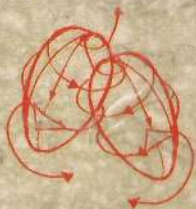


"Todo mundo atua, age, interpreta.
Somos todos atores. Até mesmo os
atores! Teatro é algo que existe
dentro de cada ser humano, e
pode ser praticado na solidão de
um elevador, em frente a um
espelho, no Maracanã ou em praça
pública para milhares de espectadores.
Em qualquer lugar... até mesmo
dentro dos teatros."



ISBN 85-200-0480-6



9 788520 004807

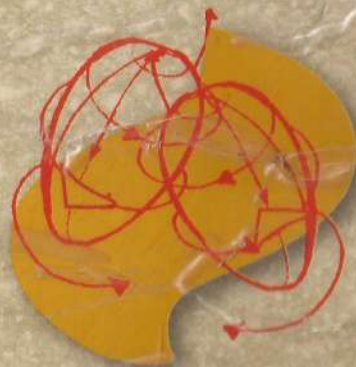


AUGUSTO BOAL Jogos para atores e não-atores

IHC

AUGUSTO BOAL

JOGOS PARA ATORES E NÃO-ATORES



TEATRO
CIVILIZAÇÃO
BRASILEIRA

De todos os livros escritos pelo teatrólogo Augusto Boal, este é o mais vendido em todo o mundo. Tem 12 edições em inglês, 15 em francês, e mais dezenas de traduções nos cinco continentes. Qual seria a razão desse enorme sucesso?

Jogos para atores e não-atores – que a Civilização Brasileira havia publicado em sua forma embrionária, com o título *200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro* – é um livro valioso para todas as pessoas interessadas na aplicação de técnicas teatrais em todas as atividades humanísticas: psicologia e psicoterapia, arte e educação, trabalho social e político. Os exercícios deste livro podem ser usados em todos estes campos do conhecimento humano e da pesquisa e, evidentemente, no próprio teatro. Servem para a criação de personagens em peças realistas ou não, dramáticas ou épicas. Podem ser utilizados tanto por atores profissionais, em teatro e cinema, como por amadores da favela do Morro da Saudade. Serviram de base para a montagem de clássicos como *Tartufo*, *Fedra* e *Mandrágora*, e também para a realização da extraordinária experiência popular do Teatro Legislativo, quando foram propostas e em seguida promulgadas 13 leis municipais sobre teatro no estado do Rio de Janeiro (1993-1996).

Esta é a mais completa edição deste livro em todas as línguas. O texto foi inteiramente reformulado, e muitos novos exercícios e jogos foram incluídos, inclusive os utilizados na experiência feita por Augusto Boal em julho de 1997 com os atores da Royal Shakespeare Company, em Stratford-upon-Avon, na Inglaterra, para a criação de personagens da peça *Hamlet*.

Jogos para atores e não-atores

DO AUTOR

- O arco-íris do desejo*, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1996.
O corsário do rei, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1985.
Milagre no Brasil, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1979.
Stop: c'est magique, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1980.
O suicida com medo da morte: romance, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1992.
Teatro do Oprimido e outras poéticas políticas, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, 1988.
Teatro Legislativo (Versão Beta), Rio de Janeiro, Civilização Brasileira, s.d.
Crônicas de nuestra América, Rio de Janeiro, Codecri, 1977.
Jane Spitfire: espiã e mulher sensual, Rio de Janeiro, Codecri, 1977.
Murro em ponta de faca, São Paulo, Hucitec, 1978.
Teatro de Augusto Boal (volume 1), São Paulo, Hucitec, 1986.
Teatro de Augusto Boal (volume 2), São Paulo, Hucitec, 1990.
Técnicas latino-americanas de teatro popular, São Paulo, Hucitec, 1988.

Augusto Boal



Jogos para atores e não-atores

edição revista e ampliada

9ª edição



CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA

Rio de Janeiro
2006

COPYRIGHT © Augusto Boal, 1998

CAPA
Evelyn Grumach

PROJETO GRÁFICO
Evelyn Grumach
João de Souza Leite

PREPARAÇÃO DE ORIGINAIS
Milton Alves

TRADUÇÃO DE TRECHOS EM INGLÊS
Kiko Gaspar

EDITORAÇÃO ELETRÔNICA
Imagem Virtual

CIP-BRASIL. CATALOGAÇÃO-NA-FONTE

B631j Boal, Augusto, 1931-
9ª ed. Jogos para atores e não-atores / Augusto Boal. - 9ª edição
rev. e ampliada. - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
368p.

ISBN 85-200-0480-6

1. Representação teatral. 2. Teatro - Exercício. I. Título.

98-1445

CDD - 792.028
CDU - 792(076.5)

Todos os direitos reservados. Proibida a reprodução,
armazenamento ou transmissão de partes deste livro, através
de quaisquer meios, sem prévia autorização por escrito.

Direitos desta edição adquiridos pela
EDITORA CIVILIZAÇÃO BRASILEIRA
um selo da
EDITORA RECORD LTDA.
Rua Argentina 171, São Cristóvão, Rio de Janeiro, RJ, Brasil, 20921-380
Telefone (21) 2585-2000

PEDIDOS PELO REEMBOLSO POSTAL
Caixa Postal 23.052, Rio de Janeiro, RJ - 20922-970

Impresso no Brasil
2006

INFORMAÇÃO

Centro do Teatro do Oprimido do Rio de Janeiro (CTO-RIO)

Av. Mem de Sá, 31 - Lapa - CEP 20230-150
Rio de Janeiro - RJ
Tel./Fax: (021) 2232-5826 / 2215-0503
e-mail: ctorio@ctorio.org.br
site: www.ctorio.com.br

O CTO-Rio é o único centro brasileiro supervisionado diretamente
por Augusto Boal, estando capacitado a conduzir oficinas de curto
ou longo prazo, ministrar cursos e dar toda forma de assistência
necessária à prática plena das técnicas do Teatro do Oprimido.
Contate o CTO-Rio no endereço acima.

Sumário

PROPOSTAS PRELIMINARES ix

PREFÁCIO xiii

CAPÍTULO I

O Teatro do Oprimido na Europa 1

INTRODUÇÃO (1977-1979) 3

TEATRO-IMAGEM 5

PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS COM O TEATRO INVISÍVEL 11

TEATRO-FÓRUM 27

UMA EXPERIÊNCIA EM GODRANO (OU O ÚLTIMO ESPECT-ATOR/PROTAGONISTA) 44

CAPÍTULO II

A estrutura de interpretação do ator 57

A EMOÇÃO PRIORITÁRIA 59

RACIONALIZANDO A EMOÇÃO 69

À PROCURA DO TEMPO PERDIDO 71

ESTRUTURA DIALÉTICA DA INTERPRETAÇÃO 74

CAPÍTULO III

O arsenal do Teatro do Oprimido 85

INTRODUÇÃO: UM NOVO SISTEMA DE EXERCÍCIOS E JOGOS DO TEATRO DO OPRIMIDO 87

I SENTIR TUDO QUE SE TOCA 89

II ESCUTAR TUDO QUE SE OUVI 127

III ATIVANDO OS VÁRIOS SENTIDOS 154

IV VER TUDO QUE SE OLHA 172

V A MEMÓRIA DOS SENTIDOS	228
ALGUMAS TÉCNICAS DO TEATRO-IMAGEM	232
TÉCNICAS GERAIS DE ENSAIO	284
ENSAIOS PARA A PREPARAÇÃO DE UM MODELO DO TEATRO-FÓRUM, OU QUALQUER OUTRO TIPO DE ESPETÁCULO	296

CAPÍTULO IV

Teatro-Fórum: dúvidas e certezas	317
----------------------------------	-----

VINTE TEMAS FUNDAMENTAIS	320
--------------------------	-----

Propostas preliminares

O Teatro do Oprimido é teatro na acepção mais arcaica da palavra: todos os seres humanos são atores, porque agem, e espectadores, porque observam. Somos todos *espect-atores*. O Teatro do Oprimido é uma forma de teatro, entre todas as outras.

Este livro é um sistema de exercícios (monólogos corporais), jogos (diálogos corporais), técnicas de Teatro-Imagem e técnicas de ensaio que podem ser utilizadas tanto por atores (aqueles que fazem da arte da interpretação a sua profissão e o seu ofício), como por não-atores (isto é, todo mundo). Todo mundo atua, age, interpreta. Somos todos atores. Até mesmo os atores! Teatro é algo que existe dentro de cada ser humano, e pode ser praticado na solidão de um elevador, em frente a um espelho, no Maracanã ou em praça pública para milhares de espectadores. Em qualquer lugar... até mesmo dentro dos teatros.

A linguagem teatral é a linguagem humana por excelência, e a mais essencial. Sobre o palco, atores fazem exatamente aquilo que fazemos na vida cotidiana, a toda hora e em todo lugar. Os atores falam, andam, exprimem idéias e revelam paixões, exatamente como todos nós em nossas vidas no corriqueiro dia-a-dia. A única diferença entre nós e eles consiste em que os atores são conscientes de estar usando essa linguagem, tornando-se, com isso, mais aptos a utilizá-la. Os não-atores, ao contrário, ignoram estar fazendo teatro, falando teatro, isto é, usando a linguagem teatral, assim como Monsieur Jourdain, o personagem de *O burguês fidalgo* de Molière, ignorava estar falando em prosa, quando falava.

Muitos jogos, exercícios e técnicas deste livro são inventados, originais e completamente novos. Alguns outros, antigos, foram modifica-

dos para melhor servirem ao nosso objetivo, isto é, desenvolver em todos a capacidade de se expressar através do teatro. Alguns são tão velhos como Breughel (ver seu quadro *Brincadeiras de criança*). De qualquer forma, indiquei o nome do país, cidade ou lugar onde recolhi, modifiquei ou inventei cada exercício.

Para esta edição brasileira — baseada nas últimas versões inglesa e francesa, e que se torna, assim, a mais completa de todas —, incluí os mais recentes jogos e exercícios com os quais venho trabalhando. Acrescentei também algumas pequenas notas sobre como podem atores profissionais utilizar certos jogos e técnicas na criação de personagens shakespearianos, aproveitando a experiência que fiz com o CTO-Rio e com 26 atores da Royal Shakespeare Company, em Stratford-upon-Avon, em julho de 1997. Em alguns casos, indiquei os procedimentos possíveis, anotando a palavra Hamlet para identificá-los, embora, é claro, o mesmo possa ser feito com qualquer outra peça, clássica ou moderna.

O elemento mais importante do teatro é o corpo humano; é impossível fazer teatro sem o corpo humano. Por essa razão, este livro utiliza os movimentos físicos, formas, volumes, relações físicas. Nada deve ser feito com violência ou dor em um exercício ou jogo; ao contrário, devemos sempre sentir prazer e aumentar a nossa capacidade de compreender. Os exercícios e jogos não devem ser feitos dentro do espírito de competição — devemos tentar ser sempre melhores do que nós mesmos, e nunca melhores que os outros.

Este livro não é um livro de receitas. Seu intuito é clarificar as intenções do Teatro do Oprimido e oferecer a todos um instrumental de trabalho, um verdadeiro arsenal. Quero lembrar que ele pode ser usado igualmente tanto por atores, profissionais e amadores, como por professores e terapeutas, e também no trabalho político, pedagógico ou social.

Esta edição — repito, a mais completa! — inclui também uma introdução, escrita muitos anos atrás, que narra algumas experiências por mim vividas nos primeiros anos da minha estada na Europa, a partir de 1976, e até dez anos depois, quando voltei a morar no Brasil. Inclui ainda uma explanação teórica sobre meu método, e também notas sobre

meus primeiros trabalhos teatrais como diretor do Teatro de Arena de São Paulo, onde comecei minha carreira artística. Este é um dos meus primeiros livros, e também, com sua revisão e aditamentos, um dos mais recentes. Mistura coisas de um passado muito antigo com outras de anteontem. Teve a mais longa e tortuosa (e exitosa, diga-se de passagem!) trajetória de todos os meus livros: foi escrito em espanhol e publicado na Argentina em 1973, estando eu exilado naquele país. Foi traduzido para o português de Portugal — não é o mesmo, juro, não é! — em 77; teve mais de 15 edições a partir de 1979, quando foi traduzido para o francês, onde mudou de nome: de *200 exercícios e jogos para atores e não-atores com ganas de dizer algo através do teatro* para simplesmente *Jogos para atores e não-atores* (sem mencionar, no novo título, o número de jogos e exercícios que são agora mais de 400!). Foi totalmente revisto para a primeira edição inglesa de 1995, e agora — paradoxo! —, retraduzido para esta edição revista e aumentada, que é uma tradução de uma tradução de uma tradução aportuguesada traduzida para o inglês e o francês e retraduzida para o português do Brasil. Felizmente, eu ainda falo português e pude rever o resultado final.

Com este livro, espero estar dando alguma contribuição ao teatro brasileiro. Creio que o teatro deve trazer felicidade, deve ajudar-nos a conhecermos melhor a nós mesmos e ao nosso tempo. O nosso desejo é o de melhor conhecer o mundo que habitamos, para que possamos transformá-lo da melhor maneira. O teatro é uma forma de conhecimento e deve ser também um meio de transformar a sociedade. Pode nos ajudar a construir o futuro, em vez de mansamente esperarmos por ele.

Prefácio

*A belíssima fábula de Xuá-Xuá, a fêmea pré-humana que descobriu o teatro.**

A palavra “teatro” é tão rica de significados diferentes — alguns se complementando, outros se contradizendo! — que nunca sabemos ao certo sobre o que estamos falando quando falamos de teatro. De qual teatro estamos falando?

Antes de mais nada, teatro é um lugar, um edifício, uma construção especialmente projetada para espetáculos, *shows*, representações teatrais. Nesse sentido, o termo “teatro” engloba toda a parafernália da produção teatral — cenografia, luz, figurinos etc. — e todos os seus agentes — autores, atores, diretores e outros.

Teatro pode ser também o lugar onde se passam certos acontecimentos importantes, cômicos ou trágicos, que somos obrigados a assistir de uma certa distância, como espectadores paralisados: o teatro do crime, o teatro da guerra, o teatro das paixões humanas.

Podemos chamar igualmente de teatro aos grandes acontecimentos sociais: a inauguração de um monumento, o batismo de um navio de guerra, a sagração de um rei, uma parada militar, uma missa (especialmente a do papa no Aterro do Flamengo, com direito a *show* musical), um baile (especialmente o da Ilha Fiscal). Essas manifestações podem ser igualmente designadas pela palavra “rito”. Pode-se também dar o nome de “teatro” às ações repetitivas da vida cotidiana: nós encenamos a peça do café da manhã, a cena de ir para o trabalho, o ato de trabalhar,

* Esta fábula me foi contada pelo último descendente de Xuá-Xuá, que, depois disso, morreu. (N. do A.)

o epílogo do jantar, o almoço épico com toda a família no domingo etc. Nestes casos, procedemos como atores numa longa temporada de sucesso, que repetem sempre o mesmo texto, com os mesmos parceiros, executando os mesmos movimentos, nas mesmas horas, por milhares de vezes. A existência humana pode ser uma sucessão de mecanizações tão rígida e desprovida de vida quanto os movimentos de uma máquina. Esse tipo de “teatro” incrustado em nossas vidas pode também ser chamado de “ritual profano”.

Frases como “fazer um drama”, “fazer uma cena” ou, em francês, “faire du théâtre” são usadas para descrever situações onde as pessoas manipulam, exageram ou distorcem a verdade. Neste sentido, teatro e mentira são sinônimos.

No sentido mais arcaico do termo, porém, teatro é a capacidade dos seres humanos (ausente nos animais) de se observarem a si mesmos em ação. Os humanos são capazes de se ver no ato de ver, capazes de pensar suas emoções e de se emocionar com seus pensamentos. Podem se ver aqui e se imaginar adiante, podem se ver como são agora e se imaginar como serão amanhã.

É por isso que os seres humanos são capazes de identificar (a eles mesmos e aos outros) e não somente reconhecer. O gato reconhece seu dono, que o alimenta e afaga, mas não pode identificá-lo como professor, médico, poeta, amante. Identificar é a capacidade de ver além daquilo que os olhos olham, de escutar além daquilo que os ouvidos ouvem, de sentir além daquilo que toca a pele, e de pensar além do significado das palavras.

Posso identificar um amigo por um gesto, um pintor por seu estilo, um político pelas leis que vota. Mesmo na ausência de uma pessoa, posso identificar sua marca, seus traços, suas ações, seus méritos.

Uma fábula chinesa muito antiga — anterior dez mil anos ao nascimento de Cristo — conta a belíssima história de Xuá-Xuá, a fêmea pré-humana que fez a extraordinária descoberta do teatro. Segundo essa antiga fábula, foi uma mulher, e não um homem, quem fez essa descoberta fundamental. Os homens, por sua vez, apoderaram-se desta arte maravilhosa e, em algumas épocas, chegaram a excluir as mulheres como

atrizes — como no tempo de Shakespeare, quando rapazes interpretavam rainhas e princesas. Pior ainda, nas representações das tragédias gregas, as mulheres (algumas vezes) não eram admitidas nem sequer como espectadoras. Por ser o teatro uma arte tão forte e poderosa, os homens inventaram novas maneiras de usar essa descoberta essencialmente feminina. As mulheres inventaram a arte, e os homens, os ardis e artifícios: o edifício teatral, o palco, o cenário, a dramaturgia, a interpretação etc.

Xuá-Xuá viveu há dezenas de milhares de anos, quando as pré-mulheres e os pré-homens ainda vagavam pelas montanhas e pelos vales, à margem dos rios e dos mares, pelos bosques e florestas, matando outros animais para se alimentar, comendo plantas e frutos, protegendo-se do frio, morando em cavernas. Isso foi muito antes de Neandertal e Cro-Magnon, antes do *Homo sapiens* e do *Homo habilis*, que já eram quase humanos na aparência, no tamanho do cérebro e na imensa crueldade.

Esses seres pré-humanos viviam em hordas para melhor se defender dos outros animais, tão selvagens quanto eles. Xuá-Xuá, que evidentemente não se chamava assim, não tinha nem esse nem nenhum outro nome, mesmo porque não se havia ainda inventado nenhuma linguagem falada ou escrita, nem mesmo o *protomundo*, a primeira língua humana, fonte de todas as outras. Xuá-Xuá era a mais bela fêmea de sua horda e Li-Peng, três anos mais velho, o mais forte dos machos. Naturalmente, eles se sentiam atraídos um pelo outro, gostavam de ficar juntos, de nadar juntos, de subir em árvores juntos, sentir os odores mútuos, se lambe, tocar, abraçar, fazer sexo juntos, sem saber ao certo o que estavam fazendo. Era bom estar um com o outro. Juntos.

Eram felizes, tão felizes quanto dois pré-humanos podiam sê-lo.

Um belo dia, Xuá-Xuá sentiu que seu corpo se transformava: seu ventre crescia mais e mais, além da elegância. Ela tornou-se tímida, teve vergonha daquilo que se passava com seu corpo, e decidiu evitar Li-Peng. Ele não compreendia nada do que se passava. Sua Xuá-Xuá não era mais a Xuá-Xuá que ele amava, nem no físico nem no comportamento. Os dois amantes se distanciaram. Xuá-Xuá preferiu ficar só, vendo seu ventre inchar.

Li-Peng, abandonado, decidiu caçar outras fêmeas, mas sem ter a esperança de encontrar nenhuma outra parecida com seu primeiro amor. É triste sina quando o primeiro amor é o mais completo, o mais pleno e total.

Uma noite, Xuá-Xuá sentiu seu ventre se mexer: quando estava prestes a dormir, o ventre começou a balançar da direita para a esquerda e da esquerda para a direita, sem obedecer à sua vontade. Com o passar do tempo, seu ventre inchava mais e mais, sacudindo, involuntário, por conta dos chutes de pequeninos pés importunos. Li-Peng, de longe, assistia Xuá-Xuá com tristeza e curiosidade. Observava-a imobilizado, como simples e bem-educado espectador daquele comportamento feminino incompreensível.

Dentro do ventre da mãe, Lig-Lig-Lé — assim se chamava o menino, mesmo não tendo esse nome, nem qualquer outro, porque nenhuma linguagem fora inventada (seja como for, trata-se de uma fábula chinesa muito antiga, em que as liberdades e as licenças poéticas são sempre permitidas e bem-vindas) — Lig-Lig-Lé, dizia eu, crescia e se desenvolvia. Não podia, porém, distinguir os limites do seu próprio corpo: seria a superfície da sua pele o limite do seu corpo, que flutuava no líquido amniótico como em uma piscina de água morna? Ou ele se estenderia até os limites do corpo de sua mãe, que o protegia? Seria isso o mundo, o que se estendia além do corpo na mãe?

Seu próprio corpo, sua mãe e o mundo inteiro formavam, para ele, uma só e completa unidade. Ele era eles, e eles eram ele. Eis por que, ainda hoje, quando mergulhamos nossos corpos nus na água, na banheira ou no mar, sentimos novamente as sensações primeiras e confundimos nosso corpo com o mundo inteiro. Terra-mãe!!

E isso acontecia dessa forma porque os sentidos do menino ainda não eram totalmente ativos. Ele não podia ver porque seus olhos estavam fechados. Não sentia odores porque não havia atmosfera no seu pequeno mundo fechado, e, sem ar, não podia respirar. Não sentia gosto porque era alimentado pelo cordão umbilical, e não por sua própria boca e sua língua. Tinha poucas sensações táteis porque sua pele tocava sempre o mesmo líquido amniótico, sempre com a mesma temperatura, e

ele não tinha como comparar. Com efeito, sabemos que toda sensação é uma comparação: podemos entender um som porque somos capazes de escutar o silêncio; sentimos os perfumes porque somos capazes de reconhecer o mau cheiro.

A primeira sensação mais clara que o menino teve foi ouvir. Lig-Lig-Lé era estimulado concretamente pelo ouvido. Entendia perfeitamente bem certos ritmos contínuos, alguns sons periódicos e alguns barulhos aleatórios. Os batimentos cardíacos da mãe e os do seu próprio coração eram ritmos contínuos, ritmos de base, que o guiavam e lhe davam suporte para integrar todos os outros sons e ruídos, assim como numa orquestra o ritmo é essencial. Ele escutava seu sangue e o de sua mãe, correndo em suas veias, como uma música melodiosa — é tão importante a melodia; escutava os ruídos gástricos e algumas vozes vindas do exterior — são inevitáveis. Suas primeiras sensações foram acústicas. E ele era capaz de organizar os sons, orquestrá-los.

A música é a mais arcaica das artes, a mais profundamente enraizada em nós, porque começa quando ainda estamos no útero de nossas mães. Ela nos ajuda a organizar o mundo, embora não nos faça entendê-lo. É uma arte pré-humana, criada antes do nascimento.

Todas as outras artes são posteriores à música e só aparecem quando os outros sentidos se desenvolvem e se plenificam. Com um mês de idade, a criança começa a ver. Inicialmente, sombras, que serão mais nítidas com o passar do tempo. Mas o que é que mesmo nós, os adultos, podemos ver? Vemos uma torrente infinita de imagens em movimento. Eis por que necessitamos das artes plásticas para fixar essas imagens, para imobilizá-las, coisa impossível de fazer no dia-a-dia. A fotografia e o impressionismo vieram posteriormente para imobilizar o próprio movimento em si mesmo, capturá-lo; paradoxo: o movimento imóvel! O cinema veio para submetê-lo, dominá-lo. O cinema ordena o movimento. Estas artes olham a realidade de um ponto de vista externo. A dança, ao contrário, penetra no movimento e o organiza desde o seu interior, usando os sons e os silêncios como suporte para essa estruturação visual: a dança traduz o som em imagens, em movimento: torna o som visível, palpável.

São estes os três sentidos artísticos: a audição, a visão — os principais — e, entre os atores e, ocasionalmente, entre atores e espectadores, o tato. Os outros dois, o olfato e o paladar, concernem à vida animal e cotidiana. Normalmente, nenhum espectador lambe ou cheira o elenco. Mas acontece...

Voltando à nossa bela história chinesa: alguns meses depois, durante uma linda manhã de sol, Xuá-Xuá deitou-se à margem de um rio e deu à luz um menino. De longe, Li-Peng a observava, escondido atrás de uma árvore, incapaz de qualquer ação: espectador amedrontado!

Era pura magia! Xuá-Xuá olhava o seu bebê, sem compreender aquilo que tinha surgido de dentro dela. Aquele corpinho minúsculo, que parecia com o seu, era sem dúvida uma parte sua, que antes estava dentro dela e agora estava fora. Mãe e filho eram a mesma pessoa. A prova concreta disso era que aquele pequeno corpo — parte indissociável de Xuá-Xuá — queria incessantemente retornar a ela, juntar seu pequeno corpo ao grande corpo, sugar seu seio para recriar o cordão umbilical. Pensando assim, ela se acalmava: os dois eram ela mesma, e ela era os dois. De longe, Li-Peng observava. Bom espectador.

O bebê se desenvolveu rapidamente: aprendeu a andar sozinho, a comer outros alimentos, além do leite de sua mãe. Tornou-se mais independente. Algumas vezes, o pequeno corpo não obedecia mais ao grande corpo. Xuá-Xuá ficou aterrorizada. Era como se ordenasse às suas mãos que rezassem, e elas insistissem em lutar boxe. Como se ordenasse às suas pernas que se cruzassem e sentassem, e elas insistissem em andar e correr. Uma verdadeira rebelião de uma pequena parte de seu corpo. Uma parte pequena, mas muito querida, muito amada e aguerrida. Ela olhava os seus dois "eus": o ela-mãe e o ela-criança. Os dois eram ela mesma; mas a parte pequena era desobediente, travessa, malcriada. Atrás da sua árvore, Li-Peng observava o *ela grande* e o *ela pequena*. Guardava sua distância, observando.

Uma noite, Xuá-Xuá estava dormindo. Li-Peng, curioso, observava. Não conseguia entender a relação entre Xuá-Xuá e seu filho, e queria criar sua própria relação com o menino. Quando Lig-Lig-Lé acordou, Li-Peng tentou atrair sua atenção. Xuá-Xuá ainda dormia quando os

dois (pai e filho) partiram, como bons companheiros. Desde o início, Li-Peng soube perfeitamente que ele e Lig-Lig-Lé eram duas pessoas diferentes, pois não sabia ser Lig-Lig-Lé seu filho (afinal, não via nenhuma relação de causalidade entre as brincadeiras do casal e o nascimento do bebê). Ele era ele, e a criança era o outro.

Ensinou seu filho a caçar, pescar etc. Lig-Lig-Lé estava feliz. Xuá-Xuá, ao contrário, ficou desesperada quando acordou e não viu o pequeno corpo ao seu lado. Chorava cada vez mais e com maior sofrimento, porque perdera uma parte bem-amada de si mesma. Gritava e gritava, entre vales e montanhas, esperando que seus gritos fossem ouvidos, mas Li-Peng e Lig-Lig-Lé estavam longe demais para ouvi-la, e quando a ouviam, mais se afastavam.

No entanto, como eles pertenciam à mesma horda, Xuá-Xuá reencontrou pai e filho alguns dias mais tarde. Tentou recuperar seu filho, mas o pequeno corpo disse não, porque agora ele estava feliz com seu pai, que lhe ensinava coisas que sua mãe ignorava.

Ouvindo o peremptório "Não!", Xuá-Xuá foi obrigada a aceitar que aquele pequeno corpo, mesmo tendo saído do seu ventre, obra sua — ele era ela! —, era também uma outra pessoa com seus próprios desejos e vontades. A recusa de Lig-Lig-Lé em obedecer à sua mãe levou-a a compreender que eles eram dois, e não apenas um. Ela não queria estar junto de Li-Peng; no entanto, esse era o desejo de Lig-Lig-Lé: cada um havia feito a sua própria escolha. Então havia duas escolhas possíveis, duas opiniões, dois sentimentos diferentes: isto é, duas pessoas, dois indivíduos.

Esse reconhecimento obrigou Xuá-Xuá a olhar para si mesma e a ver-se como apenas uma mulher, uma mãe, uma dos dois: obrigou-a a se identificar e a identificar os outros. Quem era ela? Quem era o filho e quem era Li-Peng? Onde estavam e para onde iam? E quando? E agora? E amanhã? E depois? Teria ela outros homens, assim como Li-Peng tivera outras mulheres? E seriam todos tão predadores como Li-Peng? O que aconteceria se o seu ventre crescesse outra vez? Xuá-Xuá procurava respostas. Procurava a si mesma, se olhava: ela e os outros, ela e ela mesma; aqui e lá, hoje e amanhã.

Ao perder o filho, Xuá-Xuá encontrou-se a si mesma e descobriu o teatro.

Foi nesse momento que se deu a descoberta! Quando Xuá-Xuá renunciou a ter seu filho totalmente para si. Quando aceitou que ele fosse um outro, outra pessoa. Ela se viu separando-se de uma parte de si mesma. Então, ela foi ao mesmo tempo atriz e espectadora. Agia e se observava: era duas pessoas em uma só — ela mesma! Era *espect-atriz*. Como somos todos *espect-atores*. Descobrimo o teatro, o ser se descobre humano.

O teatro é isso: a arte de nos vermos a nós mesmos, a arte de nos vermos vendo!

CAPÍTULO I O Teatro do Oprimido na Europa

INTRODUÇÃO (1977-1979)

O Teatro do Oprimido começa a engatinhar, a se organizar, a se sistematizar e a se reconhecer como método.*

Nas páginas que se seguem, vou contar algumas experiências realizadas em alguns países da Europa, no começo do meu exílio naquele continente. Todas as experiências foram precárias, feitas com pouco tempo. Duas semanas em Portugal, uma semana em Paris, duas em Estocolmo, e cinco dias em Godrano, pequeno vilarejo da Sicília, perto de Palermo. Essas experiências relatam meus primeiros contatos com o trabalho teatral europeu. São ainda experiências tímidas e iniciais, tentativas. Em meus livros posteriores, publicados no Brasil pela mesma Civilização Brasileira, elas estão redimensionadas, principalmente em *Teatro legislativo* — que conta a minha mais recente experiência, como vereador do Rio de Janeiro: transformar o desejo em lei! (Treze desejos vindos da população, através do teatro, são hoje lei!) — e em *O arco-íris do desejo*, que desenvolve as técnicas introspectivas, subjetivas do Teatro do Oprimido. Leia todos!

Nesses países, só havia tempo para explicar aos participantes das oficinas ou dos eventuais espetáculos o funcionamento das diferentes técnicas, sem, no entanto, fazer uma análise mais profunda. Os grupos que comigo trabalhavam eram formados por pessoas de distintas profis-

* Esta introdução foi escrita nos primeiros anos do meu exílio europeu, e reflete as minhas e as nossas preocupações da época. O mundo era bem diferente deste em que hoje vivemos. E se não fizermos alguma coisa, vai ficar ainda pior! (N. do A.)

sões e interesses. E o objetivo dessas oficinas era simplesmente informativo. Por isso, tentei seguir sempre o mesmo esquema básico:

a) Dois dias de trabalho de integração do grupo, com exercícios, jogos e discussões sobre a situação política e econômica na América Latina, assim como sobre o teatro popular existente em alguns de nossos países. Os participantes dos grupos com os quais eu trabalhava conheciam pouco da nossa realidade. Em Paris, os atores vinham de vários grupos (Aquarium, Z, La Grande Cuillère, Carmagnole, La Tempête). Em Estocolmo, eram atores, além dos espectadores do Festival Escandinavo de Skeppsholm (suecos, noruegueses, finlandeses, dinamarqueses e imigrantes). Em Portugal, gente de todos os lugares; somente em Godrano, os atores eram de um mesmo grupo. Essas pessoas queriam saber de onde eu vinha, o que fazia, e não tinham, em geral, nenhuma informação mais precisa sobre as ditaduras latino-americanas daquela época. No começo do meu trabalho na Europa, o Teatro do Oprimido era apresentado como um método latino-americano. Só muito mais tarde ele se separou de suas origens geográficas e culturais, principalmente a partir da criação da série de técnicas introspectivas do *Arco-íris do desejo*, totalmente elaboradas na Europa.

Mesmo quando se trata de grupos homogêneos, creio que essa introdução é igualmente necessária. Os atores têm que trabalhar com seus corpos para melhor conhecê-los e torná-los mais expressivos. Os exercícios usados nos dois primeiros dias foram aqueles que descrevo no segundo capítulo deste livro. Quando, mais tarde, apresentamos nossos espetáculos ao público, iniciamos as sessões com os mesmos exercícios para que os espectadores entrassem em relação de confiança conosco, desinibidos.

b) Durante os dois dias seguintes, continuávamos fazendo exercícios e jogos, e iniciávamos a preparação de cenas de Teatro Invisível e de Teatro-Fórum.

c) No quinto dia, apresentávamos as cenas do Teatro Invisível, e, no sexto, as do Teatro-Fórum.

O contato com o público, no caso do Teatro-Fórum, era estabelecido sempre seguindo a mesma sequência: exercícios, jogos, Teatro-Imagem

e, por fim, cenas de Teatro-Fórum. Os temas tratados eram sempre propostos pelo grupo ou pelos espect-atores. Jamais me permiti impor, sequer propor, alguma ação. Tratando-se de um teatro que se quer libertador, é indispensável permitir que os próprios interessados proponham seus temas. Como o tempo de preparação era curto, não chegávamos a produzir peças inteiras, mas apenas algumas cenas, e, mesmo assim, improvisadas.

TEATRO-IMAGEM

Naquela época, utilizávamos técnicas muito simples, quase intuitivas. Mais tarde, desenvolvemos outras mais elaboradas e complexas, especialmente no *Arco-íris do desejo*, que trata das opressões interiorizadas. As deste relato, no entanto, são de 1976. A assim chamada *imagem de transição* tinha por objetivo ajudar os participantes a pensar com imagens, a debater um problema sem o uso da palavra, usando apenas seus próprios corpos (posições corporais, expressões fisionômicas, distâncias e proximidades etc.) e objetos. Aqui, apresentamos um relato singelo de algumas dessas primeiras experiências.

Imagem de transição (os começos do Teatro-Imagem)

a) Pede-se que os espect-atores esculpam como escultores um grupo de estátuas, isto é, imagens formadas pelos corpos dos outros participantes e por objetos encontrados no local, que mostrem visualmente um pensamento coletivo, uma opinião generalizada, sobre um tema dado. Por exemplo: na França, o desemprego; em Portugal, a família; na Suécia, a opressão sexual masculina e feminina. Um após outro, os espect-atores mostram suas estátuas. Um primeiro vai à frente e constrói sua imagem: se o público não estiver de acordo, um segundo espect-ator refará as

estátuas de outra forma. Se o público ainda não concordar, outros espect-atores poderão modificar, em parte, a estátua-base (inicial), ou completá-la, ou fazer outra completamente diferente, que será trabalhada por outros participantes. Quando finalmente houver um consenso, teremos então a imagem real, que é sempre a representação de uma opressão.

b) Pede-se, desta vez, que os espect-atores construam uma imagem ideal, na qual a opressão tenha desaparecido, e que represente a sociedade que se deseja construir, o *sonho*: imagem na qual os problemas atuais tenham sido superados. São sempre imagens de paz, tranquilidade, amor etc.: imagem ideal.

c) Retorna-se à imagem real, e o debate tem início: cada espect-ator, por sua vez, tem o direito de modificar a estátua real, a fim de mostrar visualmente como será possível, a partir dessa realidade concreta, criar a realidade que desejamos: como será possível passar dessa imagem, que é a da realidade atual, àquela outra, a imagem ideal, que é o que desejamos. Constroem-se assim as imagens de transição.

d) Os espect-atores devem se exprimir com rapidez, não apenas para ganhar tempo, mas principalmente para evitar que pensem com palavras e em seguida transformem, ou traduzam, suas palavras em representações concretas. Deve-se procurar que o espect-ator pense com suas próprias imagens, que fale com suas mãos, como um escultor. Finalmente, pede-se que os atores que estão interpretando as estátuas modifiquem, eles mesmos, a realidade opressiva, em câmera lenta ou por movimentos intermitentes. Cada estátua (ator) deve agir como agiria a personagem que ele encarna, e não como ele mesmo agiria, revelando sua própria personalidade. Seus movimentos serão os movimentos do desejo do personagem-estátua, e não os seus próprios.

Exemplos

1 O amor

Na Suécia, uma jovem de 18 anos mostrou, como imagem de uma repressão que ela mesma sofria, uma mulher deitada, pernas abertas, e um homem sobre ela, na posição mais convencional de se fazer amor, a chamada *papai-e-mamãe* (imagem real). Pedi aos espect-atores que fizessem a imagem ideal correspondente a essa mesma cena. Um homem se aproximou e inverteu as posições: a mulher por cima, o homem por baixo. A jovem protestou e fez sua própria estátua: homem e mulher juntos, face a face, pernas entrelaçadas. Aquela era a sua representação de dois seres humanos, duas pessoas fazendo amor. Muito ingênuo, *naïf*, mas também sincero.

2 A família

Em Portugal, representaram uma família de uma província do interior: um homem sentado à cabeceira da mesa, a mulher, que lhe serve um prato de sopa, de pé ao lado dele, e muitas pessoas jovens sentadas à mesa. Todos olhavam para o *chefe de família* enquanto comiam. Esta era a imagem tida como consensual da *família portuguesa* naquela região do país. Tempos mais tarde, um rapaz de Lisboa refez a cena mais ou menos da mesma maneira, salvo que todos aqueles antes sentados à mesa estavam agora sentados no chão; todos, menos o chefe da família, tinham os olhos cravados em um ponto fixo que os hipnotizava: a televisão. O poder do *chefe de família* tinha sido abalado pelo poder de informação da TV. No entanto, o pai continuava no seu posto, agora apenas simbólico.

O mesmo tema, família, foi representado da seguinte forma nos Estados Unidos: um homem, em posição central, sentado no sofá, e os outros familiares espalhados pela sala; nos braços do sofá, no chão, al-

guém deitado, prato nas mãos, assistindo à televisão. A mesa posta, em um canto da sala, servia somente para pousar as panelas. Como um clichê, todos mascavam chicletes. Outras cenas de *família* foram igualmente apresentadas, mas esta era a que predominava. E isto aconteceu em mais de uma cidade dos Estados Unidos.

Na França, a visão foi similar, com a diferença de que os personagens não estavam juntos: um no chão, quase deitado, vendo televisão; outro apoiado na porta, virando o pescoço para ver melhor etc.

Todas as representações correspondiam à gama das *famílias* verdadeiras, existentes: o pai como o chefe, a televisão como centro, os outros membros da família integrados ou não etc. Analisando-se cada imagem, tem-se uma visão mais clara do que pensam os participantes sobre os temas propostos. Especialmente no trabalho com adolescentes ou crianças, muitas vezes é difícil entender o que querem eles dizer com as palavras que usam, pois devem aprender a usá-las e quase sempre usam um vocabulário restrito, que aprendem com dificuldade. As imagens, porém, são sua própria criação, e, por isso, eles sentem maior facilidade em expressar por este meio seus pensamentos. Imagens são mais fáceis de inventar do que palavras. E, até certo ponto, mais ricas em significados possíveis, mais polissêmicas.

3 Os imigrantes

Na Suécia, um imigrante propôs que se representasse a imagem real dos imigrantes. As diferentes imagens foram estas: um homem de braços estendidos, pedindo ajuda; outro trabalhando duramente; uma jovem negra deitada no chão, miserável. E assim por diante. Expressões de desespero. Pedi, então, a sete suecos que demonstrassem com seus corpos a maneira como eles próprios se viam em relação aos imigrantes, isto é, a Imagem Real deles próprios, ante esse problema. Todos mostraram atitudes de solidariedade: braços abertos, mãos estendidas em sinal de ajuda etc. Pedi imediatamente que as imagens dos imigrantes

voltassem à cena, e que os dois grupos — suecos e imigrantes — tentassem se relacionar, primeiro como estátuas imóveis, depois em seqüências lentas. Era extraordinário ver que, apesar do enorme esforço que faziam, e que era visível, ninguém se tocava fisicamente. Pedidos e ofertas de ajuda não se encaixavam, mantinham-se separados. Deixei o exercício se prolongar, e o público via que a ajuda era puramente fictícia, ou, pelo menos, teórica: boas intenções. Isso ficou ainda mais evidente quando insisti em que o exercício continuasse um pouco mais; o público estupefato podia constatar que nenhum dos braços abertos se aproximava da jovem negra que gritava por ajuda. Os braços continuavam abertos e nunca se fechavam em abraços: deste modo, podíamos ver o desejo de ajudar e não o ato.

Mais tarde, um dos participantes suecos declarou que sentira vontade de ajudar e que isso tinha sido mostrado por sua atitude. Ele não teve, no entanto, vontade de segurar a mão da jovem negra. Explicou, em seguida, que somente no final compreendera que, se sua vontade era real, se era verdadeira (embora se tratasse de um *jogo*, era verdadeira dentro das regras desse jogo), por outro lado, a existência, dentro dessa mesma realidade lúdica, daquela jovem negra também era real, tão real como ele próprio — isto é, real dentro da realidade do exercício, que era verdadeiro —, e que, dentro dessa realidade da ficção, ele não tinha feito nada para ajudar. Isso quer dizer que ele se deu conta de que, se o seu desejo tivesse sido verdadeiro, ele teria verdadeiramente ajudado a verdadeira jovem negra que estava lá, verdadeiramente. (Lembro que *a imagem do real é real enquanto imagem* — este é um dos conceitos básicos do Teatro do Oprimido.)

4 Terceira idade

Ainda na Suécia, alguém propôs o tema da *terceira idade*; os jovens representaram velhos improdutivos, contemplativos, esperando a morte, pedindo ajuda para atravessar a rua e atrapalhando o trânsito. Ima-

gens criadas, é lógico, a partir do ponto de vista deles, jovens. Em seguida, quando pedi a esses mesmos jovens que entrassem em contato com os velhos que tinham representado e mostrassem a *imagem ideal*, todos, de início, mostraram-se a si mesmos dando de comer aos velhos, ajudando-os a atravessar a rua ou a tomar banho. Em todas as cenas, todos agiam mais ou menos como se fossem enfermeiros, os velhos tão improdutivos e inúteis como antes.

Pedi-lhes, então, que mostrassem outra vez a imagem real e que tentassem, em câmera lenta, uma transição para a imagem ideal através do que seria a imagem da transição possível. Muito lentamente, os jovens que estavam *dentro* das imagens de velhos, que tinham sido esculpidos pelos outros, um após outro, interpretando, vivenciando as imagens dos velhos, sentindo-se dentro dessas imagens, sentiram-se *humanizados* e passaram a representar os velhos envolvidos em atividades produtivas ou criativas: cuidando de crianças, lendo um livro, pintando um quadro, dando aulas etc. No fim, a simples contemplação desapareceu. Os jovens compreenderam que a velhice (ou, eufemisticamente, a terceira idade) não é necessariamente improdutiva: a pessoa idosa está viva, sendo por isso capaz, cada uma na sua medida e desejo, de ação, de atividade.

Talvez esta verdade só seja compreendida em poucos países. No Brasil, em 1995, em uma peça produzida por um dos grupos organizados pelo CTO-Rio, uma filha impede a mãe de se casar, alegando que isso é coisa para gente jovem — mesmo sabendo que a mãe tinha pretendente da mesma idade...

5 O desemprego

Na França, o tema proposto foi o desemprego. Em geral, todas as cenas eram muito parecidas: uma fila interminável, que começava diante de uma jovem que batia à máquina; ao seu redor, outras pessoas trabalhando, sem prestar a menor atenção às pessoas da fila, que esperavam impacientes, com os rostos tristes.

Na Dinamarca, o mesmo tema foi representado da mesma maneira, com a diferença de que as pessoas que estavam na fila, os desempregados, eram pessoas sorridentes e distribuíam panfletos políticos. Parece que na Dinamarca a Previdência Social é mais generosa, com os desempregados chegando a receber até 90% do seu salário; e tiram proveito dessa situação, engajando-se em várias outras atividades, inclusive políticas.

Em Portugal, o mesmo tema foi encarado de forma mais completa e metafórica: a mesma fila aparecia, e, ao seu lado, uma figura formada por três homens que erguiam três mulheres, formando uma pirâmide coroada por braços estendidos e mãos segurando um pão, e depois outro, e outro mais. Esses pães eram dados a um policial, que os entregava a um homem (distante do local onde os pães eram produzidos) deitado e comendo. O homem dava ao policial uma migalha dos pães que recebia, o policial guardava metade para si e dava a outra metade às pessoas da pirâmide que produziam os pães. Por outro lado, as pessoas na fila esperavam sua vez de entrar na pirâmide e começar a produzir os pães, e ganhar a migalha.

Estes são alguns exemplos simples, que mostram o início do Teatro-Imagem. Mais exemplos estão no capítulo dedicado a essa parte do Teatro do Oprimido.

PRIMEIRAS EXPERIÊNCIAS COM O TEATRO INVISÍVEL

Deve ficar claro: Teatro Invisível é teatro! Cada peça deve ter um texto escrito, que servirá de base para a parte chamada *fórum*. Esse texto será inevitavelmente modificado segundo as circunstâncias, para se adaptar às intervenções dos espect-atores.

O tema escolhido deve ser empolgante, do interesse dos futuros espect-atores. A partir desse tema, estrutura-se uma pequena peça. Os atores devem interpretar seus personagens como se estivessem em um teatro tradicional representando para espect-atores tradicionais. No entanto, quando o espetáculo estiver pronto, será representado em um lugar que não é um teatro e para espectadores que não têm conhecimen-

to de que são espectadores. Para essa experiência européia (nos anos de 1976 e 1977), fizemos espetáculos no metrô de Paris, nos *ferry-boats*, restaurantes e ruas de Estocolmo, e até mesmo no palco de um teatro onde eu fazia uma conferência.

Torno a repetir: no Teatro Invisível, os atores devem interpretar como verdadeiros atores, o mais stanislavskianamente possível.

Exemplos

1 *Abuso sexual*

Esse espetáculo invisível foi encenado três vezes no metrô de Paris, no percurso Vincennes—Neuilly, em julho de 1976, quando dirigi a minha primeira oficina de TO na França, para atores do complexo de teatros da Cartoucherie de Vincennes. O teatro escolhido era sempre o último vagão antes da primeira classe (posteriormente abolida pelo governo socialista, em 1981), no meio da composição.

1ª ação

O grupo (menos dois atores) embarcou na primeira estação. A representação em si acontecia a partir da segunda estação: duas atrizes, em pé, ficaram próximas à porta central. Uma terceira atriz, a vítima, sentou-se ao lado do ator tunisiano, numa cadeira próxima à porta. Um pouco mais atrás, ficaram a mãe com o seu filho, ambos atores. Outros atores estavam dispersos pelo vagão. Nas duas primeiras estações, tudo transcorria normalmente. Os atores liam jornal ou puxavam conversa com os passageiros etc.

2ª ação

Na terceira estação entrou o ator que fazia o agressor. Ele deveria sentar-se ao lado da vítima, ou ficar em pé ao seu lado, caso o lugar estivesse tomado. Algum tempo depois, ele começou a apoiar sua perna sobre a perna da moça, que protestou imediatamente. O agressor alegou que fora só um acidente, que nada acontecera. Ninguém tomou o partido da vítima. Um pouco mais tarde, o agressor atacou novamente: além de apoiar a perna, passou ostensivamente a mão nas coxas da vítima. Ela ficou indignada, mas ninguém a defendeu. Então resolveu ficar em pé. O tunisiano aproveitou a oportunidade para defender... o agressor, argumentando que as mulheres reclamam de tudo e vêem agressões sexuais em qualquer acidente banal. As duas atrizes apenas observavam, silenciosas, com ar de desoladas. Concluiu-se assim a segunda ação.

3ª ação

Na quinta estação, entrou outro ator, o agredido; um ator realmente muito bonito, ou, pelo menos, o mais bonito que conseguimos no nosso elenco. Bastou que ele entrasse para que as duas atrizes que estavam perto da porta, uma feminista e sua amiga, falassem em voz alta sobre a beleza do rapaz. Algum tempo depois, a feminista foi até o agredido e lhe perguntou as horas; ele respondeu. Ela perguntou em qual estação ele iria descer e ele protestou:

— Eu lhe fiz alguma pergunta? Eu estou querendo saber em qual estação você vai descer? O que você quer?

— Se você tivesse me perguntado, eu teria respondido: vou descer em République, e se você quiser descer comigo, nós poderemos passar uns bons momentos juntos.

Enquanto falava, ela acariciava o rapaz, sob o olhar surpreso dos outros passageiros, que mal podiam acreditar em cena tão insólita. O rapaz tentava escapar, mas ela o impedia:

— Sabe que você é muito bonito? Sabe que eu estou com uma vontade louca de te beijar?

O agredido tentava escapar, mas estava preso entre a feminista e sua amiga, que cobrava o direito de também beijá-lo. Desta vez, os passageiros tomaram partido... contra as mulheres.

A essa altura, muitos passageiros estavam intervindo diretamente na ação. O agressor da primeira cena tomou a defesa do agredido. A vítima ficou ao lado das feministas, alegando que, se ela não fora defendida minutos antes, não havia por que agora defender o agredido. Se um homem tem o direito de assediar uma mulher, ela também tem o direito de pôr suas mãos sobre um homem se ele a atrair de alguma forma.

4ª ação

A vítima, a feminista e a amiga resolveram atacar juntas o primeiro agressor, que fugiu, com elas atrás, ameaçando tirar-lhe as calças. Os outros atores continuaram no vagão para escutar o que diziam os passageiros e também para orientar um pouco a conversação sobre a estupidez que é o abuso sexual no metrô de Paris, ou seja lá onde for.

Para ter certeza de que todo vagão estava ciente daquilo que se passava, a mãe perguntou ao seu filho o que acontecera. O rapaz, que testemunhava a cena, contou tudo que vira em voz alta (de tal forma que os demais passageiros pudessem ouvi-lo). Funcionou como uma espécie de locutor esportivo, dando detalhes que os passageiros não puderam ver direito.

No decorrer das cenas, houve episódios deliciosos, como o de uma senhora que exclamou:

— Ela tem toda a razão, é uma beleza mesmo esse rapaz, e nós deveríamos ter esse direito sim!!!

Ou o de um senhor que defendeu com veemência o *direito masculino*:

— É uma lei da natureza! Se diante de uma mulher bonita, um homem não tomar uma atitude, é porque a natureza falhou...

Para ele, o assédio masculino era isso: uma lei da natureza, mas o mesmo gesto partindo de uma mulher não seria natural, mas aberração. Pior ainda, outro homem acrescentou que se uma mulher é agredida sexualmente, é porque alguma ela aprontou: a culpa é sempre da mulher, que é quem sempre provoca!

Um dos homens que defendiam essa estranha teoria estava acompanhado justamente por sua mulher. O tunisiano não perdeu tempo:

— Vocês acham isso? Acham que os homens têm o direito de passar a mão nas mulheres no metrô?

— Sim, eu acho. Elas provocam! — respondeu o homem.

— Desculpe então: era exatamente isso que eu ia fazer com a sua esposa — e fez menção de acariciá-la. Por pouco não houve briga. O tunisiano teve de se desculpar e descer antes da estação prevista.

Em uma dessas representações, o escândalo foi tão grande, que o metrô parou na estação seguinte e os passageiros desceram e foram ver o que se passava. Contudo, os protagonistas (o agressor, a vítima, a feminista e a amiga) ficaram encurralados em um canto da estação. Eles não estavam preparados para esse incidente, esse prolongamento do *espetáculo*, porque só tinham um texto escrito para o tempo exato entre as duas estações. Isso fez com que improvisassem bem uns cinco minutos, sem nenhum plano preconcebido, e com os espect-atores/passageiros exigindo que a vítima fosse em frente e tirasse as roupas do agressor.

Nessa cena, o tema da peça estava bem claro: nem homens nem mulheres têm o direito de agredir quem quer que seja. Entretanto, para que essa peça tenha uma dimensão política, é necessário, como já disse, que 50 grupos a interpretem 150 vezes no mesmo dia, na mesma cidade! Nessas condições, pode ser que os abusos dessa natureza venham a cessar ou, ao menos, diminuir, ou a fazer com que os agressores tenham a possibilidade de se transformarem em vítimas, eles também.

2 O bebê da rainha Silvia

Durante o Festival de Skeppsholm, em Estocolmo, trabalhei com muitos grupos diferentes. A todos contei minha experiência em Paris, e eles também quiseram fazer Teatro Invisível no metrô. Preparamos muitas cenas e escolhemos o dia 10 de julho, dia de muitos espetáculos no festival, para a nossa primeira apresentação.

A novidade se espalhou rapidamente; e, ainda que trabalhássemos em laboratório (cada grupo com no máximo 30 participantes), muitas pessoas ficaram sabendo do que faríamos. Resultado: na manhã seguinte, o *Svenska Dagbladet*, um dos principais jornais da Suécia, publicou minha foto com uma enorme legenda que anunciava a *première* do Teatro Invisível no metrô de Estocolmo e, ainda por cima, aconselhava os passageiros “a não se surpreenderem com essa nova expressão teatral...”

Decidimos trocar de “teatro”! Estocolmo (*stock-holm*, a ilha dos pilotis) é um arquipélago. Quatorze ilhas ao centro e mais de mil em toda a extensão da “cidade-arquipélago”. Os *ferry-boats* são um meio de transporte importante e eficaz. Decidimos então que nossa apresentação seria num *ferry-boat*.

A apresentação estava marcada para acontecer, mais ou menos, na mesma hora prevista para o nascimento do filho da rainha Silvia. O grupo me contara que havia um descontentamento geral, por conta do custo da reforma do hospital onde deveria nascer o príncipe ou princesa. Quatro médicos foram destacados para observar e acompanhar a parturiente real. A assistência médica sueca tem sido uma das melhores do mundo, mas muitos suecos se queixam das insuficiências nesse domínio.

1ª ação

Uma jovem grávida (com uma barriga postiça) discutia com uma amiga e mostrava sua grande admiração pela rainha Silvia e sua crescente ansiedade por conta do nascimento do herdeiro real. Falava do bebê da rainha, mas não do seu próprio, que estaria prestes a nascer também. Enumerava todos os elogios imagináveis sobre a família real. Um ator,

que interpretava um passageiro qualquer, discordou. Detalhes sobre o custo de vida, salários, os benefícios com que contava a família real, república *versus* realza, medicina e socialismo etc.

2ª ação

A jovem grávida começou a sentir as dores do parto. Imediatamente, apresentou-se um ator, interpretando um médico, e propôs-se a ajudá-la. Ela recusou sua ajuda:

— De onde vem o senhor? Onde foi que se formou em medicina? Qual é a sua especialidade?

— Venho do hospital onde trabalho à noite. Já assisti uns vinte partos hoje, e um a mais para mim não será trabalho algum...

— É justamente por isso que eu não quero que você me ajude. Quando tive meu primeiro filho, o médico que me atendeu estava tão cansado, que acabou me fazendo uma cesariana inútil, só porque queria acabar rapidamente e não perder tempo [de passagem, quero dizer que isso realmente tinha acontecido com a atriz]. Agora, eu quero que um dos quatro médicos da rainha me atenda... vocês sabem, há semanas que eles estão esperando, sem fazer nada, devem estar bem descansados agora. Quem me levará lá? Eu quero que alguém me leve para um dos quatro médicos da rainha, e não deixo por menos!!!

A cena prosseguiu com os atores discutindo com os espect-atores a respeito do sistema hospitalar sueco, que era o assunto da peça. Metade dos passageiros aderiu vivamente ao debate, e a outra metade o acompanhou com bastante atenção.

3ª ação

Na linha Djugarden—Slussen, a travessia leva exatamente sete minutos, o tempo de duração do espetáculo. Quando o barco chegou ao porto, a tripulação já tinha contactado o hospital pelo rádio, e uma ambulância já estava à espera para atender nossa jovem grávida. Como, para minha

brasileira surpresa, os atores já haviam previsto que isto poderia acontecer, tínhamos também um carro à nossa disposição, e a jovem grávida pôde recusar a ambulância e partir na companhia dos amigos, enquanto que, no porto, a discussão continuava.

3 Racismo: o grego

Este espetáculo foi encenado em dois restaurantes diferentes, ambos ao ar livre — era verão. O tema proposto pelos atores parece ter realmente grande importância na Suécia, onde o preconceito contra os estrangeiros é grande. “Olho de Cachorro” é o nome que se dá aos estrangeiros que têm olhos de todas as cores (a maior parte da população natural do país tem os olhos azuis).

1ª ação

Uma mulher e seu marido sentados à mesa de um restaurante, discutindo em voz alta. Ela reprova excessiva admiração do marido pelas outras mulheres, o fato de ele não ajudar em casa, não cuidar dos filhos etc. Ele tenta defender seus *direitos de homem*.

2ª ação

Uma jovem, amante do marido, senta-se em uma outra mesa. O marido deixa sua mulher, apesar dos protestos, e vai sentar-se com a amante. Diálogo amoroso.

3ª ação

Entra um jovem grego, procurando um lugar para sentar. A mulher o convida para sentar-se com ela. Para seu espanto, a mulher tenta seduzi-lo.

4ª ação

O marido, vendo sua mulher acompanhada, volta para o lado dela, tentando expulsar o grego, a quem agride verbalmente por causa da sua nacionalidade. A mulher exige que o grego fique com ela. O garçom é obrigado a intervir, porque o marido ordena que ele expulse o grego do restaurante, enquanto a mulher quer que ele expulse o marido. A discussão alastra-se por todo o restaurante, animada. O marido se irrita, não pelo fato de sua mulher estar com outro homem, mas porque o homem era... um grego. E diz isso em voz alta, para todos os presentes; muitos acham natural...

Nas duas vezes em que essa cena foi realizada, a participação do público foi muito intensa. Na segunda vez, eu estava sentado ao lado de um jornalista sueco que fazia a cobertura da história. Em uma mesa mais distante, estavam alguns de seus amigos. Segundo ele, todos se diziam anti-racistas, e esta cena racista estava acontecendo diante deles. No entanto, foram os únicos que não quiseram participar da discussão. Eram anti-racistas na teoria: na prática, tinham mais o que comer... Naquele dia, não se discutiu apenas a respeito de racismo, mas também a respeito do direito de uma mulher casada se vingar do marido.

4 Racismo II: a mulher negra

Esta peça foi interpretada também em um *ferry-boat*.

1ª ação

O grupo pegou novamente o *ferry-boat* em Slussen, só que desta vez na direção contrária, para Djugarden (Jardim Zoológico). O barco estava lotado. Esse foi o espetáculo mais explosivo, mais violento, e que provocou as reações mais enérgicas. Num primeiro momento, uma atriz

negra sentou-se em um lugar estratégico e visível. Um italiano, um trabalhador e uma mulher bêbada, sentaram-se ou ficaram em pé um pouco mais longe. A bêbada, que tinha sido uma das primeiras a entrar, era uma grande atriz — chamava-se Eva. Tinha nas mãos uma garrafa de cerveja e saudava com reverência todos os passageiros que entravam, dizendo amabilidades a uns, provocando a outros e escandalizando a maioria com o seu comportamento, digamos, liberal.

2ª ação

O barco parte. Algum tempo depois, o italiano se aproxima da jovem negra e manda que ela se levante:

— Ela que é negra está sentada, e eu que sou branco fico de pé? Não tem cabimento.

Discussão violenta sobre os direitos raciais. A jovem negra, furiosa, levanta-se, o italiano senta-se e põe-se a ler um jornal italiano. A bêbada, que, como todo mundo, tinha assistido à cena, aproxima-se do italiano.

3ª ação

Ela exige que o italiano se levante e lhe ceda o lugar.

— Você disse que este era um país de brancos, com certeza, mas de brancos suecos, e você é italiano. Sai daí.

Nova discussão sobre o país, as raças e os direitos do homem. Finalmente, o italiano sai.

4ª ação

O trabalhador se aproxima da mulher bêbada. Exige que ela lhe ceda o lugar, pois ela, mesmo sendo sueca, está bêbada e não produz. Segundo ele, a prioridade para se sentar não é somente uma questão de raça e

nacionalidade, mas também de classe social: ele é branco, sueco e está trabalhando em um escritório. Revolta geral. O efeito cumulativo é extraordinário. Muita gente defende a bêbada, protestando e criticando aquelas diferenças de direitos, de nacionalidades, de raças ou de classes.

5ª ação

Um ator tenta convencer a jovem negra a voltar ao seu lugar; ela recusa a “caridade”. Vários atores, sentados ao redor, levantam-se para protestar contra o preconceito e cada um apresenta suas razões: “Eu me levanto porque sou brasileiro! Eu me levanto porque sou indiano! Eu me levanto porque sou pobre! Eu me levanto porque sou desempregado! Eu me levanto...” Destes, alguns eram atores do grupo, mas muitos eram verdadeiros usuários do *ferry-boat* que em nenhum momento perceberam que a cena havia sido ensaiada.

O resultado foi inacreditável e maravilhoso, e, além dos resultados da discussão, foi muito bonito e teatral ver vários lugares livres em sinal de protesto, enquanto que a maioria dos passageiros ficava amontoadas e comprimidas do outro lado do barco.

Depois do espetáculo, o ator que interpretou o trabalhador, profissional de longa data, disse-me que jamais ficara tão nervoso antes de uma estréia, e que nunca sentira tanto medo. E disse também que raramente tinha se sentido tão feliz, participando de um espetáculo.

5 Piquenique nas ruas de Estocolmo

Para mim, Estocolmo é uma cidade agradável. Vivi durante 15 anos em São Paulo, onde existem ruas que passam por cima de outras: as pessoas que moram no terceiro andar ficam com os canos de descarga dos carros na altura de suas janelas, e as que moram no primeiro e no segundo pavimentos vêem os automóveis circulando acima de suas cabeças. Eis

por que, para mim, Estocolmo é uma cidade agradável e sadia, ecologicamente correta, digamos assim.

Mas não é bem isso o que pensam seus habitantes. Eles têm suas queixas. Dizem que a cidade foi planejada para carros, e não para pedestres, o que consideram um insulto. Por isso, escolheram esse tema e montaram a seguinte peça:

1ª ação

Uma família (pai, mãe, filho, filha) prepara uma mesa com flores, xícaras, uma garrafa térmica com chá, torradas etc., tudo isso bem no meio da calçada, e põe-se a tomar chá. Outros atores estacionam seus três carros não muito longe, para observar.

2ª ação

Dois atores interpretando o papel de transeuntes trovejam, reclamam, dizendo que a calçada foi feita para o trânsito das pessoas e não para sentar e tomar chá. A família, após uma pequena discussão, cede.

— Já que não podemos pôr a mesa na calçada, que é dos pedestres, vamos levá-la para o meio da rua, porque o excesso de carros polui a atmosfera...

3ª ação

Os nossos três carros arrancam juntos, e a família lhes faz sinal para parar. Os carros param, bloqueando a rua e paralisando o trânsito. A família arruma a mesa — vaso de flores, xícaras, garrafa térmica, torradas e tudo mais — no meio da rua e recomeça a tomar seu chá, com uma fleuma toda britânica. Os atores dos três carros agem como motoristas normais e protestam contra a família: para eles, as ruas foram feitas para os carros correrem, e não para transeuntes tomarem chá.

4ª ação

A família e os motoristas tentam convencer os espect-atores a apoiar sua causa. Em poucos minutos, a rua está atravancada de ônibus, carros, táxis e motocicletas, que buzina. Os atores tentam convencer os motoristas a tomar chá. Alguns aceitam, outros se indignam:

— Por que vocês não vão tomar chá em casa?

— Porque não temos um carro assim, lindo, como o seu. Porque não temos tempo. Trabalhamos em Estocolmo e vivemos em Saltjöbaden, e nosso tempo de almoço no trabalho não nos permite ir até em casa, e é por isso que... etc. Além disso, vejam bem, vocês estão poluindo a cidade, e nós não...

Os argumentos se contrapõem. Os atores se entusiasmam e continuam a improvisar muito além dos seus textos. Como os espect-atores respondem maravilhosamente bem, a improvisação se estende por mais um quarto de hora, o que é uma enormidade para esse tipo de manifestação teatral, principalmente levando-se em conta que a praça escolhida, Stjärreplan, bem no centro da cidade, é sempre muito movimentada. As justificativas vão a bom passo... até a chegada da polícia.

O ato não ensaiado: chega a polícia!

O Teatro Invisível esbarra quase sempre num problema importante: a segurança. O Teatro Invisível oferece cenas de ficção, mas, sem os atenuantes ritualísticos do teatro convencional, essa ficção torna-se realidade. *O Teatro Invisível não é realismo: é realidade.*

É nessa realidade que tudo se passa. Uma jovem que assedia um rapaz no metrô de Paris, uma mulher que sente as dores do parto em um *ferry-boat* em Estocolmo, uma mulher negra que é expulsa do seu lugar, um grego que disputa com um marido sueco a companhia de sua mulher, uma família que toma seu chá no meio da rua — tudo isso é realidade, mesmo que tudo tenha sido ensaiado. Realidade e ficção se interpenetram, mas nós sabemos que a ficção é sempre uma das múltiplas formas que a realidade assume, tão real como qualquer outra. Tudo é

real: a única ficção que existe é a palavra ficção, porque designa uma coisa que não existe!

A família era de verdade, assim como o chá com torradas, e a polícia que a surpreendeu também era verdadeira. Eles chegaram com dois carros e um camburão. A polícia de Estocolmo tem instalada uma rede de câmeras de televisão, de maneira que os pontos estratégicos da cidade estão sob a permanente vigilância dos seus olhos invisíveis. O Teatro Invisível foi visto pelas câmeras invisíveis conectadas à central de polícia invisível... Para cúmulo, a câmera que nos detectou estava instalada no dedo indicador de uma estátua de um herói nacional que apontava o futuro...

Se a cena tivesse durado apenas o tempo previsto, os protagonistas teriam tempo de ir embora na santa paz de Deus, mas o entusiasmo dos atores e dos espectadores (que chegaram a formar uma roda e dançar ao ritmo das buzinas furiosas dos táxis e dos ônibus) deu à polícia o tempo necessário para a sua entrada espetacular. Resolvemos confessar que se tratava de uma cena de teatro, mas isso só piorou as coisas, porque revelava igualmente a nossa predeterminação.

O sargento, num ato reflexo, quis prender os *atores*; mas como poderia saber quem eram os atores e quem não? Decidiu então que qualquer um que estivesse tocando alguma coisa na cena (sentado em uma cadeira, segurando uma xícara de chá, ou mesmo comendo uma torrada) era automaticamente ator.

Algumas pessoas foram presas — entre as quais alguns atores, mas também algumas senhoras que estavam passando na hora e apenas tinham cometido o crime de aceitar uma torrada... —, e os antecedentes criminais de cada um foram verificados através do rádio. Como ninguém tinha antecedentes — esta tinha sido, para todos, a primeira transgressão da lei! —, foram imediatamente postos em liberdade.

Jamais se deve explicar ao público que o Teatro Invisível é teatro, sob pena de se perder o impacto. Neste caso, no entanto, não tínhamos outra opção a não ser contar à polícia. Mas tenho a impressão de que eles não compreenderam a natureza da nossa experiência estética...

6 As crianças da platéia

Em minha última conferência no festival, eu tinha um público de mais ou menos 600 adultos e cerca de 50 crianças endiabradas, nervosas e excessivamente criativas. É inacreditável a tolerância que se tem com as crianças na Suécia: elas fazem o que lhes vem à cabeça, sem que sofram a menor repressão, ou simples repreensão. Que ótimo... para elas! Durante as representações, crianças subiram em cena e chegaram mesmo a falar no microfone, durante um espetáculo musical. Nada lhes aconteceu, ninguém lhes fez a menor reprimenda.

Em minha última conferência, eu deveria explicar o que era o Teatro Invisível e contar sobre os espetáculos que já tínhamos feito. Os atores, no entanto, tiveram uma idéia melhor. Prepararam uma cena de Teatro Invisível a respeito do comportamento das crianças. O resultado foi fantástico.

1ª ação

Os atores estavam espalhados em meio ao público. Combinamos que logo que eu começasse a falar de Teatro Invisível, daria um sinal, colocando as mãos na cabeça. Chegada a hora, um ator se levantou e propôs, em sueco (a conferência era em inglês, naturalmente), que as crianças fossem expulsas da sala, pois não se podia entender uma só palavra do que eu dizia; elas incomodavam a todos os presentes.

2ª ação

Uma atriz defendeu o direito das crianças de participar da conferência, mesmo sem compreendê-la. Um ator resolveu expulsar uma criança da sala, um outro seguiu a criança e impediu que a expulsassem. Ações e palavras eram adotadas e ditas de forma clara, mas com toda delicadeza, sem nenhuma violência: o Teatro Invisível não comete violências, apenas revela as violências que porventura existam na sociedade! De diversos pontos da sala, brotavam fragmentos do diálogo que tínhamos preparado, aos quais se juntavam as intervenções espontâneas do público. Eu

perguntei, em inglês, o que estava acontecendo, embora soubesse muito bem e tivesse ensaiado aquelas ações. Era uma daquelas situações explosivas, das quais todos no teatro participam.

3ª ação

A um segundo sinal dado por mim, todos os atores abandonaram o debate, subiram à cena e eu os convidei a receberem os aplausos do público, como em um espetáculo convencional. Somente nesse momento o público compreendeu que se tratava de uma cena de Teatro Invisível. Desta forma, compreendeu-se melhor o que era o Teatro Invisível. Já não era necessário dizer mais nada, e passamos à etapa seguinte...

7 Teatro Invisível na televisão

Em 1988, Cecília Thumim e eu dirigimos uma série de cenas de Teatro Invisível na TV Manchete, dentro de um programa chamado *Aventura*, dirigido por Fernando Barbosa Lima. Cada domingo apresentávamos uma cena de 10 a 15 minutos, e utilizamos vários embriões que já tínhamos testado com o CTO-Rio e também em outros países. Entre estes, estava "o negro que se vende": um ator negro com um cartaz no qual se escreveram seu nome, idade, utilidades gerais e... preço: o homem queria se vender como escravo. Fizemos a peça na feira do Leme. Outros atores protestaram contra a venda, embora o negro alegasse que um escravo no século passado vivia melhor do que um operário não-qualificado hoje em dia; uma mulher também protestava, alegando que outras pessoas estavam em situação pior do que a dele e não protestavam: era o que bastava para que essas pessoas comessem a protestar, apoiando o negro. Finalmente, entrava em cena (digo, na feira) um comprador que levava consigo o negro. O debate continuava por mais de uma hora. Na TV, recebíamos sempre muitas cartas comentando o tema.

Além dessas, houve muitas outras cenas, como a da mulher que oferecia uma garrafa de vinho a um jovem que protestava e alimentava uma discussão sobre os direitos do homem e da mulher quanto à sedução; a da mulher com a coleira de cachorro no pescoço; a do rapaz que queria se vestir com saia e blusa no mercado do Saara — veio a polícia, mas a platéia defendia bravamente o direito do rapaz; e assim por diante.

No programa, eu sempre insistia em que não se tratava de nenhuma variante *Câmera Indiscreta*. No Teatro Invisível, existe uma peça que se desenrolará mesmo sem a participação dos espectadores. Estes, por sua vez, não são obrigados nem induzidos a entrar em cena: entram se quiserem e quando o desejarem. E jamais fazemos qualquer coisa que ponha os participantes em ridículo ou que os faça revelar mais do que aquilo que desejam revelar.

TEATRO-FÓRUM

No Teatro Invisível, o espectador torna-se protagonista da ação, um espect-ator, sem que, entretando, disso tenha consciência. Ele é o protagonista da realidade que vê, mas ignora a sua origem fictícia: atua sem saber que atua, em uma situação que foi, em seus largos traços, ensaiada... e que não teve a sua participação.

Eis por que é essencial ir mais além e fazer a platéia participar de uma ação dramática com pleno conhecimento de causa. Para encorajá-la a participar, é preciso, primeiro, que o tema proposto seja do seu interesse; depois, é necessário *aquecê-la* com exercícios e jogos. O Teatro-Imagem é uma ferramenta essencial para envolver o espectador, estimulando a sua criatividade.

Antes de ir para a Europa, eu já tinha feito muito Teatro-Fórum em vários países da América Latina, mas sempre como *oficina*, nunca como *espetáculo*.

Na América Latina, o público era, em geral, pouco numeroso, em-

bora homogêneo; os espect-atores eram sempre trabalhadores de uma mesma fábrica, moradores de um mesmo quarteirão, fiéis da mesma igreja, estudantes de uma mesma universidade etc. Na Europa, além desse tipo de *oficina-fórum*, fiz, logo no início do meu exílio naquele continente, apresentações para centenas de pessoas totalmente desconhecidas umas das outras. Naturalmente, quando se apresenta uma peça-fórum para uma platéia heterogênea, é normal que o tema seja mais geral e abrangente.

Na América Latina, a maioria das peças que fizemos tinham um estilo muito *realista*, referiam-se a uma situação conhecida por todos, e aconteciam em um local igualmente reconhecível; já na Europa, as cenas tendem para o *simbolismo*, como no caso de Portugal, em um trabalho sobre a reforma agrária (ver p. 34).

As regras do jogo

O Teatro-Fórum é um tipo de luta ou jogo, e, como tal, tem suas regras. Elas podem ser modificadas, mas sempre existirão, para que todos participem e uma discussão profunda e fecunda possa nascer. Devemos evitar o *fórum selvagem*, em que cada um faz o que quer e substitui quem bem entende. As regras do Teatro-Fórum foram *descobertas* e não *inventadas* — são necessárias para que se produza o efeito desejado: o aprendizado dos mecanismos pelos quais uma opressão se produz, a descoberta de táticas e estratégias para evitá-la e o ensaio dessas práticas.

Dramaturgia

- 1 O texto deve caracterizar claramente a natureza de cada personagem, identificá-lo com precisão, para que o espect-ator reconheça a ideologia de cada um. Existem muitas formas e estilos em teatro,

e todas são boas e ótimas, mas todas têm igualmente suas limitações: o Teatro-Fórum se aplica ao estudo de situações sociais bem claras e definidas — opressões interiorizadas devem ser estudadas com as técnicas do *Arco-íris do desejo*.

- 2 As soluções propostas pelo protagonista dentro da estrutura da peça que servirá de modelo ao debate-fórum devem conter pelo menos uma falha política ou social que deverá ser analisada durante a sessão de fórum. Estes erros devem ser expressos claramente, e cuidadosamente ensaiados, em situações bem definidas. Isto acontece porque o Teatro-Fórum não é teatro-propaganda, não é o velho teatro didático; ao contrário, é pedagógico, no sentido de que todos aprendemos juntos, atores e platéia. A peça — ou *modelo* — deve apresentar um erro, uma falha, para que os espect-atores possam ser estimulados a encontrar soluções e a inventar novos modos de confrontar a opressão. Nós propomos boas questões, mas cabe à platéia fornecer boas respostas.
- 3 A peça pode ser realista, simbolista, expressionista, de qualquer gênero, estilo ou forma, ou formato, exceto *surrealista* ou irracional — porque o objetivo é discutir sobre situações concretas, usando-se para isso a linguagem teatral.

Encenação

- 1 Os atores devem ter uma expressão corporal que exprima com clareza as ideologias, o trabalho, a função social, a profissão etc. dos seus personagens, através dos seus movimentos e gestos. É importante que os personagens realizem ações e façam coisas significativas, sem as quais os espect-atores, ao substituírem os personagens, serão levados a sentar em suas cadeiras e a fazer *fórum* sem teatro — apenas falando (sem ações) como um rádio-fórum. É importante que todos os movimentos e gestos sejam significantes com signifi-

cados, sejam verdadeiramente ação dramática e não pura atividade física, sem significados.

2. Cada cena deve encontrar a *expressão* exata do tema que esteja abordando. Essa expressão deve ser encontrada, de preferência, em comum acordo com os participantes.
3. Cada personagem deve ser representado *visualmente*, de maneira a ser reconhecido independentemente do seu discurso falado, e o figurino deve conter elementos essenciais ao personagem, para que os espect-atores possam também utilizá-los quando substituírem os atores, e ser de fácil compreensão.

O Espetáculo-Jogo

O espetáculo é um jogo artístico e intelectual entre artistas e espect-atores. É necessário que o *curinga* explique aos espectadores as regras do jogo e os convide a fazer alguns exercícios de aquecimento e de *comunhão* teatral.

- 1 Em um primeiro momento, o espetáculo é representado como um espetáculo convencional, onde se mostra uma determinada imagem do mundo. As cenas devem conter o conflito que se deseja resolver, a opressão que se deseja combater.
- 2 Pergunta-se, em seguida, se os espect-atores estão de acordo com as soluções propostas pelo protagonista. Provavelmente, eles dirão que não. Informa-se ao público que o espetáculo será refeito, tal como da primeira vez. O *jogo-luta* está na tentativa dos atores de refazer o espetáculo como antes e no esforço dos espectadores para modificá-lo, apresentando sempre novas soluções possíveis e viáveis, novas alternativas. Em outras palavras, os atores representam uma determinada visão do mundo e conseqüentemente tentarão manter

este mundo tal como ele é, fazendo com que as coisas continuem exatamente da mesma maneira... a menos que um espect-ator possa intervir e mudar a aceitação do mundo como ele é por uma visão do mundo como ele deve vir a ser. É preciso criar uma certa tensão nos espect-atores; se ninguém mudar o mundo, ele ficará como está, e se ninguém mudar a peça, ela também ficará como é.

- 3 Informa-se aos espectadores que o seu primeiro passo é tomar o lugar do protagonista quando este estiver cometendo um erro, ou optando por uma alternativa falsa ou insuficiente, e procurar uma solução melhor para a situação que a peça apresenta. O espect-ator deve se aproximar da cena e gritar "Pára!". Os atores deverão imediatamente congelar a cena, imobilizando-se em seus lugares. Imediatamente, o espect-ator deve dizer de onde quer que a cena seja recomeçada, indicando uma frase, momento ou movimento a partir do qual se retoma a ação. A peça recomeça no ponto indicado, tendo agora o espectador como protagonista.
- 4 O ator substituído não ficará totalmente fora do jogo, devendo permanecer como um tipo de *ego auxiliar*, a fim de encorajar o espectador e corrigi-lo, caso ele eventualmente se engane em alguma coisa essencial. Em Portugal, por exemplo, uma camponesa que substituiu a atriz que fazia o papel de uma proprietária pôs-se a gritar: "Viva o socialismo! Viva o socialismo!" A atriz *ego auxiliar* teve que lhe explicar que, em geral, os proprietários não são entusiastas do socialismo...
- 5 A partir do momento em que o espect-ator toma o lugar do protagonista e propõe uma nova solução, todos os outros atores se transformam em agentes de opressão — ou, se já exerciam essa opressão, a intensificam, a fim de mostrar ao espect-ator o quanto será difícil transformar a realidade —, salvo, é claro, os personagens aliados do protagonista. O jogo consiste nessa luta entre o espect-ator — que tenta uma nova solução para mudar o mundo — e os atores que

tentam oprimi-lo, como seria o caso na realidade verdadeira, obrigá-lo a aceitar o mundo tal como está.

- 6 É claro que o objetivo do fórum não é garhar, mas permitir que aprendamos e nos exercitemos. Os espect-atores, pondo em cena suas idéias, exercitam-se para a ação na *vida real*; e atores e platéia, igualmente atuando, tomam conhecimento das possíveis consequências de suas ações. Ficam conhecendo o arsenal dos opressores e as possíveis táticas e estratégias dos oprimidos. O fórum é um jogo, é lúdico — uma maneira rica de aprendermos uns com os outros.
- 7 Se o espect-ator renuncia, ou esgota as ações que tinha planejado, sai do jogo; o ator-protagonista retoma seu papel, e o espetáculo caminhará naturalmente para o final conhecido. Um outro espect-ator poderá se aproximar da cena e dizer “Pára!”, indicando de onde deseja que a peça seja retomada — como num videoteipe, em que podemos ir para a frente ou para trás —, e uma nova solução pode ser tentada, e tantas quantas forem as intervenções dos espect-atores. A peça recomeçará sempre a partir do ponto que o espect-ator desejar examinar. Após cada intervenção, o *curinga* (que é o mestre-de-cerimônias do espetáculo) deverá fazer um claro resumo do significado de cada alternativa proposta, devendo igualmente indagar da platéia se algo lhe escapa ou se alguém discorda: não se trata de vencer a discussão, mas de esclarecer pensamentos, opiniões e propostas.
- 8 Num determinado momento, algum espect-ator poderá romper com a opressão imposta pela estrutura da peça e improvisada pelos atores. Então, os atores é que deverão abdicar de seus personagens, cada um por sua vez ou todos juntos. A partir daí, outros espect-atores serão convidados a tomar os lugares dos atores, a fim de mostrarem novas formas de opressão que os atores talvez desconheciam. Esse é o jogo do espect-ator-protagonista contra os espect-atores-opressores. A opressão é posta ao exame dos espect-atores, que também discutem (através de suas ações) os meios para combatê-la.

Todos os atores, fora de cena, continuam a trabalhar como *egos auxiliares*, e cada um deles deve ajudar e estimular o espect-ator correspondente à sua personagem.

- 9 Um dos atores deve exercer também a função de *curinga*. Cabe-lhe explicar as regras do jogo, corrigir erros e encorajar uns e outros a interromper a cena e intervir: se os espectadores não puderem mudar o mundo, tudo ficará como está. E se o quiserem mudar — pois ninguém vai fazê-lo em seu lugar —, devem começar por ensaiar as mudanças, mudando as imagens que a peça-fórum lhes apresenta: é um ensaio, um treino. Sempre estaremos mais bem preparados para enfrentar uma necessária ação futura se a ensaiarmos hoje, no presente.
- 10 Ninguém deve imaginar soluções miraculosas: as estratégias propostas e o conhecimento adquirido neste processo são as estratégias propostas pelo grupo que pratica essa sessão de Teatro-Fórum, e o conhecimento de que este grupo é capaz. Talvez no dia seguinte, outro grupo, com outras pessoas, possa chegar a propostas diferentes e a outros conhecimentos. O *curinga* não é um conferencista, não é o dono da verdade. Seu trabalho consiste em fazer com que as pessoas que sabem um pouco mais exponham seu conhecimento, e aqueles que se atrevem pouco ousem um pouco mais, mostrando aquilo de que são capazes.

Quando o “fórum” termina, os espectadores podem ficar insatisfeitos, querendo continuar a discussão, principalmente se o tema tratado não for urgente; caso seja, caso se trate de uma ação a ser praticada no dia seguinte, então, sim, deve-se propor um modelo de ação *para o futuro*, a ser interpretado pelos espect-atores que, no dia seguinte, participarão dessa ação. É um treino, um ensaio, uma forma de se fortalecer.

Exemplos de Teatro-Fórum

1 A reforma agrária vista de um banco de praça

Em Portugal, depois do 25 de abril de 1974, o povo empreendeu, ele mesmo, a reforma agrária. Não esperaram a lei ser aprovada; simplesmente ocuparam as terras improdutivas e as tornaram produtivas. Atualmente (1977-78), o governo pretende criar uma lei agrária que mudará as conquistas populares nesse sentido, devolvendo as terras aos seus antigos proprietários (que não fazem uso delas).

1ª ação

A cena se desenrola em dois bancos de um jardim. Um homem, o latifundiário, descansa mansamente sobre os dois bancos. Surgem sete homens e mulheres cantando *Grandula Vila Morena*, de José Afonso, canção de protesto que foi usada como o sinal que deu início à insurreição militar que pôs fim aos 50 anos de ditadura de Salazar e Caetano. Eles expulsam o latifundiário de um dos bancos; porém, um banco só é pequeno demais para todos, e eles não se sentem à vontade.

2ª ação

Todos se põem a trabalhar, fazendo a mímica do trabalho na terra, cantando outras canções populares, enquanto discutem sobre a necessidade de levar sua conquista para os bancos públicos. Protestam contra a improdutividade do latifundiário que tem um banco só para ele, mas as opiniões estão divididas: enquanto uns querem expulsar o latifundiário do segundo banco, outros optam por trabalhar naquilo que já conquistaram.

3ª ação

Chega um policial, com uma ordem judicial que obriga o grupo a ceder vinte centímetros do seu banco (*a lei do retorno*). Nova divisão: uns optam por ceder, outros não, porque fazer uma concessão poderia significar uma vitória para as forças de reação, que poderiam tentar gradualmente recuperar mais terreno. Finalmente, cedem: vinte centímetros é coisa pouca.

4ª ação

O latifundiário, protegido pelo policial, senta-se no espaço que ficou vazio no banco. Os sete outros se amontoam no espaço que restou. O latifundiário abre um enorme guarda-chuva, tapando a luz dos outros. Os sete protestam. O policial diz que o latifundiário tem direito de fazer aquilo, porque se as terras podem ser apropriadas, o mesmo não acontece com o ar e o céu. Eles se dividem: uns querem lutar, outros se contentam com o pouco que já obtiveram e querem a paz a qualquer preço.

5ª ação

O policial insiste na necessidade de se levantar um muro dividindo o banco em duas partes. Esse muro deve ser construído em *terras* que não pertençam a ninguém. Evidentemente, a intenção é que ele seja construído no lado que pertence ao grupo e não do lado pertencente ao antigo proprietário. Novas discussões, novas divisões, novas concessões. Um dos sete abandona a luta, um outro também se vai, depois um terceiro e um quarto. Aos poucos, desistem, o grupo se desintegra.

6ª ação

O policial anuncia que a ocupação não tem mais sentido porque a maioria dos ocupantes abandonou as terras. Em consequência disso, os três são considerados simples ladrões, e não um grupo social, com seus di-

reitos, e os últimos são expulsos. O latifundiário restaura seus direitos sobre os dois bancos do jardim.

Fórum

Essa cena foi representada no Porto e em Vila Nova de Gaia. Na primeira apresentação, havia mil pessoas na praça, ao ar livre. Primeiro, encenamos o *modelo*, depois iniciamos o "fórum". Já na segunda apresentação, vários espect-atores deram suas versões de resistência ao contra-ataque do latifundiário. Mas o melhor momento foi o protesto de uma mulher da platéia. Com base na modesta cena, alguns espect-atores discutiam entre eles, como personagens, sobre as melhores táticas a utilizar. Em dado momento, concluíram que todos estavam de acordo e que o fórum lhes tinha sido útil. Neste ponto, a mulher na platéia disse:

— Aí estão vocês no palco, falando de opressão; no entanto, só há homens em cena. Em contrapartida, aqui embaixo há mulheres que continuam sendo oprimidas, porque continuamos tão inativas quanto antes, e apenas presenciemos os homens atuando!

Então, um dos espect-atores convida algumas mulheres para mostrarem suas opiniões e sentimentos, em diferentes papéis, e o fórum é reiniciado. Apenas um homem é autorizado a continuar em cena: o que interpretou o policial. Isso porque a mulher argumenta:

— Como o policial é o opressor mesmo, não há nenhum problema em ser interpretado por um homem.

2 Julgamento popular de um Pide

Durante o regime de Salazar e Caetano, a polícia secreta especial (os Pides) era extremamente brutal e repressora. A cena que servia de *modelo* representava o momento em que uma personagem reconhecia, na

praça, um de seus torturadores e tentava prendê-lo. Os personagens se dividem: uns acham que a justiça popular devia continuar a ser feita pelas antigos órgãos institucionais. Por isso, quando aparece um soldado, são tentados a lhe obedecer e a reconhecer nele a encarnação da *autoridade* — primeiro erro. Depois, examinando um salvo-conduto fornecido ao Pide pelas autoridades militares, o soldado decide liberá-lo, mesmo tratando-se de um antigo torturador — segundo erro, porque nenhum salvo-conduto tem valor superior à vontade popular.

Fórum

Em uma das versões dessa cena, mostramos um *tribunal popular* da maneira como imaginávamos que fosse. De imediato, os espect-atores nos mostraram quão longe estávamos da realidade: num tribunal popular, não existem as funções que caracterizam as instâncias jurídicas burguesas. Por exemplo, não existe o advogado de defesa; o que há é um júri formado por pessoas do povo que ouvem as evidências e julgam, acusam ou impõem uma pena. Em Vila Nova de Gaia, o público estava particularmente entusiasmado. Os personagens do júri se voltaram com tal raiva contra o espect-ator que representava o Pide, que chegaram mesmo a querer agredi-lo fisicamente. O pobre espect-ator precisou ir à farmácia para levar dois pontos na testa. O Teatro-Fórum pode ser violento às vezes; e isso deve ser evitado a todo custo. A segurança física de todos os participantes deve ser assegurada.

3 Líder no trabalho, escrava em casa

Em Paris, durante a greve dos trabalhadores do departamento de contabilidade eletrônica de um banco, fizemos um espetáculo de Teatro-Fórum a respeito de uma mulher que, ao mesmo tempo que era líder sindical no trabalho, era escrava em casa.

1ª ação

Trabalho excessivo, fluxo de clientes. Assim que o banco fecha, a líder sindical tenta organizar seus companheiros, telefona para uns e outros, marca reuniões, encontros, e todos seguem seus conselhos.

2ª ação

Chega (de fora) o marido da líder. Buzina. Ela resiste, mas acaba por abandonar tudo e ir embora com o marido.

3ª ação

Em casa. Ela cuida do marido, que a repreende pelas atividades depois do horário de trabalho, as quais, segundo ele, a impedem de cuidar dos deveres do lar. Ela dá banho na filha caprichosa, que exige atenção contínua. A cena termina com a mulher completamente escrava da família.

Fórum

Muitas mulheres participaram do fórum, no papel da protagonista, tentando romper a opressão. Quando isso acontecia, os próprios companheiros do banco se transformavam em opressores e a faziam ceder ao marido. Mesmo quando ela queria continuar com suas atividades, contrariando a vontade do marido, contrariando a vontade dos colegas, seu chefe se contrapunha e praticamente a expulsava. Assim foi, até que uma espect-atriz apresentou a melhor forma de resistência: não permitir a entrada do marido. Nesse momento, o ator-marido renunciou, saiu de cena e permitiu que outros espect-atores assumissem o seu personagem e tentassem experimentar novas formas de opressão marital: telefonemas, chantagem emocional, mentiras etc.

Durante a cena que se passava em casa, aconteceu algo curioso: a líder estava tão absorvida pelo trabalho, que não dava a menor im-

portância nem à sua filha nem ao seu marido. A menina, no banho, que a princípio gritava "mamã, mamã, mamã...", agora gritava "papá... papá... papá..." para o marido, que passou a cuidar das tarefas domésticas.

4 A volta ao trabalho no *Crédit Lyonnais*

No mesmo dia, e para a mesma platéia, representamos outra cena que mostrava a volta ao trabalho, depois da greve. A cena estava centrada sobre a figura de um fura-greve. No modelo, o fura-greve ficava em total ostracismo: ninguém queria falar com ele, e todos o maltratavam.

Logo no início do fórum, fomos surpreendidos por dois acontecimentos. Primeiro, os espect-atores, que eram os funcionários do banco, refutaram nossa visão; eles redirecionaram completamente a cena, mostrando que aquilo que tínhamos apresentado como um *banco*, se assemelhava mais a um serviço burocrático dos correios.

Em segundo lugar, esses espect-atores agiram em cena de forma totalmente diversa da nossa. Em vez de isolar o fura-greve, tentaram, de todas as maneiras, persuadi-lo a adotar uma posição favorável a todos, tentaram seduzi-lo.

5 A usina nuclear

Na Suécia, a controvérsia sobre o uso da energia nuclear e a construção de usinas atômicas era intensa nos anos 70. Diz-se que o principal motivo da queda do primeiro-ministro, Olaf Palme*, teria sido o fato de ele ter afirmado que continuaria com sua política nuclear. Seus adversários

* Olaf Palme foi assassinado alguns anos depois, quando saía de um cinema. (N. do A.)

eram contra, mas, uma vez no poder, acabaram fazendo o mesmo... Lá, como aqui...

1ª ação

Eva está no seu escritório de arquitetura e engenharia, trabalhando. A cena mostra os colegas, o chefe, os problemas do dia-a-dia, o esforço para se conseguirem novos projetos, a rotina dura de buscar trabalho. Mostra a falta de projetos e contratos, o risco de serem obrigados a fechar o escritório, o desânimo.

2ª ação

Eva em casa. O marido está desempregado, os filhos não economizam e estão sempre precisando de mais dinheiro. Uma amiga passa em sua casa, e as duas saem juntas. Vão, justamente, a uma manifestação de protesto contra a construção de novas usinas atômicas.

3ª ação

De volta ao escritório. O chefe entra gritando de alegria, um novo projeto foi aceito. Todos comemoram! Abrem um champanhe! Agora sim, o trabalho vai recomeçar: vai haver dinheiro! Alegria enorme... até que... o chefe explica que o projeto será para desenvolver um sistema de refrigeração para uma usina nuclear. Eva se divide. Quer o trabalho, que é a sua fonte de renda, e precisa dele, até para apoiar seus companheiros que desejam trabalhar. Mas essa situação lhe propõe um problema moral. Eva apresenta todas as razões que tem para não aceitar este novo projeto, e os seus companheiros mostram as razões contrárias. Eva, contra sua própria vontade e contra sua ideologia, acaba aceitando o novo contrato.

Fórum

Nessa peça, como em todas as outras do Teatro-Fórum, é claro que a protagonista deve cometer um erro e não se portar como uma heroína. O que se deseja é que os espect-atores intervenham e mostrem o que julgam ser a boa solução, a melhor saída, o caminho justo. As pessoas gritavam quando Eva se submetia. É importante que o protagonista renuncie ou se submeta — (depois de haver lutado, é claro: nenhum protagonista provocaria em alguém o desejo de substituí-lo se não fosse visto lutando, antes de perder) —, porque esse *unhappy-ending* no modelo provoca igualmente a intensificação da luta — o jogo ator/opressor *versus* espect-ator/oprimido —, quando depois, no fórum, se trata de buscar soluções ou alternativas para que Eva possa dizer não.

Cada vez que um espect-ator se dava por vencido e abandonava o papel da protagonista, a peça retornava de imediato em direção ao “sim” de Eva. O público voltava a se agitar, até que um outro alguém gritasse “Páral!”, a cena parava e o novo espect-ator tentava encontrar uma solução, partindo da primeira cena, da segunda ou até mesmo da terceira. Tudo era analisado: o desemprego do marido, a mania consumista da filha, a própria indecisão de Eva. Algumas vezes, as análises eram puramente “psicológicas”, até que alguém mostrasse o lado político do problema.

Estamos contra ou a favor das usinas nucleares? Pode alguém ser contra o progresso científico? Pode a palavra “progresso” ser aplicada à ciência quando esta nos leva a inventar armas nucleares? Muita gente não sabia o que dizer, e sempre aprendia alguma coisa com o debate teatral.

Discutia-se também a questão de onde depositar o lixo nuclear. Sobre tudo isso se falava, sempre através do teatro.

Por duas vezes, tive oportunidade de participar de espetáculos com temática semelhante. A primeira, nos Estados Unidos, onde havia sido escrita uma peça semelhante, sobre os habitantes de uma cidade que produzia o *napalm* usado na guerra do Vietnã. Na peça norte-americana, os habitantes terminam por aceitar a fábrica, concluindo que seu fecha-

mento seria economicamente ruinoso... Ruinoso para quem? A segunda vez, foi em Lisboa: há lá uma refinaria que aumenta sensivelmente a ocorrência de câncer no pulmão... no entanto, ela é de grande importância econômica. Lá, também, os habitantes optaram por conviver com os riscos causados pela poluição, preferindo manter seus empregos.

Com esse exemplo, torna-se bastante claro o funcionamento do Teatro-Fórum: ele trabalha da maneira oposta ao *O inimigo do povo*, a belíssima peça de Ibsen, onde o personagem principal, Dr. Stockman, diante do mesmo dilema, opta pela atitude heróica e solitária.

Quem, de fato, toma essa atitude heróica? O personagem, a ficção. E o que eu quero é que a atitude heróica seja do espectador, não do personagem. Me parece claro que, se Stockman é um herói e prefere ficar sozinho, não comprometendo seus princípios morais, isso só poderá servir como exemplo. No entanto, é catártico — Stockman teve uma atitude heróica e quer que eu simpatize com essa atitude. Ela pode esvaziar meu próprio desejo de ser um herói. Claro que o diretor pode levar o texto para o lado oposto.

No Teatro-Fórum, o mecanismo funciona ao contrário. O personagem cede, e eu, espectador, sou chamado a corrigi-lo, mostrando à platéia uma melhor maneira de agir. Retifico sua ação. Fazendo isso na ficção da peça, invadindo a cena, estou me preparando para fazer o mesmo na realidade. Realizando essas ações na ficção do teatro, eu me preparo, treino, para realizá-las também na minha vida real. No teatro, me familiarizo com os problemas que enfrentarei na realidade: meu próprio medo do desemprego, os argumentos dos meus companheiros etc. Na ficção, ensaio a ação! O Teatro-Fórum não produz catarse: produz um estimulante para o nosso desejo de mudar o mundo. Produz a dinamização!

Todo o sistema do Teatro do Oprimido foi desenvolvido em resposta a um momento político, bastante particular e concreto. Quando em 1971, a ditadura no Brasil tornou impossível a apresentação de espetáculos populares sobre temas políticos, começamos a trabalhar com as técnicas do Teatro-Jornal: uma forma de teatro fácil de ser praticada por pessoas inexperientes, permitindo que grupos populares produzissem o

seu próprio teatro. Na Argentina, antes das eleições de 1973, quando a repressão recuou um pouco (mas não completamente), nós apresentávamos o Teatro Invisível em trens, restaurantes, nas filas das lojas e em mercados. Quando no Peru, a situação melhorou, começamos a desenvolver várias formas de Teatro-Fórum, para que o espectador reassumisse plenamente sua função de protagonista; acreditávamos, naquela época, que o povo não estava longe de ter um papel a desempenhar no futuro. Era 1973...

Na realidade, todas essas formas de teatro foram criadas quando fomos expulsos do teatro tradicional e institucional. Uma experiência que eu adoraria tentar: fazer Teatro-Fórum dentro de um teatro convencional, com uma hora exata para dar início ao espetáculo, com cenários, figurinos, e textos escritos por um autor sozinho ou em grupo.

A idéia do Teatro-Fórum, do diálogo entre artistas e público, não se restringe ao teatro, baseando-se, sim, na crença de que todos nós somos artistas, mesmo aqueles que jamais se profissionalizaram ou pensaram nisso. Mas não seria maravilhoso ver um espetáculo de dança onde os dançarinos dançassem o primeiro ato, e no segundo mostrassem aos espectadores como dançar? Não seria maravilhoso um espetáculo musical onde os atores cantassem na primeira parte, e na segunda cantássemos todos?

Igualmente maravilhoso seria um espetáculo teatral onde no primeiro ato os artistas nos mostrassem sua visão do mundo, e no segundo a platéia pudesse inventar um mundo novo.

Eu penso que é assim como os mágicos devem ser: primeiro, fazem sua mágica, encantando a todos com sua arte; depois, nos ensinam seus truques. Ensinar é um segundo prazer estético! É assim que devem ser os artistas-criadores, mas eles devem também ensinar o público a criar, a fazer arte, para que possamos usar esta arte, que é de todos, em conjunto.

UMA EXPERIÊNCIA EM GODRANO (OU O ÚLTIMO ESPECT-ATOR/PROTAGONISTA)

Godrano é uma pequena cidade na Sicília, a 40 quilômetros de Palermo. Há muitas coisas que Godrano não tem: hotel, hospital, supermercado, cinema, teatro — nem mesmo um posto de gasolina ou jornaleiro. Quem quiser ler um jornal deve ir até Villa Fratti, dez minutos de automóvel. Godrano tem poucas coisas: bar, igreja, um telefone público, dois açougues, duas mercearias e também um posto dos *carabinieri* (polícia).

Está situada no Vale de Busambra, província da Busambra, dominada por uma montanha com o mesmo nome. Bem no meio da montanha, há uma fissura, um precipício. É nesse precipício que a máfia local, que domina a região, joga os corpos de numerosos trabalhadores e líderes camponeses.

Existem muitas máfias. A primeira, a de Salvatore Giuliano, era uma forma pré-revolucionária de organização popular. O povo armado, o povo revoltado, mas também um povo sem estratégia para tomar o poder, sem ideologia para exercê-lo. Por isso, essa máfia foi derrotada. Em seguida surgiram as máfias antipopulares, a máfia do peixe (no litoral), que costumava comprar a caixa de sardinha de 11 quilos a 1.000 liras e a revendia no mercado a 600 liras o quilo (1977). Aquele que se opusesse recebia uma advertência: tinha a casa totalmente incendiada. Em caso de reincidência, aplicava-se a solução definitiva: atirava-se o pescador no precipício de Busambra. Havia também as máfias da construção civil, dos vegetais e do pasto...

Porque Godrano é um *paese* essencialmente rural, moram lá em torno de 1.000 pessoas e 9.000 vacas. Por que tantas vacas? Por que nove vacas para cada ser humano? Porque o Mercado Comum Europeu obrigava a Itália a comprar carne em outros países. E a carne que se comia em Palermo, distante 40 quilômetros de Godrano, viajava em bifes de avião, quando poderia muito bem ir a pé, de Godrano. Enquanto as vacas européias alimentavam os habitantes de Palermo, as vacas de Godrano sofrem de longevidade, de senilidade, e morrem esclerosadas. E estas nem sequer são vacas sagradas, que também morrem longevas, na Índia.

Na realidade, Godrano tem mais de 2.000 habitantes registrados em cartório, mas a metade emigra e se espalha pelo mundo. Vão para a Alemanha, Suíça, Suécia, Argentina, Brasil... atrás de algum parente, algum amigo ou alguma esperança. Mas nenhum desses emigrantes deixa de pensar no seu *bel paese*. Eis por que se constrói tanto em Godrano, pois que todos pensam em voltar um dia. Há cada vez menos gente nesse povoado, e cada vez mais casas. Quanto mais cresce em casas, mais se esvazia em homens. Um dia, os emigrantes voltarão... Hoje, ainda, também é assim em Xique-Xique, no interior da Bahia...

Assim era Godrano em 1977, uma vila pacífica. Uma vila profundamente infeliz.

Feminismo em Godrano

Todo mundo era infeliz, e entre os mais infelizes estavam as mulheres e as moças. Todos eram oprimidos, e essa opressão atingia sobretudo as mulheres casadas ou prestes a casar. Eu costumava caminhar à tarde pelas ruas do povoado e via, em frente de cada casa, uma mulher sentada, bordando: estava preparando o seu enxoval, ou o da filha. O enxoval se chama *corredo* — uma instituição nacional na Itália. Na Sicília, a coisa é ainda mais terrível e alienante que no resto do país.

Contaram-me que antigamente era comum (hoje ainda acontece) as famílias dos noivos se reunirem antes do casamento para celebrar o que eles chamam de *apreciação*. Pais, mães, tios e tias, irmãos e irmãs, e por vezes um amigo, todos juntos, visitam a família da noiva, que lhes apresenta as peças do *corredo*.

— Este lençol custou 20.000 liras.

— Não é possível, vale muito menos. Vi um igual na Paoletti, só que muito melhor e pela metade do preço...

Discutem até chegar a uma cifra aproximada, e passam para outra peça

do enxoval. Desfilam, diante de todos, a camisola de núpcias, lenços e lençóis, tapetes e abajur.

Quando todos estão de acordo, anotam-se todos os itens em uma lista, com uma cópia para cada família. Em seguida, e até o casamento, as peças ficam expostas, por uma ou duas semanas; a visita é aberta a familiares e amigos.

O noivo não precisa estar presente à apreciação do *corredo*, nem tem *corredo* ele mesmo. O que significa, em aritmética simples, que: 1 noiva + 1 enxoval = noivo. O que demonstra a diferença aritmética entre o noivo e a noiva, entre o homem e a mulher: o enxoval.

Outro *detalhe* importante dos casamentos em Godrano: era obrigatório que a noiva fosse virgem. Até recentemente (e ainda pode acontecer), em muitos lugares da Sicília, era costume, na noite seguinte à de núpcias, o homem exibir o lençol sujo de sangue na janela do seu quarto, em sua casa, para que todos pudessem ver que a noiva era virgem. Ninguém perguntava se o noivo também era....

Hoje em dia, os costumes se modificaram, mas ainda continuam terrivelmente antifeministas. Por exemplo, às quatro horas da manhã, depois das bodas, a família invade o quarto do casal, para servir o café da manhã. Aproveitam para saber das novidades: “Então, tudo correu bem? Tudo certo? Passaram bem a noite?”

A polícia novamente

Dois jornais de Palermo publicaram entrevistas comigo antes do espetáculo. Imediatamente, o chefe dos *carabinieri* em Palermo, alarmado, telefonou ao *brigadiere* de Godrano, perguntando-lhe por que não tinha detectado a presença de um estrangeiro. A partir dessa repreensão, os *carabinieri* mostraram-se atentos a todos os nossos movimentos, e logo que souberam que tínhamos um projeto de apresentar um espetáculo na praça principal, decidiram proibi-lo. Vieram nos comunicar a decisão, e quando me viram, tomaram um susto: naquela época, eu usava o ca-

belo comprido demais para a Sicília, e um poncho colombiano multicolorido — vocês têm toda razão: eu exagerava! Discutimos a liberdade de expressão artística. Houve muita discussão, com os policiais sempre olhando para as cores do meu poncho.

Finalmente, o *brigadiere* concordou em liberar o espetáculo, desde que obtivéssemos autorização de Palermo, o que causaria uma demora de três dias de transações burocráticas. Impossível! Havia outra dificuldade: nosso espetáculo não tinha um texto que pudesse ser julgado, era totalmente improvisado.

O chefe dos *carabinieri* reiterou suas objeções: afinal de contas, o diretor é um estrangeiro e, ainda pior, antigo preso político, que se “veste desse jeito e não corta o cabelo”, podendo causar perturbações político-sociais em povoado tão pacífico. Alguém lá conhece suas idéias? Elas não poderão fazer mal aos habitantes de Godrano? Pelo sim, pelo não, melhor proibir!

Meus anfitriões explicaram-lhe as teorias do Teatro do Oprimido, e os policiais escutaram atentamente. Não importava quais fossem as minhas idéias, elas não causariam nenhum mal, porque, pelo método do TO, eu só trazia um nova maneira de se fazer teatro. As idéias deveriam ser dadas pelos próprios habitantes de Godrano, não por mim.

— Você está querendo dizer que é o povo de Godrano que irá se expressar no Teatro-Fórum? Está querendo dizer que o povo vai falar o que pensa, o que quer, que vai ensaiar ações que julgue necessárias para se libertar?

— Exatamente. As idéias do Boal não contam: só as nossas!

Tenho de admitir que, nesse ponto, o policial teve um momento de rara lucidez e disse:

— Mas isso é muito mais subversivo e muito mais perigoso do que eu pensava. Agora sim, a peça está proibidíssima!

Estávamos desolados, até que alguém sugeriu irmos falar com o *sindaco* (o prefeito local), que era, legalmente, a maior autoridade do povoado. Hesitamos, porque em nossa segunda peça o prefeito era personagem;

mais precisamente, o opressor principal. Mas não havia outra saída, e lá fomos nós à prefeitura, que era a própria casa do prefeito.

O *sindaco* ficou entusiasmado com a possibilidade de ter um espetáculo de teatro em seu povoado, disse que os de Villa Fratti iam morrer de inveja, e autorizou o espetáculo. E mais: prometeu não ir a Palermo no fim de semana, como era seu hábito, e ficar em Godrano para prestigiar o evento. Nós argumentamos que não era preciso nada disso, bastaria uma pequena autorização escrita, mas o *sindaco*, eufórico, prometeu (ou ameaçou!) que viria. Em nome da cultura e do livre pensamento, o *sindaco* assumiu toda a responsabilidade e nós pudemos voltar ao trabalho.

Os oprimidos face a face com o opressor

No sábado, estávamos todos na praça central. Quando digo todos, digo todos mesmo, todos os habitantes do povoado. Toda a *villa* tomou conhecimento do espetáculo, alguns quiseram participar, outros somente assistir, e outros ainda ficaram olhando pelas janelas.

Foi uma experiência maravilhosa, por várias razões. Sobretudo por ter sido a primeira vez, em Teatro-Fórum, que tive um público formado tanto por oprimidos quanto por opressores. Na América Latina e na Europa, encenei muitos espetáculos, mas sempre e só com os oprimidos. Em Godrano, os adversários estavam face a face.

1 A família

Primeiro, fizemos alguns exercícios e jogos, depois começamos a primeira cena.

1ª ação

Giuseppina, uma jovem de 20 anos, quer sair depois do jantar. Pede permissão à mãe. A mãe responde que depende do pai. Giuseppina diz que um dos seus irmãos vai lhe fazer companhia; as duas preparam o jantar.

2ª ação

O pai chega furioso com tudo e com todos. A desculpa é o custo de vida, a má educação que a mulher dá aos filhos, os filhos imprestáveis, a cooperativa que os homens tinham intenção de fazer e que não progredia... Chegam os filhos. Cada um exerce uma opressão diferente sobre Giuseppina. O primeiro, casca-grossa, diz que lugar de mulher é em casa, e quanto mais estúpida e ignorante ela for, mais feliz será. O segundo, o mais jovem, aponta até os menores defeitos da irmã, denuncia que ela flerta com o filho do vizinho etc. O terceiro banca o bom-moço; acompanha a irmã, contanto que ela lhe seja obediente. Giuseppina pergunta se pode sair à noite, mas justamente nessa noite eles estão muito ocupados. Um vai jogar futebol, o outro vai jogar baralho e o terceiro não está disponível.

3ª ação

O pai proíbe a filha de sair. Os irmãos podem fazer o que bem entenderem, porque são homens. Giuseppina tem de ficar e lavar a louça, porque é mulher.

Fórum

Logo que terminou a cena-modelo, e antes que começasse a discussão em fórum, houve várias reações masculinas: dois maridos ordenaram às suas mulheres que voltassem para casa. As duas se recusaram e ficaram

até o fim. Não tiveram coragem de subir à cena, mas tiveram coragem de ficar contra a vontade dos maridos.

Outros homens começaram a dizer que aquele não era um problema sério e que deveríamos discutir somente os problemas sérios. As mulheres protestaram, dizendo que se aquilo dizia respeito a elas, era muito sério sim.

O fórum começou, com a mesa do jantar posta em plena praça. Três moças se ofereceram para substituir a atriz que fazia Giuseppina e tentar romper a opressão. Os opressores, no entanto, eram muito bem *treinados*, e, uma a uma, as três voltaram para a "louça e a cozinha". Conseguiram dizer um pouco do tudo que pensavam, mas eram finalmente derrotadas. A quarta moça subiu à cena e mostrou o que seria, para ela, a única solução: força. Contrariando a vontade paterna, ela sai de qualquer maneira, e o pai termina por aceitar a solução, fingindo que dava permissão. O *sindaco*, que não tinha filha, estava maravilhado com essa nova forma de teatro... Assistia risonho a todas as conversas.

Uma senhora, dirigindo-se à mãe da quarta espect-atriz:

— Leve a sua filha daqui, porque se ela continuar dizendo essas coisas, nunca mais vai arranjar namorado em Godrano!

— Não tem importância — respondeu orgulhosa a mãe da moça —, eu pago a passagem pra ela ir procurar namorado em Palermo...

Um homem corpulento quis substituir o pai e expulsou a mãe de casa, mandando que ela fosse viver com o seu amante! Segundo seu pensamento reacionário, se a filha comete um pecado, é porque a mãe é *putana*. As mulheres protestaram furiosas!

Ao fim do fórum dessa primeira peça, uma das espectadoras comentou:

— Nós tivemos coragem de dizer o que pensamos aqui em praça pública, na frente de todos, mas não temos a mesma coragem de dizer as mesmas coisas em casa. Com os homens, porém, aconteceu o contrário: existem coisas que eles não se cansam de dizer em casa, mas tiveram medo de dizer aqui, na frente de todo mundo.

A transferência da sala de jantar para o meio da rua teve ainda outros efeitos. Houve um outro momento importante, quando um rapaz tomou o lugar da protagonista. Sempre que era uma moça a interpretar Giuseppina, havia uma identificação imediata com todas as outras jovens presentes. Com o rapaz, ao contrário, a identificação não existiu; as moças observavam o rapaz, apreciavam sua *representação*, interessavam-se pelo que dizia, mas não se identificavam com ele.

Qual a consequência prática dessa não-identificação? O ator/homem era visto por elas como *ator*. A espect-atriz, ao contrário, era uma delas, uma mulher em cena — não uma atriz! —, falando em nome de todas as outras. Não em seu lugar, mas em seu nome! Ele representava, ela vivia!

Quando um ator interpreta um ato de liberação, o faz no lugar do espectador, e provoca a catarse. Quando um espect-ator executa a mesma ação em cena, o faz em nome de todos os outros espectadores, provocando a dinamização no lugar da catarse.

Por fim, se os homens não ficaram muito contentes, as mulheres, ao contrário, ficaram felizes demais. No dia seguinte, quando perguntamos à mãe de Giuseppina o que tinha achado do espetáculo, ela respondeu:

— Eu achei sensacional, e todas as minhas amigas adoraram a *performance* da minha filha. Todas me disseram que em suas casas as coisas acontecem da mesma maneira. Os problemas são os mesmos. E uma delas disse que deveríamos procurar soluções juntas.

2 A cooperativa: a personagem assume seu próprio papel e expulsa o ator

Na segunda cena-modelo, as personagens eram os camponeses do povoado e... o *sindaco*. Havia um *sindaco* em cena, o ator, e outro, o seu modelo, na platéia.

Em Godrano, os criadores de vacas tentavam criar uma cooperativa para resolver o problema da falta de mercado para a sua lã. Acusavam

o *sindaco* de não os ajudar e ainda impedir a cooperativa de alcançar seus objetivos. Eles mesmos prepararam a cena e a interpretaram.

1ª ação

Três membros da cooperativa discutem sobre o papel do *sindaco* na criação da cooperativa e resolvem ir até ele e exigir que tome as medidas que acham necessárias. Todos de acordo.

2ª ação

Entra o *sindaco*, na companhia do presidente da cooperativa. O primeiro explica que escolheu esse homem para presidente por se tratar de uma pessoa com grande conhecimento no assunto. Os três associados protestam, declarando que o presidente deve ser um habitante de Godrano, que conheça os seus problemas, e não uma pessoa de fora, que não conheça nada. O *sindaco* defende sua posição e termina por impor sua vontade.

3ª ação

O presidente expõe seu plano, propondo que a sede da cooperativa seja em outro lugar que não o *paese*, onde as condições não são ideais. Os associados novamente protestam, mas são convencidos pela hábil argumentação do *sindaco* e do presidente.

4ª ação

O *sindaco* insiste em ter a assinatura dos associados em um documento que servirá para os procedimentos oficiais. Os associados recusam, mas são novamente derrotados e acabam assinando.

É lógico que o *sindaco* se reconheceu desde a primeira cena. E me perguntava:

— Quem é esse *sindaco*? É parecido com quem?

E eu respondia, tentando parecer sincero:

— Com ninguém... é um *sindaco* absolutamente simbólico. Só isso...

— Simbólico? Sei...

Fórum

No início do fórum, havia uma tensão muito grande, como era de se esperar. O acusado estava lá, no meio do público, e, enquanto falava o ator-*sindaco*, o povo podia ver a cara amarrada do verdadeiro *sindaco*, que também tentava sorrir e aparentar bom humor, só que o desconforto era por demais evidente. Quando alguém gritava "Pára!", o ator saía de cena e um camponês entrava no seu lugar para dar sua versão dos fatos e do comportamento das autoridades presentes. Lágrimas nos olhos, um espect-ator gritava que se a cooperativa tivesse existido, se tivesse funcionado como deveria, ele não teria sido forçado a emigrar para a Alemanha. Um outro denunciou as vantagens que o *sindaco* obtinha com o não funcionamento da cooperativa. Um outro propôs, sempre dentro do espetáculo-fórum, que o *sindaco* fosse excluído da cooperativa.

O *sindaco*, na platéia, escutava tudo, avaliava secamente todas as acusações e preparava sua resposta.

Chegou o momento inevitável. Como o ator que interpretava o seu papel não era seu aliado — muito pelo contrário —, não o defendia como ele gostaria de se ver defendido. Não resistindo mais, o próprio *sindaco* gritou "Pára", saltou para a cena e tomou o lugar do ator que o interpretava. Isso aconteceu na Sicília, terra de Pirandello, de *Seis personagens à procura de autor*, mas desta vez as motivações eram bem diferentes. Não tinham nada de metafísica; eram o que podia haver de mais concreto, motivações políticas. A *polis* inteira estava na praça, discutindo os atos dos seus governantes, questionando-os e condenando-os.

Vivemos, então, uma experiência desconcertante a partir daquele momento: o *sindaco*, que entrara em um jogo teatral, queria transfor-

má-lo em outro jogo, que ele conhecia bem e dominava melhor: o jogo político.

— Bem, agora vamos falar sério. Vocês fizeram teatro, brincaram com coisas sérias. Agora, vamos falar sério.

O que queria o *sindaco*? Simplesmente jogar o seu próprio jogo. Na política da região, era ele quem dava a palavra a quem ele quisesse, quando quisesse; era ele quem guiava as ações, interrompendo-as ou modificando-as, conforme seu desejo. Ninguém tinha coragem de se opor à sua vontade. Ele já ocupava o seu cargo há aproximadamente 17 anos.

No jogo do fórum, contudo, a democracia teatral subiu à cena. Ali não importava quem era o espectador, e qualquer um podia gritar “Pára!”, dizer o que pensava e propor o que quisesse. Os camponeses sabiam disso, e alguém respondeu::

— Não, nós não vamos falar sério coisa nenhuma: vamos *falar teatro*!

Nesse jogo, todos os participantes tinham igual poder. Essa democracia não agradava ao *sindaco*, porque logo que ele começava a dizer alguma coisa que não fosse verdadeira, alguém gritava “Pára”, subia à cena, contradizia-o, apresentava provas e argumentos contrários.

Qualquer um poderia fazê-lo, naquela democracia teatral.

O *sindaco* finalmente perdeu a razão, ficou fora de si e começou a gritar:

— É a minha cooperativa, sim; se vocês quiserem uma, inventem outra para vocês.

O espetáculo começou às nove horas da noite, e às duas da manhã ainda tinha gente discutindo na praça. O Teatro-Fórum se transformou em fórum, pura e simplesmente, prolongando-se até a manhã seguinte, até outros *paesi*, até Villa Fratti, até Mizzoiuzzo, porque as pessoas dessas cidades que tinham ido a Godrano queriam lá fazer Teatro-Fórum para também discutir seus problemas.

Todas estas experiências se referem ao início do Teatro-Fórum. As experiências mais recentes, sobretudo as realizadas pelo CTO-Rio com 19 grupos de teatro popular em toda a cidade do Rio de Janeiro, durante o meu mandato de vereador na Câmara Municipal (1993-1996), estão relatadas com detalhes no meu livro *Teatro Legislativo*, publicado por esta mesma editora.

A estrutura de interpretação do ator

Desde o início do século XX, o ator tem sido considerado como um ser humano que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator.

1. O ator e a interpretação

O ator é aquele que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator. O ator é aquele que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator.

O ator é aquele que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator. O ator é aquele que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator.

O ator é aquele que, através de sua interpretação, cria uma imagem de si mesmo para o público. Esta imagem é construída a partir de uma série de elementos que, quando combinados, formam a estrutura de interpretação do ator.

Nota: Neste capítulo, explico o início do trabalho no Teatro de Arena de São Paulo, na fase *nacionalista* de valorização de tudo que fosse nacional: buscava-se mesmo uma forma brasileira de interpretar.

A EMOÇÃO PRIORITÁRIA

Em 1956, comecei a trabalhar no Teatro de Arena, do qual fui diretor artístico até o dia em que tive de sair do Brasil, em 1971, exilado. No Arena, criamos um Laboratório de Interpretação no qual estudamos metodicamente os trabalhos de Stanislavski, que era quase desconhecido no Brasil. Na Escola de Teatro do Serviço Nacional de Teatro, no Rio de Janeiro, eu havia assistido a algumas aulas de Luísa Barreto Leite e Sadi Cabral sobre o grande diretor russo; em Nova York, tinha também assistido a algumas aulas no famoso Actor's Studio, como ouvinte (diria mesmo como "vidente", porque via mais do que entendia o que escutava).

Nossa primeira proposta foi a de valorizar a emoção, torná-la primeira e prioritária, para que ela pudesse determinar, livremente, a forma final. Não queríamos valorizar o que chamavam naquela época de "técnica", isto é, representar sem realmente sentir nada do que se representava. Queríamos sentir.

Mas como podemos esperar que as emoções se manifestem livre-

mente através do corpo do ator, se tal instrumento (nosso corpo) está mecanizado, muscularmente automatizado e insensível em 90% das suas possibilidades? Uma nova emoção, quando a sentimos, corre o risco de ser cristalizada pelo nosso comportamento mecanizado, pelas nossas formas habituais de ação e expressão. É como se vivêssemos dentro de escafandros musculares: seja qual for a emoção que sentirmos dentro dessa vestimenta, nossa aparência exterior será sempre a do escafandro.

Por que é que o corpo do ator está mecanizado? Pela incessante repetição de gestos e expressões. Nossos sentidos têm enorme capacidade para registrar sensações, e igual capacidade para selecioná-las e hierarquizá-las: para exprimir nossas idéias e emoções, e para selecioná-las e hierarquizá-las igualmente.

Por exemplo: o olho pode captar uma infinita variedade de cores, qualquer que seja o objeto da sua atenção: uma rua, uma sala, um quadro, um animal. Há muitos milhares de tonalidades de verde perfeitamente perceptíveis pelo olho humano. Mas o nosso olho cataloga, classifica os milhares de *verdes* dentro da gama de *verde* que engloba todos os *verdes*. O mesmo se passa com o ouvido e os sons, e com os demais sentidos e suas sensações específicas — ouvimos milhares de sons e ruídos simultâneos, mas prestamos atenção a uns poucos, desprezando os restantes. Uma pessoa que conduz um carro tem à sua frente um desfilar torrencial de diferentes sensações. Andar de bicicleta implica uma complicadíssima estrutura de movimentos musculares e de sensações táteis, mas os sentidos selecionam os estímulos mais importantes para essa atividade. Cada atividade humana, desde a mais comum e corriqueira, como, por exemplo, andar a pé, é uma operação extremamente complicada, que só é possível porque os sentidos são capazes de selecionar; ainda que captem todas as sensações, apresentam-nas à consciência segundo uma determinada hierarquia e uma certa estrutura.

Isto se torna mais claro quando uma pessoa sai do seu ambiente habitual, quando visita uma cidade desconhecida, em um país desconhecido: lá, as pessoas vestem-se de maneira diferente, falam num ritmo e numa musicalidade diferentes, os ruídos não são os mesmos, as cores são outras, os rostos têm fisionomias diferentes. Tudo parece maravi-

lhoso, inesperado, fantástico. Fica-se excitadíssimo ao absorver tantas sensações novas. Ao fim de alguns dias, os sentimentos aprendem novamente a selecionar e a estruturar os novos estímulos e volta-se à rotina anterior.

Imaginemos o que acontece quando um índio vem à cidade ou quando um habitante de um grande centro urbano se perde na selva. Para o índio, os ruídos da selva são perfeitamente naturais, reconhecíveis, e os seus sentidos se acostumaram a selecioná-los e ordená-los; ele consegue orientar-se pelo som do vento nas árvores e pela luminosidade do sol entre as folhas. Em contrapartida, o que para nós é natural e rotineiro pode enlouquecer o índio, incapaz de estruturar as sensações produzidas por uma grande cidade. O mesmo nos aconteceria se nos perdêssemos na selva.

Este processo de estruturação e seleção produzido pelos sentidos leva à mecanização, porque os sentidos selecionam sempre os mesmos estímulos da mesma maneira.

Quando começamos com os laboratórios de interpretação, ainda não pensávamos nas máscaras sociais. Naquela época, a mecanização era entendida apenas sob uma forma puramente física: ao desenvolver sempre os mesmos movimentos, cada pessoa mecaniza o seu corpo para melhor executá-los, privando-se então de possíveis alternativas para cada situação original. Podemos rir de mil maneiras diferentes, mas quando nos contam uma piada, não nos pomos a pensar num modo original de rir, e rimos sempre da mesma maneira, mais ou menos intensamente.

As rugas aparecem porque os nossos rostos não variam as suas expressões fisionômicas habituais; a repetição de determinadas estruturas musculares acaba por deixar a sua marca estampada em nossos rostos.

Que é o sectário senão uma pessoa (de direita ou de esquerda) que mecanizou todos os seus pensamentos e todas as suas respostas? Mesmo diante de fatos novos, reage de velhas maneiras, hábitos antigos.

O ator, como todo ser humano, tem suas sensações, suas ações e reações mecanizadas, e por isso é necessário começar pela sua *desmecanização*, pelo seu amaciamento, para torná-lo capaz de assumir as mecanizações da personagem que vai interpretar. As mecanizações da per-

sonagem são diferentes das mecanizações do ator. É necessário que o ator volte a sentir certas emoções e sensações das quais já se desabitou, que amplifique a sua capacidade de sentir e se expressar.

Numa primeira fase, fazíamos exercícios sensoriais, seguindo em linhas gerais as indicações de Stanislavski. Dou aqui alguns exemplos:

Exercícios musculares

O ator, depois de relaxar todos os músculos do corpo e tomar consciência de cada um deles, concentrando-se nele mentalmente, andava uns passos, curvava-se, apanhava no chão um objeto qualquer — um livro, por exemplo — e, movendo-se muito lentamente, tentava memorizar todas as estruturas musculares que intervinham na realização desses movimentos. Em seguida, repetia exatamente a mesma ação, só que agora devia recorrer à memória, pois apenas fingia apanhar um objeto do chão, ativando e desativando os músculos ao se lembrar da operação anterior.

Faziam-se muitos exercícios deste gênero, variando o objeto (uma chave, uma cadeira, um sapato, um balde d'água) ou tornando as ações mais complexas: vestir-se ou despir-se, primeiro com roupa e depois sem ela. Ou andar de bicicleta, com e depois sem bicicleta, deitado de costas sobre o solo para libertar os braços e as pernas.

Em todos os exercícios, o importante era que o ator tomasse consciência dos seus músculos, da enorme variedade de movimentos que poderia realizar. Outros exercícios: andar como fulano, rir como beltrano etc. Não se visava à exata imitação exterior, mas sobretudo à compreensão interior dos mecanismos de cada movimento. O que é que leva fulano a andar desta maneira? O que é que faz com que beltrano ria deste modo?

Exercícios sensoriais

O ator ingere uma colher de mel; a seguir, um pouco de sal; depois, açúcar. Seguidamente terá que recordar os gostos e manifestar fisicamente todas as reações que acompanham a ingestão desses ingredientes.

Não se trata de fazer mímica — cara feia para o sal, rosto angelical para o açúcar e o mel —, mas sim de sentir novamente as mesmas sensações, *de memória*. O mesmo se pode fazer com cheiros.

Um exemplo: púnhamos música a tocar, e vários atores escutavam-na, prestando muita atenção à melodia, ao ritmo e ao compasso. Depois, em conjunto, tentavam *ouvir* mentalmente a mesma música, dentro do mesmo ritmo e compasso, com os olhos fechados. Ao meu sinal, tinham que começar imediatamente a cantá-la a partir da parte que estava sendo *ouvida* mentalmente nesse momento: se houvesse coincidência, era porque todos estavam concentrados e haviam reproduzido com perfeição a música (melodia, ritmo e compasso).

Exercício de memória

Fazíamos exercícios de memória muito fáceis e cotidianamente. Antes de dormir, cada qual procurava lembrar-se minuciosa e cronologicamente de tudo que se passara durante o dia, com o máximo de detalhes — cores, formas, fisionomias e tempo —, re-vendo quase fotograficamente tudo que vira, re-ouvindo tudo que ouvira etc. Era freqüente também que, ao chegar ao teatro, alguém perguntasse a um ator o que se passara desde a noite anterior, tendo ele que relatar todas as suas ações em todos os pormenores.

Era particularmente interessante fazer esse exercício quando dois ou mais atores tinham participado do mesmo acontecimento: uma festa, uma assembléia, um espetáculo teatral ou um jogo de futebol. O grupo comparava os dois relatos e procurava-se entender o porquê das divergências.

Os exercícios de memória podiam igualmente referir-se a coisas passadas há muitos anos. Por exemplo, cada ator fazia um relato pormenorizado de como tinha sido o seu casamento: quem comparecera, que música fora tocada, o que se comera, como era a casa etc. Ou como tinha sido o enterro de um ente querido. Ou como fora o dia em que o Brasil, jogando contra o Uruguai, perdera, absurda e inesperadamente, o Campeonato Mundial de Futebol, em 1950, no Estádio do Maracanã: Em que rádio (ainda não tínhamos TV) ouvira o jogo? Fora ao Maracanã? As pessoas choravam?? Como?? Que pessoas? Como dormira naquela noite? Dormira? Tivera sonhos? Que sonhos? E assim por diante.

Nos exercícios de memória, o mais importante é tentar lembrar-se de uma grande riqueza de pormenores concretos. É igualmente necessário que este tipo de exercício seja praticado com absoluta regularidade, quase como rotina diária, de preferência em determinado momento do dia. Serve para desenvolver a memória, mas também para aumentar a atenção: cada qual sabe que terá de lembrar-se de tudo que vê, ouve e sente, e assim aumentará extraordinariamente a sua capacidade de atenção, concentração e análise.

Exercícios de imaginação

Faziam-se muitos, semelhantes aos que são descritos mais adiante (câmara escura, contar uma história etc.).

Exercícios de emoção

Há um muro entre o que sente o ator e a forma final como expressa esse sentimento. Esse muro é formado pelas mecanizações do próprio ator. O ator sente as emoções de Hamlet: assim, sem o querer, expressará as emoções de Hamlet na forma pela qual expressaria suas próprias emo-

ções como ser humano. Mas poderia igualmente escolher, entre as mil maneiras de sorrir, aquela que, segundo crê, seria a de Hamlet; entre as mil maneiras de se enfurecer, a que, segundo ele, seria a de Hamlet. Entre as mil maneiras de se angustiar ao pensar em “ser ou não ser”, qual seria a de Hamlet?

Para solucionar esse impasse, deve-se começar por destruir o muro de mecanizações, a *máscara* do próprio ator. O teatro que se praticava comumente em São Paulo, naquela época (falo de 1956 até 1960, mais ou menos), pelo contrário, procurava fortalecer esse muro, endurecer ainda mais essas mecanizações, as “marcas registradas” de cada ator ou atriz, tentando criar as personagens sobre esse muro e sobre essas mecanizações; não era de admirar, portanto, que duas Antígonas, tão diferentes no texto, fossem tão iguais no palco; que uma peça de Gorki fosse representada com uma cadência rítmica de voz igual à de uma personagem de Goldoni. Era uma escolha estética, e cada diretor faz a sua: respeito todas, mas não comungo com esta.

Nós queríamos que o ator pudesse anular as suas características pessoais e fizesse florescer outras: as da personagem. Estes e outros exercícios serviam para anular a chamada *personalidade* do ator (a sua forma e o seu molde, a sua máscara) e permitir que nascesse a *personalidade* da personagem, que era, necessariamente, outra.

Mas como chegar a essa forma? Para nós, primeiro era necessário sentir as emoções da personagem como se fossem nossas (o mágico “se” de Stanislavski); elas encontrariam, no corpo descontraído do ator, a forma adequada e eficaz para transmitir ao espectador e nele despertar emoções iguais às suas.

Os exercícios de emoção passaram a ser rotineiros no Teatro de Arena; os atores praticavam-nos no palco ou em qualquer lugar, no escritório, na rua, nos restaurantes. Até no banheiro — falo no sentido literal. Todos os dias, cada ator fazia pelo menos dois ou três exercícios de laboratório. Nessa época, a grande maioria dos nossos atores era muito jovem, sem grandes problemas financeiros, podendo, portanto, dedicar todas as horas do dia aos exercícios e aos espetáculos. Tiveram

assim a possibilidade de praticar em conjunto, com os seus corpos e as suas emoções, sem ter que abandonar os estudos teóricos.

Freqüentemente, as dificuldades da vida profissional fazem com que alguns atores estudem apenas enquanto freqüentam as escolas e as faculdades; depois, eles se profissionalizam e passam a vida sem fazer nenhum outro treinamento, estudando apenas os diálogos das suas personagens. No Teatro de Arena, durante alguns anos, isso não aconteceu. E ao longo desses anos pudemos comprovar como é falso e antiartístico o sistema de produções isoladas, em que o ator trabalha numa produção e a seguir noutra e noutra ainda, sem a possibilidade de aprofundar o seu estudo conjuntamente com outros atores empenhados na mesma pesquisa. Ao contrário, é extraordinariamente importante para os atores o trabalho coletivo, orientado para uma pesquisa comum. A produção isolada serve aos interesses empresariais — legítimos; afinal de contas, os grupos permanentes, os *ensembles*, servem à arte teatral, aos atores e à função social e política do teatro.

Os exercícios de emoção, além disso, são fascinantes de ver e de praticar. Em dado momento do nosso desenvolvimento, chegamos a atribuir uma importância desmedida à emoção (não era muito clara para nós, todavia, a importância da *idéia*).

A partir de 1960, Stanislavski passou a ser largamente utilizado também em vários outros elencos teatrais brasileiros. Por vezes, sucediam casos curiosos e aplicações discutíveis dos ensinamentos stanislavskianos sobre a *memória emotiva*. Lembro-me do que aconteceu num teatro universitário da cidade de Salvador, Bahia. Um encenador norte-americano foi convidado a ensinar Stanislavski e a montar uma obra; escolheu *Um bonde chamado desejo*, de Tennessee Williams. Os ensaios iam bastante adiantados, quando o encenador decidiu trabalhar *em laboratório* a cena de Stella e Blanche du Bois no dia seguinte à tremenda luta entre as duas e Stanley Kowalsky. Não havia maneira de conseguir fazer a cena; ensaiavam e tornavam a ensaiar, mudavam tudo, improvisavam, mas não havia jeito: a cena saía sempre sem a menor convicção. Até que o encenador decidiu recorrer às improvisações de memória emotiva.

Ainda desta vez, a cena não teve o resultado desejado. O encenador explicou então à atriz que fazia o papel de Stella:

— O problema é este: Stella lutou mortalmente com o marido, defendendo sua irmã. Mas ele chorou, ela se comoveu muito ao vê-lo tão frágil, ele a tomou nos braços, levou-a para o quarto, fizeram amor durante toda a noite, foi uma noite de loucura, e depois ela foi dormir... Ora veja: a cena começa na manhã seguinte. Stella acorda depois de uma noite maravilhosa com muito sexo, está ainda cansadíssima, mas contente, sorri o tempo todo, está feliz. É uma mulher feliz. E isso é precisamente o que eu não sinto na sua interpretação. Vamos fazer assim: um exercício de memória emotiva. Procure recordar a noite mais bela da sua vida, a noite mais plenamente sexual, porque é isso que falta à cena...

A pobre moça tímida, olhou pra ele assustada e confessou:

— Eu sou virgem, *mister*.

Houve um momento em que ninguém soube o que dizer. Parecia que em tal caso a memória emotiva stanislavskiana não poderia ser utilizada. Então, o ator que fazia Stanley deu uma ótima sugestão:

— Isso não importa. Ela pode tentar lembrar de algo que lhe deu a maior felicidade... e pronto... depois faz-se a transferência... sei lá... O mágico "se" não é isso?

O encenador aceitou a proposta, fizeram o exercício e, em seguida, a cena, que saiu maravilhosa. Todos ficaram contentes, felizes, excitados, e perguntaram à jovem como havia conseguido, o que fizera para adquirir aquele rosto tão sensual, tão feliz, tão atraente. Ela disse a verdade:

— Olhem, enquanto falávamos de sexo e de como Stanley era maravilhoso na cama, eu me lembrei de uma tarde cheia de sol, quando comi três sorvetes seguidos debaixo de um coqueiro na praia de Itapoã...

Estes casos de *transferência* extrema não são raros. Na verdade, é absolutamente inevitável um grau maior ou menor de *transferência*: uma

pessoa recorda a emoção que sentiu em determinadas circunstâncias, respeitantes a ela e só a ela, e que são absolutamente singulares; é claro que, ao serem transferidas para o personagem, mudam um pouco. Eu nunca matei ninguém, mas tive vontade disso: procuro lembrar-me desse momento e faço a transferência para Hamlet quando ele mata o tio. A transferência é inevitável, mas não creio que se deva ir tão longe como no caso que conta Robert Lewis, relativamente a um ator famoso que fazia o público chorar quando puxava do revólver durante uma cena patética e apontava para a própria cabeça, preparando o dedo enquanto falava da inutilidade da sua vida, quase disparando o balaço final. O ator emocionava a platéia e a si próprio; os espectadores choravam quando o viam chorar, soluçavam quando ouviam a sua voz soluçante.

Quando Lewis lhe perguntou como conseguia tamanho impacto, tanta emoção transbordante, aquele tremendo choque no público e nele próprio, o ator respondeu:

- Memória emotiva, meu velho. Você não leu Stanislavski? Pois aí está.
- Ah, sim... — disse Lewis. — Alguma vez você teve vontade de se matar, usou a memória emotiva e pronto... Foi assim?
- Vontade de me matar? Eu amo a vida, meu velho. Nada disso.
- Então?
- É o seguinte: quando levo o revólver à cabeça, tenho que pensar em alguma coisa triste, ameaçadora, terrível. Bom, é isso que faço. Você já notou que, quando aponto o revólver, olho para cima? É esse o segredo: eu me lembro de quando era pobre e vivia numa casa sem aquecimento ou luz elétrica, e sempre que tomava banho, era de água fria. Aponto o revólver para a cabeça, olho para cima, para a ducha, penso na água fria caindo no meu corpo... Ah, meu velho, como sofro, como me vêm as lágrimas aos olhos!

RACIONALIZANDO A EMOÇÃO

Um exercício intenso de memória emotiva, ou qualquer exercício de emoção em geral, é muito perigoso se não se fizer, posteriormente, uma *racionalização* do que se passou. O ator descobre coisas importantes quando se aventura a sentir emoções em determinadas circunstâncias. Há casos extremos. Uma atriz famosa deixava-se levar de tal modo pela emoção no papel de Blanche Dubois, que acabou por ser internada num hospital para doentes mentais. Isso não quer dizer que devemos rejeitar os exercícios de emoção; pelo contrário, eles devem ser feitos, mas com o objetivo de se compreender a experiência, e não apenas de senti-la.

Deve-se saber por que uma pessoa se emociona, qual a natureza dessa emoção, quais as suas causas, e não apenas como ela se emociona.

O *porquê* é fundamental, pois para nós a experiência é importante; mas o *significado* da experiência é ainda mais importante. Queremos conhecer os fenômenos, mas queremos sobretudo conhecer as leis que os regem. Para isso serve a arte: não só para mostrar como é o mundo, mas também para mostrar por que ele é assim e como se pode transformá-lo. Espero que ninguém esteja satisfeito com o mundo tal qual ele é: por isso, há de querer transformá-lo.

A racionalização da emoção não se processa apenas depois que esta desaparece; é imanente à própria emoção. Razão e emoção são indissociáveis. Existe uma simultaneidade entre o sentir e o pensar.

Dou um exemplo que se passou comigo. Senti uma das mais fortes emoções da minha vida quando morreu meu pai. Durante o velório, o enterro e a missa do sétimo dia, embora estivesse verdadeira e profundamente emocionado, nunca deixei de ver e analisar as coisas estranhas que acontecem em rituais como a missa, o enterro e o velório. Lembro-me de como mudavam as flores no caixão, e da maneira fria e objetiva como o homem explicava a necessidade de mudar as flores para o caixão ficar mais bonito. Lembro-me da fisionomia de cada uma das pessoas que nos davam os pêsames, cada qual refletindo a sua maior ou menor amizade para conosco, para com a nossa família; lembro-me da expres-

são do rosto cansado do padre, talvez fosse o quarto ou quinto enterro do dia a que assistia.

Lembro-me de tudo porque analisei tudo no momento mesmo em que acontecia, sem que por isso me emocionasse menos. Era o meu pai, e por ele sempre tive a maior ternura.

Dou este exemplo que se passou comigo, mas isso acontece, ou pode acontecer, a toda a gente. Talvez aconteça mais frequentemente aos escritores, uma vez que são analistas por vocação. O exemplo de Dos-
toievski é extraordinário. Em *O idiota*, o autor descreve com perfeição e riqueza de pormenores os ataques de epilepsia do protagonista. Dos-
toievski era epilético e conseguia manter, durante os seus ataques, uma lucidez e uma objetividade suficientes para recordar as suas emoções e sensações e ser capaz de descrevê-las e utilizá-las nos seus romances.

Neste caso, o autor descreve suas emoções depois de tê-las sentido; mas o caso de Proust é ainda mais extraordinário, mais fantástico e não obstante real: enquanto estava morrendo, ditava à sua secretária um longo capítulo sobre a morte de um escritor — ele próprio! E tinha objetividade suficiente para dizer à secretária em que páginas devia entrar esse capítulo, em que novela, e quais as alterações que ela deveria fazer nas novas edições: agora que realmente estava morrendo, corrigia a morte fictícia que tinha descrito anteriormente. E quando acabou de descrever a agonia do escritor, morreu.

Não nos interessa se há aqui verdadeira simultaneidade ou uma rapidíssima intermitência razão-emoção. O importante é assinalar o erro e corrigir os atores, para quem tudo consiste em emocionar-se. Quando um ator se mostra incapaz de sentir, durante os ensaios, uma verdadeira emoção, é uma pena, e não se trata de um verdadeiro ator. Mas o ator que se descontrola, que se perde na ação do personagem, não comete erro menor.

Muitas vezes, o descontrolo é falso, tratando-se de puro exibicionismo. Certo ator tornou-se famoso pela violência com que representava o papel de Otelo, de uma forma terrivelmente emocionante e perigosa... para a atriz que representava Desdêmona. Quando se sentia possuído pela personagem, por várias vezes procurava estrangular Desdêmona a sério. Mais de uma vez tiveram que baixar o pano. As pessoas se impressionavam

com o tremendo poder de emoção desse ator. Na minha opinião, acho que se deveria denunciá-lo ao Sindicato dos Atores ou à polícia.

Isto deve ficar claro: a emoção *em si*, desordenada e caótica, não vale nada. O importante na emoção é o seu significado. Não podemos falar de emoção sem razão ou, inversamente, de razão sem emoção: uma é o caos, e a outra, matemática pura.

A PROCURA DO TEMPO PERDIDO

Falei de Proust e convém desenvolver outro conceito proustiano que muito útil nos foi nessa época e tem a ver com o teatro empático stanislavskiano: o conceito de *procura do tempo perdido*. Para Proust, nós só reconquistamos o tempo perdido (perdido, ao vivê-lo) através da memória. Diz ele que, enquanto vivemos, não somos capazes de sentir plena e profundamente uma experiência porque não podemos dirigi-la, deixando-a, assim, sujeita a mil e uma circunstâncias imponderáveis. A nossa subjetividade está escravizada à objetividade da realidade. Se amamos uma mulher, tantos são os acidentes do amor, que não podemos desfrutá-lo e vivê-lo profundamente, a não ser quando, na procura do tempo perdido, o reencontramos na nossa memória. Na realidade objetiva, o amor está misturado com coisas menos essenciais: um ônibus que se atrasa, um encontro dificultoso, falta de dinheiro, incompreensões etc. Mas quando reconquistamos, através da memória, o episódio vivido, podemos purificar esse amor de tudo que não lhe era essencial e assim reconquistar o tempo perdido, e vivê-lo — ou re-vivê-lo? ou vivenciá-lo? — na memória.*

* Neste aspecto, Proust se aproxima de Maeterlinck, que considerava pessoas contemplativas, lembrando o passado, um bom material para o teatro — uma opinião que não compartilho. Prefiro Shakespeare, que pensava exatamente o contrário. Os argumentos de Maeterlinck são boa teoria, mas as peças de Shakespeare lotam os teatros! — (N. do A.)

Isto, segundo Proust, sucede, não relativamente a um amor passado, mas a toda a experiência vivida. Um dos seus personagens, Swann, pensa estar completa e loucamente apaixonado pela sua amada, sofre todos os horrores de incompreensão amorosa, até que passado muito tempo se separam. Anos depois, quando se encontra com a sua ex-amada, sofre um choque. Procura recordar tudo que lhes acontecera, *ordena* a experiência vivida, revê subjetivamente todos os fatos sucedidos e conclui: "Como pude eu suportá-la durante tantos anos? Ela nem sequer era o meu tipo!"

Proust propõe inteira liberdade subjetiva para ordenar os fatos passados, as experiências vividas, despojadas precisamente daquilo a que poderíamos chamar vida. O *re-viver*, o *vivenciar*, após o *viver*. Neste sentido, Proust tem muito a ver com o teatro stanislaviskiano, que, de certo modo, também é "memória" — memória re-vivida, vivenciada.

Há muito de Proust em Stanislavski, e vice-versa. O ator deve ter, durante os ensaios, todo o tempo necessário para, fazendo exercícios (especialmente os de memória emotiva), reconquistar o *tempo perdido*, ordenar subjetivamente a experiência viva, quer dizer, a da cena e a dos outros personagens e seus conflitos, que no teatro devem ser mostrados como atuais — acontecendo aqui e agora, diante dos espectadores! — e não como recordações do passado.

No Arena, trabalhei com um ator de imaginação tão rica que inclusive imaginava como deviam ser os outros personagens e se relacionava com eles como os via; não se relacionava com os outros atores tal como ali se apresentavam. Essa hipertrofia da subjetividade era visível e notável nos atores saídos do Actor's Studio. Todos pensavam tanto, imaginavam tantas coisas para cada frase, para cada "bom dia, como vai?", para cada palavra que diziam, que a sua interpretação era extraordinariamente lenta e cheia de ações e atividades laterais e secundárias. Nenhum ator respondia a uma pergunta sem antes acariciar o corpo, coçar a cabeça, respirar fundo, assobiar, torcer o pescoço, olhar de soslaio, franzir o sobrolho; só depois disso é que se permitia responder.

Esse tipo de interpretação sobrecarregada de intenções chegava mesmo ao extremo de mudar o estilo da peça, que, de realista que era, torna-

va-se expressionista: o tempo real era o tempo subjetivo do personagem e não o tempo objetivo da inter-relação de personagens. Tchecokhov, em muitas montagens baseadas nos seus textos, sofre com isto, quando os diretores não percebem que, nele, quando um personagem lembra, o importante não é apenas a coisa lembrada, mas o fato de lembrá-la aqui e agora, diante deste ou daquele outro personagem. Teatro é sempre aqui e agora, mesmo quando o personagem começa dizendo "você se lembra...?"

Ao compreender isto, compreendemos igualmente que a criação do ator deve ser, fundamentalmente, a criação de inter-relações com os outros atores (personagens). No início do nosso trabalho com Stanislavski, criávamos lagoas de emoção, profundas lagoas emocionais, mas a empatia, a ligação emocional personagem-espectador, é necessariamente dinâmica. Um excesso de proustianismo e de subjetividade pode levar à ruptura das relações entre os personagens e à criação de lagoas de emoção isoladas. Temos, ao contrário, que criar rios em movimento dinâmico, em lugar da mera exibição da emoção. Teatro é conflito, luta, movimento, transformação, e não simples exibição de estados de alma. É verbo, e não simples adjetivo.

A partir dessa constatação, começamos a dar mais valor ao conflito como fonte de teatralidade: a emoção dialética, como a chamávamos então. E verificamos que a emoção dialética é a forma de *emitir* o que se poderia chamar *subonda*.

Eu explico: os seres humanos são capazes de *emitir* muito mais mensagens do que as que têm consciência de estar emitindo. E são capazes de receber muito mais mensagens do que as que supõem que estão recebendo. Por isso, a comunicação entre dois seres humanos pode-se dar em dois níveis: consciente ou inconsciente, quer dizer, em onda ou em subonda, que é toda a comunicação que se processa sem passar pela consciência.

Freqüentemente, um ator representa o mesmo papel da mesma maneira em dois espetáculos consecutivos, e pode acontecer que, num deles, os espectadores sejam totalmente apanhados pela empatia, e no outro não. No entanto, o ator tem a impressão de que interpretou as duas vezes exatamente da mesma forma.

Por que sucede isso? Porque, no segundo caso, a subonda do ator transmitia mensagens que nada tinham a ver com as que ele transmitia em onda, isto é, conscientemente. Ele podia estar declamando as angústias do personagem e pensando no que fazer depois do espetáculo...

O que faz com que as mensagens em onda e em subonda sejam absolutamente idênticas é a concentração do ator. Este nunca deve permitir uma mecanização que o leve a fazer coisas sempre iguais enquanto pensa noutra coisa. O ato de representar (atuar, interpretar) deve significar a completa entrega do ator à sua tarefa.

ESTRUTURA DIALÉTICA DA INTERPRETAÇÃO

Devo explicar agora cada um dos elementos de uma interpretação dialética, tal como a praticávamos no Teatro de Arena de São Paulo.

A vontade

O conceito fundamental, para o ator, não é o ser do personagem, mas o *querer*. Não se deve perguntar quem é, mas o que quer. A primeira pergunta pode conduzir à formação de lagoas de emoção, enquanto a segunda é essencialmente dinâmica, dialética, conflitual e, portanto, teatral. Mas a vontade escolhida pelo ator não pode ser arbitrária; antes, será necessariamente a concreção de uma idéia, a tradução, em termos volitivos — eu quero! — dessa idéia ou tese. A vontade não é a idéia, é a concreção da idéia. Não basta querer ser *feliz* em abstrato: é preciso criar algo que nos faça feliz. Não basta querer *poder e glória* em geral; há que concretamente querer matar o rei Duncan em circunstâncias muito concretas e objetivas. Portanto: idéia = vontade concreta (em circunstâncias determinadas).

Exercer uma vontade significa desejar alguma coisa, a qual deverá

necessariamente ser concreta. Se o ator (ou atriz) entra em cena com desejos abstratos de felicidade, amor, poder etc., isso de nada lhe servirá; pelo contrário, ele (ou ela) terá que objetivamente querer fazer o amor com fulana (ou fulano) em circunstâncias concretas, para, então, ser feliz e amar. É a concreção, a objetividade da meta, que faz com que a vontade seja teatral. Todavia, essa meta e essa vontade, devendo ser concretas, devem ao mesmo tempo possuir um significado transcendente. Não basta que Macbeth deseje matar Duncan e herdar sua coroa. A luta entre Macbeth e todos os seus adversários não se reduz a lutas psicológicas entre gente que quer disputar o poder. Há uma idéia superior que está em discussão em toda a obra e que os personagens concretizam nas suas vontades. Duncan significa a legalidade feudal, Macbeth significa o advento da burguesia nascente — o direito do *eu posso* contra o direito do berço. Um tem o direito por nascimento, o outro tem o maquiavélico direito pelo seu próprio valor — ao qual Maquiavel chamava *virtù*. A idéia central desta obra é a luta entre a burguesia e o feudalismo, e as vontades dos personagens concretizam esta idéia central. A escolha da vontade, portanto, repito, não é arbitrária.

Da idéia central da obra deduzem-se as idéias centrais de cada personagem. Neste caso, a idéia central da personagem Lady Macbeth, por exemplo, é a afirmação da *virtù* individual (burguesia) contra os direitos de linhagem. A idéia central da personagem deve responder ao objetivo principal stanislaviskiano: idéia e vontade são uma e a mesma coisa, a primeira sob a forma abstrata, e a segunda sob uma aparência concreta.

Uma vez escolhida a idéia central da obra, deve ela ser absolutamente respeitada, para que todas as vontades cresçam dentro de uma estrutura rígida de idéias. Esta estrutura de idéias é o esqueleto. Por isso, há que se estabelecer qual é a idéia central da peça (ou do espetáculo) e a partir daí deduzir as idéias centrais de cada personagem, de modo que essas idéias centrais se confrontem num todo harmônico e conflitual (idéia central = tese x antítese).

Ao observar a identidade idéia = vontade como criadora da emoção, devemos ter em conta que nem todas as idéias são teatrais. Ou melhor: são teatrais todas as idéias *em situação*, e não na sua expressão abstrata.

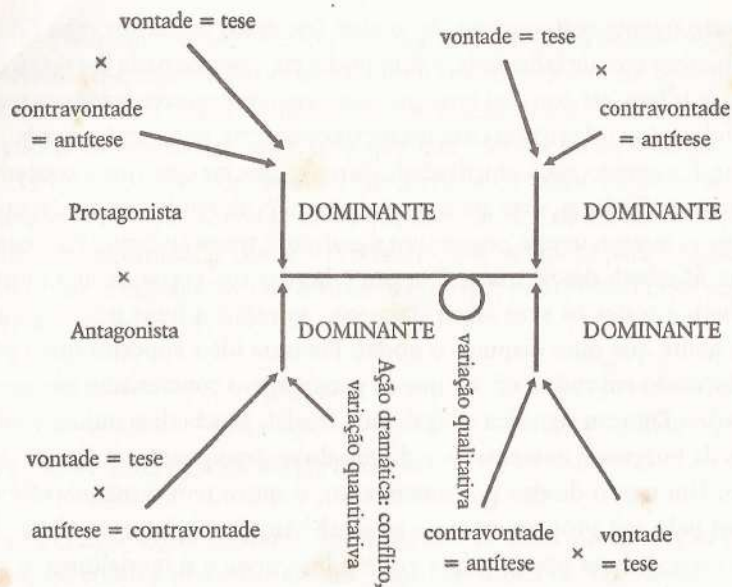


Figura 1

A idéia de que 2 vezes 2 são 4, por exemplo, pode não ser emocionante. Mas se tomarmos essa mesma idéia em situação, quer dizer, na sua concreção dentro de circunstâncias específicas, se a traduzirmos em termos de vontade, poderemos chegar à emoção. Se se tratar de uma criança que procura desesperadamente aprender as primeiras noções de aritmética, a idéia de que 2 vezes 2 são 4 pode ser emocionante, como quando Einstein, com intensa vontade em circunstâncias específicas, descobre maravilhado que $E = mc^2$ é a fórmula da transformação da matéria em energia, coroadando concretamente toda uma investigação científica *abstrata*.

Em resumo: toda idéia, por mais abstrata que seja, pode ser teatral sempre que se apresente na sua forma concreta, em circunstâncias específicas em termos de vontade. Então se estabelecerá a relação idéia-vontade-emoção-forma teatral; quer dizer, a idéia abstrata, transformada

em vontade concreta em determinadas circunstâncias, provocará no ator a emoção que, por si própria, irá descobrir a forma teatral adequada, válida e eficaz para o espectador.

O problema do estilo e outras questões surgem depois. Isto deve ficar bem claro: a essência da teatralidade é o conflito de vontades. Estas vontades devem ser subjetivas e objetivas ao mesmo tempo. Devem perseguir metas que sejam também subjetivas e objetivas, simultaneamente. Vejamos dois exemplos: uma luta de boxe é um conflito de vontades; os dois antagonistas sabem perfeitamente o que querem, sabem como consegui-lo e lutam por isso. No entanto, uma luta de boxe não é necessariamente teatral. Também um diálogo de Platão apresenta personagens que exercem com intensidade as suas vontades: pretendem uns convencer os outros das suas próprias opiniões. Existe aqui também um conflito de vontades. Mas também aqui não se trata de teatro. Nem a luta de boxe nem o diálogo de Platão são teatro — por quê? Porque o conflito no primeiro caso é exclusivamente objetivo, e no segundo exclusivamente subjetivo. Porém, tanto um como o outro podem ser tornados teatrais. Por exemplo: o lutador quer vencer para provar alguma coisa a alguém — neste caso, o que importa não são os golpes objetivos, mas o seu significado. O que importa é o que transcende a luta propriamente dita. No segundo caso, lembro aquele Diálogo em que os discípulos tentam convencer Sócrates a fugir e não aceitar o castigo, a morte. Se vencem os argumentos dos discípulos, Sócrates não morrerá. Se se impõem as razões de Sócrates, ele deverá tomar o veneno e aceitar a morte. Neste diálogo, tão filosófico, tão subjetivo, reside no entanto um fato objetivo importante e central: a vida de Sócrates.

Assim, tanto uma luta de boxe quanto uma discussão filosófica podem se tornar *teatrais*.

Contravontade

Nenhuma emoção é pura, e permanentemente idêntica a si mesma. O que se observa na realidade é o contrário: queremos e não queremos,

amamos e não amamos, temos coragem e não temos. Para que o ator viva de verdade em cena, é necessário que descubra a contravontade de cada uma das suas vontades. Em alguns casos, isto é óbvio. Hamlet está permanentemente querendo vingar a morte do pai e, ao mesmo tempo, não quer matar o tio, quer ser e quer não ser, a vontade e a contravontade revelando-se concreta e visivelmente ao espectador. O mesmo se passa com Brutus, que quer matar Júlio César mas luta interiormente com a sua contravontade, o amor que sente por Júlio César. Macbeth quer ser rei, mas hesita em assassinar o seu hóspede.

Noutros casos, a contravontade não é tão aparente: Lady Macbeth parece monomotivada e sem conflito interior; o mesmo sucede com Cássio procurando convencer Brutus, ou com Iago em relação a Otelo. Seja qual for o grau de evidência da contravontade, porém, ela deve existir sempre, ser analisada pelo ator em ensaios especiais, para que este possa efetivamente viver o personagem, aprofundá-lo e realizá-lo, e não apenas ilustrá-lo.

Isso é importante para qualquer personagem, até para se poder interpretar um anjo medieval: há que estudar e sentir a sua contravontade, a sua hostilidade para com Deus. Quanto mais um ator puder desenvolver a contravontade, mais energicamente aparecerá a vontade. Reparem, por exemplo, em Romeu e Julieta: não é possível encontrar dois personagens que mais se amem, que mais se queiram, que menos contravontade aparentemente tenham: são pura vontade, puro amor. Mesmo assim, analisem a fonte de teatralidade de suas cenas e verão que existe sempre um conflito; conflito deles com os outros, deles com eles mesmos, de um com o outro. Vejam, por exemplo, a cena do rouxinol e da cotovia: ela quer que ele fique, que se amem uma vez mais; ele teme por sua vida, quer ir embora; ela vence; ele quer ficar; agora ela já não quer. Meu Deus, que menina!

Insisto: se um ator vai representar o papel de Romeu, deve amar a sua Julieta, é claro, não digo o contrário, mas deve igualmente procurar e sentir a sua contravontade: Julieta, por mais amorosa que seja, por mais bela, não deixa de ser, vez por outra, uma chatinha, uma menina irritante e autoritária. O mesmo deve pensar Julieta do seu Romeu. E

porque têm também tais contravontades, devem ser as vontades ainda mais fortes e deve o amor explodir com maior energia e violência entre esses dois seres humanos de carne e osso, de vontades e contravontades.

O ator que usa só a vontade acaba ficando, em cena, com cara de parvo. Fica igual a si mesmo o tempo todo. Ama, ama, ama, ama, ama... A gente olha e lá está aquela cara amorosa; cinco minutos depois, a mesma cara; segundo ato, sempre igual. Quem se interessa em olhá-lo? O conflito interno de vontade e contravontade cria a dinâmica, cria a teatralidade da interpretação, e o ator nunca estará igual a si mesmo, porque estará em permanente movimento, para mais ou para menos, mesmo que não mude a qualidade.

Não se trata de procurar uma vontade contraditória dentro da personagem. É muito mais do que isso. Por exemplo: não se trata de contrapor a vontade que Iago tem de persuadir Otelo a matar Desdêmona ao medo que ele sente de que se descubra o seu plano. Não, não é isso. Há que procurar todo o amor por Otelo que existe em Iago: o seu ódio também é amor. A mesma emoção é dialética, não se trata de duas emoções que se contrapõem. O que não impede que, além da emoção-ódio (ódio contra amor), coexistam outras: medo etc. Mas se também existe o medo, essa mesma emoção-medo, essa vontade de não fazer, deve ser dialética: assim, existirá também a coragem, a vontade de fazer como contravontade. Em termos gráficos vetoriais, teríamos algo parecido com a figura 2.

É importante que os atores trabalhem sempre os seus personagens em termos de vontade e contravontade: este conflito fará com que o ator esteja sempre vivo, dinâmico em cena, sempre em movimento interior; se não houver contravontade, o ator permanecerá sempre idêntico a si mesmo, sempre estático, não-teatral.

A vontade dominante

Do conflito interior entre vontade e contravontade, resulta sempre, externamente, uma dominante, que é a vontade que se manifesta em con-

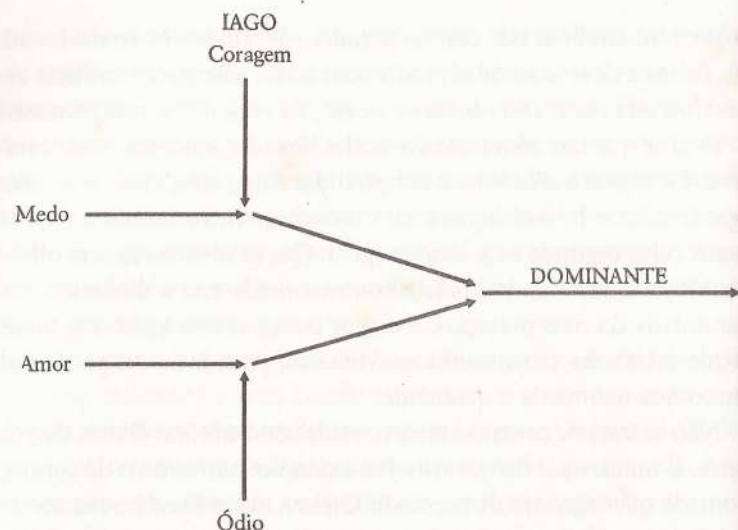


Figura 2

flito com os outros personagens. Por mais que os atores devam procurar todas as vontades e contravontades nos seus personagens, deverão sempre sintetizá-las na vontade dominante, que é formada pelo conflito de todas essas vontades. Quando o ator desenvolve, em grau extremo, as vontades interiores e não as exterioriza objetivamente, corre o risco de subjetivar demasiado seu personagem, tornando-o irreal. Quando o ator se compraz em mostrar a vida interior de seu personagem, esquecendo-se da realidade objetiva, quando o conflito entre a vontade e a contravontade passa a ser para ele mais importante que o conflito entre um personagem e outro (quer dizer, dominante de um *versus* dominante de outro), acaba por interpretar uma autópsia do personagem e não um personagem vivo, real, presente.

O que me parece realmente importante é que o ator tenha tempo para ensaiar cada uma das suas vontades e contravontades isoladamente, a fim de melhor compreendê-las e senti-las, como um pintor que primeiro escolhe as cores isoladas para depois misturá-las na tela. As von-

tades (e as idéias a que respondem, bem como as emoções que ocasionam) são as cores do ator; ele deve poder conhecê-las, gozá-las para depois usá-las. Por isso fazíamos tantos exercícios de *motivação isolada*, *contravontade*, *pausa artificial*, *pensamento contrário*, *circunstâncias opostas* etc., e todos tendo por objetivo proceder a essa análise. Mas devemos ter sempre presente que, em cada momento, há uma dominante que se impõe, mesmo que se trate de um personagem tchekhoviano, impressionista, feito de mil pequenas vontades e contravontades. Sem se fortalecer a dominante, torna-se impossível estruturar o espetáculo. Por mais que se voltem para dentro, os personagens vivem para fora. Por isso, a *inter-relação* é fundamental.

A dominante de cada personagem, nas diferentes visões de uma mesma peça, nas diferentes concepções de diferentes diretores, dependerá naturalmente da idéia central que se estabelecer para cada versão dessa peça; mas todas as outras idéias possíveis poderão igualmente estar contidas, como vontades complementares dentro do personagem.

Um exemplo esclarecerá o assunto: de que trata a peça *Hamlet*? De um problema psicológico familiar ou de um golpe de Estado? Qual a idéia central?

Ernest Jones escreveu um livro sobre *Hamlet* em que analisa a incapacidade deste para se decidir a matar o rei Cláudio. Segundo ele, há uma identidade entre *Hamlet* e *Édipo*. *Hamlet*, no seu subconsciente, queria matar o pai e casar com a mãe. Outro homem, no entanto, é quem realiza essas duas ações que ele queria realizar. *Hamlet* identifica-se com esse homem, o rei Cláudio. Quando descobre que Cláudio é o assassino de seu pai, quer vingar-se, quer matá-lo. Mas como fazê-lo? Isso equivaleria a um suicídio. O dever filial de vingar a morte do pai luta contra o medo de matar um homem com quem se identificou subconscientemente. E *Hamlet* adia a execução todas as vezes que tem oportunidade de justicá-lo. Já no final da tragédia, entretanto, quando descobre que a espada com que Laertes o feriu estava envenenada e que morrerá fatalmente, decide-se a matar Cláudio, e o faz sem qualquer hesitação, nesse mesmo instante, como se pensasse: "Já estou morto, de modo que vou me destruir completamente, neste homem, meu outro eu."

Mas Hamlet também pode ser analisado do ponto de vista do país e não da família, podendo-se escolher para idéia central o golpe de Estado planejado por Fortimbras.

As duas idéias centrais (e há uma infinidade de outras possíveis) são completamente diferentes. A que for escolhida determinará as idéias centrais de cada personagem e também quais serão as dominantes, as vontades fazendo por sua vez com que todas as outras idéias e vontades possíveis apareçam como contravontades. O amor de Hamlet por sua mãe pode perfeitamente aparecer numa versão *golpe de Estado* da obra, assim como o ódio do povo a seus opressores (entre os quais Cláudio) pode aparecer numa versão psicanalítica. É importante determinar, a partir da idéia central escolhida, quais são as dominantes, relegando para segundo plano todas as outras possibilidades, e não fazer uma salada de idéias, vontades e emoções.

Variação qualitativa — variação quantitativa

É a própria ação dramática, o movimento dos conflitos interiores e exteriores. Um conflito é teatral se está em movimento: por isso, o ator deve distanciar-se voluntária e emocionalmente o mais possível do ponto de chegada; deve fazer a contrapreparação do que lhe vai suceder, para que a distância a percorrer seja máxima, assim como o movimento. Para que Iago tenha finalmente coragem de mentir a Otelo, é necessário que a princípio a dominante seja o medo, pois deste nascerá a coragem que se fortalecerá: a contravontade (coragem) tornar-se-á dominante. Esta mudança, esta variação quantitativa (mais e mais coragem, menos e menos medo), torna-se qualitativa (antes era o medo, agora é a coragem).

Este era, sumariamente, o esquema utilizado por mim com os nossos atores do Teatro de Arena de São Paulo, com os seus elementos básicos: Idéia Central da peça determinando a Idéia Central do personagem, traduzido este em termos de vontade que se dialetizava (vontade e con-

travontade); do conflito de vontades nascia a ação (variação quantitativa e qualitativa). Este era, digamos, o núcleo da personagem, o seu *motor*.

A explicação dos exercícios, especialmente os de *aquecimento emocional*, e os ensaios com e sem texto vão completar a compreensão do método que utilizávamos. Por outro lado, o nosso método *diretor*, que passou a ser utilizado a partir da montagem de *Arena contra Zumbi* e que se caracterizava principalmente pela socialização dos personagens (todos os atores interpretavam todos os personagens, abolindo-se a propriedade privada dos personagens por parte dos atores), está explicado nos exercícios de "Máscaras e rituais" e na sequência dos "Pique-pique". Os capítulos restantes, nomeadamente os de "Aquecimentos", servem indiferentemente para qualquer método ou estilo de interpretação.

BUENOS AIRES, MAIO DE 1974, E, MAIS TARDE, RIO DE JANEIRO, 1998

CAPÍTULO III O arsenal do Teatro do Oprimido

INTRODUÇÃO: UM NOVO SISTEMA DE EXERCÍCIOS E JOGOS DO TEATRO DO OPRIMIDO

Na poética do Teatro do Oprimido, são utilizadas muitas palavras que podem, em outras circunstâncias, ter outros significados, e que têm, aqui, num sentido preciso, uma conotação particular. Então, palavras como ritual, máscara, opressão etc., serão explicadas à medida que se tornar necessário.

Neste livro, utilizo a palavra “exercício” para designar todo movimento físico, muscular, respiratório, motor, vocal que ajude aquele que o faz a melhor conhecer e reconhecer seu corpo, seus músculos, seus nervos, suas estruturas musculares, suas relações com os outros corpos, a gravidade, objetos, espaços, dimensões, volumes, distâncias, pesos, velocidade e as relações entre essas diferentes forças. Os exercícios visam a um melhor conhecimento do corpo, seus mecanismos, suas atrofias, suas hipertrofias, sua capacidade de recuperação, reestruturação, re-harmonização. O exercício é uma *reflexão física* sobre si mesmo. Um monólogo, uma introversão.

Os jogos, em contrapartida, tratam da expressividade dos corpos como emissores e receptores de mensagens. Os jogos são um diálogo, exigem um interlocutor, são *extroversão*.

Na realidade, os jogos e exercícios que aqui descrevo são antes de tudo *joguexercícios*, havendo muito de exercício no jogos, e vice-versa. A diferença é, portanto, didática.

Esse arsenal foi escolhido em função dos objetivos do Teatro do Oprimido. São exercícios e jogos de teatro e podem — e, creio, devem!

— ser utilizados por todos os que praticam teatro, profissionais ou amadores, do oprimido ou não!!! Em geral, uma parte foi adaptada às nossas necessidades (a partir dos jogos de infância, por exemplo), e a outra foi inventada durante nossa prática através de mais de quarenta anos de atividade profissional.

As duas unidades

Partimos do princípio de que o ser humano é uma unidade, um todo indivisível. Cientistas têm demonstrado que os aparelhos físico e psíquico são totalmente ligados. O trabalho de Stanislavski sobre as ações físicas vão também nesse sentido; idéias, emoções e sensações estão indissolivelmente entrelaçadas. Um movimento corporal é um pensamento. Um pensamento também se exprime corporalmente. É fácil compreender isso observando os casos mais evidentes: a idéia de comer pode provocar a salivação, a idéia de fazer amor pode provocar ereção, o amor pode provocar um sorriso, a raiva pode provocar o endurecimento da face etc. Isso será menos evidente quando se tratar de uma maneira particular de andar, de sentar, de comer, de beber, de falar. Portanto, todas as idéias, todas as imagens mentais, todas as emoções se revelam fisicamente.

Essa é a primeira unidade, a dos aparelhos físico e psíquico. A segunda é a dos cinco sentidos. Eles não existem em separado, estão todos ligados entre si. As atividades corporais são atividades do corpo inteiro. Nós respiramos com todo o corpo: com os braços, com as pernas, os pés etc., mesmo que os pulmões e o aparelho respiratório tenham uma importância prioritária no processo. Nós cantamos com o corpo todo, não somente com as cordas vocais. Fazemos amor com o corpo inteiro, não somente com os órgãos genitais.

O jogo de xadrez é um jogo muito intelectual, cerebral; no entanto, os bons jogadores se envolvem também fisicamente em uma partida; eles sabem que o corpo inteiro pensa, não exclusivamente o cérebro.

As cinco categorias de jogos e exercícios

Nos capítulos que se seguem, separei os exercícios e os jogos em cinco categorias diferentes. Na batalha do corpo contra o mundo, os sentidos sofrem, e começamos a sentir muito pouco daquilo que tocamos, a escutar muito pouco daquilo que ouvimos, a ver muito pouco daquilo que olhamos. Escutamos, sentimos e vemos segundo nossa especialidade. Os corpos se adaptam ao trabalho que devem realizar. Esta adaptação, por sua vez, leva à atrofia e à hipertrofia. Para que o corpo seja capaz de emitir e receber todas as mensagens possíveis, é preciso que seja re-harmonizado. Nesse sentido foi que escolhi exercícios e jogos focados na des-especialização.

Na primeira categoria, procuramos diminuir a distância entre sentir e tocar; na segunda, entre escutar e ouvir; na terceira, tentamos desenvolver os vários sentidos ao mesmo tempo; na quarta, tentamos ver tudo aquilo que olhamos. Finalmente, os sentidos têm também uma memória, e nós vamos trabalhar para despertá-la: é a quinta categoria.

Ninguém deve tentar entregar-se ou dar continuidade a nenhum exercício se porventura tiver algum impedimento físico, como um problema de coluna, por exemplo. No Teatro do Oprimido, ninguém é compelido a fazer nada que não queira. E cada um deve saber o que quer, e o que pode.

I SENTIR TUDO QUE SE TOCA

A morte endurece o corpo, começando pelas articulações. Chaplin, o maior dos mímicos, o palhaço, o bailarino, já não podia dobrar os joelhos no fim de sua vida.

Assim, são bons todos os exercícios que dividem o corpo nas suas partes, seus músculos, e todos aqueles em que se ganha controle cerebral sobre cada músculo e cada parte, tarso, metatarso e dedo, cabeça, tórax, pelve, pernas, braços, face esquerda e direita etc.

É importante que os atores não comecem por exercícios violentos ou difíceis. Aconselho mesmo que, antes de iniciar uma sessão, os atores façam o *espreguiçar em pé*, que é isso mesmo: devem fazer os movimentos naturais de se espreguiçar na cama ao acordar, só que em pé.

Primeira série: exercícios gerais

1 A cruz e o círculo

Começo pelo exercício teoricamente mais fácil de fazer, mas que, por causa das mecanizações psicológicas e físicas, torna-se de difícil execução na prática. Como não há necessidade de preparação, os não-atores se entregam sem medo; e se forem prevenidos de que é quase impossível realizá-lo bem, não terão receio de não consegui-lo, e se sentirão livres para tentar.

Pede-se que façam um círculo com a mão direita, grande ou pequeno, como puderem: é fácil, e todo mundo faz. Pede-se, depois, que façam uma cruz com a mão esquerda: é ainda mais fácil, todos conseguem. Pede-se, então, que façam as duas coisas ao mesmo tempo. É quase impossível. Em um grupo de umas 30 pessoas, às vezes uma consegue. Difícilmente duas, e três é o recorde. Quaisquer figuras diferentes para cada mão também servirão, além do círculo e da cruz.

Variante

Pede-se que façam um círculo com o pé direito, durante um minuto. Que esqueçam o pé e continuem a fazer o círculo. Depois, que escrevam seus nomes no ar, com a mão direita. É quase impossível. O pé tende a seguir a mão e a escrever o mesmo nome também. Para facilitar o exer-

cício, tenta-se fazer um círculo com o pé esquerdo e escrever com a mão direita. É mais fácil, e algumas pessoas às vezes conseguem.

2 Hipnotismo colombiano

Um ator põe a mão a poucos centímetros do rosto de outro; este, como hipnotizado, deve manter o rosto sempre à mesma distância da mão do hipnotizador, os dedos e os cabelos, o queixo e o pulso. O líder inicia uma série de movimentos com as mãos, retos e circulares, para cima e para baixo, para os lados, fazendo com que o companheiro execute com o corpo todas as estruturas musculares possíveis, a fim de se equilibrar e manter a mesma distância entre o rosto e a mão. A mão hipnotizadora pode mudar, para fazer, por exemplo, com que o ator hipnotizado seja forçado a passar por entre as pernas do hipnotizador. As mãos do hipnotizador não devem jamais fazer movimentos muito rápidos, que não possam ser seguidos. O hipnotizador deve ajudar seu parceiro a assumir todas as posições ridículas, grotescas, não usuais: são precisamente estas que ajudam o ator a ativar estruturas musculares pouco usadas e a melhor sentir as mais usuais. O ator vai utilizar certos músculos esquecidos do seu corpo. Depois de uns minutos, trocam-se o hipnotizador e o hipnotizado. Alguns minutos mais, os dois atores se hipnotizam um ao outro: ambos estendem sua mão direita, e ambos obedecem à mão um do outro.

Variante

Hipnose com as duas mãos. Mesmo exercício. Desta vez, o ator dirige dois de seus companheiros, um com cada mão. O líder não deve parar o movimento nem de uma mão nem da outra. Esse exercício é para ele também. Pode cruzar suas mãos, obrigar um parceiro a passar por debaixo do outro (sem se tocarem). Cada corpo deve procurar seu próprio equilíbrio, sem se apoiar sobre o outro. O líder não pode fazer movi-

mentos muito violentos; ele não é um inimigo, mas um aliado, mesmo se está tentando sempre desequilibrar seus parceiros. Depois, troca-se de líder, de maneira que os três atores possam experimentar ser o hipnotizador. Após uns minutos, os três atores, em triângulo, hipnotizam-se uns aos outros, estendendo, à sua direita, sua mão direita e obedecendo à mão direita do outro, que lhe vem pela esquerda..

Variante

Hipnotismo com as mãos e com os pés. Como os precedentes, mas com quatro atores, um para cada pé e cada mão do líder. Este pode fazer qualquer movimento, inclusive dançar, cruzar os braços, dar voltas com o corpo pelo chão, saltar etc., mas sempre em câmera lenta. Os atores que seguem os pés devem seguir somente o dedão.

Variante

Com qualquer parte do corpo. Nesta variante, um ator vai ao centro e começa a mexer com todo o seu corpo, olhando sempre numa só direção; os outros fazem um círculo ao redor dele. Um primeiro voluntário se aproxima e se deixa hipnotizar por uma parte do corpo do líder (o ator no centro); em seguida, deve seguir todos os movimentos dessa parte do corpo, orelha, nariz, costas, nádegas, não importa qual. Um segundo ator se aproxima e faz o mesmo, podendo escolher qualquer parte do corpo de um ou de outro que já estejam na cena. O terceiro ator escolhe uma parte do corpo daqueles que estão no meio, até que todos os atores se deixem hipnotizar pelos corpos dos outros. Nesse momento, o primeiro ator pode dar uma ou mais voltas com seu corpo, lentamente, porque seus movimentos ficarão bastante magnificados quando repetidos pelo grupo, por causa da sua distância em relação ao centro do círculo. Em seguida, se o espaço for suficientemente grande, pode-se mandar que todos se afastem, ou se aproximem, da parte do corpo que os está hipnotizando.

3 A menor superfície

Cada ator estuda todas as posições que permitam ao seu corpo tocar o menos possível o chão, usando de todas as variações possíveis. Os pés e as mãos, um pé e uma mão sobre o rosto, a caixa torácica, costas, nádegas. É necessário que, num momento ou noutro, toda a superfície do corpo toque o chão. A passagem de uma posição a outra deve ser feita muito lentamente, a fim de estimular todos os músculos que intervêm na transição e permitir ao ator observar-se. O ator deve sentir a força da gravidade que o joga contra o chão, sentir que se trata de uma luta entre a sua força muscular e a gravidade, mediada pelo peso do seu corpo.

Os movimentos que fazemos no dia-a-dia terminam por mecanizar nossos corpos; aqui nós tratamos de desmecanizá-los, desestruturá-los, desmontá-los. Depois de alguns minutos, pede-se aos atores que façam duplas. Cada um deve tocar o corpo do outro na menor superfície possível de ambos os corpos e tocar o solo também o mais minimamente possível. Cada um deve equilibrar o outro. Os dois corpos devem mover-se lentamente, sem interrupção, tentando descobrir a cada vez uma nova posição, uma nova figura que deva em seguida ser mudada para outra e ainda outra.

Depois, pede-se que os atores façam grupos de quatro, talvez de oito; talvez um único grupo englobando todos. Se se puder trabalhar sobre a grama ou sobre um piso macio, é muito melhor. Neste exercício, como em todos os outros exercícios físicos de comunicação muscular, é absolutamente proibido falar; a comunicação aqui é apenas muscular ou visual, nunca verbal. Falar, mesmo em voz baixa, obriga os atores a prestar atenção às palavras e não às imagens, nem aos contatos. Não é preciso fazer proezas, ser heróico, ou tentar ser melhor que os outros, nada de riscos. Na medida do possível, pode-se fazer tudo que se puder fazer, sem obrigar ninguém a nada, sem forçar.

4 Empurrar um ao outro

Este é um exercício muito importante, sobretudo porque mostra fisicamente o que deve ser a ação maiêutica* do ator durante uma sessão de Teatro-Fórum. Trata-se de utilizar todas as nossas forças e, ainda assim, não conseguir vencer. Deve ser praticado por duplas que tenham mais ou menos o mesmo peso e a mesma força. Como em uma sessão de Teatro-Fórum, os atores devem utilizar todos os seus conhecimentos, mas não derrubar os espect-atores, e sim estimulá-los a que inventem, criem, descubram.

Os atores, em dupla, um diante do outro, seguram-se pelos ombros. Imagina-se uma linha no chão. Eles começam a se empurrar com toda a força, e quando um sente que seu adversário é mais fraco, diminui seu próprio esforço para não ultrapassar a linha, para não ser o vencedor. Se o outro aumentar sua força, o primeiro fará o mesmo, e os dois utilizarão juntos toda a força de que forem capazes.

Em seguida, a mesma coisa é feita com dois atores, costas contra costas. Depois, bunda contra bunda.

Depois, dança de costas: dois atores põem-se de costas e dançam sem música. É preciso que cada um tente compreender o outro, as intenções de seus movimentos.

Gangorra. Face a face, sentados no chão. Os atores seguram-se pelos braços. Não pelas mãos somente, porque fica mais difícil. E se sustentam com os pés colados no chão, muito perto, mas não um contra o outro. Em seguida, um sobe e o outro desce; quando o segundo começar a subir, o primeiro desce, como uma verdadeira gangorra.

Podem ainda ser feitos grupos de quatro, em que cada um na sua

* Maiêutica: processo socrático de auxiliar uma pessoa a expor conscientemente concepções latentes na sua mente através de perguntas e sem que o filósofo ofereça ou imponha conceitos preexistentes. Neste sentido, o Teatro do Oprimido é maiêutico, porque é através de perguntas que se processa o aprendizado entre os espectadores e os atores. (N. do A.)

vez sobe enquanto os outros recuam seus corpos. E, finalmente, a um sinal do diretor, sobem todos os quatro de uma só vez.

5 João-bobo ou João-teimoso

Pede-se ao grupo que faça um círculo com todos em pé, olhando para o centro. Depois, que se inclinem em direção ao centro sem dobrar a cintura, arquear as costas, nem levantar os calcanhares, como a Torre de Pisa. Em seguida, que se inclinem para fora. Que façam a mesma coisa para a esquerda, para a direita, sempre sem dobrar a cintura ou levantar os pés. Que façam um círculo no espaço com seus corpos, que se inclinem para a frente, para a esquerda, para trás, para a direita, para o centro; em seguida, a mesma coisa ao contrário, centro, direita, para trás, esquerda para a frente, várias vezes.

Um voluntário vai ao centro, fecha os olhos e faz a mesma coisa, só que desta vez ele se deixa tombar; todos os outros devem sustentá-lo com as mãos, permitindo-lhe inclinar-se até bem perto do chão. Em seguida, devem recolocá-lo novamente no centro, porém ele tombará em uma outra direção, sendo seguro sempre por, pelo menos, três companheiros. Ao fim, pode-se ajudar o protagonista a rolar em círculo, pelas mãos dos companheiros, em vez de retorná-lo em direção ao centro.

Variante

Duas pessoas somente, e uma terceira no meio que se deixe tombar para a frente e para trás, sendo sustentada pelos dois companheiros.

6 O círculo de nós

Como preparação, faz-se a roda elástica. Os atores se dão as mãos, formando uma roda. Depois se afastam até que não consigam mais se tocar, a não ser com os dedos, embora seus corpos continuem a se afastar o mais que puderem. Após um certo tempo, fazem o oposto e se juntam no centro, ocupando o menor espaço possível.

Essa roda pode ser combinada com exercício de voz. Os atores emitem sons que exprimem seus desejos de se tocar afastando-se ou depois demonstram desejo de se afastar enquanto estão se tocando.

Refaz-se o círculo, todos de mãos dadas; não se pode mudar a maneira de dar as mãos durante todo o exercício. Um dos atores começa a andar, puxando os outros (sempre lentamente, sem violência, com leveza) e passando por cima e por baixo das mãos dos companheiros à sua frente, de maneira a fazer um nó; em seguida, um segundo ator faz o mesmo, formando um outro nó, depois um outro, e outros dois ou três, ao mesmo tempo, por cima e por baixo, até que todos façam todos os nós possíveis e que ninguém possa mais se mexer. Muito lentamente, sem violência, em silêncio, eles tentarão voltar à posição original.

Variante

Faz-se a mesma coisa com os olhos fechados. Neste caso, é preciso fazer tudo muito lentamente, para evitar choques.

Variante

Uma linha, em vez de um círculo: é a variante dita *barbante*.

Variante

Os atores se juntam em um bloco, levantam os braços, todos juntos, dão-se as mãos, e cada um aperta as mãos de outros dois; em seguida,

separam-se e tentam criar um círculo, sem jamais soltar as mãos nem mudar suas mãos de posição ao agarrar as dos outros.

7 O círculo grego: o ator como sujeito

Um ator, no centro, começa um movimento, e todos os outros ao redor dele devem ajudá-lo a completar este movimento. Exemplo: ele levanta um pé, alguém coloca seu próprio joelho sob esse pé para que ele suba. O protagonista faz o que quer, e os outros o ajudam a se levantar, a rolar, a se alongar, a subir, escalar etc. O protagonista deve se mover lentamente, para permitir que os outros tenham tempo para descobrir suas intenções só com o olhar. Para melhor descobri-las, os atores devem tocar não importa qual parte do corpo do protagonista e traduzir as mensagens musculares. Não se deve manipular o protagonista: cabe a ele decidir seus próprios movimentos. Se possível, podem-se fazer dois ou mais grupos simultâneos; nesse caso, os protagonistas podem trocar de grupo — e não os grupos de protagonista: os protagonistas são sempre os sujeitos. O exercício termina quando o protagonista retorna docemente ao chão. Uma vez, na Itália, eu disse “Pára”, e os atores deixaram o protagonista cair por terra. Isso é um erro grave.

8 O ator-objeto

Há duas maneiras de começar este exercício:

- a) O protagonista sobe a uma mesa e se deixa cair de costas sobre oito atores dispostos em duas filas de quatro, frente a frente, braços esticados, segurando, com as mãos bem abertas, o antebraço do companheiro em frente, prontos para sustentar o peso — não esquecendo de antes tirar pulseiras, relógios, anéis etc.

- b) O ator corre, joga-se nos braços dos oito atores. Antes de saltar, grita forte; ao seu grito, os atores esticam seus braços e se seguram frente a frente, formando uma rede.

Nos dois casos, o ator fica deitado sobre quatro pares de braços que o seguram. Nesse momento, um outro ator segura seus braços, e ainda outro seus pés; lançam o protagonista ao ar por três vezes, com os braços estendidos; com o protagonista virado para o chão (é perigoso estar com o ventre para cima), os outros oito atores o jogam para o alto, se ajoelham e o recebem embaixo. Depois disso, deitam-no no chão e todos, ao mesmo tempo, começam a lhe fazer uma massagem uniforme, com as duas mãos, para a direita e para a esquerda, de tal maneira que todo o corpo do protagonista seja tocado com a mesma intensidade (nem carinho, nem agressão). Em seguida, colocam-no de costas, repetindo-se a mesma massagem. O ator que está na cabeça massageia-o ao redor da cabeça, orelhas, nariz, pescoço, cabelo. Aquele que está a seus pés, os pés. Durante o exercício, os atores devem emitir um som uniforme como a massagem.

9 *Levantar alguém de uma cadeira*

Um ator senta numa cadeira, outros tentam segurar seu corpo contra ela, usando o máximo de força, e ele tenta se levantar. Num determinado momento, o diretor grita "Já!", e todos, ao mesmo tempo, invertem o movimento e o lançam para o ar.

Variante

A mesma coisa com um braço apertado contra uma mesa: ao soltá-lo, ele tende a levantar-se sozinho.

10 *Equilíbrio do corpo com objetos*

Pega-se um objeto qualquer, um lápis, uma bola, uma cadeira, um livro, uma mesa, uma pasta, um pedaço de papel, um selo postal, um pôster, um telefone, qualquer coisa. Procuram-se todas as posições e estruturas corporais nas quais se possa equilibrar este objeto, usando-se todas as relações possíveis entre o corpo e o objeto — perto do corpo, à distância, em cima ou embaixo. O importante é estudar a relação corpo-objeto-gravidade.

Podem-se usar as mãos, mas apenas o mínimo indispensável. Depois de uns minutos, o diretor dará o sinal para que os atores troquem de objetos sem usar as mãos; mais alguns minutos, nova troca; depois, o diretor pede que os atores recuperem os seus objetos iniciais, e cada um procura o seu, dando o objeto que traz consigo para o ator que tem o seu, até que o último ator tenha recuperado o seu objeto. Sempre com o corpo em câmera lenta, os atores recolocam os objetos nos seus lugares originais.

11 *O balão como prolongamento do corpo*

O diretor joga dois, três, muitos balões em direção aos atores, que devem mantê-los no alto, tocando-os com qualquer parte de seus corpos, como se seus corpos fossem parte dos balões que estão tocando; devem se encher de ar e tentar flutuar como se fossem balões.

12 *Corrida das cadeiras*

Em fila, cinco ou mais atores sobem cada um em uma cadeira. Uma outra cadeira, vazia, é a primeira da fila. Cada ator passa para a cadeira que está à sua frente, deixando vazia a última. Então, com as mãos, eles

passam a última cadeira, a que está vazia, para o primeiro lugar e avançam mais uma vez outra cadeira, dando, novamente, um passo à frente, repetindo todo o processo... e assim por diante, pondo a fila em movimento.

13 Ritmo com cadeiras

Cinco atores com uma cadeira cada. Cada um cria uma imagem com a cadeira e o seu próprio corpo. O líder numerará as imagens — 1, 2, 3, 4, 5. Em seguida, dirá um número, ou uma seqüência de números, ritmicamente, e os participantes deverão adotar a posição referente àquele número.

Variante

O mesmo exercício, sem as cadeiras. Os atores usarão seus próprios corpos apenas. Na versão *Hamlet*, os atores devem fazer imagens de cenas dos personagens dessa (ou de qualquer outra) peça.

14 Dança das cadeiras

É um jogo de crianças muito conhecido. Um círculo formado por cadeiras viradas para fora, tendo sempre uma a menos que o número de participantes. Os atores cantam e dançam uma música conhecida, andando em volta das cadeiras. Quando o diretor gritar "Já!", todos deverão se sentar. Aquele que ficar de pé sai do jogo, e uma cadeira é retirada. O jogo prossegue até que o último jogador se sente na última cadeira.

15 Movimento premeditado

Os atores se movem com premeditação, separando claramente o momento em que se premedita o movimento do momento em que ele é executado, como se não pudessem ser simultâneos. Esses movimentos devem ser feitos em todas as direções, em todos os níveis, sobre mesas, cadeiras, no chão, escadas, de maneira ordenada ou desordenada, caótica, em pé, deitados, inclinados, de quatro, mas sempre de uma forma premeditada e dividida: penso o que vou fazer, e então faço. O importante é refletir sobre seu próprio corpo, seus músculos, suas estruturas musculares. Assim, todos os movimentos serão planejados.

16 Dificuldade em relação aos corpos e aos objetos

Estamos acostumados a fazer movimentos mecanizados inconscientemente. No entanto, tudo pode mudar se qualquer alteração mínima ocorrer com nossos corpos ou com os objetos. Se, por exemplo, um ator tem uma mão presa às costas, como poderá pôr a mesa? Se tem apenas um olho (o outro tapado) ou uma perna (a outra amarrada); se não pode ir para a frente ou só pode ir para trás ou andar para os lados; se seus dedos estão enrijecidos, como poderá ele se vestir ou acariciar alguém? Todas as transformações físicas provocam o aumento imediato da sensibilidade.

17 Dividir o movimento

Divide-se, em partes, um movimento contínuo (andar, por exemplo): primeiro, uma perna, pausa; depois o braço, pausa; a outra perna, pausa... e assim por diante.

18 Descoordenação de movimentos coordenados

A coordenação de movimentos endurece os músculos e determina a máscara física. Neste exercício, o ator estuda seus movimentos, descoordenando-os: os braços separados das pernas ao andar; uma perna com um ritmo diferente do da outra; uma mão gesticulando o contrário da outra; a mão descoordenada da boca que se abre para receber os alimentos; o dedo que se levanta antes que se abra a boca para pronunciar um discurso; os braços fazendo o movimento de equilibrar as pernas que se cruzam, mas não ao mesmo tempo etc. Pode-se primeiro realizar uma ação qualquer e, depois, repeti-la com os movimentos descoordenados.

19 Círculo máximo e círculo mínimo

Os atores se dão as mãos em círculo e tentam fazê-lo ocupar o maior espaço possível, depois o menor, o maior, o menor...

Segunda série: as caminhadas

Entre todas as nossas mecanizações, a maneira de andar é, talvez, a mais freqüente. É verdade que temos nossa maneira individual de andar, muito particular em cada um de nós, sempre igual, quer dizer, mecanizada. Mas também é verdade que adaptamos nossa maneira de andar ao lugar onde estamos caminhando. O metrô de Paris, por exemplo, com seus longos corredores, faz com que aceleremos nossos passos. Certas ruas, ao contrário, nos fazem andar bem devagar. Eu, a exemplo de todo mundo, ando de uma maneira completamente diferente na orla de Ipanema e no Quartier Latin de Paris, ou no Soho de Londres; nas ruas centrais de São Paulo ou nos sertões de Minas Gerais.

Mudar nossa maneira de andar nos faz ativar certas estruturas mus-

culares pouco utilizadas e nos torna mais conscientes do nosso próprio corpo e de suas potencialidades.

A seguir, algumas mudanças possíveis, como forma de exercícios.

1 Corrida em câmera lenta

Ganha o ultimo a chegar. Uma vez iniciada a corrida, os atores não poderão interromper seus movimentos, que deverão ser executados o mais lentamente possível. Cada *corredor* deverá alongar as pernas ao máximo a cada passo. O pé para passar adiante da outra perna deve passar sempre acima da altura do joelho. É preciso que o ator, ao avançar, estique bem o seu corpo, porque com esse movimento o pé vai romper o equilíbrio e, a cada centímetro que caminhar, uma nova estrutura muscular vai se organizar, instintivamente, ativando certos músculos adormecidos. Quando o pé bater no chão, deve-se ouvir o barulho. Imediatamente o outro pé se levantará. Esse exercício, que demanda um grande equilíbrio, estimula todos os músculos do corpo. Outra regra: os dois pés jamais poderão estar ao mesmo tempo no chão. Desde que o pé direito esteja pousado, o pé esquerdo deve subir, e vice-versa. Sempre um só pé no chão.

2 O ângulo reto

Os atores se sentam no chão, braços esticados paralelos ao solo, pernas esticadas. Começam a caminhar com as nádegas, à direita e depois à esquerda, como se elas fossem os pés. O tamanho de cada passo deve ser o maior possível, mas não é necessário caminhar rapidamente, pois não se trata de uma corrida. Depois de percorrer uma certa distância, todos devem retroceder, caminhando sobre seus próprios passos, sempre com as nádegas. As pernas e os braços devem estar sempre esticados para

a frente, em ângulo reto. A coluna deve estar sempre reta, formando um ângulo de 90° com os braços e as pernas.

3 O caranguejo

As duas mãos e os dois pés no chão. Anda-se como os caranguejos, para a esquerda e para a direita. Nunca para a frente ou para trás.

4 Pernas cruzadas

Em pé, lado a lado, dois atores se seguram pela cintura, apertando-se fortemente, e cruzam suas pernas, a direita de um com a esquerda de outro, erguendo-as para que elas não toquem o chão. Depois, começam uma caminhada onde cada um deve considerar o corpo do outro como sua própria perna. Atenção, a idéia é andar e não pular. A perna (o ator) não ajuda, é o outro quem deve fazer todo o esforço para avançar a sua perna, isto é, o companheiro.

5 O macaco

Caminhar para a frente com as mãos sempre tocando o chão, a cabeça traçando uma linha horizontal em relação ao solo, como os macacos, que se deslocam melodiosamente. Saltar obstáculos, melodiosamente.

6 Andar de quatro

O ator anda de quatro, para a frente e para trás.

7 Passo do camelo

Pé direito e mão direita. Pé esquerdo e mão esquerda. O camelo avança primeiro o lado esquerdo, depois o lado direito.

8 Passo do elefante

Como o exercício anterior, só que ao contrário: pé direito com a mão esquerda, pé esquerdo com a mão direita. É assim que anda o elefante.

9 Passo do canguru

O ator abaixa-se e pega os tornozelos com as mãos. Anda para a frente, saltando como um canguru.

10 Inclinação uns sobre os outros

Dois atores, lado a lado, tocam-se pelos ombros (ombro esquerdo de um contra o ombro direito do outro), tentam caminhar assim inclinados, cada qual pondo os pés o mais distante possível do outro.

Variante

A mesma coisa, com dois atores de cada lado (quatro ao todo) apoiados dois a dois.

Variante

Dois atores, de costas; quatro atores, de costas, equilibrando-se nos pescoços.

11 *Corrida do saco*

Os pés agarrados ou dentro de um saco. Saltando primeiro para a frente, depois para trás, depois de lado.

12 *Carrinho de mão*

Como fazem as crianças: um ator no chão se apóia sobre as mãos e um outro o segura pelos pés. Ele caminha com as mãos e o outro acompanha, como se fosse um carrinho de mão.

13 *"Como quiserdes"*

Tentando modificar a forma habitual de andar, inclusive o ritmo, e variando diversas vezes durante o exercício.

Terceira série: massagens

O termo "massagem" não é o mais adequado para designar esta série de exercícios. A melhor descrição seria: um diálogo persuasivo entre os dedos de um parceiro e o corpo de outro. Este diálogo deve ser feito sem violência nem tampouco cócegas; nem agressão, nem carinho. Procuramos, acima de tudo, localizar as tensões musculares. É um diálogo, uma tentativa de acalmar, de relaxar os endurecimentos, as rijeza musculares através de movimentos repetitivos, circulares e em forma de cruz, com a ponta dos dedos ou com a mão.

1 *Em círculo*

Os atores sentam-se em círculo, um atrás do outro, cada um põe a mão sobre o ombro daquele que está à sua frente, guardando certa distância. Com os olhos fechados, tentam descobrir os pontos endurecidos do corpo do colega da frente; no pescoço, ao redor das orelhas, na cabeça, nos ombros, na coluna vertebral — durante alguns minutos. O diretor determina que todos dêem meia-volta, sempre com os olhos fechados, até que todo o círculo tenha virado na direção contrária. Retoma-se a massagem por alguns minutos. Depois, pede-se que cada um deite sobre a pessoa atrás, que deve continuar sua massagem, desta vez na face, em volta dos olhos, nariz etc.

Variante

Face a face. Mesmo exercício, em pé, duas filas, uma diante da outra. Os parceiros frente a frente massageiam-se mutuamente os rostos, como no exercício anterior.

2 O movimento que retorna

Como no primeiro exercício. Desta vez, um ator designado faz um gesto repetitivo sobre o corpo daquele que está à sua frente, que deve repetir exatamente a mesma coisa sobre o corpo do próximo e assim por diante, até que o movimento retorne àquele que o fez primeiro, que, nesse momento, modifica o movimento ou o ritmo, até que este também retorne.

3 Ondas do mar

Dois parceiros da mesma altura, um de costas para o outro. O primeiro coloca suas nádegas pouco acima da linha das nádegas do outro e se deixa cair sobre ele. O segundo se dobra em direção ao chão, de maneira que seu parceiro possa se deitar sobre suas costas. Depois, faz movimentos suaves, para cima e para baixo, de maneira que o parceiro tenha a impressão de flutuar nas ondas do mar. Calmo, tranqüilo, sem tensão, sem medo. Depois de alguns minutos, os parceiros mudam de posição.

Variante

A mesma coisa, com mais duas pessoas assistindo. O exercício anterior não é tão fácil quanto parece. O principal erro é que o ator põe, erradamente, suas nádegas na mesma altura das do companheiro, e não acima. O segundo erro é a falta de confiança, o medo. Para facilitar, o ator pode fazer o mesmo exercício com dois colegas a seu lado, que o ajudarão a se deitar — isso pode acalmá-lo.

4 O tapete rolante

Todos deitados de costas, no chão, sendo que a primeira pessoa com os pés virados para *leste*, a segunda para *oeste*, lado a lado, de maneira que as cabeças fiquem juntas mas os pés estejam em direções opostas. Todo mundo levanta as mãos; a primeira pessoa se deita sobre elas, e os que estão deitados começam a fazer o seu corpo avançar, de mão em mão, como se elas fossem um *tapete rolante*. Chegando à outra extremidade — onde um ator, em pé, o ajudará a se levantar —, o ator deverá deitar-se também, para esperar o companheiro que se deitou depois dele e que vem chegando, até que todos tenham feito o exercício.

Variante (italiana)

Todos deitados no chão, cabeças no mesmo sentido. A primeira pessoa da fila começa a rolar sobre os corpos dos camaradas até chegar do outro lado. Tão logo ela parta, a segunda pessoa a segue, depois a terceira, e assim por diante.

Variante (Edam)

Todos deitados de costas, um do lado do outro, como da primeira vez, as cabeças em direções opostas. Desta vez, deixa-se um pequeno espaço entre cada ator deitado. Vem o primeiro e se deita sobre os três primeiros atores deitados, no sentido perpendicular, isto é, em ângulo reto em relação a eles. O diretor dá o sinal e todos que estão deitados começam a rolar no mesmo sentido (como uma esteira rolante). Aquele que está sobre essa esteira é *movido* na mesma direção. Uma segunda pessoa o segue, e assim por diante.

5 *Massagem de costas*

Dois atores, costas contra costas; cada um tenta massagear o outro com as próprias costas.

6 *O demônio*

Uma boa maneira de liberar as tensões. O ator salta de um pé para o outro, fazendo, com os braços, movimentos parecidos com aqueles que fazemos para secar a água do corpo, ou para se exorcizar o demônio (nos países onde eles existem, bem entendido...).

Quarta série: jogos de integração

1 *Ninguém com ninguém (estilo Quebec)*

Em duplas, com uma pessoa ficando sempre de fora. Essa pessoa, o líder, indicará, em voz alta, as partes do corpo com as quais os parceiros deverão se tocar; por exemplo, *cabeça com cabeça* (os parceiros devem se tocar com a cabeça); *pé direito com cotovelo esquerdo* (o pé de um parceiro deve tocar o cotovelo do outro, e vice-versa, ao mesmo tempo, se isso for possível), *orelha esquerda no umbigo* etc. Os contatos corporais são cumulativos, não se desfazendo até que se torne impossível obedecer a novas instruções. Os atores podem fazer os contatos sentados, em pé, deitados etc. Quando for impossível continuar, o líder dirá *ninguém com ninguém*, e todos procurarão novas parcerias; e um novo líder (o que sobrar sem parceiro) deverá dar prosseguimento ao jogo.

2 *O urso de Poitiers*

Um participante é escolhido para ser o urso de Poitiers (cidade francesa onde se pratica esse jogo). Dá as costas aos outros, que são os lenhadores. Estes devem estar trabalhando, em mímica. O urso deve emitir um enorme rugido, todos os lenhadores caindo no chão ou ficando imóveis mesmo de pé, sem fazer o menor movimento, totalmente congelados. O urso se aproximará de cada um deles, rugirá quanto quiser, poderá tocá-los, fazer-lhes cócegas, empurrá-los, tudo que puder para fazer com que se mexam, riam, para obrigá-los a mostrar que estão vivos. Se isso acontecer, o lenhador se transformará em urso também, e os dois ursos irão fazer a mesma coisa com os outros lenhadores, que continuarão tentando não se mexer. Em seguida três, quatro ursos etc.

Esse exercício-jogo é muito curioso, porque produz o efeito exatamente contrário ao que seria o seu objetivo. O princípio é: se o lenhador adormecer seus sentidos, se conseguir não sentir nada, não ver nem ouvir nada, se se fingir de morto, o urso não o atacará, porque os ursos não devoram mortos. A instrução “não sentir nada” provoca exatamente a reação oposta, e todos os sentidos se tornam hiperativados. Sente-se mais, escuta-se melhor, vê-se o que não se via, cheira-se o que não se cheirava — só fica de fora o paladar. O medo nos hipersensibiliza!

3 *Sentando-se nas pernas uns dos outros*

Um ator senta-se numa cadeira, as pernas bem fechadas. Agarra a cintura de outro ator, que se senta sobre seus joelhos e segura, igualmente, a cintura de um terceiro, e assim por diante, até que todos estejam sentados uns sobre os joelhos dos outros, e o último sobre a cadeira. Começam a dizer juntos “esquerda, direita” e a mexer o pé direito e o pé esquerdo, com ritmo. Tira-se a cadeira e ninguém cai. Porque estão todos sentados e agarrados uns nos outros. O primeiro da fila deve tentar se encaixar com o último — formando, assim, um círculo de pessoas sentadas, todas

em movimento. Neste momento, poderão soltar a cintura dos outros, porque não terão mais necessidade de se agarrar — todos estarão confortavelmente sentados e equilibrados.

Variante

Podem-se fazer três filas de pessoas sobre três cadeiras, para facilitar o encaixe. Ou quatro. Neste caso, a primeira pessoa de uma fila tentará se encaixar à última pessoa da fila da frente, mais próxima.

Variante

Um exercício similar pode ser feito já em círculo, com os atores de pé. O círculo deve ser bastante regular, os joelhos bem juntos. Conta-se até três, e todos, bem devagar, sentam-se nos joelhos do parceiro de trás, sem cadeiras.

4 A carniça

É um jogo de crianças que todos conhecem. Um ator apóia suas mãos sobre os joelhos. Seu parceiro salta com as pernas abertas por cima das suas costas e pára, também com as mãos apoiadas sobre joelhos; outro corre e salta igualmente sobre ele, e assim por diante. Esse jogo pode ser feito com várias pessoas, numa sucessão de costas a pular.

5 Jogo de Breughel (Jogo do alho)

Um jogo que tem quatro séculos. Ele figura no quadrô *Brincadeiras de criança*, de Breughel. Aprendi em Portugal. Um ator (chamado “a mãe”) encosta-se em uma parede. Outros cinco atores ficam à sua frente, em

fila, um atrás do outro, e cada um põe a cabeça por entre as pernas do que está na frente, fazendo a figura de um cavalo de dez patas. “A mãe” põe a cabeça daquele que lhe está mais próximo sob o seu braço. O jogo começa quando os demais atores, um por um, tomam uma certa distância e se atiram sobre o cavalo de cinco corpos, procurando chegar o mais perto possível da mãe e permanecendo onde caiu (nas costas do cavalo ou no chão). Quando cinco atores já tiverem saltado, a mãe começa a balançar o corpo do cavalo para fazer com que os de cima caiam do animal. Existem muitas variações do jogo do alho. Em Portugal, via de regra, cada corredor pula gritando “lá vai alho!” — daí o nome do jogo. Podem-se formar também duas equipes, e ganha aquela que puder conservar o maior número de saltadores em cima do cavalo. (Nota: este jogo é um pouco violento e não se recomenda a não ser em casos de total segurança, em locais apropriados.)

6 Batatinha frita, um, dois, três (em francês, un, deux, trois, soleil!)

Jogo muito conhecido também. Uma pessoa de frente para a parede, sem olhar para os outros. Estes, que estão a uma certa distância, se aproximam. A pessoa que está na parede canta “batatinha frita, um, dois, três!, lento ou rápido, e em seguida vira-se na direção daqueles que se aproximam. Nesse momento, todos devem congelar, e aquele que for surpreendido andando deve retornar ao ponto de partida. Aquele que tocar a pessoa que está na parede ganha o jogo. (Faz parte dos jogos de salão, mas serve para unificar o grupo...)

7 As mil patas

Todos sentados, com as pernas abertas, uns atrás dos outros. O diretor conta "um, dois, três, já", todos se viram ao mesmo tempo e montam sobre os ombros do amigo que cai para a frente apoiando suas mãos no chão. A fila parece então ter mil patas. Em seguida, essas mil patas devem caminhar. Para facilitar o exercício, deve-se começar com apenas três participantes, depois quatro, evitando grupos muito numerosos, o que, além de tornar o exercício mais difícil, tornam-no mais perigoso.

8 Dança com maçã

Dois parceiros dançam tendo uma maçã entre suas cabeças e não podem deixá-la cair.

9 Papel colado

Uma pessoa no centro. As outras a tocam ou se tocam entre elas, mas com uma folha de papel entre as partes que se tocam. A pessoa do centro começa a se mexer e todo o grupo deve se mexer, também, mas o papel deve ficar onde está, sem cair. A parte do corpo que toca o outro corpo pode ser a cabeça, o ombro, o pescoço, as nádegas, não importa. O exercício pode ser feito também somente em duplas.

10 A espada de pau parisiense

Dois grupos, frente a frente, com um líder diante de cada um deles. Eles agem como se empunhassem uma espada de pau. Cada um pode dar seis golpes diferentes:

Fingindo que vai cortar a garganta dos seus adversários (é preciso que o golpe seja na altura da garganta do adversário, que deve se abaixar com rapidez, ao mesmo tempo que todos os de sua equipe);

Tentando atingir seus pés, quando o adversário e sua equipe têm de pular todos ao mesmo tempo.

Dando um golpe à esquerda, quando todos devem se esquivar, saltando para a direita.

Um golpe à direita, todos devendo saltar para a esquerda.

Um golpe bem no meio do grupo, quando metade da equipe deve se esquivar para um lado e a outra metade para o outro.

Avanço do líder com sua espada, quando o grupo adversário deve saltar para trás.

O jogo começa quando o diretor indica quem vai golpear primeiro, quem vai golpear depois, e assim por diante. Os líderes são neutros, não sendo atingidos pelos golpes, endereçados apenas ao grupo. O diretor deve trocar os líderes várias vezes, e em seguida determinar que cada líder dê dois golpes seguidos, ao que os adversários devem reagir. Depois, devem dar três golpes seguidos; finalmente, os dois líderes devem se golpear mutuamente, sem ordem preestabelecida, e suas respectivas equipes devem reagir a cada golpe.

11 Futebol americano

Todos os atores se encostam em uma parede, menos um, que fica na berlinda, de frente para o grupo. O diretor inicia o jogo, e todos devem atravessar a sala e chegar à parede oposta. O ator na berlinda tenta agarrar qualquer um dos outros atores. Em seguida, ele e o seu prisioneiro, agora

transformado em agarrador, devem, cada um, fazer outro prisioneiro. Dessa forma, quatro atores deverão capturar quatro outros, depois oito, depois dezesseis etc. Só se pode capturar um jogador por vez.

Variante

A mesma coisa, com a diferença de que o ator na berlinda pode pegar os outros simplesmente encostando neles, podendo também pegar vários ao mesmo tempo. Esta variante é menos violenta.

Variante

Igual à anterior, só que o ator na berlinda tem as mãos amarradas. É a mais difícil.

12 Os três duelos irlandeses

Primeiro Duelo: face a face, dois atores separam seus joelhos e se comportam como se estivessem sentados no ar; protegem cada joelho com uma das mãos, mas são obrigados a trocar de mãos com frequência; quando o fazem, tornam-se vulneráveis, deixando os joelhos descobertos, e o objetivo do companheiro em frente deve ser o de tocar-lhe os joelhos sem ter os seus próprios tocados pelo adversário.

Segundo Duelo: os dois atores, face a face, devem se equilibrar em apenas um pé, mas podem trocá-lo com frequência: com o outro pé, o que está no ar, devem tentar tocar o pé com o qual se equilibra seu companheiro — a idéia é tocar o adversário sem ser por ele tocado. Tocar, não dar pontapé!

Terceiro Duelo: face a face, cada ator tem o braço direito estendido e o indicador apontando o adversário, e cada um tem a mão esquerda atrás do corpo, às costas, a palma aberta; devem lutar como se portassem

espadas, tentando, com a mão direita e o indicador, tocar a palma da mão esquerda do adversário.

13 Tex Avery

Variante do Gato e Rato que todas as crianças conhecem: um *gato* persegue um *rato*, enquanto todos os demais participantes formam duplas e passeiam de braços dados; o *rato* foge do *gato* que o persegue e se protege dando o braço a um dos membros dessas duplas, mas o outro membro se converte em novo *rato*, que continua a fuga, perseguido pelo mesmo *gato*, a menos que este toque o *rato*; neste caso, os papéis se invertem. E o novo *gato*, ex-*rato*, corre atrás do novo *rato*, ex-*gato*. Evidentemente, não pode tocá-lo imediatamente, pois então o jogo se paralisaria.

Nesta variante, quando o *rato* se protege abraçando um dos membros das duplas, o outro membro, em vez de se transformar em novo *rato* e fugir, transforma-se em *cachorro* e passa a perseguir o *gato* perseguidor, que tenta escapar protegendo-se em outra dupla e liberando... um *cachorro* ainda maior, e outro maior, e sempre maior; cada novo *cachorro*, antes de atacar, deve saltar e urrar como um leão.

14 Estátua de sal

Um perseguidor e todos perseguidos: aquele que for tocado pelo perseguidor se converte em estátua de sal, congela em sua posição, sempre com as pernas abertas — só pode ser liberado se alguém, ainda livre, passar por baixo de suas pernas. Se um só perseguidor for pouco, após algum tempo de jogo, em uma segunda vez, designam-se dois, três ou mais, até que seja possível imobilizar o grupo.

15 *Jogo do lenço*

Duas filas, face a face, cada parceiro tem um número idêntico ao do companheiro da fila em frente; o diretor joga um lenço na linha divisória entre os dois grupos e diz um número, correspondente a dois adversários. Cada um tenta alcançar o lenço sem ser tocado pelo outro. O perdedor muda de grupo.

16 *Pequenos pacotes*

Formam-se, em cruz, deixando-se bom espaço no meio, onde se encontram os extremos das filas, quatro grupos de três ou mais atores, em fila indiana, e se designam um perseguidor e um perseguido. O perseguido se protege entrando no fim ou no começo de qualquer uma das filas, em qualquer dos seus dois extremos, liberando o ator que está no extremo oposto, que passa a ser o novo perseguido.

17 *Bons-dias*

Jogo útil especialmente para iniciar espetáculos de Teatro-Fórum, aquecendo a platéia: cada pessoa deve dar bom-dia ou boa-noite a uma outra e dizer seu nome, não podendo largar a mão dessa primeira pessoa antes de apertar a de uma outra, para dar bom-dia ou boa-noite, e assim por diante, formando-se redes de apertos de mão.

18 *Lendo jornais*

Cada ator lê uma página de um jornal em voz alta; o diretor diz "Já"; todos põem os jornais no chão e pisam nele. O diretor diz quem deve mudar de jornal: "Os que estiverem com uma camisa branca, ou tenham cabelos pretos, ou estiverem usando óculos etc.", e todos seguem rapidamente a instrução, trocando de jornais — o diretor retira um dos jornais a cada vez, quando um dos atores ficará de fora.

19 *Cadavre exquis*

Um papel dobrado muitas vezes em pequenos pedaços: cada ator deve fazer um desenho utilizando as pequenas partes de traços que vêm do papel anterior e sem ver qual o desenho que estava nesse papel.

Variante

Em vez de desenhar, o ator deve escrever uma frase, utilizando necessariamente, como primeira palavra sua, a última (e única) que viu do pedaço de papel anterior. Nos dois casos, depois que todos tiverem feito a sua parte, abre-se o grande papel e observa-se o desenho ou a escritura final. Era um procedimento muito usado pelos poetas surrealistas.

20 *O pára-quedas*

Com um verdadeiro pára-quedas de seda, os atores em volta fazem movimentos segurando a borda do pára-quedas para cima e para baixo: o rato embaixo do pára-quedas, e o gato em cima. Os movimentos do pára-quedas, para cima e para baixo, confundem o gato, que deve alcançar o rato.

Quinta série: a gravidade

Eis uma série longa. Deve ser realizada de forma suave, sem violência ou tensão. Cada ator deve estudar a força da gravidade, que é uma força real, que existe de verdade, e que nos suga em direção à terra, 24 horas por dia. Trata-se de uma força extraordinária, tão grande quanto nosso peso! Se estico meus braços, será preciso um esforço enorme para mantê-los esticados, ou eles tombarão. Se eu não fizer um grande esforço, minha cabeça cairá para a frente, porque ela não tem nenhuma razão especial para se manter reta sobre o meu pescoço. Sem um grande esforço da minha parte, minha língua não ficaria dentro da minha boca, meus joelhos dobrariam, meu umbigo tocara o chão. Este esforço é feito permanentemente, a tal ponto que dele já não sou mais consciente.

É preciso esforço. Esforço equivalente ao nosso peso. Fazemos um esforço brutal, todos os dias, a toda hora, sem disso termos consciência.

Mas mesmo que não tenhamos consciência desse esforço, nossos corpos se ressentem. Às vezes, dizemos: "Não fiz nada hoje, por que será que estou tão cansado?" Não é verdade: lutamos para impedir nossa língua de sair, nossos joelhos de se dobrarem, nossa cabeça de tombar... Já é alguma coisa. É um esforço excepcional, tão excepcional como a força contra a qual devemos lutar todos os dias, durante toda a nossa vida: a gravidade.

Para lutar contra essa força, para poder usar sempre o menor esforço necessário, os corpos mecanizam seus movimentos e procuram sempre a maneira mais econômica de andar, de sentar, de trabalhar etc.

A série de exercícios a seguir nos ajudará a conhecer e reconhecer essas mecanizações. Durante a sua prática, deve-se prestar atenção a todos os músculos do corpo que estão sempre sendo ativados e desativados.

1 Horizontais

- a) O ator, sem mexer o resto do corpo (que deve permanecer rígido), move apenas o pescoço e a cabeça para a frente; um companheiro pode ajudá-lo, tocando no seu nariz e logo afastando o dedo: o nariz deve tentar seguir o dedo até onde puder, o mais afastado possível do corpo, sem movimento dos pés. O movimento deve sempre seguir uma linha horizontal.
- b) Sem mexer o resto do corpo, o ator move o pescoço e a cabeça para trás o mais que puder. É sempre conveniente a ajuda de um companheiro que, com o dedo, indique o movimento, que deve ser sempre reto e horizontal.
- c) O ator move o pescoço para a esquerda, pondo a cabeça sobre o ombro esquerdo, como se fosse um chapéu, mas sem torcê-la, sem olhar para os lados, sempre olhando em frente. O companheiro pode ajudá-lo tocando sua orelha com o dedo. Para facilitar, o ator pode cruzar as mãos em cima da própria cabeça e tentar tocar os cotovelos com as orelhas.
- d) Idem, para a direita.
- e) Todos os movimentos anteriores devem ser retos e horizontais, isto é, o nariz movendo-se paralelamente ao solo, sem curvas. Agora, o ator move o pescoço, tentando tocar novamente os pontos extremos que tenha alcançado, para a frente e para trás, para a esquerda e para a direita, em movimentos circulares, não retos. É importante que os olhos estejam fitando fixamente um ponto, que todo o movimento seja feito pelo pescoço, e que a cabeça se mantenha sempre à mesma distância do chão, sem se inclinar para baixo ou para cima.
- f, g, h, i, j) Exatamente a mesma coisa para o tórax. É importante que o tórax se mova o máximo possível para a frente e para trás, para a direita e para a esquerda, e que se encha durante a respiração. Por isso, é aconselhável inspirar quando o tórax

vai para trás e expirar quando ele vai para a frente; ou seja, o contrário do habitual.

k, l, m, n, o) Exatamente a mesma coisa para a pelve.

p) Marionete: um ator pega um companheiro pelo colarinho da camisa e este deixa cair livremente a cabeça, como uma marionete. O outro toca na sua cabeça, que deve se mover exclusivamente pela força da gravidade.

q) Marionete: idem, cabeça e braço direito. As demais partes do corpo permanecem rígidas. O braço direito e a cabeça devem estar completamente soltos, obedecendo apenas aos impulsos do companheiro e à força da gravidade.

r) Marionete: idem, mais o braço esquerdo.

s) Marionete: um companheiro segura outro pela cintura, e toda a parte superior do corpo do ator se afrouxa, deixando-se cair.

t) O ator improvisa com estes movimentos básicos. Por exemplo, uma máquina de escrever: as mãos tocam nas teclas e, coordenadamente, a cabeça move-se *um espaço* para a esquerda, ou recua todos os espaços (o retrocesso do rolo), retrocesso (um espaço para a direita), maiúscula (a cabeça sobe), tecla vermelha (a cabeça corre para a esquerda). (Nota: hoje, 1998, me dou conta, olhando o meu computador Pentium de 230 mega-hertz, de que os tempos mudaram... mas a memória existe...)

2 Verticais

a) O ator, sentado no chão, com as pernas e os braços em ângulo reto em relação ao resto do corpo, divide-o verticalmente em duas partes, cada uma com um braço, uma perna, um ombro, metade da

pelve e do tórax. Assim, *caminha* sobre o traseiro, inclinando primeiro a parte direita do corpo para a frente e depois a parte esquerda, separando o mais possível as duas partes.

Depois de ter dado alguns *passos* para a frente, sempre com os braços e as pernas esticados, ele recua.

b) Exatamente a mesma coisa, o ator deitado no chão, com os braços e as pernas esticados em linha reta, paralelos ao corpo. Ele *anda* para a frente e para trás.

c) Deitado no chão, o ator move-se para a direita e para a esquerda.

3 Sequência de movimentos retilíneos e circulares

a) O ator move-se com movimentos exclusivamente retilíneos de pernas, braços e cabeça, como se fosse um robô (daqueles antigos, que eram assim; depois, inventaram-se robôs mais suaves). Os movimentos devem ser entrecortados, sem ritmos definidos, inesperados, surpreendentes. O movimento pendular dos braços não serve, porque é circular. Todas as partes do corpo devem mover-se. Os atores são quase sempre levados a fazer movimentos bruscos, violentos, e isso deve ser evitado. Apesar de retos, os movimentos podem ser suaves, delicados. Devem ser. Deve-se começar por um braço, depois o outro, uma perna, depois a outra, o pescoço, e assim por diante. Os movimentos retos são mais bem executados se o ator tiver a consciência de que devem ser paralelos às paredes, ou ao chão, ou ao teto, ou a qualquer diagonal da sala.

b) O ator caminha com movimentos curvos (circulares, ovais, helicoidais, elípticos etc.). Os braços rodam enquanto se movem para a frente e para trás, enquanto sobem e descem; a cabeça deve descrever curvas em relação ao chão, subindo e descendo, sem se manter nunca ao mesmo nível. As pernas e todo o corpo sobem e descem.

O movimento deve ser contínuo, suave, rítmico, circular e lento. Os atores devem repetir diversas vezes os mesmos movimentos, procurando estudar (sentir) todos os músculos que são ativados e desativados na sua realização. Só depois de terem bem estudado (sentido) um movimento é que devem passar a outro, igualmente circular, helicoidal, elíptico etc. É importante que todo o corpo se ponha em movimento: cabeça, braços, dedos (que não devem nunca ser mantidos cerrados), tórax, quadris, pernas, pés. O exercício deve ser feito suavemente, sem violência, com prazer, quase sensualmente. Não deve doer nunca, deve aquecer.

- c) Alternar movimentos circulares e retilíneos.
- d) A parte direita do corpo faz movimentos circulares, e a esquerda, retilíneos. Após alguns minutos, eles são alternados.
- e) A parte superior do corpo descreve movimentos circulares, e a parte inferior, da cintura para baixo, retilíneos. Após alguns minutos, eles são alternados.
- f) Todas as variações possíveis, com todas as partes do corpo que o ator tenha conseguido dominar e separar.
- g) O ator caminha, separando o mais possível todas as partes do corpo, esticando até o limite extremo a cabeça, os braços e as pernas, tentando sentir a divisão vertical de todo o corpo. Caminha sobre a ponta dos pés com movimentos sempre retos. A seguir, começa a fazer movimentos circulares, lentamente, e a encolher o corpo, aproximando todas as suas partes, parando quando o formato do corpo se parecer com o de uma bola. Depois, o mesmo movimento é feito inversamente.
- h) Os atores realizam todos os exercícios anteriores em *marcha à ré*.
- i) Os atores devem manter os joelhos dobrados e caminhar assim durante alguns minutos, sem se endireitar: evidencia-se aqui a luta entre a força muscular e a força da gravidade.

- j) Os participantes podem fazer qualquer tipo de movimento (circular ou retilíneo), para os lados ou para trás — nunca para a frente, como o habitual —, e sempre com os joelhos dobrados.
- k) O ator deve começar a fazer um pouco menos de esforço que o habitual para continuar caminhando, para se deslocar. Um pouco menos e, imediatamente depois, um pouco mais. Ele deve estudar essas duas forças, a força muscular e a da gravidade. Tentar equilibrar a gravidade somente com a energia necessária, mas usando cada vez menos a força muscular necessária. Menos, menos, mais, menos, menos, menos, mais. Vitória difícil e lenta da gravidade. O ator se arrasta. Sempre variando entre um pouco mais de força e um pouco menos, mas sempre cada vez menos, fazendo com que seja cada vez mais difícil o movimento avante — porém, cada um deve tentar continuar a avançar, a se arrastar, mesmo tocando agora o chão com os joelhos, depois com as pernas, depois com a barriga, mais tarde também com o tórax etc.
- l) Finalmente, após um certo tempo, cada um renuncia a se mover e se abandona, tendo o cuidado de terminar deitado de costas.
- m) É preciso que a maior parte possível do corpo toque o chão. O ator deve, então, tentar sentir o peso específico de cada parte do seu corpo: os dedos — ele tem dez dedos, e deve senti-los separadamente, e não em conjunto. Move primeiro os dedos, depois a mão direita, que se levanta e torna a cair; então, levanta-a mais alto e a deixa cair; depois, a mão esquerda se levanta e cai, levanta e cai; a seguir, a perna esquerda, a perna direita, que, uma, duas vezes, se levantam e caem; depois, a cabeça se levanta e é mansamente depositada no solo outra vez; a seguir, a cabeça e o tórax; depois, o ator se vira de barriga para o chão.
- n) Então, quando tiver sentido cada parte do seu corpo, o ator recomeça o movimento contrário, usando sempre a força muscular limite necessária: um pouco mais, um pouco mais e um pouquinho

menos. O estudo, agora, se faz no sentido de um pouco mais. Os joelhos se erguem e caem, mas sobem de novo e sempre mais. O corpo começa a se mexer; quanto mais desce suavemente, mais recomeça.

- o) O ator se move com dificuldade — essa dificuldade é real, porque se trata de vencer a força real da gravidade, contra a qual lutamos todos os dias. O ator avança com as mãos, depois os braços, depois também os joelhos, usando somente a força necessária, às vezes um pouco menos, às vezes um pouco mais, e mais, e mais. Fica de cócoras. Primeiro olhava o solo, depois olhava na horizontal; agora, de cócoras, começa a olhar o teto e a planejar muscularmente para se levantar e andar, e se levanta, e fica em pé, andando.
- p) O ator caminha. Agora não pode olhar para o chão, só para o alto. É preciso que caminhe com mais vida. Ele levanta os braços e tenta tocar o teto, anda e salta; cada vez, todos tentam saltar um pouco mais alto, decolar do chão, mais alto, ainda mais alto. Tentam tocar o teto, uma vez, duas... depois, devem gritar quando saltarem, correndo para ganhar embalo, e gritar para alcançar o teto e decolar, voar, saltando o mais alto possível.

Esse exercício tem um momento de inflexão muito importante. Na primeira etapa, os participantes são vencidos pela gravidade. Isso causa uma certa angústia, tristeza. Sobretudo porque olham para o chão e se dão conta de uma realidade: a implacável força da gravidade, contra a qual devemos lutar continuamente. Quando chegam à inércia, é preciso deixá-los descansar. Dar-lhes todo o tempo de que precisam para recomeçarem a se levantar. Eles têm de ser encorajados a se levantar, a se recuperar, a saltar, a olhar para o teto. É preciso que se lhes diga que a gravidade é uma força muito poderosa, mas que cada um de nós tem uma força ainda maior do que ela.

Esta série deve terminar com euforia provocada pela nossa vitória corporal, embora estejamos todos fatigados, é verdade...

II ESCUTAR TUDO QUE SE OUVI

Primeira série: exercícios e jogos de ritmo

1 Roda de ritmo e movimento

Os atores formam um círculo; um deles vai até o centro e executa um movimento qualquer, por mais insólito que seja, acompanhado de um som, tanto o som como o movimento dentro de um ritmo que ele próprio inventa. Todos os atores o seguem, tentando reproduzir exatamente os seus movimentos e sons dentro do ritmo, o mais sincronicamente possível. O ator desafia outro, que vai até o centro do círculo e lentamente refaz o movimento e o som em outro ritmo, enquanto o primeiro ator volta para a roda. Todos agora seguem o segundo ator, que desafia um terceiro, e assim sucessivamente.

Aquele que vai até o centro pode fazer o ritmo corporal e musical que quiser, que mais lhe agrade, mas que não esteja habituado a fazer na sua vida real. Não se trata de dançar uma dança ou cantar uma música que todos conhecem. Não se deve temer o ridículo, o grotesco, o insólito. Se todos forem ridículos, ninguém será ridículo...

Todos devem tentar reproduzir, o mais precisamente possível, tudo que eles são capazes de ver e ouvir: os mesmos movimentos, a mesma voz, o mesmo ritmo... Se uma mulher estiver no centro, os homens no círculo não devem executar a versão *masculina* do movimento, mas reproduzir exatamente aquilo que estejam percebendo.

O que acontece então? Qual o mecanismo? Muito simples: ao tentar imitar a maneira do outro de se mexer, cantar etc., nós começamos a desfazer nossas próprias mecanizações. Imitando os outros, estaremos reestruturando de várias maneiras diferentes (porque vários atores irão ao centro) nossa própria maneira de ser e de agir.

Não se deve fazer uma caricatura, porque ela nos levará a fazer coisas diferentes, porém sempre da mesma forma rígida. Devemos tentar compreender, sentir, reproduzindo exatamente o exterior para melhor sentir o interior da pessoa que vai até o centro.

2 Jogo de ritmo e movimento

Formam-se duas equipes. A primeira, a um sinal do diretor, começa a fazer individualmente todos os tipos de sons e movimentos rítmicos que lhe ocorrerem. Os componentes desse grupo devem em poucos segundos unificar seus movimentos, ritmos e sons. O segundo grupo começa então a reproduzir os movimentos e ritmos do primeiro, em seguida transforma-os em ritmos individuais, reunifica-os, passa-os para o outro grupo, e assim por diante.

3 Unificar o ritmo dentro do círculo

Todos os atores iniciam juntos um ritmo, com a voz, as mãos e as pernas; após alguns minutos, mudam lentamente, até que um ritmo novo se impõe, e assim sucessivamente, durante vários minutos.

Variante

Cada ator faz um ritmo isoladamente até que todos se unifiquem num único ritmo.

Variante

A um sinal dado, todos os atores começam a fazer um ritmo próprio e também um movimento que o acompanha. Depois de alguns minutos,

tentam se aproximar uns dos outros, segundo as afinidades rítmicas. Os atores com maiores afinidades vão homogeneizando os seus ritmos até que todo o elenco esteja praticando o mesmo ritmo e o mesmo movimento. Isso pode não acontecer, mas não importa, desde que os grupos formados tenham seus ritmos e movimentos bem definidos.

Variante

Forma-se um círculo em que uma pessoa inicia um ritmo e todos o seguem; o diretor dá um sinal, o círculo se rompe, e cada participante procura transformar aquele ritmo em outro que lhe seja individualmente mais agradável. O diretor dá outro sinal e todos voltam ao círculo, mas agora cada um com seu próprio som e seu próprio movimento: observam-se e tentam unificar todos os ritmos em um só. Quando isso acontece, o diretor dá outro sinal; rompe-se o círculo, todos se afastam, individualizam seus ritmos, retornam ao círculo e reunificam-nos.

4 A máquina de ritmos

Um ator vai até o centro e imagina que é uma peça de uma engrenagem de uma máquina complexa. Faz um movimento rítmico com seu corpo e, ao mesmo tempo, o som que essa peça da máquina deve produzir. Os outros atores prestam atenção, em círculo, ao redor da máquina. Um segundo ator se levanta e, com o seu próprio corpo, acrescenta uma segunda peça à engrenagem dessa máquina, com outro som e outro movimento que sejam complementares e não-idênticos. Um terceiro ator faz o mesmo, e um quarto, até que todo o grupo esteja integrado em uma mesma máquina, múltipla, complexa, harmônica.

Quando todos estiverem integrados na máquina, o diretor diz ao primeiro ator para acelerar o ritmo — todos devem tentar seguir essa mudança no andamento. Quando a máquina estiver próxima à explosão,

o diretor determina que o primeiro ator diminua o ritmo até que todas as pessoas terminem juntas o exercício.

Para que tudo corra bem, é preciso que cada ator tente realmente escutar o que está ouvindo.

Variante

Amor e ódio — o mesmo exercício, com a seguinte modificação: todos os participantes devem imaginar uma máquina de ódio, depois uma de amor. Seja lá o que cada um entenda pelas palavras “ódio” e “amor”, devem continuar sendo parte da engrenagem de uma máquina e não de um ser humano.

Variante

Região ou país — o mesmo exercício, incluindo, além de uma emoção (ou várias), um tema. Por exemplo, regiões de um mesmo país de onde os participantes são originários: Alemanha (máquina prussiana, bávara, berlinense...); França (máquina bretã, parisiense, marselhense etc.); Brasil (máquina carioca, baiana, mineira...); ou tendo como tema os partidos políticos: PT, PDT, PSDB, PFL etc. Ou, ainda, formas de teatro e de cinema: cinema mudo, circo, ópera, novela etc.

É extraordinário como a ideologia de um grupo, suas idéias políticas etc. podem se revelar em ritmo físico e sonoro. Tudo aquilo que pensamos e criticamos aparece.

Nota: este jogo é particularmente útil quando se quer, por exemplo, criar imagens de um tema para que ele não permaneça abstrato: burocracia, futuro, infância, saúde etc. Pede-se aos participantes para fazerem as máquinas de ritmo desses temas. Muitas vezes os atores já me ajudaram a fazer a *mise-en-scène* de uma peça usando esse jogo.

5 Jogo de bolas peruano

Este jogo pode parecer mais complicado do que é. Na verdade, trata-se de um jogo simples e agradável. Cada ator imaginará estar de posse de uma bola — de futebol, tênis, golfe, de praia, qualquer tipo de bola (ou balão). Os participantes devem imaginar o tipo de material usado na sua confecção e jogarão com essas bolas, repetindo um ritmo, com todo o corpo envolvido nesse jogo e não apenas as mãos ou os pés, e com a voz reproduzindo, ritmicamente, o som produzido por elas. Terão algum tempo para estabelecer o ritmo corporal e sonoro, jogando pela sala, todos simultaneamente.

Depois de alguns minutos, o diretor dirá: “Preparar!” Nesse momento, cada participante escolherá um parceiro e ambos deverão continuar jogando com suas bolas, um na frente do outro, observando os mínimos detalhes do jogo do parceiro. Então, o diretor dirá “Trocar as bolas!”, e eles o farão adotando, um do outro, os sons e movimentos rítmicos, o mais exatamente que puderem. E irão embora com suas novas bolas, as segundas.

Depois de alguns minutos em que cada participante brinca com esta sua segunda bola, outra vez o diretor dirá: “Preparar!” Os participantes deverão procurar outros parceiros que não os primeiros, e quando ouvirem “Trocar as bolas!” as trocarão novamente, saindo com as suas terceiras bolas. Finalmente, o diretor dirá: “Encontrar a bola original!” Desse momento em diante, os participantes deverão procurar as bolas com que começaram o jogo, as primeiras, sempre continuando a jogar com as bolas que têm consigo, as terceiras.

Quando o ator encontrar a pessoa que estiver com a sua primeira bola, dirá: “Você sai!” No entanto, não se deve esquecer de continuar jogando com a bola que tem nesse momento, a terceira, e que pertence a alguém que ainda não a descobriu. Quem sair, pára de jogar e fica fora da área do jogo, mas deve continuar procurando a sua própria primeira bola, que continua em jogo com outro alguém. Quando o ator a encontrar, deve se dirigir à pessoa que a tem, e dizer a mesma coisa — e ela

sairá. Assim será até que todos tenham recuperado suas bolas... o que raramente acontece.

Se ao final do jogo ainda houver alguém que não tenha recuperado sua bola, poder-se-á se tentar reconstruir os caminhos percorridos pelas várias bolas, perguntando a cada um dos participantes com quem ele trocou de bolas, partindo daquela que não foi encontrada até chegar à primeira, e assim talvez localizar o dono da bola não encontrada. Essa *genealogia* das bolas é, normalmente, difícil de se estabelecer, mas pode mostrar como os movimentos e os sons foram modificados, e quem os modificou.

6 Série das palmas (os claps)

Como o exercício anterior, é mais fácil fazer do que explicar. Sentados em círculo, os atores começam a bater as mãos nas pernas, com ritmo. Cada um deve tentar ouvir o ritmo comum, sem inovar.

Isto feito, um primeiro ator levanta as mãos e, no ritmo, bate palmas em direção à pessoa que estiver do seu lado esquerdo, que repete o gesto ao mesmo tempo. Esse primeiro ator, sempre dentro do ritmo, volta-se para a direita e bate palmas para o ator à sua direita, que o acompanha. Este segundo ator volta-se, em seguida, para a sua direita e bate palmas para o ator que lá estará, e que fará o mesmo, fazendo as batidas circulares por todo o círculo, sempre com dois atores batendo palmas simultaneamente, e todos dentro do círculo marcando o ritmo com essas batidas (*claps*) que se deslocam.

O diretor poderá também enviar mais de um *clap* (cinco ou sete...), dependendo do tamanho do círculo; poderá igualmente dizer “À esquerda!”, todas as batidas voltando pela esquerda. Em seguida, acrescenta-se uma batida de mãos nas pernas dentro do ritmo geral (1, 2, 3 ao invés de 1, 2); o 2 passa a ser a batida nas pernas: as palmas (*claps*) seguirão sempre o caminho “esquerda — pernas — direita” e serão sempre duplas, isto é, palmas feitas por duas pessoas ao mesmo tempo. Depois que

o grupo estiver bem afinado (e bem treinado), deve-se aumentar a velocidade das palmas, no mesmo ritmo.

Depois, fora do círculo, o diretor dirá, de tempos em tempos, “esquerda ou direita”, e as palmas, em vez de seguirem normalmente, devem voltar para a esquerda ou para a direita, de acordo com as instruções.

Finalmente, pode-se fazer o movimento com as mãos, mas sem bater nas pernas, de forma que os atores, vendo esses movimentos, escutem o que não estão vendo: o ritmo das mãos e dos braços. Só se batem audivelmente as mãos quando um ator encontra o outro.

7 West Side Story

Este exercício tem esse nome porque lembra várias coreografias do filme homônimo. Formam-se dois grupos, em duas filas frente a frente, com um líder no meio de cada grupo. O primeiro inventa um movimento rítmico com o seu corpo andando para a frente, acompanhado por um som rítmico, repetindo-os vezes seguidas. Depois da primeira vez, seu grupo já terá compreendido os ritmos de seu movimento e seu som, e deverá juntar-se a ele, indo para a frente, em fila, atrás do líder. O grupo contrário deve recuar, mantendo a mesma distância.

Quando os grupos chegam no fim da sala, o líder deixa a posição central e vai para um dos extremos da fila. Outro líder toma o seu lugar, vindo do extremo oposto, e encara o líder do grupo de frente, que responderá com outro movimento e som rítmicos, avançando, seguido pelo seu grupo, que também avança, enquanto o primeiro time recua. E assim sucessivamente, alternando avançar e recuar, até que todos os componentes dos dois grupos tenham ocupado a liderança.

Deve-se pedir ao líder que não faça sons ou gestos demasiado simples, gênero *pam-pam-pam*. Que trate de criar ritmos e movimentos mais bonitos e mais elaborados.

8 Ritmo com sapatos

É uma brincadeira infantil, bem infantil mesmo, mas muito útil para coordenar elencos. Os atores sentam-se no chão, em círculo, cada um com um sapato diante de si. E começam a cantar uma música bem conhecida por todos, marcando o ritmo, a cadência e, em cada momento forte, passando o seu sapato para o companheiro que está à sua direita, menos em certos momentos que se predeterminam, como por exemplo:

Lá vai uma	(passa)
lá vão duas	(passa)
três pombinhas a voar	(aqui não se passa o sapato — apenas se bate com o sapato em frente ao companheiro, mas cada ator volta com seu próprio, sem largá-lo)
Uma é minha	(passa)
Outra é tua	(passa)
Outra de quem apanhar!	(não passa: apenas bate e volta).

Antigamente, jogávamos esse jogo como uma espécie de competição: aquele que terminasse a rodada com mais de um sapato à sua frente saía do jogo, levando o seu sapato. Hoje, o que importa é jogar da melhor maneira possível e com todos os participantes — de maneira que cada um se preocupe com o outro, sem procurar eliminá-lo —, desenvolvendo a solidariedade do grupo.

Cada país tem uma canção popular que pode ser utilizada. Ou simplesmente o som:

Tã rá TÃ
tã rá TÃ
tã rá tá tá tá tá TÃ

Variante

De tempos em tempos, o diretor dirá “esquerda”, e todo mundo deverá começar a passar o sapato para a esquerda, depois dirá “direita”, e novamente “esquerda” etc. Para tornar o jogo mais difícil, o diretor deverá dizer qual é o lado para onde vão os sapatos no meio da frase musical e não no fim.

Variante

A mesma coisa de olhos fechados.

Variante

Em pé. Todos em pé, prestando muita atenção e... boa sorte!

9 As duas vassouras

Dois atores, frente a frente, seguram duas vassouras (ou dois bastões). A mão direita de um corresponde à mão esquerda do outro, e vice-versa. Os dois começam pondo as duas vassouras em posição horizontal, depois fazem um movimento de *tique-taque*: uma vassoura levanta e outra desce; *tique-taque*, uma sobe e a outra desce.

Os participantes olham de longe e iniciam uma caminhada, um de cada vez, de tal maneira que passem por entre as duas vassouras sem serem tocados e sem diminuir ou aumentar a velocidade.

É importante que o movimento não seja interrompido. Trata-se de um exercício de ritmo. Um ritmo ligado à velocidade.

10 *As quatro vassouras*

O mesmo movimento de *tique-taque*, agora com quatro vassouras: duas que sobem e descem, e duas que avançam e recuam, de tal maneira que, num dado momento, estejam todas juntas, no meio, e logo após abram um espaço quadrado por onde uma pessoa possa passar.

O processo é idêntico ao do exercício precedente; primeiro, todos observam; depois, caminham, um a um, com uma velocidade ritmada, que lhes permita chegar diante das quatro vassouras exatamente no momento em que elas começam a se abrir e passem por elas.

O mesmo exercício pode ser feito com duas pessoas de cada vez, dando-se os braços, ou três, se couberem no espaço aberto.

11 *Ritmo em ferradura*

Em formação de ferradura (meia-lua), os atores estão sentados. A primeira pessoa à direita deve começar um ritmo que deve viajar por todos os participantes até o último, na outra ponta da ferradura. A pessoa que fica no final da ferradura deve iniciar outro ritmo, que fará a viagem de volta. Cada participante sempre estará fazendo um ritmo, até que este seja substituído pelo ritmo que chega da sua esquerda ou da sua direita.

12 *Ritmo em círculo*

A mesma coisa que o anterior, em círculo, todos em pé, de forma que possam trabalhar os diferentes ritmos desde a primeira até a última pessoa.

13 *O cacique*

Em círculo, os atores sentados. Uma pessoa sai da sala. O grupo escolhe o cacique, que será a pessoa que iniciará todas as mudanças de ritmo e todos os movimentos rítmicos no círculo. A pessoa que saiu é chamada de volta e tenta adivinhar quem é o cacique.

14 *A orquestra e o regente*

Cada ator, ou cada grupo de atores com vozes semelhantes, emite um som rítmico ou melódico. O regente os escuta. Eles devem produzir sempre o mesmo som, repetidamente, sempre que o regente acenar para eles com um gesto ou com a batuta, regendo o andamento, o volume, a interpretação. Quando não for solicitado, o ator fica calado, quieto. Desta forma, o regente poderá construir sua música, utilizando para isso os vários sons, ritmos e melodias. Cada um deve ter sua vez como regente e, com o mesmo material sonoro, organizar a sua própria música.

15 *Ritmo com diálogo*

Formam-se duas equipes, cada uma com um líder, e começa o jogo. O líder faz um ritmo quatro vezes, dirigindo-se ao adversário, como se estivesse falando com ele; seus liderados repetem a mesma coisa três vezes. O líder adversário responde, por sua vez, com outro ritmo; imediatamente, os atores do seu grupo, como se respondessem ao grupo adversário, repetem três vezes o que ele fez. O ritmo e o movimento devem ser usados como diálogo, como se as pessoas estivessem realmente falando umas com as outras. Cada frase musical pode ter a extensão que se quiser, longa, curta, com maior ou menor complexidade. Na versão Hamlet, os atores pensam frases dessa (ou de qualquer outra) peça.

16 *Diálogo dos ritmos em círculo*

Um ator pensa em alguma coisa e tenta traduzi-la em ritmo físico e sonoro (não se trata de fazer mímica). Seu interlocutor o observa e responde, endereçando-se a uma terceira pessoa e contando a mesma história; essa pessoa a escuta e transmite a uma quarta pessoa, e assim por diante. No final, os participantes (no máximo seis ou sete) dirão o que sentiram ao fazer aquele ritmo, e o que pensavam, e também o que pensavam estar ouvindo ou dizendo.

17 *Índios na floresta*

Filas de cinco atores. O ator à frente da fila é o chefe, que deve imaginar uma situação real ou fantástica, com índios (de fantasia, não os verdadeiros) na floresta, guerras, pescarias, caçadas, danças religiosas etc. Ele tem que se locomover pela sala fazendo sons e gestos rítmicos que devem ser repetidos com exatidão pelos outros quatro atores atrás dele. De tempos em tempos, o diretor trocará o chefe, que irá para o fim da fila, sendo substituído pelo ator que estiver atrás dele. No final, os quatro índios de cada chefe contam onde pensavam estar, e o chefe conta onde imaginou levar os companheiros.

18 *Fila de cinco atores*

Similar ao jogo anterior. A primeira pessoa da fila faz um som e um gesto rítmicos, e os outros a imitam. A primeira pessoa vai para o fim da fila, e a que estava em segundo lugar passa para o primeiro, devendo adicionar um som e um gesto rítmicos aos que já estão sendo feitos, e assim por diante, até que todos tenham dado sua contribuição, tornando a sua execução cada vez mais complexa.

19 *Os guarda-costas do presidente*

Grupos de cinco atores. O presidente no centro, um guarda-costas à sua frente, voltado para ele, outro atrás, e um de cada lado, estes três virados para a mesma direção que ele. O presidente faz um som e um movimento rítmicos, os guardas o imitam (o que está de frente age como espelho, os outros voltados para a mesma direção). O presidente caminha pela sala com a sua escolta, fazendo voltas de 90° ou 180°, como bem entender. Aquele que o presidente encarar passará a ser o seu espelho. De tempos em tempos, o diretor trocará os presidentes, até que todos tenham sido presidentes.

20 *Anda, pára, justifica*

Os atores caminharão pela sala de maneira estranha e bizarra. De tempos em tempos, o diretor dirá "Pára!" e pedirá a cada um dos atores para justificar sua postura dizendo alguma coisa que faça sentido, por mais absurda que seja.

Variante (*Hamlet*)

Os atores assumem atitudes dos personagens da peça e dizem a parte do diálogo correspondente.

21 *Carnaval no Rio*

Grupos de três; cada ator de cada grupo terá um número: 1, 2 ou 3. O diretor dirá "Número 1" e todos os "Número 1" de cada grupo deverão andar pela sala com um som e com um movimento rítmicos (cada um com um ritmo diferente, personalizado). Os outros dois

membros do grupo deverão imitá-lo. O diretor dirá "Número 2" e todos os "Número 2" farão um outro som e um outro movimento rítmicos, sendo seguidos pelos demais componentes do grupo. Depois será a vez dos "Número 3". Assim que todos tiverem feito seus sons e movimentos, o diretor dirá "Cada qual com o seu!", e todos voltarão a fazer os seus movimentos originais. Depois de alguns minutos, o diretor dirá "Unificar!": um dos membros do grupo abandonará a sua criação para imitar a de um dos outros dois, ou os três inventarão um quarto ritmo. Se alguém ficar sozinho, deverá imitar os outros, e todo o grupo acabará seguindo o mesmo som e o mesmo movimento, de forma sincrônica e unificada.

De tempos em tempos, o diretor dirá "Mudar de grupo!": quem quiser, poderá mudar de grupo, à sua escolha. Os que estiverem satisfeitos com o próprio grupo poderão continuar nele, porém não se poderá ficar sozinho: se for o caso, o ator deverá abandonar o seu ritmo e se juntar a um dos grupos remanescentes.

22 As mimosas bolivianas

Mimosa é uma flor que se encolhe, sensualmente, ao ser tocada... Formam-se duplas: a *mimosa* e o seu parceiro. O parceiro toca uma parte do corpo da *mimosa*, que deve iniciar um movimento rítmico, primeiro na parte tocada e depois estendendo-se pelo corpo inteiro. O parceiro observa para ver se o movimento se estendeu para todo o corpo da *mimosa*. Repetir duas vezes, partindo sempre de lugares diferentes do corpo. Três vezes com um som rítmico e mais três vezes com um som e um movimento melódicos. A *mimosa* e o parceiro podem trocar de lugar depois de cada uma das sessões ou no final de toda a sequência.

As pessoas com problemas de coluna devem ter cuidado, porque o exercício exige mais esforço do que parece a princípio.

23 Quantos "as" existem em um "a"?

Em círculo. Um ator vai até o centro e exprime um sentimento, sensação, emoção ou idéia, usando somente um dos muitos sons da letra "a", com todas as inflexões, movimentos ou gestos com que for capaz de se expressar. Todos os outros atores, no círculo, repetirão o som e a ação duas vezes, tentando sentir também aquela emoção, sensação, sentimento ou idéia que originou o movimento e o som. Outro ator vai para o centro do círculo e expressa outros sentimentos, sensações, idéias ou emoções, seguido novamente pelo grupo, duas vezes. Quando muitos já tiverem criado os seus próprios "as", o diretor passa às outras vogais (e, i, o, u), depois passa a palavras habitualmente usadas no dia-a-dia, depois a "sim" querendo dizer "sim", a "sim" querendo dizer "não", a "não" querendo dizer "não", e a "não" querendo dizer "sim", e finalmente pede que utilizem frases inteiras, também das suas vidas cotidianas, sempre tentando expressar, com as mesmas frases, idéias, emoções, sensações e sentimentos diferentes.

Variante (*Hamlet*)

Utilizando frases do texto da peça.

24 Um, dois, três de Bradford

Em duplas, face a face.

1ª parte: os dois atores de cada dupla contam até três, em voz alta, alternadamente: O primeiro ator dirá "um"; o segundo, "dois"; o primeiro, "três"; o segundo, "um"; o primeiro, "dois"; o segundo, "três", e assim por diante. Devem tentar contar o mais rápido possível.

2ª parte: em vez de dizer "um", o primeiro ator passará a fazer um som e um gesto rítmicos, e nenhum dos dois dirá mais a palavra "um", que se transformará em um movimento rítmico e um som inventados

pelo primeiro ator. O primeiro ator fará um som e um gesto, o segundo dirá "dois", o primeiro dirá "três", o segundo fará o som e o gesto criados pelo primeiro, o primeiro dirá "dois", o segundo dirá "três", e assim por diante. O som e ação criados pelo primeiro no início dessa segunda seqüência devem ser repetidos fielmente sempre no lugar do "um".

3ª parte: agora, além de um som e de um movimento entrarem no lugar do "um", o segundo ator inventará outro som e outro movimento para serem feitos toda vez que se for falar o "dois". A dupla jogará por alguns minutos, tentando ser o mais dinâmica possível.

4ª parte: um dos dois atores substituirá o "três" por outro som e outro gesto. Então teremos um tipo de dança, somente com sons e movimentos rítmicos, sem nenhuma palavra.

O jogo será sempre mais interessante se os sons e os movimentos rítmicos forem realmente bem diferente uns dos outros. Desta forma, os atores se confundirão menos. Geralmente as pessoas fazem melhor quando descobrem que cada uma das duas seqüências é sempre igual: 1-3-2 para o primeiro ator, e 2-1-3 para o segundo.

Pode-se fazer com mais atores, sempre em número ímpar.

25 Cruzando a sala

Dois atores, saindo de lados opostos, cruzam a sala com um mesmo ritmo. Mais adiante, uma segunda dupla, com cada um dos atores um passo atrás dos atores da primeira dupla; uma terceira, um passo atrás dos da segunda. De tal maneira que, quando se inicia a movimentação, os três de um lado e os três do outro lado se cruzarão sempre no meio da sala, e quando os terceiros tiverem passado, já será quase o momento em que os dois primeiros estarão de volta. No outro extremo da sala, os outros atores, em fila perpendicular a essas três duplas, começam a andar em direção às duplas e devem atravessá-las sem se chocar com ninguém e sem modificar o seu próprio ritmo de andar.

26 O batizado mineiro

Atores em círculo; cada um, em seqüência, dá dois passos à frente, diz seu nome, diz uma palavra que comece com a primeira letra do seu nome e que corresponda a uma característica que possui ou creia possuir, fazendo um movimento rítmico que corresponda a essa palavra. Os demais atores repetem duas vezes: nome, palavra e movimento. Quando já tiverem passado todos, o primeiro volta, mas agora numa posição neutra, e são os demais que devem se lembrar da palavra, nome e gesto. Naturalmente, este exercício faz-se com grupos que se encontram pela primeira vez, e não com velhos amigos.

27 Círculo rítmico de Toronto

Um ator, dentro do círculo, vai para a frente do ator à sua direita e inicia um ritmo corporal e vocal, que este último reproduz. Vai para o terceiro, que também o imita, enquanto o segundo continua imitando-o. Vai para o quarto, e assim por diante, sempre com o mesmo ritmo, sendo sempre imitado por todos os demais. Só que quando ultrapassa o terceiro, o segundo ator abandona a imitação, põe-se de frente para o terceiro e inicia o seu próprio ritmo. Isto é, sempre que um ator encontra outro ator *livre* à sua direita, põe-se na frente dele e inicia um movimento circular, passando na frente de todos que vão imitá-lo até retornar ao seu próprio lugar inicial.

28 O samba do crioulo doido

Dois conjuntos de instrumentos musicais ou de objetos dos quais se possa extrair música. Um ator sentado em frente a cada um desses conjuntos, outro na sua frente, e todos os demais em semicírculo, de

frente para os conjuntos musicais. O ator do conjunto "A" começa a tocar um instrumento à sua escolha, fazendo com que o ator que está à sua frente comece a dançar, a permitir que seu corpo dance segundo o ritmo — dança inventada e não reproduzida. Os atores do semicírculo imitam sua dança. Dançando, ele avança e escolhe um dos atores que estão no semicírculo; este introduz um som que combine com o ritmo daquela dança e troca de posição com o primeiro ator — todos continuam agora dançando e cantando. O ator que foi escolhido no semicírculo vai até o conjunto "B" e troca de posição com o ator em pé, que está sentado em frente ao que tem os instrumentos; nesse momento, o ator com os instrumentos escolhe um deles e inicia um novo ritmo com o novo instrumento, e o ator do seu grupo "B" começa a se deixar levar pela música, seu corpo dança, os do semicírculo o imitam, ele escolhe um dos atores, que introduz um som, trocam de posições, e o novo ator se aproxima do grupo "A", troca de posição com o ator que antes tocava e agora está de pé à sua espera, e assim sucessivamente.

29 *Se você disser que sim*

Uma música que permita ao ator que conduz o exercício cantar uma frase assim: "Se eu disser que sim, você dirá que não: sim, sim, não", ao que todos devem responder "não, não, sim". "Se eu disser João, Luís, João, vocês dirão [e os outros dizem] Luís, João, Luís"; e depois utilizará as palavras "pão" e "mel". Em seguida, combinações diversas das três palavras e das outras três: "João, mel, não" contra "Luís, pão, sim"...

30 *A chuva italiana*

Em círculo, os atores simulam, com a voz e os movimentos dos braços e do corpo, o som da chuva que se transforma em tempestade e depois em bonança.

Segunda série: a melodia

1 *Orquestra*

Um pequeno grupo de atores monta uma orquestra, de preferência com objetos improvisados como instrumentos, enquanto os outros inventam uma dança correspondente. A música deve ser melódica e mudar com frequência: os atores devem permitir que seus corpos sejam invadidos por essa música sem premeditar nenhum movimento, deixar-se levar pela música, naturalmente.

2 *Música e dança*

Alguns ritmos, especialmente brasileiros de origem africana, como o samba, a batucada, a capoeira (só com movimentos circulares e muitos em marcha à ré), são excelentes para estimular todos os músculos do corpo. Os atores não devem repetir passos já estabelecidos, mas deixar que seus corpos se embalem. Pode-se também pôr a fita de um gravador em velocidade superior àquela em que foi gravada. É importante que em todos estes exercícios de aquecimento sempre se comece lentamente. Pouco a pouco, os exercícios poderão ser feitos com maior intensidade.

É importante que a prática destes exercícios seja prazerosa, é importante sentir prazer e não dor.

Terceira série: som

1 Som e movimento

Um grupo de atores emite com a voz um determinado som (que pode ser de animais, folhagem, rua, fábrica), enquanto outro grupo faz movimentos com ele relacionados, como se fossem a sua visualização, isto é, se o som é "miau", a imagem não será necessariamente a de um gato, mas sim a visualização que o ator tem desse som especial. A uma floresta de sons corresponderá uma floresta de imagens. A uma sequência ritual de sons, uma sequência ritual de imagens.

Variante (*Hamlet*)

O som de cada cena.

2 Sons rituais

O mesmo exercício anterior, só que os atores que fazem os sons estarão restritos aos sons de um *ritual* em particular: acordar pela manhã ou ir para casa, voltar do trabalho, da sala de aula, da fábrica etc.

Quarta série: o ritmo da respiração

Nós temos músculos voluntários aos quais podemos livremente dar ordens. Mando minhas mãos digitarem no computador o que eu estou pensando escrever; elas obedecem e digitam. Mando meu corpo se levantar; ele não hesita e se levanta. Se quero falar, mando minhas cordas vocais, minha boca e minha língua fazerem tudo que for necessário para produzir o som das palavras que tenho intenção de dizer... e sou obedecido.

Esses são os músculos voluntários, facilmente controláveis. No entanto, há outros que não são controláveis. Quando tenho medo de alguma coisa, ou quando vejo a mulher que amo, não posso impedir meu coração de bater mais rápido que o normal. Não posso lhe dizer: "Fica quieto!" Não adiantará nada, ele continuará a bater, de um modo que escapa à minha vontade. Eu não exerço nenhum poder sobre meu coração.

No entanto, há ainda outros músculos que são controláveis, que obedecem à nossa vontade, mas que são esquecidos, que nós nem notamos, que estão mecanizados: os músculos da respiração.

Por causa dessa mecanização, respiramos mal. Existem espaços enormes em nossos pulmões com ar impuro, que não se renova. Utilizamos muito pouco da nossa capacidade pulmonar.

Os exercícios que se seguem são destinados a nos ajudar a conscientizar o fato de que podemos desmecanizar a respiração, controlar nossa respiração.

1 Deitado de costas, completamente relaxado

O ator põe as mãos sobre o abdômen, expelle todo o ar dos pulmões e lentamente inspira, enchendo o abdômen até não poder mais; expira em seguida; repete lentamente esses movimentos diversas vezes. Faz o mesmo com as mãos sobre as costelas, enchendo o peito, especialmente a

parte de baixo, diversas vezes. Idem, com as mãos sobre os ombros ou para cima, tentando encher a parte superior dos pulmões. Finalmente, faz as três respirações em sequência, sempre pela ordem anterior.

2 Inclinado contra uma parede a pequena distância

Apoiando-se com as mãos, o ator faz os mesmos movimentos respiratórios anteriores; depois repete tudo apoiando-se nos cotovelos.

3 Parado em posição vertical

O ator faz os mesmos movimentos respiratórios. A respiração deve ser um ato de todo o corpo. Todos os músculos devem reagir à entrada de ar no corpo e à sua expulsão, como se o ator pudesse sentir o oxigênio circulando por todo o corpo, através das artérias, e o anidrido carbônico sendo expulso através das veias.

4 Inspiração lenta

Inspirar lentamente pela narina direita e expirar pela esquerda; depois inverter.

5 Explosão

Depois de ter inspirado lentamente todo o volume de ar possível, o ator deve expulsar todo o ar de jorro pela boca. O ar produz um som igual

a um grito agressivo. Fazer o mesmo expelindo energicamente o ar pelo nariz, depois de ter inspirado o máximo possível.

6 Inspiração lenta com os braços estendidos

Inspirar lentamente ao mesmo tempo que levanta os dois braços o mais alto possível e apóia o corpo nas pontas dos pés, tentando ocupar o maior espaço possível; depois, também lentamente, expirar enquanto retoma a posição normal, encolhendo o corpo até ocupar o menor espaço possível.

7 Panela de pressão

Com as narinas e a boca tapadas, fazer o máximo esforço para expelir o ar. Quando não agüentar mais, destapar o nariz e a boca.

8 Inspiração com grande rapidez

O ator procura inspirar o máximo de ar possível e, em seguida, expeli-lo com a máxima rapidez. Todo o elenco pode praticar este exercício, com o diretor marcando o tempo para inspirar e expirar, como se fosse uma competição para ver quem consegue *movimentar* maior volume de ar no mesmo tempo.

9 *Com grande lentidão*

O ator inspira e depois, emitindo um som, expira de maneira que esse som seja ouvido durante o máximo de tempo possível.

10 *Respiração profunda pela boca*

Respirar profundamente pela boca, com os dentes cerrados, expirando pelo nariz.

11 *Inspiração com clara definição e muita energia*

Inspirar e expirar como descrito antes, seguindo um ritmo particular — o ritmo do coração ou o trecho de uma música (com um ritmo bem definido) ou uma melodia entoada pelo grupo.

12 *Dois grupos*

Um grupo canta uma música, e o outro o acompanha, marcando o ritmo com a respiração, inspirando ou expirando. No começo, as músicas devem ter um andamento mais ou menos lento, para maior facilidade. Depois, o andamento deve ir se acelerando. Pode chegar mesmo a ser o *Tico-tico no fubá*, que é extremamente difícil de se acompanhar na respiração rítmica. Mas, repito, deve sempre começar com músicas fáceis: *Danúbio azul*, por exemplo.

13 *Em pé, em círculo*

Os atores expiram fazendo um ruído (Ah!) e se deixam cair como se estivessem desinflando, relaxando completamente no chão.

14 *Um ator esvazia um companheiro*

Como se seu companheiro fosse um boneco inflável. A parte destapada pode ser o dedo, o joelho, a orelha etc. O ator *destapado* age como se estivesse sendo esvaziado de ar através do buraco feito pelo outro, expira todo o ar e se desinfla simultaneamente, caindo no chão como um boneco de borracha vazio. Depois, o primeiro ator faz movimentos e ruídos de quem está enchendo o seu corpo com uma bomba de ar, e o segundo ator vai inspirando e se reinflando a cada sopro.

15 *A, E, I, O, U*

Os atores todos juntos em um mesmo grupo. Um ator se põe de frente para o grupo, que deve emitir sons usando as letras A, E, I, O, U — mudando o volume de acordo com a distância a que estiver do ator isolado e em movimento. Quando o ator *botão de volume* estiver longe, eles emitirão sons mais altos, e quando estiver perto, sons mais baixos. O ator poderá se movimentar como quiser por toda a sala. Os atores do grupo devem tentar passar emoções para o outro ator e não apenas fazer barulho.

Variante

Em duplas. Cada ator emite um som direcionado ao seu parceiro que está a meio metro de distância; o outro caminha um metro para trás,

depois dois, três, dez metros. Os atores têm de ajustar suas vozes à distância. Este exercício também pode ser feito cantando. Da mesma forma que os olhos *miram* naturalmente um objeto que queremos olhar, também a voz *mira* naturalmente uma pessoa com quem queremos falar.

16 Todos os atores em pé, de frente para uma parede

Em pé, lado a lado, os atores *fazem buracos* na parede com suas vozes, ao mesmo tempo e em uníssono.

17 Dois grupos, de frente um para o outro

Cada grupo emite um som diferente e tenta fazer com que o outro grupo se submeta a ele.

18 Deitados no chão

Com o máximo de contato possível do corpo com o solo, os atores trabalharão suas vozes a partir do chão.

19 De bruços sobre uma mesa

Assim, os atores emitem sons até que o nariz sinta cócegas e seja impossível continuar.

Quinta série: os ritmos internos

Nosso corpo tem ritmos individuais, personalizados — são os ritmos incessantes da vida. Alguns são ritmos biológicos, também chamados circadianos: nosso coração bate, nossos pulmões respiram, nosso sangue flui em nossas veias, temos sono e despertamos, temos fome e comemos a intervalos regulares, quando possível... Ritmos circadianos (do latim *circa dia*, em torno do dia) são ritmos relacionados ao dia e à interação com o meio ambiente. Outros ritmos estão intensamente marcados pela cultura, pela profissão, pela sociedade em que vivemos: o ritmo com o qual caminhamos, o nosso jeito de rir, a nossa maneira de falar, de prestar atenção, de comer, de fazer amor etc. Seres humanos são seres ritmados.

Temos igualmente o ritmo psíquico de receber e processar informações (sensoriais e racionais), e o de atuar, agir, responder a essas informações. Quando, momentaneamente, suspendemos nossa necessidade de ação — como quando nos tornamos espectadores em um teatro ou qualquer outro evento —, transportamos para a área da nossa atenção — o palco ou outro lugar — toda essa energia criadora, dinâmica, e criamos assim o “espaço estético”.

Mesmo dormindo, trocamos de lado em resposta às condições ambientais.

1 Ritmo de imagens

Neste jogo-exercício, um ator vai para a berlinda e os outros tentam expressar, com seus corpos, um de cada vez, uma imagem rítmica dele, e isso individualmente, como cada um a sente. Em seguida, todos os atores, juntos, repetem os ritmos que criaram, agora ao mesmo tempo. O ator na berlinda tenta se integrar nessa *orquestra* de ritmos que são, segundo os companheiros, os seus.

Variante

Um ator faz o ritmo de outro; quando este se reconhece, deve entrar em cena, imitar o que está vendo — e que se supõe ser o seu próprio ritmo — e, em seguida, metamorfosear-se, fazendo o ritmo de uma outra pessoa presente, e assim por diante.

Variante

Um ator faz o ritmo de outro, e os que o reconhecerem farão as suas próprias versões, até que a pessoa original se reconheça.

Variante (*Hamlet*)

Tentam-se imaginar os ritmos internos de cada personagem.

Neste jogo-exercício, é vital que os atores tentem ver o mais profundamente dentro da pessoa que está sendo observada — caricaturas devem ser evitadas a todo custo.

III ATIVANDO OS VÁRIOS SENTIDOS

Dentre todos os sentidos, a visão é o mais monopolizador. Porque somos capazes de ver, não nos preocupamos em sentir o mundo exterior através dos demais sentidos, que ficam adormecidos ou atrofiados.

A primeira parte deste capítulo intitula-se “A série do cego”: nós nos privamos voluntariamente do sentido da visão para, assim, desenvolvermos os outros sentidos e sua capacidade de perceber o mundo exterior — como cegos de verdade, que são capazes de proezas que nos espantam. Façamos o mesmo... com a vantagem de podermos abrir os olhos depois de cada exercício.

A série do cego

Em todos estes exercícios que trabalham com um *cego* e um *guia*, convém que os dois trabalhem o exercício uma segunda vez, alternando os papéis.

1 O ponto, o abraço e o aperto de mão

Pede-se que cada participante fixe atentamente os olhos em algum ponto da sala — uma janela, uma marca na parede etc. — e em seguida feche os olhos e tente caminhar até tal ponto. Se, na sua caminhada, ele esbarrar em outro ator e sair da sua trajetória, deve corrigi-la. Após algum tempo, o diretor dirá que abram os olhos e que se localizem na sala: quem está próximo do ponto que fixou? Quem está longe? Tenta-se uma segunda vez: os que conseguiram se aproximar ou mesmo tocar o ponto devem escolher outro ponto mais distante, e os que ficaram longe, um ponto mais próximo.

Em seguida, os atores formam duplas e se abraçam. Fecham os olhos e se separam, caminhando para trás, até encontrar um obstáculo (a parede provavelmente) ou após um determinado número de passos. Devem então retornar e tentar abraçar novamente o mesmo companheiro. Deve-se fazer este exercício pelo menos duas vezes, trocando-se o parceiro.

Finalmente, a versão mais difícil. Em duplas, os atores se dão as mãos, fecham os olhos, afastam-se mantendo as mãos estendidas na mesma posição, caminham para trás até encontrarem um obstáculo, retornam e tentam apertar-se novamente as mãos.

2 Floresta de sons

O grupo se divide em duplas: um parceiro será o cego, e o outro o guia. Este emite sons de um animal — gato, cachorro, passarinho ou qualquer

outro —, enquanto seu parceiro escuta com atenção. Então os cegos fecham os olhos, e os guias, ao mesmo tempo, começam a fazer sons, que devem ser seguidos pelos cegos. Quando o guia pára de fazer sons, o cego também deve parar. O guia é responsável pela segurança do parceiro (cego) e deve parar de fazer sons se o seu cego estiver prestes a esbarrar em outro, ou bater em algum objeto. O guia deve mudar constantemente de posição. Se o cego for bom, se segue os sons com facilidade, o guia deve-se manter o mais distante possível, com a voz quase inaudível. O cego deve se concentrar somente no seu som, mesmo se ao seu lado tiver vários outros. O exercício tem como objetivo despertar e estimular a função seletiva da audição.

Variante (Julián)

Em círculo, os atores são numerados, 1 ou 2, em seqüência: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2... Cada ator de número 1 se coloca face a face com o ator número 2 colocado à sua direita e produz um som que o número 2 deve reconhecer. Volta para o seu lugar. Cada ator número 2 se coloca face a face com o ator número 1 colocado à sua direita, isto é, formando uma dupla diferente da primeira e produzindo um som que o companheiro deve identificar. De volta a seus lugares de olhos fechados, os atores se dão as mãos e tentam sentir, para posteriormente reconhecer, as mãos dos companheiros à direita e à esquerda. O diretor dá o sinal e o círculo se rompe: os atores realizam movimentos em ziguezague para se *baralharem*. A um outro sinal do diretor, todos emitem o som que criaram diante do companheiro à sua direita, tentam escutar o som feito pelo companheiro que veio da sua esquerda. Quando reconhece o som do seu guia, o cego segura a sua mão, começando a reconstruir o círculo original. Os atores só abrirão os olhos quando suas duas mãos estiverem ocupadas: descobriram e foram descobertos.

3 A viagem imaginária

Em duplas. O cego deve ser conduzido pelo seu guia através de uma série de obstáculos reais ou imaginários, como se os dois estivessem em uma floresta, em um supermercado, na Lua, no deserto do Saara ou outro cenário real ou imaginário que o guia tenha em mente. Como em todos os exercícios desta natureza, falar é proibido; toda informação deve ser passada através do contato físico e dos sons. Sempre que possível, o guia deve fazer os mesmos movimentos do cego, ao imaginar sua própria história.

O guia deve espalhar obstáculos por toda a sala: cadeiras, mesas, tudo que estiver disponível — às vezes os obstáculos serão reais, outras vezes imaginários. O cego deve tentar imaginar onde está. Por exemplo, em um rio? Um rio com jacarés? Pedras? O guia pode usar o contato físico, a respiração ou sons, como forma de guiar; o cego, por sua vez, não poderá fazer nenhum movimento que não lhe tenha sido ordenado ou sugerido.

Depois de alguns minutos, o exercício acaba e o cego relata ao guia onde crê que os dois estiveram na sala, quem estava próximo a eles etc. Em resumo, deve dar as informações reais que percebeu com os seus sentidos, exceto a visão. Depois das informações objetivas, os cegos dizem para onde acreditam ter viajado: contam a viagem inventada. Os guias contam então as suas histórias, e eles as comparam.

4 A "cobra de vidro"

Todos de pé, em círculo (ou em duas ou mais filas, se o grupo for muito grande), com as mãos sobre os ombros do colega à sua frente. Com os olhos fechados, cada ator usa as mãos para examinar a nuca, o pescoço e os ombros do colega à frente. Essa é a "cobra de vidro" inteira. O ator que faz a cabeça tem os olhos abertos durante esta primeira fase e conduz

outro —, enquanto seu parceiro escuta com atenção. Então os cegos fecham os olhos, e os guias, ao mesmo tempo, começam a fazer seus sons, que devem ser seguidos pelos cegos. Quando o guia pára de fazer sons, o cego também deve parar. O guia é responsável pela segurança do parceiro (cego) e deve parar de fazer sons se o seu cego estiver prestes a esbarrar em outro, ou bater em algum objeto. O guia deve mudar constantemente de posição. Se o cego for bom, se segue os sons com facilidade, o guia deve-se manter o mais distante possível, com a voz quase inaudível. O cego deve se concentrar somente no seu som, mesmo se ao seu lado tiver vários outros. O exercício tem como objetivo despertar e estimular a função seletiva da audição.

Variante (Julián)

Em círculo, os atores são numerados, 1 ou 2, em seqüência: 1, 2, 1, 2, 1, 2, 1, 2... Cada ator de número 1 se coloca face a face com o ator número 2 colocado à sua direita e produz um som que o número 2 deve reconhecer. Volta para o seu lugar. Cada ator número 2 se coloca face a face com o ator número 1 colocado à sua direita, isto é, formando uma dupla diferente da primeira e produzindo um som que o companheiro deve identificar. De volta a seus lugares de olhos fechados, os atores se dão as mãos e tentam sentir, para posteriormente reconhecer, as mãos dos companheiros à direita e à esquerda. O diretor dá o sinal e o círculo se rompe: os atores realizam movimentos em ziguezague para se *baralharem*. A um outro sinal do diretor, todos emitem o som que criaram diante do companheiro à sua direita, tentam escutar o som feito pelo companheiro que veio da sua esquerda. Quando reconhece o som do seu guia, o cego segura a sua mão, começando a reconstruir o círculo original. Os atores só abrirão os olhos quando suas duas mãos estiverem ocupadas: descobriram e foram descobertos.

3 A viagem imaginária

Em duplas. O cego deve ser conduzido pelo seu guia através de uma série de obstáculos reais ou imaginários, como se os dois estivessem em uma floresta, em um supermercado, na Lua, no deserto do Saara ou outro cenário real ou imaginário que o guia tenha em mente. Como em todos os exercícios desta natureza, falar é proibido; toda informação deve ser passada através do contato físico e dos sons. Sempre que possível, o guia deve fazer os mesmos movimentos do cego, ao imaginar sua própria história.

O guia deve espalhar obstáculos por toda a sala: cadeiras, mesas, tudo que estiver disponível — às vezes os obstáculos serão reais, outras vezes imaginários. O cego deve tentar imaginar onde está. Por exemplo, em um rio? Um rio com jacarés? Pedras? O guia pode usar o contato físico, a respiração ou sons, como forma de guiar; o cego, por sua vez, não poderá fazer nenhum movimento que não lhe tenha sido ordenado ou sugerido.

Depois de alguns minutos, o exercício acaba e o cego relata ao guia onde crê que os dois estiveram na sala, quem estava próximo a eles etc. Em resumo, deve dar as informações reais que percebeu com os seus sentidos, exceto a visão. Depois das informações objetivas, os cegos dizem para onde acreditam ter viajado: contam a viagem inventada. Os guias contam então as suas histórias, e eles as comparam.

4 A "cobra de vidro"

Todos de pé, em círculo (ou em duas ou mais filas, se o grupo for muito grande), com as mãos sobre os ombros do colega à sua frente. Com os olhos fechados, cada ator usa as mãos para examinar a nuca, o pescoço e os ombros do colega à frente. Essa é a "cobra de vidro" inteira. O ator que faz a cabeça tem os olhos abertos durante esta primeira fase e conduz

a "cobra" em movimentos serpentinos, enquanto os demais atores de olhos fechados procedem a esse exame.

A um sinal do diretor, a "cobra" se quebra em pedaços e cada ator sai caminhando pela sala, os olhos sempre fechados. Segundo o folclore araucano (índios do sul do Chile), essa cobra, a "cobra de vidro" quebrou-se em milhares de pedaços, porém um dia eles voltarão a se juntar; então, esses pequenos fragmentos, que são inofensivos separadamente, constituirão uma cobra perigosa, cobra de aço, e expulsarão os invasores espanhóis... É uma lenda... talvez eles não sejam expulsos não...

Obviamente, essa cobra da lenda é o povo! No exercício, são os participantes, que, depois de caminhar por alguns minutos, a um sinal do diretor devem procurar seus lugares atrás da pessoa que estava à sua frente quando a cobra se quebrou. Devem reconstituir a cobra. Como na lenda, isso pode levar algum tempo...

5 Fila de cegos

Duas filas, face a face. Os atores de uma das filas devem fechar os olhos e, com as mãos, examinar o rosto e as mãos dos atores à sua frente, na outra fila. Estes, em seguida, se dispersarão na sala, e os cegos deverão encontrar a pessoa que estava à sua frente, tocando faces e mãos.

Variante

Um exercício de Teatro-Imagem. As pessoas que estiverem de olhos abertos devem fazer estátuas, individualmente, com seus corpos. Os atores da fila dos cegos devem tocar, por alguns minutos, os contornos das *estátuas* dos atores correspondentes a eles, na outra fila. Depois, retornar aos seus lugares e refazer as estátuas com seus próprios corpos — imagem especular, isto é, como se fosse a imagem do espelho. Abrindo os olhos, devem comparar as duas estátuas.

Variante (*Hamlet*)

Os atores que fazem as imagens pensam em fazê-las com personagens de *Hamlet* (ou de qualquer outra peça), e os atores que as reproduzem devem dizer, depois de vê-las, a que personagens e cenas da peça correspondem.

6 O *Imã* afetivo (*negativo e positivo*)

Os atores caminharão pela sala, olhos fechados, por alguns minutos, procurando não esbarrar uns nos outros. É bom que todos estejam de braços cruzados, com as mãos cobrindo os cotovelos, para que as pessoas mais baixas não levem cotoveladas nos olhos. Quanto mais as pessoas caminharem devagar, menos se machucarão. Nessa primeira parte do jogo, quando duas pessoas se esbarrarem, deverão se separar imediatamente — o pólo está negativo. Elas devem se movimentar na sala sempre evitando tocar as outras; não podendo ver, os atores passam a perceber o mundo exterior através dos outros sentidos.

Após alguns minutos, o diretor anunciará aos participantes que o *Imã* está positivo. A partir deste momento, as pessoas que se tocarem deverão ficar coladas umas nas outras por alguns momentos. Isso é muito difícil, porque os participantes não podem parar de se mover; seus pés devem continuar andando, e, algumas vezes, por estarem andando colados, é preciso que andem de costas ou de lado. É proibido tocar-se com as mãos, é melhor que usem outras partes do corpo. Se uma pessoa se sentir confortável, poderá ficar colada com outra o tempo que quiser; do contrário, tem o direito de continuar procurando. A pessoa que foi abandonada tem o direito de insistir, porém só uma vez; o objetivo do jogo não é *caçar* uma pessoa em especial. Pode-se ficar *colado* com uma, duas ou mais pessoas.

Finalmente, o diretor dará o sinal para parar. Todos param onde estão, e cada um tentará encontrar um rosto, só um, com as mãos. Então

começa a parte mais bonita do jogo — cada pessoa tentará traduzir as sensações táteis em uma imagem. Em outras palavras, tocando o rosto do outro, tentarão imaginar como é esse rosto, desde a sua forma geral até os menores detalhes fisionômicos. Esse processo de tradução é muito delicado e também muito prazeroso. As pessoas podem tocar o rosto e a cabeça, mas não o corpo. Depois de alguns minutos, o diretor mandará que abram os olhos e comparem a imagem que construíram em suas mentes com a que está à sua frente.

7 A múltipla escultura sueca

Metade do grupo é formada por cegos, e a outra metade por guias. Cada guia pronuncia o nome do seu cego, que deve procurar segui-lo. O grupo dos guias muda freqüentemente de posição até um certo ponto, quando deve parar e continuar chamando seus cegos, bem devagar. Quando os cegos estiverem próximos ao grupo dos guias, estes os tomarão pelas mãos e modelarão seus corpos em uma escultura complexa, em que todos se toquem, isto é, uma única escultura feita de diversos corpos.

Depois, os guias formarão a mesma escultura com seus próprios corpos. A reprodução tendo de ser exatamente igual à original, cada guia tem que ocupar a mesma posição em que colocou o seu cego.

O diretor chamará os cegos e os levará, um a um, até a escultura dos guias. Cada cego deverá tentar descobrir quem foi o seu guia, tocando os diversos corpos. Se um cego reconhecer o seu guia, deverá dizer seu próprio nome. Se estiver certo, o guia concordará e ele poderá sair do jogo e abrir os olhos. A escultura dos guias deverá ficar inalterada até que o último cego descubra o seu guia.

8 O vampiro de Estrasburgo

O título é angustiante. O exercício também. Todos caminham pela sala sem se esbarrar, os olhos fechados e as mãos cobrindo os cotovelos, como proteção. O diretor toca o pescoço de alguém, que passa a ser o primeiro “vampiro de Estrasburgo”: seus braços se esticarão para a frente, ele dará um grito de horror, e doravante procurará um pescoço para vampirizar. O grito por ele dado permitirá aos outros saber onde está o vampiro e tentar escapar.

O primeiro vampiro encontrará outro pescoço e repetirá o gesto do diretor: um suave toque no pescoço, com as duas mãos. O segundo “vampiro” dará igualmente um grito de horror, esticando os braços, e então serão dois vampiros, depois três, quatro etc.

Pode acontecer de um vampiro vampirizar um outro vampiro; nesse caso, o segundo se re-humanizará e dará um grito de prazer; isto indica que alguém se re-humanizou ali perto, mas também que há um vampiro ao seu lado. Devem ser então evitadas as regiões mais infestadas de vampiros.

É curioso (e bastante compreensível) que os participantes encontrem um certo alívio em ser vampirizados, quando, ao invés de fugir, passarão a perseguir. É o mesmo mecanismo do oprimido que se torna opressor. E muito mais rico que isso. De um lado, o oprimido (ator) torna-se opressor (vampiro): escapa à sua opressão, à sua dor, à sua angústia. Deixa de ser vítima e torna-se algoz. Por outro lado, desenvolve em si o mecanismo de luta — sente que toda situação opressiva pode ser rompida, quebrada. As duas situações andam lado a lado.

9 O carro cego

Uma pessoa atrás de outra. A da frente é o *carro cego*. Por trás, o motorista guiará os movimentos do *carro cego*, pressionando os dedos no meio das costas (o carro segue sempre reto), no ombro esquerdo (vira à

esquerda — quanto mais perto do ombro, mais fechada será a curva), o ombro direito (similar), ou com uma mão no pescoço (marcha à ré). Como muitos *carros cegos* circularão ao mesmo tempo, é preciso evitar colisões. O *carro* deve parar quando o motorista parar de tocá-lo. A velocidade será controlada pela maior ou menor pressão dos dedos nas costas.

10 Descobrir o objeto

Com os olhos tapados e as mãos para trás, utilizando todas as outras partes do corpo, o ator tocará e procurará descobrir qual o objeto que lhe é apresentado: cadeira, lapiseira, copo, folha de papel, flor etc. Este exercício estimula intensamente a sensibilidade de todas as partes do corpo que se relacionam com o objeto.

Variante

Descobrir o rosto dos outros: quem é?

11 O odor das mãos

Uma fila de atores se aproxima de um cego (ator com os olhos fechados), cada um lhe dá uma das mãos para cheirar, enquanto lhe diz o seu próprio nome. Depois que todos tiverem passado (cinco atores, por exemplo), eles retornarão, numa ordem diferente, e o “cego” deverá dizer o nome da pessoa, procurando reconhecer o odor das mãos.

Variante

A mesma coisa com o rosto, que o cego tocará para depois reconhecer,

sendo diferente a ordem em que os rostos retornam ao seu contato. Ou, ainda, fazer o mesmo com as mãos.

12 Fazer um oito

Dois atores se posicionarão a uma distância de dois metros um do outro. Em fila, olhos fechados, os outros atores tentarão fazer um oito ao redor dos dois primeiros.

Variante

Slalom (como no esqui). Uma ou mais filas, de quatro ou cinco atores cada uma. Por entre eles, os outros farão o *slalom*, olhos fechados, caminhando.

13 O goleiro

Um jogo de confiança. Seis atores em pé, lado a lado, não muito afastados, formarão a rede de segurança. Outro ator, alguns passos à frente, será o goleiro. De frente para eles, a uns seis metros de distância, ficarão os outros atores. Um de cada vez, eles olharão para o goleiro, com atenção, fecharão os olhos e partirão correndo na sua direção, o mais rápido que conseguirem. O goleiro deve segurá-los pela cintura. Quando um ator perder o rumo do goleiro, um dos seis atores da rede de segurança deverá segurá-lo.

É importante não diminuir o ritmo ao se aproximar do goleiro — esse é o teste de confiança.

14 *Sentar na perna de outro*

Um parceiro, de olhos abertos, se ajoelha para que o outro, de olhos fechados, sente em sua perna. O diretor conta de um até sete; o cego se levanta e dá sete passos para a frente; depois, o diretor conta regressivamente de sete a um, e o ator deve voltar, de costas, e sentar-se novamente no mesmo joelho. O ator ajoelhado deve impedir que o parceiro caia, se ele estiver se sentando fora do lugar.

15 *Desenhar o próprio corpo*

Os atores deitam-se confortavelmente no chão, fecham os olhos e pensam nos seus corpos como uma totalidade, e em cada uma das suas partes: dedos, cabeça, boca, língua, pés, sexo, olhos, cabelos, umbigo, pernas, pescoço, cotovelos, ombros, vértebras etc. Devem movimentar a parte em que estiverem pensando, quando isso for possível.

Após alguns minutos de concentração, o diretor dará a cada ator uma folha de papel em branco (todas do mesmo tamanho) e um lápis ou caneta (da mesma cor). Pedirá que cada um desenhe seu próprio corpo, mantendo os olhos bem fechados, assinando seu nome nas costas do desenho. Feito isto, recolherá os desenhos e os colocará no chão, numa ordem qualquer, e só então os atores poderão ver sua obra. O diretor perguntará o que mais impressiona nos desenhos: os corpos estão nus ou vestidos? deitados ou em pé? descansando ou trabalhando? relacionados com outros objetos ou isolados? com detalhes importantes como os olhos e o sexo, ou somente em linhas gerais?

Finalmente os convidará a identificar seus próprios desenhos.

Esse exercício sensibiliza bastante o grupo. Primeiro, porque cada um terá de pensar no seu próprio corpo, em cada parte dele; depois, porque terão que reproduzir, em desenho, aquilo que sentiram; por último, porque depois do exercício passarão a prestar mais atenção em si mesmos, nos seus movimentos, na maneira de sentar, de se dirigir aos

outros etc. O exercício torna os atores conscientes de que, antes de tudo, somos um corpo. Se são capazes de ter as idéias abstratas mais profundas, e criar as coisas mais maravilhosas, é necessário ter, antes de tudo, um corpo — antes de ter um nome, nós habitamos um corpo! E raramente pensamos no nosso corpo como fonte fundamental de todos os prazeres e todas as dores, de todo conhecimento e toda procura, de tudo.

Normalmente, fazemos este exercício antes do “Jogo das Máscaras dos Próprios Atores”. Neste caso, pede-se que cada um diga por que reconheceu o seu desenho, e o que disser será boa informação para o ator, que irá tê-lo como modelo para o Jogo das Máscaras dos Próprios Atores, mais adiante.

16 *Massa de modelar*

É parecido, só que, nesta versão, usa-se massa de modelar em vez de papel e lápis. É diferente, porque as mãos podem refazer os detalhes já modelados. No papel, se você já tiver terminado o desenho da cabeça, por exemplo, poderá lembrar do que fez, mas não poderá refazer o desenho. Com massa de modelar, sempre poderá voltar ao que já tinha feito.

17 *Tocar a cor*

O diretor dará a um ator (cego) cinco peças de vestuário do mesmo tipo (cinco meias, cinco camisas ou o que seja), mas feitas de materiais diferentes e em diferentes cores. O ator deverá examinar cada uma dessas peças e tentar reconhecer as cores correspondentes.

18 Cego com bomba

Alguns atores vendados, cercados pelos demais, deverão imaginar que estão de posse de uma bomba que poderá explodir se eles tocarem alguém por mais de um segundo. A cada contato, deverão se afastar para o mais longe possível. Esse exercício produz um incrível desenvolvimento de todos os sentidos.

19 O canto da sereia

Difícil e delicado. Os atores pensam em uma opressão que realmente tenham vivido, fecham os olhos e se juntam em grupo no centro da sala. Quem quiser começar, emitirá um som (um grito, um gemido, um choro ou lamento) que deve ser a tradução sonora de uma opressão em que tenha pensado. O diretor o levará pela mão para um dos cantos da sala. Um segundo ator fará o mesmo, pensando em uma de suas próprias opressões. Depois um terceiro e um quarto, cada um na vez, com um grito específico e sempre diferente. Os quatro primeiros atores devem então emitir seus gritos ao mesmo tempo. Os que permanecerem no centro, sempre com os olhos fechados, deverão ouvir atentamente os quatro primeiros atores e escolher qual dos gritos se assemelha à sua própria opressão; assim se formarão quatro grupos. Então todos abrirão os olhos e, em cada grupo, cada ator contará aos demais a opressão que tinha em mente, o episódio que imaginou. Curiosamente, dentro de cada grupo, as histórias serão sempre sobre o mesmo tipo de opressão, ou tema.

Variante (*Hamlet*)

Os atores devem pensar em cenas específicas e personagens determinados. Os grupos se formarão por personagens na mesma cena da peça, e não da mesma opressão.

20 Encontrar as costas adequadas

Os atores andarão pela sala, de olhos fechados, de quando em vez colando suas costas com as de um companheiro e apertando-se, movendo-se, procurando as costas mais adequadas para si. Quando as encontrarem, ainda de olhos fechados, farão como que uma massagem.

21 Quem disse "Ah"?

Todos, de olhos fechados, caminham pela sala. O diretor (com um toque) designará uma pessoa que deverá emitir um "Ah", da maneira que quiser. Os demais tentarão descobrir quem foi e dizer seu nome. Esta é uma variante do jogo infantil "O Gato Mia".

22 A mão melódica

Sentados em círculo, de mãos dadas. A mão direita por baixo e a esquerda por cima. Um ator iniciará, com a mão direita, um ritmo, que será recebido pela mão esquerda do ator que está à sua direita. Este, por sua vez, também passará, com a mão direita, o ritmo que recebeu para a mão esquerda do ator à sua direita, e assim por diante. Dessa forma, cada ator deverá passar com a mão direita o movimento rítmico e melódico que recebeu com a mão esquerda. Depois o diretor dirá "A cabeça", e todos incluirão suas cabeças no movimento, depois "Tórax", depois "Cintura", "Perna", até que todo o corpo esteja envolvido com o ritmo. Por fim, o diretor pedirá que eles emitam um som compatível com seus movimentos.

Variante

O mesmo exercício, só que a mão que controla é posta sobre a mão controlada, e não sob ela: fica mais difícil e mais delicado, porque ela deve atrair a outra mão, e não apenas mecanicamente levantá-la.

23 A mão reencontrada, ou perdida

Com os olhos fechados, os atores circulam pela sala, tocando-se as mãos, até que se formem duplas que gostem de tocar um as mãos do outro. Brincam com as mãos. Separam-se em seguida, andam pela sala, misturam-se, abrem os olhos, formam um círculo, estendem as mãos para o centro do círculo; com o olhar, tentam descobrir qual são as mãos com as quais brincavam.

24 O dragão de Trou Balligan

Conta-se que na Normandia, França, havia na Idade Média uma princesa belíssima, riquíssima herdeira de um povoado chamado Trou Balligan. Ali vivia também um dragão feroz e malvado, que devorava os jovens e, sobretudo, as jovens mais bonitas. A juventude de Trou Balligan corria o risco de desaparecer completamente, quando se soube que o dragão havia proposto um pacto: se a princesa concordasse em se entregar, ela própria, à voracidade dragontina, ele abandonaria o feudo, indo espalhar seu terror em outras regiões do país. Ao tomar conhecimento dessa proposta indecorosa, a princesa, querendo salvar seus súditos, aceitou, magnânima, o sacrifício da sua vida: seria devorada pelo dragão. Seus súditos, comovidos, recusaram a oferta, porém a princesa, numa bela noite chuvosa, decidiu-se a agir sozinha e salvar o seu povo, e foi à caverna da besta, entregar-se de livre vontade.

O dragão, feliz, veio recebê-la à porta, como convinha a uma princesa, sobretudo esta, tão digna e generosa. Antes de devorá-la, o famélico monstro pediu-lhe que se despisse, pois tinha medo de se engasgar com tantas sedas, brincos, colares e ouropéis. Quando a viu completamente nua, seus olhos saltaram literalmente de suas órbitas, tão esplendorosamente bela era a jovem, corpo perfeito, e ele ficou momentaneamente cego, com os globos oculares pendurados pelos nervos óticos, como os olhos de caranguejos. Considerando-se que um dos maiores prazeres da gastronomia consiste precisamente em se admirar o prato antes de comê-lo, o dragão decidiu adiar a refeição até que seus olhos retornassem aos seus devidos lugares. Soube-se então, no povoado, do gesto heróico da bela e estoica princesa, e os camponeses, seus súditos, decidiram salvá-la. Foram à caverna do dragão e... e... e aqui começa o exercício: a princesa é amarrada a uma cadeira com peças de roupa (pulôveres, camisas, calças, o que estiver à mão) em quantidade; o dragão, de olhos vendados, tenta tocar os *camponeses*, afastando-os de sua prisioneira; os *camponeses* devem evitar ser tocados e tentar desamarrar a princesa. Se os *camponeses* forem tocados pelo dragão, morrem e saem do jogo, que termina, seja pela falta de *camponeses*, seja pela libertação da bela princesa. Este exercício é mais curto do que sua explicação. Se for muito fácil, podem-se usar dois dragões: aliás, como dragão não existe mesmo...

25 O som das sete portas

Sete (ou mais ou menos) duplas juntam as mãos e levantam os braços formando uma porta cada dupla; combinam o mesmo som vocal, havendo assim sete sons correspondentes às sete portas. Todos os demais participantes fecham os olhos e, ouvindo os sons emitidos pelas portas, tentam cruzá-las, todas. Se erram a direção, a parte da porta que será trombada emite um som mais alto de advertência, para que o cego corrija o seu rumo; se o cego consegue atravessar a porta, o som emitido deve ser de júbilo.

26 O amigo e o inimigo

Um cego e dois parceiros: cada um destes decide, sem que os outros dois saibam, se é amigo ou inimigo do protagonista cego; começam a dar ordens, alternadamente, segundo suas relações de amizade ou inimizade, e o protagonista obedece — ordens que tenham a ver com movimentos corporais, sons etc. Cada ordem não deve ser dada coerentemente com o tom de voz: com voz maligna pode-se dar uma ordem amistosa, e com doce voz uma ordem maldosa. Todos os três passam pelo posto de protagonista, e, no final, cada um diz como sentiu os dois parceiros (se amigos ou inimigos) e por quê — os parceiros então revelam a escolha que fizeram.

Variante (*Hamlet*)

Decide-se de início quem é o protagonista (*Hamlet*, *Ofélia*, *Gertrudes* etc.), e os dois parceiros decidem, cada um por si, quem são eles; as ordens dadas não podem ser reconhecidas como sendo da peça, nem as frases do diálogo.

Variante (*Hamlet*)

Os parceiros devem dar ordens originadas no seu *subtexto* e não naquilo que os personagens dizem realmente na peça, isto é, devem expressar os desejos, mesmo inconscientes (conscientizados pelo ator, é lógico!), e não as vontades conscientes expressas no diálogo.

Variante (*Hamlet*)

Cada parceiro pensa em um personagem de não importa qual peça e sua relação com o protagonista, que pode consistir, assim, em dois personagens distintos; ele deverá dizer depois, para um e para o outro, quem acreditou ser.

Série do espaço

Esta série também trabalha todos os sentidos, aqui também incluída a visão.

1 Sem deixar nenhum espaço vazio na sala

Sem deixar espaço vazio na sala, todos os atores deverão caminhar com rapidez (sem correr), de maneira que seus corpos estejam sempre mais ou menos equidistantes de todos os outros e espalhados pela sala.

- a) De tempos em tempos, o diretor dirá “Pára!” e todos deverão parar, procurando fazer com que não haja nenhum espaço desocupado na superfície da sala.
Não se pode parar antes do “Pára”. Se alguém vê um espaço vazio, vai completá-lo com seu corpo; no entanto, como é proibido parar, deve continuar andando, buscando outro espaço vazio e esvaziando aquele onde está.
- b) Em vez de dizer somente “Pára!”, o diretor dirá também um número, e então todos deverão formar grupos segundo o número anunciado: 3, 5, 8 pessoas etc. Cada grupo deve estar equidistante dos outros grupos, a fim de não permitir que haja espaços vazios na sala.
- c) O diretor menciona um número e uma figura geométrica, e os atores deverão se organizar em grupos, formando a figura geométrica indicada: quatro círculos, três losangos, cinco triângulos etc.
- d) O diretor cita um número e uma parte do corpo. Se disser, por exemplo, três narizes ou sete pés, então três narizes e sete pés deverão se tocar. Todo o espaço da sala deverá estar ocupado por grupos que estejam equidistantes, como nos exercícios anteriores.
- e) O diretor menciona uma cor e uma peça de vestuário; por exemplo,

juntem-se pela cor das camisas, ou dos cabelos, ou dos olhos... e os atores assim o farão... assegurando-se de que os grupos estejam igualmente distribuídos por toda a sala.

- f) Os atores correm lentamente (no *correr*, em alguns momentos os dois pés ficam no ar; no *andar*, um dos pés está sempre no solo). De tempos em tempos, o diretor dirá “Colar!” e imediatamente os atores se juntarão (colados) em grupos de três, cinco ou mais integrantes, sem parar de correr. Em seguida o diretor dirá “Separar” e todos se separarão. O diretor dirá “Pára” e todos pararão onde estão, com um só pé tocando o solo. O outro pé e as duas mãos tentarão tocar três companheiros diferentes: o resultado será uma teia de aranha.

IV VER TUDO QUE SE OLHA

Existem pelo menos três seqüências principais de exercícios (não excluo as outras possíveis) que nos ajudam a ver aquilo que olhamos: a seqüência dos espelhos, a seqüência escultura ou modelagem, e a seqüência das marionetes. Estas três primeiras sessões, em particular, formam parte do arsenal do Teatro-Imagem e são também importantes e criativas como parte do processo de desenvolvimento de modelos para o Teatro-Fórum.

Os exercícios desenvolvem a capacidade de observação pelo diálogo visual entre duas ou mais pessoas. Evidentemente, o uso simultâneo da linguagem verbal será proibido. O Teatro-Imagem tende a desenvolver a linguagem visual, e a introdução de qualquer outra linguagem (a palavra, por exemplo) não apenas confunde a linguagem que se quer desenvolver, como a ela se superpõe. Devem-se evitar igualmente os gestos simbólico óbvios (OK, sim, não etc.), pois correspondem exatamente às palavras que substituem.

O silêncio no qual esses exercícios devem ser feitos pode ser, num primeiro momento, incômodo, enervante e até mesmo cansativo. Quanto

maior, porém, for a concentração dos participantes, maior o interesse que despertarão e maior a riqueza dos diálogos que se podem estabelecer.

Os exercícios podem ser feitos isoladamente, e cada um tem sua função específica e sua aplicabilidade. Quando feitos em seqüências não interrompidas, porém, os participantes são estimulados não apenas por cada exercício específico, mas também pela transição de um exercício para outro; a transição é, em si mesma, um exercício, revelando-se, em alguns casos, mais fecunda que os próprios exercícios entre os quais ela se insere. Isso é particularmente verdadeiro nas *três trocas* da etapa número 8, na seqüência do espelho.

Seqüência do espelho

Cada etapa desta seqüência pode durar um, dois, três minutos, ou até mais, dependendo do grau de envolvimento dos participantes, do seu interesse, da sua unidade e dos objetivos do trabalho. O importante é que eles sejam tão minuciosos, detalhados, exatos e reveladores quanto possível.

1 O espelho simples

Duas filas de participantes, cada um olhando fixamente para a pessoa que está em frente, olho no olho. As pessoas da fila A são designadas como sujeitos, e as da fila B como imagens. O exercício começa e cada sujeito inicia uma série de movimentos e de expressões fisionômicas, em câmera lenta, que devem ser reproduzidos nos mínimos detalhes pela imagem que tem em frente.

O sujeito não deve considerar-se inimigo da imagem: não se trata de uma competição, de fazer movimentos bruscos, impossíveis de serem seguidos — trata-se, pelo contrário, de buscar a perfeita sincronização de movimentos e a maior exatidão na reprodução dos gestos do sujeito por

pate da imagem. A exatidão e a sincronização devem ser de tal ordem que um observador exterior não seja capaz de distinguir quem origina os movimentos e quem os reproduz. É importante que os movimentos sejam lentos (para que possam ser reproduzidos, e mesmo previstos pela imagem) e também contínuos. É igualmente importante que se preste atenção aos mínimos detalhes, seja de todo o corpo, seja da fisionomia.

2 Sujeito e imagem trocam os papéis

Depois de alguns minutos, o diretor anuncia que as duas filas mudarão de função. Em seguida, dá o sinal para que mudem. Precisamente nesse instante, os participantes sujeitos transformam-se em imagens, e estas naquelas. Isso deve ser feito sem quebra de continuidade e com precisão. Quando se atinge a perfeição, o próprio movimento que estava sendo realizado no instante da troca deve continuar e seguir um rumo coerente, sem quebra, sem ruptura. Também aqui, o observador exterior não deve ser capaz de perceber que houve uma troca; isso, na verdade, ocorre sempre que a perfeição da reprodução e a sincronização gestual são totais.

3 Ambos são sujeito e imagem

Alguns minutos mais e o diretor anuncia que os participantes das duas filas serão simultaneamente imagem e sujeito; alguns instantes depois, dá o sinal para que isso se produza. A partir daí, os dois participantes, face a face, têm o direito de originar qualquer movimento que desejem, e o dever de reproduzir os movimentos originados pelo companheiro. Isso deve ser feito sem tirania de nenhum dos dois. É importante que cada um se sinta livre para fazer os movimentos que lhe apeterem e, ao mesmo tempo, solidário para que os movimentos do companheiro sejam reproduzidos com perfeição. Liberdade e solidariedade são indis-

pensáveis para que se faça o exercício sem tirania, sem opressão. Em toda esta seqüência, ninguém deve fazer movimentos impossíveis de serem reproduzidos. A velocidade não é importante — é até contraproducente. Importantes são a sincronização e a perfeição da reprodução.

Até este momento, a comunicação é exclusivamente visual, e a atenção de cada participante deve concentrar-se apenas no companheiro em frente, sobretudo nos olhos e, em círculos concêntricos, em todo o seu corpo. Os atores não devem olhar pés e mãos: olham nos olhos, mas o resto do corpo, assim como outros espaços, está naturalmente incluído no seu campo visual.

4 Todos se dão as mãos

Uma vez mais, o diretor anuncia e em seguida dá o sinal: todos os participantes se dão as mãos, à direita e à esquerda — as duas filas, de mãos dadas, continuam frente a frente, cada um olhando nos olhos do parceiro. Nesta etapa, porém, inclui-se um elemento novo: se até aqui a comunicação era exclusivamente visual, agora ela é também muscular — cada participante recebe estímulos visuais (do companheiro que está em frente) e musculares (dos companheiros à direita e à esquerda). Não se devem fazer movimentos que não possam ser seguidos pelo companheiro em frente, se os que estão à direita e à esquerda dele o impedem muscularmente de realizar o mesmo gesto ou movimento. Nesse caso, o participante que iniciou o movimento impossível deve voltar atrás o mais rápido que possa para que a sincronização não se perca, e para que a reprodução seja a mais perfeita possível. Se os movimentos foram lentos e contínuos, haverá sempre uma consulta visual e muscular, a qual permitirá que as duas filas sejam sempre idênticas uma à outra. Uma será sempre a imagem da outra, e, em cada uma delas, cada ator terá sempre a liberdade de movimentos e a responsabilidade (agora dentro dos limites musculares) de reproduzir os movimentos do companheiro em frente.

5 As duas filas formam uma curva

O diretor toma um dos participantes da extremidade de uma das filas e faz com que ele execute uma curva em U; muscularmente, esse participante atrairá o companheiro ao lado e toda a fila fará uma curva, sendo sincronicamente seguida pela fila em frente, que fará a mesma curva. Supõe-se que continue a existir, entre as duas filas, um único e longo espelho. Quando, para fazer a curva, os participantes de uma fila se afastam do espelho imaginário, o mesmo deve suceder com os participantes da fila em frente. Quando se aproximam, idem. O máximo que pode ocorrer, ao se aproximarem, é que um ator toque fisicamente o ator em frente, mas a linha divisória deve ser respeitada (pois é o espelho) e nunca ultrapassada. Os participantes devem continuar a se olhar fixamente, olhos nos olhos. O fato de fazerem uma curva acrescenta um elemento novo, necessário nesta progressão — os atores face a face passam por três etapas até este ponto da seqüência: a) comunicação visual direta, individual; b) comunicação muscular e visual entre cada um e três outras pessoas: uma em frente (visão) e duas aos lados (tato); c) nesta etapa, os atores tomam consciência da totalidade de cada grupo (de cada fila) — isto é, incluem o espaço total do exercício, mas continuam limitados e determinados pelo contato físico, que cerceia a invenção.

6 Grupos simétricos

O diretor adverte e dá o sinal para que todos se larguem as mãos. Mas o exercício continua, sem interrupção. Agora, libertos do contato manual, os participantes tratam de, respeitando sempre a presença de um único espelho que continua a dividir a sala pelo meio, formar com os companheiros de seu próprio bando uma imagem coletiva, simétrica. Pode acontecer que todos os participantes de um bloco organizem uma só imagem reproduzida pelo bloco em frente (os dois blocos são simultaneamente sujeitos e imagens: continua a inexistir a tirania de uma

pessoa sobre a outra e, agora, a de um grupo sobre o outro; continuam a ser necessárias a liberdade e a solidariedade), como pode também acontecer que cada bloco se subdivida em vários sub-blocos. É importante, porém, que não se reatomizem em indivíduos isolados; é importante que duas ou mais, ou muitas, ou todas as pessoas de cada fila reproduzam, de cada lado, com perfeição e sincronismo, a mesma imagem.

7 O espelho quebrado

Quando o espelho se quebra, voltam-se a formar duplas de companheiros que se olham face a face, sujeitos e imagens, reproduzindo perfeita e sincronicamente os movimentos iniciados por qualquer dos dois, sem tirania. Mas agora cada dupla tem seu próprio pedacinho de espelho, autônomo — já não existe o espelho central que dividia a sala em duas, mas pedaços individuais de espelho, espalhados pela sala. Cada dupla, dentro da sala, evolui da maneira que quiser, aproximando-se ou afastando-se do seu parceiro e do seu pedaço de espelho, rodando, dando voltas, mas sempre mantendo a mesma relação. Nesse momento, cada participante deve ampliar sua capacidade de concentração e de visão, que inclui o companheiro em frente, o espaço, mas já agora o espaço cambiante, permanentemente modificado pela evolução de cada dupla e de cada pedaço de espelho. Esse movimento, agora, não está limitado pela presença do grande e longo espelho que se quebrou. O espaço torna-se muito mais dinâmico e mutável, e a atenção e a concentração devem ser muito maiores e mais intensas. É igualmente importante que cada dupla evolua por toda a sala.

8 Mudando de parceiros

Por três vezes o diretor deve anunciar e sinalizar aos participantes que troquem de companheiros. Na primeira vez, cada qual deve escolher outro

companheiro que esteja próximo. Dado o sinal, e sem longa transição, larga-se o companheiro em frente e trata-se de buscar outro com o qual se irá estabelecer uma mesma relação mimética. Pode acontecer que o encontro se dê com grande facilidade, mas isso pode também demorar algum tempo. Em todo caso, o ator deve continuar a se mover lenta e continuamente, completando e desenvolvendo os movimentos que realizava com o companheiro anterior até encontrar o próximo. Na segunda troca, cada um deve procurar um companheiro que esteja a uma distância média, e na terceira vez deve procurar o mais distante possível dentro da sala. É importante que não se rompa a continuidade, que o ator não cesse seus movimentos e, de braços cruzados, tente localizar quem está sem par — o próprio movimento atrairá o novo possível companheiro.

Nessa etapa da seqüência, acontece muitas vezes que dois participantes escolhem o mesmo companheiro, e durante algum tempo os dois acreditam que estabeleceram contato; mas se ambos olharem fixamente nos olhos do companheiro escolhido (se concentrarem a atenção nos olhos, embora tenham toda a sala dentro do seu campo ótico), logo perceberão se estão sendo correspondidos ou não.

Cada vez que se forma nova dupla, é importante que se estabeleça um diálogo fecundo entre os participantes, que cada um estude o outro corporalmente, sentindo a diferença de movimentos entre o novo companheiro e o precedente. Não se trata de passar rapidamente de uma coisa a outra, mas de dialogar visual e fisicamente, de conhecer.

9 O espelho distorcido

O diretor deve sempre prevenir os participantes antes de dar o sinal para que a seqüência passe a uma nova etapa. Neste caso, dado o sinal, a relação entre os companheiros de uma mesma dupla modifica-se totalmente. Se até aqui todos os movimentos, todas as expressões fisionômicas, todos os gestos eram reproduzidos identicamente, mimeticamente, nesta etapa produz-se o comentário, a resposta. Cada um tem o direito de fazer o que

bem entender, e a cada novo estímulo o outro responde, comenta, aumenta, diminui, ridiculariza, destrói, relativiza — em suma: reproduz a imagem que recebe, mas, ao mesmo tempo, se contrapõe a ela.

A imagem (gesto, movimento, expressão fisionômica) e a resposta não devem ser sucessivas, mas quase simultâneas e contínuas. Não se trata de fazer alguma coisa e esperar que o outro faça a sua parte, para em seguida responder enquanto o outro espera: pelo contrário, trata-se de, sem interrupção, enviar e receber mensagens visuais que se respondem, que se deformam. É certo que simultaneidade não é possível, mas a espera, o repouso devem ser evitados.

10 O espelho narcisista

Depois da deformação, da crítica, do comentário corrosivo, da tentativa de destruição da máscara do companheiro em frente, depois da caricatura, o espelho se torna narcisista. Este pode ser um dos momentos mais lindos de toda a seqüência. Aqui, cada participante se olha no espelho e se vê belo. Mas a imagem que vê é a do companheiro em frente. Cada um deve tentar reproduzir, com a maior exatidão possível, todos os gestos de prazer, toda a alegria que sente quando está bem consigo mesmo, quando está feliz por ser quem é. Eu estou feliz, faço um gesto de felicidade e me olho no espelho: mas o que vejo é minha própria imagem no corpo de outra pessoa. Ao mesmo tempo, a outra pessoa se olha em mim: em mim, vê-se a ela própria, feliz, contente — sou eu que, com meus gestos e movimentos, devo lhe restituir essa felicidade e esse contentamento.

Um poeta português, Fernando Pessoa, escreveu estes versos admiráveis:

Ninguém a outro ama,
se não que ama o que de si há nele,
ou é suposto.

Essa é a idéia desses exercícios: nós nos buscamos a nós mesmos nos outros, que se buscam em nós.

11 O espelho rítmico

Suavemente, nesta busca amorosa de si mesmo no outro, o diálogo unifica-se, converte-se em monólogo: os dois buscam movimentos que se reproduzam ritmicamente. Os dois devem encontrar movimentos rítmicos corporais que sejam agradáveis para ambos. Podem ser lentos ou rápidos, suaves ou enérgicos, simples ou complexos — o importante é que ambos se sintam bem, confortáveis e contentes ao realizá-los, que os movimentos sejam rítmicos e sempre os mesmos, que todo o corpo se ponha em movimento.

12 A unificação

Finalmente, o diretor previne os participantes e dá o sinal para que todos tentem unificar-se. Tentem — não se trata de obrigação. Pode suceder que, no final da seqüência, toda a sala esteja totalmente sincronizada, unificada num mesmo ritmo, num mesmo movimento. Mas pode também suceder: (segunda hipótese) que toda a sala esteja unificada em ritmos e movimentos complementares, que não sejam os mesmos, mas que se harmonizem. Pode-se ainda verificar a terceira hipótese: os diferentes grupos não se unificam e terminam com vários grupos e subgrupos, repetindo, renitentes, o próprio ritmo e o próprio movimento.

Essa etapa final deve ser correspondida da maneira correta: não se trata de competição, de impor o próprio movimento aos demais — trata-se, no máximo, de uma tentativa de sedução. O que se pretende é um estudo rítmico dos participantes, e também unificar o grupo em suas bases mínimas. Isso, porém, pode revelar-se impossível. Nessa fase, fica

evidenciado o grau de violência, de explosividade, de agressividade de cada componente do grupo; evidencia-se também o grau de compatibilidade, de diálogo, de capacidade de trabalho conjunto. O diretor deve ter o cuidado de não obrigar ninguém a fazer coisa alguma, de não manipular o grupo no sentido de, obrigatoriamente, tentar a unificação. Trata-se apenas de verificar, estudar, e não impor. É preciso que cada um se manifeste livremente, para que os resultados do estudo sejam verdadeiros.

Existe em toda essa longa seqüência uma grande variedade de formas visuais de comunicação, mas todas elas têm uma base comum: o mimetismo (exceção feita ao *espelho deformador*, onde o mimetismo, embora existente, não é dominante). Em toda a seqüência, estuda-se o companheiro para reproduzi-lo nos mínimos detalhes e na maior simultaneidade. Já na próxima seqüência, a modelagem, a forma de diálogo modifica-se totalmente.

Seqüência da modelagem

Se no espelho o diálogo era mimético, aqui ele deve ser traduzido. O ator vê o que faz o companheiro e traduz o gesto que vê, modificando o próprio corpo. Não reproduz com o corpo esse gesto, mas mostra sua consequência. Isso ficará mais claro no desenrolar desta seqüência, bem menor que a anterior.

1 O escultor toca o modelo

Duas filas, cada pessoa diante de outra. Uma das filas é de escultores, e a outra de estátuas. Começa o exercício e cada escultor trabalha com a estátua que deseja. Para isso, toca o corpo da estátua, cuidando de produzir os efeitos que deseja nos seus mínimos detalhes. Os escultores não

podem usar a linguagem do espelho, isto é, não podem mostrar no próprio corpo a imagem ou a figura que gostaram de ver reproduzida — aqui não intervém o mimetismo, a reprodução —, pois esse não é o diálogo do espelho, mas da modelagem. Portanto, é necessário tocar, modelar, e a cada gesto do escultor corresponderá um gesto em consequência, a cada causa um efeito que não é idêntico. No diálogo dos espelhos, as duas pessoas estão sempre, sincronicamente, fazendo o mesmo gesto; no diálogo da modelagem, ainda que sincronicamente, estarão fazendo gestos complementares.

O diretor deve sugerir que esse primeiro exercício dure o tempo necessário (dois ou três minutos, ou mais, dependendo dos participantes, da atmosfera criada etc.) para que o escultor e o modelo se compreendam, para que os gestos do escultor, vistos e sentidos, possam ser facilmente traduzidos pela estátua.

2 O escultor não toca o modelo

Nesta segunda parte, o diretor dá sinal para que os escultores se afastem de seus modelos. Eles devem, porém, continuar a fazer os mesmos gestos que faziam antes, quando tocavam seus modelos. As estátuas, que antes viam e sentiam esses gestos, agora continuam a ver, mas já sem sentir — devem, no entanto, continuar a responder como se ainda os estivessem sentindo, como se os escultores continuassem a tocá-las.

Assim se produz um modelo à distância. Os escultores devem continuar a fazer os gestos realistas, isto é, os gestos que seriam necessários para que as estátuas realizassem os movimentos, assumissem expressões fisionômicas ou fizessem os gestos que os escultores desejariam que elas fizessem.

Neste exercício, os escultores são tentados a cometer dois erros: primeiro, o de se reaproximar das estátuas que antes tocavam (para fazê-las compreender o que desejam) e agora já não devem tocar; segundo, a tentação de fazer sinais simbólicos do tipo “chega pra cá”, “não é

isso não” etc. É evidente que sentem ainda a terceira tentação, a pior de todas, a de falar — isso deve ser evitado a todo custo, já que introduz com violência a linguagem verbal, que corta brutalmente a comunicação visual. Neste caso, se a estátua realmente não compreende o gesto do escultor (mas só como último recurso), ele deve tocar o modelo, para que perceba o que está fazendo, e depois, necessariamente, o modelo deve voltar à posição anterior, a fim de que o escultor reproduza o mesmo gesto e ele, modelo, reproduza o mesmo efeito, o qual, agora, por certo, compreendeu.

Os modelos, por sua vez, são tentados a cometer um erro freqüente: o de realizar movimentos não provocados. Por exemplo, se o escultor faz o gesto de atrair o modelo pela cintura, ou de puxá-lo pelo braço, este deverá cair ao solo — caso contrário, cometerá o erro de dar um passo à frente, a fim de restabelecer o equilíbrio. O movimento da perna, porém, não foi provocado. E o modelo não deve, é lógico, produzir qualquer movimento autônomo. Se o escultor deseja que ele se aproxime sem cair, é necessário que preste atenção ao equilíbrio corporal e traga um pé primeiro e o outro depois, cuidando para que o centro de gravidade corporal não se afaste dos pés e para que o modelo não caia. O mesmo é válido para qualquer outro movimento do modelo (por exemplo, o movimento pendular dos braços): nenhum deve ser autônomo, todos devem ser provocados, comandados pelo escultor.

3 Os escultores se espalham pela sala

Se, no exercício anterior, escultor e modelo estavam face a face, sem obstruções, sempre em linha reta, agora os escultores devem mover-se por toda a sala, tomando antes o cuidado de mover os rostos de seus modelos na direção de onde pretendem colocar-se — isto é: o modelo, que não possui movimentos autônomos, não pode procurar o escultor caso ele saia do seu campo de visão. Os escultores movem-se e fazem

com que se movam seus modelos, para a frente e para trás, para os lados, para cima e para baixo.

4 Os escultores fazem uma única escultura

Afastando-se o mais possível e dentro de uma sala onde se superpõem modelos e escultores, onde a visibilidade é obstruída, os escultores tentam relacionar seus modelos uns aos outros, dentro de um só modelo multiforme, procurando dar-lhe um sentido, uma significação que pode, ou não, ser proposta pelo diretor.

5 Escultura com quatro ou cinco pessoas

Até o exercício anterior, a seqüência era ininterrupta. Cada exercício devia suceder o anterior sem interrupção, e a transição era, em si mesma, tão importante quanto o exercício propriamente dito. Aqui, rompe-se a continuidade. Os participantes dividem-se em grupos de quatro ou cinco. Um escultor e os demais são modelos. Cada escultor produz, com os corpos dos companheiros, uma imagem significativa. Como se dissesse: "É isto que eu penso." Quando termina de visualizar sua opinião, toma o lugar de um dos companheiros que sai e se transforma em escultor. E este começa a trabalhar como se dissesse: "Isso é o que você pensa, mas veja o que eu respondo", e a partir da imagem recebida, modificando-a, modela a imagem que simboliza seu pensamento, organiza os corpos dos companheiros num só modelo múltiplo que tenha o significado que ele deseja. Tudo isso é feito sem que o escultor toque seus modelos; os movimentos são feitos à distância, vistos, mas não sentidos, e são traduzidos pela sensibilidade de cada modelo, que age como se estivesse sendo realmente tocado. O processo continua até que o último participante tenha dado sua opinião visual.

Seqüência das marionetes

Existe ainda uma terceira forma de diálogo visual, que é a marionete. Neste caso, entre o sujeito (marionetista) e o objeto (marionete), supõe-se a existência de uma linha que transmite o movimento. Esta é a menor seqüência e se compõe de dois exercícios apenas.

1 Marionete com fios

Marionetista e marionete à distância; ele faz o gesto de suspender uma linha, barbante ou corda, e a marionete responde com o movimento correspondente. Supõe-se que a linha parta diretamente da mão do marionetista para uma parte do corpo da marionete, que o marionetista designa com o olhar: braço, mão, joelho, pé, cabeça, pescoço etc.

2 Marionete com haste

Supõe-se que exista uma haste a três metros de altura do chão e que a linha, barbante ou corda saia da mão do marionetista e se apóie nessa haste antes de prender-se ao corpo da marionete. Isso transforma totalmente o movimento, que passa a ser inverso; se, no primeiro caso, o movimento da mão que se eleva faz elevar-se a parte correspondente do corpo da marionete, no segundo, a cada movimento do marionetista para cima corresponde um movimento para baixo da marionete.

Jogos de imagem

1 Completar a imagem

Dois atores cumprimentam-se, apertando-se as mãos. Congela-se a imagem. Pede-se ao grupo que diga quais os possíveis significados que a imagem pode ter: é um encontro de negócios, amantes partindo para sempre, um negociante de drogas etc.? Várias possibilidades são exploradas. Imagens são polissêmicas, e os seus significados dependem não só delas mesmas mas dos observadores.

Um dos atores da dupla sai, e o diretor pergunta à platéia sobre significados possíveis da imagem que resta, agora solitária. O diretor convida o ator que o desejar a entrar na imagem em uma outra posição — o primeiro continua imóvel —, dando-lhe um outro significado. Depois, sai o primeiro ator e um quarto entra na imagem, sempre saindo um, ficando o outro, entrando o seguinte.

Depois desta demonstração, todos se juntam em pares e começam com uma imagem de um aperto de mãos. Um parceiro se retira da imagem, deixando o outro com sua mão estendida. Agora, em vez de dizer o que pensa que esta nova imagem significa, o parceiro que saiu retorna e completa a imagem, mostrando o que vê como um possível significado seu; coloca-se numa posição diferente, com uma relação diferente com o parceiro que está com a mão estendida, mudando o significado da imagem.

Então, o segundo parceiro sai desta nova imagem, observa e, depois, reentra na imagem e a completa, mudando o significado outra vez. E assim por diante, um parceiro de cada vez, estabelecendo um diálogo de imagens. Como os exercícios de modelagem, os atores devem pensar com seus corpos. Não importa que a maneira que o ator escolheu para completar a imagem não tenha um significado literal — o importante é deixar o jogo correr e as idéias fluírem.

O diretor pode adicionar um ou mais objetos ao jogo — uma cadei-

ra, por exemplo, ou duas —, e os atores podem movê-los, desde que, com isso, a imagem do parceiro não seja deslocada.

Variante (a três)

Dois atores se dão as mãos, e um terceiro, ao vê-los, decide onde entrar na imagem. Assim, sucessivamente, cada um dos três sai, observa o que resta da imagem — outra imagem com outro significado — e torna a entrar, em rodízio.

Variante (*Hamlet*)

a) Cada ator decide quem ele é, e tenta descobrir quem é o outro; b) um dos dois é o protagonista, e o outro é, a cada vez, um personagem diferente — neste caso, o protagonista esculpe, ele mesmo, os dois corpos.

2 Jogo de bolas

Futebol, basquetebol, voleibol etc. Dois times jogarão uma partida sem usar nenhuma bola, mas agindo como se tivessem uma. O diretor — juiz da partida — deve observar se o movimento imaginário da bola coincide com os movimentos dos atores, corrigindo-os se for necessário. Pode-se utilizar qualquer tipo de esporte coletivo para este tipo de exercício — pingue-pongue, tênis etc.

3 Luta de boxe

Duas pessoas em pé, com alguns metros de distância uma da outra, devem reagir imediatamente aos golpes dados pelo parceiro. O exercício será melhor se uma pessoa bater primeiro, várias vezes, enquanto a outra

assimila os golpes; depois, elas trocarão os papéis — é difícil levar os golpes e reagir a eles ao mesmo tempo. Geralmente terminamos este jogo com gestos de carinho ou passando imediatamente para a variante dos amantes, que se segue.

Variante (amantes)

O mesmo que o anterior, exceto que as pessoas fazem carinhos mútuos ao invés de se atacarem. O casal deve reagir imediatamente a cada carinho distante.

Variante

Estender um cobertor (sem o cobertor), coordenando os movimentos. No mesmo gênero: puxar por uma corda grossa, duas equipes, uma de cada lado; puxar por uma rede cheia de peixes; transportar um piano (sem o piano); virar um automóvel, e assim uma infinidade de outras variações.

Varante (dançarinos)

Os atores dançam em pares; depois se afastam uns dos outros e continuam dançando como se estivessem ainda enlaçados. É bom que alguns companheiros ajudem, cantando a música.

Variante

Este tipo de exercício pode ser feito de outro modo, com a causa precedendo o efeito. Por exemplo: eu sinto a dor da queda antes mesmo de cair; então, caio e comparo.

4 Uma pessoa assusta, outra protege

Todos os participantes deverão estar espalhados pela sala. Sem dizer nada, cada um deverá pensar em uma pessoa que a amedronta e outra que vai protegê-la. O jogo começa. Todos andarão pela sala ao mesmo tempo, tentando proteger-se, cada qual pondo aquele que o protege entre si e aquele que lhe faz medo. Como ninguém sabe quem protege quem ou quem intimida quem, a estrutura das pessoas na sala será sempre diferente, estará sempre em movimento.

5 Completar o espaço vazio

Dois atores frente a frente. Um deles se mexerá e o outro completará o espaço vazio: se um recuar a mão, o outro avançará a sua; se um puser a barriga para fora, o outro a porá para dentro; se um se encolher, o outro se agigantará.

6 Atmosfera de neve

Um ator imagina que a atmosfera é manejável como se fosse de neve e faz uma escultura no ar. Os outros observam e devem descobrir a natureza do objeto que foi esculpido. Não se trata de um jogo de mímica: o ator deve realmente procurar sentir a atmosfera e as relações entre os músculos do seu corpo e o mundo exterior; se dá uma martelada, é necessário que os músculos do seu corpo se estimulem como se efetivamente ele tivesse um martelo. Esse exercício pode ser simplificado ou complicado. No primeiro caso, fazendo o ator realizar movimentos simples com objetos reais (transportar uma cadeira, por exemplo), observando seus movimentos, quais são os músculos estimulados e a natureza do estímulo. Seguidamente, sem o objeto, procurará estimular os mes-

mos músculos; repetindo a ação, os observadores dizem o que viram. No segundo caso, fazendo-o coletivamente: um ator faz um objeto com a atmosfera, passa-o a um segundo ator, que tem de modificá-lo, passando-o, por sua vez, a um terceiro, e assim sucessivamente. Ou ainda: mais de um ator, ao mesmo tempo, realizam a mesma tarefa: lavar um elefante, por exemplo (sem que um saiba exatamente o que faz o outro).

7 Inter-relação de personagens

Este exercício pode ou não ser mudo. Um ator inicia uma ação. Um segundo ator aproxima-se e, através de ações físicas visíveis, relaciona-se com o primeiro, de acordo com o papel que escolhe: irmão, pai, tio, filho etc. O primeiro ator deve procurar descobrir qual o papel e estabelecer a inter-relação. Seguidamente, entra um terceiro ator, que se relaciona com os dois primeiros, depois um quarto, e assim sucessivamente. O primeiro exercício desta série deve ser sempre mudo, a fim de desenvolver as relações de cada um com o mundo exterior através dos sentidos e não das palavras. O primeiro ator deve imaginar também o cenário onde eles se encontram.

8 Personagens em trânsito

Um ou mais atores entram em cena e realizam certas ações para mostrar de onde vêm, o que fazem e para onde vão. Os outros devem descobrir o máximo que puderem apenas através das ações físicas: eles vêm da rua; estão numa sala de espera de um dentista, onde vão arrancar um dente; estão no escritório de um advogado; vão subir ao quarto onde está um doente; saem de suas casas pela manhã; estão no elevador; vão começar o seu trabalho num escritório etc.

9 Observação

Um ator fixa os seus companheiros durante alguns minutos; depois, de costas ou com os olhos tapados, procura descrevê-los com o maior número possível de pormenores: cores, roupas, formas características especiais etc.

10 Atividades complementares

Um ator inicia um movimento qualquer e os outros procuram descobrir qual é essa atividade, para então realizar as atividades complementares. Exemplo: os movimentos de um árbitro durante um jogo, complementado pelos jogadores defensores e atacantes; um chofer de táxi complementado pelo passageiro; um padre rezando missa complementado por um coroinha e pelos fiéis etc.

11 Descobrir a alteração

Duas filas, cada ator frente a outro, observando-se; viram-se de costas e alteram um determinado detalhe em si próprios ou na roupa; voltam a olhar-se, e cada um deve descobrir a alteração no outro.

12 Contar sua própria história

Um ator conta qualquer coisa que realmente lhe aconteceu; ao mesmo tempo, os seus companheiros ilustram a história que ele vai desenvolvendo. O ator que narra não pode interferir nem fazer correções durante o exercício. No fim se discutirão as diferenças. O narrador terá a oportunidade de comparar as suas reações com as dos seus companheiros.

13 O telefone francês

Um círculo de pessoas que se olham. A número 1 está olhando para a número 4, que está olhando para a número 7, que está olhando para a número 10, e assim por diante. A 2 está olhando para a 5, que está olhando para a 8, que está olhando para a 11, e assim por diante. A 3 está olhando para a 6, que está olhando para a 9, que está olhando para a 12, e assim por diante. Não se podem formar grupos dentro do círculo; por exemplo, se são vinte, não se pode contar só até dois, porque se formarão dois círculos de dez.

O objetivo do exercício é não fazer nada. Olha-se atentamente para o seu modelo sem fazer nada. Mas desde que o nosso modelo se mexa um pouquinho, nós nos mexemos também e um pouco mais do que ele. Como há alguém que também nos olha, e para quem somos o modelo, ele se mexerá um pouco mais do que nós e um pouco mais ainda que o nosso modelo. É uma escalada. A partir da instrução de não fazer nada, de ficar imóvel, congelado, chegamos a todos os extremos.

14 Concentração

Estabelecendo um círculo de atenção, os atores devem descobrir o maior número possível de cores, matizes, formas, pormenores dentro desse pequeno círculo. Pode tratar-se de uma mesa, de uma parte de um móvel, da parede, do rosto de um companheiro, de uma mão, de uma folha branca etc. O importante é que o ator — que como todo ser humano está habituado a *simetizar* a realidade, a estruturá-la de forma simplificada, para que nela se possa mover (enlouqueceríamos se percebêssemos e registrássemos nas nossas consciências a infinita variedade de cores e formas que o nosso olho é capaz de perceber) —, o importante, dizia, é que o ator se exercite em *analisar* a realidade e descobri-la nos seus mínimos detalhes. Este exercício pode ser feito com um ator diante do

outro. Cada qual informa ao outro toda a variedade que conseguiu descobrir no seu rosto. O mesmo se poderá fazer com sons.

15 Jogo dos animais

Escrevem-se em papéis os nomes de animais, e o sexo: macho ou fêmea. Pode-se fazer este exercício de duas maneiras: ou adotando-se o comportamento mais realista do animal, ou apenas a sua *personalidade* (com perdão da palavra...), quer dizer, mostrando-se a visão humanizada que cada um pode ter do animal que lhe couber.

O diretor dará indicações do tipo: Os animais têm fome. Como será que cada um come? Com gula ou com medo? De pé ou sentado? Exibindo-se ou escondido? Parado ou em movimento, fugindo ou agredindo? Os animais têm sede: eles bebem em longos sorvos ou bebericam? Pensando noutras coisas ou com grande concentração? E os peixes? E a girafa? E o camelo? Os animais se enervam e brigam entre si (dá-se a instrução de que é proibido qualquer agressão física, basta a menção de agredir — um ator intimidado com a possibilidade de agressão concentra-se na sua defesa e não na criatividade do exercício...). Como mostrarão medo, raiva, cuidado? Os animais estão cansados e vão dormir; como? De pé, pendurados num galho, deitados? Os animais acordam e, lentamente, começam a sentir a falta do sexo oposto e tentam procurá-lo: os atores sabem que, entre eles, um estará representando o animal de sexo oposto. Quando buscam o parceiro, os atores tendem a parar de atuar só para poder observar melhor. O diretor deve então adverti-los para que continuem atuando enquanto procuram.

Quando dois atores acreditam que se encontraram, devem interpretar a *cena do encontro*, do namoro — nisso, os animais, como todos nós, são muito diferentes: o cavalo é um verdadeiro *gentleman*, e a égua uma doçura, enquanto que o touro é um machista insensível, e a vaca uma fêmea resignada... (pelo menos, é o que se vê de fora!!!) O galo e a galinha não se amam com a mesma pachorra que o rinoceronte e a sua

fêmea. Assim, cada ator mostra o que sabe sobre esses animais, e quando os dois atores estão mesmo certos de que se encontraram, um deles mostra o seu papel ao outro: se estava certo, saem os dois do jogo, se não, se o tamanduá namorou a formiga, voltam os dois em busca do amor verdadeiro. Desculpem, mas sem nenhum racismo, neste jogo não se permitem cruzamentos de raça.

Quando todos já tiverem se encontrado, cada casal volta à cena e refaz o momento do encontro; os demais atores devem fazer o som correspondente às vozes dos animais: coaxar, ganir, berrar... Igualmente, o diretor pode convidar os atores que o desejarem a mostrar outras características dos seus personagens...

16 Jogo das profissões

Semelhante ao anterior, com nomes de profissões nos papéis, duas vezes cada profissão, ofício ou ocupação: operário metalúrgico, dentista, padre, sargento, motorista, pugilista, ator, prostituta etc. — só profissões que sejam do conhecimento dos atores. Cada ator tira um papel. Todos começam a improvisar a profissão que lhes tocou, sem falar dela, apenas mostrando a versão que têm desses profissionais. O diretor dará indicações, como por exemplo: 1. Os profissionais estão caminhando na rua; 2. Vão comer (sanduíche, *fast food*, restaurante chique etc.); 3. Vão a um *vernissage* no Museu de Arte Moderna (comprar uma obra, mostrar-se, fruir os quadros?); 4. Utilizam-se de um meio de locomoção (bicicleta, táxi, carro próprio, com chofer?); 5. Vão assistir a uma luta de boxe ou um jogo de futebol (como se comportam?); e, finalmente, 6. Vão trabalhar — neste momento, os atores mostram todos os rituais do trabalho de cada um e começam a tentar identificar o colega da mesma profissão; quando isso se dá, a dupla sai do jogo. Na segunda parte do jogo, em círculo, as duplas se olham trabalhando e formam *famílias* de profissões, isto é, profissões cujos rituais se assemelhem. Depois, cada família passa

diante do grupo que deve tentar descobrir, primeiro, de que profissões se trata, e, segundo, por que formaram uma família.

Variante (*Hamlet*)

Jogo dos personagens da peça. (*Hamlet* ou qualquer outra)

17 O círculo equilibrado

Os atores se colocam em círculo, como se fosse uma roda de madeira, com o centro ocupado por um copo, um sapato, ou outro objeto. O copo representa um pivô sobre o qual o círculo está equilibrado (como um pires equilibrado em uma vareta). O diretor começa, em qualquer ponto do círculo, a numerar os atores — 1, 2, 3, 4, 5 etc. —, até que tenha numerado metade do círculo. Depois, numera a segunda metade do círculo, a partir de 1 novamente. Então, os dois números 1 ficarão de frente um para o outro, com uma linha entre eles, que cruza todo o pivô central. Cada um ficará equidistante desse pivô.

Os primeiros atores numerados são os líderes; os outros, com os mesmos números, são os seguidores — depois se troca. O diretor grita um número, e o primeiro ator designado com esse número começa a se mover pelo espaço, lentamente, dentro ou fora do círculo; o seu número oposto deve se mover de tal forma a deixar o círculo (o pires) equilibrado. Então, se o líder se move em direção ao pivô, o seguidor deve mover-se no mesmo trajeto; se o líder se move em direção à direita, o seguidor deve também se mover para a sua própria direita — se eles se movem na mesma direção (isto é, o líder para a sua direita, e o seguidor para a sua esquerda), o pires não estará equilibrado.

Gradualmente, o diretor chamará outros números, até que todos os pares estejam jogando ao mesmo tempo. Primeiramente, os pares devem desenvolver um trabalho de relação ao se movimentar; os líderes podem variar seus movimentos, rápido ou devagar, para trás ou para a frente,

rastejando, pulando etc. A cada movimento feito, deve haver uma linha reta entre o líder, o pivô e o seguidor.

A certa altura, o diretor dirá "mudar os líderes", e, sem nenhuma quebra na continuidade, os líderes se transformarão em seguidores, e vice-versa. O diretor pode eventualmente gritar "sem líderes", e os pares terão de manter seus movimentos e trabalhar juntos sem a existência de nenhum líder.

No fim do exercício, o diretor poderá ir tirando os pares um a um, gritando os seus números por vez até que todos estejam fora.

18 Mímica

É o conhecido jogo "diga isso por mímica", no qual se formam duas equipes. A primeira propõe a um dos atores do segundo grupo, em segredo, o título de um filme, o nome de um político ou uma frase recentemente pronunciada por um demagogo qualquer, ou por um político popular. O ator do segundo grupo tem que fazer, para os seus companheiros, a mímica das frases ou do nome, e estes têm que descobrir do que se trata. Cada ator tem dois minutos para fazer a mímica. Com atores mais experientes, esse jogo pode ser praticado dando-se o tema ou a idéia central de uma cena (o ator não pode fazer nenhuma demonstração óbvia, nem reproduzir qualquer marcação; apenas corporizar a idéia central segundo as suas possibilidades e imaginação).

19 Selvagem na cidade

Os sentidos funcionam como seletores ao enviar mensagens ao cérebro. A seleção de estímulos conscientes depende dos rituais de cada sociedade. Dizem que as mães não ouvem o despertador, mas se levantam mal os seus filhos começam a chorar no quarto distante. No bosque, um pássaro é

capaz de ouvir o canto da companheira ainda que a seu lado um leão esteja rugindo. Toda a imensa quantidade de estímulos visuais e auditivos de uma grande cidade é facilmente selecionada por uma criança que atravessa a rua, mas enlouqueceria um índio. Este exercício consiste em um ator se fazer de índio, o selvagem que não conhece as formas da nossa civilização de *codificar*, de *ordenar* os nossos *dados*, e por isso *estranha* tudo que vê, as coisas mais triviais, e não percebe o risco das coisas mais perigosas. Pode-se fazer o mesmo exercício ao contrário: um "civilizado" metido nos rituais de uma sociedade chamada "primitiva"; ou qualquer outra mudança de uma pessoa "educada" segundo certos rituais, que de repente tem de assimilar e processar dados de outros rituais e outras sociedades. Isto é uma coisa vulgaríssima, que nos acontece a todos quando viajamos para uma nova cidade: enquanto não nos habituamos, podemos maravilhar-nos com tudo que nela existe; ao fim de alguns dias, já não vemos nem sentimos sequer metade dessas sensações.

Jogos de máscara e rituais

1 Seguir o mestre

Um ator começa a falar e a mover-se naturalmente, e todos os outros procuram captar e reproduzir a sua máscara. É importante não fazer caricatura, mas sim reproduzir a força interior que leva o ator a ser como é. Os atores imitam o *mestre*, mas no sentido que lhe dá Aristóteles: imitar não é copiar as aparências, mas reproduzir as forças criadoras internas que produzem essas aparências. Um ator, por exemplo, tinha como característica mais visível a sua extrema loquacidade; na realidade, tratava-se de um tímido, de um inseguro, que procurava segurança falando incessantemente, pois tinha medo que os outros o atacassem. O ator deve criar este medo que leva à loquacidade. Além disso, deve tentar

descobrir os rituais sociais que o outro desenvolvia na vida e que o levaram a ser vítima desse medo. O núcleo da máscara é sempre uma necessidade social determinada pelos rituais.

Variante (*Hamlet*)

Os mestres imaginam personagens de *Hamlet* (ou outra peça) e os interpretam sem dizer de quem se trata — depois, os atores deverão dizer quem eles pensam que interpretaram.

2 Seguir dois mestres que se metamorfoseiam

Dois atores começam a conversar ou a discutir; cada um tem a sua equipe de *seguidores*, que começam a imitar ou a criar as máscaras dos respectivos mestres. Ao fim de alguns minutos, os dois mestres começam a metamorfosear-se um no outro, quer dizer, cada mestre começa a imitar o outro, de modo que os seguidores de um também passarão a imitar os do outro.

Variante (*Hamlet*)

O mesmo com personagens da peça.

3 Rotação de máscaras

Cinco atores falam, movem-se e observam-se. Passados alguns minutos, o diretor pronuncia o nome de um deles, e todos os outros começam a imitar a sua máscara; mais alguns minutos, o diretor diz o nome do segundo ator e todos mudam para a máscara deste, e assim sucessivamente.

4 Unificação de máscaras

Um grupo de atores, conversando, procura, sem prévia combinação, imitar a máscara de um deles, até que todos estejam imitando o mesmo ator, que deve se autodescobrir.

5 Criação coletiva de uma máscara

Uma dupla de atores conversa e se movimenta. O primeiro introduz, durante a conversa, uma característica qualquer da sua maneira de andar, ou de falar, ou um vício de pensamento, ou uma idéia fixa. O outro procura descobrir essa característica e reproduzi-la. Depois, o segundo ator junta à primeira uma segunda característica, que deve igualmente ser assumida pelo parceiro e somada à primeira. Este jogo pode ser jogado por uma equipe; neste caso, cada ator somará uma característica nova, que deverá ser assimilada por todo o grupo, criando-se assim uma máscara coletiva.

6 Soma de máscaras

Pede-se a um ator que, sem perder nenhuma das características da sua própria máscara, nenhum dos seus elementos, lhes junte uma ou mais características da máscara de um companheiro. Como seria fulano se, além de tudo aquilo que é, tivesse a violência de beltrano? Ou se este ator forte e agressivo tivesse a timidez de outro, sem perder a agressividade e a força? Pode-se fazer uma infinidade de combinações juntando-se elementos à máscara, ou trocando-os reciprocamente entre dois ou mais atores. Também se pode fazer uma máscara que seja a *soma* de todos os integrantes do grupo, utilizando o elemento mais característico de cada um.

7 *Levar a máscara ao extremo e anulá-la*

O ator, uma vez consciente da sua máscara, afirma cada um dos seus elementos, levando-a ao extremo, à sua forma mais exagerada. Depois, lentamente, começa a anulá-la, assumindo para cada elemento a característica oposta à habitual.

8 *Seguir o mestre na sua própria máscara*

Certo ator encontra dificuldade em extremar a sua máscara ou em anular alguns dos seus elementos. Colocam-se ao seu lado outros quatro atores; ele começa a falar e os outros seguem o *mestre*. Quando as cinco máscaras estiverem unificadas, os quatro atores começam a mudar para o oposto e o mestre deve se transformar logo em seguidor dos outros quatro novos mestres que o seguiam.

Um ator extremamente tímido conseguiu gritar e praguejar com violência, coisa que nunca fazia. Certa atriz era incapaz de revelar crueldade. Formaram-se dois grupos: o primeiro, de três pessoas, começou a agredir e a humilhar o segundo, também de três pessoas, uma das quais era a referida atriz. Após violenta humilhação e provocação, a um sinal do diretor, a situação se inverte: os humilhados passam a humilhar. A atriz, auxiliada pelos seus dois companheiros, extravasa toda a crueldade que tinha dentro de si, tapada pela sua máscara. A situação foi tão violenta, que a atriz ia ficando com um complexo de culpa. O exercício terminou com um jogo infantil do qual os seis participaram física e alegremente.

Os exercícios de laboratórios não devem ter um sentido terapêutico, nem devem prejudicar a saúde do ator. Terminar um exercício de violência emocional dentro de um *clima tenso* pode ser perigoso; há que terminá-lo num clima de jogo físico. Também é importante que os problemas *psicológicos* sejam enquadrados no âmbito mais geral da realidade exterior, física e social.

9 *Mudança de máscara*

Um ator fala e move-se naturalmente. Os outros mostram como vêem a sua máscara e como gostariam de mudá-la. Indicam cada elemento da máscara, e o ator anula esse elemento ou modifica-o, transformando, segundo o critério dos companheiros, suavidade em violência, movimentos indecisos em decididos, voz grave em voz aguda etc.

10 *Intercâmbio de máscaras*

Os atores realizam um ritual bem conhecido e depois trocam de papéis dentro desse ritual: por exemplo, os homens representando segundo as *máscaras* usuais das mulheres etc., ou o patrão e o empregado, o professor e o aluno, o latifundiário e o camponês, o policial e o ladrão etc.; mantendo todas as ações do ritual, os dois atores mudam de máscara.

11 *Jogo das máscaras dos próprios atores*

Normalmente, este jogo é feito depois do exercício "Desenhar o próprio corpo" (ver p. 164). Se ele for feito separadamente, todos os atores escrevem os seus nomes em pedaços de papel, que serão dobrados e distribuídos ao acaso; se for feito com o exercício mencionado, então os atores terão que escrever seus nomes atrás dos desenhos que fizeram dos seus corpos. Quanto mais participantes, melhor será o jogo — ele requer no mínimo 16 para ser efetivo; 30 é um bom número.

O grupo se divide em dois. Metade do grupo vai para a cena, e os atores interpretam suas próprias vidas cotidianas — a técnica "Imagem da Hora" pode ser usada para facilitar o exercício, e os vários momentos do dia são especificados pelo diretor, enquanto os atores, no palco, fazem o que normalmente costumam fazer nesta hora do dia. Enquanto

os atores estão no palco, a outra metade do grupo observa, cada um prestando bastante atenção no ator que lhe servirá de modelo.

Depois, os dois grupos trocam de lugar. Os atores que estavam na platéia, tentam mostrar, agora, na cena, as máscaras dos atores que eles estavam observando; como sempre, no exercício de máscara eles não devem imitar o que fez o ator; devem evitar o óbvio, e tentar mostrar o que viram como mais importante ou significativo no seu ator. Se o exercício "Desenhar o próprio corpo" vier antes deste, então eles podem também usar qualquer informação significativa vinda dos desenhos.

Os atores na platéia têm de tentar descobrir qual ator, em cena, está interpretando suas máscaras; logo que localizem suas máscaras, dirão.

Uma vez que todas as máscaras forem identificadas, o diretor deve pedir a cada par ator/máscara, uma dupla de cada vez, para interpretar lado a lado no palco, e o grupo/platéia poderá notar as similaridades e as diferenças entre os atores e as suas máscaras. Outros atores também poderão se juntar a eles, indo ao palco e adicionando elementos que foram esquecidos pela máscara. Vale a pena perguntar aos atores: como eles identificaram suas máscaras, ou por que não foram capazes de se identificar.

Variante (*Hamlet*)

Mostram-se as formas de interpretar que se quer criticar.

12 Substituição da máscara

Serve para revelar o caráter econômico de determinadas relações. Em certas regiões da América Latina, o clero é muito progressista, mas noutras é terrivelmente reacionário. Primeiro, criam-se, por exemplo, as máscaras determinadas pelos rituais de dependência do camponês em relação ao latifundiário. Seguidamente, estabelecem-se as máscaras dos rituais da confissão de um fiel a um sacerdote. Depois, mantendo o ritual

de uma disputa econômica, os atores usam as máscaras do sacerdote (latifundiário) e do fiel (camponês). Este é um exemplo: podem-se fazer outras duplas de rituais e máscaras e trocá-las.

13 Separação de máscara, ritual e motivação

Os atores ensaiam separadamente estes três elementos e a seguir procuram juntá-los. Um dia, uma atriz contou a história da sua família depois da morte do pai: todos se reuniram para festejar o aniversário da mãe e durante a festa discutiram problemas relativos à herança, porque todos queriam receber mais dinheiro que os outros. Primeiro, ensaiou-se o ritual do aniversário, bem como suas ações: chegada dos filhos, presentes à mãe, sentar à mesa, brindes com champanhe, cantar o "parabéns pra você", tirar fotografias, despedida carinhosa. Os atores repetem várias vezes o ritual para depois serem capazes de reproduzir toda a ação nos seus mínimos detalhes: como se levanta o copo, como se bebe, como se abraçam uns aos outros etc. Em seguida, sentados e com os olhos fechados, eles discutem violentamente as suas *motivações*, atribuindo-se mutuamente as culpas do fracasso econômico da fábrica, exigindo uns dos outros compensações pecuniárias, revelando acusações antigas, lavando com turbulência toda a roupa suja. Numa terceira fase, escolhe-se a máscara de um dos participantes, neste caso a atriz que contou a história, e todos a imitam. A atriz por acaso estava grávida, de modo que todos agiram como mulheres grávidas (inclusive os homens). Finalmente, juntam-se os três elementos: as violentas motivações econômicas, o ódio mortal de uns pelos outros e o uso exclusivo da máscara reprimida da atriz; os atores desenvolvem novamente o ritual feliz e risonho do aniversário da mãe. A todo momento, a motivação explode contra a máscara e ambas contra a rigidez do ritual, revelando-se autônomos os três elementos.

No mesmo exercício também se pode escolher, não a mesma máscara para todos, mas sim determinada máscara para cada um: a do ge-

neral gorila para o irmão mais velho que não quer dar explicações sobre a maneira de gerir a fábrica; a da *burguesia nacional* para a mãe com toda a sua aparência de poder; a do *camponês* para a filha mais nova, explorada etc.

*14 Substituição de um conjunto de máscaras
por outro de classe social diferente*

Quando era criança, uma atriz foi chamada de Buenos Aires, onde vivia com a sua mãe, por seu pai, que há meses vivia no Rio de Janeiro. O pai dizia na carta que as duas, mãe e filha, deviam segui-lo e mudar-se para o Rio, e que fosse primeiro a filha ver a cidade, o apartamento etc. Quando a menina chegou ao Rio, o pai contou-lhe a verdade: estava casado com outra mulher e queria que fosse a filha a contar essa novidade à sua mãe. A menina aceitou a missão, contra sua vontade, e voltou para Buenos Aires. Os personagens eram ricos e podiam dar-se ao luxo de fazer viagens internacionais e hospedar-se nos melhores hotéis. Ninguém tinha problemas econômicos. Na improvisação, a mãe, embora ciumenta, aceita a separação e planeja uma excursão de esquecimento pela Europa e Oriente: precisava se refazer da perda marital.

Depois, improvisou-se outra vez, agora mudando a classe social dos personagens: o pai transformou-se em operário vivendo com a mulher numa casa miserável de um bairro pobre de uma província; ele vai a Buenos Aires trabalhar numa construção e não fazer negócios no Rio, a filha deixa seu emprego doméstico para visitar o pai em Buenos Aires. Neste caso, o pai-operário não consegue evitar que a filha-criada o convença a voltar para a casa da mãe, que, inconformada, chega à loucura. No primeiro caso, a mãe podia se dar ao luxo de perdoar o marido. No segundo, alguém tinha que pagar o aluguel.

Outro exemplo: um cidadão bem de vida é informado pela filha de que ela está grávida de um rapaz que desapareceu. O pai mostra-se bom, compreensivo e ajuda a filha em tudo que é preciso. Substituem-se as

máscaras pelas do proletariado: o pai expulsa a filha de casa. Esta moral rígida e desumana — evidentemente condenável! — é determinada, no entanto, por uma realidade econômica: quem vai alimentar mais uma boca, se o rapaz fugiu? Trata-se de uma moral economicamente determinada: o rico, mesmo que seja mau, pode ser bom porque tem dinheiro; e vice-versa. Claro que as coisas não são assim tão simples e tão maniqueístas, porém esses elementos existem, e se revelam no exercício.

15 Extremar totalmente a máscara

A máscara impõe-se sobre o ser social, mas dentro dela a vida continua. Extremar totalmente a máscara consiste em fazer com que ela invada totalmente o ser humano, até eliminar todo e qualquer sinal de vida. A parte *humana* do operário é inadequada para o trabalho mecânico que tem de realizar; assim, o operário será tanto mais eficiente quanto menos humano for, e quanto mais se converter num autômato. O ator experimenta no seu corpo, com os movimentos que cada operário deve fazer, o domínio progressivo da máscara até a morte do operário. Exemplos: a costureira que acaba por coser o seu próprio corpo; o sacerdote cuja bondade imposta pelos rituais lhe tira o corpo, o peso e a carne, transformando-o num anjo sem sexo, sem fisionomia própria; a prostituta que se transforma em puro corpo em movimento etc.

16 Troca de atores dentro de um ritual que continua

Um par inicia uma cena qualquer e estabelece as suas máscaras para o ritual correspondente que vão apresentar. Após alguns minutos, um segundo ator substitui o primeiro, mantendo sua máscara e continuando o ritual. Uma segunda atriz substitui a primeira, depois um terceiro ator

substitui o segundo, e assim sucessivamente. É importante a absoluta continuidade de motivações, máscaras e rituais.

17 Roda de máscaras em circunstâncias diferentes

Um ator no centro da roda; entra um companheiro e mostra como julga que seria a sua máscara noutras circunstâncias: enraivecido, feliz, nervoso etc. O ator na *berlinda* tem que interpretar cada uma dessas máscaras.

18 Naturalidade e ridículo

Numa roda de ritmo e movimento, um ator vai para o centro e faz todos os movimentos e ritmos que sejam *cômodos e naturais*; entra um companheiro e o faz mudar para o que lhe parecer mais incômodo e antinatural: o ator na *berlinda* e os da roda seguem-no. O companheiro sai e o ator do centro regressa aos movimentos *cômodos*; entra um segundo ator e o faz mudar novamente. A comodidade é, muitas vezes, mecanizadora.

19 Vários atores no palco

Os que estão na *platéia* inventam uma história que o que estão no palco representam com mímica. Os que contam a história discutem, falam; os de cima só se mexem.

20 Jogo de papéis complementares

Variante do jogo das profissões, com a diferença de que nos pequenos papéis estão profissões ou papéis sociais complementares: professor-aluno, marido-mulher, médico-paciente, padre-fiel, polícia-ladrão, operário-burguês etc.

21 O jogo dos políticos

Outra variação do jogo das profissões. Os pedaços de papel contêm os nomes de políticos conhecidos.

22 Troca de máscaras

Os atores inventam personagens da seguinte maneira: começam a caminhar em círculo, comportando-se como são realmente. Prestam atenção em cada parte do seu corpo que se move pelo espaço. A mão, seu movimento pendular. A cabeça — ela acompanha ou não o movimento dos pés? A coluna vertebral está curvada ou ereta? Os joelhos estão juntos ou afastados?

Depois dessa auto-observação, eles começam a mudança. E se eu fosse diferente? E se eu andasse de outra forma? E se minha cabeça se movesse diferentemente? Cada pessoa experimenta tudo que quiser e constrói uma máscara, um personagem físico diferente de si mesmo. Deve pensar em alguém que conhece, alguém real e existente, alguém que o oprime. Em seguida, junta-se um som à guisa de linguagem, não se diz nenhuma palavra; há somente a melodia e o ritmo que convêm a esse tipo de personagem. Depois, joga-se como o "Jogo de Bolas Peruano". O diretor adverte "preparar!", cada um escolhe um parceiro, eles se falam, se observam, se dão as mãos; quando estão prontos para trocar

suas máscaras, o fazem; devem trocar de máscaras três vezes. O objetivo é tentar recuperar a máscara original.

23 Troca de papéis

Para que todo o grupo seja capaz de contribuir para a criação de todos os personagens (mesmo que o "Sistema Curinga" não esteja sendo usado, e que cada ator esteja interpretando o mesmo papel por toda a peça), os atores ensaiam os papéis que não estão interpretando (cada pessoa fazendo o personagem de outro). Deste modo, cada pessoa pode dar a sua versão dos outros personagens e estudar as versões de seus próprios personagens propostas por outros atores.

24 Duas pessoas olham o mesmo ponto

E se dirigem para ele de olhos fechados, tocando o mesmo ponto, se não se tiverem enganado no olhar.

25 Foto dinamarquesa

O grupo vai andando em uma direção, um dos atores sai e diz: "Uma foto para (em seguida nomeia quem ele quiser: sua mãe, papa, o fulano, sicrano etc.). O diretor diz "Já" e todos se voltam para o ator que perguntou e fazem, com os seus corpos e rostos, a imagem que gostariam de enviar em foto para a pessoa citada.

26 O palhaço de Amsterdã

Um ator vai na frente, e três ou quatro atrás dele, comportando-se como palhaços; o primeiro ator se volta, os palhaços congelam, mas imediatamente devem dar continuidade aos seus movimentos, justificando-os, e eliminando o lado agressivo que tivessem.

27 Fotografar a imagem

Várias versões possíveis. a) Variante Falada: um grupo fecha os olhos, o outro faz uma imagem complexa; a um sinal, os cegos abrem os olhos por três segundos, como uma câmera, e depois cada um conta tudo que viu, e comparam-se as narrativas — em seguida, o segundo grupo refaz a cena para que se constatem os erros e acertos. b) Variante Simples: todos fecham os olhos enquanto um ator faz uma imagem; abrem os olhos três segundos, como uma câmera, e a reproduzem com seus próprios corpos, em imagem especular; a seguir, duas pessoas, depois três, reproduzem uma imagem de cada vez. c) Variante em Duplas: duas duplas face a face; a dupla 1 fecha os olhos, a 2 faz uma imagem na qual os dois parceiros se tocam; a 1 abre e fecha os olhos, reproduz a imagem com seus próprios corpos, abre os olhos e compara. d) Variante em Filas: duas filas, face a face. A fila 1 fecha os olhos, a 2 faz uma imagem complexa ou uma série de pequenas imagens com três ou quatro atores cada uma. O grupo 1 abre os olhos, fecha. O grupo 2 volta à posição original, de pé. O grupo 1 abre os olhos e, em silêncio e sem diálogo, esculpe os atores do grupo 2 da forma como eles estavam, ou se supunha estarem. Se a imagem esculpida for igual à imagem original, não acontece nada; se não, quando o diretor disser "Já", todos os atores da imagem errada deverão fazer um ruído com a voz e, em câmera lenta, colocar-se na imagem certa. Mais uma vez para a errada, com som, e mais uma vez para a certa, sempre com som. e) Variante Estroboscópica: todos fecham os olhos, e um ator, em câmera lenta, realiza uma série de ações

físicas. Durante esse período, o diretor dirá “Abre/Fecha” cinco vezes, e todos abrirão e fecharão os olhos cinco vezes. No final, todos serão chamados a reproduzir as ações que viram em cinco *flashes*. f) Variante *Hamlet*: Grupos de atores farão imagens de cenas da peça (*Hamlet* ou qualquer outra), que os demais atores devem comentar e adivinhar.

28 Inventar seqüências de uma imagem dinâmica

Um ator inicia uma ação física com um sentido claro para ele, uma ação que poderia realizar na vida real. Pára. É substituído por outro ator, que continua essa mesma ação na direção que crê ser a correta, ou usual. Outros atores podem dizer “Pára” e mostrar seqüências alternativas para essa ação.

29 O líder designado

Eu gosto que todos acreditem em mim, mas não de maneira cega, pois posso estar errado naquilo que digo ou penso. Por isso, gosto de fazer este exercício. Os atores se colocam em círculo (ou em mais de um se são muitos), fecham os olhos; o diretor avisa que passará duas vezes atrás de todos os atores de cada círculo e, numa delas, tocará apenas uma pessoa, só uma, em cada círculo — esse será o líder designado. Em seguida, todos devem abrir os olhos e, sem falar, apenas observando-se, descobrir quem é o líder. Seria simples: todos estarão sinceramente tentando descobrir quem está mentindo, e o líder, mentindo, estará fazendo de conta que também procura. Depois de alguns minutos, o diretor pede que todos levantem o braço e, a um sinal, apontem na direção daquele que crêem ser o líder. O jogo se faz duas vezes, e, na segunda vez, sempre, inevitavelmente, todos os atores se comportam de uma forma muito diferente. O diretor pede que os atores apontados como líderes não

revelem a verdade, se o são ou não. No fim da segunda vez, o diretor pergunta por que escolheram este ou aquele, e todos darão as suas razões para suspeitar que o mentiroso era um ou outro. Na verdade, e aí está o truque, o mentiroso é o próprio diretor: na primeira vez, ele não tocará ninguém, não haverá nenhum líder, e na segunda tocará todos, e todos serão líderes.

Este exercício é ótimo: como se trata da quarta categoria (“Ver Tudo que se Olha”), garanto que em nenhum outro os atores vêem tanto daquilo que olham como neste. E, ao mesmo tempo, passam a prestar maior atenção ao que diz o diretor e não apenas a obedecer mecanicamente.

30 O desmaio de Frejus

Cada ator é sorteado com um número de 1 a quantos forem os atores. Devem andar perto uns dos outros, e o diretor começará a dizer números com certo intervalo. A cada número, o ator correspondente desmaia e deve ser seguro pelos companheiros. O diretor poderá dizer dois números de cada vez, e não necessariamente na mesma ordem.

31 Quais as cinco diferenças?

Dois ou três atores se mostram ao resto do grupo; saem por uns instantes e voltam com cinco (ou mais) diferenças na indumentária. Os demais devem descobrir quais são essas diferenças.

A imagem do objeto polissêmico

Nesta sessão, usamos objetos *curingas*, transformando seu tamanho, multiplicando-os, dividindo-os, colocando-os em uma relação não convencional com outros objetos e coisas, usando sempre objetos simbólicos, *carregados*, que podem ser manipulados de maneira ideológica. Na cenografia *curinga*, amplamente utilizada no Teatro do Oprimido, deve-se usar material descartável para cenários e figurinos.

1 O objeto encontrado (*L'objet trouvé*)

Os membros do grupo levam, cada um, cinco objetos para a cena — objetos que tenham tido serventia, mas agora inúteis e imprestáveis. O diretor inicia o jogo pedindo a cada ator, um de cada vez, que coloque na área designada um objeto, e nunca dois simultaneamente. Eles espalham todos os objetos pela sala, um de cada vez, aproveitando-se dos já existentes para dar um significado à nova imagem. Assim que todos os objetos estão colocados em cena, o grupo analisa as relações entre eles, e a imagem global, podendo dizer coisas objetivas em relação aos objetos e suas inter-relações, ou subjetivas, do gênero “isto me faz lembrar...” Por que um objeto foi colocado aqui ou ali? Quais as relações existentes entre os diferentes grupos de objetos? Há famílias de objetos? Que significado nós projetamos nesses objetos?

2 O objeto transformado

Este jogo pode ser usado em combinação com um grande número de jogos de criação de personagens. Por exemplo: “O baile na embaixada” (ver p. 221), ou “Guerrilheiros e Policiais” (Ver P. 220). Pegando os objetos trazidos por alguém, os participantes mudam seu significado,

usando-os de diferentes formas ou em diferentes contextos, seja como cenografia ou figurino.

3 Objeto criado fora do contexto

O mesmo jogo pode ainda ser usado em combinação com alguns jogos de criação de personagens (ver pp. 219-223). Usando materiais simples, como um jornal, um barbante, folhas, pano etc., os participantes fazem objetos e os usam em contextos diferentes.

4 Frase e objeto

Um ator diz uma frase; depois, os demais vão até a área onde se encontram os objetos e repetem a mesma frase, relacionando seus corpos com um ou mais objetos e criando assim novos significados.

A invenção do espaço e as estruturas espaciais do poder

1 O espaço, o volume e o território

O espaço é infinito, meu corpo é finito. Meu corpo finito tem um volume que ocupa um certo espaço. Ao redor do meu corpo, porém, está o meu território, que é subjetivo. Se alguém se aproxima a 20 centímetros dos meus olhos, mesmo que não me toque, invade meu território, que se estende para além do meu corpo; em cada cultura, o conceito de território pode variar.

Uma mulher está sentada em um metrô lotado. Todos os lugares estão ocupados, exceto o que está ao seu lado. Um homem entra, vê o lugar ao lado dela e senta-se ali — o território da mulher não foi invadido.

A mesma mulher está sentada no mesmo assento, e todo o vagão está vazio. O mesmo homem entra e senta ao lado dela: o seu território está sendo invadido. Nesse exercício-fórum, espect-atores substituem a mulher e mostram diferentes maneiras de recuperar seus territórios.

Outros exemplos: um homem em um telefone público — se na fila atrás dele as pessoas mantiverem uma certa distância, não estarão invadindo seu território; se estiverem muito perto, porém, ouvindo o que ele diz, a invasão estará configurada. O mesmo acontecerá em um banco, com as pessoas enfileiradas atrás de alguém que esteja no caixa; ou com um casal se beijando num parque, com alguém sentado diante deles, para espiar o que estão fazendo. Pior: se alguns homens fizerem uma fila atrás do namorado que beija a mulher...

Em nenhum desses casos, os corpos dos protagonistas são tocados, porém seus territórios subjetivos foram inquestionavelmente invadidos. O que podemos fazer? Faz-se o fórum.

2 Inventando o espaço na sala

Usando seus corpos e alguns objetos (os mesmos da sequência anterior), os participantes recriam um ambiente na sala: um barco, uma igreja, um banco, um salão de baile, um deserto, um oceano etc. O primeiro ator se coloca na posição em que estaria se a sala fosse aquele barco, igreja etc.

3 As cadeiras no espaço vazio

Um a um, cada ator pode colocar uma cadeira na área designada, tentando obter o máximo poder dessa posição. O segundo ator deverá levar

em conta a cadeira do primeiro, e todos os demais as dos anteriores. Depois de todas as cadeiras postas, na mesma ordem, cada ator tem o direito de mudar a sua; a seguir, cada ator senta-se na sua e pode mudar uma terceira vez.

4 As sete cadeiras (ou almofadas)

Cada ator com uma cadeira ou almofada com a qual deverá formar uma imagem que lhe atribua: a) o maior poder possível; b) o menor poder possível. Após cada uma dessas imagens, o diretor pedirá aos demais participantes que digam frases que lhes pareçam *estar saindo* da boca da imagem, como os balões acima dos personagens de quadrinhos. Depois, pedirá ao próprio ator que está fazendo a imagem que fale, ele também, sobre o pensamento da imagem. Em vez da cadeira ou almofada, podem-se utilizar outros objetos: um vaso de flores, uma fotografia, um guarda-chuva, um par de sapatos ou uma combinação de objetos, sempre com o mesmo objetivo de exprimir, com o próprio corpo e esses elementos, uma idéia, sensação ou emoção. “Estou apaixonado, mas...” — nesta versão, o ator deve fazer uma imagem que diga sempre “Estou apaixonado”, mas acrescentando “mas...” Depois que todos tiverem feito as suas imagens, o diretor começa com o primeiro, que deve completar a frase com um movimento em câmera lenta: “mas... ela não gosta de mim”, ou, “mas... ela vai se casar com outro”, ou “mas... acho que a minha mulher não vai gostar nada disso” etc. etc. etc. O ator faz o movimento que equivale à frase que está pensando, e os demais devem descobrir qual é ela; no final, o ator a revelará.

Um ator pega um desses objetos possíveis e faz o mesmo gesto diante de três atores diferentes: cada um deve interpretar o que foi que o ator disse e dar a sua resposta: serão três respostas diferentes.

Variante (*Hamlet*)

Um ator assumindo uma imagem de *Hamlet* (ou outro personagem dessa ou de outra peça) e os demais *interpretando* os seus pensamentos.

5 Homenagem a Magritte — *Esta garrafa não é uma garrafa*

Este jogo tem dois pontos de partida. O primeiro são as palavras de Bertolt Brecht: "Há muitos objetos num só objeto se a meta final for a revolução, mas não haverá nenhum objeto em nenhum objeto se não for essa a meta final." O outro ponto de partida é o trabalho de René Magritte. Algumas de suas pinturas levam títulos que dificultam a identificação dos objetos que representam: *Esta maçã não é uma maçã*, *Este cachimbo não é um cachimbo* — e nós vemos um cachimbo pintado neste quadro. O que Magritte quis dizer realmente foi que um cachimbo ou uma maçã pintados em um quadro não são nem maçã nem cachimbo, são obras de arte, são pintura, artes plásticas. Esta maçã não é uma maçã, e não é mesmo: basta tentar comê-la para se certificar da verdade do título, aparentemente mentiroso.

Este jogo é uma homenagem ao pintor surrealista belga. Começa-se com uma garrafa de plástico vazia, dizendo-se que "Esta garrafa não é uma garrafa, então o que será?", e cada participante terá o direito de usar a garrafa em relação ao seu próprio corpo, fazendo a imagem que quiser, estática ou dinâmica, dando ao objeto *garrafa* o sentido que quiser: um bebê ou uma bomba, uma bola ou um violão, um telescópio ou um sabonete. Depois da garrafa, pode-se usar uma cadeira. Ou uma mesa etc. Um pedaço de pau pode ser uma arma, um bastão, uma estaca, um cavalo, um guarda-chuva, uma muleta, um elevador, uma ponte, uma pá, um mastro, uma vara, um remo, um apito, uma flecha, uma lança, um violino, uma agulha, muitas outras coisas, só não pode mesmo ser um pedaço de pau...

6 O grande jogo do poder

Uma mesa, seis cadeiras colocadas lado a lado com a mesa e, em cima da mesa, uma garrafa. Os participantes são convidados para, um de cada vez, arranjar os objetos de maneira que uma das cadeiras ganhe uma posição superior, mais forte, de maior evidência ou maior poder, em relação às outras, à mesa e à garrafa. Todos os objetos podem ser movidos e colocados uns sobre os outros, ou ao lado, ou em qualquer lugar, porém nenhum pode ser movido para fora do espaço. O grupo trabalhará, sem interrupção, um grande número de variações nas estruturas possíveis, tentando verificar como uma estrutura espacial contém pontos fortes e fracos: trata-se sempre de uma estrutura de poder. Em qualquer lugar onde estejamos, vivemos sempre em estruturas espaciais de poder. Quando vamos ao banco, se entramos na fila do caixa, temos muito pouco poder; se nos sentamos à mesa com o gerente, cresce nosso poder; se o gerente, ainda por cima, tem uma sala reservada, nosso poder será ainda maior: fomos recebidos pelo chefe. Estruturas espaciais de poder existem em toda parte: na sala de aula, na igreja, e até dentro de casa. Onde fica o lugar do pai — perto da geladeira ou perto da televisão, ou na cabeceira da mesa? E o da mãe — perto da porta da cozinha? E o de cada filho? Muitas vezes, as crianças brigam para conquistar tal ou qual lugar à mesa: estão lutando pelo poder, não pelo lugar, porque a comida é a mesma...

Depois de cada organização do espaço, cada um deve dizer por que sente que esta ou a outra é mais forte, mais poderosa: claro que não é preciso chegar a um acordo — a pluralidade de sentimentos e opiniões é que se torna estimulante e criativa.

Escolhe-se depois uma estrutura determinada, que pode ser uma das que foram criadas ou outra qualquer, como, por exemplo, uma cadeira atrás da mesa diante de dois pares de cadeiras e mais uma no meio, atrás, e pede-se aos atores que, um a um, entrem nessa estrutura espacial e coloquem seu próprio corpo na posição onde poderá receber dessa estrutura o máximo de poder: sentado em uma das cadeiras, de pé ou debaixo da mesa, onde? Quando se chega à escolha de uma das posições, os demais

atores são convidados, sempre um a um, a entrar na estrutura onde já está o ator que fez a imagem mais poderosa e, colocando seus próprios corpos em algum lugar, tentar conquistar o poder para si. Quando for esse o caso, os dois atores ficam imóveis em suas posições, e um terceiro tenta conquistar para si o poder que o segundo arrebatou. Depois, sempre que alguém conquista esse poder, permanece em cena, aumentando o número de pessoas que participam da estrutura espacial. Por poder aqui se entende tornar-se o centro de atenção, como a imagem de Kennedy morto em seu carro é a imagem mais poderosa da foto, ou a do papa baleado em cima de seu automóvel: um está morto, outro em risco de vida, mas ambos atraem a atenção de quem olha as fotos — ambos têm poder! Este jogo sensibiliza os participantes quanto à percepção de perceber que nenhuma estrutura espacial é inocente: todas têm um significado e uma desigual distribuição de poder — pode-se aproveitá-lo ou não...

7 O jogo das imagens do poder

No “espaço estético”, os atores formam algumas imagens de poder, de autoridade. Depois, um a um, colocam-se em relação a essas imagens, sendo comentado o significado de cada uma: proximidade ou distância, acima ou abaixo, relação com esta ou aquela.

Onde é o meu lugar? O diretor coloca no “espaço estético” (área de jogo) uma série de objetos dispostos de forma a significarem maior ou menor poder, usando mesas e cadeiras, livros, roupas e até a lata do lixo.

Depois, faz três perguntas aos participantes, as respostas sendo dadas pelos atores através da colocação dentro da cena em uma ou outra posição (não-verbalmente). As três perguntas: a) Qual o lugar em que você mais gostaria de estar nesse espaço? b) Qual o lugar em que você não gostaria de estar de jeito nenhum? c) Qual o lugar que você acredita ser o seu? Depois, comenta-se quem escolheu o quê, e por quê. Pode-se ainda sugerir que os atores — que podem se acumular em alguns lugares privilegiados — tenham direito a uma modificação, indo para um outro

lugar: o *melhor lugar* pode variar quando varia a posição dos companheiros.

9 A voz da imagem e a imagem da voz

Técnica ainda em estudo, na qual se procura criar diferentes vozes ou sons possíveis para uma imagem, vozes e sons que combinem com essa imagem, e, depois, o contrário: imagens para sons e vozes.

Jogos de integração do elenco

São especialmente indicados quando se inicia um novo grupo de não-atores, isto é, operários ou estudantes. Os de natureza *extrovertida* são jogos de salão (e não exercícios de laboratórios) que ajudam as pessoas a aceitar a possibilidade de tentar *representar* como se estivessem no teatro; ajudam a perder a vergonha — são por isso recomendados especialmente para não-atores, embora sejam muito utilizados também por profissionais.

Os jogos extrovertidos

1 Jogo do assassino no Hotel Ágata

Este jogo foi tirado de uma história de suspense. No salão de um hotel, com as comunicações para o exterior completamente cortadas, descobre-se um cartão que diz: “Sou um assassino e vou matá-los a todos.”

Todos os participantes devem criar e desenvolver personagens, o mais completa e minuciosamente possível, e descobrir o mais rápido que puder quem é o assassino (prévia e secretamente designado por sorteio). O assassino pode, a um sinal convencionado (por exemplo, dois pequenos toques no ombro), "matar" os outros, depois de um período de dez minutos de improvisações, durante o qual todos procuram estudar-se e reconhecer-se mutuamente. Os restantes atores podem, mediante votação majoritária, "matar" o suspeito — se o suspeito apontado for inocente, embora morra, com ele morre também o acusador, e os dois saem do jogo. Se for o verdadeiro assassino, aí termina o jogo. Para evitar que o jogo termine logo, tenho o hábito de designar mais de um assassino... Nem sempre os atores concordam...

Este jogo de salão também pode ser feito como exercício de laboratório, quer dizer, com atores criando realmente personagens e desenvolvendo suas emoções. Neste caso, os "mortos" não saem de cena, morrem realisticamente. De qualquer forma, a "morte" do que foi assassinado não pode ser rápida; pelo contrário, o ator deve esperar uns minutos antes de "morrer", para não denunciar o assassino, que estará, no momento do assassinato, perto de si.

Este tipo de jogo é ótimo para ativar a percepção do ator. Em geral, os nossos sentidos selecionam o que vamos conscientizar; o jogo amplia a área de conscientização, e cada ator começa a analisar com muito mais pormenores todos os seus companheiros, visto que, potencialmente, todos são "assassinos". O diretor pode não selecionar ninguém... e assim o suspense se mantém, porque ninguém é o assassino. Ou pode só escolhê-lo secretamente, durante o próprio jogo.

2 Guerrilheiros e policiais

Variante do anterior. O elenco se divide em dois grupos, um de guerrilheiros e outro de policiais. Todos, incógnitos, viajam num veículo que sofre avaria na estrada. Os personagens não se conhecem, embora todos

saibam que dentro do veículo há exclusivamente policiais e guerrilheiros, porém cada um deve criar um personagem que está disfarçado em outro personagem, clandestino, camuflado.

O exercício consiste em procurar descobrir quais são os amigos e quais são os inimigos, e "matar" por meio de um sinal convencionado. O exercício termina quando apenas ficam "vivos" apenas os componentes de um dos grupos. Aqui, a imaginação desempenha um papel importante, assim como a observação: é importante que cada ator (seja de que grupo for) imagine uma história consistente para se mostrar aos seus amigos tal como realmente é, e aos seus inimigos como se fosse um deles. São permitidas a formação de grupos e a divisão, de tal forma que não se ponham todos a falar com todos ao mesmo tempo, mas que se gerem interrogatórios isolados, "mortos" isolados etc. O exercício pode atingir um alto grau de violência emocional e ideológica; há que criar não só *personagens* em geral, mas também personagens combatentes e personagens repressivos. Há que justificar as posições antagônicas.

3 O baile na embaixada

Este jogo se baseia em um fato que dizem ter realmente acontecido em uma recepção em uma embaixada latino-americana durante o tempo da repressão fascista e das guerrilhas. A relação é fácil de perceber. Cada ator escolhe um personagem *importante* para interpretar: um juiz, um político, um empresário, um núncio apostólico, um militar de alta patente etc. Vão todos ao baile da embaixada, onde são recebidos com todas as cerimônias — e se esforçam para parecerem agradáveis, bem-educados, vestidos com suas melhores roupas e, sobretudo, respeitando todos os protocolos. São anunciados ao entrar, se encontram, se misturam, conversam: tudo é diplomacia.

O que os convidados não sabem é que o garçom é um membro de um movimento revolucionário; ele serve as bebidas, os salgadinhos, e, na hora do bolo, que serve em pequenas fatias, ninguém desconfia mas

sente os efeitos: no bolo foi colocada uma droga alucinógena. A primeira rodada de bolo é servida, tirando a inibição dos convidados, que começam a agir de forma um tanto estranha, iniciando-se uma enérgica luta entre as vontades conscientes dos personagens e os seus desejos inconscientes, que começam a se manifestar com destemor. A segunda rodada de bolo contém mais um pouco da droga, e os convidados revelam mais de si mesmos, agindo como realmente gostariam de agir, sem nenhum protocolo inibidor; seus desejos vêm à superfície e eles deixam cair suas máscaras de respeitabilidade. A terceira rodada de bolo talvez nem faça falta... Finalmente, vem o café, que restaura a moralidade e os recoloca em condições sociais aceitáveis. Cada rodada é iniciada pelo diretor em intervalos apropriados.

O importante neste jogo não é descambar para a irracionalidade, mas trabalhar no limite da luta razão *versus* desejos.

4 A luta de galos

Dois atores improvisam — o primeiro acusa o segundo de qualquer coisa, por mais inverossímil que seja, o segundo tem que aceitar e se defender, procurando dar plausibilidade ao implausível. O segundo não sabe, ao se iniciar a improvisação, quem é o outro nem ele mesmo: deve aceitar ser o que o outro diz que ele é, e na medida em que for descobrindo.

5 Frase feita, chavão

Dois grupos — cada um pensam uma frase feita, refrão, dito popular, frase recente de algum dirigente ou demagogo, e distribui entre os membros de seu próprio grupo as palavras que a compõem, sem que o outro grupo saiba quais são elas nem quem são os atores aos quais foram

distribuídas. Durante o jogo, cada ator deve responder às perguntas que lhe fazem os outros, do grupo oposto, que tentam descobrir a frase, fazendo-o sempre de maneira a incluir na resposta a sua palavra-chave. Estabelecem-se várias conversações ou uma só. O jogo acaba quando um grupo de atores consegue identificar todos os que detêm as palavras que formam a sua frase feita. É importante que cada ator, ao responder, o faça com frases compatíveis com a ideologia que julga relacionar-se com a frase que inclui a sua palavra-chave. Por exemplo: "Só o povo salvará o povo." Um ator dirá "só"; o segundo, "o"; o terceiro, "povo" etc.

Os jogos introvertidos

1 Sonho de criança (O que eu queria ser quando crescesse)

Metade dos atores do grupo escrevem seus nomes em pedaços de papel, junto com o nome ou descrição da pessoa, herói ou figura mítica que eles sonhavam ser quando crescessem, quando ainda eram crianças; a outra metade do grupo observa.

Primeiro, os participantes caminham pelo espaço da cena usando somente seus corpos, para mostrar as características dos personagens que estão interpretando: seus sonhos. Devem revelar o que nesses personagens os fascinava quando crianças, usando somente gestos, expressão facial e movimentos, todos ao mesmo tempo, mas sem que se relacionem uns com os outros.

Depois de alguns minutos, o diretor diz que procurem um parceiro. Eles começam a falar em gromelô com seus parceiros. Após algum tempo, um segundo parceiro é escolhido, com o qual poderão falar com palavras, porém sem dizer nada que possa revelar, obviamente, quem estão interpretando. O diálogo pode se tornar surreal, não importa.

Quando terminar, o diretor chamará para a berlinda, um a um, os

participantes, e todos assistindo, assim como aqueles que estavam em cena, devem descrever as características que viram na pessoa na berlinda. Não devem tentar descobrir a identidade da aspiração infantil (Super-Homem, Madre Teresa, Pelé, Grace Kelly etc.), mas, em vez disso, tentar descrever como a pessoa agiu, porque isso revelará o que ela realmente queria ser, ou que capacidades ela queria desenvolver em si mesma, usando o nome ou imagem de alguém real ou fantástico como veículo para essa aspiração.

Dois exemplos. Em Zurique, um homem escreveu "Tarzã". Os comentários dos participantes mostraram que ele queria ser superior, um líder, um comandante, um chefe, acima de todos os outros — isto é, os animais. Além do mais, ele se mostrava cruel com os bichos. Em Nova York, duas jovens escreveram o mesmo nome: Cinderela. Uma delas mostrou narcisismo, beleza, crueldade; a outra, uma porto-riquenha, escolheu mostrar o momento em que sua Cinderela voltava para a cozinha — todas as mulheres queriam ter alguns momentos de felicidade. Embora efêmeros: a cozinha as esperava.

Este jogo é eficaz porque revela características e aspirações que os participantes ainda guardam na memória. Eu não me lembro de nenhum sonho se, de certa forma, não o sonho ainda...

Depois que a primeira parte do grupo tiver representado seus sonhos de infância, a segunda metade fará o mesmo.

2 Pesadelos de infância

As mesmas regras do jogo anterior, com duas diferenças: a) os participantes devem interpretar personagens ou coisas que os aterrorizavam e não eles mesmos com medo; b) quando iniciarem um diálogo com seus parceiros, devem tentar assustá-los, como foram assustados na infância pelos personagens que estão interpretando. Isto é, o aterrorizado assume o papel do aterrorizador.

A escolha da personagem deve ser concreta: uma pessoa, um animal,

um fantasma tangível etc. Por exemplo, em vez de *medo de escuro*, devem interpretar a pessoa ou coisa de que têm medo, oculta na escuridão. Mesmo se o medo for alguma coisa como *ser atingido por um raio que cai do céu*, eles devem tentar interpretar a pessoa (mesmo que seja Deus) que quer atingi-los.

Interpretando a pessoa ou objeto que me fez medo, eu ganho uma compreensão maior dos meus medos de infância (que talvez ainda vivam dentro de mim).

3 O que queriam que eu fosse quando crescesse

Igual aos jogos anteriores. Cada pessoa deve comparar o que é atualmente com as expectativas que seus familiares tinham dela na infância para quando crescesse.

4 O oposto de mim mesmo

Ainda as mesmas regras. Os participantes escrevem seus nomes em pedaços de papel, junto com uma característica que acreditam não possuir mas que gostariam de tentar possuir, e que deve ser completamente diferente do seu comportamento atual. Durante o jogo, depois de algum tempo, o diretor deve dar instruções tipo "voltar ao comportamento normal" e depois "voltar ao oposto de si mesmo".

5 As duas revelações de Santa Teresa

O título não tem nada de religioso, e está relacionado com um bairro do Rio de Janeiro, onde foi inventado. O grupo decide qual o tipo de

relação interpessoal deseja investigar — marido/mulher, pai/filho, professor/estudante, doutor/paciente etc. Somente relações próximas e carregadas de sentido e de emoção podem ser selecionadas. Formam-se duplas, e, em cada uma, os parceiros decidirão somente: a) quem interpreta o quê, quem é um e quem é o outro — não podem os dois ser *pais* ou *alunos* etc.; cada um deve ser um dos pólos do binômio; b) onde vai ser a cena em que vão se encontrar; c) que idade tem cada um: são diferentes uma mãe de 30 anos e outra de 60. Depois disso, os parceiros saem de perto um do outro, e cada um pensa, sozinho, em uma revelação, alguma coisa — boa ou má, tabu — que se fosse dita provocaria o maior choque na relação, que nunca mais voltaria a ser a mesma.

A improvisação começa quando os dois se encontram. Eles começam conversando um com o outro sobre assuntos que esses personagens geralmente conversam, e a fazer o que acreditam que esses personagens habitualmente façam, incluindo todo tipo de lugar — comum e clichê.

Depois de alguns minutos, o diretor dirá: “Um dos dois pode fazer a primeira revelação.” Então, um dos parceiros deverá revelar ao outro alguma coisa, de grande importância, que tenha o potencial de mudar a relação, para melhor ou para pior. O outro parceiro deverá mostrar o que imagina ser a reação mais provável. Improvisa-se a reação a essa revelação.

Depois de alguns minutos, o diretor pedirá ao segundo parceiro que faça a sua revelação, que deve ser tão importante quanto a anterior, e a primeira pessoa reagirá de acordo com o que imagina que seria a verdadeira reação do outro. Outro intervalo, e o diretor dirá que um dos dois deve partir: eles improvisam a separação — um “veja você depois”, um boa-noite, um “adeus para sempre”? Parte para comprar uma garrafa de champanhe e celebrar ou para nunca mais voltar?

Esse jogo é particularmente útil para revelar as estratificações numa determinada cultura. Primeiro, onde maridos e mulheres, por exemplo, usualmente se encontram e falam — na cozinha ou na cama? Que revelações as moças fazem para as suas mães — estão grávidas de um homem

casado e querem abortar? Querem abandonar a casa? Parar de estudar, deixar o país?

Comparações que se podem fazer entre as diferentes duplas — por exemplo, onde se encontram, o que se revelam etc. — são muito eficazes como maneira de se revelarem os mecanismos de uma determinada sociedade. Geralmente eu faço esse jogo na mesma sessão, no mesmo dia de “Imagem da Hora” (onde cada um deve mostrar o que faz geralmente às sete horas da manhã, às oito, às nove, às dez etc.) e “O Gesto Ritual” (ver p. 253) (onde cada um mostra, em forma de imagem, a cristalização dos movimentos mecanizados que são feitos todo dia).

6 O personagem vazio de Brown

Trabalhando na Brown University, imaginei este jogo: dois atores face a face; um é o personagem vazio que nada sabe, o outro é o protagonista, que sabe tudo; a questão é saber quem são os dois, onde estão, o que desejam um do outro. O diretor dirá: “Somente os olhos.” O protagonista, pensando, pensando intensamente, transmitirá apenas com os olhos os seus pensamentos. O diretor: “O rosto”, “O corpo”, “O corpo no espaço”, “O gromelô”, “A palavra”. A cada nova instrução, o protagonista deverá expressar seus pensamentos (o tempo todo, deve pensar com palavras, intensamente), incluindo sempre a parte do corpo que a instrução determina, depois a voz sem palavras e finalmente o diálogo pleno. O personagem vazio responderá, sempre no mesmo nível, e na medida em que sentir quem é, onde está e o que quer.

Este jogo mostra claramente que existem várias linguagens em funcionamento no momento em que o ator atua: a) a linguagem das palavras (como estão definidas no dicionário); b) a linguagem da voz (timbre, ritmo, tonalidade, volume, pausas...); c) a linguagem do corpo (os olhos, a fisionomia, a posição corporal...); d) a linguagem do corpo no espaço (os movimentos, as distâncias...); e) a linguagem inconsciente (tudo

aquilo que a pessoa pensa ou sente mas não tem tempo de verbalizar, pois somos capazes de pensar mil pensamentos por segundo mas não de verbalizá-los).

7 *Quem sou eu? O que eu quero?*

Muito simples, mas terrivelmente difícil. Cada pessoa escreve em um pedaço de papel três definições sobre ela mesma, mas sem declinar o seu nome. Primeira definição: "Quem sou eu?" Um homem, um professor, um pai, um marido, um amigo, um brasileiro, um escritor, um diretor, um dramaturgo, um viajante, um político? Cada participante escolhe uma palavra e a escreve no papel. Depois, responde à segunda pergunta: "O que eu quero?" Ser feliz, viajar, ser rico, ganhar as eleições, nadar, fazer as pessoas felizes, interpretar, o quê? Em seguida, responde à terceira pergunta que o define: "O que é que impede o meu desejo?" O diretor coletará todos os pedaços de papel e os analisará sistematicamente, revelando os conteúdos ao grupo sem identificar ninguém.

V A MEMÓRIA DOS SENTIDOS

Se bato na minha mão agora, sinto a dor agora mesmo; se lembro ter me machucado ontem, posso provocar em mim, hoje, uma sensação análoga. Não é a mesma dor, mas memória dessa dor. Esta série nos ajuda a relacionar a memória, a emoção e a imaginação, tanto no momento de preparar uma cena para o teatro como quando estivermos preparando uma ação futura, na realidade.

Relacionando memória, emoção e imaginação

1 *Memória: lembrando ontem*

Os atores devem se sentar calmamente em cadeiras, completamente relaxados. A seguir, mexer lentamente cada parte dos seus corpos, ininterruptamente, e tomar consciência de cada parte isolada, com os olhos fechados.

Em seguida, o diretor deve começar a encorajá-los a recordar tudo que aconteceu na noite anterior, antes de irem para a cama. Cada detalhe deve vir acompanhado de sensações corporais, gosto, dor, sensações táteis, formas, cores, traços, profundidade, sons, timbres, melodias, ruídos etc., que o ator descreverá, tentando re-sentir. O ator deve fazer um esforço especial para lembrar das suas sensações corporais e tentar re-experimentá-las. Para facilitar, deve tentar mexer repetidamente a parte do corpo que se relaciona com a coisa imaginada; se ele pensa no gosto de alguma comida que experimentou, moverá a boca, os lábios, a língua. Se pensa num banho que tomou, moverá todo o seu corpo, tentando sentir a pele que esteve em contato com a água; se pensa numa caminhada, moverá os músculos das pernas e dos pés.

Depois disso, o diretor continuará tentando e tateando, agora levando os atores a lembrar o que aconteceu com eles nessa mesma manhã. Como acordaram? Com o despertador? Alguém os acordou? O som do despertador, a voz de uma pessoa, como eram esses sons? O diretor pedirá que descrevam, o mais minuciosamente possível, o rosto da primeira pessoa que viram, os detalhes do quarto onde estavam dormindo, da sala onde tomaram café: traços, cores, sons, timbres, melodias, ruídos, odores, gostos etc.

A seguir, o meio de transporte que usaram, metrô, ônibus, carro, o som de uma porta fechando, seus companheiros de viagem etc. Sempre buscando detalhes, os menores detalhes das impressões corporais, e sem-

pre os pequenos movimentos das partes concernentes, que devem acompanhar a memória.

Finalmente, sua chegada na sala em que estão. O que viram primeiro, que voz ouviram primeiro? Uma descrição sensorial da sala, com todos os detalhes possíveis. Agora, onde estão? Ao lado de quem? Como estão vestidos os outros? Que objetos existem na sala?

Só então devem abrir os olhos e comparar.

2 Memória e emoção: lembrando um dia do passado

É o mesmo exercício, mas talvez ontem ou pela manhã nada de importante tenha acontecido; portanto, cada um deve ter ao seu lado um co-piloto, a quem contará um dia do seu passado (da semana passada ou de vinte anos atrás) em que alguma coisa verdadeiramente importante aconteceu, qualquer coisa que o tenha marcado profundamente e cuja simples lembrança, ainda hoje, provoque uma emoção.

Cada participante deve ter um co-piloto, porque as experiências não são as mesmas; o co-piloto deve ajudar a pessoa a ligar a memória das sensações perguntando, propondo várias questões relacionadas aos detalhes sensoriais. O co-piloto não é um *voyeur*; deve aproveitar o exercício para tentar criar na sua também imaginação o mesmo acontecimento, com os mesmos detalhes, com a mesma emoção, as mesmas sensações.

3 Memória, emoção e imaginação

O mesmo sistema. Com a ajuda de um co-piloto, o ator tenta lembrar alguma coisa que realmente aconteceu. Tenta despertar as emoções, sensações que sentiu, porém agora o co-piloto (que deve ser genuinamente um co-piloto, co-sentindo as mesmas sensações e partilhando das mes-

mas imagens) tem o direito de introduzir vários elementos que não existiam na versão original: personagens extras, eventos adicionais, inventados, inesperados pelo protagonista. O ator protagonista deve introduzir nisso novos elementos do seu mundo imaginário.

Então, juntos, protagonista e co-piloto participarão da criação de uma história, parte realidade, parte ficção, mas comovente, tocante na sua totalidade, e que deve provocar imagens e sensações fortes.

Com a prática, os elementos fictícios introduzidos pelo co-piloto podem vir a ser cada vez mais distante da realidade, surrealistas mesmo. Porém, as pessoas devem começar a partir do provável e do possível, até chegar ao improvável e ao impossível, mas que sejam ainda capazes de gerar emoções e despertar sensações.

4 Lembrando uma opressão atual

Mesmo exercício. Agora o co-piloto deve somente sugerir possíveis ações capazes de eventualmente ajudar a quebrar a opressão que está sendo contada. É o protagonista que, na sua imaginação, mesmo sob as indicações do co-piloto, deve quebrar essa opressão. Este exercício converteu-se, mais tarde, na série do *Arco-íris do desejo*, na Técnica da Imagem e Contra-Imagem

5 Ensaio da imaginação em cena

Tudo que veio em um episódio imaginado deve ser imediatamente representado em cena. Os outros atores ajudam o protagonista, e o co-piloto age como diretor; o protagonista tenta realizar fisicamente tudo que está passando pela sua imaginação. Tentam-se usar as mesmas palavras e os mesmos objetos imaginados pelo protagonista. Tenta-se mostrar o sonho, assim como as imagens contadas nos exercícios anteriores.

6 *Extrapolação*

Nos exercícios anteriores, estimula-se sobretudo a ficção; o verdadeiro objetivo, porém, quando se usam as técnicas do Teatro do Oprimido, é a extrapolção na vida real das soluções ou alternativas encontradas na imaginação e ensaiadas em cena. Este prolongamento, contudo, depende de cada ator e dos seus desejos de intervir em sua própria realidade.

Essas são as cinco categorias de exercícios, jogos e “joguexercícios” que utilizamos para a preparação do ator e do não-ator. Elas constituem o arsenal do Teatro do Oprimido, podendo ser usadas na criação de personagens e espetáculos ou no trabalho com comunidades. Em todo caso, são indispensáveis e preliminares para a introdução das técnicas do Teatro-Imagem, Teatro Invisível e Teatro-Fórum.

ALGUMAS TÉCNICAS DO TEATRO-IMAGEM

O Teatro-Imagem se constitui de uma série de técnicas que fui desenvolvendo através dos anos, e que começaram a aparecer nos meus trabalhos com indígenas no Peru, Colômbia, Venezuela e México. Suas línguas maternas não eram o espanhol nem a minha. Assim, quando usávamos uma língua que não era a nossa para nos comunicarmos, sempre nos entendíamos mal; por isso, tornou-se necessário recorrer às imagens, e as técnicas foram surgindo naturalmente. No meu livro *O arco-íris do desejo*, desenvolvo mais extensamente estas técnicas, que se tornaram cada vez mais introspectivas e terapêuticas. Aqui, neste livro de Jogos e de Exercícios, estão apresentadas de uma forma mais sumária, porque podem ser igualmente úteis para ensaiar espetáculos.

Para facilitar o entendimento das técnicas do Teatro-Imagem e do modo como funcionam, procurei descrever os métodos mais efetivos de dinamização para cada tipo de modelo. É claro que muitas dessas dina-

mizações podem ser aplicadas a todos os modelos; a escolha do método depende da natureza do grupo, da ocasião e do objetivo do trabalho.

Assim, procurei começar com as técnicas mais fáceis e terminar com as mais complexas, lembrando que nenhuma é *complicada* (quando não se entende nada), mas sim *complexa* (feita de unidades fáceis de entender, porém numerosas).

Quero lembrar novamente que o uso dos jogos e exercícios que precedem essas técnicas não é, de jeito algum, obrigatório. De fato, nada no Teatro do Oprimido é obrigatório, porque cada exercício, jogo ou técnica, embora tendo objetivos próprios específicos, contém a totalidade do processo. Há conjugação e inter-relação contínuas entre os exercícios, jogos e técnicas de todas as formas do Teatro do Oprimido: Teatro-Jornal, Teatro-Imagem, Teatro Invisível, Teatro-Fórum, Fotonovela etc. Um professor, por exemplo, pode muito bem sugerir que seus alunos usem técnicas de imagem no decorrer do curso, mesmo que não tenha feito nenhum exercício preparatório. Igualmente, durante a preparação da produção de um espetáculo de Teatro-Fórum, não é necessário que o diretor dê aos participantes todos os exercícios sugeridos.

Para que se entendam e se possam praticar as técnicas do Teatro-Imagem, é necessário ter em mente um dos princípios básicos do Teatro do Oprimido: “A imagem do real é real enquanto imagem.” Quando, usando meus atores e objetos disponíveis, faço uma imagem da minha realidade, essa imagem, em si mesma, é real. Devemos trabalhar com a realidade da imagem, e não com a imagem da realidade — é bom repetir.

Uma imagem não requer ser entendida, e sim sentida.

Gosto de lembrar também a diferença abismal que existe entre as linguagens simbólicas e as sinaléticas. Nas primeiras, os símbolos são o veículo de comunicação. Símbolo é aquilo que está no lugar de outra coisa, como a bandeira no lugar da pátria, o verde da esperança, os dedos em círculo em vez de OK. Na linguagem sinalética, significante e significado são indissociáveis.

Certa vez, pesquisadores pediram a 20 estudantes norte-americanos que fizessem imagens de dor pela perda de um amigo, alegria por encontrar a pessoa amada, tristeza por ter perdido uma partida de um

Dinamização

esporte qualquer etc. Fotografaram todas as expressões fisionômicas desses estudantes. Foram depois a uma nação aborígine australiana e fizeram as mesmas perguntas, fotografando igualmente os 20 aborígenes no ato de demonstrar essas emoções. Em seguida, a cada um desses grupos mostraram as fotos do outro grupo e pediram que descrevessem as emoções que estavam sentindo os fotografados: em todos os casos, todos acertaram. As emoções (significados) estavam contidas nos rostos (significantes).

Técnicas de imagem: modelos e dinâmizações

1 Ilustrar um tema com o próprio corpo

O modelo

O modelo pode ser desenvolvido de duas maneiras:

1º método: O diretor convida voluntários para que mostrem de forma visual um tema escolhido. Cada um trabalha sem olhar o que fazem os demais, para que não haja influências. Cada um vai ao centro e, usando somente o corpo, expressa o tema dado. Quando todos que o desejarem já tiverem ido ao centro, o diretor inicia a dinamização dessas imagens.

2º método: Quando se tratar de pequenos grupos (e somente nesses casos), o diretor pode sugerir que os participantes formem uma roda e, a um dado sinal, todos juntos representem com seus corpos sua versão do tema. A imagem feita por cada participante deve ser uma imagem estática, mesmo que pressuponha movimento; o ator pode mostrar uma imagem estática de alguma coisa capturada em meio ao movimento. Cada imagem é isolada, ainda que pressuponha a presença de outras pessoas ou objetos etc.

Uma vez construído o modelo, o diretor propõe que ele seja dinamizado. Isso será feito em três estágios.

1ª dinamização: A um sinal dado pelo diretor, todos os participantes que tenham ido ao centro retornarão e apresentarão exatamente a mesma imagem de antes, mas agora todos juntos, e não um a um. O que acontece? Anteriormente, cada ator mostrou sua própria imagem de uma forma pessoal, subjetiva, como ele via o tema. Agora, todas essas visões individuais juntas nos dão uma visão múltipla do tema; em outras palavras, uma visão geral, uma visão objetiva. Nesta primeira parte da dinamização, o objetivo não é saber o que pensa cada um, e sim o que pensa o grupo.

Uns poucos exemplos podem deixar isso claro. Em Florença, um dos participantes sugeriu que o tema fosse a religião. Primeiro, muitas pessoas construíram imagens religiosas e piedosas para ilustrar o tema: Cristo crucificado, a Virgem em prantos, santos e santas, penitentes, padres e fiéis... e assim por diante; em seguida, outros atores foram ao palco e mostraram amantes nas igrejas, mendigos pedindo esmola, padres severos e finalmente turistas que tranqüilamente fotografavam tudo!

Numa cidade do sul da França, um professor pediu que seus alunos representassem pessoas famosas, reais ou fictícias, como Joana d'Arc, Berenice, Napoleão etc. Ele descobriu muitas coisas com essas imagens! Tudo que ensinara em sala de aula a respeito desses personagens apareceu, não como tinha ensinado, mas sim como cada criança ou adolescente compreendia a partir dos seus próprios quadros de referências e experiências. Não é raro que, por exemplo, Joana d'Arc apareça na cozinha, ouvindo vozes de Deus, fritando ovos, e Napoleão refazendo suas contas bancárias... São idéias de crianças... mas são idéias. Idéias reveladas pela imagem.

Outro exemplo: no Brasil, alguém sugeriu que se abordasse a violência. O Rio de Janeiro é uma das cidades mais violentas do mundo, com elevado índice de assaltos e assassinatos... Então não foi surpresa para mim que alguém do grupo (num curso que organizei em dezembro

de 1979, quando, promulgada a anistia, pude visitar o Brasil por uma semana) sugerisse a violência como tema. Mas aconteceu algo que me pareceu extraordinário: todos, sem exceção, interpretaram os papéis das vítimas da violência... e não sem boa razão! Violência em todos os níveis: física (agressão policial e militar), econômica (preço de aluguel), religiosa (penitência), escolar (professores tirânicos), sexual (estupro)... mas era sempre a vítima que aparecia nas imagens; porque o curso em questão estava sendo feito com 24 vítimas! Na dinamização, como veremos a seguir, mostraram-se as causas.

2ª dinamização: A um sinal do diretor, os participantes tentam se relacionar entre si em cena. Em outras palavras, não se trata simplesmente de mostrar suas imagens, mas tentar ligar-se às outras pessoas. Cada pessoa pode escolher uma ou mais imagens, aproximar-se ou afastar-se, o que quiser, desde que sua posição passe a ser significativa em relação aos demais e aos objetos que porventura tenham sido incluídos nas diversas imagens. Se, anteriormente, cada imagem era válida por si só, agora o mais importante é a inter-relação, o conjunto, o macrocosmo. Não é meramente uma visão social, mas uma visão social organizada, orgânica. A imagem não mostra mais múltiplos pontos de vista justapostos, mas apenas um, global e totalizante.

Por exemplo, em um curso alguém sugeriu o teatro francês como tema. Os participantes, na maioria atores profissionais ou amadores, não estavam muito entusiasmados com essa idéia. Então, na construção do modelo, propuseram imagens bastante negativas. Alguém olhando maravilhado o próprio umbigo; outro tentando beijar a própria bunda; um terceiro que tentava localizar alguém (provavelmente um espectador!!!) com um binóculo; um quarto contando seus trocados, um quinto bocejando, um sexto dormindo etc. Em suma, não estavam felizes! Na primeira dinamização não aconteceu nada de surpreendente; ficaram de frente para a platéia, numa imagem única do desânimo e aborrecimento. Em contrapartida, na segunda dinamização aconteceu algo surpreendente! Todas as imagens, que, de uma forma ou de outra, *simbolizavam* os artistas, entraram em contato umas com as outras, mas nenhuma delas fez qualquer aproximação em direção àquelas que representavam a *pla-*

téia — que por sua vez continuava num canto bocejando e cochilando. O ator que estava contemplando seu umbigo foi para o lado daquele que estava contando os seus trocados, a pessoa que beijava a própria bunda aliou-se à mulher que estava mostrando seus seios... e assim por diante, mas ninguém, repito, ninguém fez o menor esforço para se relacionar com a platéia... que, igualmente, não fez nenhum esforço para se aproximar do grupo de artistas.

Devemos ser cuidadosos com generalizações — isso aconteceu em uma ocasião particular, em um curso, com um grupo em particular. Mas... era um grupo integrado numa totalidade. É significativo, *quando* *même...*

3ª dinamização: Frequentemente acontece, como no Rio, que os participantes mostrem somente os *efeitos* e não as *causas*; o resultado da violência, mas não a origem. Nesse caso, todos os participantes eram vítimas do mesmo sistema repressivo. Então, quando na segunda dinamização tentaram formar um *conjunto*, o macrocosmo social, as imagens que surgiram eram primeiro de ausência de solidariedade, de unidade entre as vítimas, e de ausência dos *agentes da violência*. Todos preferiram interpretar seus próprios papéis, em vez de mostrar os seus inimigos. Em alguns casos, é uma boa idéia usar o terceiro método de dinamização do modelo. O diretor dá um sinal e todas as imagens das *vítimas*, os agredidos (objetos), se transformam em agressores (sujeitos). A jovem estuprada deve mostrar a imagem do estuprador, o homem que paga mostrará aquele que cobra; o mendigo, quem lhe dá esmola; o cidadão, o policial; e assim por diante. Mostrando quem está à sua frente.

No primeiro momento, o ator mostra um dos dois pólos do conflito (ele mesmo), e, no segundo momento, o pólo oposto (o outro, o agressor, o opressor). Há ainda outro aspecto interessante do trabalho, que pode ser uma ajuda considerável em termos de *leitura* dos pensamentos, das emoções e da ideologia do grupo. Se, ao se mostrarem a si mesmos, os participantes geralmente usam imagens reais, quando mostram seus inimigos têm a tendência de retratá-los em imagens subjetivas (diria mesmo expressionistas), distorcidas. Distorcida, mas não de um ponto de vista caprichoso, e sim de um ponto de vista que revela a agressão sofri-

da. As imagens deixam de ser realistas, tornam-se deformadas, monstruosas. Todos se revelam como são (ou como pensam que são), e ao inimigo como o vêem, ou como pensam que é.

Esse é, a meu ver, um dos temas mais importantes do teatro. Existe a objetividade do realismo? É realmente possível mostrar a vida tal como ela é? Pode existir tal representação? Não acredito que exista, a menos que algum artista fosse capaz de exprimir um ponto de vista cósmico... Mas estamos na Terra. Os artistas são também parte da sociedade, e para eles não é possível ver o mundo de outra forma que não a do seu próprio ponto de vista. O estilo realista é tão subjetivo quanto qualquer outro — apenas mais perigoso, pois se afirma o contrário. Eu gosto da visão que as vítimas têm de seus algozes: se elas os vêem dessa maneira, é porque é assim que eles são. Para nós, eles são como os vemos. Quando digo nós, quero dizer que, no processo estético, devemos nos identificar com alguém — nós ou o outro, não há alternativa.

Neste trabalho, quanto mais vítimas as vítimas forem, quanto mais opressão sofrerem, mais distorcerão suas imagens. Porém, o termo distorção pode ser usado aqui no sentido oposto do usado normalmente: no sentido de restaurar a verdadeira imagem. Por exemplo: o torturador tem uma aparência normal, comporta-se normalmente, chega a parecer um ser humano de verdade. Sua imagem realista não é diferente da dos outros homens. Sua imagem real é aquela que a pessoa torturada nos mostra. Na verdade, ele é como o torturado o vê, ainda que, no estilo realista, pareça ser como qualquer outra pessoa.

Sempre desconfiei do realismo, e quanto mais trabalho com as imagens, quanto mais vejo o que eu apenas olhava, mais me afasto desse estilo.

É importante sublinhar que nosso objetivo não é criar um estilo neo-expressionista, subjetivo, delirante e individualista. Nesta construção de imagens, o que importa não é ver como uma pessoa oprimida vê um opressor, mas como os oprimidos vêem os opressores. Se fôssemos forçados a dar nome a esse processo, teríamos de chamá-lo, contraditoriamente, expressionismo social, expressionismo objetivo etc...

2 Ilustrar um tema com o corpo do outro

Os recursos da primeira técnica são limitados: os atores podem usar somente os seus corpos. Nessa segunda técnica, podem usar os corpos dos outros, tantos quantos forem necessários.

O modelo

O diretor pede a voluntários que ilustrem um tema proposto pelo grupo. Terminado o modelo, o diretor consulta o grupo, que pode discordar da imagem apresentada (desfaz-se totalmente o modelo), estar de acordo (conserva-se o modelo) ou concordar parcialmente (modifica-se o modelo até que se chegue a um consenso). Neste caso, o diretor consulta o grupo e elimina os que o grupo considera que não tenham função ou que não convenham ao sentido da imagem. O grupo deve ser consultado a todo momento, sendo, em última análise, o construtor da imagem coletiva do tema.

É importante que a pessoa construindo a imagem trabalhe rápido, para que não seja tentada a pensar com palavras (linguagem verbal) e então traduzir palavras em imagens (linguagem visual). As imagens não devem ser uma tradução, mas o próprio original. Do contrário, serão pobres, como ocorre em qualquer tradução, que empobrece o original.

Algumas vezes, o grupo não produz uma imagem coletiva, com todos de acordo. Por exemplo, em Turim, um grupo tentava apresentar a imagem da família, porém as versões eram tão numerosas e variadas, que não se chegava a um mínimo acordo. De início, eu me vi um pouco desconcertado, mas logo me explicaram a causa — Turim tem uma população de cerca de dois milhões de pessoas, menos da quarta parte sendo constituída de verdadeiros turinenses; os demais, atraídos pelo parque industrial de Turim (especialmente nas fábricas da Fiat), vêm de todas as partes da Itália, principalmente do Sul. Isto é, o grupo era formado por italianos, mas de culturas totalmente diferentes — Calábria, Milão, Nápoles, Sicília etc. —, e é claro que cada escultor estava pensando na sua família, na sua cultura!

O tema da *família* é, aliás, uma constante na trajetória do Teatro do Oprimido, sendo talvez o mais discutido. Em todas as sociedades existe família. Qual? Em cada uma, trata-se de uma família diferente, de acordo com a cultura, classe, país, regime, idade do escultor etc. Dou aqui alguns dos muitíssimos exemplos:

Uma família portuguesa (na cidade do Porto, ao norte do país): Homem sentado à cabeceira da mesa, comendo; uma mulher de pé ao seu lado, servindo-lhe a comida; dois rapazes e duas moças, sentados à mesa, comendo e olhando a figura masculina central, detentora de todos os poderes.

Uma família portuguesa (em Lisboa, capital do país): A mesma imagem em volta da mesa de comer, com a diferença de que todos estão agora olhando para o mesmo ponto fixo, um móvel distante da mesa (a televisão). As duas moças sentam-se agora no chão. Mudou muita coisa, e muita se conservou: a figura masculina continua a ser a figura central, o macho conserva seu lugar, a mulher continua a servi-lo, mas essa figura já não detém as atenções gerais, nem o poder de informação, que agora pertence aos meios de comunicação de massa.

Uma família sueca: Em 1977, durante um estágio que realizei em Estocolmo, como parte do Festival de Skeppsholm, os participantes fizeram uma imagem da família; dois anos depois, no Teatro Municipal de Norrköping, outro grupo reproduziu exatamente a mesma imagem: uma mesa no centro, com duas ou três pessoas em volta dela, porém de costas para ela e de costas umas para as outras; ao fundo, perto da porta, uma mulher de costas para a mesa e para todos, olhando pela janela, para fora. Um grupo de pessoas reunidas em volta da mesa, sem se ver, sem se olhar, todas caladas.

Uma família em Godrano (Sicília): A mesa novamente, com homens, só homens, jogando cartas; numa cadeira distante, uma mulher afaga (e afoga) uma jovem de uns 20 anos, abraçando-a contra o peito como se

fosse um recém-nascido; outra mulher, mais distante, sentada, costurando o enxoval. Não são necessárias maiores explicações para que possamos compreender as relações patriarcais e machistas nesta sociedade.

Uma família norte-americana: Esta imagem me foi apresentada em Nova York, Berkeley, Milwaukee, Illinois — de norte a sul, de leste a oeste, por toda a parte, e tantas vezes, que é quase um clichê: um homem sentado numa cadeira (a mesa está presente, mas encostada na parede) e ao redor do personagem masculino, uma mulher e vários jovens, todas as cabeças quase juntas e todos mascando chiclete... só estou dizendo o que vi.

Uma família alemã: Primeiro foi em Hamburgo em 1979: um homem sentado, aparentemente ao volante de um automóvel, concentrado na tarefa de dirigir. Ao seu lado, uma mulher, orgulhosa do carro, porém preocupada com as três crianças no banco de trás, brigando, se esmurcando, se espancando a valer. Diante desta imagem, primeiro pensei que estavam exagerando — o homem parecia tão orgulhoso do seu carro, que sequer olhava para a família. Fiz um comentário e alguém respondeu, com um riso de aprovação de todo o grupo: “Aqui na Alemanha, as preocupações masculinas, em ordem decrescente, são: o carro, a mulher, o cachorro... e finalmente as crianças.” Todos riram, mas ainda assim eu não estava convencido — até que alguns meses mais tarde, trabalhando em Berlim, com um grupo completamente diferente, tornei a ver exatamente a mesma imagem. E, ao comentá-la, alguém corrigiu: “Só que a segunda preocupação não é a mulher: é o cachorro...” Claro que não é assim, mas claro que ouvi o que foi dito.

Uma família florentina: Uma fila a caminho da igreja: as avós guiando os avôs, as mulheres os maridos, as crianças guiadas por suas mães... uma longa fila a caminho da missa, com pouca religiosidade nos rostos. Todos concordaram com a imagem, só que um elemento vital estava faltando — um homem mijando no muro... liberdade!

Uma família mexicana: No centro, uma imagem da Virgem Maria, braços estendidos, com uma mulher de cada lado, aos seus pés, rezando. De um lado, a figura de um homem, bêbado, espancando uma mulher que se defendia. Atrás dele, três rapazes faziam gestos semelhantes de agressão — na verdade, estavam tendo sua iniciação à idade adulta; ao lado da mulher tentando se defender, três moças também aprendiam a se defender. Toda a cena se dá sob o olhar complacente da Virgem Santa... o México é um país muito religioso.

Uma família lésbica: É evidente que nem sempre as imagens são universais. Na Suécia, vi duas mulheres de mãos dadas segurando uma criança. Algumas pessoas protestaram: "Isso não é uma família." A atriz retrucou: "É a minha família..." — e continuou calmamente esculpindo sua imagem, nos menores detalhes de doçura fisionômica. Era sua família e ela estava feliz. Não era uma família tipicamente sueca, mas isso não fazia diferença.

Uma família egípcia: Um quadro esplêndido: uma mulher sentada, com os braços levantados, como se estivesse segurando um prato; um homem, de pé, atrás dela, comendo daquele prato que ela segurava e, ao mesmo tempo, mantendo distante um grupo de rapazes e moças, sentados no chão, um atrás do outro, numa fila sólida (cada um sentado entre as pernas do que estava atrás), com os braços esticados em direção ao prato proibido, esperando as sobras.

Uma família argentina: Comovente, triste, revoltante. Muitas pessoas sentadas em torno de uma mesa; outras, a maioria, de pé; uma cadeira vazia e todos olhando na direção daquela cadeira... vazia; saudades do seu ocupante ausente.

Vivi exilado na Argentina durante cinco anos. Conheço dezenas, talvez centenas de famílias argentinas. Não conheço uma — nem ao menos uma! — que não tenha em sua casa uma cadeira vazia, uma cadeira que tenha pertencido a alguém assassinado, sob tortura, pelo regime militar; a algum *desaparecido* (segundo a Anistia Internacional,

foram mais de 30.000), ou a alguém que fugiu ou se exilou. Essa imagem da cadeira vazia foi feita por um argentino, mas poderia perfeitamente ter sido feita por um uruguaio ou chileno, paraguaio ou boliviano, por qualquer habitante, de qualquer país deste continente coberto de sangue. Poderia ter sido feita no nosso país, principalmente ao redor de 1971, quando fui preso, e quando o Brasil sofria o período mais fascista da repressão.

Uma família brasileira: Uma mesa de pernas para cima, com dez ou doze pessoas se espremendo nela, como náufragos num pedaço de madeira.

Dinamização (várias são possíveis)

1ª dinamização: Fazer um movimento rítmico, contido dentro da imagem. Exemplo: a imagem estática de um homem comendo oferece uma certa quantidade de informações — é uma imagem que fala. No entanto, há milhares de ritmos, milhares de maneiras de comer. Nesta fase da dinamização, a *imagem* deve comer com um ritmo que nos dará mais informações, suplementando o que já estava contido na imagem estática — come rápido ou devagar; devora a comida ou saboreia cada pedaço?

2ª dinamização: A imagem, ao mesmo tempo que executa um movimento rítmico, diz uma frase que, na visão do ator, represente a personagem apresentada. Sejam claros: quem fala é o personagem e não o ator. Assim, se um ator, bom-caráter, faz o papel de uma pessoa má, é esta quem tem a palavra, não o ator *bom-caráter*.

3ª dinamização: A imagem faz seu gesto rítmico, dizendo sua frase, e passa também a fazer alguma coisa, algum movimento relacionado com a imagem estática; em outras palavras, se a imagem está comendo, o que ela vai fazer depois? Se está andando, para onde vai? Se está agredindo alguém, quais as consequências?

3 Imagem da transição

A terceira técnica consiste em trabalhar um modelo, produzindo uma discussão, apenas por meios visuais. Mais do que nunca, é vital que as palavras sejam proibidas, mas não a discussão, que deve ser tão rica e profunda quanto possível.

O modelo

Segue-se o mesmo caminho do exercício anterior, para se chegar a um modelo que todo o grupo (ou a maioria) aceite. O tema desse modelo deve ser uma opressão, de qualquer tipo, sugerida pelo próprio grupo. Este é o modelo real. Pede-se, depois, ao grupo, que construa um modelo ideal no qual a opressão tenha sido eliminada e que todos, dentro desse modelo ideal, cheguem a um equilíbrio plausível; uma situação que não seja opressiva para nenhum dos personagens. Depois, retorna-se à imagem real, a imagem da opressão, e começa a dinamização.

Dinamização

O diretor deve deixar claro que todos os participantes estão autorizados a opinar sobre as formas de passagem da imagem *real* (opressiva) para a *ideal* (não-opressiva). Cada participante age como um escultor e muda tudo quanto ache necessário para transformar a realidade e eliminar a opressão. Cada um por vez. Os outros devem dizer se consideram cada solução realizável ou mágica (isto é, fantástica, impossível de se realizar!), mas sem o uso da palavra, visto que a discussão deve ser feita somente através das imagens.

Depois que cada um tenha mostrado suas imagens de transição (revelando seus pensamentos, suas esperanças), faz-se uma verificação prática do que foi discutido. A um sinal do diretor, os personagens da imagem começam a se mover. Sempre que o diretor bater suas mãos, cada personagem (cada ator dentro da imagem) tem o direito de fazer um movimento, apenas um, no sentido de sua libertação (se ele está inter-

pretando um dos oprimidos), ou para manter a opressão (se ele está interpretando um dos opressores). Os movimentos devem ser feitos de acordo com os personagens, e não com quem os interpreta. Tendo batido palmas várias vezes, o diretor sugere que todos os personagens continuem seus movimentos em câmera lenta, e a cada palma (num ritmo mais lento) eles olham em volta para que possam se localizar em relação aos outros. O movimento cessa quando todas as possibilidades de libertação forem estudadas visualmente; quando a imagem pára, os conflitos resolvidos...

4 Múltipla imagem da opressão

A técnica anterior permite ao grupo concentrar-se muito diretamente em um único problema, uma única forma de opressão, um único caso concreto. A sociedade é representada em bloco, numa só imagem. O macrocosmo é apresentado na forma microcômica.

Este pode ser um modo muito efetivo de alcançar mais minuciosamente e, algumas vezes, mais detalhadamente a análise deste microcosmo. Entretanto, é freqüente acontecer que as possíveis soluções do problema só possam ser encontradas no macrocosmo social, e não no microcosmo — na multiplicidade ao invés da unicidade. Esta é a função da quarta técnica da imagem.

O modelo

O modelo aqui não é único, é múltiplo. Qualquer que seja o tema, o objetivo não é mostrar uma, mas muitas imagens que o representem. Em vez de uma imagem, o grupo pode preparar simultaneamente cinco, sete ou dez. As imagens não devem se repetir; quanto mais variadas forem, melhor.

Dinamização

Uma vez estabelecido o modelo múltiplo, a dinamização é feita em três etapas.

Primeira: os escultores devem entrar nas suas próprias imagens, a fim de nos dar a sua perspectiva da opressão. Devem substituir a pessoa que os representa na imagem, para que se perceba o ponto de vista do escultor. No modelo, vemos a opressão como é sentida pelo escultor.

Segunda: a um sinal do diretor, os participantes devem, em câmera lenta, realizar a transição em direção à imagem ideal do escultor. Então, exclusivamente por movimentos autônomos (ninguém é guiado pelo escultor, cada pessoa atua por sua própria sensibilidade), pode-se verificar o caráter mágico (no sentido de impossível, e não de sonhador...) ou viável da proposta do escultor. Se a imagem ideal que o escultor deseja, ou a transição para este ideal, está nos domínios do impossível, o ridículo dos movimentos vai revelá-lo.

Terceira: a imagem retorna ao modelo original. Mais uma vez, a um sinal do diretor, as figuras se movem, só que, agora, não necessariamente em direção ao ideal: cada figura deve agir de acordo com o personagem que interpreta. Isto tornará possível determinar o quanto a proposta do escultor era, na verdade, realizável.

Essa imagem múltipla da opressão quase sempre esclarece o pensamento do grupo. É uma das técnicas mais reveladoras.

Neste momento, devo insistir em que as regras do jogo devem ser fixadas, claras e simples, desde o início. Se alguma coisa não for descrita como *proibida* na apresentação das regras, então não haverá proibições. Se um ou alguns dos participantes acreditarem que determinada coisa é proibida, isto se deve às interdições que têm interiorizadas, e não ao jogo. Em Hamburgo, por exemplo, usei esta técnica. O tema escolhido foi a família. As imagens que faziam o modelo eram quase todas terríveis — violência, agressão física e psicológica. No momento da dinamização, percebi que os participantes procuravam soluções para os seus problemas dentro de cada imagem; eles se golpeavam, se agrediam, cada um dentro do seu grupo. Ninguém tentou deixar o microcosmo de sua fa-

mília para procurar soluções no macrocosmo social, na multiplicidade de outras famílias, outros grupos, outras pessoas. Quando todos os movimentos chegaram ao fim (com muitos “mortos” e “feridos”...), perguntei aos participantes por que tinham ficado tão obstinadamente fechados dentro dos seus grupos particulares, quando, neste caso, a liberdade só podia ser encontrada além destes limites imediatos. Quase todos deram a mesma resposta: “Pensamos que fosse proibido deixar nossos grupos [suas famílias]!” Quem proibira?

A técnica da múltipla imagem é aberta para tudo, para o mundo lá fora. As pessoas são livres para se juntar a outras imagens — esse jogo não é fechado dentro dos nossos pequenos mundos.

É muito comum infligirmos opressão a nós mesmos. Somos tão oprimidos que nos oprimimos mesmo quando a opressão está ausente, ou não exista. Carregamos nossos *tiras* na cabeça. O oposto da experiência de Hamburgo aconteceu em Montélimar, onde as pessoas que interpretavam imagens de crianças escaparam pela janela...

Nesta técnica acontecem também coisas reveladoras, inesperadas. Lembro-me que em Bari, na costa adriática da Itália, alguém sugeriu tratar do tema da violência sexual contra as mulheres (só em 1979, aconteceram mais de 26.000 casos de estupro na Itália, não contando os milhares de casos não denunciados pelas mulheres, por medo ou vergonha). Muitas imagens evocaram este tipo de agressão. Lembro-me especialmente da imagem de Angelina: três homens atacavam-na brutalmente. Na dinamização, pensamos que ela afastaria violentamente seu agressores. Mas, para nosso espanto, Angelina satisfez-se em modificar suas expressões fisionômicas, dando a eles ternura no lugar de ódio. Essencialmente, contudo, a cena era a mesma. Quando seus colegas a questionaram, Angelina respondeu: “Para mim, o elemento mais terrível do estupro é a violência física do ato e não o sexo...” Sabe-se lá...

Nos casos em que esta técnica está sendo usada e o tema divide os participantes, como, por exemplo, em relação à opressão do homem sobre a mulher, e vice-versa, é mais enriquecedor apresentar as cenas sucessivamente: primeiro, as mulheres mostram o quanto são oprimidas; depois, os homens, suas múltiplas imagens de opressão, também numerosas...

Há ainda um quarto tipo de dinamização em casos como esse: homens mostram imagens daquilo que acreditam ser uma opressão exercida sobre as mulheres, e mulheres mostram imagens do que consideram ser opressão das mulheres sobre os homens. Pais e filhos frente a frente; professores e alunos etc. Sempre que a situação o permite, esse tipo de dinamização do modelo oferece novas possibilidades de conhecimento do tema e dos participantes.

5 Múltipla imagem da felicidade

Esta técnica, parecida com a anterior, revela, melhor do que qualquer outra, o lado oprimido/opressor dos participantes.

O modelo

O modelo é construído do mesmo modo, com diferentes voluntários esculpindo imagens de alegria, que são distribuídas por toda a sala, de modo que possam ser vistas tanto como parte de um todo, como imagem separada. O diretor deve insistir em que cada participante é livre para mostrar a imagem que desejar. O que é a felicidade? Sem dúvida, é a ausência de opressão — exceto para os masoquistas... O escultor não mostra suas opressões, mas sua felicidade, real ou ideal, verdadeira ou imaginária. Essa imagem pode ser relacionada com o trabalho, o amor, a paz, ou o que quer que o ator deseje. O diretor deve encorajar pessoas com visões diferentes sobre a felicidade para das que possam criar suas próprias imagens, evitando a repetição de imagens parecidas.

Dinamização

O ideal é que haja o mesmo número de imagens na sala quanto de pessoas fora da cena; se forem seis imagens, seis pessoas devem estar de fora. A dinamização tem a forma de um jogo; o diretor conduz os que

estão de fora através da sala para que possam ver com atenção todos os que estão dentro das imagens, e suas posições em relação aos outros. Cada um deles deve decidir mentalmente quem é o mais feliz na imagem.

O jogo começa quando o diretor dá o primeiro sinal. Os que estão de fora devem correr para as imagens e tomar o lugar daquele que consideram o mais feliz. Os que forem substituídos saem. Se, por acaso, duas pessoas escolherem o mesmo personagem, a primeira que chegou toma o lugar na imagem, e a segunda tem de encontrar a segunda mais feliz e substituí-la. Então, o mesmo número de pessoas continua de fora.

Ao segundo sinal, todos aqueles que foram substituídos têm o direito de voltar, livres para escolher a mais feliz, que pode ser o personagem que eles próprios criaram ou outro. Dessa vez, em vez de o substituir, cada um deve juntar seu corpo ao da pessoa mais feliz, na mesma posição; se duas ou mais pessoas escolherem a mesma figura, devem todas assumir a mesma posição. Agora, todos os participantes estarão em cena.

Ao terceiro sinal, os atores começam a se movimentar, com o objetivo de situar seus corpos numa relação mais feliz do que aquela em que estão. Tanto os que esculpiram as imagens como aqueles que foram modelados podem se mover ao mesmo tempo, tentando criar relações de máxima felicidade uns com os outros.

Cuidado: no terceiro estágio, todas as figuras movem-se ao mesmo tempo. Todos são sujeitos, ninguém é objeto. Isso faz com que a imagem global seja diferente a cada segundo: tudo se move. Como no mundo real... As múltiplas imagens de felicidade estarão em permanente modificação. Se uma pessoa vê um grupo de figuras com o qual queira se relacionar, com o qual imagina que seria feliz, dirige-se a este grupo ou a uma determinada figura — mas pode acontecer que essas figuras também estejam se movimentando em direção a outra com a qual desejem se relacionar: quando a primeira chega, talvez não encontre os personagens que desejava encontrar. A cada momento, cada um tem que reconsiderar a estrutura total da múltipla imagem em todos os seus aspectos e se reorientar.

Para que esta escolha possa ser feita com maior amplitude, o diretor pode sugerir que os movimentos sejam executados um por vez, a cada

batida de palmas que produzir, e que, a seguir, eles sejam realizados em câmera lenta: antes de cada movimento, o diretor vai batendo palmas, cada vez mais lentamente, até cessarem completamente todos os movimentos (e isso também é marcado com uma palma); de quando em quando, e sem nenhum movimento corporal, os atores devem mover somente suas cabeças, a fim de poder observar melhor tudo que se passa na sala e se decidir quanto aos próximos movimentos.

Esta técnica é muito esclarecedora. Certas constantes ocorrem toda vez que o exercício é feito. Por exemplo, raras são as imagens de felicidade que mostram a pessoa feliz no trabalho. Em geral, felicidade é associada a ócio, sexo, esporte, música — poucas vezes ao trabalho, especialmente manual. Em alguns países (por exemplo, países nórdicos), é muito comum ver uma imagem solitária: lendo, tomando banho de sol etc.

Inevitavelmente, há sempre alguém que objeta: “Eu não posso dar minha imagem de felicidade, porque, para mim, felicidade não é uma coisa isolada, é a soma de muitos momentos, de muitas atividades...” E é verdade; mas é também verdade que quando alguém é convidado a mostrar, a esculpir sua imagem de felicidade, mostra a imagem que sente mais fortemente no momento, naquele lugar e naquelas condições. Também é verdade que, normalmente, o jogo termina quando todos os personagens encontraram um relacionamento ideal (dentro dos limites das circunstâncias) com as outras pessoas — entretanto, algumas vezes, uma pessoa encontra alegria na procura: no movimento contínuo de uma imagem para outra.

Pode também acontecer que o escultor procure expressar sua própria felicidade, pouco se importando com a felicidade dos outros. Lembro-me de uma vez em que um homem fez a sua imagem deitado, rodeado por sete mulheres que cuidavam dele, acariciando-o, cantando e dançando para ele... ótimo! Quando a dinamização começou, os homens correram como loucos para entrar nessa imagem de felicidade. Todos queriam ficar na mesma posição, todos queriam sete mulheres — mas não se perguntaram se as mulheres queriam a mesma coisa. Então, quando a terceira parte da dinamização começou, quando cada pessoa

em cada imagem estava livre para agir autonomamente, a primeira coisa que as sete mulheres fizeram foi sorrir o “*paxá*”... Ele queria uma felicidade que dependia da infelicidade dos outros.

6 Imagem do grupo

Esta técnica pode ser usada a qualquer hora no processo do trabalho. Mas é particularmente efetiva quando o grupo apresenta um problema. Com a sua ajuda, o problema surge mais claramente e são grandes as possibilidades de sucesso na busca de uma solução.

Mesmo quando não existe problema algum, esta técnica serve para vermos como cada participante de um grupo vê o grupo como um todo.

O modelo

Se houver tensões, é muito provável que o grupo não esteja realmente disposto a construir um modelo único, aceitável por todos os membros. Pode acontecer que a simples apresentação de modelos diferentes já seja uma discussão visual das diferenças existentes no grupo. A simples procura por um modelo pode encerrar, em si mesma, uma reflexão dos problemas existentes e apontar para possíveis soluções.

Se a construção de um modelo simples é realizável, isso é feito normalmente em estágios. Então, numa consulta contínua ao grupo, o diretor adiciona ou retira da imagem elementos que o grupo considere essenciais ou supérfluos, respectivamente.

Dinamização

Uma vez pronto o modelo que revela a opressão, a dinamização se dá através das seguintes etapas:

O diretor lembra que todo o grupo é, necessariamente, parte da imagem. Os que estão fora da imagem construída são, ainda assim, parte

da imagem do grupo, se estão só olhando, são parte da imagem total e interpretam o papel daqueles que estão só olhando. Uma única imagem geral, estruturada e organizada, foi formada dentro da sala, da qual todo mundo é participante. Mas essa imagem total tem um núcleo: a imagem que o grupo construiu. Então, o diretor pede que os que estão satisfeitos, sem problemas dentro do núcleo da imagem, fiquem onde estão, na mesma posição; os que lá estão contra a vontade, os que estão infelizes, insatisfeitos, devem abandonar o núcleo e se juntar aos espectadores. O diretor também sugere que aqueles que estão só olhando o grupo e se sentem desconfortáveis ou insatisfeitos nas suas posições de espectadores entrem no núcleo, se quiserem. Também podem deixar a sala.

Depois desses movimentos, o diretor pede aos participantes, mais uma vez, que, um a um, saiam da imagem e depois voltem a ela, mas desta vez se posicionando como desejam e não da forma que lhes foi imposta. Neste estágio, objetivamente, todo mundo deve fazer a imagem que corresponde exatamente àquela que cada um deseja e é capaz de realizar, dentro de um conjunto de pessoas-sujeitos onde cada pessoa tem sua própria personalidade, seus próprios desejos. A imagem final obtida por este caminho revelará a existência ou a não-existência da possibilidade de um funcionamento harmônico dos participantes reais de um grupo.

Em Dijon, fui solicitado por dois grupos que estavam em conflito. Minha posição era delicada — como poderia realizar meu trabalho sem exacerbar a crise ou aumentar a divisão que já existia? Os dois grupos pertenciam a organizações políticas diferentes — ambas de esquerda, mas conflitantes —, e o objetivo do nosso trabalho não era formar um grupo permanente, mas apenas fazer uma oficina de cinco dias, mostrando o funcionamento de algumas técnicas que poderiam mais tarde ser úteis no trabalho político e social que ambos os grupos realizavam, e só.

Fizemos a imagem do grupo, que, em linhas gerais, foi aceita: todos estavam de acordo em que existia um profundo desacordo. No centro, uma figura de homem tentava catalisar, dinamizar, estimular os demais; algumas pessoas prestavam muita atenção, outras menos, e outras nenhuma. Alguns se voltavam uns contra os outros, com olhares ameaça-

dores. Enfim, a figura central, a despeito de todos os seus esforços, não podia eliminar magicamente esses conflitos latentes, cujas causas exatas ele desconhecia.

Uma vez composta a imagem, comecei a dinamização. No primeiro momento, algumas pessoas abandonaram a imagem central e se puseram de fora (mesmo não existindo o “de fora”), olhando. Na segunda etapa, tiveram que escolher: ou deixariam a sala, todos juntos, ou seja, abandonariam a oficina pela metade, ou permaneceriam, integrando-se como fosse possível. Se permanecessem, era óbvio que não poderiam manter, por muito tempo, a posição marginal que tinham adotado. Visualmente, esteticamente, eles entenderam que ninguém poderia ficar de fora; que, mesmo aqueles que não faziam parte do núcleo central da imagem, estavam tão envolvidos quanto aqueles que integravam esse núcleo: todos estavam na imagem maior, a sala.

Lentamente, os que tinham se retirado voltaram, assumiram outras posições dentro do núcleo da imagem e foram chegando gradualmente mais para perto da figura central e eliminando os olhares agressivos em relação uns aos outros. Depois de pouco tempo, tinham estabelecido relação mais forte com a figura central. Ninguém saiu da sala. Esperei um pouco e então pedi ao jovem que representava a pessoa catalisadora — eu, evidentemente! — que se reunisse aos outros. Assumi o seu lugar, e, sem fazer nenhum comentário verbal sobre o que tinha acontecido — o discurso visual tinha sido suficientemente claro! —, anunciei: “Sétima técnica: o gesto ritual.”

O que nos leva à próxima técnica.

7 O gesto ritual

Quando dois soldados se encontram, ambos se olham e batem continência. Olhando um para o outro, cada soldado vê um soldado e, mecanicamente, sem pensar, faz o gesto ritual da saudação militar. Nós, que não somos soldados, olhamos e vemos um ao outro quando nos encon-

tramos, mas não batemos continência — em troca, nossas respostas, um ao outro, são igualmente *ritualizadas* segundo nosso grau de amizade, de conhecimento, de intenções. Pela repetição do mesmo estímulo, os soldados respondem mecanicamente. Não hesitam, não têm dúvidas, não tentam imaginar novas formas de saudação; um gesto incita outro gesto semelhante como resposta.

Quando turistas entram em uma igreja, diminuem o volume de voz (exceto os norte-americanos). Quando o professor entra na sala de aula, mesmo que não diga nada, mesmo que esteja pensando em outras coisas, os alunos se preparam para tomar notas. O gesto ritual do professor entrando na sala, sempre da mesma forma (fazendo acreditar que suas intenções são sempre as mesmas), infalivelmente provoca as mesmas reações.

Toda sociedade tem seus rituais, e conseqüentemente seus gestos rituais e signos. Esta técnica — o gesto ritual — tenta descobri-los. É importante descobrir os rituais de cada sociedade, porque eles são as expressões visuais das opressões, encontradas no seio de cada sociedade. Sempre, sem exceção, uma opressão produzirá sinais visíveis, se traduzirá em formas e movimentos, deixará traços. Desta maneira, é possível descobrir e discutir opressões sociais no discurso falado, assim como através das técnicas da imagem.

Do mesmo modo que soldados, turistas e alunos respondem mecanicamente aos estímulos que já conhecem, também nós o fazemos, sejam quais forem nossas profissões ou classes sociais. Isso nos leva à premissa de que todas as profissões, todas as classes sociais têm seus rituais próprios. Compete a nós descobrir, revelar e estudar os nossos.

Código social, ritual e rito

Em todas as sociedades, os que detêm poder estabelecem normas de conduta que devem ser aceitas por todos. Além dessas imposições do poder, outras normas são determinadas pelo hábito. Ninguém pode inventar, indefinidamente, formas de conduta que sejam originais em relação à norma, ao aceitável, ao previsível. Todas as sociedades possuem

sistemas estratificados que organizam todas as relações entre pais e filhos, homens e mulheres, vizinhos, companheiros de trabalho, a maneira de sentar-se ao sol ou de tomar o metrô para ir trabalhar. Não é possível que gastemos nossas energias em constante apreensão em relação ao que farão os outros, ou sempre inventando nós mesmos o que fazer em situações que já conhecemos muito bem.

Em uma situação familiar, respondemos com uma ação familiar e damos as respostas já esperadas. Por exemplo, quando um freguês entra em um restaurante, o garçom espera que ele se sente em uma cadeira diante de uma mesa. Se está acompanhado de uma mulher, pode-se esperar que a ajude a se sentar. Por quê? Isso não é absolutamente necessário. Ele pode muito bem preferir sentar-se em cima da mesa com os pés na cadeira, e não vejo nenhuma razão especial para que tenha que ajudar sua companheira a sentar-se, e não o contrário, ela a ele. Porém... existe um código social que impede um casal de sentar-se no chão e fazer um piquenique num restaurante (a não ser, claro, num restaurante japonês; neste caso, você é obrigado, ritualisticamente, a se sentar no chão!).

O código social dita as normas de conduta. Tenho um amigo que gosta de inverter o código social... Faz isso por diversão, passatempo, mas quanto alarma e inquieta essa conduta! Não obstante, tudo que ele faz é inverter a ordem ditada pelo código social, sem necessariamente alterá-la em sua essência.

O que faz? Vai a um restaurante, senta-se à mesa, estuda o cardápio demoradamente, faz ao garçom algumas perguntas a respeito de cada prato e finalmente decide-se: "Quero um cafezinho."

O garçom protesta, diz que isso não é possível, que é hora do almoço e que ninguém pode se sentar à mesa e pedir café, que sua função é servir o almoço, que se ele quer um café, vá a um bar etc. Meu amigo diz que tinha a intenção de almoçar, mas que preferia começar com um cafezinho. O que usualmente acontece é que o garçom consulta o gerente, os outros fregueses especulam sobre a saúde mental do meu amigo e, finalmente, para evitar complicações, o garçom traz o café, desejando que meu amigo vá embora logo. Mas quando termina seu café, ele pergunta o que o garçom tem a oferecer como sobremesa...

Um espanto atrás do outro... ele come o almoço... de trás para a frente! E como se não bastasse, termina pelo aperitivo.

Isso é tudo que faz: inverter a ordem estabelecida. Que é o suficiente para desorientar todo o funcionamento do restaurante. A ponto do *chef* sair da cozinha para ver o fenômeno. Na verdade, meu amigo não está mudando nada no código social, tudo que faz é invertê-lo.

Tenho outro amigo brasileiro que, também por diversão, adora extrapolar os códigos sociais. Por exemplo, existem muitas formas de comércio que permitem o pagamento em prestações. Então, ele tenta aplicar o mesmo princípio em relação a outras "mercadorias". Vai ao cinema e propõe pagar a entrada em pequenas prestações mensais. Quando é recebido com enérgica recusa, sugere nova variação: pagará 60% do custo de uma entrada, assistirá apenas à metade do filme (50%) e sairá do cinema — e quando tiver o restante do dinheiro, voltará para pagar os 40% restantes e ver a outra metade do filme... Tenta mostrar os atrativos de sua oferta: o exibidor estaria sempre em vantagem (60% do preço da entrada por 50% do filme!). Até hoje, meu amigo não conseguiu convencer nenhum gerente de cinema a aceitar sua oferta, mas já convenceu alguns a deixá-lo entrar de graça para acabar com esse raciocínio.

Se, por um lado, o código social é absolutamente necessário e indispensável (uma sociedade sem qualquer forma de código social é impensável), não deixa de conter um certo grau de autoritarismo.

Quando um código social não responde às necessidades e desejos das pessoas a quem estrutura, se essas pessoas se vêem forçadas a fazer coisas que vão contra seus desejos, ou a abster-se de fazer coisas que desejam fazer, podemos dizer que esse código se transformou em um ritual. Um ritual é, portanto, um código que aprisiona, que constrange, que é autoritário, inútil, ou, na pior das hipóteses, necessário como veículo de alguma forma de opressão.

Como exemplo, que ilustre a diferença entre os dois termos, vamos citar um ator, apaixonado pelo papel de Hamlet, que interpreta esse papel todas as noites com a maior paixão possível, com imenso prazer e alegria. Todo dia repete as mesmas palavras, todo dia faz os mesmos movimentos — como se obedecesse alegremente ao código teatral, ao

qual obedecem igualmente os demais atores, e o espetáculo é feito uma, duas, talvez trezentas vezes. Depois de trezentas vezes, nosso ator está cansado. Vai para o teatro todas as noites, mas não mostra o mesmo interesse. Toda noite repete as mesmas palavras, executa os mesmos movimentos, mas está destituído de vida, vazio de paixão, pensando em sua carreira, em novos papéis. Nosso ator ficou mecanizado, e, para ele, o espetáculo se transformou em um verdadeiro ritual, repetido melancolicamente noite após noite.

Isso é o que acontece em nossas vidas. Quantas coisas fazemos em obediência a um ritual? Quantas coisas fazemos, que um dia foram prazerosas e hoje se tornam monótonas? Quantas coisas fazemos, ou deixamos de fazer, simplesmente porque não temos a coragem de romper com o ritual estabelecido?

Falamos de código social e de ritual. E o rito? O que significa para nós a palavra "rito"? Um rito acontece quando todo o código social, em conjunto com o ritual, arrasta as pessoas para um único grupo, e se organiza em evento. O rito pré-organiza a natureza do evento público e, conseqüentemente, cria o abismo entre atores e espectadores: existem aqueles que atuam e aqueles que observam. Um rito pode ser, por exemplo, uma missa, a inauguração de um banco, uma parada militar... eventos rituais que se tornam espetáculos.

Para nós, é importante separar estes conceitos, que correspondem, em nossa opinião, a momentos precisos e a formas particulares de inter-relação social.

O modelo

O diretor pede a alguém que vá até o centro e realize, em silêncio, uma ação detalhada que pertença a uma atividade mais ou menos cotidiana; quando alguém reconhece essa atividade, diz "Pára!", e a cena se congela em um gesto ritual. Gesto ritual é o momento culminante de uma ação que pertença a uma estrutura social ritualizada. O resto do grupo observa o gesto. A primeira pessoa que descobriu a que ritual se refere o gesto vai até o centro completar esse gesto com outro, igualmente ritualizado.

Uma segunda pessoa, uma terceira e, depois, todos que tenham conseguido descobrir o significado da ação e do gesto inicial irão até o centro e, juntos, formarão uma grande imagem estática do ritual sugerido pelo primeiro gesto congelado.

É claro que os participantes só poderão entender e completar os gestos rituais relativos a uma sociedade particular, a uma cultura ou a um momento histórico. Algumas vezes, alguns gestos são incompreensíveis, exceto para suas vítimas. Um exemplo: fazendo esses exercícios em Paris, freqüentemente vejo um árabe, um negro, qualquer pessoa diferente da norma, fazendo o gesto de um policial batendo continência ao mesmo tempo que estende a mão. Árabes e negros rapidamente compreendem e completam a ação: trata-se de um policial pedindo documentos no metrô ou na rua — coisa que geralmente só acontece com árabes, negros e pessoas diferentes. Na verdade, esse mesmo gesto (continência e mão estendida) é visto todos os dias por qualquer pessoa. Mas só impressiona aqueles contra os quais se dirige, aqueles para quem esse gesto é uma opressão.

O mesmo gesto, feito em cidades onde a perseguição às pessoas diferentes não seja tão acentuada, não produzirá nenhuma reação nos participantes, que não saberão como completá-lo por não serem capazes de compreendê-lo.

Exemplo: o gesto ritual de um freguês no restaurante. Olha o cardápio e chama o garçom. A pessoa que entrar na imagem e se sentar ao lado dele por ter compreendido o gesto ritual revelará seus próprios pensamentos; se for mulher, como se comportará? Como boneca ou companheira? O garçom é servil ou mantém sua dignidade, sem se humilhar? Quem são os fregueses sentados ao lado deles? Como comem? Como suas expressões revelam os temas sobre os quais conversam? Estão só ou em grupo? São todos iguais ou há diferenças de classes entre eles?

Outro gesto ritual visto com freqüência na Europa, nesta técnica, é o da mulher, com raiva ou exasperação, contando quantas pílulas faltam e tomando a pílula do dia antes de se deitar. A ação complementar é também reveladora. Quando o homem deita na cama, o que revela? Está angustiado ou cansado? Lê um jornal ou tira a roupa? Está ansioso ou se vira para

o outro lado e dorme? Ronca, sorri? Se preocupa? O estado atual das relações entre casais salta aos olhos com a técnica do gesto ritual.

Dinamização

A dinamização é a mesma da segunda técnica: ritmo, palavras e movimentos.

A um sinal do diretor, todos os participantes da imagem complexa, criada a partir do gesto ritual, devem, como ponto de partida, fazer um movimento rítmico sugerido pela posição em que se encontram na imagem. O ritmo acrescenta informações sobre a imagem.

A um segundo sinal, os participantes, todos ao mesmo tempo, dizem uma frase e a repetem muitas vezes. Então o diretor interrompe o exercício e pede a cada participante que repita sua frase, que deve se relacionar com o personagem que representam e não com as pessoas que os interpretam. Freqüentemente, neste estágio, alguém nota que o gesto ritual inicial foi mal interpretado. Nesse caso, os atores estão dizendo frases que não têm nenhuma relação com a imagem complexa. Ainda assim, a imagem pode ser reveladora: por que o engano? Que ambigüidade havia no gesto ritual que causou esse engano?

O erro artístico é completamente diferente do erro científico; em um cálculo matemático, um erro invalida o resultado — em arte, pode suplementá-lo. Todos os resultados, intencionais ou não, devem ser analisados, e lições devem ser tiradas.

Terceiro sinal. Cada participante inicia um movimento, prolongando o movimento implícito no modelo. Em outras palavras, cada participante age como se a imagem estática (modelo) fosse um fotograma de um filme que entra em movimento. Esse é o momento em que o gesto ritual é transformado em ritual: movimentos, ações, palavras, gestos etc. mecanizados, predeterminados. Um ritual é um sistema de ações e reações previstas, predeterminadas.

8 O ritual

Esta é uma técnica simples, eficaz e reveladora. A construção do modelo é também, ao mesmo tempo, a sua dinamização.

Aconteceu na Suécia, em Norrköping, durante a discussão sobre a escolha do tema. Uma jovem sugeriu a opressão das mulheres. A maioria das pessoas concordou com a idéia, mas uma mulher contestou veementemente:

“Por que falar sobre a opressão das mulheres, quando isso não existe aqui na Suécia? Só porque está na moda? Se o Teatro do Oprimido é o teatro da primeira pessoa do plural, se estamos supostamente falando de nós mesmos, então, neste caso, nós estamos fazendo Teatro do Oprimido, porque estamos falando sobre opressões que não nos concernem! É verdade que em muitos países as mulheres são oprimidas, como na África, no Sudão, onde ainda se pratica a infibulação; é verdade que mulheres ainda são oprimidas em nações industrialmente desenvolvidas, como na França... Mas aqui na Suécia estamos em igualdade com os homens, temos os mesmos direitos, exatamente os mesmos.”

Ela foi tão veemente, que quase me convenci. E quase fiquei feliz: pela primeira vez em minhas andanças pelo mundo afora teria encontrado um país onde as mulheres não eram oprimidas!!! Ora viva!!! Para me certificar, perguntei: “Se não são oprimidas, então na Suécia as mulheres têm os mesmos salários que os homens, para fazer o mesmo tipo de trabalho, durante o mesmo tempo?” — e fiz um gesto juntando os dedos das duas mãos.

Ela hesitou; mimetizada pelos meus dedos, fez o mesmo com suas mãos, juntando as duas num nível só. “Bem... não é exatamente assim... É o seguinte: na França, as mulheres ganham menos que os homens pelo mesmo tipo de trabalho” — e baixou uma das suas mãos, mostrando a diferença de salários de forma visual. Depois, juntou de novo as duas mãos no mesmo nível e continuou: “Aqui na Suécia é diferente; aqui, homens ganham um pouco mais do que nós...” — e levantou a mão que correspondia ao salário dos homens...

A mulher, honestamente, não percebia que, do ponto de vista finan-

ceiro, era a mesma coisa, e que de nada valia sua sutileza vocabular. Honestamente, não via sua opressão. Então, usei a técnica da construção do ritual.

Solicitei seis voluntários, três homens e três mulheres. Pedi-lhes que construíssem o modelo de um apartamento que fosse mais ou menos *normal* — um apartamento em que qualquer um deles pudesse viver, um apartamento como qualquer outro. Sala de estar, cozinha, televisão, quarto, camas, móveis, banheiro etc., que eles deviam organizar como quisessem, como um apartamento típico.

Em seguida, pedi que saíssem, exceto a primeira mulher. Pedi-lhe que me mostrasse rapidamente todos os movimentos e gestos que faria — ou que fazia! —, ritualisticamente, desde a hora em que chegava em casa até a hora de dormir. Gestos e movimentos tinham que ser feitos como demonstração não-realística; isto é, os atores deveriam mostrar que comiam, por exemplo, com um gesto rápido de comer, e então deveriam partir para a próxima ação sem entrar em detalhes. A cena toda, desde a chegada a casa até a hora de dormir, durou três ou quatro minutos; se o tempo for menor, as ações mostradas não serão suficientemente reveladoras.

A primeira mulher fez a seguinte seqüência:

- 1 Entrou com as sacolas de compras de supermercado;
- 2 dirigiu-se à cozinha e guardou a comida;
- 3 fez a comida;
- 4 serviu a mesa;
- 5 comeu na companhia de pessoas imaginárias (marido, crianças etc.);
- 6 tirou a mesa e voltou para a cozinha para lavar a louça;
- 7 cuidou do cachorro e do gato;
- 8 regou as plantas;
- 9 foi dormir.

A segunda e a terceira mulheres introduziram pequenas mudanças. Repetiram as ações envolvendo as compras, a geladeira, a preparação da refeição, a mesa, a lavagem da louça; algumas vezes, inverteram a ordem do cachorro e do gato, ou cuidaram das crianças; incluíram um ou dois telefonemas às amigas; nada mais.

Esse foi o ritual das mulheres. As três muito parecidas. Então foi a vez dos homens. O primeiro mostrou a seguinte seqüência:

- 1 Chegou, jornal na mão;
- 2 tirou seus sapatos e deixou-os na porta;
- 3 foi à cozinha para pegar um copo de uísque (os outros dois variaram um pouco: cerveja ou sanduíche...);
- 4 sentou-se diante da televisão;
- 5 sentou-se à mesa e comeu a refeição que estava, magicamente, esperando por ele;
- 6 cochilou;
- 7 levantou-se, foi ao banheiro, depois foi para o quarto, dormiu como uma pedra!

Esse foi o ritual dos homens. Os três muito parecidos.

A mulher que disse que a opressão do seu sexo não existia continuou olhando... sem ver nada!

— E então? Tem opressão ou não? — perguntei.

— Por quê? — respondeu.

Como ela de verdade não via, fiz uma segunda dinamização. Pedi aos seis participantes que retornassem ao apartamento e fizessem os mesmos movimentos anteriores, mas, desta vez, todos ao mesmo tempo e de forma mais acelerada, em meio minuto, em alta velocidade, como se estivessem em um daqueles filmes mudos, onde todo mundo parece estar correndo.

Os seis entraram, correram, repetiram as mesmas ações. As três mu-

lheres se dirigiram para a cozinha, os três homens para a televisão; as três mulheres colocaram a mesa; os três homens comeram e elogiaram a comida; as três mulheres lavaram a louça, os três homens bocejaram e foram se deitar. As três mulheres continuaram cuidando dos cachorros, gatos e crianças, enquanto os homens roncavam em suas camas...

Somente neste ponto foi que a mulher começou a ver o que tinha olhado sem nada compreender.

O ritual é uma das formas de se chegar ao Teatro-Fórum, isto é, à apresentação teatral do modelo de Teatro-Fórum, de se chegar à *mise-en-scène*, à *mise-en-place*.

Ritual é uma das formas, além de outras, que cria as condições teatrais para que o Teatro-Fórum seja, antes de tudo, teatro, e não somente fórum. Frequentemente, o ritual contém elementos que reproduzem a opressão, que a corporificam, que são a sua concreção, e, quase sempre, a libertação da opressão necessariamente passa pela ruptura desse ritual.

Uma jovem de 25 anos tinha um pai que era um rico industrial dinamarquês e queria mandá-la para fora de Paris, onde ele trabalhava, mantendo-a em uma província do seu país por dois ou três anos, porque ela tinha engravidado. Ele era pastor e contrário ao aborto, e também contrário às mães solteiras (sim, essas coisas ainda acontecem hoje, mesmo em Paris). A cena improvisada se passava no escritório do pai milionário; ele, sentado atrás da sua grande mesa de dois metros, cheia de telefones, livros e papéis, com a "cliente" (neste caso, a filha) sentada a dois metros de distância, numa cadeira isolada e sem apoio.

Na improvisação, foi inevitável mostrar o ritual de receber bem o cliente: a jovem entra, é recebida pela secretária do pai, e então, sentada sozinha na cadeira distante, desarmada ante a formalidade e imponência dos livros e telefones, é obrigada a ouvir longas críticas! Pior: obrigada a aceitar o exílio. Porque o pai tinha vergonha de ela ter seu neto sem as bênçãos convenientes.

Fizemos um fórum sobre a cena, e todas as espect-atrizes que vieram substituir a protagonista eram forçadas a ceder — diante daquele pai, era impossível tentar qualquer coisa, e todas se rendiam. Até que, finalmente, uma espect-atriz entrou e se recusou a sentar na cadeira distante

e solitária; avançou pela sala e sentou-se sobre a mesa do pai... o ritual foi quebrado! Na relação cadeira/mesa estava a terrível opressão paterna. Na relação uma-jovem-que-se-sentou-na-mesa-do-pai *versus* um-pai-desconcertado-diante-de-uma-situação-inusitada, sentado atrás dessa mesa, as idéias medievais do pai não podiam atingir a filha; ele era obrigado a olhar para cima para falar com ela, e sua autoridade paterna não podia ser mantida nessa posição ridícula...

Lembro de um filme de Chaplin (*O grande ditador*), em que o personagem Hitler, ao receber Mussolini, faz com que este se sente em uma cadeira mais baixa que a dele. E Mussolini é obrigado a olhar para cima sempre que quer falar com o outro. Relações visuais, relações de imagem não também relações de poder.

Na apresentação de um modelo de Teatro-Fórum, o ritual realiza uma função de enorme importância. Mas também serve como análise de uma dada situação. O mais importante é sempre procurar o ritual que revela a opressão, ou que a corporifica; o ritual de chegada ao trabalho, o ritual de um jovem e uma jovem num bar, ou chegando ao apartamento de um deles, o ritual do aniversário da mãe, o ritual da visita do inspetor de polícia, o ritual do filho pedindo dinheiro ao pai, o ritual do penitente pedindo perdão no confessionário etc.

9 Rituais e máscaras

Os rituais determinam as máscaras: o hábito faz o monge, sim senhor! Pessoas que realizam as mesmas tarefas assumem a máscara imposta por essas tarefas; as que procedem sempre da mesma maneira diante de um mesmo fato assumem a máscara determinada por esse procedimento. Assim como o comerciante, o trabalhador, o estudante, o ator ou o que seja, todos os especialistas acabam assumindo a máscara da sua especialidade.

E nós que olhamos, quase sempre estamos olhando sem ver. Tudo nos parece natural, porque estamos acostumados a olhar as mesmas

coisas do mesmo modo. Entretanto, basta mudar as máscaras dentro de um ritual para que sua monstruosidade apareça.

Nesta técnica, descrita com mais detalhes em "Jogos de Máscara e Rituais", o mesmo ritual é mantido, mas o rapaz e a moça trocam as máscaras; o fiel troca com o confessor, o pai com seu filho, o professor com seu aluno, o operário com o patrão etc.

Da mesma forma, pode-se manter o ritual e mudar a motivação — no ritual de aniversário da mãe, podem-se introduzir motivações relativas ao seu próximo testamento; os personagens continuam a executar, fisicamente, as ações desse ritual, mas seus pensamentos e diálogos se referirão a esta última motivação — ou analisar as máscaras multiplicando-se os rituais de que o personagem participa em sua vida — quem é pai também é filho, ou trabalhador, ou marido, ou companheiro etc. —, e ao se estudarem todas as suas relações com outros personagens, compreender-se-á melhor o personagem em cada uma delas.

Resumindo, a idéia é desmontar máscaras sociais e rituais. Durante este processo, podem-se revelar mais explicitamente todas as relações de opressão sofridas e provocadas, pode-se estudar o caráter do oprimido/opressor, a figura que mais aparece dentro de um contexto social.

10 Imagem cinética

Ainda hoje, 1998, estou trabalhando nesta técnica, que até o presente não está totalmente desenvolvida. Basicamente, podemos dizer que a Imagem Ritual é a reprodução mais ou menos minuciosa de ações da realidade cotidiana, enquanto que a Imagem Cinética, ao contrário, é o desenho desses movimentos, purificados, simplificados e magnificados naquilo que eles têm de essencial — a imagem da essência e não da aparência. A Imagem Ritual é a imagem do corpo em movimento — é o movimento da imagem; a Imagem Cinética, ao contrário, é a imagem do movimento. A Imagem Cinética é a imagem do significado, enquanto que a Imagem Ritual é a imagem do significante. Neste sentido, assemelha-se ao impressionismo,

que introduziu a imagem do movimento da coisa, em vez da imagem da coisa em movimento. No impressionismo, pintava-se o vento, e não as folhas ao vento; as estações do ano, e não a Catedral de Rouen: Monet pintou quatro vezes a mesma catedral em quatro estações do ano — olhando-se as quatro, podem-se ver as estações, além da catedral.

Certa vez, um jornal publicou, na mesma página, duas fotos de uma corrida de Fórmula I. Na primeira, viam-se os carros de Ayrton Senna e Prost inteiros. E nela podíamos ver os dois carros e os dois pilotos inteiros. Na segunda, viam-se a metade traseira de um e a dianteira do outro: podíamos ver a corrida.

A mãe de Helen teve quatro filhos, e foi fotografada durante as quatro gravidezes. Vendo-se uma foto, vê-se a mãe de Helen; vendo-se as quatro, vê-se a gravidez.

João Paulo I morreu muito pouco tempo depois de João XXIII. Vendo-se cada foto em separado, pode-se ver o papa respectivo — as duas juntas mostram a morte papal.

Variante (*Hamlet*)

No meu trabalho com os atores da Royal Shakespeare Company, fizemos algumas experiências. Na cena do primeiro encontro entre Hamlet, Claudius e toda a família, fizemos a Imagem Cinética do movimento da tomada do poder em torno do trono; no encontro de Hamlet com Ofélia, a imagem do amor, que vai e vem, da piedade e do medo.

Novas técnicas de Teatro-Imagem

Ultimamente, temos trabalhado sobre certas novidades técnicas do Teatro-Imagem, particularmente no formato de uma oficina de longa duração chamada “O Tira na Cabeça” — “tira” no sentido de policial; um termo de gíria. (Nota: em Paris, durante os anos 1981-1982, dirigi, juntamente com Cecília Thumim, uma oficina que tinha exatamente esse

nome, “Le Flic Dans la Tête”, e que se concentrava na análise de opressões internalizadas — daí surgiram muitas técnicas introspectivas do Teatro do Oprimido, reunidas depois no *Arco-íris do desejo*.

Partimos do princípio de que as opressões sofridas pelos cidadãos nas sociedades autoritárias, como as que conhecemos e nas quais vivemos, produzem estragos mais profundos do que aquelas reconhecíveis a olho nu. O autoritarismo penetra mesmo nas camadas inconscientes do indivíduo. O tira sai da caserna — caserna moral e ideológica! — e penetra na cabeça de cada um de nós.

Não é nada espantoso que em certas sociedades repressivas e opressivas não se vejam nas ruas batalhões de polícias e soldados armados, como no Chile, Argentina, El Salvador, Guatemala etc.: eles não são necessários, nós os trazemos em nós, batalhões de tiras, que carregamos nas nossas cabeças.

As técnicas introspectivas são utilizadas, sobretudo, para nos ajudar a compreender a verdadeira natureza dos nossos policiais psicológicos... Nós, porém, somos artistas de teatro, não somos psicoterapeutas. De qualquer modo, Teatro do Oprimido é uma linguagem, e, como tal, através dele podemos falar de todos os temas que se referem à vida social humana. O TO invade as searas da política e da pedagogia, e também a da psicoterapia.

Nosso método pode se explicar da seguinte maneira: alguém nos conta uma experiência pessoal na qual tenha sido oprimido — esse é o seu caso particular. Em vez de aprofundar a singularidade desse caso particular, tentamos, através da participação de todo o grupo, ir do particular ao geral, quer dizer, à universalidade dos casos particulares agrupados na mesma categoria. Desde que alguém nos tenha contado teatralmente seu caso particular, é o grupo que passa a ser o protagonista da sessão, e não apenas o indivíduo que a iniciou.

Se formos capazes de perceber em nós mesmos características opressivas existentes no caso particular que nos foi contado, seremos capazes de perceber o tira em nossas cabeças, com a esperança de conseguir entender qual foi o seu caminho de entrada, qual a caserna de onde veio, qual o seu quartel, como destruí-lo e como evitá-lo no futuro.

Como todas as outras técnicas do Teatro do Oprimido, esta tem dois objetivos principais: ajudar-nos a conhecer melhor uma situação dada e a ensaiar as ações que podem nos ser úteis para quebrar a opressão que ela nos revela.

Conhecer e transformar — esse é o nosso objetivo. Para transformar, é preciso conhecer, e o ato de conhecer, em si mesmo, já é uma transformação. Uma transformação preliminar que nos dá os meios de realizar a outra. Primeiro ensaiamos um ato de libertação, para, em seguida, extrapolá-lo na vida real: o TO, em todas as suas formas, é o lugar onde se ensaiam transformações — esse ensaio já é uma transformação.

Neste livro, apresento, de forma muito esquemática, algumas dessas novas técnicas, que desenvolvi tempos mais tarde, em mais detalhe e maior profundidade, no *Arco-íris do desejo*. Elas não são úteis apenas para a análise dos participantes, podem também ser usadas para a *mise-en-scène* de um modelo ou de uma peça mais “normal” do teatro “normal”, além de servir para a criação de personagens, como na experiência que fiz com os atores da Royal Shakespeare Company, em julho de 1997.

As técnicas do tira na cabeça

1 Dissociação: pensamento, diálogo, ação

Alguém faz uma imagem de sua opressão. Essa imagem pode ser realista, simbólica, surrealista, não importa — o importante é que, para o seu autor, a imagem fale, que ele se sensibilize com ela, que se emocione. O escultor-protagonista pode utilizar os corpos de outros participantes, quantos quiser. Pode igualmente utilizar objetos, cadeiras, mesas, lençol, pano, lápis, papel, enfim, tudo que ele tiver ao alcance de suas mãos.

Dinamização

2 Durante cinco minutos, o que é bastante tempo, todas as pessoas que estão na imagem devem repetir em voz baixa, sem parar, seu monólogo interior. Tudo que lhes vier à cabeça, como personagens e não como indivíduos — quer dizer, tudo que aquele corpo, naquela posição, poderia pensar, ele pensa em voz alta. O corpo pensa! Pode haver contradição entre o indivíduo que interpreta a imagem e a imagem que ele interpreta — o ator pode não estar de acordo com o personagem! Mesmo assim, é preciso que ele pense em voz alta o que essa imagem pensa. Por exemplo: se eu sou modelado pelo escultor como uma imagem de alguém que tenta estrangular outra pessoa, devo exprimir todos os pensamentos de uma pessoa que tenta estrangular a outra, mesmo que eu, pessoalmente, seja incapaz de fazê-lo.

Primeira regra: durante esses minutos iniciais, os atores não devem parar de pensar o tempo todo, em voz baixa. Segunda regra: é proibido se mover. Nenhum movimento, por menor que seja. Todos devem ficar congelados em suas posições — estátuas.

Cada participante deve tentar não escutar o que os outros dizem e prestar atenção exclusivamente ao seu próprio fluxo de pensamentos, aprofundando assim o monólogo interior do seu personagem, enraizando-o dentro da sua própria pessoa, fazendo sair de dentro de si todos os pensamentos que possam pertencer a esse personagem corporificado na imagem.

3 No segundo momento, as imagens, sempre imóveis, devem dialogar umas com as outras, durante alguns minutos. O monólogo interior dá lugar ao diálogo. As raízes interiores dão lugar à estrutura social. Pode haver uma discrepância entre aquilo que cada um diz e a posição física que ele ocupa no espaço enquanto fala. Pode haver também uma discrepância entre o monólogo e o diálogo, aquilo que se estava pensando e aquilo que se chega efetivamente a falar.

4 No terceiro momento, sem dizer nada, sem nenhuma palavra, os atores traduzem em ação tudo aquilo que haviam pensado (o monólogo que, de certa forma, representava o seu desejo oculto!) e tudo aquilo

que se haviam dito (o diálogo, que representava o possível, aquém do desejo). Os movimentos devem ser feitos bem devagar, em câmera lenta, para permitir a cada um dos atores de se relacionar com os demais a todo instante, refletir, mudar de opinião, hesitar, duvidar, escolher entre as várias alternativas possíveis. Bem devagar.

2 A imagem analítica: o espelho múltiplo do olhar dos outros

O ponto de partida é uma cena improvisada. Alguém ensaia, com os parceiros que tenha escolhido, uma cena de sua opressão (real e presente, ainda existente, qualquer coisa que ainda incomode, qualquer coisa que possa ser modificada, transformada, mas que ainda não o foi, por impossibilidade — é preciso conhecer melhor a situação opressiva para poder mudá-la). Os atores da cena se põem diante do grupo e iniciam a improvisação.

Os demais atores, sentados, relaxados, devem fazer pequenos movimentos com seus corpos, de maneira a se deixarem impregnar seja pela imagem do protagonista, seja pela imagem do antagonista, seja por qualquer outra imagem (se houver outras imagens — esta técnica, porém, funciona melhor com apenas dois participantes).

Depois da improvisação terminada, alguns espect-atores mostram com seus próprios corpos imagens de como viram e sentiram o protagonista ou como foram mimetizados por ele, pelo antagonista ou outro personagem. Essas imagens não têm a obrigação de ser realistas e podem ser metafóricas, alegóricas, subjetivas: são imagens do que efetivamente sentiram e de como se sentiram.

Esse conjunto de imagens é a Imagem Analítica: cada participante (observador ativo, espect-ator em vez de espectador) que estiver assistindo à cena inicial deve se deixar estimular apenas por um pequeno detalhe de alguma coisa do comportamento daqueles que estão improvisando que porventura tenha escapado aos olhos de todos os outros. Esse detalhe será magnificado, aumentado, engrandecido, transforman-

do-se na totalidade da imagem que ele cria e oferece — os outros detalhes, o resto dos elementos de todo o comportamento são abandonados: a parte se converte em totalidade!

Cada imagem individual será uma imagem analítica, porque será o resultado, a cada vez, da análise de um só elemento que estava no ator misturado com outros, dissolvido ou dissimulado. A imagem analítica revela esse elemento, coloca-o em evidência, à luz do dia. Normalmente, o protagonista chega mesmo a se espantar, reconhecendo essa imagem escondida, subitamente revelada. É importante também eliminar tudo aquilo que não seja relevante a seus olhos.

O grupo deve fazer muitas imagens analíticas, decompor a imagem original mostrada pelo protagonista.

Com todas essas imagens em cena, já teremos um modelo; teremos decomposto, analisado a cena inicial. Devemos guardar tantas imagens do protagonista quantas do antagonista.

Dinamização (várias são possíveis)

Primeira: todas as imagens juntas. O protagonista terá a possibilidade de se ver num *espelho múltiplo* tal qual ele é visto pelo grupo.

Segunda: o protagonista original toma o lugar de uma das imagens do antagonista e improvisa contra uma outra imagem de protagonista (que havia sido ele) que ele mesmo terá escolhido, podendo repetir várias vezes, trocando a imagem do antagonista, para *experimental* a luta contra uma imagem do protagonista, isto é, dele mesmo. Os participantes interpretam a imagem, interpretam personagens, e não os indivíduos que eles mesmos são.

Terceira: o inverso. O ator original toma o lugar de uma imagem dele mesmo (protagonista) e interpreta, dialoga, seja contra uma só imagem de antagonista, seja contra todas as imagens de antagonistas ao mesmo tempo; neste último caso, todas as imagens dos antagonistas são apenas uma análise de uma única personagem; então, cada ator que interpreta uma imagem de antagonista deve se comportar como se fizesse parte de uma totalidade com os outros, isto é, existe um só antagonista

em cena, na qual todas as imagens de antagonista coexistem. É preciso considerar que o que cada um diz é responsabilidade de todos os outros que interpretam o mesmo personagem.

Quarta: todas as imagens do protagonista e do antagonista dialogam, discutem, todas ao mesmo tempo.

Quinta: o pólo afetivo. Essa dinamização é muito delicada. Depois de ter feito todas as imagens possíveis, cada imagem deve procurar "seu complemento", um negativo emocional para o seu positivo, ou vice-versa. A expressão "seu complemento" é voluntariamente ambígua. O que é "seu complemento"? Cada ator (em cada imagem) deve tentar sentir o que será o seu complemento, e obviamente não será a mesma coisa para todos; um elemento fortemente subjetivo intervirá: "Eu sinto assim, porque sim!"

Pode acontecer que duas imagens antagonistas (por exemplo) escolham como seu complemento a mesma imagem protagonista. Neste caso, o ator que interpreta a imagem-protagonista deve escolher entre as duas. Aquele que não for escolhido procurará outro complemento.

Depois que as duplas tiverem sido formadas, cada uma delas retorna e interpreta a cena original tal como cada um se recorda, guardando a mesma imagem durante todo o tempo — a imagem não pode mudar, porque funciona como um filtro de significado, empresta o seu sentido à totalidade da improvisação. A imagem pode se mover na cena, mas sem modificar sua essência natural: se se tratar de um homem sentado, é importante que ele fique sentado todo o tempo, mesmo que se movimente em sua cadeira. Se a imagem for uma mulher escondida embaixo da mesa, ela deve sempre lembrar que está escondida, ainda que possa se mover com a mesa em cima.

O texto que cada ator deve dizer é aquele de que se lembram e tal como se lembram. Mesmo os erros, as incompreensões, vão contribuir para um melhor entendimento da cena original como foi vivida pelo grupo — este grupo em particular, neste dia particular. Os improvisadores podem também acrescentar textos de diálogos na mesma linha: isto é, memória e imaginação.

Cada dupla deve interpretar a mesma cena, cada qual à sua maneira, como a recordam, mantendo suas próprias imagens.

Sexta: incorporação. Esta última dinamização é muito longa, e para produzir resultados deve ser feita de forma muito minuciosa.

Membros do grupo fazem imagens, mas somente do protagonista. Essas imagens são multiplicadas. Os antagonistas ficam na cena, na sua versão original; quer dizer, são os mesmos atores que interpretaram a cena inicial. Fazem-se muitas imagens do protagonista juntas. Ele tem o direito de recusar aquelas em que não se reconhece, salvo se os outros participantes do grupo julgarem que a imagem recusada tem sua validade.

A dinamização começa quando o protagonista original substitui a primeira dessas imagens, que ele mesmo provocou; ele imita a si próprio nessa imagem; quando o ator que a produziu estiver satisfeito com a imitação, ele sai. O protagonista, conservando a imagem que assumiu, interpreta a cena, ou uma parte significativa dela, nessa posição. Em seguida, toma a mesma posição da segunda imagem, nos mínimos detalhes, e reinterpreta a cena. O mesmo processo com todas as outras imagens, uma após as outras.

Enquanto improvisa, ele pode escolher o que fazer com a imagem que tem naquele momento. Sabemos que as imagens analíticas revelam aspectos *subversivos* ou de *submissão* do protagonista. Se o protagonista acha que a imagem analítica é subversiva, deve, durante a cena, reforçar sua característica, desenvolvê-la. Se acha que a imagem é submissa, deve subvertê-la, quer dizer, metamorfoseá-la no seu contrário. Deve terminar a cena da maneira mais distante possível da que iniciou o exercício. Essa transformação deve ser lenta, como se o ator quebrassem uma casca, uma máscara, uma armadura, tomando a forma da imagem que deseja.

O processo de incorporação pode ser também um processo de rejeição. Rejeitando a submissão que ele não quer, que o impede de praticar a ação desejada, eliminando-se todos os aspectos não desejados, reforçam-se, ao mesmo tempo, todas as características dinâmicas, as que podem ajudar a destruir a opressão presente na cena original.

ESTUDAR

3 Somatização

Improvisa-se a cena original, depois re-improvisa-se a mesma cena, sem nenhuma autocensura física, mostrando corporalmente aquilo que o texto produz em cada personagem. Não é ilustração, é deixar vir o que se sente. Se o protagonista, dentro da cena, sente vontade de vomitar, faz como se estivesse vomitando; se tem fome, pode dobrar-se todo; se deseja alguém, pode se atirar em seus braços. Os demais atores continuam improvisando de forma realista, como se estas exteriorizações não estivessem acontecendo.

O texto deve ser o mesmo da primeira e da segunda vez, não se deve alterá-lo. Mas, da segunda vez, a apresentação física deve corresponder, de preferência, ao monólogo interior e não ao diálogo.

Variante

Procurar mostrar somente o que está fora e o que está dentro. *Fora* é o texto que se diz, o diálogo real; *dentro* é o corpo que somatiza aquilo que não se exprime através das palavras.

4 O circuito dos rituais

O protagonista faz imagens e rituais que vive em sua vida real. Imagens de início congeladas e depois dinâmicas, com o protagonista presente nelas. Depois ele sai, e a imagem se congela novamente; os outros atores ficam na posição, na mesma imagem, onde agora falta uma figura, a do protagonista. Em cada imagem haverá sempre uma figura faltando — a do protagonista, que, de longe, olha todos os rituais da sua vida cotidiana, sobretudo aqueles ligados à opressão da qual ele quer falar.

Dinamização

O protagonista vai de um ritual a outro. Cada vez que penetra em um deles, a cena se anima, os atores improvisam. Quando sai, a cena pára.

Ao entrar em um ritual, sem que faça nenhum esforço, inevitavelmente assumirá a máscara que pertença a esse ritual específico. O diretor lhe dirá aonde ir, ele irá de um ritual a outro, e a outro, a mais outro, para a frente e para trás, de maneira que estude as adequações de uma máscara a um ritual; depois, o diretor lhe pedirá que conserve a máscara de um ritual e que improvise em outro, chocando-se a máscara e o ritual — ele poderá percorrer todos os rituais conservando sempre a mesma máscara, e escolhendo depois outra máscara e percorrendo outra vez todos os rituais.

O protagonista deverá, de início, mostrar diferentes rituais, onde ele se comporta usando a máscara de pai, professor, filho, patrão, amante, marido etc. Através deste jogo de rituais, podem-se localizar os momentos em que, por exemplo, interpretando o ritual do amante, ele estiver vestindo a máscara do chefe, ou em que, interpretando o ritual do marido, estiver vestindo a máscara de filho etc. São confusões que às vezes fazemos na vida real...

5 Os três desejos

O modelo: o protagonista mostra uma imagem de opressão tal qual ela existe em sua vida.

Dinamização

1ª dinamização: O protagonista tem direito a três desejos (e depois a todos quantos quiser...) Pode modificar a imagem três vezes, segundo a intensidade dos seus desejos.

Cada ator que está na imagem que o protagonista vai modificar deve

oferecer uma resistência aos limites da força e da capacidade do protagonista, sem excedê-los (ver exercício "Empurrar um ao outro"). Uma resistência que o protagonista poderá suplantar, mas não muito facilmente; ele deve utilizar toda a sua força; fazendo isso, desenvolverá outras forças.

2ª dinamização: O grupo analisa aquilo que o protagonista fez primeiro, depois, mais adiante etc.; alternativas são sugeridas.

3ª dinamização: Tenta-se vivificar a cena (com os atores interpretando seus personagens, e não eles próprios) com diálogos e ações físicas.

6 A imagem polivalente

O modelo: o ator modela uma imagem de sua opressão.

Dinamização

Cada pessoa na imagem tenta sentir aquilo que a imagem lhe diz, sem nenhuma preocupação de coerência; para aquele que montou a imagem, uma mulher pode representar sua mãe; a mulher que interpreta a figura, no entanto, pode se ver como a rainha de Sabá, e os dois terão razão.

Quando a imagem é dinamizada, cada um deve se comportar como o personagem que imaginam ser; dessa maneira, vão se cruzar estilos, épocas e símbolos completamente diferentes, que poderão dar uma perspectiva não-realista através da qual o protagonista será capaz de melhor compreender sua situação, sua opressão.

É uma tarefa muito difícil de início, porque esse desenvolvimento da cena pode parecer bastante incoerente e surreal. Com perseverança, encontrar-se-á uma profunda coerência interna, apesar da incoerência externa (ou precisamente por causa dela). É preciso suplantar essa etapa, onde a coerência se confunde com banalidade, lugares-comuns, estereó-

tipos, clichês, e encontrar a coerência profunda, o interior dos personagens, a coerência escondida.

7 A imagem projetada

O modelo: o protagonista constrói uma imagem da sua opressão sem a preocupação de torná-la compreensível. Ela pode ser simbólica, pode ser aquilo que o protagonista quiser.

Dinamização

Improvisa-se essa imagem dinâmica várias vezes. Em todas elas, cada participante tem o direito de substituir o personagem oprimido e, na dinâmica da imagem, tentar quebrar a opressão que está vendo. Deve projetar sua própria experiência na imagem que vê, sem traduzir nem tentar compreender o que viu. O que importa é que seja capaz de projetar sua própria opressão na imagem que representa a opressão de outra pessoa.

Exemplos

"Quatro pessoas marcham, uma quinta dança" Quatro pessoas marcham de maneira quase militar; uma quinta prefere bailar. As quatro a jogam no chão. Ela se levanta arrependida e se integra ao grupo. Agora são cinco pessoas que marcham. O que essa imagem diz a você? Projete tudo aquilo que quiser nesta imagem dinâmica e tente não se integrar com os outros quatro. O que faria no lugar do protagonista? Como manteria a sua vontade de dançar? Você pode oferecer 15, 20 respostas, ou até mais. E esse é precisamente o objetivo do Teatro do Oprimido: existe sempre um modo de se quebrarem opressões, em todas as situações. O importante não é encontrar a única boa solução, mas descobrir o maior número possível de alternativas.

“Os obstáculos que aumentam” Três obstáculos: uma cadeira no chão; uma cadeira em pé; três cadeiras, uma sobre a outra — são obstáculos que aumentam, e o último é intransponível. Três atores ao fundo, que observam, os braços cruzados. O protagonista olha o primeiro obstáculo. Um homem o ajuda a passar por cima. O protagonista olha o segundo obstáculo. O homem vem e o ajuda a passar por cima, embora agora o esforço necessário seja maior. O protagonista olha o terceiro obstáculo; um homem vem e o incita a passar por cima sozinho. O protagonista está desapontado — poderia ter vencido, sem a ajuda de ninguém, os dois primeiros obstáculos (para os quais teve ajuda), mas não o terceiro, muito maior, e para o qual ele não teve ajuda nenhuma. O que faria você no seu lugar?

“Agora é tarde” Três mesas: uma próxima do protagonista, outra no meio da sala, outra longe. O protagonista corre rapidamente até a mesa mais distante. Alguém que está sentado levanta-se, dizendo: “Agora é tarde.” Um pouco triste, o protagonista volta ao ponto de partida e reinicia a trajetória, desta vez mais lento, em direção à mesa do meio, onde alguém sentado se levanta e diz quando ele chega: “Agora é tarde.” Completamente desencorajado, ele volta ao ponto de partida, e desta vez, andando em vez de correr, vai lentamente para a mesa mais acessível, mais próxima. Quando finalmente chega, entretanto, a pessoa que lá está se põe à sua frente e lhe diz a mesma coisa: “Agora é tarde.” O que você faria no seu lugar?

Nesta técnica, o importante não é *explicar* o que a imagem *significa*. Ela significa exatamente o que diz a cada um de nós, e cada um de nós projetará aquilo que sente e tentará quebrar a sua própria opressão. Os atores que interpretam os homens (ou mulheres) atrás das mesas devem aceitar as condições impostas pelos espect-atores no papel de protagonista: é tarde para quê? Cada interveniente fará a sua projeção, dando uma *interpretação* que deverá ser aceita pelos atores.

As imagens não passam de estruturas vazias, que se completarão segundo a experiência e a vida pessoal de cada interveniente. No entan-

to, a título de informação, posso contar que as três pessoas que construíram esses modelos eram:

- 1 Um caixa de um banco — ele queria quebrar a opressão do seu trabalho, mudar, escapar; fugir da rotina. Para ele, era isso que representavam os quatro personagens mecanizados: seus colegas.
- 2 Um jovem que sentia que os professores o ajudavam muito enquanto ele ainda estava na escola, quando talvez tivesse forças para suplantá-los sozinho — desde que começou a procurar trabalho, porém, não encontrou ninguém para ajudá-lo;
- 3 Uma jovem que tinha medo de tudo, que chegava sempre tarde; ela fazia o impossível para perder a hora. E sempre perdia.

A origem da imagem não é importante — o importante é que ela possa revelar no interior do grupo experiências vividas pelos participantes. A opressão é pluralizada a partir da multiplicidade das intervenções.

8 A imagem da imagem

Um exemplo explicará melhor esta técnica. Martina conta, improvisando uma cena, um episódio de sua vida com dois homens que não a deixavam tranqüila. Ela queria escapar deles, eles retornavam, mas ela não tinha forças para expulsá-los. Eles retornavam sempre. Ela não tinha forças, nem mesmo o desejo de mandá-los embora.

Nós podíamos interpretar essa cena como um fórum, substituindo Martina e tentando soluções possíveis. Então, utilizamos a técnica da imagem da imagem. Pedi ao grupo que fizesse uma imagem, que deveria refletir o modo como o grupo experimentara as imagens dinâmicas que Martina mostrara ao improvisar.

O grupo construiu uma imagem: Martina de quatro, dois homens sentados sobre suas costas.

Para dinamizar essa imagem, pedi a Martina que se desvencilhasse da opressão que existia nessa imagem (mas não naquela que nos tinha mostrado anteriormente, em ação). Tentando se libertar dessa opressão de quatro patas, ela repetiu em movimento, visualmente, as mesmas atitudes que vimos na sua improvisação inicial da história. Sacudia os dois homens e em seguida se punha de quatro, sem que a isso fosse obrigada; evidentemente, os dois homens voltavam a sentar sobre ela.

A imagem da imagem nos permite descartar certos elementos existentes na história inicial que podem atrapalhar a compreensão. A imagem da imagem cria a *metaxis**; Martina trabalha com uma imagem que nós criamos, purificada de tudo aquilo que nos parece acessório, e não com a imagem que nos apresentou. Mas sendo a mesma pessoa a interpretar ambas as cenas, e se a imagem que o grupo criou contém, transubstanciada, a mesma opressão, então, na tentativa de quebrar a opressão nesta imagem (que é a imagem da sua imagem), a protagonista vai se fortalecer, treinando para quebrar a opressão na realidade. Percebendo que tinha voluntariamente escolhido colocar-se de quatro, sem que a isso fosse obrigada — e concordando que era assim que agia comumente —, a atriz pôde se tornar mais dona de si, adquirir um conhecimento de si própria que pode ser uma fonte de força.

9 A imagem da voz e a imagem do corpo

a) Improvisação; b) alguns atores mostram imagens do corpo do protagonista e do antagonista, e outros, imagens rítmicas ou melódicas das suas vozes; torna-se a improvisar: atrás do antagonista se colocam as imagens do protagonista, que pode vê-las, as da voz devendo estar com os olhos fechados; elas se modificam quando o protagonista modifica o

* *Metaxis*: pertencente a dois mundos ao mesmo tempo, o mundo da realidade e o mundo da ficção. (N. do A.)

seu comportamento. Atrás do protagonista se colocam as imagens do antagonista, segundo o mesmo procedimento.

Variante (Candomblé)

Os atores se deixam mimetizar pelas vozes de um e de outro, e começam a vibrar e a modificar seus corpos ainda durante a primeira improvisação, que continuará, agora com os atores se colocando em suas posições;

Variante (São Gonçalo)

Depois de algum tempo, a um sinal do diretor, os atores abandonam as imagens que estão fazendo daquilo que realmente viram e estão vendo, e começam a formar imagens daquilo que gostariam de ver — sugestões corporais!

Variante (Cyrano de Bergerac)

Alternadamente, o protagonista fala e as imagens atuam diante dele, ou ele se esconde e as imagens falam, como se fossem o protagonista.

Variante (Hamlet)

Atores dizem o diálogo, outros fazem as ações.

As técnicas de imagem que ainda estão no estaleiro

10 A imagem do não-dito

Procura-se corporificar alguma coisa de essencial que não é dita, da palavra que não é pronunciada, mas que, não obstante, é determinante na cena.

BOA SINALIZA QUE
ESTÁ EM DESENVOLVIMENTO

Exemplo.

Sofia volta ao apartamento do seu ex-namorado meses depois do rompimento. Quando ainda namoravam, o apartamento era organizado exatamente segundo os gostos de Sofia, que, no entanto, não morava lá. Quando ela volta, outra mulher redecorou e reorganizou o apartamento. O diálogo entre os dois, agora, embora abordando os estudos e o mau tempo, a política e o teatro, é na verdade sobre o tremendo ciúme de Sofia. A cena foi re-improvisada, desta vez com quatro atrizes mudas que o tempo todo acariciavam o namorado enquanto os dois conversavam.

Outro exemplo

Numa reunião de família, um dos membros havia assassinado alguém: a cena foi re-improvisada com um ator "morto" deitado em cima da mesa.

11 A imagem da ausência

Colocam-se em cena os personagens que fazem falta, cuja ausência determina o comportamento do protagonista.

12 A imagem múltipla do outro

Cada um dos dois interlocutores, um por vez, esculpe as imagens que tem do outro e que lhe causam medo, ou amor, ou repulsa, o que seja. Improvisam com essas imagens agindo segundo sua forma, segundo sua imagem.

Imagem dos segundos do boxe ou dos anjos da guarda

A mesma cena improvisada várias vezes; a cada *round*, os segundos de um e de outro dão sugestões de como devem se comportar os seus *pupilos*. Funcionou particularmente bem quando, em uma cena homem x mulher, as mulheres eram os segundos da mulher, e os homens os do homem. Depois de cinco *rounds*, os dois grupos se reuniam e não só apresentavam uma nova estratégia de combate, mas também um novo combatente escolhido entre os membros de cada grupo.

EXCELENTE

13 A imagem da escolha

Em um ponto crucial, enquanto os primeiros protagonistas seguem sua improvisação de acordo com a escolha que fizeram, outros atores retomam a cena a partir dessa escolha, fazem a escolha oposta e seguem improvisando por essa nova possível trilha.

TÉCNICAS GERAIS DE ENSAIO

Ensaio livre com ou sem texto

1 Improvisação

É o exercício convencional que consiste em improvisar uma cena a partir de alguns elementos iniciais. Os atores que participam devem aceitar como verdadeiros os dados oferecidos pelos outros durante a improvisação. Deve-se procurar completar a improvisação com novos dados que os companheiros vão inventando. Em nenhum momento se pode rejeitar como verdade concreta a imaginação dos companheiros.

Para evitar que a improvisação caia numa *lagoa emocional* e para que seja sempre dinâmica, é necessário que os atores ponham em funcionamento o seu *motor*, quer dizer, uma vontade dominante que é o resultado de uma luta entre, pelo menos, uma vontade e uma contravontade, a qual determina um conflito interno, subjetivo; é necessário que essa dominante se choque com as dominantes dos demais participantes, de modo que forme um conflito externo, objetivo; finalmente, é necessário que esse sistema conflituoso se mova quantitativa e qualitativamente. Não basta que um personagem odeie sempre e cada vez mais; além disso, ele deve transmutar esse ódio em culpa, ou em amor, ou pena, ou seja no que for. A variação puramente quantitativa é muito menos teatral do que a que vem acompanhada por uma verdadeira variação qualitativa.

Também é necessário distinguir sempre a vontade (que pode ser o resultado de uma psicologia caprichosa) da necessidade social. As vontades sobre as quais devemos trabalhar são, sobretudo, as que exprimem, no campo da psicologia individual, alguma necessidade social. A vontade é a necessidade. Além disso, também são interessantes, do ponto de vista

da improvisação, as vontades contra as necessidades: "Eu quero, mas não devo."

Os temas para estas improvisações livres, destinadas a estimular a imaginação dos atores, devem ser procurados (especialmente nos grupos de teatro popular) nos jornais do dia, a fim de facilitar a discussão ideológica e política, enquadrando os problemas individuais dentro da área mais ampla da vida social, política e econômica. É importante que os atores não estejam divorciados daquilo que lhes acontece no dia-a-dia da sociedade.

Exemplo de improvisação (em mímica ou falada)

Roteiro para improvisação: "O macaco mal-educado". Este roteiro baseia-se numa história que realmente aconteceu em certo país, não longe daqui. Existe documento a respeito. Um militar, oficial superior, passeia com a sua digna esposa, os filhos e a fiel criada. É domingo, tarde de sol. Decidem visitar o Jardim Zoológico. Passeiam diante das jaulas, e as suas atitudes e rostos devem denunciar o animal que estão contemplando: elefante, leão, crocodilo, zebra, passarinho, peixe, rinoceronte, camelo etc.

Divertem-se muito diante da jaula dos macacos. De repente, a tragédia: um macaco muito desavergonhado masturba-se diante da digna senhora, dos dignos filhos e da digna e fiel criada do oficial graduado. Pânico moral. Indecisão. Vergonha. Que fazer?

O oficial graduado puxa do revólver e honradamente dispara contra o macaco, que morre imediatamente. Indignação de alguns, aplausos de outros. A digna senhora desmaia lentamente, dando tempo aos outros para a socorrerem, impedindo a queda.

Entra em cena o diretor do Jardim Zoológico, alertado pelo tiro. Não quer inculpar o oficial graduado pela morte do macaco masturbador; afinal, trata-se de um militar, e esta história se passou em tempos de ditadura. O próprio oficial exige ser denunciado e obriga um policial a tomar nota da sua identidade e a fazer a denúncia; o oficial quer saber se, em defesa de sua honra ultrajada, tinha o direito de causar essa despesa ao estado.

Todos se retiram.

No tribunal, o promotor defende o macaco e o seu direito inalienável de se reger pelos seus instintos animais, e não por leis e convenções humanas. O advogado de defesa alega que o macaco violou o direito inalienável do oficial graduado de se divertir com a família numa tarde de domingo cheia de sol. Segundo a defesa, o macaco não possuía a mínima educação necessária para pertencer ao Jardim Zoológico de uma cidade civilizada como aquela, de tão arraigadas tradições cristãs. Fala dos grandes próceres históricos do país, dos seus cientistas e letrados etc., e nomeia até mesmo alguns animais exemplares, em especial os importados, que dão mostras de educação avançada: o flamingo da Flórida e os pandas chineses, entre outros.

O juiz decide absolver o oficial graduado, entre os vivos dos presentes; além disso, sentencia uma pesada pena para todos os outros macacos da mesma jaula, considerados cúmplices do macaco assassinado, já que nada fizeram para impedir o nefando crime da masturbação. Ficam todos condenados a severíssimas aulas de boas maneiras, a cargo dos mais enérgicos veterinários.

Sorridentes e felizes, com a consciência tranqüila, todos deixam o tribunal: foi feita justiça!

2 Câmara escura

Um ator num local mais ou menos escuro, com um gravador ao lado, senta-se e fecha os olhos. O diretor começa a dar-lhe informações, onde é que ele se encontra, em que rua, fazendo o quê. O ator deve imaginar a dita rua e descrevê-la nos seus mínimos detalhes, incluindo a roupa que veste nesse momento (na imaginação) e a cara das pessoas que passam. O encenador lhe diz, por exemplo, que entre em um restaurante (o ator continua a falar e descreve o empregado, as cadeiras, as pessoas que estão à mesa etc.), o diretor lhe pede que se sente e procure roubar

a carteira de um gordo que lê distraído o seu jornal. O diretor inventa o que quiser, o ator aceita os termos da proposta, tenta vivenciar essas situações e, simultaneamente, descrevê-las.

Isto é um exercício de imaginação, que também deve libertar a emoção do ator. Neste caso, o ator, depois de comer durante alguns minutos e descrever com a maior perfeição o aroma e o sabor da comida, não conseguia obedecer à ordem de roubar; foi ao banheiro, não conseguiu roubar, pagou a conta e desatou a correr pela rua com medo do ato que não tinha sido cometido. Assim que o exercício acabar, o ator deve escutar tudo que ele próprio disse, ou procurar pela segunda vez recriar toda a ação e percorrer novamente as emoções.

3 Uma história contada por muitos atores

Um ator começa uma história, que é continuada por um segundo ator, seguindo-se um terceiro, até que todo o elenco tenha contado essa história, cada qual um pedaço. Ao lado deles, outro grupo de atores interpreta em mímica a história que está sendo contada.

4 Uma frase dita por muitos atores

Cada ator pronuncia uma palavra de uma longa frase previamente escolhida, procurando dar-lhe a inflexão que ela teria se a frase fosse dita por uma só pessoa. Para facilitar o trabalho, ele pode, no princípio, dizer toda a frase da maneira que mais lhe agrada, e todos os outros tentarão imitá-lo, pronunciando cada um uma só palavra.

5 Mudando a história da peça

Uma peça conta uma história, porém qualquer história poderia ser diferente, ter outro desenvolvimento e outro desenlace. Este ensaio consiste em improvisar cenas que poderiam ter acontecido mas não acontecem na história da peça que se está ensaiando: as bodas de Hamlet e Ofélia; Otelo e Desdêmona se perdendo; Édipo compreendendo ser Zeus maior do que ele e aceitando as palavras de Tirésias como verdadeiras; Tartufo se arrependendo e sinceramente afirmando sua religiosidade etc.

6 Dois elencos para a mesma peça

O protagonista conta uma história, e dois elencos, passo a passo, a interpretam, cada um como a entendeu.

Ensaios de dinamização emotiva

1 Quebra de repressão

a) Um ator procura recordar um momento da sua vida em que tenha sentido uma intensa repressão.

Na Universidade de Nova York, uma atriz negra recordou o momento em que fora visitar sua família na Geórgia, um estado do Sul onde há uma tremenda repressão racial. A jovem era de Nova York, onde tal problema existe de forma mais sofisticada, e, ao ir (na Geórgia) tomar um sorvete com a prima, não lhe permitiram degustá-lo na loja, junto com os fregueses brancos; deixavam-na comprá-lo, mas tinha que comê-

lo longe dali. Se negros e brancos pudessem tomar sorvetes juntos, como seria possível separá-los nas outras atividades sociais?

Em Buenos Aires, um rapaz recordou ter sido convidado para uma festa; quando os companheiros perceberam que era judeu, pediram-lhe que fosse embora.

O exercício faz-se em três fases. Na primeira, procura-se reproduzir o fato acontecido, tal como sucedeu, sem acrescentar nem tirar nada, com grande abundância de pormenores. Nos dois casos citados, os protagonistas tentaram oferecer alguma resistência, mas esta foi vencida pelos outros personagens.

b) Na segunda fase do exercício, o protagonista não aceita a opressão. Sabemos que uma opressão, seja de que tipo for, só ocorre porque, em maior ou menor medida, conta com a aceitação da vítima. Se uma pessoa ama mais a liberdade do que a vida, jamais será oprimida: o pior que poderão fazer é matá-la. Oprimem-nos porque estamos dispostos a fazer concessões, a aceitar a opressão em troca da sobrevivência.

Nesta segunda parte, a atriz negra não aceitava a opressão e queria tomar o sorvete ali mesmo, ao lado das louras. Imediatamente se montou contra ela todo o sistema opressivo, incluindo os seus próprios parentes. O pai dizia-lhe: "Por que você quer tomar o sorvete aqui, e não em casa, junto de nós, que te amamos?" A amiga dizia-lhe: "É para o teu próprio bem... vem conosco." Mas a jovem estava decidida a ficar e não se deixar oprimir, e assim foi.

O mesmo para o caso de Buenos Aires: o rapaz decidiu ficar na casa até que todos os outros tivessem ido embora; a festa acabou mais cedo, mas não houve opressão.

Não se trata de tentar estimular o heroísmo — o que seria muito perigoso —, mas de estudar os limites possíveis da resistência à opressão.

c) Na terceira fase do exercício, os atores trocam de papéis, interpretando precisamente o contrário: a negra interpreta o papel da loura que a tinha impedido de tomar o sorvete, e vice-versa; o pai da jovem é o xerife, e vice-versa; o rapaz judeu é o que mais se empenha em afastá-lo, e vice-versa; e assim com todos os outros.

Neste exercício costumam acontecer coisas interessantes. Por

exemplo: o rapaz judeu fez o papel de opressor melhor do que o outro que o havia feito anteriormente, porque conhecia muito bem o seu opressor, muito melhor do que os atores católicos que nunca tinham sentido essa forma de opressão; o rapaz católico fez o judeu com total e imensa sinceridade, sem nenhuma defesa (quase se poderia dizer, melhor que o próprio judeu). O rapaz judeu estava tão habituado a essa e a outras formas de opressão racial, que já tinha desenvolvido formas de defesa, como o cinismo; assim, ao ser expulso da festa, já sabia como responder, ao passo que o rapaz católico (quando fez o judeu) ficou totalmente indefeso, ignorando o que se passava. Um dos negros, que interpretava um amigo da moça negra, fugia quando o xerife o ameaçava com o revólver; por outro lado, um ator branco que representava o seu papel enfrentava o xerife, abrindo a camisa para que ele atirasse. O negro ri do *heroísmo* branco e deu informações pertinentes: "Você é branco e é por isso que pensa assim, pensa como branco: em você o xerife não dispararia, mas sobre mim, sim, ele dispararia mesmo que eu não abrisse a camisa, desafiador..."

2 Confissões do opressor

Nos exercícios de quebra de opressão, o protagonista assume sempre um belo e simpático papel: é a vítima da violência, e não o seu causador. Neste, pede-se ao ator que recorde um momento da sua vida em que atuou não como oprimido, mas como opressor: na terceira fase, repetindo-se a sequência do exercício anterior, ele não se verá como o seu algoz, mas sim como a sua vítima.

3 Emoção abstrata

Aqui, trata-se de não ter nenhuma motivação concreta. Os atores fazem uma ginástica puramente emocional. Começam por ser muito amáveis uns com os outros, sorridentes e contentes, procurando ver nos outros características agradáveis. Para eliminar toda a possibilidade de motivação, os atores não podem falar com palavras, mas apenas com números: 23, 8, 115 etc. Depois, começam a variar quantitativamente esse carinho, primeiro gostando mais uns dos outros, depois menos, até que começam a variar qualitativamente até se odiar, para finalmente levar o ódio à tensão mais violenta. A única regra a respeitar é não ameaçar a segurança física dos outros atores (para que ninguém tenha que se preocupar em proteger o seu corpo, podendo concentrar-se na emoção). Gradualmente, os atores voltam a descobrir as coisas boas de cada companheiro, pronunciando sempre números e nunca palavras, até regressar ao mais completo amor.

O mesmo exercício pode ser feito com palavras que percam o sentido: uma discussão sobre uma cadeira (inexistente) que um afirma ser redonda e o outro quadrada, ou branca e o outro preta.

4 Emoção abstrata como animais

Variante do exercício anterior: os atores partem de uma emoção até chegar à emoção contrária e depois voltam à primeira, mas, em vez de dizer números, emitem sons de animais, à vontade de cada um. Este exercício pode ser feito de duas maneiras: a) o ator age como os animais; b) o ator age com uma visão *humanizada* do animal, quer dizer, sem perder as suas características humanas. Também podem todos os atores agir como um mesmo animal, ou cada ator como um animal à sua escolha.

5 Seguir o mestre em emoção abstrata

Duas filas com cinco atores de cada lado: os dois que se defrontam no meio da fila são os mestres dos quatro que estão na fila oposta à sua. Começam uma discussão sobre qualquer coisa sem nexos, empregando palavras, números ou sons (as frases não precisam fazer sentido). Todos os outros repetem gestos, inflexões, sons, movimentos do corpo e do rosto, exatamente como os seus mestres, os quais devem levar as suas emoções ao extremo e em seguida voltar ao repouso e à compreensão.

6 Animais ou vegetais em circunstâncias emotivas

Uma palmeira na praia durante um dia de verão; muda o tempo, aproxima-se uma tempestade, um furacão: a alegria do verão dá lugar ao seu temor de ser destruída e varrida pelas ondas do mar (os outros atores fazem o vento). Um coelhinho que brinca com os seus irmãozinhos, vem a raposa; o coelho esconde-se, até que a raposa vai embora. Um peixe que nada todo contente, até que morde o anzol.

Em todos esses exercícios de animais, os sons podem ser muito expressivos, isto é, o ser humano dispõe de palavras e de conceitos para exprimir as suas emoções, ao passo que os animais dispõem apenas de sons, e não de uma linguagem abstrata; isto faz com que a expressão humana seja pobre em termos sensoriais, ainda que seja infinitamente mais rica em termos conceituais. Sem perder a sua capacidade conceitual de expressão, o ator deve dar largas às suas imensas possibilidades sensoriais de se exprimir.

É evidente que nenhum ator poderá jamais interpretar um personagem que não tenha dentro de si; assim, pois, é impossível interpretar animais e vegetais. Com esse pretexto, porém, ele interpreta as sensações, emoções e reflexões que esses vegetais e animais lhe provocam.

7 Ritual em que todos viram animais

Os atores realizam um ritual qualquer, por mais convencional que seja: inauguração de uma loja bancária, discurso de posse do prefeito, aniversário de casamento dos pais etc. Improvisam mímica e texto. Durante o ritual cada ator se transforma num animal, e o ritual prossegue da mesma maneira.

8 Estímulo das partes adormecidas de cada um

Este exercício deve ser praticado repetidas vezes, variando sempre as partes adormecidas que devem ser estimuladas. Baseia-se no fato de cada um de nós ser capaz de sentir, pensar e ser de formas infinitamente mais variadas que as que cotidianamente utilizamos. Certo dia, um ator fez o papel de um torturador e depois ficou muito preocupado, porque durante o exercício sentiu prazer real em torturar. Não se dera conta de que era capaz de sentir prazer em praticar algo insano. Depois, compreendeu que o comportamento virtuoso tem de ser o resultado de uma escolha consciente e livre, e não o fruto da incapacidade de praticar o mal. Uma pessoa pode ser capaz de sentir prazer em torturar, mas não tortura porque escolhe não torturar. O ser humano deve inventar-se a si próprio dentro de uma infinidade de possibilidades, e não, pelo contrário, aceitar passivamente o seu papel porque não pode ser diferente.

Nada do que é humano é alheio a qualquer ser humano. Todos somos, potencialmente, bons e maus, carinhosos e duros, mulherengos e homossexuais, covardes e corajosos etc. Somos o que escolhemos ser. Os fascistas são condenáveis, não por serem capazes de fazer com que o povo morra de fome para que eles se encham de dinheiro, mas porque escolheram fazê-lo. Foi uma escolha, não uma fatalidade.

Certa atriz, ao descobrir que dentro de si mesma existia uma infinidade de seres diferentes, exclamou: "Ah, como eu gostaria de ser puta!"

Quer dizer, não queria vaguear pelas ruas ou trabalhar em hotéis de luxo, mas apenas sentir durante um exercício tudo o que pode sentir ou pensar uma puta, a puta que tinha dentro de si mesma como uma possibilidade *não-escolhida*, como uma potencialidade adormecida.

O exercício consiste precisamente em estimular as partes adormecidas de cada um para melhor compreender tudo que é inerente ao ser humano. Não se pede que o ator *modifique* a sua personalidade: apenas que conheça as suas potencialidades e, por conseguinte, as dos personagens que vai interpretar. Certo ator escolheu obedecer e ser humilhado, coisa que nunca aceitava; outro, transformar-se momentaneamente num importuno que quer saber tudo, que faz as perguntas mais inconvenientes; por exemplo: se o jovem casal que vai para o hotel é efetivamente casado; qual das meninas presentes deu um peido etc. Realmente um importuno!

Com vistas a favorecer a livre manifestação e estímulo das características adormecidas, o exercício pode ser feito de forma surrealista: os personagens escolhem livremente o lugar onde estão e alteram-no, podendo coexistir dois lugares no mesmo espaço etc. Também pode, pelo contrário, de acordo com as circunstâncias, ser feito de forma absolutamente realista.

Aquecimento ideológico

O teatro apresenta imagens extraídas da vida social segundo uma ideologia. É importante que o ator não se aliene, por mais especializada que seja determinada técnica. Ele deve ter sempre em mente que atua, que apresenta aos espectadores imagens da vida e, *ipso facto*, da luta social, seja qual for o disfarce com que essa luta apareça na fábula da obra. É necessário que tenha sempre presente a missão educativa da sua atividade artística, o seu caráter pedagógico, o seu caráter combativo. O teatro é uma arte e uma arma.

1 Dedicatória*

Em muitos espetáculos do Teatro de Arena de São Paulo, era costume dedicar as sessões a alguém ou a algum fato. Perante os espectadores, os atores em cena ofereciam o espetáculo. A pessoa ou o fato eram muitas vezes suficientes para aquecer ideologicamente o ator pelo que significavam: um companheiro morto, um dirigente sindical que até na prisão arengava aos presos denunciando a ditadura etc.

2 Leitura de jornais

Leitura e discussão dos acontecimentos políticos e sociais mais importantes da véspera e explicação do seu significado por quem mais entender do assunto. Desmistificação da informação, das notícias publicadas e das que não aparecem nos jornais.

3 Evocação de um fato histórico

Quando possível, evocar um fato histórico que tenha paralelo com a situação nacional atual, revelando as características comuns e as diferenças.

* Esta idéia pode, agora, soar datada e/ou óbvia, mas uma vez dedicamos um espetáculo a Heleni Guariba, uma amiga nossa morta pela polícia. Todos nós tínhamos uma relação pessoal com Heleni. Dedicamos o espetáculo a ela não apenas por uma idéia abstrata de liberdade, mas por uma idéia personificada: uma pessoa que sacrificou sua vida pela liberdade. Esta forma de dedicatória é muito mais poderosa. (N. do A.)

ENSAIOS PARA A PREPARAÇÃO DE UM MODELO DO TEATRO-FÓRUM, OU QUALQUER OUTRO TIPO DE ESPETÁCULO

Para valorizar a imagem

1 Ensaio para surdos

Este é o ensaio da subonda por excelência. O ator tem que respeitar toda a marcação e o ritmo da cena que vai ser ensaiada, e pensar *fortemente* todas as palavras do seu texto, procurando transmiti-las com o seu conteúdo através da subonda (transmissão não-verbal, às vezes inconsciente). É indispensável uma extrema e intensa concentração. Deve-se evitar que este ensaio se transforme num ensaio de *mímica*: não se pode acrescentar nenhum gesto ou movimento para ajudar o companheiro a descobrir em que ponto do diálogo se está; não se trata de um jogo de adivinhação, mas de um exercício de laboratório: o ator tem que transmitir efetivamente através da subonda.

Quando os atores fazem bem este exercício, os resultados são sensacionais. Houve casos em que foram admitidos espectadores na sala durante um ensaio mudo, realizando-se em seguida um debate: os espectadores puderam discutir perfeitamente a obra, sem sentir a falta do diálogo; tinham visto teatro.

Para desenvolver o subtexto: enraizar o diálogo

2 "Comentário" e "Pára e pensa!"

O pensamento é um fluxo contínuo: não podemos parar de pensar, como não podemos parar de respirar, nem pode nosso coração parar de bater. A comunicação entre ator e espectador (como entre quaisquer outras duas pessoas que dialoguem) se faz em dois níveis: onda e subonda, consciente e inconsciente. Isto é, o ser humano é capaz de emitir e de receber muito mais informação do que aquela que registra conscientemente. Quando duas pessoas se amam, se dizem o seu amor mesmo antes de pronunciá-lo; antes de pedir aumento de salário, o operário já sabe se o patrão vai concedê-lo ou não: percebe-o através da subonda.

De igual modo, o ator se comunica no plano do consciente pelas palavras que pronuncia, por sua voz e pelos gestos que faz, pelos movimentos etc. Mas também comunica através da subonda, pelos pensamentos que *emite*. Quando aquilo que o ator pensa está em desacordo com o que diz e faz (quando há desacordo entre onda e subonda), produz-se no receptor-espectador a mesma interferência que se produz na rádio: o espectador recebe uma informação juntamente com outra contraditória e não pode registrar as duas. Se o ator, enquanto representa, pensa em coisas que nada têm a ver com a sua atuação, tal pensamento será transmitido ao espectador, do mesmo modo que a sua voz.

O ensaio de "Comentário" consiste em fazer com que todos os atores que não estão falando digam, em voz baixa, seus pensamentos, enquanto que o que nesse momento tem a palavra diz o texto em voz mais alta. Assim, todos os atores falarão durante todo o tempo, explicando os seus pensamentos e dando maior dinâmica à sua atuação (porque o pensamento estará em movimento, em relação direta com o que acontece no palco, evitando-se deste modo as *lagoas de emoção* estáticas que fazem o ator cair numa tristeza imóvel, ou alegria, ou seja o que for, mas sem o constante fluir da idéia). E isso serve para estruturar a cena em

função da ação principal, porque os pensamentos devem referir-se a essa ação principal que se desenvolve. Além disso, este exercício serve para o ator preparar o subtexto.

Variante ("Pára e pensa!")

O diretor dirá, de tempos em tempos, sempre que suspeitar existir grande riqueza de pensamentos em momentos particulares da ação: "Pára e pensa!" A partir desse momento, todos os atores se imobilizarão e começarão a dizer em voz alta todos os seus pensamentos. Em seguida, o diretor dirá "Continua", e a ação mais realista será retomada até um novo "Pára e pensa!"

3 Interrogatório

Um ator senta na *berlinda*. Sem sair do seu personagem, ele é interrogado pelo grupo sobre o que pensa dos outros personagens, sobre os acontecimentos da peça, sua vida, sua ideologia, seus gostos e desgostos, ou qualquer outra coisa, mesmo absurda. Os atores devem questionar o da berlinda dentro dos seus personagens. O exercício é conduzido como uma batalha, energicamente.

Variante (de Hanôver)

O exercício é o mesmo, mas, desta vez, será conduzido durante a cena que é interrompida de quando em quando para as perguntas. A qualquer momento, um ator pode ser questionado em plena ação — a cena congela, o ator responde às perguntas dos demais atores, e a cena recomeça imediatamente de onde parou. Deve-se criar um clima de duelo no qual os atores devem sempre defender, em quaisquer circunstâncias, os seus personagens apaixonadamente! Teatro é paixão! Hamlet: quando estávamos utilizando esta técnica durante a demonstração com que concluí-

mos nosso trabalho com os atores da Royal Shakespeare Company, durante a primeira cena do Fantasma, onde ele diz que será punido "até que meus crimes sejam purgados", um espectador perguntou que crimes eram esses. Na verdade, na peça, só se fala bem do rei defunto — então, que crimes teria cometido? O excelente ator que interpretava o Fantasma tremeu, pensou e saiu-se com esta: "Sou rei e como rei fui levado a travar muitas guerras. Em todas as guerras, como sabemos, soldados cometem excessos, cometem crimes. O rei é responsável por todos esses crimes cometidos por seus soldados..." Uma bela explicação, sem dúvida, e, que, como é lógico, ajuda o ator a criar seu personagem.

Variante (Non-Stop)

A mesma coisa, só que a cena não congela para as perguntas. O ator tem que responder da melhor maneira que puder enquanto continua a interpretar, mantendo a ação dramática.

4 A reconstituição do crime

O atores ensaiam a cena na frente do grupo. Sempre que estiver perto de uma parte que considere importante, o ator decide interromper a ação e explicar seus atos ou palavras à platéia, falar diretamente aos espectadores, sem sair do seu personagem, justificando suas ações: "Eu estou fazendo isto por causa disto ou daquilo" ou "Eu estou dizendo isto porque sinto tais ou tais emoções". Enquanto o ator está falando, os outros na cena congelam.

Este exercício é diferente do exercício de Brecht "Cena de Rua". Neste, o personagem fala na primeira pessoa, defendendo suas atitudes a partir de um ponto de vista subjetivo, em vez de um comentário objetivo e imparcial, na terceira pessoa.

5 Reconhecimento

Semelhante ao anterior. Consiste em o ator realizar todas as ações e dizer todos os textos, não no presente, aqui e agora, mas prevendo o que fará no futuro. Como se estivesse pensando sempre: "Direi isto, mas não agora." Reconhecem-se primeiro os caminhos que se vão percorrer, mas sem os viver, simplesmente reconhecendo-os. Como se fosse um ensaio do ensaio.

Para analisar e intensificar as motivações

6 Ensaio analítico de motivação

Muitas vezes, torna-se difícil para o ator manejar a complexidade de uma motivação, como para o pintor pode se tornar difícil utilizar todas as cores da paleta ao mesmo tempo.

O ensaio analítico de motivação consiste em ensaiar separadamente as componentes de uma motivação, pelo menos em três fases: primeiro a vontade, depois a contravontade e finalmente a dominante. Por exemplo: Hamlet quer se matar, mas também quer viver. Ensaia-se primeiro, a vontade de se matar (eliminando qualquer desejo de continuar a viver, isolando completamente essa componente da motivação), e em seguida ensaia-se só a componente de viver (eliminando qualquer desejo de morrer). Finalmente, ensaia-se a dominante, quer dizer, a motivação completa. Isto ajuda o ator a manejar cada componente e a integrá-la depois na totalidade. A interpretação da dominante será tanto mais dialética quanto maior for o domínio do ator sobre a vontade e a contravontade.

7 Ensaio analítico de emoção isolada

Acontece com as emoções o mesmo que com a motivação. Na realidade, as emoções nunca são puras, nunca se pode experimentar o *ódio puro*, o amor puro etc. Mas isto é uma necessidade para o ator numa fase de criação do personagem. Ensaia-se uma cena dando a todos os atores apenas uma emoção básica pura (as duas emoções principais são o amor e o ódio). Os atores representam primeiro só com ódio, exprimindo um ódio violento e terrível em cada frase e em cada gesto. Depois, improvisa-se a mesma cena só com amor. Escolhem-se para cada cena, segundo o conflito específico que apresente, as emoções mais convenientes: impaciência, nervosismo, desinteresse, medo, ou características morais, como coragem, covardia, mesquinhez etc.

8 Ensaio analítico de estilo

Variante do anterior, em que se determina uma variação do *estilo* do espetáculo: circo, caricatura dos teatros *oficiais*, naturalismo, telenovela, melodrama, farsa, ópera, *show* da Broadway, cinema de Bergman, *kabuki*, *western* etc. A cada vez, os atores deverão ensaiar o mesmo texto, praticamente com as mesmas marcações (algumas mudanças são inevitáveis), as mesmas motivações, porém dentro de um estilo completamente diferente.

9 Mesmos personagens, outras circunstâncias

Serve para romper com toda a estruturação determinada pelo conhecimento antecipado do ator daquilo que vai dizer, ouvir ou fazer. O hábito de fazer a cena insensibiliza o ator. Para evitar isto, obriga-se o ator a representar a cena em circunstâncias opostas àquelas em que normal-

mente a representa. Por exemplo: uma cena de grande violência deve ser representada com muita suavidade; o ator deve transmitir o mesmo conteúdo sem usar as mesmas palavras; ou se altera totalmente a marcação; ou se representa uma cena naturalista, cheia de objetos, apenas com palavras, sem objetos. As outras circunstâncias podem referir-se ao cenário, ao texto, às motivações ou a qualquer outro elemento.

Variante (de enredo)

As circunstâncias opostas são cenas que não constam da peça, mas que podem ajudar os atores a criar as histórias dos seus personagens.

10 Pausa artificial

A repetição das mesmas palavras e dos mesmos movimentos durante os ensaios e durante as representações tende a criar um efeito hipnótico sobre o ator, fazendo-o sentir e perceber mais fracamente o que diz e faz e, por consequência, transmitir mais debilmente sua interpretação do personagem. O ensaio de pausa artificial consiste em não permitir que o ator fale imediatamente, ou faça imediatamente o que tem que fazer, mas, ao contrário, faça uma pausa artificial de cinco, dez ou mais segundos. O ator perde assim o apoio mecânico que o ritmo lhe dava, perde a segurança *estrutural* do espetáculo, e sua atenção e sensibilidade voltam a despertar. A pausa artificial pode ser preenchida com qualquer tipo de pensamento.

11 Autoquestionamento

É uma variante da pausa artificial em que o ator se interroga em voz alta sobre o que ouviu e sobre o que vai dizer ou fazer, e especula com as

diferentes possibilidades. Assim, a escolha do ator será determinada pela dúvida, por um conjunto de possibilidades e opções, eliminando-se o mecanismo.

12 Pensamento contrário

É um exercício de pausa artificial durante o qual o ator pensa em fazer ou dizer exatamente o contrário do que fará ou dirá. Sabendo o que vai dizer, o ator tende a não incluir a possibilidade de deixar de o dizer, ou a possibilidade de dizer o contrário do que diz, inserido naquilo que realmente diz; a dizer só o que as palavras significam, sem incluir as suas conotações particulares. No ensaio do pensamento contrário (que é também um ensaio da possível ação contrária), o ator primeiro pensa e sente exatamente o contrário do que dirá a seguir; assim, o seu texto e a sua ação incluirão todos os matizes possíveis de variantes. Quando Romeu diz a Julieta que a ama, deve antes disso sentir a imensa irritação que lhe provoca o fato de ela não o deixar ir-se embora, pondo assim a sua vida em perigo. Antes de matar Desdêmona, Otelo deve sentir um profundo desejo de fazer amor com ela.

13 Repetição da deixa

O fato de ouvir muitas vezes outro ator que diz sempre as mesmas palavras resulta também ser hipnótico: já não se ouve, já não se entende, já não se compreende o que o outro diz. O ensaio de repetição da deixa consiste em uma pausa artificial antes de falar, durante a qual o ator pensa (ou diz) um resumo do que o seu interlocutor acaba de dizer. Inclui assim, na sua ação, as ações dos outros, evita o isolamento subjetivo e integra-se na estrutura conflitual geral.

Para desenvolver a imagem como conteúdo

14 Rashomon

No famoso filme de Akira Kurosawa, a mesma história de um estupro era contada segundo pontos de vista bem diferentes: o da mulher vítima, o do estuprador, o do marido reduzido à impotência, o de um policial. A história era a mesma, porém os atores, interpretando a subjetividade de cada narrador, davam versões extraordinariamente diferentes aos seus personagens a cada releitura da mesma história. Neste ensaio, dito *Rashomon*, usando os corpos dos outros atores e os objetos da cena, cada personagem constrói uma imagem que mostre a sua visão subjetiva e única da cena.

A cada nova imagem de cada ator, o elenco re-ensaia a cena, mas interpretando seus personagens segundo as imagens em que foram esculpido: se numa cena um personagem está escondido embaixo da mesa e na cena seguinte sobre ela, heróico, deverá mostrar a covardia de uma versão e o heroísmo da outra, porém sempre dizendo o mesmo texto e mantendo as mesmas relações.

15 Somatização

Já explicado como exercício e também usado como ensaio

16 A cerimônia

Os atores improvisam a cena como se cada movimento de seus corpos e cada palavra que dizem fizessem parte de uma cerimônia religiosa,

como se estivessem diante de milhares de espectadores concentrados no significado dos seus gestos e das suas palavras.

Dou um exemplo: no dia em que o papa João Paulo II rezou missa campal no Aterro do Flamengo, por coincidência eu estava em minha casa, sentado à mesa, e, por maior coincidência, tomando um copo de vinho e comendo um pãozinho, diante de um gato adormecido e do aparelho de TV. Na TV, diante de dois milhões de fiéis, o papa fazia a mesma coisa: comia um pão e bebia um copo de vinho. Mas o significado daquilo que fazia, sua simbologia e seu valor religioso eram imensamente diferentes do significado dos mesmo gestos que eu fazia — por consequência, os gestos eram extremos opostos, sendo os mesmos: comíamos e bebíamos.

O ator improvisa como se estivesse rezando missa campal ou batizando o *Titanic*.

Para a teatralização do espetáculo

17 Silêncio, ação!

Em uma produção cinematográfica, cada segundo custa muito caro: mão-de-obra, aluguel de equipamentos, tudo é dispendioso. Assim, quando o diretor do filme diz “Silêncio, Câmera, Ação!”, nenhum ator ou técnico tem o direito de dizer “Espera um pouco, eu tenho uma dúvida”. As dúvidas devem ser esclarecidas antes. Ouvindo a palavra “Ação”, todos devem atuar, sem perda de tempo.

Neste exercício, todos tentam trabalhar todas as idéias, sem discussão. Quando vários participantes, que não estão na cena, têm algumas idéias a sugerir, o diretor interrompe e, um a um, eles dizem de que forma querem ver a cena. Exemplo: “todos os homens agindo como mulheres, e todas as mulheres como homens”. Alguns minutos para im-

provisar. "Como se estivessem todos embaixo d'água." Improvisam. E assim por diante: como um cacoete, como se fossem animais, com pavor, de quatro patas... Tudo é possível: dentro do aparente surrealismo, este ensaio é ótimo para quebrar mecanizações e abrir caminhos para novas descobertas.

18 Personagem invisível

Representa-se uma cena na ausência de um ou mais atores, que, no entanto, se supõem presentes. Isso obriga os atores que ficam em cena a ver e ouvir os ausentes com maior nitidez. Estranhamente, muitos atores conseguem uma percepção mais nítida dos companheiros quando não os vêem. Deste modo, são forçados a imaginar o diálogo que não é dito e os movimentos que não são feitos.

Por isso, este exercício representa um perigo para os atores de imaginação demasiado fértil, capazes de fantasiar a atuação dos invisíveis a ponto de projetar sobre eles imagens que eles próprios criam, passando a representar com essas imagens subjetivas e não com a realidade dos atores que têm diante de si. Tais atores devem compreender que *teatralidade* é interação. Teatro é o que se passa de um a outro, e não uma qualidade que reside em um ou em outro.

19 Antes e depois

Trata-se de simples ensaios de improvisação sobre o que se teria passado com cada personagem antes da sua entrada em cena e o que poderia acontecer logo depois da sua saída. O ator ganha, assim, impulso para entrar em cena *aquecido*, além de continuidade após sair. Esse exercício evita que o ator comece a viver seu personagem apenas quando entra em cena, pois o personagem já deve estar vivo muito antes disso.

20 Transferência de emoção

É um ensaio bastante mecânico e fastidioso, mas que pode dar bons resultados em caso de bloqueios inexplicáveis. Conta-se que um ator transmitia um medo terrível da morte quando encostava o revólver à cabeça e ficava na dúvida se havia de matar ou não. A *memória emotiva* especial desse ator consistia em pensar como era terrível tomar banho de chuveiro frio no inverno. O ator fazia uma original transferência de emoção que venciam o bloqueio da sua incapacidade de sentir a morte iminente. Uma outra atriz jamais sentira um orgasmo, e, para conseguir sentir toda a felicidade e repouso da sua personagem após uma bela noite, recorria, com a ajuda da sua memória emotiva, a um dia de sol nas praias de Itapoã, Bahia, tomando um sorvete de coco.

Estas transferências de emoção não são desonestas, pois ajudam o ator a sentir e a mostrar uma emoção a partir de outra: a água fria no inverno tem algo de mortal, assim como um sorvete nas praias quentes de Itapoã tem algo de orgástico.

21 Câmera lenta

O ator tem necessariamente um ponto de vista subjetivo quando interpreta um personagem e vê a peça e os outros personagens segundo esse ponto de vista subjetivo. Por isso, convém que os primeiros ensaios se façam sem que os atores saibam que papéis vão representar, o que só é possível com elencos permanentes.

Em contrapartida, o diretor tem que ver a peça e o espetáculo na sua totalidade, na sua objetividade. Este conflito entre a subjetividade do ator e a necessária objetividade do encenador sacrifica muitas vezes a possível criatividade do ator. Uma cena pode precisar de uma determinada *velocidade* que acelere o lento desenvolvimento de um personagem contrariando o lento desejo do ator. O ensaio de Câmera Lenta resolve este problema, dando ao ator todo o tempo de que ele necessita para desenvolver todas

as ações, transições e movimentos que sinta vontade de desenvolver; depois disso, será mais fácil condensá-los. Este exercício deve ser feito alternadamente com o de velocidade. Basicamente, consiste em ralentar todos os diálogos, atividades e ações, ao bel-prazer de cada ator. Atenção: isto é um ensaio! No espetáculo não pode ser assim não...

22 Velocidade, ou "dois toques"

Ensaio de velocidade, também chamado de "dois toques", que é um exercício típico de futebol brasileiro, criado pelo técnico Vicente Feola: nenhum jogador pode tocar na bola mais de duas vezes. Da primeira vez, para recebê-la; da segunda, para passá-la a um companheiro.

Este ensaio é especialmente indicado para atores como os argentinos, de formação stanislavskiana através do Actor's Studio: atores que desenvolvem a subjetividade em grau extremo e permitem que a subjetividade se transforme em realidade social, mostrando ao espectador não uma realidade objetiva, mas sim a sua visão subjetiva dessa realidade. Este caminho transforma o realismo em expressionismo: a realidade é vista através de alguém. Alguns atores fazem pausas imensas para dizer bom-dia. Estas torrentes de subjetividade (cada qual tem a sua, graças a Deus!) impedem a estruturação das ações, pois cada ator procura impor a sua visão pessoal sobre a realidade. No exercício de Velocidade, dito "dois toques", o ator deve, no mais curto espaço de tempo e com a maior energia emocional e clareza de idéias possíveis, fazer com que a ação se desenrole com grande rapidez.

23 Ensaio sensorial

Uma variação de Câmera Lenta. O ator procura abrir os sentidos a todos os estímulos exteriores, entrando em relação sensorial e sensual com o

mundo exterior. Há gente que até o amor faz mecanicamente, de forma não-sensual. O ator, ao contrário, até mesmo quando pronuncia uma fórmula matemática, deve enunciá-la de forma sensual, isto é, *esteticamente*. Comunicação estética é a comunicação sensorial, a que passa pelos sentidos e não apenas pela razão.

24 Meia-voz

O esforço físico para emitir a voz, para fazer um movimento ou ampliar uma expressão de maneira a alcançar um grande auditório (por exemplo, quando se representa ao ar livre para milhares de espectadores, por entre os quais circulam cães e outros animais), pode freqüentemente fazer com que o ator perca a riqueza de pensamento ou à emoção de determinada cena — tornar rude a sutileza. O ensaio a meia-voz é útil para revitalizar essas cenas, permitindo que toda a energia do ator se concentre no significado essencial das palavras, e não na potência da voz: faz com que o ator se ouça a si próprio e aos outros, e se perceba.

25 Magnificar

Os atores magnificam todas as emoções, movimentos, conflitos etc., sempre dentro do rumo certo, mas ultrapassando o limite aceitável. Não se trata de substituir uma coisa por outra, mas apenas de magnificar: quando se odeia, magnifica-se o ódio; quando se ama, magnifica-se o amor; quando se grita, magnifica-se o grito etc. Para encontrar a focagem correta do microscópio, o cientista não vai focando pouco a pouco até chegar ao foco certo, mas ultrapassa esse foco e, depois, com maior segurança, volta atrás até reencontrá-lo. Também a medida correta da interpretação do ator se encontra depois de ele a haver exagerado, e não antes.

26 *Ensaio livre*

Permite-se ao ator fazer tudo que sinta vontade de fazer, alterar movimentos, texto, tudo; sua única limitação é a segurança física dos demais, para que possam por sua vez criar sem medo. Este ensaio baseia-se no fato de grande parte da criação artística ser racional, mas não toda. Sempre acontece algo inesperado quando um ator se deixa levar por sensações de momento, irracionais, não preestabelecidas. "Não sei, senti que era assim porque sim!" Podem-se conseguir muitos matizes com este ensaio libertador. Quando o ator se torna inseguro sobre o que farão os outros atores, isto o incita a criar e a observar. Este ensaio pode ser perigoso se for praticado antes de estarem definidas as coordenadas básicas e racionais, fundamento da idéia do espetáculo.

27 *A caricatura*

Pode ser feita de duas maneiras: ou o próprio ator ridiculariza a sua interpretação ou isso é feito por um companheiro. Bergson, em seu livro *O riso*, diz que o ser humano só ri quando se revelam o seu próprio automatismo e a sua própria rigidez. Quando se faz a caricatura de alguém, o que provoca o riso é o que há de surpreendente no comportamento automatizado do caricaturado. Se o ator puder ver, através da caricatura, o que é que está automatizado na sua própria interpretação, mais facilmente poderá alterar e revitalizar o seu trabalho.

28 *Troca de personagens*

Para um melhor conhecimento de todos os personagens, faz-se um ensaio trocando os atores e seus personagens (especialmente dentro de uma mesma relação: marido-mulher, pai-filho, patrão-operário etc.). Os ato-

res não têm que decorar o texto dos outros, só têm que dar a idéia geral, o conteúdo do papel: o marido faz a mulher, e vice-versa.

29 *Necessidade contra vontade*

Muitas vezes, a *vontade* do personagem não faz mais que exprimir, em termos individuais, uma necessidade social. A necessidade social se corporifica e se individualiza na *psicologia* de um determinado personagem. A função social do personagem é o sujeito, que se exerce através da idiosincrasia do personagem. O papa *quer* que Galileu responda às acusações da Inquisição simplesmente porque é papa, e tem que querer. A guerra genocida contra o heróico povo do Vietnã foi conduzida por três presidentes: Kennedy, Johnson e Nixon. Três características psicológicas díspares, mas uma única função social: presidente do imperialismo andrófobo. O personagem *quer* praticar a ação que, por *necessidade*, tem que praticar de qualquer maneira, querendo ou não.

Pode-se também dar o caso da vontade individual entrar em conflito com a necessidade social. Neste ensaio, o ator procura sentir, compreender e demonstrar que todas as suas ações são determinadas com antecedência relativamente a tudo que ele possa ou não *querer*. Ensaia-se a oposição entre o *querer* e o *dever*, entre o *eu quero* e o *eu tenho que*... O personagem faz o que tem que fazer, podendo querer o seu dever ou não.

30 *Ritmo de cenas*

Num ensaio com o texto verdadeiro, os atores inventam um ritmo que lhes pareça conveniente para cada cena e começam a representar dentro dele. O ritmo deve mudar quando muda o conteúdo da cena. Não se trata de cantar o texto, mas de dizê-lo ritmicamente. Este exercício facilita a integração do elenco e a estruturação objetiva das *subjetividades*.

31 Analogia

Para desenvolver mais livremente a imaginação, os atores decidem improvisar uma *analogia* da cena que devem ensaiar. Por exemplo, se se trata de ensaiar uma cena sobre a repressão fascista da polícia em determinada cidade, nada melhor do que fazer uma improvisação *analógica* com a repressão nazi aos judeus na Alemanha hitleriana, ou com a polícia de Wallace contra os negros do Alabama. Infelizmente, analogias desse tipo são fáceis de encontrar em toda parte.

32 Concentração Botwinik

Dizem que Botwinick, campeão mundial de xadrez, tinha por hábito concentrar-se não no silêncio nirvânico, mas colocando na mesma sala, em altíssimo volume, três ou quatro aparelhos de som com músicas díspares: clássica, tango, jazz, por exemplo. Em meio a esse inferno sonoro, semelhante ao centro do Rio ou de São Paulo, o grande campeão criava jogadas geniais.

Neste ensaio, procede-se da mesma forma, buscando-se sons que distraiam a atenção dos atores, superpondo-se ações dentro do mesmo espaço cenográfico; em suma, fazendo o possível para distrair os atores.

A série de "pique-piques" mostra bem algumas dessas possibilidades.

Sequência e ensaios "pique-piques"

Estes ensaios servem principalmente para desenvolver a rapidez dos atores, a sua capacidade de mudança brusca de emoção ou de personagem, dando-lhe uma maior flexibilidade física, mental e emocional, maior concentração e atenção. Quanto mais difíceis são as condições para o trabalho do ator, mais rico se torna o seu desenvolvimento. Estes ensaios

são absolutamente indispensáveis para os espetáculos que utilizem o sistema *curinga*. Não são muitos.

1 Pique-pique simples

Todos os atores ficam fora de cena. O diretor, ou um ator, diz uma frase qualquer do texto e indica uma maneira de representar a cena: a caricatura, com ódio, com amor, magnificando etc. Imediatamente, todos os atores que participam da cena que inclui aquela frase correm e colocam-se nas posições que ocupam quando ela é pronunciada; iniciam a ação a partir dessa frase, dentro da forma de ensaio solicitada. Ao fim de alguns minutos, um segundo ator cita outra frase e outra técnica de ensaio. Imediatamente se interrompe a ação da cena que se estava fazendo e se começa, sem perda de tempo, a segunda cena requerida, colocando-se logo os atores nas posições que ocupam quando essa segunda frase é dita, isto é, eles saem da primeira cena e vão para a segunda; e sempre desta forma continuam as cenas sucessivas, com as diferentes técnicas de ensaio pedidas.

2 Pique-pique taca-taca

Exatamente igual ao anterior, com a diferença de que os atores que entram na primeira cena, mas não são requeridos para a segunda, continuam atuando na primeira ao mesmo tempo e no mesmo espaço onde se improvisa a segunda. Como pode acontecer que alguns atores da primeira cena sejam chamados para a segunda, os que permanecem na primeira improvisam com personagens invisíveis no lugar daqueles que foram para a segunda. Ao fim de alguns minutos, um terceiro ator pronuncia uma terceira frase e uma terceira forma de ensaiar: imediatamente, todos os atores que estão em cena começam a representar, da maneira

requerida pelo terceiro ator, a terceira cena. Os atores que estão na primeira ou na segunda cena, mas não na terceira, continuam nas suas respectivas cenas, com personagens invisíveis, se necessário.

Deste modo estarão sendo ensaiadas três cenas simultâneas, de três maneiras diferentes. O número máximo é de cinco cenas sobrepostas. Quando uma cena acaba, os atores prosseguem com a cena seguinte. Quando for o caso da última cena da obra, recomeçam a primeira. Uma vez iniciada uma cena, não podem passar a outra cena todos os atores: pelo menos um deve ficar em cada cena (sendo todos os outros personagens invisíveis), de modo que no fim haverá cinco cenas simultâneas, cada uma com pelo menos um ator.

3 *Pique-pique taca-taca na berlinda*

É uma variação na qual todas as frases pronunciadas devem pertencer a cenas nas quais esteja necessariamente um ator designado para a *berlinda*. Serve para concentrar a eficácia do exercício sobre determinado ator que tenha qualquer dificuldade especial.

4 *Pique-pique taca-taca pingue-pongue*

É uma variação que aumenta a dificuldade. Nos exercícios anteriores, os atores passam de uma cena para a seguinte sem regressar às anteriores. Na variante pingue-pongue, se o ator não tiver texto na cena principal (a última), deve fazer pingue-pongue para uma das cenas em que o personagem que encarna tenha alguma frase a dizer ou uma ação física importante a realizar. Este exercício é um constante pingue-pongue de atores através das cenas. Cada ator, ao saltar de uma cena para a outra, deve iniciar bruscamente a forma de ensaio solicitada: amor, ódio, ópera etc. O ator tem, assim, a possibilidade de experimentar cinco cenas e

cinco maneiras de fazê-las em poucos segundos. Esses saltos devem ter a velocidade de uma bola de pingue-pongue.

A fim de obrigar os atores a aumentar a concentração, este exercício pode ser complementado com uma música que nada tenha a ver com as cenas (Concentração Botwinik).

CAPÍTULO IV Teatro-Fórum: dúvidas e certezas

Quando este texto foi escrito, as experiências e pesquisas feitas sobre o Teatro-Fórum ainda estavam em fase preliminar, em plena etapa de desenvolvimento, descobertas, abertura de caminhos.

O desenvolvimento em múltiplas direções do Teatro-Fórum em tantos países do mundo determina, inevitavelmente, uma revisão de todos os conceitos, de todas as formas, estruturas, técnicas, métodos e processos. Tudo é reposto em questão. Só não se podem repor em questão os princípios mesmos do Teatro do Oprimido, que é um método complexo e coerente. E esses princípios são: a) a transformação do espectador em protagonista da ação teatral; b) a tentativa de, através dessa transformação, modificar a sociedade, e não apenas interpretá-la.

Dentro das muitas formas e maneiras de se praticar o Teatro-Fórum, contudo, surgem muitas dúvidas, mas também algumas certezas.

Entre dúvidas e certezas, creio existirem pelo menos 20 temas fundamentais, que agora me proponho discutir.

VINTE TEMAS FUNDAMENTAIS

1 Opressão ou agressão?

Suponhamos estas situações: um homem já está dentro de uma câmara de gás. Faltam poucos segundos para a execução. O carrasco prepara-se para soltar a cápsula de cianeto. Outro homem está com os olhos vendados, amarrado, diante do pelotão de fuzilamento. Faltam poucos segundos para que o comandante do pelotão dê a ordem de execução.

Pode-se fazer uma cena de Teatro-Fórum com esses acontecimentos? Pode algum espectador gritar "Pára", substituir o protagonista à beira da morte e tentar alguma solução para o angustioso problema? Creio que não.

É evidente que aqui se trata de casos verdadeiramente extremos; na verdade, muitas vezes um grupo prepara uma peça de fórum em que a situação é apresentada de tal forma e em tal grau de desenvolvimento, que as ações optativas são muito poucas ou nenhuma, e já não se pode fazer mais nada. E quando isso acontece, o efeito que tal modelo produz é sempre negativo. "É a fatalidade! Nada mais é o possível!" E nós, muito pelo contrário, tentamos fazer Teatro do Oprimido para buscar os caminhos da libertação, não para provocar a resignação, a catarse.

Lembro-me, por exemplo, de uma cena de Teatro-Fórum na qual uma jovem era violentada no metrô, à meia-noite, por quatro indivíduos armados, estando ela sozinha e a estação abandonada. É evidente que já não podia fazer nada mais que tentar defender-se fisicamente. E todas as intervenções dos espectadores tentavam revelar o defeito do modelo, que apresentava uma catástrofe já inevitável. Lembro-me de outro modelo, em que a mulher era espancada pelo marido, estando os dois sozinhos em casa. Ainda outro, em que um homem era seqüestrado na rua por três policiais armados.

Em todos esses casos, nada ou quase nada é possível fazer. A moça pode correr para chamar o chefe da estação; a mulher pode gritar; o

homem pode pedir socorro. Que mais? Trata-se aqui de agressões físicas, exclusivamente físicas, e as soluções só podem ser de ordem física. Isto é, só se as três vítimas em questão tivessem aprendido capoeira, caratê ou jiu-jitsu é que poderiam quebrar a opressão.

Casos como esses não servem ao bom espetáculo de Teatro-Fórum, pois não apresentam a opressão, que pode ser combatida, mas sim a agressão ou repressão, que é inevitável se não formos fisicamente fortes.

Convém esclarecer os conceitos: utilizamos a palavra "agressão" para designar o último estágio da opressão. A opressão não é totalmente física, não se resolve apenas em termos musculares, ou no tiro ao alvo. Muitas vezes, ela é internalizada: a própria vítima a aceita. O oprimido ainda pode se libertar; o agredido, se fisicamente forte, pode devolver a agressão, e nada mais. Mas o Teatro-Fórum não é *catch-as-catch-can* ou luta livre.

Ao mostrar apenas a agressão, portanto, o modelo provoca a resignação, pois todas as ações possíveis referem-se exclusivamente à força física. E isso causa em mal maior, desmobiliza, desativa os espect-atores.

Nesses casos, creio, deve-se voltar atrás no enredo da história e tentar verificar em que momento o oprimido ainda podia ter optado por outras soluções, em vez de permitir que a história avançasse para o final agressivo. Por exemplo, a jovem que desceu sozinha à estação do metrô — o que poderia ter feito antes de descer? Por que estava só? Poderia ter aguardado a chegada do trem perto do chefe da estação? Poderia ter pedido a algum amigo para acompanhá-la? Poderia ter comprado um desses *sprays* de gás paralisante que se vendem nas lojas para proteção da mulher? Poderia ter dormido na casa de uma amiga?

E a mulher agredida pelo marido, fisicamente incapaz de se defender, não poderia antes tê-lo abandonado? Por que ficara em casa essa noite? Por que não chamara alguém, por que não fora dormir na casa de outra pessoa? E o homem seqüestrado pela polícia — que erros táticos cometera para se deixar apanhar assim de surpresa? Que cuidados se esquecera de tomar? Que precauções seriam possíveis?

Em suma, se já nada mais é possível, aos espect-atores nada mais resta que se converterem em testemunhas da tragédia. O diretor polonês

Grotowski disse certa vez que os espectadores devem ser testemunhas de algo que acontece, acrescentando que uma cena que muito o impressionara fora a de um filme que mostrava um monge budista no Vietnã que, depois de atear fogo às vestes, morria: o filme mostrava o monge quase morto, e podia-se mesmo ouvir sua respiração misturada ao crepitar das chamas. Trata-se de uma imagem belíssima e muito emocionante, que serve perfeitamente bem ao teatro no qual o espectador é uma testemunha. E nesse tipo de teatro existem muitos diretores extraordinários, além de muitas peças belíssimas. No Teatro do Oprimido, contudo, longe de ser testemunha, o espectador é, ou deve exercitar-se para vir a ser, o protagonista da ação dramática — portanto, nesta forma particular de teatro, a imagem do monge que já nada pode fazer para salvar-se de nada serve, e a cena não pode ser usada como treinamento para a ação real, que é o propósito de todas as formas de Teatro do Oprimido. O que não invalida a beleza da cena do monge!

Para montar uma boa cena de Teatro-Fórum tendo por tema esse monge, seria necessário mostrá-lo no momento em que, já tendo jogado querosene sobre a roupa e o corpo, conservasse ainda nas mãos a caixa de fósforos, o fósforo por acender. Sobre esse momento crucial, pode-se fazer um excelente fórum. Mas quando já arde o corpo, passamos ao domínio da agressão, da repressão, da fatalidade, do inevitável, e já nada mais é possível.

Lembro-me ainda do livro de um médico judeu que narrava as atrocidades nazistas e a progressão de restrições impostas aos judeus: primeiro, eram obrigados a usar a estrela-de-davi ("Por que não, se nos causa orgulho?"; diziam); depois, veio a proibição de exercerem funções de médicos, por exemplo, ou de advogados ("Por que não, se podemos igualmente exercer outras funções e, cedendo nisso, estaremos apaziguando nossos inimigos?"); mais tarde, a obrigação de viverem juntos nos mesmos guetos ("Por que não?"); finalmente, o embarque para os campos de concentração e a morte. Esse médico, que era judeu, em momento algum do livro desculpava os nazistas, que foram, é claro, os carrascos de sua raça. Mas, como judeu, perguntava a si mesmo: "É

verdade que, na câmara de gás, já nada podíamos fazer; mas será que não podíamos ter feito alguma coisa antes?"

Esse é um belo tema para o Teatro-Fórum: seria possível fazer alguma coisa antes? Quem seria capaz de fazê-lo? Em que condições? Quem o fez? Por que não fizeram todos? Se isso tornar a acontecer, o que se poderá fazer?

Concluo: o Teatro-Fórum é sempre possível quando existem alternativas. Caso contrário, torna-se fatalista.

2 O estilo do modelo

Nos primeiros anos do Teatro-Fórum, e quando o problema central apresentado pela peça era concreto, o modelo tendia em geral ao realismo seletivo. Digo mesmo que a maioria dos espetáculos de Teatro-Fórum que tenho visto foi realizada dentro desse estilo. Depois, com essa forma de teatro começando a ser praticada em muitos países e em culturas muito diferentes, nos cinco continentes do mundo, muitas outras estilos apareceram.

Não importa o estilo: o importante é que o Teatro-Fórum seja bom teatro, antes de mais nada. Que a apresentação do modelo seja, em si, fonte de prazer estético. Deve ser um bom e belo espetáculo, antes de ter início a parte fórum, isto é, a discussão dramática, teatral, do tema proposto.

Creio que uma das formas de se chegar à encenação de um modelo é através do Teatro-Imagem. Mais precisamente, através de uma sequência de técnicas do Teatro-Imagem que cheguem finalmente à construção do ritual que corporifica o tema tratado. Pode acontecer que o ritual em questão seja rico, teatral, estimulante: por exemplo, o aniversário da mãe, o trabalho na fábrica, a sala de aula, um tribunal, uma assembléia, e tantos mais. Quantos elementos teatrais podem ser aí introduzidos, a fim de coisificarem, visualizarem as relações entre os personagens! É

preciso que os espect-atores vejam as ópressões, e não apenas que delas sejam informados — isto é teatro!

Existem, porém, outros rituais que são pouco teatrais, pouco estimulantes. E o perigo de uma encenação pobre é induzir os espect-atores participantes a apenas falar, discutir verbalmente as soluções possíveis, em vez de fazê-lo teatralmente. É o que chamamos, pejorativamente, de “rádio-fórum”.

Nesses casos, creio, em lugar de se tentar encenar utilizando-se o ritual, deve-se, através das técnicas da imagem, tentar encontrar as imagens, mesmo simbólicas, surrealistas, que possam corporificar teatralmente o tema de maneira enriquecedora. Dou um exemplo: no espetáculo realizado pelos professores de francês durante seu congresso anual (Estraburgo, 1979), dirigido por Richard Monod e Jean-Pierre Ryn-gaert, havia uma cena em que o inspetor vinha examinar um dos professores. Ora, o ritual desse tipo de exame é teatralmente pobre: os dois sentados um ao lado do outro, à mesma mesa. Que fizeram os professores? Mantiveram o texto usual em tal tipo de encontros e, cenicamente, apresentaram o ritual da confissão ao padre: o professor ajoelhado diante do confessor. Aqui, não se tratava apenas de dar um golpe teatral, mas de revelar visualmente uma das características verdadeiras da inspeção, que muito tinha de confissão, de assemelhar a relação professor-inspetor à relação fiel-confessor, na qual um era o representante de Deus. Era o inspetor-confessor quem podia absolver ou condenar o professor-fiel. Usou-se o ritual extrapolado.

No mesmo espetáculo, outro ritual que se realiza comumente em volta da mesa, a atribuição de notas aos alunos, era feito igualmente de forma simbólica, com todos os professores e o diretor da escola visualmente formando uma pirâmide, com o diretor no vértice, o professor de matemática (o mais hierarquizado) logo abaixo, e, embaixo de todos, e mesmo embaixo da mesa, todos os demais professores, que, em coro, repetiam as notas e as apreciações do professor de matemática. Usou-se um ritual metafórico.

No Sétimo Festival Internacional de Teatro do Oprimido realizado no Centro Cultural do Banco do Brasil em julho de 1993, doze países

estavam representados com seus espetáculos. Os indianos de Calcutá, do Jana Sanskriti apresentaram duas peças que pareciam dois balés, espetáculos *melódicos*, sensuais, delicados, sobre a vida das mulheres em Bengala; os africanos do Atelier de Théâtre Burkinabé apresentaram outras duas repletas de ritmos africanos e roupas coloridas — espetáculo aberto e direto, intercomunicativo com a platéia desde o início; os austríacos, uma peça que começava em valsa e terminava de maneira dura e com interpretações ríspidas: era sobre o racismo no seu país; os franceses, uma peça simbolista; os alemães, uma peça expressionista sobre a burocracia; os porto-riquenhos, bem, eles são caribenhos, mostraram o Caribe, suas danças, seus amores.

Cada país desenvolveu o seu próprio estilo de Teatro-Fórum, e, dentro de cada país, cada grupo.

Portanto, o estilo é, a meu ver, indiferente: deve-se usar aquele que melhor convier. Pode-se usar o ritual de pelo menos três formas: a) realista; b) extrapolada; c) metafórica. Isso, quanto à encenação. E o mesmo diria eu quanto à dramaturgia. Mas isso nos leva a outro tema. Pode um espetáculo de Teatro-Fórum ser, digamos, tchekhoviano? Vejamos.

3 Urgência ou não? Simples ou complexo?

Um dia, quando eu era professor da Sorbonne, em Paris, uma aluna me propôs fazer uma cena de Teatro-Fórum sobre um problema seu. Disse estar cansada de tanto fórum sobre problemas demasiado concretos e urgentes: salários, greves, mulheres oprimidas, cadência do trabalho na fábrica etc. Propôs seu problema: era jovem, vivia sozinha num enorme apartamento, pois o pai e a mãe se casaram com outras pessoas e saíram ambos de casa. Ela queria, de certa forma, reconstituir sua família. Tinha convidado alguns amigos para morar com ela. Eles vieram: um casal e mais um rapaz e outra moça, que não eram propriamente um casal. Mas seus companheiros não preenchiam os papéis de pai e mãe, que era o que ela buscava. Quando queria que ficassem, partiam; quando queria

ficar só, lá estavam eles. Ainda mais: ela pensava seriamente em se casar, em constituir ela mesma seu lar, pensava sinceramente na monogamia... mas para isso teria que perder sua atual condição de polígama, que também a atraía... Queria coisas contraditórias, tudo ao mesmo tempo.

Não fizemos esse fórum, pois ao mesmo tempo que ela queria fazê-lo, não queria...

Tempos depois, com outro grupo na mesma universidade, propus tentá-lo. E tentamos. Devo dizer que aprendi alguma coisa sobre os jovens parisienses de hoje em dia. Mas confesso que à imprecisão do modelo correspondeu igual imprecisão do fórum. O modelo não explicitava claramente os problemas, as opressões; o fórum não foi além, embora estivesse teatralmente animado. Teatro-Fórum é, antes de tudo, uma boa pergunta: aqui, ninguém sabia o que estava perguntando, o que tornava as respostas mais difíceis.

Quando se tem um problema claro, concreto e urgente, é natural que o debate se dirija para soluções igualmente urgentes, concretas e claras. Um tema nebuloso provoca nebulosidade.

Pode ser, ao contrário, que a imprecisão seja apenas aparente, e que o fórum sirva para analisar uma situação, em vez de sintetizar soluções possíveis.

4 Deve-se chegar a uma solução ou não é necessário?

Acredito que muito mais importante do que chegar a uma boa solução é provocar um bom debate. Na minha opinião, o que conduz à auto-ativação dos espect-atores é o debate, não a solução que porventura possa ser encontrada.

Mesmo que se chegue a uma solução, pode ser que ela seja boa para quem a propôs, ou para as condições em que o debate se desenrolou, mas não necessariamente útil ou aplicável para todos os participantes do fórum.

É evidente que muitas vezes ocorre aprendermos algum dado útil

durante o debate-fórum. Lembro-me, por exemplo, de um espetáculo sobre o poder médico: um doente, acidentado num desastre de automóvel, era conduzido ao hospital e ali passava por várias peripécias sem que pudesse sequer ser informado do seu estado de saúde. Era transportado de quarto em quarto, de mesa de operação em mesa de operação, submetido a exames e análises, obrigado a engolir remédios e suportar picadas de injeções — tudo isso sem que lhe dissessem por quê, nem para quê.

Todos os espect-atores em cena tentaram usar argumentos, forçar explicações, obter informações. Até que entrou uma senhora — não por acaso enfermeira — e pediu para assinar uma *décharge*. Informou que nos hospitais franceses, por lei, o paciente, seja qual for seu estado de saúde, tem o direito de se retirar do hospital depois de assinar um documento em que se responsabiliza por si mesmo, desresponsabilizando os médicos e o hospital: é a *décharge*.

Era informação útil que nem nós nem os espect-atores conhecíamos. Foi bom ficar sabendo disso, e pode ser importante para o futuro. Mesmo antes de o saber, porém, todos os que participavam do fórum eram auto-ativados, buscando soluções, argumentos, ações que poderiam, eventualmente, empreender no caso de tal eventualidade se apresentar.

O debate, o conflito de idéias, a dialética, a argumentação e a contra-argumentação — tudo isso estimula, aquece, enriquece, prepara o espectador para agir na vida real. Portanto, quando o modelo não é urgente, isto é, quando não se trata de sair do espetáculo e agir diretamente sobre a realidade, igualmente não é necessário encontrar uma solução: necessário é buscá-la.

Pode acontecer, no entanto, que o fórum seja feito justamente no sentido de buscar uma solução para um acontecimento que se produzirá de qualquer maneira, logo em seguida. Digamos, por exemplo, que se promova um fórum com o objetivo de treinar uma equipe de moradores de um mesmo bairro, que irá, em comissão, protestar junto à municipalidade, ou fazer qualquer reivindicação. Nesse caso, não se trata apenas de estimular a auto-atividade, mas de traçar, concreta e minuciosamente, uma estratégia e uma tática para uma ação iminente.

Quem falará? De que maneira? Que argumentos vai usar? Que se pode esperar do adversário? Neste caso, é absolutamente indispensável chegar não apenas a uma solução genérica, mas desenvolver igualmente todos os planos concretos da ação que se vai empreender, e decidir o papel de cada um.

No trabalho do Centro do Teatro do Oprimido do Rio de Janeiro, é muito freqüente encontrar-se esse tipo de fórum urgente. Casos como os narrados com mais minúcias no meu livro *Teatro Legislativo*: no morro do Chapéu Mangueira, um grupo queria que uma sociedade filantrópica se encarregasse de mediar a concessão de verbas municipais e, antes de procurá-la, ensaiou em fórum os diferentes argumentos e ações que proporia. No grupo de homossexuais do Atobá, ensaiaram-se as diferentes estratégias a ser usadas em uma entrevista onde o protagonista busca emprego e é discriminado por causa de suas roupas e de seu comportamento. No caso do Sindicato dos Bancários, ensaiaram-se algumas vezes greves que seriam realizadas no dia seguinte.

Ensaiai uma ação antes de praticá-la: eis uma das maiores utilidades do Teatro-Fórum. Eu mesmo ensaiei a minha própria ida ao Ministério da Cultura francês para pedir aumento de verbas para o meu centro de lá, o CTO-Paris. Deu certo!

5 Deve-se representar o modelo da ação futura ou não?

Penso que, no caso anterior, é útil representar o modelo da ação futura, considerando-se que ele vai ser efetivamente vivido no futuro imediato. Tal representação pode funcionar como uma espécie de ensaio geral do ato real. Esse modelo seria a cena tal como queremos vê-la na vida real, e as ações tal como as queremos praticar.

Creio também que, num espetáculo teatral em fórum, tal representação pode ajudar a sumariar os resultados do próprio fórum. Muita discussão é feita e nem tudo os espect-atores conservam na memória. Uma apresentação final pode servir como sùmula.

Mas deve-se tomar sempre certo cuidado: pode ser que o modelo da ação futura seja aceitável pela totalidade dos presentes, e nesse caso sua representação servirá como novo e derradeiro estímulo para a ação real; mas pode acontecer que não, e nesse caso existe sempre o risco de que tal modelo se apresente como evangelizador, preconizando ações impossíveis de serem levadas à prática. Essa salvaguarda deve ser feita, e esse perigo, evitado.

Pode acontecer também que queiramos apenas refletir sobre um problema cuja eclosão não é iminente: é bom falar das opressões que podem vir a acontecer, ainda que elas não estejam programadas para o dia seguinte.

6 Modelo ou antimodelo? Erro ou dúvida?

Talvez o termo "modelo" já contenha em si a conotação de caminho a ser seguido. Na verdade, convém reiterar, uma peça de Teatro-Fórum deve apresentar sempre a dúvida, e não a certeza; deve ser sempre um antimodelo, e não um modelo. Um antimodelo que se pretenda discutir, não um modelo que se deva seguir.

Outra palavra que pode induzir o espectador, e portanto manipulá-lo (quando o que se deseja é exatamente o contrário), é a palavra "erro". Se informamos ao espectador que o protagonista do nosso modelo cometeu um erro, isso significa que já predeterminamos que sua ação é equivocada. E quem deverá dizê-lo (se for o caso) é o próprio espectador, e não nós. Portanto, para usar as palavras corretamente, devemos dizer que, no modelo, temos dúvidas sobre o comportamento do protagonista oprimido.

7 A conduta do curinga do fórum

Curinga é o nome que damos ao mestre-de-cerimônias do espetáculo-fórum. Durante a Quinzena do Teatro do Oprimido no Théâtre Présent (novembro de 1979), pudemos estudar pelo menos meia dúzia de curingas em ação. No Festival do Rio, uma dúzia. Em Toronto, 1997, dúzia e meia! Cada um tinha sua personalidade própria e se comportava diante do público segundo suas próprias características. No entanto, pudemos observar e concluir que existem algumas regras obrigatórias:

- a) O curinga deve evitar todo tipo de manipulação, de indução do espectador. Não deve tirar conclusões que não sejam evidentes. Deve questionar sempre as próprias conclusões e enunciá-las em forma de pergunta, e não afirmativamente, de forma que os espect-atores tenham que responder sim ou não, foi isso que dissemos ou não foi, em vez de serem confrontados com uma interpretação pessoal do curinga.
- b) O curinga não decide nada por conta própria. Enuncia as regras do jogo, mas, a partir daí, deve aceitar até mesmo que a platéia as modifique, se isso for julgado conveniente para o exame do tema em questão.
- c) O curinga deve constantemente reenviar as dúvidas à platéia para que ela decida. Vale ou não vale? É certo ou errado? Especialmente no que diz respeito às intervenções dos espect-atores, muitas vezes alguém grita "Pára" quando o espect-ator precedente ainda não terminou sua ação — o curinga deve fazê-lo esperar que o primeiro termine de mostrar a ação a que se propôs, mas deve ser sensível ao desejo da platéia, que pode já ter entendido a ação proposta, preferindo passar adiante.

Outro caso delicado que o curinga deve reenviar à platéia é o de saber se o espectador-protagonista está ou não avançando; se estiver derrotando facilmente os opressores, todos poderão passar a substituir esses opressores — e só nesse caso. Mas quem decide, mais

uma vez, é a platéia. Os opressores só poderão ser substituídos quando os atores que os interpretam não forem suficientemente conhecedores das opressões que exercem e dos seus arsenais de opressão.

- d) O curinga deve estar atento a todas as soluções mágicas. Pode interromper uma ação de um espectador-protagonista se entender que tal ação é mágica — isto é, impossível: mágica, aqui, com o sentido de produto da fantasia —, mas não deve decretar que é mágica, e sim interrogar a platéia. Lembro-me bem do dia em que fizemos um espetáculo-fórum para o Sindicato da Magistratura: em determinada cena, um dos espect-atores (um juiz) subiu ao palco para desmontar o tribunal e destruir os dossiês dos acusados de flagrante delito. Eu, que funcionava como curinga, interrompi a cena gritando "Pára: Isso é mágico!" A platéia, porém, formada integralmente de juízes e promotores, imediatamente me desmentiu: não só não era mágico, mas, acreditavam eles, era a única solução; mais ainda, era o que tinham acabado de fazer duas ou três semanas atrás, em condições análogas, num tribunal de um dos bairros de Paris. Para mim, era mágico, mas, para eles, que eram as pessoas realmente interessadas no assunto, era real, era possível. Voltei atrás imediatamente e deixei que a cena prosseguisse.

Às vezes, as soluções propostas, ao contrário de mágicas, são insuficientes. Nesses casos, o curinga deve tratar de estimular os espectadores a encontrar soluções mais ativas. A solução mágica é enganosa, mas a solução insuficiente é desmobilizadora.

É importante notar que quando uma platéia grita que tal solução não é mágica, que é possível, esse grito já é o resultado da auto-ativação — o espectador já está estimulado para a ação real.

- e) A atitude física do curinga é de extrema importância. Alguns têm a tendência de se diluir na platéia, sentando-se ao lado dos demais espect-atores — isso pode ser desmobilizante. Outros, com o próprio corpo revelam dúvida, indecisão e até timidez. E tudo que acontece sobre o palco, sobre a cena, isto é, todas as imagens produzidas pelo corpo do curinga e dos atores, ou pelos objetos, são imagens

significativas, são significantes que têm um significado. Se o curinga em cena está cansado ou desorientado, sua cansada e desorientada imagem será transmitida aos espect-atores. Se, pelo contrário, fisicamente, o curinga está atento, dinâmico, também esse dinamismo ele transmitirá aos espect-atores. Mas, atenção: ser dinâmico não deve significar ser impositivo!

8 Teatralidade ou reflexão?

Além da conduta do curinga, existe a própria conduta do espetáculo como um todo. Deve o espetáculo-fórum conduzir à teatralidade, ou seja: deve-se constituir em bom espetáculo teatral, mesmo depois da apresentação do modelo, ou deve, ao contrário, estimular a reflexão, o pensamento, a argumentação e a ação?

Penso que isso depende dos propósitos e das condições em que se realiza o espetáculo. E também do número de participantes e de muitas outras condições específicas, como o local, o tema, as características da platéia etc.

Normalmente, num teatro, é quase inevitável que a tendência seja para a teatralidade. Conheço mesmo um grupo que introduziu um elemento espetacular no fórum: um gongo, como nas lutas de boxe, que anuncia o término ou o início de cada intervenção. Outro grupo limita o tempo de intervenção, obrigando todos a pensar rapidamente (para obter, assim, efeitos teatrais de ritmo). Enfim, creio que, na presença de grande número de espect-atores (no Porto e em Estocolmo, fiz fóruns para platéias de 1.000 pessoas, e em Sant'Arcangelo di Romagna, de 3.000), é quase inevitável o caráter teatral do espetáculo. E também nesses casos aparecem com maior frequência os espect-atores exibicionistas, que tendem a levar o espetáculo para o burlesco, o *vaudeville*. É preciso evitar tais excessos, embora eu acredite no poder estimulante e auto-ativador do Teatro-Fórum, mesmo nesses casos extremos...

Quando, porém, se trata de pequena platéia constituída de pessoas

igualmente motivadas, a reflexão predomina, e a busca pode ser mais frutífera. Principalmente se a ação a ser empreendida posteriormente é obrigatória, isto é, se os espect-atores estiverem realmente se preparando para uma ação verdadeira.

9 A encenação

Muitas vezes, os grupos que praticam o Teatro-Fórum são pobres, de poucos recursos econômicos. Em geral, vêem-se cenografias constituídas por mesa e cadeiras, e nada mais. Isso é uma contingência, não deve ser considerado opção. O ideal é que a cenografia seja o mais elaborada possível, com todos os detalhes que julguem necessários, com toda a complexidade que se considerar importante. O mesmo é válido para os figurinos. É importante que os personagens sejam reconhecidos pelas roupas que vestem e pelos objetos que utilizam. Muitas vezes, a opressão está na roupa, nas coisas: é preciso que coisas e roupas sejam presentes, atuantes, claras, estimulantes. Quanto melhor a apresentação estética do espetáculo, maior o estímulo e maior e mais intensa a participação da platéia. É lindo ver um espectador que entra em cena e se veste antes de começar a agir! Ele mesmo sente-se mais protegido, mais personagem (sem deixar de ser pessoa!). Um espectador vestido com o figurino do personagem é muito mais livre e criador.

O mesmo vale para os demais elementos de uma encenação. Afinal, o modelo é uma peça de teatro como tantas outras, com a única diferença de que não pode ser evangélica, não pode ser portadora de mensagem, da boa palavra, e sim da dúvida, da inquietude que vai estimular o pensamento e a ação da platéia. Por isso, se for possível, usar música; se for possível, usar dança, dance-se muito! Se a cena puder ser colorida, por que fazê-la em preto e branco?

É importante considerar também a marcação (a *mise-en-place*). Cada movimento de cada ator é significativo. O cenário e os atores apresentam a cada momento imagens dinâmicas que possuem significados.

O movimento não pode ser arbitrário, mas deve ter um conteúdo. A proximidade ou o afastamento entre duas pessoas é importante, pois traduz idéias, muito mais do que apenas centímetros ou metros.

No Rio de Janeiro, fez-se um Teatro-Fórum sobre um personagem jovem que gostava de música e de dança. Em cena, porém, ele não bailava nem se ouvia uma única nota musical. A informação de que gostava de dança e música não era trazida esteticamente aos espect-atores, e sim verbalmente. E isso não entrava como um dos dados fundamentais do problema. Quando reensaiado, o antimodelo introduziu a música e o movimento, e os espect-atores, muito mais ativados, participaram com maior intensidade e frequência.

10 A função do aquecimento

Em todos os espetáculos-fóruns de que participei, houve sempre um período de aquecimento. Em geral, a aquecimento dos espect-atores dá-se de duas maneiras possíveis.

- a) Durante dez ou quinze minutos, o curinga dá uma rápida explicação sobre o que é o Teatro do Oprimido, conta casos acontecidos em espetáculos-fóruns e também de Teatro Invisível, explica as regras do jogo que se vai desenrolar a seguir;
- b) em seguida, propõe alguns exercícios, começando pelos mais simples e menos conflituosos, os que produzem menor resistência. Por exemplo, no Egito, quando se tentou fazer exercícios em que os participantes tinham que se tocar fisicamente, houve sempre intensa resistência. O mesmo já não aconteceu com os magistrados em Paris. Tudo depende do país, da cultura, da região, do momento;
- c) depois dos exercícios, passa-se ao Teatro-Imagem: aqui, os espect-atores começam a trabalhar esteticamente, a propor imagens eles mesmos;

- d) finalmente, o elenco apresenta o modelo e, a partir daí, o fórum.

Já utilizei e já vi utilizarem outro processo, que me parece menos eficaz: começar diretamente os exercícios, com uma explicação *a posteriori*. Nesses casos, tenho observado que parte da platéia se sente manipulada e reage negativamente. Ao contrário, quando o curinga explica primeiro, sempre consegue a aceitação dos espect-atores, sua confiança e aquiescência.

Não que o aquecimento seja absolutamente indispensável. Creio que ele predispõe o espectador à ação, mas o que mais vai predispô-lo, na verdade, é o próprio tema, bem como a própria peça. O caso do Het Trojaanse Paard, grupo belga da cidade de Anvers, é significativo: esse grupo já fez o mesmo espetáculo sobre a condição da mulher (Líder no trabalho, escrava dentro de casa) em quase uma centena de cidades da Bélgica e da Holanda (o grupo fala flamengo, língua próxima do holandês) e nunca faz aquecimento prévio. Seus membros apenas falam e explicam o que vai se passar. E o espetáculo é tão sugestivo e estimulante, que, sempre, todos os espect-atores querem participar.

11 A função do ator

O estilo Teatro-Fórum determina um estilo de interpretação diferente. Em certos países da África, é considerado bom cantor aquele que é capaz de estimular o maior número de espect-atores a cantar. Assim deve acontecer com o bom ator de Teatro-Fórum: na sua interpretação, não deve existir o narcisismo tantas vezes encontrado no espetáculo fechado. Pelo contrário, na apresentação do modelo, ele deve expressar sobretudo a dúvida: cada gesto deve conter sua negação; cada frase deve deixar pressupor a possibilidade de se dizer o contrário daquilo que se diz, cada sim pressupõe o não, o talvez.

Durante a parte do fórum propriamente dito, o ator deve ser extremamente dialético. Quando contracenava com um espectador-protagonis-

ta, que tenta romper a opressão, deve ser honesto e mostrar que rompê-la não é tão fácil. Ao agir assim, porém, deve estimulá-lo a rompê-la. Isto é, ao mesmo tempo que reage contra cada frase e cada ato do espectador, deve estimulá-lo a mais atos produzir e mais frases pronunciar. Impedindo-o de romper a opressão, deve estimulá-lo a fazê-lo.

Caso o ator se revele demasiado duro, pode provocar o desinteresse do espectador, ou, o que é pior, o medo. Caso se mostre demasiado brando e vulnerável, sem argumentos e sem ações, pode induzi-lo ao erro, a crer que resolver o problema que a peça propõe é mais fácil do que na verdade é.

Em Berlim, na Hochschule der Künste, apresentou-se um fórum sobre um jovem que tentava convencer a família a lhe dar a mesada sem obrigá-lo a padecer os rituais familiares de longas conversações e tertúlias sobre a guerra e o passado, diante de avós e parentes distantes. Mas tão entusiasmados estavam os atores, que cada novo espectador que se aventurava a entrar no palco era recebido com uma avalanche de argumentos e fatos, o que levou logo a platéia a protestar em uníssono, gritando "Parem todos: Isso é mágico!", pois não acreditava que família alguma pudesse ser assim, tão acirradamente feroz.

Repito, o ator deve ser dialético, dar e receber, dialogar, medir-se, ser estimulante, criador. Não deve ter medo (coisa que acontece com frequência, quando se trata de atores profissionais) de perder seu posto no palco. O grande mago é aquele que sabe fazer a magia e igualmente ensinar o truque. Um grande jogador de futebol não o será menos se ensinar alguém a chutar indistintamente com os dois pés.

Ensinando-se, aprende-se. A pedagogia é transitiva. Ou não é pedagogia!

12 A cena repetida

Uma vez apresentado o modelo e iniciada a discussão de fórum, vários espect-atores, um de cada vez, tentarão romper a mesma opressão. As-

sim, a mesma cena será apresentada muitas vezes. É importante que o espetáculo, ainda que bastante reflexivo, não seja monótono. Por isso, é aconselhável que, em todas as repetições, os atores se preocupem em acelerar um pouco o ritmo, de forma a não mostrar a mesma maneira mais vezes ou mais longamente que o necessário. A repetição excessiva pode fazer decrescerem o interesse, o estímulo e a criatividade da platéia.

13 O macrocosmo e o microcosmo

Num bom espetáculo de Teatro-Fórum, todos os atores devem estar sempre superligados e preparados para qualquer eventualidade.

Pode acontecer que a solução desejada ou proposta por um espectador não possa ser realizada no microcosmo do modelo. Para resolver esse impasse, é necessário buscar além. Que fazer?

Em Turim, um jovem casal procurava um apartamento. O porteiro, encarregado de alugá-lo, perguntava pelos papéis, salários, condições econômicas etc. Logo depois vinha um senhor que queria alugar o mesmo apartamento para encontros periódicos com a amante. Podia usar um hotel, mas preferia o conforto do apartamento. Diante da segurança econômica oferecida pelo senhor e não pelo jovem casal, que realmente precisava do apartamento, o porteiro decidia-se pelo senhor. Qual a solução? Os dois jovens entraram de forma violenta no apartamento e ocuparam-no. Qual a próxima ação do porteiro? Chamar a polícia.

No modelo, porém, não havia cena de polícia. O ator que fazia o porteiro disca um número no telefone e imediatamente um ator fora de cena atende: transforma-se no comissário. Os outros atores, com a ajuda de alguns espect-atores, improvisam imediatamente a delegacia policial, os guardas, os prisioneiros, o escrivão. O comissário resolve intervir e prender o casal, levando-o para a delegacia. Lá, o rapaz telefona para o advogado. No microcosmo do modelo, evidentemente, não havia advogado. Mas isso não tinha importância: outro ator atende e forma-se o cenário do escritório de advocacia, com a ajuda de alguns espect-atores,

todos representando seus papéis. O advogado telefona para os pais do rapaz e da moça, e mais atores e mais espect-atores improvisam duas casas, duas famílias com pais, mães, filhos e filhas, tios e avós e até vizinhos. Em poucos minutos, toda a sala está tomada por uma cenografia gigante, com a quase totalidade dos participantes realmente participando.

Isto é, o modelo mostra apenas um microcosmo, que está inserido no macrocosmo de toda a sociedade, e toda a sociedade é posta em questão. Toda a sociedade pode comparecer a uma sessão de Teatro-Fórum, não importando para isso as dimensões do modelo.

14 Como se substitui o personagem sem transformá-lo em outro

Pode acontecer que um espectador substitua um ator e modifique de tal maneira o personagem, que a solução seja totalmente mágica. O espectador deve respeitar os dados do problema.

Se o espectador substitui o ator e se comporta exatamente como o personagem, tal qual era no modelo, é claro que não vai modificar coisa alguma na ação e nos acontecimentos. É evidente, portanto, que algo deve mudar. Um indivíduo substitui outro indivíduo, um espectador substitui um personagem, um ser humano substitui outro ser humano. Algo se modifica. O que pode ser modificado e o que não pode?

Primeiro: não se podem modificar os dados sociais do problema apresentado. Não se podem modificar os laços de parentesco entre os personagens, a idade, o *status* econômico etc. que condicionam as ações de cada um. Se esses fatores forem modificados, as soluções de nada servirão, pois se aplicam a casos diferentes daquele exposto no modelo.

Segundo: não se pode modificar a motivação do personagem. Exemplo: em Norrköping, uma jovem esposa que trabalhava era, no modelo, obrigada a largar o emprego e acompanhar o marido, que tinha encontrado trabalho em outra cidade, a quilômetros de distância. Sua motivação importante, ao agir assim, era conservar o marido. Entrou a

primeira espectadora e mandou o marido à merda! Evidentemente, ela modificou um dado essencial do problema. Se a esposa, no modelo, detestasse o marido, sua transferência para outra cidade seria uma solução, não um problema. Mas ela o amava.

O que de fato pode ser modificado é a caracterização da motivação: como fazer o que se deve fazer. O *como* é o problema.

15 Qual a "boa" opressão?

Muitas vezes, na preparação de um fórum, o grupo discute quais as boas ou as más opressões, quais as mais importantes e quais as que não têm importância. A meu ver, todas as opressões são igualmente importantes... para quem as sofre!

Sempre existe alguém que sofre mais do que nós; portanto, esse não é um argumento que nos deva impedir de falar das nossas próprias opressões, mesmo que elas pareçam menores se comparadas às dos refugiados cambojanos na fronteira com a Tailândia, vítimas indefesas de vários bandos armados, de soldados e de contrabandistas. Nossas opressões são mínimas se comparadas às dos intocáveis da Índia, párias de uma sociedade pária! Mas, para nós, quando as sofremos, nossas opressões são de bom tamanho. O Teatro do Oprimido serve para nos ajudar a nos livrarmos delas!

Igualmente, creio que não se devem subordinar opressões, fazendo com que uma dependa da outra.

É evidente que existem opressões mais cruéis que outras; é evidente que existem opressões que se abatem sobre um número maior de pessoas e com maior crueldade do que outras. Mas creio que a luta contra uma opressão é indissociável da luta contra todas as opressões, por mais secundárias que pareçam. A luta pela libertação nacional da Argélia teria de ser indissociável da luta pela libertação das mulheres argelinas. Não o sendo, que Argélia se libertou? Apenas uma parte. A luta contra o nazismo teria de ser indissociável da luta contra o preconceito racial.

Não o sendo, que nazismo foi vencido? Apenas o alemão, mas não o racismo nazista, que continuou vitorioso até mesmo nos próprios Estados Unidos.

Quando todos os oprimidos dentro de um grupo oprimido se juntam, maior é o poder de que dispõem. Se as mulheres e os negros, nos exemplos citados, se libertassem ao mesmo tempo, mais rápida seria a vitória.

Creio, portanto, que não devemos hierarquizar padecimentos. Devemos apenas consultar os espect-atores, e todas as opressões servirão para a construção de um modelo de Teatro-Fórum, se forem as opressões reais, sentidas pelos participantes que desejem realmente libertar-se delas.

16 Quem pode substituir quem?

Para que uma sessão de Teatro-Fórum seja realmente Teatro do Oprimido, é evidente que apenas os espect-atores vítimas do mesmo tipo de opressão experimentado pelo personagem (por identidade ou por intensa analogia) poderão substituir o protagonista-oprimido para tentar novos caminhos ou novas formas de libertação. Só assim tem sentido essa tentativa: o espectador (tão oprimido quanto o personagem) estará se exercitando para a ação real na sua vida real.

Se um espectador que não sofre a mesma opressão trata de substituir o protagonista oprimido, é claro que cairemos no teatro exemplar: uma pessoa mostrando a outra o que ela deve fazer — o velho teatro evangelista, o teatro político de antigamente.

Mas pode também acontecer coisa diferente e estimulante. Foi em Estocolmo, durante o Söder Festival, que um grupo apresentou um modelo de fórum sobre problemas de relações entre homens e mulheres. Lembro-me que uma jovem disse uma coisa que me fascinou:

- Tenho medo de dizer a um homem que gosto dele!
- Por quê? Tem medo que ele diga que não gosta de você?

— Não. É muito mais complicado. Tenho medo que ele diga que também gosta de mim.

— Então, qual é o problema?

— O problema é muito mais complicado: tenho medo que ele diga que também gosta de mim, mas que, no fundo, isso não seja verdade, e que ele só o diga porque não tenha coragem de dizer o contrário...

Como vêem, o problema não era simples... Enfim, como não costumo hierarquizar opressões, aceitei sem hesitar que se fizesse um fórum sobre tal tema. O espetáculo foi no meio da rua, numa sexta-feira. (Para quem não conhece a Suécia, informo que às sextas-feiras metade da população fica de porre — à noite, depois das dez horas, 80% das pessoas na rua estão bêbadas!) Isso deu uma excitação especial ao espetáculo. Passou-se à primeira cena, à segunda, e tudo bem. Na terceira, que apresentava um diálogo do casal exatamente sobre esse problema da jovem indecisa, quando iniciamos o fórum, um homem no meio da platéia gritou "Pára!" Pensamos que quisesse substituir o rapaz, mas ele sentou-se no lugar da moça para mostrar como achava que as moças deviam se comportar numa situação como essa. Tentei impedir — eu fazia o curinga nesse espetáculo —, mas, como sempre, consultei a platéia. Os espect-atores, unanimemente, exigiram que eu o deixasse continuar. O homem, contente, começou a dar lições de comportamento às mulheres. Elas escutavam e se preparavam para o revide. Quando ele, imaginando-se vitorioso, quis retirar-se da cena, várias espectadoras, uma a uma, dizendo "Pára!", entraram em cena, mas para substituir o rapaz!

Isto é: em cena, um homem mostrava às mulheres como acreditava que elas deviam se comportar, enquanto que as mulheres, em cena, assumindo o papel do homem, mostravam como os homens se comportavam. O resultado foi fantástico, pois os homens e as mulheres, cada um assumindo o papel do adversário, mostravam, teatralmente, esteticamente (e não apenas verbalmente), o que pensavam uns dos outros, tentavam corrigir-se, mostrando o que os oprimia no comportamento do interlocutor. E, diga-se de passagem, as interpretações, por serem sentidas, verdadeiras, embora exageradas, não eram, em momento algum, caricaturais.

17 Como ensaiar um modelo

Um modelo, como qualquer peça de teatro, pode ser ensaiado de muitíssimas formas diferentes. Sugiro, no entanto, o método que me parece dar sempre melhores resultados, e que pode igualmente ser usado em forma de improvisação para a sua própria construção dramatúrgica.

Trata-se de proceder a ensaios analíticos de motivação, ensaios analíticos de estilo e finalmente ao ensaio sintético.

Uma vez estabelecido o embrião da peça (ou a peça inteira desenvolvida), os atores devem ensaiar analiticamente diversas vezes o mesmo texto. Assim, num primeiro ensaio devem analisar, isto é, individualizar as motivações.

O ensaio da motivação isolada ajudará o ator a: primeiro, descobrir cada motivação que possa estar camuflada no texto, trazê-la à tona, à consciência; segundo, em caso de se tratar de um embrião de peça já desenvolvida, criar palavras e atos que passarão a ser incorporados ao texto definitivo, além de se preparar para enfrentar as futuras intervenções dos espect-atores.

Cada vez que um ator descobrir ou suspeitar que existe no seu personagem, ou numa cena, determinada emoção ou motivação que não chega a aflorar com clareza, deve-se proceder ao ensaio analítico dessa emoção ou dessa motivação. Por exemplo, a cena deve ser interpretada com total desinteresse, ansiedade, ironia, com dúvida, medo, coragem, com tudo que puder ajudar o ator a, através da análise, da concentração numa só emoção ou motivação, construir, pouco a pouco, seu personagem e as cenas nas quais intervém.

Deve-se ainda ensaiar várias vezes com pausa artificial (cada ator espera alguns segundos antes de dizer seu texto, procurando preencher essa pausa com pensamentos relativos aos conflitos nos quais esteja envolvido), ou pausa de pensamento contrário (durante a qual o ator pensa o oposto daquilo que vai dizer ou fazer), ou mesmo fazer ensaios mudos (em que o texto é pensado e sentido, mas não emitido).

Tais ensaios ajudam a desenvolver as motivações. O mesmo deve ser feito com referência ao estilo: deve-se ensaiar o texto como se ele fosse

tudo aquilo que poderia ser: farsa, comédia, tragédia, circo, ópera, cinema mudo, filme de terror etc. A cada repetição, ou o ator dirá sempre o mesmo texto preestabelecido, cada vez de uma forma diferente, ou poderá acrescentar novos diálogos e novas ações, se o elenco partir de um embrião, para chegar ao texto definitivo.

Esses ensaios servem para que cada ator disponha de todas as emoções puras, como o pintor tem as cores puras antes de misturá-las, ou o músico os instrumentos e as notas musicais. E isso se fará no ensaio sintético, em que todos os textos, todas as ações e todas as novas formas de dizer e de fazer o que deve ser feito e dito em cena serão finalmente incorporados.

Quando isso acontece, o que deve ser evitado, a meu ver, é o não-oprimido (o qual muitas vezes é exatamente o opressor, como no caso citado) que pretende dar lições, indicar os caminhos.

O que esse episódio também me ensinou foi que o Teatro-Fórum tem suas regras, que devem ser respeitadas. Mas se o público, em determinado momento e por determinada razão, decide modificar as regras, que o faça. O que não se pode modificar absolutamente no Teatro do Oprimido são seus dois princípios fundamentais: o espectador deve protagonizar a ação dramática; e preparar-se para protagonizar a própria vida! Isso é o essencial.

18 Pode-se permanecer "espectador" numa sessão de Teatro-Fórum?

Não! Embora eu não goste de dar respostas peremptórias, neste caso respondo alegremente: não! Numa sessão de Teatro-Fórum, ninguém pode permanecer espectador no mau sentido dessa palavra. Mesmo que queira. Mesmo que se afaste, que fique só olhando, de longe. No Teatro-Fórum, todos os espect-atores sabem que podem parar o espetáculo no momento que desejarem. Que podem gritar "Páral" e, democraticamente, dar sua opinião, teatralmente, em cena. Portanto, se escolhem

não dizer nada, essa escolha já é uma participação. Para não dizer nada, o espectador tem que se decidir a não dizer nada: isso já é uma ação.

Mas, em geral, o que acontece é que todas as pessoas que têm algo a dizer acabam dizendo, entrando em cena, principalmente quando já estão auto-ativadas, desejosas de provar suas opiniões, teses, tendências, vontades — e a prova é a cena. Quanto mais intenso o desejo de ação, mais rapidamente os espect-atores entram em cena.

Conto um caso que se passou em Perugia, cidade italiana, na Umbria. Foi o primeiro caso de participação vertical. Explico melhor: durante três dias, trabalhei com um grupo de mulheres chamado *Le Passere*. Durante a tarde, preparávamos pequenas cenas quase sem texto, na base da mímica, e, à noite, representávamos em Teatro-Fórum nas praças medievais da cidade. Praças pequenas, acolhedoras, com casas em toda a volta, três ou mais andares, cheias de janelas que davam diretamente para a praça. Numa dessas noites, vi que todas as janelas estavam cheias de gente, especialmente mulheres que queriam ver o espetáculo de suas próprias casas. Aos gritos, pedi a todas que descessem, pois queria facilitar a participação dessas espectadoras, acomodadas em suas varandas. Muitas atenderam ao apelo e desceram. Muitas me ignoraram, e quando eu lhes falava, fingiam não me escutar, ou não me entender. Insisti, mas acabei desistindo: elas lá ficaram, na comodidade de suas poltronas.

Começamos o espetáculo, como sempre, pelos exercícios. As mulheres lá em cima (na maioria, gente idosa) riam a valer.

Depois fizemos jogos dos animais, imagens sobre a família e o ritual da volta a casa. Foi aí que as mulheres começaram a ficar inquietas: o que os homens mostravam lá embaixo, na praça, não era verdade, não era o que eles faziam dentro de suas casas. Suas esposas, nas varandas, começaram a ficar indignadas, pois cada marido que subia em cena mostrava-se maravilhoso, exemplar: fazia comida, cuidava das crianças, dos gatos e dos cachorros, punha a mesa... Elas não agüentaram e começaram a gritar lá de cima:

— *Mascalzone!* Tudo isso é mentira! Aqui em casa você não é assim, você nunca entrou numa cozinha em toda a sua vida. Vagabundo.

Dada a generosidade vocabular e gestual dos italianos, em poucos instantes toda a praça estava deflagrada, com gritarias horizontais (entre os participantes da platéia de baixo, que estavam na rua) e verticais (que incluíam as espectadoras totalmente integradas na ação, embora continuassem em suas janelas). Agressões e repreensões voavam em todas as direções. Até que, envergonhados, os maridos que apresentavam falsas e belas imagens de si mesmos abandonaram a cena...

19 Pode um fórum mudar de tema?

Aconteceu no Rio de Janeiro. O tema era simples: um elevador tinha caído em Copacabana, num dos muitos edifícios construídos às pressas, sem os mínimos cuidados arquitetônicos requeridos, em busca do maior lucro. Os moradores, vítimas do acidente, queriam processar a firma construtora. Organizou-se uma assembléia. E a assembléia era o fórum.

Durante o debate, porém, a violência de todos os participantes era tão grande, sua ansiedade tão extraordinária, que não se podia chegar a um acordo nem sobre os métodos de processarem a firma construtora, nem sequer sobre os métodos que se deviam seguir para que todos pudessem falar e expor suas opiniões.

O fórum acabou sendo sobre o tema: como organizar um fórum?

20 Quando é que termina uma sessão do Teatro do Oprimido?

Não deve terminar nunca. Como o objetivo do Teatro do Oprimido não é o de terminar um ciclo, provocar uma catarse, encerrar um processo, mas, ao contrário, promover a auto-atividade, iniciar um processo, estimular a criatividade transformadora dos espect-atores, convertidos em protagonistas, cumpre-lhe, justamente por isso, iniciar transformações

que não se devem determinar no âmbito do fenômeno estético, mas sim transferir-se para a vida real.

Teoricamente, é isto que deve acontecer, e tem acontecido na prática.

Vejam o exemplo do Teatro-Fórum. O oprimido cria um modelo que é constituído de imagens da sua vida real, isto é, uma realidade de opressão é mostrada em imagens. Essas imagens possuem duas características essenciais: são imagens de algo real e são, elas próprias, reais. Ao serem produzidas, passam a existir. Vemos assim que, a partir da criação do modelo, podemos observar a existência de uma opressão que é real, e de imagens reais dessa opressão. Como se existissem dois mundos: o mundo da realidade na qual o oprimido se inspirou para criar o mundo das imagens, e esse mundo das imagens.

Simplificando: se eu tiro uma fotografia de Maria, Maria é uma pessoa real, mas a fotografia, que é a sua imagem, também é real. Se faço um desenho de Maria, ou uma escultura, ou se, inspirado nela, escrevo um poema ou um romance, crio imagens de Maria, imagens reais, como Maria.

Agora vejamos: o oprimido que criou o modelo (conjunto dinâmico de imagens) e todos os oprimidos que com ele se identificam (por identidade absoluta ou por intensa analogia) são pessoas privilegiadas nesta nova forma de teatro; pessoas que participam simultaneamente desses dois mundos, o mundo da realidade e o mundo das imagens tornadas realidade.

As pessoas que não se identificam com os oprimidos que originaram as imagens podem igualmente gozá-las, fruí-las, porém à distância — e não poderão nunca fazer a extrapolação das experiências tidas na vida imaginária para a vida real. Os oprimidos, esses sim, poderão se exercitar, treinar ações, realizar atos na vida imaginária de uma sessão de fórum; em seguida, auto-ativados, inevitavelmente extrapolarão essa nova energia para a sua vida real, já que participam desses dois mundos.

É preciso observar e insistir sobre um ponto fundamental: o oprimido se exerce como sujeito nos dois mundos. No combate contra opressões que existem no mundo imaginário, ele se exercita e se fortalece para

o combate posterior que travará contra as suas opressões reais, e não apenas contra as imagens reais dessas opressões.

Por isso é necessário que o espectador se transforme em protagonista no combate estético que prepara o combate real. Por isso é necessária a atitude *maiêutica* do curinga, que deve estimular os espect-atores a desenvolver as suas próprias idéias, a produzir as suas próprias estratégias e a contar com as suas próprias forças na tarefa de se libertar de suas próprias opressões.

Na verdade, uma sessão de Teatro do Oprimido não deve terminar nunca, porque tudo que nela acontece deve ser extrapolado na própria vida. O Teatro do Oprimido está no limite entre a ficção e a realidade: é preciso ultrapassar esse limite. E se o espetáculo começa na ficção, o objetivo é se integrar na realidade, na vida.

Agora, em 1998, quando tantas certezas se transformaram em dúvidas, quando tantos sonhos murcharam, expostos à luz do sol, e tantas esperanças se transformaram em decepções — agora que estamos vivendo num tempo de tanta perplexidade, cheio de dúvidas e incertezas, agora, mais do que nunca, eu acredito que é tempo de um teatro que, na pior das hipóteses, fará as perguntas certas nas horas certas — mesmo que não tenha as respostas.

Sejamos democráticos e peçamos às nossas platéias que nos contem seus desejos, que nos mostrem suas alternativas. Vamos esperar que um dia — por favor, num futuro não muito distante — sejamos capazes de convencer ou forçar nossos governantes, nossos líderes, a fazer o mesmo: perguntar a suas platéias — nós, o povo! — o que devem fazer para tornar este mundo um lugar para se viver e ser feliz — sim, isto é possível! —, em vez de apenas um grande mercado onde vendemos nossos bens e nossas almas.

Vamos desejar.

Vamos trabalhar para isso!

RIO DE JANEIRO,
SETEMBRO DE 1998

*O texto deste livro foi composto em Sabon,
desenho tipográfico de Jan Tschichold de 1964
baseado nos estudos de Claude Garamond
e Jacques Sabon no século XVI, em corpo 10/13,5.
Para títulos e destaques foi utilizada a tipologia
Frutiger, desenhada por Adrian Frutiger em 1975.*

*A impressão se deu sobre papel off-white 90g/m²
pelo sistema Cameron da Divisão Gráfica
da Distribuidora Record.*