

## **DESCREVIVER: JOGO E IMPROVISAÇÃO TEATRAL EM “PIRLIMPSIQUICE”, DE GUIMARÃES ROSA**

Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup>. Felícia Johansson<sup>1</sup>  
Universidade de Brasília – UnB

**RESUMO:** “Pirlimpsiquice” é um conto de Guimarães Rosa que narra a descrevivência de um grupo de meninos ao encenar uma peça que, por meio de uma improvisação, subitamente vira outra. “Descreviver” é palavra inventada por Rosa para simbolizar o ato de representar teatralmente, com espontaneidade. Em *A Atualidade do Belo: a arte como jogo, símbolo e festa* (1985), Hans Georg Gadamer investiga o fenômeno do jogo como explicação da arte, referindo-se, sobremaneira, ao teatro. Entre a arte como jogo, explicitada por Gadamer, e o jogo da arte, poetizado por Rosa, há paralelos evidentes que podem inspirar atores e autores brincantes. Neste cenário, o termo “descreviver” fornece o palco para a reflexão.

**PALAVRAS-CHAVE:** Descreviver. Jogo Teatral. Improvisação. Guimarães Rosa. Jacques Lecoq. Hans Georg Gadamer.

**ABSTRACT:** This article aims to examine the concepts of theater game and improvisation in the light of J. Lecoq’s pedagogy and H.G. Gadamer’s philosophy. The starting point for this examination is “Pirlimpsiquice” a short story written by Guimarães Rosa. In this story, a group of students rehearse a play to be presented at a school festivity. However, at the day of the performance, the main character forgets his part and the group ends up improvising another play, with an entirely different story, through a process of theatrical improvisation.

**KEYWORDS:** Theatre Game. Play. Improvisation. Guimarães Rosa. Jacques LeGof. Hans Georg Gadamer.

### **Introdução**

“Pirlimpsiquice”, conto de Guimarães Rosa em *Primeiras Estórias*(1988), narra a aventura de uma turma de meninos escolhidos para representar uma peça em uma festividade da escola. O grupo escolhido tenta preservar a surpresa da peça fazendo circular versões ilegítimas da estória. Por outro lado, os futuros

---

<sup>1</sup> Felícia Johansson é Professora Doutora dos cursos de Bacharelado e Licenciatura em Interpretação Teatral do Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB-IdA-CEN). Coordenadora do Projeto de Extensão Teatro de Mentira: estratégias brincantes para atores-autores de textos performativos.

espectadores, curiosos e enciumados, também fazem circular estórias que dizem ser a verdadeira. À parte dessas provocações, a peça oficial segue normalmente os ensaios. Porém, no dia de sua apresentação, há uma súbita e inexplicável transformação que transcende todas as versões em uma estória absolutamente inusitada e original. Após um branco do protagonista, os atores começam a interpretar uma peça que parece se fazer por si mesma, arrebatando tanto os espectadores quanto os atores da cena: “Aquilo na noite do nosso teatrinho foi de oh. O estilo espavorido. Ao que sei, que se saiba, ninguém soube sozinho direito o que houve” (ROSA, 1988, p. 38).

Conforme Anthony Frost e Ralph Yarrow (1990, p.1), improvisação é a habilidade de usar o corpo, o espaço e todos os recursos humanos para gerar a expressão coerente de uma ideia, uma situação, um personagem, ou mesmo um texto, de modo espontâneo, em resposta imediata a algo ou alguém. Essa resposta deve ser realizada *a l'improviste*, ou seja, sem preconcepções, como alguém que é “tomado de surpresa” por um acontecimento. Por isso mesmo a experiência da improvisação teatral pode trazer sentimentos de surpresa, descoberta, reconhecimento e revelação, em uma lógica inusitada, alógica, mesmo que dentro de regras e estruturas pré-estabelecidas, como em muitas brincadeiras. Como diz o narrador de “Pirlimpisquice” a respeito da improvisação que tomou conta da turma: “A coisa que aconteceu no meio da hora. Foi no ímpeto da glória – foi – sem combinação” (ROSA, 1988, p.45).

### **1.1 Brincar o Teatro**

Improvisação é um conceito indissociável de jogo, mais especificamente de “jogo teatral”. Conforme o *Dicionário do Teatro Brasileiro* (2006, p.165), o termo “jogo teatral” foi originalmente cunhado pela americana Viola Spolin (*theater game*), sendo um jogo com regras voltado para a linguagem teatral e para um teatro que enfatiza a improvisação. Mas a união entre jogo e atuação teatral é ancestral, como bem espelham algumas línguas como o inglês e o francês, onde os verbos *to play* e *jouer* equivalem tanto a atuar teatralmente quanto a brincar e/ou jogar simplesmente. Vale lembrar que “brincadeira” é também o termo

comumente utilizado por várias manifestações cênicas da cultura popular brasileira, em que “brincar” é atuar, e “brincante” se apresenta como uma alternativa para “ator” ou “atriz”. Apesar disso, os conceitos de jogo e atuação teatral já enfrentaram uma separação histórica.

No século XIX, o teatro do foi marcado pela ênfase no trabalho do autor teatral. Assim, o texto escrito era o elemento central do teatro, uma perspectiva que desvalorizava formas teatrais cuja performance era sobretudo física, como o *ballet*, a pantomima e o circo. O treinamento do ator resumia-se a treinar a voz e a dicção para recitar bem o texto de um determinado autor. Com a ascensão da burguesia, o teatro havia se distanciado completamente das expressões populares, banindo a comédia e outras expressões mais físicas e brincantes, em favor da seriedade no teatro. Isso reflete em “Pirlimpsiquice” quando o padre-diretor dirige os ensaios da peça exigindo “circunspeção e majestade” (ROSA, 1988, p. 40).

Somente no início do Século XX, com o advento das projeções de cinema, atores e diretores se sentiram compelidos a reatralizar o teatro, buscando formas de atuação que fugissem ao realismo-naturalismo então vigentes. Teatrólogos como Vsevolod Meyerhold(1874-1940) e Jacques Copeau (1879-1949 ),entre outros, redescobriram o jogo dos clowns e dos palhaços de circo, bem como a *commedia dell’arte* e sua ênfase na máscara, na linguagem gestual e no jogo improvisacional dos intérpretes.

Apesar de Constantin Stanislavski (1863-1938) ter utilizado improvisações no contexto da interpretação de personagens, Copeau foi um dos primeiros a introduzir jogos e improvisações no trabalho de preparação dos atores. Um de seus primeiros artigos “The Child at Play” (1990) examina crianças em situação de jogo e sua relação com arte de atuar. Conforme John Wright (2006, p.45), Copeau defendia uma noção de “jogo consciente”, derivado de suas observações em jogos de clowns, crianças, intérpretes com máscaras e atores em estado de improvisação.

As noções de jogo e de improvisação no teatro foram especialmente marcantes na segunda metade do século XX, principalmente por meio do trabalho de Viola Spolin (1906-1994), cuja noção de improvisação está intrinsecamente

relacionada à capacidade do ator de jogar. Segundo Spolin (1973), jogar pode destruir barreiras, permitindo a entrada do intérprete em territórios que transcendem os limites do ego e as noções de identidade. Essa abordagem influenciou inúmeros grupos de teatro experimental, como o *Living Theatre*, sendo também marcante para o surgimento do Teatro do Oprimido, de Augusto Boal, autor, entre outras obras, de *200 Jogos para o Ator e o Não Ator com Vontade de Dizer Algo Através do Teatro* (1982). Ao contextualizar politicamente o conceito de jogo e sua relação com o teatro, Boal ajudou a transformar o teatro no Brasil e no mundo. Central em sua abordagem é o Coringa, figura que pode personificar todos os papéis, personagem em constante estado de trans-formação, tanto no jogo e no teatro quanto na vida.

Enfim, a noção de jogo passou a ocupar um lugar central nas práticas teatrais, bem como na formação de inúmeros atores, diretores e professores de teatro. Neste artigo, focalizarei mais especificamente a pedagogia teatral de Jacques Lecoq (1921-1999), por sua ênfase no jogo e na re-apropriação não historicista e não arqueológica de formas teatrais populares que sempre prezaram a improvisação. Herdeiro do legado estético de Copeau, Lecoq dirigiu em Paris, de 1954 até sua morte, a *École Internationale de Théâtre Jacques Lecoq*, que formou inúmeras gerações de atores, autores e diretores de várias nacionalidades, focalizando prioritariamente a linguagem internacional do gesto e suas interações com as linguagens do circo, da dança e do teatro de formas animadas.

## **1.2 Jogo teatral: o drama do agora**

Apesar de estarem no centro da cena de diferentes gerações de artistas, a noção de jogo teatral e o conceito de improvisação demoraram a ocupar o espaço acadêmico. Como aponta Mark Fortier (1990, p.60), por muito tempo teatro esteve atrelado à teoria literária, que desconsiderava completamente os teóricos do teatro, mesmo os mais proeminentes. Assim, o estudo acadêmico voltava-se apenas para o texto teatral, deixando todas as outras linguagens que perfazem a cena de fora. Somente nas últimas décadas, o conceito de jogo passou a ocupar

uma posição privilegiada nos estudos acadêmicos, principalmente por sua relação com os Estudos da Performance, campo de pesquisa desenvolvido inicialmente por Richard Schechner (1934-) e Victor Turner (1920-1983), e que se consolidou nas universidades por volta da década de 80.

Schechner (2001) sugere que há um grupo de teóricos, como Johan Huizinga (1872-1945), que considera o jogo como parte fundamental da cultura, arte e religião, enquanto outro grupo, como Victor Turner, por exemplo, considera o jogo como uma atividade ambivalente, que tanto pode fundamentar quanto subverter estruturas sociais (2002, p. 109). Schechner também aponta Jacques Derrida (1930-2004) como um dos principais teóricos do jogo, citando seu manifesto “Estrutura, Signo e Jogo no Discurso das Ciências Humanas” como fundamental para o desenvolvimento da noção radicalmente des-centrada e subversiva de jogo, em que o “sentido” é sempre diferido em infinita suplementaridade (2002, p.99). Esta percepção foi e é fundamental para o desenvolvimento da arte da performance enquanto arte.

Entretanto, para os que jogam no território do jogo consciente, ou regrado, no legado de Copeau, o “sentido” é guiado e evidenciado pelo próprio jogo, no contexto da improvisação. Como observam Frost e Yarrow, o “sentido”, em uma improvisação, nunca é procurado *depois*, mas sim vivenciado *durante* a performance, como um evento físico de fato (1990, p. 61), como vivenciam os meninos-atores em “Pirlimpsiquice”:

Palavras de outro ar. Eu mesmo não sabia o que ia dizer, dizendo, e dito – tudo tão bem – sem sair do tom. Sei, de, mais tarde, me dizerem: que tudo tinha e tomava o forte, belo sentido, esse drama do agora, desconhecido, estúrdio, de todos o mais bonito, que nunca houve, ninguém escreveu, não se podendo representar outra vez, e nunca mais (ROSA, 1988, p. 45).

Em seus estudos sobre teoria e teatro, Fortier (1997) observa que a fenomenologia pode ser uma alternativa às teorias excessivamente analíticas, científicas ou abstratas, devido ao papel que a experiência sensível e observável ocupa nessa abordagem. Nesse sentido, destaco a fenomenologia hermenêutica de Hans Georg Gadamer (1900-2002), cujo conceito de jogo se desenvolveu a

partir da antropologia de J. Huizinga e da filosofia existencial de M. Heidegger. O papel central que a noção de jogo ocupa na filosofia de Gadamer pode iluminar aspectos vivenciados por atores, professores e diretores que conduzem ou participam de jogos teatrais e/ou improvisações guiadas por regras, em uma diversidade de estilos e abordagens.

### **1.3 O espírito do jogo**

Para Hans Georg Gadamer (1975), o conceito de jogo não representa um estado de ânimo daquele que o joga, nem daquele que o desfruta. Nada tem a ver com a liberdade de uma subjetividade, mas com o próprio modo de ser da obra de arte. O jogo é incompatível com a separação sujeito-objeto e também não se condiciona a um mero divertir-se sem propósito. A verdadeira essência do jogo, ao contrário, tem sua própria seriedade sagrada. Na verdade, o jogo só acontece quando os jogadores se abandonam e se entregam a ele. Assim, o “sujeito” do jogo não são seus jogadores, mas é através deles que o jogo se manifesta.

Para exemplificar essa ideia, Gadamer cita os jogos individuais, como os de paciência, ou os quebra-cabeças. Como em todos os jogos, há certa liberdade limitada pelos princípios do jogo em si. O jogo torna-se dono de seus jogadores e todo jogador é simultaneamente um “ser jogado”. Assim, o jogo tem seu próprio espírito peculiar que independe daqueles que o jogam.

Para Lecoq, a capacidade de jogar implica compreender que a atuação teatral não deriva da subjetividade do ator, mas, ao contrário, pertence à própria dinâmica do jogo. Espelhando a trans-subjetividade do conceito de jogo em Gadamer, Lecoq afirma: “Num processo de criação, o objeto criado não mais pertence a seu criador” (LECOQ, 2010, p. 45). Por isso, o foco de sua escola é o desenvolvimento de um teatro de criação, permanentemente suscitado por meio da improvisação e do jogo. Lecoq também confere especial importância às ancestrais figuras dos clowns e dos bufões por celebrarem “o espírito do jogo” (*l'esprit de jeu*) (FROST; YARROW, 1990, p.10).

Mas Lecoq sublinha que a noção de improvisação não deve ser confundida com auto expressão; diferentemente de uma experiência privada, a improvisação

*incorpora* o espectador. Por isso, sua escola dá prioridade ao mundo exterior, ao invés de à experiência subjetiva do ator. Igualmente, Lecoq sublinha a importância do “prazer do jogo”, sendo uma das principais indicações de que a improvisação ou o trabalho do ator estão caminhando apropriadamente, apesar do rigor com o qual o trabalho do intérprete é abordado. Porém isso não significa que o “prazer do jogo” se relaciona apenas a formas de representação teatral associadas à comédia. Ao contrário, Lecoq considera que o ator deve igualmente vivenciar este prazer ao representar uma tragédia, um dos “territórios dramáticos” mais explorados em sua pedagogia (2010).

Em Gadamer, o jogo também está associado ao sentimento de prazer, pois, apesar de condicionado por regras, é indiferente a quem ou a quem realiza seu movimento. Não tem objetivo, intenção ou esforço. Essa compreensão também está imbuída de senso trágico, uma vez que nos leva a entender que todo jogador está, ao mesmo tempo, sendo jogado. Ao comentar essa perspectiva em Gadamer, Joel Weinsheimer observa que o jogo, apesar de incorporar o espectador, também o despreza, pois o espectador nada pode fazer a respeito do jogo; não há como avisar Édipo, ou alertar Desdêmona (1985, p.116). Não por acaso, as figuras que tão bem espelham o “espírito do jogo” como palhaços, clowns, coringas e bufões, percorrem os caminhos *entre* o trágico e o cômico, como o tragicômico, o melancólico, o grotesco, o ridículo, o sublime, entre outros tantos matizes do jogar/ser jogado. Para Lecoq, “[n]ão se representa um clown diante de um público. Joga-se *com* ele” (2010, p.217).

O mundo no qual se desenvolve o jogo é um mundo autônomo, que se auto representa, fazendo emergir seu próprio sentido, ou como afirma Gadamer, “[o] jogo, em última instância, é a auto-representação do movimento do jogo” (1985, p. 35). Daí porque tantos processos de treinamento teatral, tais como os de C.Stanislavsky, J. Grotowsky, J.Copeau, E. Barba, E. Decroux, só para citar alguns, são considerados como técnicas de subtração e não de acumulação. Não um aglomerado de truques e estilos, mas uma eliminação de bloqueios e traços individuais dos atores. Uma subtração do ator em favor do jogo da cena. Uma *via negativa*. Lecoq, por exemplo, considera fundamental que o ator vivencie o estado de neutralidade por meio do treinamento com máscaras neutras, uma máscara

que evoca um rosto em estado de equilíbrio, propondo a sensação física da calma: “Quando o aluno sentir esse estado neutro do início, seu corpo estará disponível, como uma página em branco, na qual poderá inscrever-se a “escrita” do drama” (LECOQ, 2010, p.69).

Entretanto, o estado de disponibilidade não é um estado passivo, uma “neutralidade”, como foi tantas vezes traduzida a palavra utilizada por Lecoq em francês (*disponibilité*). Ao contrário, disponibilidade é um estado de prontidão que evoca os potenciais criativos e a capacidade de invenção dos intérpretes, uma condição ativa de resposta, seja ela física, verbal, emocional ou psicológica, ao jogo da cena. Tampouco, a submissão ao jogo em Gadamer é um estado passivo do jogador, mas um esforço e uma abertura do mesmo para *jogar com*. Um estado de espírito que requer compromisso e adesão ao jogo, um estado de absorção.

#### **1.4 Mímica: a arte, sem estilo, de *descreviver*.**

Herdeiro do caráter lúdico de Copeau e de sua ênfase em formas populares, Lecoq foi considerado por muitos como anti-intelectual, embora citasse constantemente o filósofo Gaston Bachelard (1882-1962) em suas aulas. Para Lecoq, o mundo material “de fora” deveria ser privilegiado: “É preciso ver como os seres e as coisas se movimentam e como elas se refletem em nós”. Daí porque alguns dos temas fundamentais de sua escola são “os movimentos naturais da vida”, “as dinâmicas da natureza” ou “estudar os animais”, denominações claramente inspiradas na obra de Bachelard. No centro dessa fascinação pelos fenômenos da vida e da natureza, está a noção de mímica.(LECOQ, 2010, p. 45).

Para Lecoq, o conceito de mímica é normalmente confundido com um estilo específico de atuação. Entretanto, Lecoq compreende o conceito de modo mais amplo, livre de formulações pré-concebidas. Assim, mímica é a própria raiz de muitos atos criativos, entre eles o teatro. Fazer mímica é literalmente incorporar e compreender melhor, um modo de redescobrir algo com renovado frescor (LECOQ, 2002,p.22). Essa percepção guarda ressonâncias com a perspectiva de Gadamer, que reexamina o termo *mimesis* em sua origem na



filosofia grega. Para ele, *mimesis* não é algo que se relaciona especificamente ao teatro, ou a imitação de um modelo exterior. Ao contrário, o sentido de imitação e representação associados à *mimesis* não são meras repetições e cópias, mas conhecimento do que é essencial, uma representação em abundância sensorial (GADAMER, 1996, p.36). Conforme Lecoq, “(...) o ato da mímica é um grande ato, um ato da infância: a criança faz mímica do mundo para reconhecê-lo e preparar-se para vivê-lo. O teatro é um jogo que dá continuidade a esse fato” (LECOQ, 2010, p.51).

Para Gadamer, a criança pequena, quando imita algo, não pretende ocultar-se ou ser reconhecida, mas representar de modo que só o que representa fique em evidência. Por trás de seu disfarce, a criança não quer revelar, mas fazer com que se “adivinhe” o *que* é aquilo que ela representa. O maior exemplo disso é Zé Boné, o melhor ator da turma que, apesar (ou por causa) de seu excessivo talento para representar, era mantido em um papel secundário na peça pelos diretores-padres:

Zé Boné, com efeito, regulava de papalvo. Sem fazer conta de companhia ou conversas, varava os recreios reproduzindo fitas de cinema: corria e pulava, à acelerada, cá e lá, fingia galopes, tiros disparava, assaltava a mala-posta, intimando e pondo mãos ao alto, e beijava afinal – figurado a um tempo de mocinho, moça, bandidos e xerife (ROSA, 1988, p.40).

Zé Boné representa a própria re-volta da criatividade, explodindo os limites do textocentrismo com uma representação gestual e mimética, onde o ator pode ser tudo: protagonista, figurante, objetos, figurinos, cena e contra-cena. Zé Boné sabia “descreviver”. E o que é um “papalvo”? Um bobo, coringa, clown. *Descrevivemão* é um comportamento da subjetividade, mas uma participação que padece (*pathos*). Zé Boné é um *patheta*.

### **1.5 A vida estrepuxada**

Gadamer defende a arte, e arte como jogo, como conhecimento e alarga a nossa compreensão e o nosso próprio mundo. O encontro com a arte possibilita

um aprofundamento, uma experimentação daquilo que verdadeiramente somos. Assim, a arte advém do fato de revelar o ser, e não pelo prazer estético que a mesma pode propiciar. Nesse sentido o reconhecimento da essência é um “estrepuxamento” da vida, ou nas palavras de Rosa: “Ah, a gente: protagonistas, outros atores, as figurantes figuras, mas personagens personificantes. Assim perpassando, com a de nunca naturalidade, entranheprópria, a valente vida, estrepuxada.” (ROSA, 1988, p.46).

Zé Boné era o melhor de todos porque conseguia sumir completamente sob o que representava, embora não se pudesse dizer o que exatamente ele representava: “Ele desempenhava um importante papel, o qual a gente não sabia qual” (ROSA, 1988, p. 45). A *mimesis*/mímica independe de um modelo exterior. Por isso mesmo, Gadamer afirma que o conceito de “representação correta” é algo absolutamente móvel e relativo, sendo perigoso canonizar determinadas interpretações e julgar concepções da mesma obra a partir de modelos anteriores. A reprodução é simultaneamente vinculada e livre. Interpretação é também (re)criação e não se guia por um ato criador precedente (1985). De fato, Zé Boné, o “papalvo”, é ator-brincante que arrasta todos para o jogo da cena: “Eu via os do público assungados, gostando, só no silêncio completo. Eu via – que a gente era outros – cada um de nós, transformado. (ROSA, 1988, p. 46).

Para Gadamer, a abertura para o espectador faz parte do caráter lúdico do teatro que deve representar uma totalidade de sentido para aqueles que o veem. Ainda assim, o jogador/ator experimenta o jogo como uma realidade que o supera, uma “transvivência”. Apesar do jogo dramático constituir um mundo completamente fechado em si mesmo, é na abertura ao espectador que ele se realiza atingindo seu significado pleno. O jogo dramático torna-se, portanto, o conjunto de atores e espectadores, ou como em “Pirlimpsiquice”: “Cada um de nós se esquecera de seu mesmo, e estávamos transvivendo, sobre-crentes, disto: que era o verdadeiro viver?” (ROSA, 1988, p.46).

O mundo da obra, auto suficiente e fechado em si mesmo, apossa-se de nós, fazendo desaparecer, por um breve momento, o mundo da nossa vida – Pirlimpsiquice, ou mistura de pó de pirlimpimpim, psiquê e esquisitice. Não é a cópia de uma realidade e nem pode ser julgado por parâmetros externos, mas

exibe sua própria realidade. No caso da representação teatral, assistir se relaciona a participar/celebrar. Os espectadores (*theorós*) são os que participam do ato festivo, estão presentes. O conceito de teoria indica comunhão sacral e compreende um sentir-se arrastado e possuído pela contemplação. Novamente, não um comportamento da subjetividade, mas uma participação que padece (*pathos*).

O jogo da arte arrasta para si o encantamento e a contemplação dos espectadores/jogadores da festa. Daí porque a filosofia de Gadamer tem um caráter festivo, explicitado no título de seu principal ensaio que examina o tema “A Atualidade do Belo: a arte como jogo, símbolo e festa” (1985). A festa representa a coletividade e, conforme Gadamer: “Celebração é a palavra que abole a concepção de um alvo para o qual a pessoa se dirigisse. A celebração é assim que não se tem que ir antes, para depois chegar lá” (GADAMER, 1985, p. 63). Eis o caráter ritualístico e simbólico do jogo em Gadamer: a abertura do jogo ao espectador é parte do caráter auto-suficiente e auto-movente do jogo. Como Peter Brook afirma, o trabalho do ator nunca é para uma audiência e, ao mesmo tempo, sempre é para uma audiência. O espectador deve ser esquecido e, simultaneamente, considerado (BROOK, 1968, p.57).

Em Lecoq, o conceito de cumplicidade (*complicité*) pode expressar a noção de celebração na concepção de arte como jogo em Gadamer. Conforme Simon Murray (2001, p.71), o termo *complicité* descreve a relação criativa entre atores e espectadores ao assistir a uma peça. Para Murray, o termo também evoca um espírito de coletividade que ultrapassa as noções de trabalho coletivo e cooperação, evocando territórios aonde leis e regras podem ser quebradas, fronteiras ultrapassadas, testadas ou expandidas. Um espírito de camaradagem compartilhada em que a palavra “celebrantes” é mais apropriada do que os termos “atores” e “performers”; uma comprovação da crença fundamental de Lecoq no “prazer do jogo” (2001, p. 71), como experimentam as personagens de “Pirlimpisquice”: “E era bom demais, bonito – o milmaravilhoso – a gente voava, num amor, nas palavras: no que se ouvia dos outros e no nosso próprio falar. E como terminar?” (ROSA, 1988, p.46).

E como se desgarrar de um jogo auto-movente? A história improvisada a todos arrastou em estado de celebração e cumplicidade. Arte como jogo, símbolo e festa (Gadamer, 1985).

### **1.6 Ataque de vida válida, ou a verdade cênica**

Antes de a turma ser arrebatada pelo prazer do jogo, os ensaios se arrastavam sem progresso e sem vida. Chamado para assistir ao “quinto ato”, o padre-diretor foi categórico: “Sem realces, disse: que nós estávamos certos, mas acertados demais, sem ataque de vida válida, sem a própria naturalidade pronta.” (ROSA, 1988, p.42).

Gadamer denomina como “mediação total” a não distinção entre a mediação de uma obra e a obra em si. A experiência da mediação de uma obra é a experiência da própria obra. Só há distinção entre as duas quando a mediação fracassa. Por exemplo, quando o espectador começa a refletir sobre o que subjaz a uma determinada cena, ou questionar o trabalho daqueles que a representam, há uma mediação deficiente (GADAMER, 1984, p. 165). Como espectadores, todos nós podemos sentir essa falta de “vida válida”, sem nenhuma “naturalidade pronta”, mesmo em trabalhos que não se pretendem realistas-naturalistas. O canastrão, por exemplo, se coloca sempre acima do que está atuando, não se subtrai nunca em favor do jogo, não some por trás daquilo que representa, além de explicar/descrever gestualmente o que vive sem, de fato, vivê-lo. Por isso mesmo, preservar a espontaneidade do jogo e da improvisação, mesmo em estruturas composicionais rigidamente codificadas como coreografias, personagens e textos, sempre foi central nos mais diversos estilos teatrais. Em “Pirlimpsiquice”, Zé Boné era o único capaz de *descreviver*, performando cenas com prazer de jogo e, portanto, sem esforço, “pois, enquanto recreios houvesse, continuava ele descrevivendo-as, com aquela valentia e o ágil não-se-cansar, espantantes.” (ROSA, 1988, p.40).

Por outro lado, o resto da turma só consegue alcançar esse estado brincante depois que o protagonista/narrador vivencia um “branco”. No teatro, o “branco” é o espaço vazio entre o jogar e ser jogado; mistura que embaralha ator

e personagem, teatro e vida, resultando em completa paralisia ou inação –fusão de todas as coisas que produz coisa nenhuma:

Eu: teso e bambo, no embondo, mal em suor frio e quente, não tendo dá-me-dá, gago de êêê, no sem-jeito, só espanto. O minuto parou. Riam, diante de mim, aos milhares. De lá, da fila dos padres, faziam-me gestos: de ordens e de perguntatividades, danados sinais, explicavam-me o que eu já sabia que não sabia, que não podia. (ROSA, 1988, p.44).

O estado apalermado estende-se ao resto do elenco que recebe sonora vaia. A platéia, aos gritos, clama pelo ator de todos os recreios: Zé Boné. Então, subitamente, “Zé Boné pula para diante, Zé Boné pulou de lado. Mas não era faroeste, nem estouvamento de estrepolia. Zé Boné começou a representar!” (ROSA, 1988, p.45).

A partir desse momento, instaura-se o jogo. Não há mais um plano a ser seguido, mas o arrebatamento dos atores e espectadores diante da cena que caminha sozinha: “A vaia parou total. A verdade cênica se impõe. Não há mais um “repetir copiando”, ou uma mera abstração: “Em verdade. Ele recitava com muita existência.” (ROSA, 1988, p.45).

E aqui, chegamos a um dos conceitos mais paradoxais do teatro: a verdade cênica. Conforme Stanislavski, “[a] verdade cênica não é a pequena verdade exterior que leva ao naturalismo(...). É aquilo em que vocês podem acreditar com sinceridade. (...) Para que seja artística aos olhos do ator e do espectador, até mesmo uma inverdade deve transformar-se em verdade” (STANISLAVSKI, 2001, p.205).

A relação entre arte, jogo e verdade é um dos aspectos mais controversos do pensamento de Gadamer. De acordo com J.Weinsheimer, vários filósofos como Kant e Schiller consideraram a relevância da noção de jogo para a filosofia. O conceito de jogo também foi utilizado para subverter qualquer noção de verdade, como em Nietzsche, Wittgenstein e Derrida. Entretanto, esse não é o caso em Gadamer, cuja explicação da união indissociável entre arte e verdade e jogo pode ser considerada tanto reacionária quanto pós-moderna (1985, p.102).

A concepção de Gadamer de arte como jogo, desenvolvida primeiramente em sua obra capital *Verdade e Método* (1998), conduz a uma compreensão de verdade enquanto um evento que nos captura, uma epifania, ou revelação. Para J. Weinsheimer, essa compreensão pode ser associada a um *insight*, pois é algo que não pode ser controlado ou produzido por desejo próprio. Não é algo que *fazemos*, mas ao contrário, é algo que *ocorre* conosco. Essa compreensão pode se relacionar à explicação de Spolin e de outros teóricos sobre a experiência do jogo teatral: uma experiência de revelação que libera e desbloqueia modos e meios de se pensar e de se fazer algo de modo experiencial, por meio de uma inesperada vivência (pirlimpsiquice).

A estória representada em “Pirlimpsiquice” foi “em parte” dos meninos atores, “em parte” dos meninos da turma do Gamboa, mas principalmente, foi pirlimpsiquice – trans-subjetividade que acende magicamente um jogo que caminha sozinho.

Na peça planejada e ensaiada, o menino-ator Zé Boné ganhou papel nenhum. Logo ele, que divertia toda a escola com suas palhaçadas, teve que ficar mudo, prisioneiro dos ensaios. Mas quando o “branco” apagou as luzes da razão – pirlimpsiquice – Zé Boné acendeu o jogo da cena. Bendito menino-ator, portador do fogo sagrado de Dionísio, a instalar o caos na cena estabelecida. Ele entende a unidade inseparável do que se descreve e do que se vive. Mediador que desaparece por trás do que vivifica: “Zé Boné, sendo o melhor de todos? Ora, era, Ei, E. Fulge, forte, Zé Boné! – freme a representação!” (ROSA, 1988, p.46).

Para ele, o poeta inventou o verbo *descreviver*.

## Referências

BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para atores e o não atores com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1980.

COPEAU, Jacques. *Texts on theatre*. Trad.: John Rudlin. London: Routledge, 1990.

FORTIER, Mark. *Theory/Theatre: an introduction*. Londres: Routledge, 1997.

FROST, Anthony; YARROW, Ralph. *Improvisation in drama*. London: Macmillan Education, 1990.

GADAMER, Hans-Georg. *A atualidade do belo: a arte como jogo, símbolo e festa*. Trad.: Celeste Aida Galeão. Rio de Janeiro, Tempo Brasileiro, 1985.

GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e Método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica*. 2.ed. Trad. Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

GUINSBURG, Jaime; FARIA, João Roberto; LIMA, Mariangela Alves de (coordenação). *Dicionário do Teatro Brasileiro: temas, formas e conceitos*. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Trad.: João Paulo Monteiro. São Paulo, Perspectiva, 2008.

JOHANSSON, Felícia. *Playing the fool: an examination of playful strategies for an actor-author of performance texts in the context of contemporary theatre*. 2007. Tese de Doutorado em Teatro. School of Arts and Education, Middlesex University, London, 2007.

JOHANSSON, Felícia. Teatro de Mentira: estratégias brincantes para atores-autores de textos performativos. *Participação: Extensão em Artes, Teatralidade, Cultura e Sociedade*. Decanato de Extensão, Universidade de Brasília, n. 25, p. 70-79, junho, 2014.

LECOQ, Jacques. *O Corpo Poético: uma pedagogia da criação teatral*. Trad.: Marcelo Gomes. São Paulo, Senac, 2010.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2011.

ROSA, João Guimarães. Pirlimpisquice. In: ROSA, João Guimarães. *Primeiras Estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

SPOLIN, Viola. *Improvisation for the theatre*. London: Pitman, 1973.

SCHECHNER, Richard. *Performance Studies: an introduction*. London: Routledge, 2002.

WRIGHT, John. *Why is that so funny? A practical exploration of physical comedy*. London: Nick Hern Books, 2006.

**Links do projeto Teatro de Mentira:**

[teatrodementirabr.wordpress.com](http://teatrodementirabr.wordpress.com)  
[cabecasemmente.wordpress.com](http://cabecasemmente.wordpress.com)