

O ator e o jogo: reflexões acerca de seu trabalho

Mariza Vargas Mendes Campos¹

Início esta reflexão acerca do trabalho do ator permitindo-me aproximar de seu universo lúdico e mais especificamente do mundo das crianças. Recordo-me de algumas brincadeiras de minha infância, na qual o estado do jogar constituía um princípio e o propósito do brincar era tão vital quanto comer ou tomar banho. Era como se meu corpo acionasse outros corpos, outras histórias, múltiplas facetas.

Após alguns anos, revisei essa experiência observando e estudando o desenvolvimento infantil, explorando o universo das histórias e contos de fadas em experiência docente com crianças. O jogo dramático constituiu-se então no meu principal foco de pesquisa, na qual o brincar de ser os personagens dessas histórias constituía a motivação do trabalho. As crianças participavam de um jogo pessoal, vivendo e intercambiando os personagens das histórias, com a maior credulidade e estado de prontidão: “Agora eu sou Lobo, depois eu vou ser cabritinho e depois eu quero ser mãe”. Assim, por meio desse jogo do “brincar de ser”, observei que seus corpos apresentavam extrema vitalidade, ludicidade e imaginação.

À luz dessas investigações, inspiro-me nesse universo do brincar com o propósito de mapear algumas manifestações lúdicas na atuação, no intuito de possibilitar ao ator uma reflexão acerca de seu trabalho e até mesmo indicar caminhos que possam suscitar descobertas e possibilidades em seu processo criador.

Dentro desse contexto, algumas perguntas se fazem necessárias: de que forma o corpo na brincadeira se relaciona com os processos imaginários do inconsciente? O que existe em comum entre a expressão lúdica da criança e a manifestação estética? Como a imaginação que se atualiza no jogo se manifesta no processo de criação?

Sob a ótica de Gilles Brougère, em seu livro *Brinquedo e Cultura*, a brincadeira é uma associação entre uma ação e uma ficção. Dentro dessa perspectiva, pode-se fazer um paralelo com o trabalho do ator como se estivesse situado em um grande jogo, no qual ele incorpora essa ação ficcional como substrato para seu processo

¹ Mariza Vargas Mendes Campos é atriz, psicóloga e educadora. Atualmente é mestranda em Artes, desenvolvendo sua pesquisa investigando as relações entre jogo e humor no trabalho do ator, na linha de concentração Processos Compositivos para a Cena, Instituto de Artes, UnB.

criativo artístico.

Já para Martin Buber, na dinâmica do jogo infantil manifesta-se uma faculdade inerente ao ser humano, que brota na criança e que funciona como substrato do fenômeno do “novo”: instinto de autor. Este se refere a um gesto puro, manifestado espontaneamente, como um instante mágico. A esse respeito, Buber ilustra o seu pensamento:

“Olhai o menino que fabrica seu utensílio, instrumento desconhecido e primitivo. Seus próprios movimentos não o surpreendem, não o assustam como os formidáveis inventores dos primeiros tempos? Mas é necessário observar também como o instinto de autor se manifesta quando a criança é impelida pelo desejo aparentemente cego de destruir e como se apossa dela: às vezes começa por alguma coisa que se rasga loucamente, uma folha de papel, por exemplo: mas logo a criança fica interessada pela forma dos pedaços que saem de suas mãos e, ainda que continue a rasgar, não tardará a formar figuras determinadas” (BUBER, 1982: p.7).

Winnicott, em seus estudos com bebês sobre os primórdios da vida imaginativa, destacou a importância do brincar e dedicou seus estudos a tudo o que, na criação, lembrava a “experiência informe”. Utilizava as garatujas, atribuindo-as ao momento em que, ao brincar, a criança entra no espaço do sonho, o que constitui uma possibilidade de vida imaginária. Desconfiando da “pureza técnica”, ele chegava a dizer, ao final de uma terapia bem-sucedida, que não teria conseguido tanto se seu método fosse mais rigoroso. Complementando essa visão, Octave Mannoni acrescenta que o “sujeito inconsciente, não tem sexo nem pretensões” (1995: p.66) e sua atividade é o jogo, estando ele no princípio das garatujas.

Considerando a brincadeira como faculdade inerente ao ser humano, cabe ressaltar que, dentro do contexto educacional e religioso judaico/cristão, as crianças têm tido pouca oportunidade para uma autêntica expressão. Walter Benjamim comenta em seu ensaio *A Vida dos Estudantes*, publicado no livro *Reflexões: A Criança, o Brinquedo e a Educação*, que existe um predomínio da informação sobre a formação, do ensino profissionalizante sobre a preocupação com a totalidade e a individualidade de cada ser humano, do espírito burocrático sobre o espírito da pesquisa. Em nossa sociedade, os rituais de passagem da vida infantil para a adulta parecem configurar uma ruptura, um corte, por meio do qual o mundo dos adultos se constitui separado daquele das crianças.

Tudo isso me leva a sugerir que é necessário estabelecer um diálogo com esse cerne adulto/criança no âmbito do sujeito. Segundo Benjamim, muito mais próximos da

criança que o pedagogo bem-intencionado estão o artista, o colecionador e o mago. Nesse sentido, Benjamim complementa: “Os nossos hábitos são formas petrificadas de nossa primeira felicidade, do nosso primeiro terror” (BENJAMIM, 1984: p.15).

Entretanto, existem sinais de que, em outros contextos culturais e rituais religiosos, preserva-se e valoriza-se a presença da criança. Um outro aspecto do jogo explicita-se no significado em sânscrito da palavra Lîla (cântico, bailado), para designar o jogo cósmico de Brahman nos domínios de Maya. Esse jogo pesado-leve, austero-sorridente, sério-jocoso, manifesta-se mediante um bailado, explícito na presente citação: “lilá, o gracioso bailado da onipotência do Infinito através da sorridência dos Finitos” (ROHDEN *apud* LIMA).

Assim mesmo, nas religiões afro-brasileiras, mais especificamente no Candomblé, a figura dos “erês”, os deuses crianças, assumem papel fundamental. Associadas ao culto das mães primeiras, encontramos duas divindades infantis muito festejadas no Brasil, os gêmeos Ibejis, representados pelos duplos católicos Cosme e Damião. Esses “orixás crianças” presidem a infância e a fraternidade, a duplicidade e o lado infantil dos adultos. O culto dos Ibejis rende homenagem à fecundidade.

Nos rituais de iniciação dos adeptos do Candomblé, o estado de entorpecimento em que se encontra o iniciado é interrompido por períodos de possessão, seguidos de um outro chamado estado de “erê”. Esse estado permite ao noviço movimentos de relaxação e de repouso, ingestão de alimentos e a retomada de funções fisiológicas. Pierre Verger, em seu livro *Orixás, Deuses Iorubás na África e no Mundo*, relata a cerimônia do Panan, durante a qual os iniciados do candomblé devem reaprender as atividades da vida cotidiana, numa festa alegre e relaxante. Nessa cerimônia, os iniciados estão em estado de “erê” e brincam teatralizando a vida, imitando os trabalhos do campo e várias outras atividades. A esse respeito, Verger comenta:

“Depois de panan, o noviço, ao sair do estado de “erê”, reencontra sua antiga personalidade em vez de recair na inconsciência em que esteve durante dezessete dias. O inconsciente do iniciado fica, entretanto, influenciado pelo que lhe foi despertado, ou ressuscitado, durante a iniciação, e seu comportamento modifica-se discretamente sem que ele se dê conta” (VERGER, 1997: p.47).

Esse estado de “erê” pode estabelecer um paralelo e uma comunicação fluida entre consciente e inconsciente do sujeito numa esfera absolutamente lúdica. Quando um orixá quer falar, é através do “erê” que ele pode se manifestar, sendo este

compreendido como um canal de ligação entre humanos e divindades.

Já na concepção de Huizinga em *Homo Ludens*, o jogo assume características muito específicas. O autor nos faz referência à linguagem jocosa e cortês dos japoneses, em que não se diz “Você chega a Tóquio”, mas “Você representa/faz-de-conta que chega a Tóquio”, nem se diz “Soube que seu pai morreu”, mas “Soube que seu pai brincou de morrer”. A esse respeito Huizinga declara: “O conceito de jogo como tal é de uma ordem superior à seriedade, porque a seriedade busca excluir o jogo, enquanto o jogo pode muito bem incluir a seriedade” (HUIZINGA, 1999: p.51). Considerando que o jogo não é vida “corrente” nem vida “real”, mas uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade com orientação própria, Huizinga ressalta:

“Todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador. Nunca há um contraste bem nítido entre ele e a seriedade, sendo a inferioridade do jogo sempre reduzida pela superioridade de sua seriedade. Ele se torna seriedade e a seriedade, jogo. É possível ao jogo alcançar extremos de beleza e de perfeição que ultrapassam em muito a seriedade” (HUIZINGA, 1999: p.11).

O mesmo autor comenta que a criança, ao jogar, fica literalmente “transportada de prazer”, superando-se a si mesma a tal ponto que quase chega a acreditar que realmente é esta ou aquela coisa e, no entanto, não perde o sentido da realidade habitual.

No estudo ontológico da obra de arte e seu significado hermenêutico, o filósofo Gadamer vai nos apontar que o verdadeiro sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogo. A natureza do jogo se reflete no comportamento lúdico ao dizer “Todo jogar é um ser-jogado”, ou ainda quando afirma que “é o jogo que mantém o jogador a caminho” (GADAMER, 1997: p.160). Observa-se o primado do jogo frente aos jogadores, no qual o vaivém do jogo se produz por si mesmo, não havendo um sujeito fixo que esteja jogando ali e muito menos um alvo onde termine. O movimento, que é jogo, renova-se em repetição constante.

Seria oportuno comentar a respeito do conceito de “brincante” oriundo da tradição cênica popular brasileira. Nesse universo, o mundo é encantado, tem alma. Confundem-se as esferas objetivas e subjetivas. Razão e sonho, verdade e imaginação são partes de uma mesma realidade. Segundo Oswaldo Barroso em seu ensaio *A Performance no Teatro Tradicional Popular*, o brincante é um ator capaz de se metamorfosear: “Um ator que, ao tornar-se outra coisa, entra em contato com ela e que, ao entrar em contato com ela, torna-se outra coisa” (BARROSO, 2000: p.100). Nesse sentido, ao representar um personagem, o brincante evidencia a possibilidade de

metamorfose, mostra a natureza inesgotável da vida e seus múltiplos rostos. Suas idades preferidas são a infância e a velhice.

No contexto da Psicanálise Freudiana, o jogo dramático infantil foi considerado como uma tentativa do ego de relacionar o id com a realidade. Em 1908, Freud já comentava a esse respeito:

“Devíamos observar na criança os primeiros traços de atividade imaginativa. A ocupação preferida da criança e a que mais a absorve é o jogo. Talvez possamos dizer que, no jogo, cada criança comporta-se como um escritor imaginativo, na medida em que cria um mundo próprio ou, mais verdadeiramente, organiza elementos de seu mundo e os ordena de uma nova maneira que mais lhe agrada. Seria incorreto dizer que ela não leva seu mundo a sério; ao contrário, encara seu jogo muito seriamente e dispense nele grande carga de emoção. O oposto ao jogo não são as ocupações sérias, mas a realidade. Não obstante a catexa afetiva de seu mundo do jogo, a criança o distingue perfeitamente da realidade; ela apenas gosta de tomar emprestado os objetos e circunstâncias que imagina do mundo real e tangível. É somente esse laço de ligação com a realidade que ainda distingue o “jogo” infantil do devaneio” (FREUD *apud* COURTNEY, 1980: p.79).

Dessa forma Freud definiu contornos para o comportamento criativo, considerando-o não só como sendo apenas uma elaboração de fantasias livremente emergentes e sim um substituto derivado de atividades lúdicas. Para ele, a criação fundamenta-se em experiências da infância e acrescenta que a pessoa criativa permite um intercâmbio entre o inconsciente e o ego. A tendência do aparelho psíquico é agarrar-se às fontes do prazer, às quais temos dificuldade de renunciar ao surgir o princípio da realidade.

Para Freud, quando um indivíduo é verdadeiramente criativo, seus processos inconscientes tornam-se ego-sintônicos e assim aparecem “realizações de excepcional perfeição”. A arte efetua a conciliação entre os dois princípios. Dentro dessa perspectiva, Schneider acrescenta: “A técnica artística é um controle consciente do poder inerente do inconsciente em seu processo de elaboração do sonho” (SCHNEIDER *apud* COURTNEY, 1980: p.111).

A pesquisadora Marlene Fortuna assinala, em *A performance da Oralidade Teatral*, que o “ator jogador” transita entre dois mundos, num misto de lucidez e bruxaria. Daí o sentido dialético de sua postura lúdica: operar entre um estado desinteressado e brincalhão sem desrespeitar as regras, limites e estratégias do jogo. Entretanto, da mesma forma que este introduz uma perspectiva territorializante, ele a detona, atuando como uma espécie de ingrediente diabólico, espécie de ingrediente

diabólico, reinaugurando um espaço de estranhamento, do não-linear, do inesperado. Dentro dessa perspectiva, cabe citar a visão de Eric Bentley, o qual acredita que o teatro é a arte das explosões e que o macete consiste em detoná-las no momento e lugares certos. A esse respeito, Bentley comenta:

“O ritmo do teatro deriva de uma sucessão de explosões e silêncios; ou mais precisamente, há a preparação, a explosão e o apaziguamento. Não basta o homem de teatro carregar explosivos na sua mala, ele tem que saber exatamente como se prepara uma explosão, e onde caem os estilhaços; é a combinação de audácia e controle que produz os supremos efeitos artísticos” (BENTLEY *apud* FORTUNA, 2000: p.87).

Diferentemente, no contexto contemporâneo, estamos sendo invadidos pelo universo mediático imprimindo outras marcas no contexto do jogo artístico. A formação do ator se contamina com esses padrões que se transformam, então, não só em referência cultural como também formativa. Nesse âmbito, a telenovela muitas vezes representa, no Brasil, o desdobramento maior do fenômeno da Indústria Cultural, produzindo padrões de atuação baseados na reprodução e não na criação, em que se privilegia o carisma pessoal dos atores mais que seus recursos artísticos.

A pesquisadora Adriana Dantas de Mariz, em sua dissertação de mestrado *A Ostra e a Pérola: uma visão antropológica do corpo no teatro de pesquisa*, aponta que a larga utilização da tecnologia na produção de efeitos cênicos parece concretizar a disposição de atualizar a linguagem teatral. Assim, esta adapta-se, aos novos padrões de imagem, ritmo, tempo, velocidade e movimento, estabelecidos por esses meios de reprodução na sociedade contemporânea de massas. Nesse contexto, o teatro contemporâneo tende a apresentar, na maioria das vezes, uma síntese de elementos artísticos e efeitos especiais, fazendo do ator um mero acessório da encenação.

A esse respeito, é possível sugerir que o corpo do ator desvincula-se de sua dimensão como sujeito, tornando-se objeto de si mesmo. Convém citar Walter Benjamim em seu ensaio *A Obra de Arte na Época da Reprodutibilidade Técnica*: “Quando o ator se torna acessório da cena, não é raro que, em decorrência, os próprios acessórios desempenhem o papel dos atores” (BENJAMIM *apud* MARIZ, 1998: p.51).

Os meios tecnológicos de reprodução de som e imagem também operam de diversos modos sobre o corpo. A esse respeito, a psicanalista Maria Rita Kehl, na palestra *As Máquinas Falantes*, proferida no ciclo de palestras *O Homem Máquina*, comenta que nossos corpos não nos pertencem tal como nós acreditamos, que existe uma incidência do outro sobre os nosso corpos. A ditadura da imagem em nossa cultura

é tão violenta que leva à distorção de valores, predominando uma lógica perversa que inclui e exclui, definindo a maneira como podemos organizar as nossas imagens. A televisão e a publicidade têm uma presença esmagadora em nossas vidas, na qual a imagem com apego à beleza e à perfeição organiza a relação com o nosso corpo e com os nossos semelhantes. Cria-se uma sociedade da imagem perfeita, na qual o apelo é sempre *no limits*. Esse ideal de corpo refere-se a um suposto corpo que pode tudo, goza de tudo, embora o gozo em nossa sociedade esteja cada vez mais difícil. Segundo Kehl, desenvolve-se aí uma cultura do ódio ao corpo, a respeito da qual comenta:

“Esse padrão de beleza e perfeição é inibidor do desejo. Se o corpo, que é aquilo que eu disponho para estar no mundo com as suas falhas, seu envelhecimento, suas eventuais doenças, imperfeições, é odiado e tem que ser desprezado em troca da correspondência a uma imagem de perfeição e corpos sem limites, onde o sujeito pode viver? Como uma pessoa pode estar em paz consigo mesma se ela está em um corpo que não vai corresponder aos ideais sociais?” (KEHL, 2001).

Segundo Nietzsche, o teatro oferece a possibilidade de um fenômeno cultural no qual o homem caracteriza-se como um ser lúdico e que atinge a maturidade recapitulando a seriedade dos jogos de criança. Partindo da hipótese de estabelecer uma comunicação do cerne adulto/criança no âmbito do sujeito e como possibilidade de configuração de uma prática lúdica para o trabalho do ator, revisito aqui uma experiência docente² com adultos por meio do jogo dramático infantil.

O trabalho teve como referência inicial os estudos do teatrólogo inglês Peter Slade em seu livro *O Jogo Dramático Infantil*. Segundo Slade, é mediante o drama (significando “fazer e lutar”) que a criança descobre a vida em si mesma, por meio de tentativas emocionais, físicas e práticas repetitivas, constituindo o jogo dramático. Nesse drama, encontram-se qualidades essenciais como absorção e sinceridade ao representar um papel, trazendo consigo um sentimento de realidade e experiência.

O autor identifica dois tipos distintos de ações lúdicas de natureza dramática do fazer-de-conta infantil: o jogo pessoal ou faz-de-conta com personificação, em que a pessoa inteira representa um papel como se fosse uma personagem, e o jogo projetado, no qual a criança utiliza na sua representação partes do corpo ou brinquedos.

² Realizei esse trabalho como professora do Departamento de Artes Cênicas da UnB-IdA, no período de 1999 a 2001, ministrando a disciplina OBAC I – Oficina Básica de Artes Cênicas. Essa disciplina é oferecida aos alunos de Artes Cênicas como um primeiro contato com a linguagem teatral, agregando-se ainda alunos de outros cursos.

Na perspectiva do jogo e do improviso, eu propunha vincular ao jogo pessoal exercícios do jogo projetado, dando vozes a partes do corpo, objetos e “amigos imaginários”. Dessa forma, criavam-se histórias, atualizando memórias, estabelecendo uma relação mais estreita entre auto-conhecimento, jogo e teatro.

Escolhi primeiramente para esse trabalho “vivenciarmos” a história de Chapeuzinho Vermelho. Das muitas versões que encontrei, tentei resgatar a dos discos mais antigos e, no entanto, só encontrei dublagens farsescas absolutamente patéticas, o que sugeria já aos atores a produção de versões interpretativas irônicas e humoradas. Assim mesmo, ao “imitar” os personagens, os dramas infantis eram atualizados de forma absolutamente brincalhona.

Eles seguiam a história dublando-a, imitando-a, simplesmente “obedecendo” aos comandos das falas e da música. Sem haver a pretensão de se fazer teatro infantil, eu propunha aos atores que “brincassem de ser” com toda a “seriedade” e “verdade” de um jogo. Trabalhamos também com Alí Babá e os Quarenta Ladrões, Peter Pan, entre outras.

Tanto no jogo dramático como na recriação das histórias estabeleceu-se um lugar de atuação por meio de conexões subjetivas com o *non sense*, abrindo espaço para o “impensável” ou o “inominável” na produção de pequenas cenas.

Nesse âmbito, pensar na criação do ator a partir da brincadeira envolve a idéia de sujeito como “devir” e não como “ser”. Dentro dessa perspectiva, convém citar a visão de Bartís:

“O ator narra o relato do instante, que constantemente aponta para outro relato. A idéia do devir não é uma abstração para uma atuação. É uma noção concreta. O ator é sempre uma personagem em estado de ser outro, que não é necessariamente uma personagem psicológica, mas puro devir cênico, teatral. (...) Não é necessário ser outro, mas sim perder todas essas noções psicológicas do real. O ator performa em uma zona de fronteira, um território de vôo, do humano como múltiplo, escapando da armadilha da identidade, que não é mais que outra forma de poder para o exercício do controle” (BARTIS *apud* DAVINI, 2000: p.235).

Fellini, em seu ensaio *Sobre o Clown*, ressalta que “este encarna os traços da criatura fantástica, que exprime o lado irracional do homem, a parte do instinto, o rebelde que contesta a ordem superior que há em cada um do nós”. (FELLINI, 1974: p.1-7) Para Freud, contudo, o riso é a expressão de um prazer reencontrado, renunciado pelo sentido imposto da razão. Talvez nesse espaço potencial haja a possibilidade de atualizar o espírito do jogo na performance teatral.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARROSO, Oswald. A Performance no Teatro Popular Tradicional. In: **Performance, Cultura e Espetacularidade**. Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2000.

BENJAMIM, Walter. **A Criança, o Brinquedo e a Educação**. São Paulo: Summus, 1984.

_____. **Obras Escolhidas. Vol. I: Magia e Técnica, Arte e Política**. São Paulo: Brasiliense, 1993.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e Cultura**. São Paulo: Cortez, 1997.

CASCUDO, Câmara. **Dicionário do Folclore Brasileiro**. São Paulo: Ediouro, 1998.

COURTNEY, Richard. **Jogo, Teatro e Pensamento**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

DAVINI, Silvia. **Voice Cartographies in Contemporary Theatrical Performance: An Economy of Actor's Vocality on Buenos Aires' Stages in the 1990s**. Tese de Doutorado, University of London, Senate House, Londres, junho de 2000.

FELLINI, Federico. **Fellini por Fellini**. Porto Alegre: LP&M, 1974.

FORTUNA, Marlene. **A Performance da Oralidade Teatral**. São Paulo: Anablume, 2000.

GADAMER, Hans-Georg. **A Atualidade do belo – A Arte como Jogo, Símbolo e Festa**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 1999.

KEHL, Maria Rita. As Máquinas Falantes. In: **Ciclo de Palestras O Homem Máquina**. Brasília, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogos Tradicionais Infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis: Vozes, 1995.

MANNONI, Maud. **Amor, Ódio e Separação**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1995.

MARIZ, Adriana Dantas de. **A Ostra e a Pérola: uma Visão Antropológica do Corpo no Teatro de Pesquisa**. Dissertação de mestrado, DAN/UnB, Brasília, 1998.

SLADE, Peter. **O Jogo Dramático Infantil**. São Paulo: Summus, 1958.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 1992.

VERGER, Pierre Fatumbi. **Orixás, Deuses Iorubás na África e no Novo Mundo**. Salvador: Corrupio, 1997.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.