



Aventura do Lobo:
uma narrativa de criação em dramaturgia

Aventura do Lobo:
a narrative of creation in dramaturgy

Necylia Maria da Silva Monteiro¹

Resumo

Objetiva-se apresentar neste escrito, que se desenvolve dentro do panorama das metodologias de pesquisa em arte, o processo de escrita do texto do espetáculo *Aventura do Lobo* da Cia. Artífice-mor E Grupo Cena Aberta/MA. Para pensar nesta prática, além de expor procedimentos de escrita, análise dos personagens e enredo pautada numa investigação sob a luz da genética teatral (GRÉSILLON, 1994; FÉRAL, 2015), utiliza-se do conceito de Texto Performativo discutido por Josette Féral (2016) elucidando a análise da dramaturgia em questão, no que tange suas modalidades diversas de integração e imbricação na cena, envoltas numa reflexão sobre o fazer teatral para crianças.

Palavras-Chave: Dramaturgia. Experiência. Processo criativo. Teatro para crianças.

Abstract

This paper aims to present in this writing, which develops within the panorama of art research methodologies, the process of writing the text of the show *Aventura do Lobo* (*Adventures of the Wolf*) by Cia. Artífice-Mor e Grupo Cena Aberta/MA. To think about this practice, besides exposing writing procedures, character analysis and plot based on an investigation through light of theatrical genetics (GRÉSILLON, 1994; FÉRAL, 2015), we use the concept of Performative Text discussed by Josette Féral (2016) elucidating the analysis of the dramaturgy in question, regarding its diverse modalities of integration and imbrication in the scene, wrapped in a reflection on the theatrical performance for children.

Keywords: Dramaturgy. Experience. Creative process. Theater for Children.

¹ Necylia Monteiro é artista de Teatro e Circo, licenciada em Teatro pela UFMA e Mestranda em Artes da Cena pela ECA/UFRJ.

Aventura em Processo

Escrever sobre processo criativo é antes, e acima de tudo, uma aventura árdua de pensamento, por vezes de memória. Este escrito se faz acreditando na importância do compartilhar de experiências, em que a exposição dos modos de fazer não pretende ditar um caminho a ser seguido, mas firmar campo de diálogo com muitos outros.

O espetáculo maranhense *Aventura do Lobo*² teve sua estreia em meados do ano 2015 no Teatro Arthur Azevedo, contou com cerca de quinze artistas trabalhando diretamente, esteve em cartaz por dois anos de maneira independente com cerca de dez apresentações, na maioria das sessões ultrapassando o número de quinhentas crianças na plateia, sejam da rede escolar pública ou privada da capital. O espetáculo foi objeto de pesquisa de quatro trabalhos de conclusão de curso na Universidade Federal do Maranhão em reflexão sobre sonoplastia, recepção, iluminação e dramaturgia, esta última aqui apresentada em síntese³.

Ao debruçar meu olhar para rever o processo de feitura deste espetáculo, proponho uma reconstrução da experiência, me lanço a repensar e questionar a trajetória do processo criativo com base nos materiais de apoio, tais como programações, anotações, protocolos/diário de bordo, cartazes, vídeos, fotos, matérias jornalísticas e, sobretudo, manuscritos que indiquem o caminho da criação na dramaturgia.

Para análise deste material, me utilizo tanto do conceito de pesquisa em artes, que possibilita autonomia do pesquisador artista à investigação, “através de um processo interativo entre exploração prática de sua *artform*, seu fazer artístico, e compreensão teórica do que está em questão” (FORTIN; GOSELIN, 2014, p. 7), como também pela Genética Teatral (GRÉSILLON, 1994; FÉRAL, 2015) que possibilita a exposição dos materiais, “o desvelamento do corpo e do curso da escrita acompanhada da construção de uma série de hipóteses sobre as operações escriturais” (GRÉSILLON, 1994, p. 7).

A partir dessa premissa, apresento a caminhada de criação do texto de *Aventura do Lobo* expondo suas etapas e sistematizando procedimentos, compreendendo que sua

² Inicialmente montado na disciplina Prática de encenação ministrada em 2015 pela Profa. Me. Ana Teresa Desterro Rabelo do curso de Teatro Licenciatura (UFMA), no mesmo ano a Cia. Artífice-Mor e Grupo Cena Aberta assumem a produção. Os processos aqui compartilhados referem-se à composição do texto e dos personagens e não fazem distinção do espetáculo para disciplina ou fora dela.

³ O Trabalho de Conclusão de Curso em Teatro Licenciatura sob mesmo título deste escrito foi orientado pela Prof^a Dra. Fernanda Areias de Oliveira, defendido em 2017.

dramaturgia acontece na sala de ensaio, em que espetáculo e texto se constroem mutualmente como urdidura.

Assumo indagações, na tentativa de tencionar narrativa do processo e reflexões teóricas, estas circulam sobre a percepção criativa nas etapas de construção do texto e identidades atribuídas a ele. Os primeiros passos deste espetáculo nascem em experimento simples, baseado no livro para crianças *Quando o Lobo tem fome*⁴, em que um roteiro elaborado pela turma serviu de guia para improvisação:

ROTEIRO

Música de apresentação do Lobo

As falas são improvisadas partindo do ponto inicial do objeto e do convencimento do Lobo em emprestá-lo. 1. O Lobo deixa cair sua faca, que é encontrada pela Perua (Diálogo com a Perua); 2. Volta com um cerrote, encontra Ursa que pega seu cerrote; 3. Volta ao prédio com uma corda, que é pega pelo gambá; 4. Volta com um caldeirão, que a Vaca precisará; 5. Volta com uma churrasqueira, mas é seduzido pela Loba, que pega a churrasqueira; 6. Decidido a comer cru, encontra um bilhete na porta do apartamento; 7. Sobe para a laje e encontra uma festa e saudações. Música de fechamento.⁵

Em seguida, com a demanda de uma montagem, o roteiro foi o pontapé escolhido. Assumi a escrita dramaturgica e também a direção, com desafio de criar a partir de um imaginário existente, numa relação completamente situada, uma vez que a turma já havia decidido que atores fariam quais personagens e também argumentos na encenação, a exemplo da proposta de animais antropomórficos.

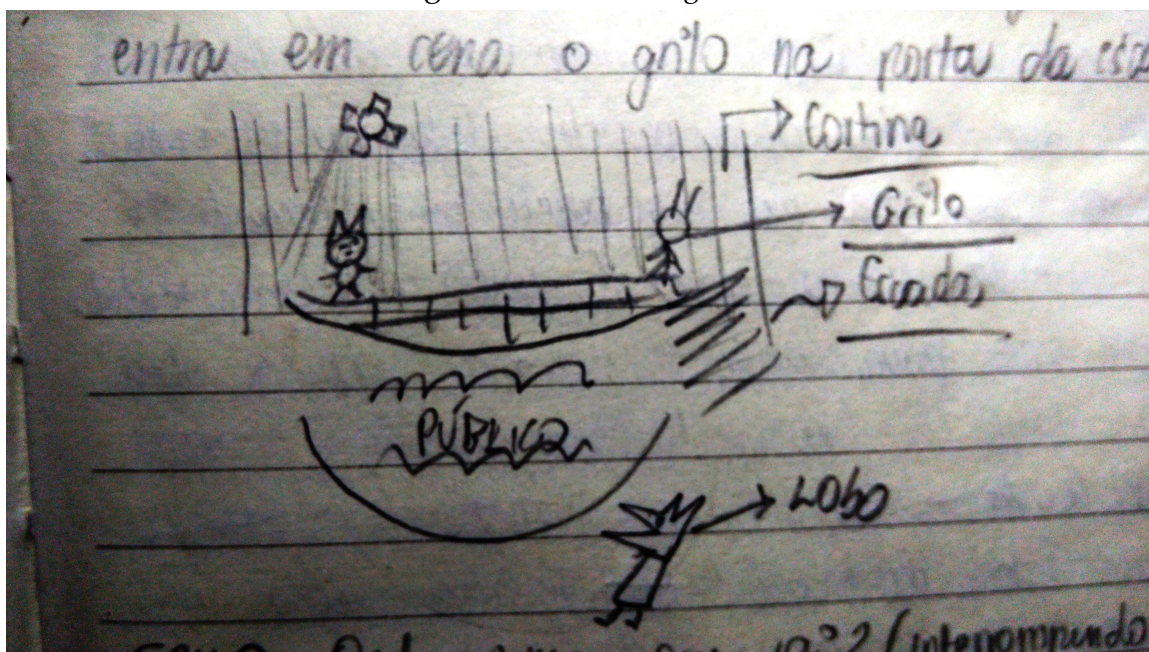
Muitas vezes, um espetáculo começa com uma ideia, uma imagem, um lampejo, como uma folha em branco prestes a ser preenchida, um estalo no espaço vazio, o oposto disso aconteceu nesse processo, o ponto de partida já estava dado, os personagens já existiam, até alguns papéis já haviam sido designados aos atores, haviam pré-ideias no coletivo com expectativas múltiplas.

⁴ *Quando o Lobo tem fome*, autoria de Christine Naumann-Villenin e Álvaro Faleiros, ilustrado por Kris di Giacomo da Editora Berlendis & Vertecchia Editores. Disponível em: https://books.google.com.br/books/about/QUANDO_O_LOBO_TEM_FOME.html?id=Rs6BlgEACAAJ&redir_esc=y.

⁵ Roteiro de experimento cênico. Fonte: Acervo pessoal da autora.

Meu trabalho se deu por negociações, defendia que o roteiro criado deveria ser um dos fios criativos, não o único e nem o principal. O imaginário proposto pelo roteiro de improvisação e o fato de conhecer a equipe, espaço e recursos que tínhamos tomaram conta da escrita que agora estava moldada pela situação e contexto que vivíamos.

Figura 1 – Foto-reprodução de rascunho no caderno de dramaturgia mostrando *insight* de Cena



Fonte: Acervo pessoal da autora

Logo a primeira mudança aconteceu nos personagens, já que se retiram alguns integrantes para compor a equipe fora da cena⁶. No conto faziam parte da trama: Lobo, Perua, Ursa, Gambá, Vaca e Loba. Na Dramaturgia, retirou-se Gambá e Vaca, há a mudança de gênero da Ursa e acrescenta-se o Grilo, o Porteiro, personagem inexistente na narrativa do roteiro inicial. Os objetos da narrativa também mudaram, tem-se frigideira, motosserra, corda e churrasqueira.

Dessa forma, o texto a ser construído teria, além do experimento/roteiro como ponto de partida, alguns norteadores escolhidos pela turma: o dar e tomar dos objetos pensando em cada personagem; atores pré-selecionados aos papéis, músicas já criadas desde o experimento e escolha por uma montagem cômica. Todas essas escolhas influenciaram nos procedimentos de escrita.

⁶ Além da minha saída da cena para a direção e também maquiagem, Arlinda Souza Menezes assumiu a função de *lighting designer* e mais tarde Vinicius Viana na criação dos figurinos, que antes estava afastado da disciplina.

No meu trabalho em sala de ensaio, também fiz escolhas que percebo como premissas para a criação dramaturgica, são elas: o uso de narrativas pessoais dos atores e também o pensamento sobre a cidade como motor de exercícios. Segue esquema:

Quadro 1 - Premissas para a construção dramaturgica

Premissas para a construção dramaturgica
Objetos (frigideira, motosserra, corda, churrasqueira)
Atores/Personagens sugerindo tipos e narrativas
O conceito de cidade ligado a formas geométricas, gerador de dramaturgias corporais.
Comicidade

Fonte: Arquivos da autora

Com tantas premissas e decisões a lidar, este texto nasce e se atualiza na sala de ensaio, sempre em contato com o jogo dos atores, que ora mudam o texto, ora são guiados por ele, a dimensão textual por vezes é indissociável da dimensão prática.

Nesse sentido, percebo certa semelhança ao processo de criação do texto de *L'âge d'or* do *Théâtre du soleil* em que o texto nasce ao mesmo tempo que o espetáculo, do próprio corpo e da voz do ator, como um instrumento do espetáculo, demonstrando um modo diferente de criação do texto que, segundo Roubine (1998, p. 77), se trata de um “texto múltiplo, portanto, suscetível de infinitas modificações, inseparável da sua representação”, em que a encenadora Ariane Mnouchkine atua como um guia, ela “intervêm para propor ideias, evitar que as improvisações se desviem para longe das fórmulas fundamentais que devem assegurar a unidade e a coerência do espetáculo” (ROUBINE, 1998, p. 75).

Como se opera uma criação *a partir, com e sob medida* para os atores? Para melhor sistematizar a trajetória de escrita do texto, que se deu concomitante a construção da encenação, divido este escrito em partes. Na primeira, é exposta a construção dos personagens e a relação com os atores; na segunda, os processos de ensaios como geradores ou modificadores da dramaturgia; por fim, na terceira evidencio uma das identidades do texto, percebidas ao logo do estudo sobre o processo.

Personagens

O pontapé para entrelaçar subjetividade e alteridade na escrita foi justamente assumir os atores e atrizes no processo, cujos corpos eram diversos em formas, pensamento, experiências e potencialidades. Na sala de ensaio, as proposições evidenciavam tais subjetividades através de narrativas e memórias, por exemplo. Meu olhar incidia na percepção das personalidades artísticas e cotidianas como potência.

O ator e sonoplasta Tiago Andrade⁷ fez Raul, o Lobo da floresta que vai com sua banda de rock para a cidade. Cordelista e repentista, sua facilidade de compor rimas foi usada como recurso para escrita das falas de seu personagem. Assim também, seu andar, vícios, gestos e histórias de infância foram incorporadas ao texto e partituras corporais.

LOBO - Ai que fome... Será que é fome de batatas? Será fome de milho quentinho? Ou será fome de um *subway* feito rapidinho?
[...] LOBO - Ora vejam só, nesse condomínio ninguém dá trégua, vou ter que voltar e pegar uma motosserra. [Sai]⁸ (MONTEIRO, 2015, p. 1)

O personagem Grilo, porteiro do condomínio na cidade, foi interpretado por Epaminondas Sidra, um homem idoso que apesar do olhar astuto sobre o teatro, mantinha distância da prática de ator. Seu corpo, já não mais tão disposto pela falta de prática, denunciava uma intelectualidade, rigidez e organização, dessa forma, esses traços da personalidade do ator foram influenciando tanto o texto como a composição corporal do Grilo.

O procedimento percebido na maioria dos personagens foi o de relacionar tipos e personalidade, assim temos não um simples coelho, animalizado, tipificado, mas repleto de singularidades do ator Alysson Ericeira, malabarista, contador de histórias, com narrativas engraçadas de infância e causos com porteiros de condomínio. Esse compilado de matérias serviu de materialidade para a construção do texto e do corpo do personagem.

Entretanto, lidar com subjetividades implica estar suscetível ao inesperado. Cito a composição da personagem Loba, tendo algumas premissas mantidas em relação ao conto, sendo uma delas a relação de romance com o Lobo. No espetáculo a Loba passou a ser

⁷ Integro com Tiago Andrade a Banda Cofo de Parafernália, que foi incluída na encenação, as composições musicais com a banda foram incorporadas à dramaturgia para dividir momentos da cena, suscitar clímax, dar tema musical para a peça.

⁸ Trecho extraído do texto de *Aventura do Lobo*, arquivo pessoal.

dançarina de balé tal como a atriz Carla Purcina, além de carregar aspectos de graciosidade e feminilidade padrão, também como proposição da atriz.

Um fato notável em todas as apresentações era o favoritismo das meninas da plateia por essa personagem, sua roupa cor-de-rosa semelhante à de uma bailarina, seus gestos meigos e voz doce talvez se constituíssem como um amontoado de clichês que reforçavam tudo aquilo que as meninas estão acostumadas a consumir pela mídia. A Loba Lobete era semelhante à Barbie, a princesa, e isso parecia entrar em confronto com a nossa proposta. Dessa forma, nos ensaios tínhamos um desafio para superar, romper com os estereótipos e alcançar a comicidade.

Percebo nesse processo de construção dos personagens, em que os atores emprestam sua personalidade sugerindo tipos e formas a eles, semelhante à busca do palhaço em que a construção do personagem, por assim dizer, “obedece a um determinado perfil individual, que se apoia nas características corporais do ator e em sua própria subjetividade” (BOLOGNESI, 2003. p. 198).

Nesses tipos cômicos há uma experimentação da liberdade, longe das formas rígidas do cotidiano, o risível nos aproxima de sensações da infância, o palhaço quando cômico se apoia no exagero de seus vícios e em suas possibilidades artísticas, é dessa relação que se pauta o exercício de criatividade em *Aventura do Lobo*. É importante ressaltar que esse modo de construção leva o espetáculo a uma forma flexível de dramaturgia e a uma performatividade na atuação que será refletida principalmente quando há substituições no elenco, o que será abordado mais a frente.

Sala de Ensaio

O que pode acontecer na sala de ensaio? Como lidar com o registro desse espaço estriado em padrões? Que proposições suscitariam subjetividades dos atores para a composição dramática? Esses questionamentos pairavam em todas as minhas ações nesta experiência criativa e por isso considero as sessões de ensaio de *Aventura do Lobo* muito diversas, pois estavam no campo da experimentação livre.

Nos primeiros ensaios, além de comportar jogos de sensibilização ao universo pretendido, eram feitas improvisações contínuas das cenas em que o Lobo era

surpreendido por algum outro animal, na maioria das vezes sem texto prévio, o objetivo da improvisação era apenas o de convencer o Lobo a emprestar o objeto, eram nessas improvisações que me atentava para algo que pudesse entrar na composição do texto escrito.

A observação se concentrava em falas cômicas dadas de improviso, em cacos, bordões ou gestos interessantes que viessem a surgir ou mesmo ações corporais, a ideia era estimular a espontaneidade na improvisação e depois torná-la cena, através da repetição ou modificação quando fosse necessário.

Contudo, ao resgatar os diários de bordo, protocolos e registros audiovisuais dos ensaios, percebo certa particularidade na construção das cenas, estas dizem respeito aos jogos aplicados no processo, organizadas em três modalidades: Jogos de brincadeira, Jogos para cenas cômicas e Jogos de espaço.

Os encontros foram repletos de brincadeiras que aqui chamo de **Jogos de brincadeira**, estes impulsionam o estado de disponibilidade corporal, aquecem o corpo ou mesmo sensibilizam ao universo lúdico e despertam a comicidade. Porém, principalmente, permitem ver características corporais como o andar, os gestos e os vícios.

Nossas discussões incidiam sobre a abordagem ao tema cidade *versus* campo. Esses jogos, além de nos proporcionar gatilhos de construção para as cenas, nos mostraram essa temática como “fio que costura e tece cada pulsação da peça ou da cena [...] sendo o fio que une todas as partes separadas” (SPOLIN, 2008, p. 29), suscitando a percepção dos tipos sociais do campo e da cidade, relação presente entre o Lobo da floresta e demais animais urbanos.

Várias foram as sessões que dedicamos tempo para brincar, brincadeiras populares de nossas infâncias, essas memórias nos aproximavam do universo do nosso público e nos instauravam um ambiente de criação, uma vez que, “a capacidade de criar está ligada à possibilidade de habitar essa zona de experimentação” (BARON, 2002, p. 70).

Almejava também nos ensaios a permanente relação com objetos, visto que são eles que delineiam a trama do espetáculo. O cultivo dessa relação foi feito através do uso de malabares de circo, em exercícios que ao mesmo tempo nos aproximavam dessa relação *dar e tomar*, também desenvolviam outras capacidades como concentração ou ainda para fins de aquecimento. A seguir, um exemplo desses exercícios com os malabares:

Quadro 2 - Jogo com Claves

JOGO COM CLAVES:
- O tempo de cada fase deve variar de acordo com os participantes
- O ritmo pode ser uma variante em todas as fases
Fase 1. Em roda todos os participantes jogam a clave de um para o outro dizendo antes o nome para quem irá lançá-la.
Fase 2. A clave continua sendo passada, porém a comunicação passa a ser somente no olhar, quem lançará comunica-se para quem se destina a clave.
Fase 3. A roda se desconstrói e os participantes continuam passando a clave andando pelo espaço e comunicando-se com o olhar, podendo haver acréscimos de claves dependendo do número de jogadores.

Fonte: Arquivo pessoal da autora

Outra modalidade de jogos presente nos ensaios são os **Jogos para cenas cômicas**, isto é, que objetivam alcançar a comicidade. Se como afirma Bergson (2004), quando rimos da natureza é porque ela nos apresenta formas que lembram o humano, do mesmo modo era previsto a construção do risível através do humano mesclado à natureza como é o caso dos bichos deste espetáculo.

Na busca por tipos cômicos, propus situações em que os corpos engraçados fossem estimulados, partindo da premissa da potência risível contida em cada comportamento ou característica excessiva, um exemplo foi o dançar dos animais, em que os atores ao som de vários ritmos intercalavam o dançar como humanos e dançar como um humano que se tornara animal, passando por todos os animais que usamos no texto. A seguir, vemos exemplos de jogos nos estudos de cena cômicas de Fernando Lira (2013) e que para este processo passou por adaptações:

Quadro 3 - Jogo a pessoa como animal

A PESSOA COMO ANIMAL
Objetivo: Criar partituras físicas geradas a partir de vícios e virtudes em excessos, que se reflitam em posturas corporais inspiradas em animais.
Descrição: A partir de um vício ou uma virtude sugerida deve-se associar a um animal que inspire fisicamente esses “desvios da alma”.
Adaptação: Os atores relembram um vício cômico seu ou que já tenham visto e o associam ao seu personagem animal.

Fonte: Lira (2013)

Quadro 4 - Jogo Deformidade física ou moral

DEFORMIDADE FÍSICA OU MORAL
Objetivo: Compor naturalmente uma deformidade física ou moral.
Descrição: Dispostos lado a lado os atores pronunciam uma frase qualquer e ao mesmo tempo executam um comando de um gesto dado pelo diretor.
Adaptação: Em movimento pelo espaço os atores pronunciam falas do texto ao mesmo tempo que executam movimentos elaborados no jogo anterior.

Fonte: Lira (2013)

A última modalidade observada, chamada aqui de **Jogos de espaço**, influenciou mutualmente texto e encenação. A composição de dramaturgias corporais e de espaço, esses jogos foram desenvolvidos ligados à ideia das formas geométricas das cidades considerando os desenhos das ruas, dos prédios e praças, a ideia de ambiente urbano deveria estar no corpo e no espaço cênico. A seguir dois exemplos desses jogos:

Quadro 5 - Andando no espaço geométrico

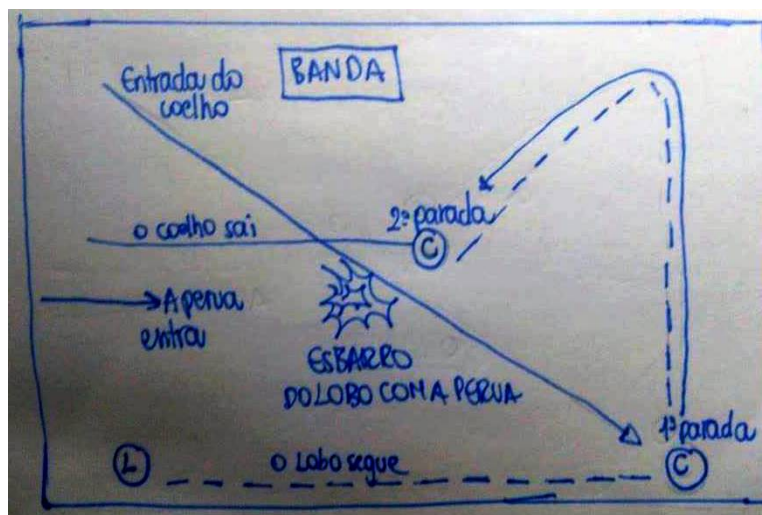
ANDANDO NO ESPAÇO GEOMÉTRICO
Objetivo: Compor entradas e saídas de cena.
Descrição: Os atores andam pelo espaço experimentando o corpo do personagem/ animal e com objetivos geométricos. Experimenta-se fazer um triângulo no espaço, um quadrado, um retângulo, andar em linha reta ou em curvas.

Fonte: Arquivo pessoal da autora

Através desses jogos foram construídas algumas cenas corporais, substituindo até alguns diálogos, podemos ver um exemplo na foto reprodução de manuscrito a seguir. Nela, o Lobo entra carregando uma frigideira e o Coelho está sob um círculo, sempre que o Lobo tenta pegar o Coelho, este se dirige a outro círculo até o Coelho sair de cena e entrar a Perua interrompendo sua caçada.

Experimentar essa relação de alteridade entre dramaturgia e ensaios me permitiu perceber possibilidades de escrita. A partir das improvisações e experimentos, o texto foi ganhando forma e crescimento, os personagens passaram a ter autonomia, vida e complexidade, as improvisações revelavam os tipos construídos, as dramaturgias corporais permitiam liberdade de interação com o público e o risível era privilegiado. Quanto mais os atores e atrizes se impunham criativamente ao processo, mais suas subjetividades atuavam como modificadores da cena, e o texto se dispunha a atualizar-se.

Figura 2 – Foto-reprodução de esquema de Cena em que não há diálogo



Fonte: Acervo pessoal da autora

Performatividade, traçando uma identidade

Logo no início desta caminhada criativa, era um objetivo a construção para além de *personas* no palco cênico. Uma vez que os animais estavam tão imbricados na personalidade dos atores vi a possibilidade de provocar um estado de presença, um estado performativo que possibilitasse sua atuação em qualquer ambiente ou situação.

Tal ideia foi difundida através de propostas nos ensaios que chamo **Cenas de situação**. Nelas os personagens eram incluídos em situações diversas, fora do ambiente da narrativa do espetáculo, porém não contraditório a ele. Abaixo alguns exemplos:

Quadro 6 – Cenas de situação

CENAS DE SITUAÇÃO
Situação 1. O grilo inspeciona pacotes da portaria.
Situação 2. O urso ensina uma coreografia para os moradores.
Situação 3. A Perua foi convidada para um programa de culinária.
Situação 4. A Loba dá uma aula de balé para o Lobo e o Coelho.

Fonte: Arquivo pessoal da autora

A eficácia de procedimentos como esse, que despertavam ao estado performativo, pode ser atestada quando se percebe o estado do personagem fora do palco como, por exemplo, em uma entrevista para a TV, em que os atores interagem com a apresentadora como personagens animais suscitando uma abordagem de intervenção no espaço, conforme destaca Féral (2015):

A performance se propõe, com efeito, como modo de intervenção e de ação sobre o real, um real que ela procura desconstruir por intermédio da obra de arte que ela produz. Por isso ela vai trabalhar em um duplo nível, procurando, de um lado, reproduzi-lo em função da subjetividade do performer; e, de outro, desconstruí-lo, seja por meio do corpo – performance teatral – seja da imagem – imagem do real [...] (FÉRAL, 2015, p. 137)

A partir dessas experimentações deu-se a criação da cena final do espetáculo, o concurso de talentos. Em caráter performativo, esta se constitui como um roteiro aberto da ação cênica, suscetível a imprevistos e mudanças, nele cada ator e atriz decide qual número apresentará, e o público escolhe o vencedor (a) do concurso.

O uso dessa relação performance e teatro é, como afirma Féral (2015), fruto de uma desconfiança recíproca e que em *Aventura do Lobo* é utilizada na busca por uma Performatividade Cênica: aqui o teatro se beneficia das aquisições da Performance constituindo-se, para Josette Féral, **Teatro Performativo**.

Não cabendo o retorno histórico da conceituação da performance, admite-se aqui seu sentido dominante apresentado por Schechner contida nas ideias de Féral (2015), no que diz respeito ao *performer*, considerando sua explícita importância, segundo a autora, na redefinição dos parâmetros do fazer artístico hoje, sua prática da performance teve uma incidência radical sobre a prática teatral como um todo. Schechner, nos destaca as três operações para pensar a prática de um performer:

1. Ser/estar, ou seja, se comportar; 2. Fazer. É a atividade de tudo o que existe, dos *quarks* aos seres humanos; 3. Mostrar o que faz (ligado à natureza dos comportamentos humanos). Esse consiste em dar-se em espetáculo, em mostrar (ou se mostrar). (SCHECHNER, 2002; 1993; 1990; 1985⁹ apud FERAL, 2015 p. 118)

Nestas operações, é possível identificar principalmente a construção do estado de presença do Lobo Raul, seu corpo expandido sempre *em cena*, seja em interações no camarim, no palco ou com as crianças após o fechamento das cortinas, a performance do ator privilegia a ação, seu aqui e agora, “*it happens*”, disse Schechner, seu *fazer* se torna

⁹ Materiais de R. Schechner referidos na pesquisa da autora Josette Féral (2015): *Performance studies: an introduction*, New York, Routledge, 2002, mas também em *The future of ritual: writings on culture and performance*, New York, Routledge, 1993; *By Means of performance: intercultural studies of theatre and ritual*, Cambridge: Cambridge University Press, 1990; *Between Theater and anthropology*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press, 1985.

primordial.

Dissipando a ilusão e instaurando um estado de presença, sua relação com o jogo da representação torna-o comandante do espetáculo que na maioria das vezes não se atém a meras falas gravadas e propõe-se ao risco. Nota-se o engajamento do artista em que suas subjetividades alargam-se, característica também pertencente ao circo em sua relação com o sublime do riso e o público. O performer não hesita em improvisar rimas que não estão no texto escrito, ou falar diretamente com o ator que esqueceu-se de uma ação, é possível traçar novas relações, jogos e deixar-se livre para agir, para *fazer*. Como afirma Féral (2015, p. 129), “o teatro performativo toca na subjetividade do performer”, portanto conclui-se que:

No teatro performativo, o ator é chamado a ‘fazer’ (*doing*), a ‘estar presente’, a assumir os riscos e a mostrar o fazer (*showing the doing*), em outras palavras, a afirmar a *performatividade* do processo. A atenção do espectador se coloca na execução do gesto, na criação da forma, na dissolução dos signos e em sua reconstrução permanente. Uma *estética da presença* se instaura (*se met en place*). (FÉRAL, 2015, p. 131)

Se na linguagem corrente, conforme afirma Féral (2015), o texto refere-se a determinado repertório que preexiste a representação, o texto performativo é indissociável de sua representação cênica e não existe exceto na e para a cena, materializado nela. Em *Aventura do Lobo*, texto e encenação nascem juntos em sala de ensaio, sua dramaturgia adquire sentido somente atrelada à representação, e principalmente aos atores.

Torna-se importante aqui mencionar como ponto que ilustra a questão a substituição de atores no espetáculo, acontecimento que se deu cerca de um ano após a estreia. Com a mudança de elenco, o texto transforma-se a partir da subjetividade dos novos atores, comprovando a não autonomia do texto perante a encenação. Os novos atores foram inseridos no processo, não houve a imposição do texto já existente para gravarem e improvisarem, e sim meios para inscreverem, através do processo, suas subjetividades.

A percepção do texto de *Aventura do Lobo* como esburacado, aberto e dependente de sua representação avulta seu sentido de texto performativo apoiado na noção de performatividade cultivada no processo criativo, uma vez que sua transcrição escrita existe não para limitar a performance dos atores ou ditar a encenação, mas apenas

assumindo um aspecto de partitura, de registro de memória da construção do espetáculo.

Figura 3 – Personagem Lobo interpretado pelo ator Tiago Andrade



Fonte: Fotografia de Breno Galdino, acervo pessoal

Muitos aspectos percebidos no processo de escrita dessa aventura não puderam estar nesta síntese, assim também acredito que não se esgota um processo, uma obra. Experimentei aqui colocar-me em múltiplas vozes, pois diferentes pontos de vista já foram registrados sobre *Aventura do Lobo*, espetáculo que defendo ser partícipe de um teatro contemporâneo para crianças, pois sua criação se propõe a dialogar com as urgências deste tempo que comparecemos. Contudo, *Aventura do Lobo* nos atenta para a necessidade de uma redescoberta do teatro para crianças e jovens, com novas dimensões estéticas em movimento por diversas esferas além da classe artística, envolvendo crianças, escolas, teatros e responsáveis.

Referências

BARON, Sandra C. Brincar: espaço de potência entre o viver, o dizer e o aprender. In: GARCIA, Regina Leite (Org.). **Crianças essas conhecidas tão desconhecidas**. Rio de Janeiro: DP&A 2002. p. 53-79.

BERGSON, Henri. **O riso: ensaio sobre a significação do cômico**. São Paulo: Martins Fontes 2004.

BOLOGNESI, Mario Fernando. **Palhaços**. São Paulo: Editora UNESP, 2003.

FERAL, Josette. **Além dos limites**: teoria e prática do teatro. Tradução J. Guinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2015.

FORTIN, Sylvie; GOSSELIN, Pierre. **Considerações metodológicas para a pesquisa em arte no meio acadêmico**. Tradução: Marília C. G. Carneiro e Déborah Maia de Lima. Revista Art Research Journal, Revista de Pesquisa em Arte Brasil, v. 1, n. 1, p. 1-17, jan./jun. 2014. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/artresearchjournal/article/view/5256>>. Acesso em: 20 abr. 2017.

GRÉSILLON, Almuth; MERVANT-ROUX, Marie-Madeleine; BUDOR, Dominique. Por uma genética teatral: premissas e desafios. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, Porto Alegre, v. 3, n. 2, p. 379-403, maio/ago. 2013.

LIRA, Fernando (Org.). **Jogos para cenas cômicas**. Fortaleza: Grupo Crise, 2013

MONTEIRO, Necylia. **Aventura do Lobo**. São Luís-MA, 2015, 7 páginas. Digitada, não publicada.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A linguagem da encenação teatral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998.

SPOLIN, Viola. **O jogo teatral no livro do diretor**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

Submetido em: 11 set. 2019

Aprovado em: 26 out. 2019