, então ela propôs que, quando ligasse novamente o rádio (objeto que escolhemos para sinalizar o início da música), a canção retornaria normalmente e o processo de sobreposição aconteceria de novo.

Como não tive contato com crise de pânico, antes de procurar qualquer material que pudesse estimular nossa criação, achei que a atriz deveria experimentar da forma que ela achasse mais adequado, para que a proposta surgisse de suas experiências. Em nossa primeira experimentação, fiquei angustiado e as emoções dela chegaram até mim, que via a cena de fora. A ansiedade, o desespero, eram horríveis de se ver, então pude saber que era sincero. Portanto, mantivemos o que experimentamos no primeiro encontro. Caillois pontua, em sua categorização, que *Mimicry*/simulação “é invenção incessante. A regra do jogo é uma só: para o actor consiste em fascinar o espectador, evitando que um erro conduza à recusa da ilusão;” (CAILLOIS,1990, p.43). Nesse caso, utilizo as experiências das atrizes com tal vivência perturbadora, para fundamentar as ações em uma busca por amplificar a ilusão criada, trazendo o entendimento real do que é um ataque de pânico para a situação ficcional que propúnhamos na cena.

Quando optei por criar uma estrutura livre, não imaginava que isso seria absurdamente prático para o trabalho. Considero essa, a cena mais divertida de fazer e de assistir, e ela foi estruturada em apenas um encontro. Com mais dois, apenas, conseguimos finalizá-la para que estivesse pronta para ser apresentada.



Então, após o surto da personagem, a polícia chega ao local e ela está visivelmente desestabilizada. Nesse momento jogamos com a planta baixa e eu interpretei o papel do policial que chega ao local. Logo de início, quando entro em cena, é possível ouvir novamente o coração batendo, até que ele aumenta a ponto de não serem audíveis as palavras que saem de minha boca. Então, ela grita desesperadamente e se entrega.

O final, o corvo

Não sabíamos exatamente como seria o fim de “E D G A R”, as cenas que havíamos construído estavam fechadas e, além dos três grandes núcleos, “Ligéia”, “O gato preto” e “Coração Delator”, tínhamos uma pequena cena inicial, na qual construíamos a planta baixa e colocávamos os objetos que escolhemos ao longo do processo de criação. Entretanto, a ideia inicial era um pouco mais ambiciosa.

Quando escolhi o nome “E D G A R”, era principalmente para evidenciar a raiz antológica que nos motivava. Não contávamos sobre a vida de Edgar Allan Poe, mas contaríamos algumas de suas histórias, contos e poemas. A primeira ideia era que tivéssemos aproximadamente sete contos, que seriam sorteados de alguma forma antes ou no início do espetáculo, e a cada apresentação, três delas seriam contadas. Sendo assim, o acaso ou o destino também entrariam no jogo. Acreditávamos que essa possibilidade, seria uma forma de fazer o espetáculo se tornar mais rentável, pois para assistir a obra completa seria preciso ver mais de uma vez e ter a sorte de, nas apresentações seguintes, ter as cenas ainda não vistas, sorteadas.

Se conseguíssemos concretizar essa criação, teríamos muitos jogadores para o espetáculo: os atores, a iluminadora, o público, o acaso (ou a sorte), além de explorarmos diferentes formas de jogo e possibilidades de jogá-los, dando opções de escolha para quem assiste e possibilitando leituras diferentes. Assim, chegaríamos a um espetáculo estruturado e com camadas que nem nós mesmos poderíamos perceber, pois as possibilidades que víamos eram infinitas.

Infelizmente para conseguirmos cumprir os prazos propostos, precisávamos focar em amarrar o material que havíamos levantado e, com isso, não nos empenhamos na criação das outras cenas.



Se tínhamos uma pequena cena e três grandes núcleos, precisaríamos encontrar uma forma de unir tudo isso em um final. Sempre soube que o texto que iria compor o fim, era “O Corvo”. Não pela fama, mas pelo significado na vida de Poe.

Esse foi o poema responsável por deixá-lo famoso em vida, mas na mesma época havia outros escritores que diziam que Edgar Allan Poe não tinha domínio do que escrevia, e que foi pura sorte ter conseguido criar um poema de qualidade. No livro “Medo clássico - Edgar Allan Poe, vol. 1”, da editora Darkside (aquele que eu carregava no início desse processo e fez com que ficássemos motivados a trabalhar com Poe), é possível ler uma carta que o próprio Edgar escreveu, relatando o seu caminho de criação. Ele explica cada etapa de seu processo, que ele não só domina, mas também é consciente sobre cada escolha que faz, defendendo ser um mestre em sua arte.

Curiosamente, Edgar Allan Poe através dessa carta, revela a importância de entender um processo próprio, um caminho, uma escolha consciente. Essa era minha busca no início desta pesquisa: a partir do jogo, criar um trabalho que me auxiliasse a compreender os processos por mim percorridos, os caminhos que escolho, para que eu, assim como ele, me torne um mestre na minha arte (literalmente).Continuaremos essa reflexão nas conclusões finais, voltemos ao “corvo”.

Todos esses fatores faziam com que esse texto fosse extremamente importante para mim, portanto gostaria que ele fosse para o trabalho como forma de finalização. Dividi o poema em cinco partes, após o blackout, que ocorre logo após a Cuidadora se entregar, cada personagem morta se levanta e caminha em direção ao centro do palco, enquanto declama sua parte do poema, como um quebra cabeça humano, que parte por parte toma seu lugar e mostra um coletivo, uma unidade, como se fôssemos um grande coro.No fim, todos falam a última frase juntos: “NUNCA MAIS”.

A verdade é que a cena ficou frágil, ela funcionava na minha cabeça, mas os outros companheiros de cena esqueceram seus poemas e, em nossa estreia, acabei falando por todos, declamei parte do poema e finalizamos com um grande: “E o corvo disse: NUNCA MAIS!”.

Conclusão

CONCLUSÃO

Quando iniciei a pesquisa que deu origem a esta dissertação, tinha o intuito de explorar o jogo como disparador e indutor da encenação. Assim, entender melhor a utilização desse recurso durante o processo de criação. O jogo fez parte de minha formação de formas distintas: era utilizado para preparação de cena, dos atores, para aprimorar dinâmicas em grupos, dentre outros objetivos. Nessa busca, optei, também, por explorar uma investigação que partia de um número reduzido de pessoas, para que pudesse aprimorar o olhar que tinha como condutor e, por meio dessa pesquisa, apresentar o processo com registros e compartilhar essas experiências com outros artistas, jogadores e interessados, para tirarem dessa "partilha", uma maneira de conduzir trabalhos dessa natureza e para grupos reduzidos.

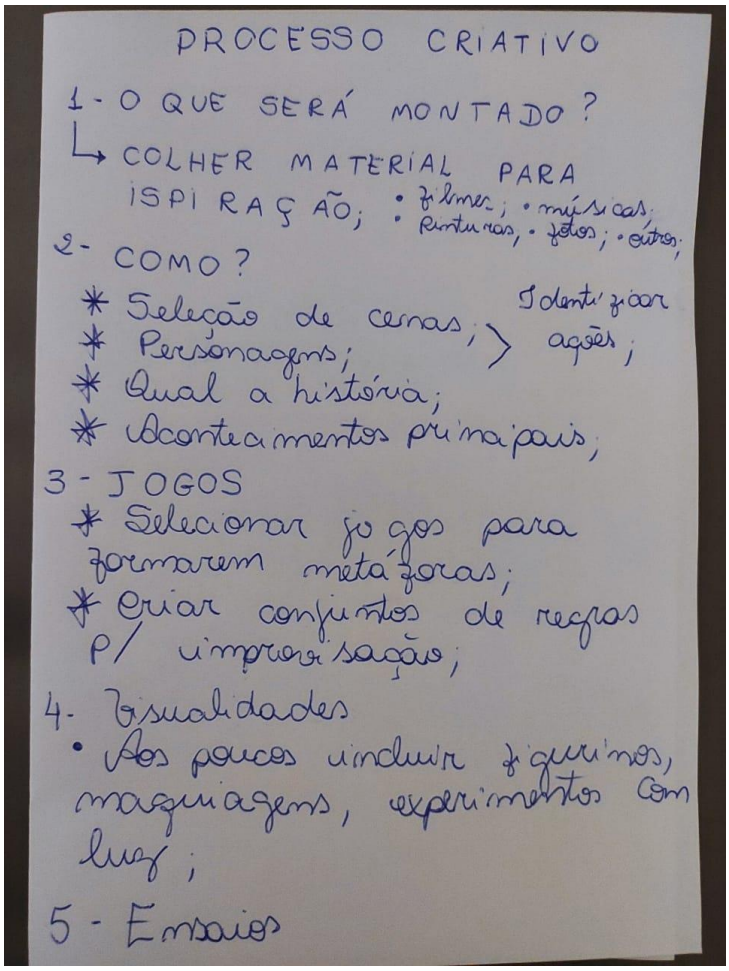
Esta investigação também teve o intuito de, durante o processo de criação, experimentar caminhos que possibilitassem o entendimento da composição de meu percurso durante um processo criativo, entendendo quais escolhas, procedimentos, leituras, experimentações e linguagens fizeram parte de minha formação acadêmica e, também, da anterior à graduação, buscando perceber como formaram uma espécie de "base" para construir um percurso por meio do qual desenvolvo meu trabalho.

Assim, volto o olhar para o meu próprio fazer teatral, pois esse é o meu trabalho. Foi através dos processos que participei de formas distintas e que foram conduzidos por outras pessoas, que pude observar, aprender, vivenciar e ampliar o meu repertório e o entendimento do que li, refleti e vivi durante minha formação. Acredito que, compartilhando esse percurso realizado junto de pessoas tão importantes para mim (um coletivo acolhedor no qual pude explorar de forma segura e com o intuito de construir algo nosso), posso apresentar aos leitores, muito mais que esses objetivos, a prática de grupo. Como somos nós, formados no Curso de Teatro da cidade de Uberlândia, como é o teatro que fazemos, como são nossas vivências, o nosso cotidiano. Como esse conjunto de pequenos detalhes reverbera no nosso trabalho, gerando também material para que pessoas possam compreender o teatro brasileiro contemporâneo feito em grupo, falando sobre nossas singularidades e diferenças de outros grupos – seja da mesma cidade, estado ou país.

Esses eram os objetivos desta pesquisa: por meio da prática, reconhecer as potências do jogo para criação cênica, limitar o número de participantes nesses

experimentos, perceber como esta limitação poderia agir sobre o jogo, quais os processos de adaptações ou ajustes seriam necessários para que fossem adequados às cenas que buscávamos criar. Partindo dessa investigação, tinha também o interesse em compreender quais escolhas eram feitas durante o processo e porquê optava por alguns jogos e não por outros; quais vivências estimulavam consciente ou inconscientemente essas escolhas, e como esses caminhos poderiam se configurar em um modo próprio de trabalho e criação no teatro.

Irei subdividir a reflexão final em dois caminhos distintos, para que possamos compreender: quais desses objetivos foram alcançados na exploração que partiu do jogo e, em seguida, analisarei o caminho identificado como uma espécie de processo pessoal de criação.



(Esquema do processo de criação de “E D G A R”)

Após esse processo criativo, percebo como as questões cotidianas me atravessam e vão de encontro ao meu fazer teatral. Como me inserir no mercado de

trabalho? Como possibilitar mais rendimento financeiro para uma peça teatral? Como induzir o público a querer assistir um trabalho mais de uma vez? Como imergir o público em uma peça, exatamente como acontece com um jogador de videogame? É possível trazer o público pra esse tipo de imersão no teatro?

Essas perguntas me apontaram um novo caminho, que segue a partir deste trabalho. É possível que uma obra tenha múltiplos finais, e que durante a construção do trabalho, bem como acontece em “O gato preto”, sejam criados múltiplos desfechos. Ainda, isso pode ir além, permitindo que o público escolha qual a tomada de decisão dos personagens (em mais de uma cena) e criando um teatro interativo, que consiga envolver o público (como em um jogo de videogame) a ponto de que esta escolha o que os personagens devem fazer e deixando que, caso não gostem das escolhas, possam até (quem sabe) retroceder, voltar no tempo.

Percebo que, bem como o caminho que este trabalho tomou, ampliando a base improvisacional, tenho o interesse de seguir nesse percurso, experimentando a possibilidade de criar trabalhos com múltiplas possibilidades, nas quais o jogo seja expandido a ponto do público mesclar sua experiência ali com a vida real, como se os personagens fossem seus avateres (remetendo ao RPG “Ragnarok”, citado na página 13 desta dissertação).

A pesquisa que possibilitou a criação de “E D G A R”, e depois o compartilhamento dela, na forma desta dissertação, que não é totalmente finalizada, pois se refere ao meu fazer teatral, à minha prática como artista e a como me expresso para o mundo. Respostas surgiram, mas perguntas novas também. Hoje consigo entender a classificação, a utilização do jogo e até mesmo como criar os meus próprios jogos, mas quero sempre aprimorar essas habilidades, dando seguimento à pesquisa para que possa compreender a esfera na qual a obra se expande, o público joga e os atores simulam.

Bibliografia

BOAL, Augusto. **200 Exercícios e jogos para o ator e o não ator**. São Paulo. Civilização Brasileira, 1988.

BROWN, E.; CAIRNS, P. **A grounded investigation of game immersion**. CHI 2004. ACM Press, 1279–1300. https://doi.org/10.1145/985921.986048

BONDIA, Jorge Larossa. **Notas sobre a experiência e o saber da experiência**. Trad. João Vanderlei Geraldi. Espanha. Universidade de Barcelona, 2002. https://doi.org/10.1590/S1413-24782002000100003

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa. Cotovia, 1990.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** São Paulo. Perspectiva, 2000.

LABAN, Rudolf. **Domínio do movimento**. São Paulo. Summus, 1978.

LIGIÉRO, Zeca. **Performance e antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro. MAUAD, 2012.

NUNES, Luiz Arthur. **Do livro para o palco: Formas de interação entre o épico literário e o teatral.** O Percevejo N. 9, ano 8, 2000, 39 a 51.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo. Perspectiva, 2008.

POE, Edgar Allan. **Medo Clássico: Edgar Allan Poe vol. 1**. Rio de Janeiro. Darkside, 2017.

RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, Representar - práticas dramáticas e formação**. São Paulo. COSAC & NAIFY, 2009.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo. Perspectiva, 2008.

STANISLAVSKY, Constantin. **A construção da Personagem.** Rio de Janeiro. Civilização Brasileira, 1993.

_____. **A Preparação do Ator**. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira, 1994.

Bibliografia a ser considerada

ACHATKIN, Vera Cecilia. **O teatro esporte de Keith Johnstone**. São Paulo. USP, 2010.

ALEIXO, Fernando. **Corpo-Voz. Revisitando temas, revisando conceitos**. Jundiaí. Paco Editorial, 2016.

BOGART, Anne. **A preparação do Diretor**. São Paulo. WMT Martins, 2011.

BONFITO, Mateo. **O Ator compositor.** São Paulo. Perspectiva, 2009.

BOYD, Neva L. **Folk games of Denmark and Sweden: For School**, Playground and Social Center. Chicago. Saul Brothers, 1915.

CHEKHOV, Michael. **Para o ator.** São Paulo. Martins Fontes, 1986.

DE PAULA, José Eduardo. **Jogo e Memória.** São Paulo. USP, 2015.

DONNELLAN, Declan. **The actor and the target.** Lodon. Nick Hern Book, 2012.

DUARTE, Nuno de Matos. **Arte e improvisação – Uma questão de identidade.** Disponível em: http://nuno-matos-duarte-textos.blogspot.com.br/2007/03/arte-e-improviso-uma-questao-de.html. Acesso em 22/08/2017.

JHONSTONE, Keith. **Impro: Improvisation and the Theatre**. New York, Routledge. Theatre Art Books, 1979.

Koudela, Ingrid Dormien **JOGOS TEATRAIS**. São Paulo. Perspectiva, 2006.

_____-**TEXTO E JOGO**. São Paulo. Perspectiva, 1997.

OIDA, Yoshi. **Artimanhas do Ator.** São Paulo. Via Lettera, 2012.

_____. **O ator invisível.** São Paulo. Via Lettera, 2010.

_____. **Um ator errante**. São Paulo. Via Lettera, 2012.

SHUSTERMAN, Richard. **Consciência Corporal.** Rio de Janeiro. Realizações, 2012.

SPOLIN, Viola. **Jogos Teatrais na Sala de Aula.** São Paulo. Perspectiva, 2008.

_____. [1975] **Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin.** São Paulo. Perspectiva, 2001.

_____. [1985] **Jogos teatrais no livro do diretor.** São Paulo. Perspectiva, 1999.

STANISLAVSKY, Constantin. **A Criação de um papel**. Rio de Janeiro. Civilização Brasileira, 2004.

VIEIRA, Karine Remaldes. **Os jogos teatrais de Viola Spolin: Uma pedagogia da experiência**. Goiás. UFG, 2015. https://doi.org/10.7867/2236-6644.2016v21n1p53-64

Outras referências

ABIRACHED, Milton. **Linha direta.** Brasil. Rede Globo, 1990.

BURTON, Tim. **Sweeney Todd: The Demon Barber of Fleet Street.** Reino Unido. Warner Brothers, 2007.

DELANO, Jamie. **Hellblzer**. USA. Vertigo, 1988.

FAWCETT, John. **Ginger Snaps**. Canadá. Telefilm Canadá, 2000.

GAIMAN, Neil. **Sandman.** USA. Vertigo, 1989.

MURPHY, Ryan. **American Horror Story: Roanoke.** USA. FX, 2016.

OSUNSANMI, Olatunde. **The Fourth Kind.** Reino Unido. Universal Pictures, 2010.

Regra.In.:Dicio, **Dicionário Online** de Português. Porto: 7Graus,2021, Acesso em: https://www.dicio.com.br/regra/#:~:text=substantivo%20feminino%20Princ%C3%ADpio%20que%20serve,seguia%20as%20regras%20da%20Constitui%C3%A7%C3%A3o.

TRIER, Lars Von. **Dogville**. Dinamarca. Filmek AB, 2003.

YAMAKAWA, Keisuke. **Resident Evil 7: Biohazad.** Japão, Capcom, 2017. Jogo eletronico.

Apêndices

Currículo dos artistas que participaram deste trabalho:

- Call Oliver – Nasceu em Abadia dos Dourados, interior de Minas Gerais. Começou a jogar em sua infância, brincando na rua com outras crianças.Participou de espetáculos escolares, praticou caratê e integrou a Banda Municipal da cidade. Em 2011, iniciou sua graduação em Teatro pela Universidade Federal de Uberlândia, onde participou dos espetáculos “De: alguém de algum lugar distante (infanto-juvenil), “Os três reis magos” (*Commedia Del’art*), “O canto das ciganas” (Teatro de rua), “Festa do fim do mundo” (Musicado), “A rainha da noite (Musicado), “No país das Maravilhas” (infanto-juvenil) e “E D G A R” (terror). Foi fundador do grupo HEX - Produções em suas duas configurações e transita entre direção e atuação;

- Lucas Nasciutti – Nascido na cidade de Araguari – MG, estudou no conservatório de música onde iniciou seus estudos artísticos. Se mudou para Uberlândia em 2010, para cursar Teatro na Universidade Federal de Uberlândia. Participou de diversos espetáculos e obteve Licenciatura e Bacharelado em Teatro.

- Raabe Rocha – Nascida em Uberlândia - MG, teve seus primeiros contatos com o universo teatral na infância, na solidão de suas brincadeiras, com poucos amigos, adorava brincar de teatro de bonecos. Teve pequenas experiências teatrais no Conservatório de Música Cora Pavan Capparelli, onde fez pequenos trabalhos com óperas. Aos 15 anos participou do COMUFU, onde teve seus primeiros contatos com a estrutura dos jogos teatrais sistematizados. Entre 2014 e 2018 cursou Bacharelado em Teatro pela UFU, onde o jogo teatral compôs grande parte desta formação. O jogo esteve presente para a criação de cenas, narrativas e performances. Participou de obras como “Amantes Mofados”, “A noite pouco antes da floresta”, “No país das Maravilhas” e “E D G A R”. Em entrevista sobre seu percurso como jogadora, atriz e codiretora, a mesma complementa: “Na última montagem que participei (“Edgar”, 2019)

tivemos o jogo como fator e propulsor assumidos, o que me mostrou que o jogo teatral, da forma que trabalhamos, além de ser um “facilitador” e otimizador, é um confessionário da aura e energia criativa do ator em criação e em cena, pois baseando-se no jogo em si como único recheio de um esqueleto da trama teatral, ele revela a capacidade do ator em se desdobrar e exercer o real ofício do ator, que é trazer algo visceral em todas as suas nuances, principalmente nas mais discretas, perante os olhos do público, não como algo novo, mas como algo orgânico e palpável pelo indivíduo que se dispõe sentado em frente a ti, e à obra artística que lhe é oferecida.”

- Carol Coutinho – Professora, diretora e atriz, Ana Carolina Coutinho se formou em Licenciatura em Teatro na Universidade Federal de Uberlândia, participou do espetáculo “As bruxas de Salém” como atriz, dirigiu “De: Alguém, de algum lugar distante” e se dedicou a dar aulas. Retornou em 2018 com o grupo HEX, onde atuou em “No país das Maravilhas” e “E D G A R”.

- Marina Frappa – Nascida em Uberlândia, iniciou suas brincadeiras e práticas a dois com sua irmã e, em seguida, começou a brincar de representar com as amigas de seu condomínio, além de desfrutar de suas bonecas para suas primeiras experimentações de contação de estórias com bonecos. Aos onze anos iniciou sua formação em um curso de teatro no estado do Espírito Santo, que se configurou como grupo de Teatro e partiram para apresentações. Experimentou linguagens como o *Clown*, o teatro de improviso, além de performances musicadas. Iniciou a formação em Administração na UFU, onde teve contatos com o Teatro no ambiente empresarial, em seguida foi convidada para participar de uma web série e uma agência de modelo, que forneceu preparação teatral. Os contatos com o universo teatral foram tão fortes, que a fez abandonar tudo para ingressar no curso de Teatro da mesma universidade, profissionalmente seu primeiro trabalho foi “E D G A R”;

TEXTO DO ESPETÁCULO EDGAR NA INTEGRA

E D G A R

Prólogo

(Com uma fita os atores criam a planta baixa do espetáculo, cada ator delineia apenas uma linha reta, enquanto desenha dá o texto)

Em certo dia, à hora, à hora
Da meia-noite que apavora,
Eu, caindo de sono e exausto de fadiga,
Ao pé de muita lauda antiga,
De uma velha doutrina, agora morta,
la pensando, quando ouvi à porta
Do meu quarto um soar devagarinho,
E disse estas palavras tais:
"É alguém que me bate à porta de mansinho;
Há de ser isso e nada mais."

Ah! bem me lembro! bem me lembro!
Era no glacial dezembro;
Cada brasa do lar sobre o chão refletia
A sua última agonia.
Eu, ansioso pelo sol, buscava
Sacar daqueles livros que estudava
Repouso (em vão!) à dor esmagadora
Destas saudades imortais
Pela que ora nos céus anjos chamam Lenora.
E que ninguém chamará mais.

E o rumor triste, vago, brando
Das cortinas ia acordando
Dentro em meu coração um rumor não sabido,
Nunca por ele padecido.
Enfim, por aplacá-lo aqui no peito,
Levantei-me de pronto, e: "Com efeito,
(Disse) é visita amiga e retardada
Que bate a estas horas tais.
É visita que pede à minha porta entrada:
Há de ser isso e nada mais."

Minh'alma então sentiu-se forte;
Não mais vacilo e desta sorte
Falo: "Imploro de vós, — ou senhor ou senhora,
Me desculpeis tanta demora.
Mas como eu, precisando de descanso,
Já cochilava, e tão de manso e manso
Batestes, não fui logo, prestemente,
Certificar-me que aí estais."
Disse; a porta escancaro, acho a noite somente,

Somente a noite, e nada mais.

Cena 1 - Ligéia

Homem – O homem não se entrega aos anjos, nem a morte por completo, exceto através da fraqueza de sua débil vontade. Não consigo, por minha alma, recordar-me como, quando ou onde exatamente encontrei Lady Ligéia pela primeira vez. Longos anos se passaram desde então, e minha memória enfraqueceu-se com tanto sofrimento.

Ou, talvez eu não consiga no momento trazer esses detalhes a tona, porque na verdade, a personalidade de minha amada, sua erudição, sua singular e rara beleza plácida, sua eloquência comovente trilhara caminhos até meu coração em passos tão firmes e furtivos que tampouco tomei conhecimento deles.

Ligéia! Ligéia! Me vejo absorta em tua natureza acima de tudo, para amortecer as impressões do mundo exterior para gritar: Ligéia!

Para remontar em minha imaginação a imagem daquela que já não existe mais. A mas há um assunto que não me falha a memória Ligéia em si, sua aparência, sua personalidade. Ligéia. Alta. Levemente esguia. Macia ao fim da vida. Ligéia aparecia e desaparecia como uma sombra. Seu rosto? Ah Ligéia. O fulgor de um sonho de ópio. “Não existe beleza suprema” disse Francis Bacon. “Não existe beleza suprema sem uma certa estranheza nas proporções.”

Ligéia não se enquadrava nos padrões sociais de beleza. Seu encanto era de fato peculiar. A pele rivalizava com o marfim mais puro, os cachos negros naturais. Eu fitava os contornos delicados do nariz, fitava seus doces lábios, a graça das covinhas, a expressão de sua cor. Eu examinava a formação do queixo, então eu contemplava os olhos de Ligéia...

(Ligéia se levanta e olha para seu amado)

Olhos de cigana oblíqua e dissimulada. Eu não sabia o que era obliqua, mas dissimulada eu sabia. A cor e a doçura eram minhas conhecidas. A demora da contemplação creio que lhe deu outra ideia do meu intento; imaginou que era um pretexto para mirá-los mais de perto, com os meus olhos longos, constantes, enfiados neles, e a isto atribuo que entrassem a ficar crescidos, crescidos e sombrios, com tal expressão...

(Ligéia e seu amado dançam, no fim da dança Ligéia cai morta)

(Música In teplum Dei)

Homem - Quantas e quantas horas refleti sobre ela! Quanto tempo esforcei-me por sondá-la, durante uma noite inteira! O que eram aqueles profundos olhos negros? Que era aquilo? Reconheci-a, algumas vezes no aspecto duma vinha rapidamente crescida, na contemplação do voo duma borboleta, duma crisálida, duma corrente de água precipitosa. Senti-a no oceano, na queda dum meteoro. Senti-a nos olhares de pessoas extraordinariamente velhas. "E ali dentro está a vontade que não morre.

Quem conhece os mistérios da vontade, bem como seu vigor? Porque Deus é apenas uma grande vontade, penetrando todas as coisas pela qualidade de sua aplicação. O homem não se submete aos anjos nem se rende inteiramente à morte, a não ser pela fraqueza de débil vontade." E se apagam as luzes!

(Ligéia dança com um tecido negro esvoaçante)

Violenta, a cortina, funérea mortalha, sobre os trêmulos corpos se espalha, ao cair, com um rugir de tormenta. Mas os anjos, que espantos consomem, já sem véus, a chorar, vêm depor que esse drama, tão tétrico, é "0 Homem" e que o herói da tragédia de horror é o Verme Vencedor. - O homem não se submete aos anjos, nem se rende inteiramente a morte, a não ser pela fraqueza de sua débil vontade. E então, como se a emoção a exaurisse, ela deixou os alvos caírem e regressou solenemente a seu leito de morte. E enquanto exalava os últimos suspiros, veio de envolta com eles um baixo murmúrio de seus lábios: "O homem não se submete aos anjos nem se rende inteiramente à morte, a não ser pela fraqueza de sua débil vontade." Morreu.

(Homem grita em silêncio - Lady Rowena se aproxima e começa a controlar o corpo do homem)

Como sucessora da Ligéia, Lady Rowena.

(Rowena dança com o homem)

Passamos as horas do primeiro mês de casamento dentro do quarto, a noite eu chamava Ligéia. No segundo mês de casamento Rowena ficou doente, passava horas deitada, sonolenta, ouvia coisas, sentia coisas que eu não podia sentir, por fim melhorou... então esta doença ia e vinha com frequência...

(Ligéia entra em cena e controla Rowena, como uma marionete puxada por fios)

Rowena - (Delira) - Tem outra mulher aqui, eu sinto, eu vejo, ela fala comigo...

Homem – O médico havia recomendado vinho, em seus casos extremos de delírio, entretanto ao me aproximar de Rowena, percebi que duas gotas de um liquido incolor cairam na taça, parei por um minuto.

(Ligéia coloca uma taça de vinho da boca de Rowena e a mesma bebe)

(Rowena e Ligéia dançam juntas, Ligéia controla Rowena)

Homem – A noite caiu e então Rowena piorou, eu fiquei distante observando o desfalecer da minha segunda mulher que parecia convulsionar, fiquei com medo de perde-la também, não sabia o que podia fazer... era mais ou menos meia noite ouvi-a soluçar baixo, suave, e então Rowena se foi.

(Homem se senta na cadeira e conta os pulsos)

Homem – Aproximadamente duas horas se passaram e Rowena realmente havia morrido, não tremi, não me movi, apenas contemplei, então pouco a pouco as maçãs de minha esposa voltavam a recobrar, meus pensamentos um tumulto... será que fiquei louco? Fiquei ao seu lado, então vagarosamente seus grandes olhos

negros e profundos se abriram, na minha frente aquela que eu sabia que sempre fora minha... Ligéia.

(Homem desfalece e morre)

Cena 2 – O gato preto / Coração delator

(Acende um foco no lado esquerdo do palco – O ator está escorado na parede)

Homem - Amanhã vou morrer, esta noite preciso aliviar a minha alma. A minha intenção é só contar para o mundo uma sucessão de eventos domésticos.

(Ator levanta e outro foco de luz acende no centro do palco, uma Atriz aparece. Os dois se aproximam lentamente e se acariciam)

Homem – Casei me jovem, porque tive a felicidade de encontrar uma mulher que cumpria meus requisitos, principalmente porque ela também amava animais.

Mulher - Pássaros, peixes dourados, coelhos, um lindo cão, um macaquinho e um gato.

Homem – Um gato preto...

Homem – Desde a infância eu sempre fui um ser humano dócil, todos me zoavam por isso, então eu preferia ficar juntos aos animais, eles não me julgavam e me amavam como eu era, eu me sentia muito feliz quando dava comida para eles, quando fazia carinho, eu dedicava a maior parte do tempo a eles.

Mulher - Há uma coisa no amor dos animais que atinge diretamente nossos corações, amor sem egoísmo.

Homem - Plutão era o nome do meu gato, meu preferido, meu companheiro. Só eu lhe dava comida e ele ficava comigo por toda a casa o tempo todo.

Mulher – Era difícil impedir que ele não fosse para rua sempre que eu saia.

(Homem ergue a mão e dá uma bofetada na mulher)

Homem – Aos poucos comecei uma amizade com o álcool, fiquei mais irritado a cada dia, mais apático aos sentimentos dos outros, e essa vagabunda aqui também sofreu nas minhas mãos, todos sofreram, eu os maltratava...

Mulher (sussurrando) - Isso é a bebida falando...

Homem – E então chegou a vez de Plutão...

Mulher (furiosa) - Mais o gato não, pelo gato ele tinha consideração, o peixe morreu asfixiado, os coelhos pisoteados, os pássaros de fome, o macaco fugiu, o cachorro morreu, e só restaram eu, e o gato.

Homem (furioso) - Que culpa eu tenho? O mal é o álcool! Existe mal que se compare ao álcool?

(Ameaça bater nela de novo, ela retrai, quando ele se vira ela ameaça como um gato)

Homem – Naquela noite eu voltei pra casa bêbado...

Mulher – De novo!

(Ameaça bater e ela avança como um gato)

Homem – Peguei a única coisa que eu amava nos braços!

Mulher – O gato!

(Mulher arrepia como gato)

Homem – Quando toquei sua cabeça...

(Faz que vai tocar a cabeça da mulher e ela o morde)

Homem (gritando) - Aquele filho capeta me mordeu, gato maldito dos infernos, filho da puta, desgraçado!

(Cada um corre para um lado do palco, começam a correr um em direção ao outro e se abraçarem)

Mulher (rindo) - Nossa! Que bicho te mordeu?

Homem – Com uma fúria vinda dos infernos eu levei a mão no bolso, peguei meu canivete e enfiei no olho daquele gato! (ri)

Mulher – Eu senti tanto medo que fugi pro quarto, me deitei e fingi ter o sono mais pesado do mundo, fingi a noite toda, e não preguei o olho. Quando ele voltou a razão de manhã, parecia ter sentido remorso.

(Se aproximam e se beijam, beijam partes diferentes do corpo)

Homem – Naquela noite, eu não dormi de remorso, principalmente quando o efeito do álcool passou e minha consciência ficou pesada. Na manhã seguinte eu fingi que nada aconteceu tamanha era minha vergonha.

Mulher – Quando acordei, também fingi que nada aconteceu. É obrigação da mulher compreender o marido, e aquele era o álcool falando, não meu marido.

Homem- Plutão andava pela casa com aquele buraco no meio do rosto. Ele me encarava onde quer que eu fosse.

Mulher – Corria de pavor.

Homem – O que fazia minha irritação aumentar. Um dia desses eu estava triste com tudo que eu fiz, e então eu bebi, eu bebi, bebi muito.

Mulher – Mas naquela noite ele não fez nada. Já na manhã seguinte antes que levantasse...

TODOS – Em sã consciência, a sangue frio, ele levantou, pegou o gato, passou uma corda em seu pescoço e o enforcou na árvore do jardim.

Homem – Naquele dia eu dormi tranquilo, sem aquele monstro por perto!

Mulher – FOGO! AJUDEM-NOS, NOSSA CASA ESTÁ PEGANDO FOGO! POR DEUS! ACORDE QUERIDO! SOCORRO!

Homem – O incêndio consumiu todos os meus bens materiais, tudo que eu tinha virou cinzas.

(Falam agora simultaneamente)

Mulher – Exceto a parede no qual nossa cama ficava encostada. Aquela parede, intacta. E ainda havia algo muito curioso...

Homem – A parede foi construída recentemente e por isso ficou lá, aquela mancha foi provavelmente alguém que viu o gato pendurado na árvore e o jogou pela janela, o calor fez o corpo no bicho ficar preso na parede e por isso havia um enorme esboço de bicho na parede.

(Espelho simples)

Homem – Eu sofria em silêncio.

Mulher – Eu via seu sofrimento.

Homem – Eu chorei por meses.

Mulher – Eu chorei calada.

Homem – Os meses se passaram, nossa vida agora era humilde.

Mulher – Mas nós tínhamos um ao outro. Tínhamos amor.

Homem – Uma noite, estava em um bar bebendo, quando vi uma mancha preta a meu lado. Era um gato preto, um gato tão preto quanto Plutão, exceto, que havia uma pequena macha branca na parte inferior no seu pescoço... Quando lhe toquei, ronronou com força... O dono do bar disse que nunca tinha visto aquele animal antes, ao longo do caminho fiz de tudo para que ele me seguisse.

Mulher – Em casa, eu fiquei apaixonada, vi o homem que eu me apaixonei entrando pela porta com um animalzinho nos braços. Meu amor havia voltado.

Homem – Infelizmente o álcool não havia me permitido perceber que aquele maldito também não tinha um olho, e que havia uma mancha exatamente como se uma corda tivesse sido enrolada em seu pescoço.0

Mulher – O gato gostava mais de mim do que dele, então ele começou a ficar com ciúmes.

Homem - Não era ciúmes, aquele bicho sentava sobre meu peito durante a noite, e rosnava pra mim, eu não dormia, eu sonhava com Plutão e acordava com essa aberração em cima de mim. Então eu levante e fui beber água, o gato passou por entre minhas pernas e eu cai.

Mulher – Eu me levantei e corri com o grito que ouvi. Ele esganava o gato. Solta esse gato! Você não é assim! O que é que você está fazendo!

Homem – Eu não aguento mais esse monstro! Eu vou dar um fim nesse bicho!

(Pega uma faca, avança para matar o gato, a mulher entra na frente e é esfaqueada)

(A cena congela – Atriz 2 antes no fundo do palco, agora toma a frente como narradora)

Atriz 2 – Estima-se que no Brasil, uma mulher morre a cada duas horas, vítima da violência. Este homem acaba de assassinar sua mulher, as ações da personagem de agora em diante, serão decididos pela maioria, então vamos votar.

Após o assassinato da vítima, seu marido decide ocultar o cadáver, cada possibilidade reserva um destino para ele, assim como na vida real, o fim, será de acordo com a escolha de vocês:

A – Descarte do corpo no rio.

B – Desmembramento e deglutição.

C – Emparedar.

Cena A

(Homem joga Mulher nos ombros e caminha ao redor da sala)

Atriz 2 - Após a água entrar nos pulmões, ele entra em decomposição as bactérias produzem gases e o corpo logo é encontrado pela polícia. Mais cedo ou mais tarde a polícia mesmo lenta e ineficaz em salvar a vida da vítima, consegue encontrar o assassino, entretanto, no lugar onde esta cena se passa existe um lago com a temperatura de 1,7 ºC, lembram que ele aguarda a pena de morte?

(Homem deposita o corpo no chão onde começou a cena)

Homem - Amanhã vou morrer, esta noite preciso aliviar a minha alma. A minha intenção é só contar para o mundo uma sucessão de eventos domésticos.

Atriz 2 – O homem foi embora e nunca foi pego.

Cena B e C

(A cena é a mesma, acrescida apenas de uma fala)

Atriz 3 – Mesmo desmembrada e deglutida, sobrariam vestígios. O resíduo mais difícil de ser eliminados do corpo humano, ossos.

(Homem pega o corpo da mulher no chão e a arrasta pelos pés)

Atriz 3 - Alô, é da polícia? Eu estou ouvindo uma cachorrada ali do lado! Eu acho que esses vagabundos que mudaram pra lá tão se matando;

(Áudio de coisas sendo cortadas em blackout)

Mulher – O corpo foi cortado, emparedado e após alguns dias a polícia chegou.

Ator 1 – Obrigado por me receber Senhor, estou a procura da senhorita MG – 00.000.001?

Homem – Ela me traiu e fugiu, vagabunda!

Ator 1 – Ouvimos rumores de que vocês brigavam com frequência.

Homem – Sabe como é, ela gosta de uma pegada forte!

(Ator 1 ri)

Homem – Mesmo estas paredes sendo fortes elas não aguentam minha potência.

(Homem vai até mulher, pega em seu pescoço)

Mulher – SOCORRO!

Cena 3 - Coração delator/ O gato preto

(Foco frontal)

Cuidadora - A história que vocês verão é baseada em fatos reais! Edgar Allan Poe criou Coração Delator na esperança de denunciar casos como este, casos que se repetem a muito, muito tempo.

(Música antiga toca, foco central aceso, senhora está sentada em uma cadeira fazendo tricô, a Cuidadora anda de um lado para outro, enquanto a Senhora provoca com falas ofensivas, machistas e racistas, o texto a seguir precisa ser o mais realista e natural possível)

Cuidadora: Eu fui contratada para cuidar da D. Ana a algum tempo, ela era uma Senhora gentil, calma, meiga, eu gostava muito dela, o único problema é que veio de uma cidade pequena, onde todos falavam da vida dos outros o tempo todo. Eu gostava dela, nunca me insultava, então a demência começou a ataca-la, e ela se tornou isso...

Senhora: A terra é plana! Tem que privatizar tudo! É verdade sim, eu li no zapzap!

Cuidadora: D. Ana, sou eu, eu já te disse, nem tudo que está no whatsapp é verdade!

Senhora: É claro que é! Quem é você? Se você fosse alguém você não estaria limpando a minha bunda pra viver, você mora nessa casa de favor! Você é uma imprestável mesmo!

Cuidadora: Eu não me lembro como foi que a ideia chegou até a minha cabeça, eu não queria o dinheiro dela, eu não a odiava, eu entendia que a sua insanidade mental era culpada...

Senhora: Você sabe que eu sei né?

Cuidadora: Sabe de que?

Senhora: Que você está usando as minhas coisas!

Cuidadora: Eu jamais faria isso...

Senhora: Eu estou sentindo esse cheiro saindo de mim, essa sua raça... você sabe muito bem do que eu estou falando...

Cuidadora: Eu vou matar ela..., Mas como vocês sabem, a morte é boa demais pra algumas pessoas, antes de descansar, ela precisa pagar...

(Blackout) (Luz baixa foca na cadeira onde está a Senhora, ranger de porta)

Senhora: Quem está aí?

(A cena a seguir é um jogo em que 30 intervenções são feitas no espaço. O foco de luz na Senhora é de 10%, a cada vez que o foco é apagado e aceso novamente o seguinte intervém. Formas de andar diferentes. Sussurros. Frases soltas em línguas mortas. Arranhar a parede. Então no número 31 a cena continua)

Senhora: Anda logo com a minha comida sua lesma, está demorando porquê?

(Cuidadora leva comida pra ela e a mesma começa a contar uma estória)

Senhora: Preguiçosa! Sabe porque você é preguiçosa assim? Quando Deus fez o homem ele fez todo mundo preto. Então ele fez o mar de tinta branca e convocou todos os homens e mulheres para irem até ele, para se tornarem uma versão melhor de si mesmos, então um bando de gente preguiçosa não foi, no dia seguinte era fácil saber quem tinha preguiça e quem não. Por isso você é assim.

Cuidadora: Sabe D. Ana. Eu não tenho a mesma religião que a senhora, mas eu acredito em algo que é comum em quase todas as religiões do mundo. A lei do retorno!

Senhora: Você acha que eu tenho o que pra pagar? Eu sou praticamente uma santa! Não ouse abrir essa boca imunda para blasfemar contra mim! Deus vai te castigar!

Cuidadora: Boa noite D. Ana!

(Luz se apaga, ascende novamente em 10% Atriz caminha para um lado, para outro, então ela se desloca lentamente até o encosto da cadeira da Senhora, um som de coração começa a bater, ela empurra a cadeira da senhora que grita. Ela muda a cadeira de lugar, caminha lentamente até a senhora)

Senhora: Senhor! Socorro! Eu nunca fiz nada pra ninguém! Quem está aí?

(A atriz pega a senhora pelos cabelos em frente o público e corta sua garganta. Quando a senhora cai no chão, ela é virada e seu corpo é arrastado até fora dos limites do palco, o som de coração para)

(Uma música começa a tocar, a atriz chega com um balde com água sanitária e começa a esfregar em todo o palco)

(Campainha toca)

Policial: Boa noite.

Cuidadora: Boa noite.

Policial: Graças a denúncia feita pela Senhora Ana, pudemos pegar o assassino que morava ao seu lado.

(Coração começa a bater)

Policial: Estou aqui para agradecer pessoalmente a Senhora.

Cuidadora: Sim, fiquei muito preocupada com a situação, eu achei que ele estava batendo nela a dias, então tive que tomar a atitude de ligar.

Policial: Você é a Senhora Ana?

Cuidadora: Sou sim, Ana Carolina Coutinho. Prazer! Estou no meio da limpeza da casa, o senhor precisa de mais alguma coisa?

Policial: Apenas isto. Muito obrigado

(Coração para de bater)

(Atriz ri para o público e começa a limpar todo o palco, no meio disso começa a tocar uma música, então ela começa a dançar com o rodo. No meio da música um coração começa a bater, então o coração começa a bater. Ela corre até o som, pausa e dá play, o coração continua a bater, ela começa a andar de um lugar para outro, a ficar apavorada então começa a ter uma crise de pânico. No fim da crise, ela corre até o telefone, liga pra polícia e se entrega)

(Bolinho do centro do palco)

TODOS: Ave ou demônio que negrejas!

Profeta, ou o que quer que sejas!

Cessa, ai, cessa! clamei, levantando-me, cessa!

Regressa ao temporal, regressa

À tua noite, deixa-me comigo.

Vai-te, não fique no meu casto abrigo

Pluma que lembre essa mentira tua.

Tira-me ao peito essas fatais

Garras que abrindo vão a minha dor já crua."

E o corvo disse: "Nunca mais”.

