

TEATRO DE MENTIRA: ESTRATÉGIAS BRINCANTES PARA ATORES-AUTORES DE TEXTOS PERFORMATIVOS

Felícia Johanssen¹

RESUMO

Este artigo discorre sobre o Projeto de Extensão e Ação Contínua Teatro de Mentira, que desenvolve pesquisa experimental em dramaturgia contemporânea. Primeiramente, examino a influência da pedagogia de Jacques Lecoq na preparação dos intérpretes, mais especificamente, na composição de tipos/personagens. Depois, examino as experiências do grupo com duas formas de narrativa que envolvem tecnologias digitais, como câmeras de vídeo e computadores: as fotonovelas e as apresentações em Power Point. Por último, explico como essas experiências culminaram na composição e encenação da peça “Cabeça Sem Mente”, inspirada em Sonho de Uma Noite de Verão, de W. Shakespeare.

Palavras-chave: Jacques Lecoq. Dramaturgia. Textos Performativos. Farsa. Narrativas Visuais.

ABSTRACT

This article aims to examine the work developed by Teatro de Mentira, a practice based research project on contemporary dramaturgy, developed by a group of actors/authors. Firstly, I focus on how Jacques Lecoq's pedagogy influenced our way of acting and composing characters. Secondly, I focus on two experiences that involve composing narratives with different kinds of media, such as cameras and personal computers: Photographic Narratives and Power Point Presentations. Finally, I explain how these different experiences were fundamental to staging our last play “Cabeça Sem Mente” (Mindless Head), inspired on Shakespeare's Midsummer's Night Dream.

Key-words: Jacques Lecoq. Dramaturgy. Performative Texts. Farsa. Narrativas Visuais.

¹Felícia Johanssen é dramaturga, diretora e professora do Departamento de Artes Cênicas da UnB, nos cursos de Interpretação Teatral e Licenciatura em Artes Cênicas. Coordena o Projeto de Extensão Teatro de Mentira: composição dramática em farsa contemporânea.

1 Introdução

O Projeto de Extensão e Ação Contínua *Teatro de Mentira* é um espaço de experimentação e composição dramática para atores- autores de textos performativos. O projeto tem por objetivo desenvolver, de modo experimental, pesquisa em dramaturgia contemporânea, estabelecendo um diálogo criativo entre modos de composição cênica relacionados ao gênero farsesco (improvisação, máscara, mímica, *clowns*, bufões, *commedia dell'arte*) e artefatos de nossa presente cultura visual (histórias em quadrinhos, novelas gráficas, vídeos para internet, narrativas desenvolvidas com o uso de tecnologias digitais). Para tanto, focalizamos o legado de mestres em dramaturgia e teatro como Dario Fo, Jacques Lecoq e A. Boal, que celebram o diálogo entre tradição e contemporaneidade, enfatizando o jogo, a brincadeira e o lúdico, como modos privilegiados de fazer teatral. Pensadores como S. Eisenstein, R.McKee e W. Eisner, que examinam a relação entre cinema, teatro e outras artes sequenciais, igualmente amparam essa pesquisa.

Este artigo discorre sobre as principais estratégias desenvolvidas pelo projeto entre 2011 e 2014: o processo de treinamento de atores, centrado na pedagogia de Jacques Lecoq; a utilização de foto-novelas como recurso pedagógico em projetos educacionais; as apresentações em Power Point desenvolvidas pelo grupo como performances; os princípios de composição e encenação da peça *Cabeça Sem Mente*, montagem teatral inspirada na obra *Sonho de Uma Noite de Verão*, de W. Shakespeare.

2 Teatro de Mentira: objetivos e justificativa

O modelo textocêntrico do teatro ocidental, que elege o texto dramático como elemento preponderante da cena, sempre foi objeto privilegiado de estudo nas universidades. Somente nas últimas décadas, com o advento dos estudos da performance, o

campo de pesquisa em artes cênicas passou a abarcar formas não textuais de teatro. Atualmente, conceitos como o “pós-dramático” de (Lehmann) e o “teatro performativo” (Féral), compreendem a multiplicidade e complexidade da linguagem do teatro contemporâneo. Paradoxalmente, esse novo modo de apreender a cena revalorizou formas tradicionais e populares de interpretação e atuação não somente relacionadas a um texto autoral pré-existente, mas igualmente centradas em modelos de improvisação, jogo e linguagem gestual, como formas fundamentais de composição cênica. Neste cenário, atores podem ser também autores e criadores de textos performativos, que englobam, para além das palavras, todos os elementos que compõem a cena.

Entretanto, ainda há pouca bibliografia e estudos formais sobre procedimentos de composição e interpretação em teatro performativo, e várias técnicas e estilos carecem de sistematização para que possam ser utilizadas em sala de aula, escolas e/ou grupos de teatro. Portanto, o projeto Teatro de Mentira tem por objetivo desenvolver ações de formação de atores, pesquisa de linguagem e criação de materiais /estratégias didáticas em linguagem teatral, em seus inúmeros desdobramentos no contexto contemporâneo.

O gênero teatral privilegiado por nossa pesquisa é a farsa, embora em um contexto de atualização e recriação. Esse estilo caracteriza-se por sua ênfase na teatralidade, na arte da cena e na técnica corporal do ator, além de se relacionar intrinsecamente ao riso e à mentira. Conforme Pavis, “A farsa, gênero ao mesmo tempo desprezado e admitido, mas ‘popular’, em todos os sentidos do termo, valoriza a dimensão corporal da personagem e do ator” (2011, p.164).

No campo teórico, a ênfase no conceito de jogo enquanto arte, central na filosofia de H. G. Gadamer, pode fundamentar processos criativos amparados por jogos, improvisações e máscaras, nos quais o ator se mascara para melhor se (re) velar. Igualmente, a filosofia de G.Bachelard é de fundamental importância por embasar aspectos fundamentais da pedagogia de J. Lecoq, como práticas de

identificação e mimese de materiais e elementos da natureza, essenciais para o nosso treinamento.

A exploração de novas formas de narrativas visuais como as histórias em quadrinhos, as fotonovelas e a linguagem do vídeo, possibilitam que este projeto também dialogue com novos campos de pesquisa relacionadas à Cultura Visual e aos Estudos do Cotidiano.

3 O processo de treinamento de atores/ autores/brincantes

O projeto teve seu início em 2010 e, desde então, desenvolvemos uma forma constante de treinamento para atores fundamentado no trabalho de Jacques Lecoq (1921-1999), cuja pedagogia teatral notabilizou-se pelo diálogo entre tradição e contemporaneidade. Daí a importância, em sua escola, da redescoberta de grandes tradições teatrais como o Kabuki, o Nô, a Tragédia Grega e a *Commedia dell'Arte* em uma perspectiva atual, dedicada à reinvenção. Iguamente, para Lecoq, o corpo tem um passado que deve ser resgatado e transposto dramaticamente, com uma linguagem gestual aprimorada e refinada pelo uso de máscaras. O prazer do jogo e a improvisação teatral são processos centrais nessa pedagogia que também confere especial importância às ancestrais figuras dos *clowns* e dos bufões.

Para Lecoq, o trabalho com *clowns* se difere do trabalho com outras formas como a *Commedia dell'Arte*, em que o ator deve interpretar um personagem-tipo já existente. Nesse sentido, o *clown* também não faz referências a palhaços de circo ou a outros estilos e dimensões cômicas. Ao contrário, para interpretar um *clown*, o ator deve buscar em si mesmo suas fraquezas, seus fracassos e também sua inocência. Mas, na escola de Lecoq, os estudantes vivenciam a linguagem do *clown* apenas durante a última etapa de sua formação. Isso porque, afirma o teatrólogo, o *clown* é um contraponto à sua pedagogia que é focalizada primeiramente nas dinâmicas do mundo. Daí a importância de se desenvolver for-

mas de mímica não estilizadas, ou seja, linguagens gestuais embasadas em processos de identificação e transposição que mimetizam dinâmicas da natureza e da vida em sociedade (2010, p.151-162).

O jogo, ou mais especificamente, o espírito do jogo, é um elemento fundamental na abordagem teatral e pedagógica de Jacques Lecoq. Nesse contexto, *clowns* e bufões são considerados como as formas que melhor traduzem a essência ou o espírito do jogo. Conforme Frost and Yarrow, Lecoq também utiliza a expressão *l'esprit du jeu* (espírito do jogo) para expressar a noção de estilo (1990, p. 35). Nesse contexto, a capacidade para jogar implica compreender que a atuação teatral não deriva da subjetividade do ator, mas, ao contrário, pertence à própria dinâmica do jogo. Conforme Lecoq, “Num processo de criação, o objeto criado não mais pertence a seu criador” (2010, p. 45). Assim, o foco de sua escola é o desenvolvimento de um teatro de criação, permanentemente suscitado por meio da improvisação e que valorize a interpretação física dos intérpretes.

Mas Lecoq sublinha que a noção de improvisação não deve ser confundida com autoexpressão; diferentemente de uma experiência privada, a improvisação *incorpora* o espectador. Por isso, sua escola dá prioridade ao mundo exterior, em vez de à experiência subjetiva do ator. Mas Lecoq confere especial importância ao “prazer do jogo”, sendo este uma das principais indicações de que a improvisação ou o trabalho do ator estão caminhando apropriadamente, apesar do rigor com o qual o trabalho do intérprete é abordado. A experiência da improvisação teatral pode trazer sentimentos de surpresa, descoberta, reconhecimento e revelação a *l'improviste* (sem preparação) em uma lógica inusitada, alógica, mesmo que dentro de regras e estruturas pré-estabelecidas, como em muitas brincadeiras. O mundo no qual se desenvolve o jogo é um mundo autônomo que se autorrepresenta, fazendo emergir seu próprio sentido, ou como afirma Gadamer: “O jogo, em última instância, é a auto-representação do movimento do jogo” (1985, p. 35). Daí porque noções de improvisação são comumente relacionadas

a rituais em que participantes se submetem a uma dinâmica coletiva e recriativa de si mesmos. Eis aqui o papel fundamental da máscara, do disfarce, da desindividualização e, também, da carnavalização.

Para Lecoq, a máscara é, sobretudo, um instrumento pedagógico que refina e aprimora a linguagem do ator (Fig.1). Quando o rosto é coberto, a personalidade do ator fica em segundo plano. Além disso, seu corpo é obrigado a expressar todos os sentidos geralmente comunicados pelo rosto e pelo olhar: expressar emoções de encantamento, indecisão, respeito, medo, pelo corpo, sem o auxílio da face, requer apuro, controle, precisão e, paradoxalmente, verdade. Conforme Dario Fo, a máscara obriga os intérpretes a controlar e refletir sobre os próprios gestos, tendo o público como espelho (FO, 1998, p.63).



Fig. 1 Ator do grupo, vestindo máscara expressiva e peruca, em exercício de improvisação. Foto acervo do projeto

A atuação com máscaras só se dá verdadeiramente pela comunicação e pela participação do público por meio de estratégias de triangulação. Dois personagens com máscaras inteiras não podem se comunicar um com o outro, pois não podem falar ou sequer ficar de perfil diante do público. Assim, intérpretes com máscaras, necessariamente, triangulam com a plateia, ou seja, comunicam suas ações para o espectador que reflete e devolve o sentido do que foi comunicado para o outro intérprete de máscara, desenvolvendo o sentimento de cumplicidade, um princípio básico da pedagogia de Lecoq, para todos os tipos de atuação.

Atuar com máscaras de todos os tipos é também aprimorar e desenvolver a noção de ritmo do intérprete teatral. Somente a partir de alterações

da dinâmica e do ritmo da gestualidade a fixidez da máscara se transforma. Por isso, o trabalho de Lecoq é sempre amparado pelo uso de máscaras: neutras, expressivas inspiradas nos tipos fixos da *commedia dell'arte* ou nas máscaras da Tragédia Grega - estruturas de jogo de extremo rigor formal. Mesmo no caso dos clowns, em que o ator interpreta a partir de sua própria personalidade, em contraponto aos estágios anteriores, ele o faz “com uma espécie de máscara, em parte protegido pelo nariz vermelho” (LECOQ, 2010, p. 220).

Lecoq costumava dizer que preparava seus alunos para um teatro que não existia; eles mesmos deveriam criá-lo. Sua pedagogia celebra um constante diálogo com o passado em busca de mundos impensados e teatros ainda por existir. Assim, entre inúmeros exercícios com/sem máscaras e múltiplas improvisações centradas em princípios básicos de sua pedagogia teatral, fomos encontrando nossos próprios clowns e/ou personagens brincantes a serem posteriormente incorporados na montagem da peça *Cabeça Sem Mente*.

Esse processo de treinamento deu continuidade à minha pesquisa de doutoramento (2009), na qual participei de oficinas com grupos que atuavam inspirados direta ou indiretamente pela escola de Lecoq (Trestle Company, Gavin Robertson Company, Pants on Fire), na Inglaterra. Além disso, o processo originou a tese de mestrado de Alisson Araújo (2013), sob minha orientação, que de 2011 a 2013, realizou a preparação corporal dos atores do grupo, trazendo para a nossa prática inúmeros exercícios com máscaras, linguagem gestual e comédia física, desenvolvidos em oficinas e cursos na França (Luiz Torreão, Christophe Patty, Lucia Bensasson), em 2009. Durante este processo de treinamento, também trabalhamos com oito máscaras expressivas da Trestle Company, que foram fundamentais, tanto para o treinamento dos atores do grupo como para as disciplinas e oficinas de interpretação ministradas por mim e por integrantes do projeto, dentro e fora da UnB.

Nosso processo de treinamento foi fundamental para aprimorar a linguagem gestual dos intér-

pretes do Teatro de Mentira, mais especificamente, a relação tronco/cabeça/articulações, fundamental no jogo com máscaras. Os intérpretes, também, desenvolveram maior clareza, precisão e capacidade de síntese nas improvisações, bem como noções de ritmo, dinâmica e plasticidade de movimento.

4 Fotonovela: cenas estáticas para composição de narrativas visuais

A fotonovela foi muito utilizada pelo PEAC Teatro de Mentira como exercício de atuação e composição em linguagem teatral, revelando-se um excelente recurso pedagógico, tanto em oficinas teatrais ministradas pelos integrantes do grupo², como em outros projetos educacionais. O tema, inclusive, inspirou a monografia de conclusão de curso do ator/professor Tiago Medeiros³, um dos integrantes do PEAC. Além disso, o recurso foi explorado no projeto Arte/Fatos: narrativas da cultura visual na escola (2011), sob coordenação geral do Prof. Dr. Belidson Dias (IdA-VIS). Esse projeto objetivava debater questões referentes à construção da identidade por intermédio da Educação da Cultura Visual, que promove a integração de conhecimentos das diversas práticas artísticas – teatro, música, vídeo, cinema, entre outros. Os artefatos visuais produzidos no projeto eram elaborados por meio de recursos disponibilizados pelas Tecnologias de Informação e Comunicação, tornando celulares, câmaras digitais e computadores, recursos didáticos para as aulas de artes.

O projeto integrou os vários departamentos do IdA-UnB (CEN, VIS, MUS) e se desenvolveu em escolas públicas do DF. Como coordenadora deste projeto do CEN, resolvi adaptar práticas de teatro, como jogos e princípios propostos pelo teatro do Oprimido e pela pedagogia de Lecoq, ao contexto das TICs. A fotonovela foi um dos resultados desse encontro.

Na linguagem da fotonovela, cenas elaboradas por atores são fotografadas e dispostas sequencialmente para contar uma história. Originada do storyboard, essa forma de linguagem é também conhecida como “pseudocine” e nas décadas de 50-70 foi muito utilizada comercialmente para ilustrar histórias sentimentais e folhetinescas, principalmente na América Latina.



Fig.2 Exercício de composição em fotonovela no Teatro de Mentira

Na concepção do Projeto Teatro de Mentira, a fotonovela pode ser um exercício de linguagem e composição teatral, uma vez que os intérpretes têm que utilizar ao máximo seu repertório expressivo e gestual para comunicar o sentido da história por meio de cenas estáticas, sem a utilização de falas e movimentos. A composição por cenas estáticas é também um processo tradicional de dramaturgia que nos remete aos *tableaux vivants*, quadros de teatro que descreviam os principais episódios da bíblia na Idade

²Oficina Fotonovela: cenas estáticas para composição de narrativas visuais. Orientação: Felícia Johansson e Alisson Araújo. Extensionistas: Karinne Ribeiro, Tiago Medeiros, Kael Studart, Ana Paula Monteiro, Francisco Bruno. Realizada como parte do evento Tubo de Ensaio/2011. DEA/UnB.

³A Fotonovela como Recurso Educacional. Monografia de conclusão de curso de licenciatura em artes cênicas, orientação Profª. Felícia Johansson. CEN, UnB, 2011.

Média. Cenas estáticas são igualmente um recurso central no Teatro do Oprimido, uma vez que podem espelhar a realidade social, mas também apontar para transformações por intermédio da ação crítica de seus espect(atores). Na escola onde o projeto Arte/Fatos se desenvolveu, uma fotonovela criada pela turma, refletiu criticamente e ludicamente sobre a questão do bullying em sala de aula (2011, p.165)

Para os integrantes do Teatro de Mentira, esse foi um período de incursão no mundo nas narrativas visuais e do cinema, com leituras especialmente focadas nas obras de Will Eisner (2013) e Robert McKee (2006). Isso porque a composição de fotonovelas desenvolve princípios fundamentais de outras formas de narrativa, como o cinema e a história em quadrinhos: clareza, coerência, síntese, além da utilização de estereótipos, sem conotações pejorativas. A interface com tecnologias digitais também preparou o grupo para as incursões em vídeo e apresentações de Power Point, desenvolvidas posteriormente em performances e na peça Cabeça sem Mente.

As fotonovelas, enfim, ampliaram as possibilidades de diálogo entre a linguagem cênica e o novo espaço de aprendizagem que a cultura visual oferece. No intervalo entre arte/não arte, e para além das divisões em gêneros e estilos dentro do próprio teatro (popular, físico, pós-dramático, performativo, entre outros) é possível ser um brincante em qualquer forma de linguagem que se proponha a compor narrativas.

5 PêPêPês: Power Point Presentations para Assuntos Inqualificáveis

Ultimamente, o PPP (Power Point Presentation), transformou-se em uma ferramenta indispensável em qualquer apresentação que se queira objetiva, clara e bem estruturada. É quase impossível desenvolver qualquer pesquisa, projeto ou proposta

no âmbito da escola, universidade ou empresa, sem se utilizar desse recurso que se popularizou com o uso dos computadores pessoais. No campo das artes, o PPP também é muito utilizado como recurso didático, em aulas, apresentações de teses e outros procedimentos didáticos. Entretanto, quase sempre a subjetividade dos artistas permanece fora desse artefato, inspirado em um modelo cientificista de conhecimento que prioriza tabelas, gráficos, tópicos e outras formas objetivas de apresentação. Igualmente, quase sempre os conteúdos apresentados por um PPP podem ser mensurados, quantificados ou objetivados.

Foi justamente na fronteira entre subjetividade e objetividade, arte e tecnologia, que a performance “PêPêPês: Power Point Presentations para Assuntos Inqualificáveis” quis construir sua investigação. Até que ponto podemos expressar, transmitir ou explicar o que é inconfessável, incognoscível e incomensurável por meio deste formato? Quanto de (im)personalidade pode ser transferida e comunicada por esse recurso técnico, tão centrado na objetividade da experiência de seus apresentadores? Nossa performance partiu dessas investigações.

Em nossas apresentações⁴, seis performers do grupo apresentavam seus próprios PPPs, criados individualmente. As apresentações eram abertas ao público que podia entrar e sair a qualquer momento. Depois que todos os PPPs eram expostos pelos seus respectivos autores, apresentávamos os PPPs uns dos outros, sem qualquer ensaio ou elaboração. Assim, cada apresentação era recriada por outro performer que podia reinventar, subverter ou apenas recontar o sentido de cada quadro/slide. Cada imagem abria possibilidades para inúmeras interpretações e, após várias rodadas, ninguém mais sabia, qual ou de quem era a versão original. Para tornar a experiência ainda mais desafiadora, o público também foi convidado a participar e, por vezes, interpretava os PPPs sem ter visto nenhuma versão anterior, dando explicações absolutamente inéditas aos quadros apresentados.

⁴As apresentações fizeram parte do Projeto Tubo de Ensaios(DEA/UnB) e da Mostra Cometa Cenas (CEN/UnB), 2011. Participantes: Ana Paula Monteiro, Xico Bruno, Tiago Medeiros, Kael Studart, Karinne Ribeiro e Felicia Johansson.

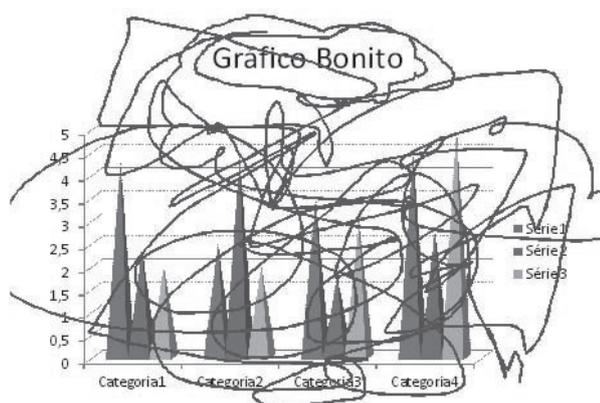


Fig. 3 Slide de um dos Power Points apresentados na performance PêPêPês

Os temas abordados versavam sobre assuntos absolutamente pessoais, quase sempre inconfessáveis: traumas de infância, frustrações amorosas e/ou eróticas, sonhos juvenis, trajetórias familiares ou pessoais inconfessáveis. Como em qualquer PPP, havia quadros com tabelas, gráficos, fotografias, músicas e até trechos de vídeo. Esta performance foi mais uma imersão no que passamos a denominar como “pseudocine”, um cinema de mentira, porque ainda distante da linguagem cinematográfica em si, mas próximo de seus princípios elementares como transições, efeitos visuais, combinação de texto e imagem, e, acima de tudo, narrativa construída quadro a quadro. Mais uma vez, essas experimentações culminaram em uma série de efeitos de Power Point, utilizados posteriormente na peça *Cabeça Sem Mente*.

6 Cabeça sem Mente: uma peça dentro de uma peça

Após dois anos de experimentações e processos de treinamento, resolvemos voltar à cena teatral, incorporando nossas vivências em sala de aula a uma nova montagem. Nosso tema surgiu em um exercício para clowns, onde uma figura autoritária (policial, diretor de escola, sargento, etc) cerceia

a liberdade do resto do grupo. Esse conflito entre opressor e oprimidos rende invariavelmente excelentes situações dramáticas, tanto trágicas, quanto cômicas. Não por acaso, essa é a estrutura da tradicional dupla de palhaços Branco e Augusto, onde o primeiro é autoritário, conservador e obediente às leis sociais, enquanto o segundo personifica a desordem e o descaminho. Muitas comédias desenvolvem-se a partir destes princípios, sendo escolas, quartéis e outras instituições formais, excelentes alvos para a galhofa. Assim, o lócus escolhido para nossas improvisações e brincadeiras foi a escola – a escola de nossa infância, mas também, as escolas aonde trabalham ou se preparam para trabalhar os atores do PEAC Teatro de Mentira, uma vez que quase todos eles se formaram, ou estão em processo de formação, para dar aulas em escolas públicas ou particulares de Ensino Médio e/ou Fundamental.

Juntamente a essa escolha, resolvi criar, a partir da leitura de *Sonho de Uma Noite de Verão*, de W. Shakespeare, um território para o desenvolvimento da trama e dos diálogos de nossa peça, uma vez que o número de jovens casais apaixonados da peça original servia perfeitamente ao nosso grupo de intérpretes. Portanto, a proposta não foi desconstruir ou parodiar o texto original, mas se apropriar de algumas de suas estruturas dramáticas, leitmotivos e personagens, contextualizando-os em uma perspectiva histórica e estética contemporâneas. Assim, o reino sobrenatural, fantástico e mágico de *Sonho de Uma Noite de Verão*, por exemplo, transformou-se em nossa peça no mundo da mídia, da imagem e da realidade virtual.

Embora a ideia central (escola) e os tipos/personagens de cada ator tenham surgido por meio de improvisações, a composição do texto e da dramaturgia foi realizada por mim, considerando as qualidades e particularidades de cada intérprete e muitas situações surgidas em estado de improvisação e brincadeira. Ao longo do processo, várias falas, ideias e

⁵No caso, o ator Kael Studart tinha inteira liberdade de fazer performances e/ou improvisar seu texto sempre que apresentava um dos solos da sua personagem (Puck).

⁶Espectáculo apresentado no Teatro Lábios da Lua (Gama) e Teatro Goldoni (D.F), em 2013 e no Teatro Brasil 21, em 2014. Texto, direção e dramaturgia de Felícia Johansson. Atores: Ana Paula Monteiro, Clarisse Johansson, Felícia Johansson, Kael Studart, Karinne Ribeiro, Rogério Luiz, Tiago Medeiros e Xico Bruno. Projeções de PPP e iluminação: Fernanda Portela e Fernanda Alpino.

textos foram modificados pela prática e pelas sugestões dos atores, até encontrarmos um formato final que passou, então, a ser transformado de acordo com a resposta do público. A peça terminou por incorporar nossas experiências anteriores, com projeções de Power Point e filmagens ao vivo dos atores, em estilo melodramático, como nas fotonovelas. No texto escrito, mesmo na versão final, também há espaços abertos à performance e à improvisação, embora



Fig. 4 Programa da peça Cabeça sem Mente. Fotos e programação visual de Pedro Ivo Verçosa

limitados à cenas específicas e/ou personagens⁵.

O espetáculo “Cabeça Sem Mente”⁶ encena as desventuras de um grupo de atores que ensaia a peça “Sonhos de Uma Noite de Verão”, de Shakespeare, enquanto é consumido pelos dramas que quer representar. Assim, as duas peças se entrecruzam para descrever o percurso de jovens amantes que, no calor de uma noite de verão, atravessam um rito de passagem, incluindo um mergulho no mundo sobrenatural de fadas e seres da natureza, os descaminhos do amor romântico, e a montagem de uma peça teatral. A expressão “Cabeça Sem Mente” denota a atmosfera de sonho e delírio que a peça de Shakespeare evoca, onde fantasia e realidade constantemente se mistur-

am. É também uma celebração do humor nonsense e do estilo farsesco de “Sonhos de Uma Noite de Verão”, considerada uma típica “mascarada”, ou farsa musical, com inúmeras coreografias e quadros dançantes, além de personagens que se (des)mascaram continuamente. Não por acaso, o programa da peça é um baralho de cartas, onde todos os personagens têm duas versões, sem que saibamos qual é a original (Fig.4).

Em termos de linguagem, a peça manteve vários trechos do texto original de Shakespeare, como algumas declarações de amor. Mas também, outros trechos foram parodicamente reelaborados, de maneira a espelhar a magia do consumo e da mídia que fascinam os jovens nos dias atuais, bem como a importância das redes sociais (facebook, twitter, blogs, whatsapp) nos relacionamentos afetivos. Como diz Raylene/Helena à Shirlane/Hérnia:



Fig. 5 O Rei e a Rainha das Fadas observam Shirlane e Raylene em Cabeça sem Mente. Foto de Lis Marina

Quisera eu ter a sua pele sem poros, sua altivez esguia, sua face, sua magreza, sua linha. Quisera eu ter o seu hálito *mint plus*, seus lábios ultra *gloss*, seu cílios *extra volume*, seus olhos. Eu quero gravar a sua voz para deixar na minha mensagem. Eu quero me identificar nas suas chamadas. Eu quero ter a sua foto de frente no meu perfil.

Cabeça Sem Mente é também uma sátira à educação retrógrada e conservadora que insiste em desconsiderar a arte e a criatividade, ou seja, a própria juventude. Nesse sentido, a personagem Profa. Polyssem, que comanda a turma de alunos, é uma mistura polissêmica e policial de todos os nobres conservadores da peça de Shakespeare, que in-

sistem em laços matrimoniais baseados no dinheiro e no poder, e não no amor. Não por acaso, ela analisa sintaticamente as frases de Shakespeare, utilizando a classificação de sujeitos para estratificar socialmente a turma de alunos, discriminando-os, conforme sua posição social, raça, gênero etc. Por outro lado, os alunos que ensaiam a peça de Shakespeare, traduzem o núcleo de trabalhadores da peça original, com suas risíveis limitações estéticas e culturais, mas também, com enorme ousadia, criatividade e amor à arte. Assim, Cabeça Sem Mente brinca com dois temas recorrentes na obra de Shakespeare : a fragilidade do amor juvenil, relida no contexto das redes sociais, e o próprio fazer teatral, situado no contexto do teatro contemporâneo.

A montagem de uma peça dentro da peça expõe os próprios mecanismos e impasses do teatro atual, uma vez que a professora Polyssem tem uma visão absolutamente conservadora do teatro e da sociedade, enquanto seus alunos querem desconstruir Shakespeare, compor cenas por meio de processos colaborativos e/ou performances, pois não se sentem representados por este autor, embora o estejam encenando, sem saber . Esse conflito de percepções e gerações termina por espelhar o próprio Brasil atual, ao mesmo tempo moderno e arcaico, entre progressos galopantes e posturas ultraconservadoras, entre ordem e caos. Há referências às recentes manifestações reprimidas vorazmente pela polícia, ao moralismo, sexismo e racismo de discursos de líderes religiosos e políticos, à corrupção generalizada, e principalmente, à polêmica Copa do Mundo de 2014. Sim, todos na escola estão se preparando para um grande evento, um grande teatro, uma grande encenação. Inclusive, a troca de figurinhas do álbum da Copa serve como metáfora das trocas de amantes e amores entre os jovens da peça.

No final, tristemente e comicamente, tudo acaba em farra, oportunismo político e roubo, sendo que a própria cena é roubada pelo Rei e Rainha das Fadas que, durante um assalto, se apoderam de todos os aparelhos digitais utilizados em cena (projektor, celulares, câmeras de vídeo). Mas esse é apenas um final dentro de um final, neste modelo de narrativa

espelhada, onde ensaio e cena se (com)fundem. A última cena mostra os atores se desvencilhando de seus figurinos e o Power Point sobre Shakespeare sendo desativado. A diretora entra em cena sem o figurino de sua personagem, dando ordens aos atores e, portanto, denunciando toda a peça enquanto farsa, encenação. O cenário passa a ser desmontado, enquanto um único ator pede para ensaiar o monólogo final de Puck; uma cena sem luzes, sem truques, sem teatro. Nela, Puck dirige-se aos espectadores negando ser mentiroso, embora lance dúvidas sobre a realidade de tudo o que foi visto, ao mesmo tempo em que pede perdão pelas falhas da peça apresentada.

Se nós sombras, vos ofendemos
Pensai nos seguintes termos
O que vos sucedeu foi adormecer
E essas visões que parecíeis ver
Compuseram nosso tema tolo e à toa
Não censureis esse nosso tema
Perdoai-nos e haverá emenda
No caso de sorte imerecida
Escapando nós de vaias viperinas
Como sou um Puck honesto, das retificações eu me encarrego
Não sou Puck mentiroso e dou boa noite a todos
Palmas, se quiseres bater, em troca, vamos a peça refazer

Depois da peça Cabeça sem Mente, o Projeto Teatro de Mentira quer se dedicar ao fabuloso mundo do cromaquei (chroma key), criando artefatos entre linguagem cênica, histórias em quadrinhos e vídeos para internet.

Referências

ARAÚJO, Alisson. **Máscara**: Estratégia de Composição Física em Texto de Representação. Dissertação de Mestrado, CEN-UnB, 2013.

BACHELARD, Gaston. **A Poética do Espaço**. São Paulo, Martins Fontes, 2003

DIAS, B.; CASTRO, R.; JOHANSSON, F. ; NARITA, F. Arte/Fatos: cultura visual e formação de professores In: **Trajetórias das Licenciaturas na UnB**: A Experiência do Prodocência em Foco. 2ª edição. Brasília, Ed. Universidade de Brasília, 2011, v.1, p. 155-192.

EISNER, Will. **Narrativas Gráficas**: princípios e práticas da lenda dos quadrinhos. São Paulo, Devir, 2008.

FÉRAL, Josette. **Por uma poética da performatividade**: o teatro performativo. Trad. Lígia Borges.

FO, Dario. **Manual Mínimo do Ator**. Org. Franca Rame. São Paulo, SENAC, 1998.

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

LECOQ, Jacques. **O Corpo Poético**: Uma pedagogia da criação teatral. São Paulo, Senac, 2010.

LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro Pós-Dramático**. São Paulo, Cosac Naify, 2007.

McKEE, Robert. **Story**: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro. Curitiba, Arte & Letra, 2006.

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

SHAKESPEARE, W. **Sonho de Uma Noite de**

Verão. Tradução de Beatriz Viégas-Faria. São Paulo, Coleção L&PM Pocket, 2002

WILSHER, Toby. **The Mask Handbook**: A Practical Guide. London: Routledge, 2007.

Links do projeto: teatrodementirabr.wordpress.com; cabecasesmente.wordpress.com

Recebido em: 16/06/2014

Aprovado em: 11/07/2014