

PERFORMANCE E ANÁLISE DE MOLDURAS: A CONTRIBUIÇÃO DE ERVING GOFFMAN PARA O TEATRO

Geraldo Martins T. Jr.

Universidade de Brasília – UnB

Performance, moldura, recepção.

Erving Goffman (1922-1982) é um autor difícil de ser classificado. Como sociólogo da microsociologia, buscou compreender a sociedade através das interações, investindo muito tempo na observação direta do cotidiano. Porém, diferenciava-se dos microsociólogos por sua afinidade com a obra de Durkheim, procurando integrar a macroestrutura social à microestrutura interacional, “ao sugerir que o cotidiano pode ser lido como um conjunto de acontecimentos sagrados” (WINKIN, 1999: 77). Outra característica de seu trabalho é o uso da “perspectiva dramática”, ao se utilizar de conceitos do teatro como ator, papel, palco, platéia e bastidores para analisar, por exemplo, como acontece a interação no restaurante de um hotel. Porém, se o teatro era utilizado como modelo de compreensão social, e com sucesso, não havia nessa utilização uma análise do teatro propriamente dito. Consciente disso, Goffman declara: “Agora dever-se-ia admitir que essa tentativa de insistir numa simples analogia até aqui foi em parte retórica e estratagema”. E, mais adiante: “E assim, aqui, a linguagem e a máscara do palco serão abandonadas.” Ele reconhece a diferença entre os âmbitos, mas salienta: “em ambos os casos procura-se técnicas de representação bem-sucedidas” (GOFFMAN, 1999: 232-233).

Foi em *Frame analysis* que Goffman procurou suprir essa lacuna em relação ao teatro. Ele inicia com uma questão prática, inspirada em William James: “ao invés de perguntar sobre o que é a realidade, indaga-se: em que circunstâncias nós pensamos que as coisas são reais?” (GOFFMAN, 1986: 2). Na trilha da fenomenologia social (“realidades múltiplas” de Alfred Schutz), da “variedade dos mundos” de William James, até chegar na etnometodologia de Garfinkel (“regras que nos permitem gerar um ‘mundo’ de um dado tipo”), Goffman adota o conceito de *frame* para compreender vários tipos de situações cotidianas onde a atribuição de realidade e irrealidade está presente e em que medida as situações também organizam formas de articular a interpretação daquilo que acontece. O teatro aparece como uma destas situações, com uma maneira específica de articular a interpretação sobre o que ocorre.

Frames (molduras) são formas de interpretar e compreender, construídas a partir do momento em que os indivíduos se vêem em uma situação e se perguntam “o que está acontecendo aqui?” (GOFFMAN, 1986: 9). É essa busca da resposta que faz com que as pessoas *emoldurem* sua experiência. As molduras carregam uma duplicidade: são tanto reconhecidas nas situações social e materialmente configuradas em espaço e tempo, como são também aplicadas pelos indivíduos com diferentes subjetividades. Por isso há diferentes graus de literalidade ou de abertura a diferentes interpretações. No contínuo ajuste do que

experimentamos à maneira como interpretamos, procuramos respostas e somos também envolvidos pelo que está em jogo.

Uma moldura cotidiana, literal, *primária*, pode ser usada nas situações mais comuns, como num ponto de ônibus. Elas são rapidamente aplicadas, naturalizadas, e podem ser materializadas por objetos colocados nas situações. Carregam também hábitos, ou tradições, constituindo maneiras de ver e agir pré-codificadas. Mas, por transitarem entre o subjetivo e o objetivo, as molduras podem ser transformadas em *molduras secundárias*. Um exemplo: “se uma mulher examina de perto a moldura de um espelho à venda em um leilão e de repente recua para checar a qualidade do reflexo do espelho, ela pode ser vista pelos outros presentes como alguém que não está realmente se vendo. Mas, se ela usa o espelho para ajustar seu cabelo, então eles percebem que aquele não era um olhar esperado e que o objeto na parede foi tratado como um espelho ao invés de um espelho à venda; revertendo a experiência, a mulher pode examinar o valor de um espelho num provador de roupas ao invés de olhar-se” (GOFFMAN, 1986: 39).

A moldura secundária está bastante ligada à idéia de jogo. Bateson observa que as lontras de um zoológico não só brigam, mas brincam de brigar (*apud* GOFFMAN, 1986: 40). O jogo é uma re-transcrição de uma situação já convencionalizada, uma transformação de molduras primárias. No interior da *moldura do jogo* o envolvimento é fundamental. Para quem observa de fora um jogo de xadrez, por exemplo, o que está acontecendo é “apenas um jogo”. Mas, para os participantes, o que está acontecendo é outra realidade criada, o que implica envolvimento dentro de uma temporalidade própria e algum tipo de suspense no desdobramento dos eventos.

A *moldura do teatro* é construída a partir de uma *performance* (no sentido específico de Goffman): um arranjo que converte um ou mais indivíduos em *performers* e outros indivíduos em espectadores; cria-se uma linha divisória separando o palco da platéia, e aquilo que acontece no palco “é algo que pode ser visto por todos os lados e em toda a sua extensão, sem ofensa”, o que é “contrário à obrigação de mostrar visualmente respeito, que caracteriza a moldura da interação face a face comum”. Nesta moldura reivindica-se a presença de um público, em maior ou menor grau. Numa palestra, numa piada, ou mesmo num espetáculo de palco, temos *performances* com um máximo grau de reivindicação, *performances* que não existem sem público. Já em competições esportivas, rituais (como casamentos e funerais) ou simulações de aprendizagens, a reivindicação da presença do público chega a ser dispensável. (GOFFMAN, 1986, p. 124-155, *passim*)

Esta moldura suspende a moldura típica do cotidiano, e por isso não cabe aqui falar em interação palco-platéia no sentido comum. Na interação cotidiana, as molduras estão sendo aplicadas e retificadas continuamente, com ajustes interpretativos feitos face a face. Na moldura

do teatro não há esta possibilidade de retificação, e é com esta impossibilidade que a assimetria palco-platéia se faz mais produtiva. É, na relação com os *vazios* do roteiro, que o expectador vai produzir o espetáculo na sua imaginação (ISER, 1999: 102).

Goffman explora as vulnerabilidades no processo de emolduramento da experiência da cena apontando várias possibilidades. Primeiro, a moldura segmenta a percepção criando tensão entre o que está dentro e o que está fora da moldura. São outros canais que podem ser subordinados, segregados, em paralelo, concomitantes, ao fundo, ou despercebidos. Podem conter música, sons, coro, falas, ações, regulando o fluxo da cena e da consciência do espectador em relação ao foco principal. Um exemplo comum é o personagem que se esconde e espiona a cena, ouvindo os segredos dos outros personagens. O personagem espião faz então uma ponte entre os membros da platéia, que são intrometidos oficiais (GOFFMAN, 1986: 135).

Depois, as *quebras de moldura*. Uma moldura teatral pode ser quebrada pela interrupção do próprio espetáculo, seja por falta de luz, seja por algum erro de execução. Por outro lado, quebras podem ser previamente roteirizadas, se tornando um excelente recurso dramático perante o espectador. Ora, a moldura organiza não só a cognição mas também o envolvimento dos participantes (GOFFMAN, 1986: 345). A quebra da moldura cria aquilo que Goffman chama de *experiência negativa*, que é o espaço de elaboração diante da ruptura, da desorganização, na busca de compreensão após uma perda de referências com o que acontece. Inclua-se aí não só as quebras no desenrolar da cenas e de seus vínculos entre si, com diferentes perspectivas de consciência entre os personagens e a platéia, mas também os limites que sustentam a moldura teatral, o que abre caminho para intensificar ou distanciar o envolvimento dos espectadores de forma mais radical, como em Brecht quando diz ao espectador “isto é teatro”. Ou quando o ator, na pele do personagem, fala diretamente para a platéia sobre si mesmo como *performer*; ou, se fazendo de diretor ou dramaturgo, fala sobre o espetáculo. Ao considerar Pirandello, Goffman distingue três formas de “ataque” aos limites da moldura do teatro: “Em *Henry IV* e *The rules of the game*, sustenta-se ainda um respeito pelos personagens projetados; já em *Seis personagens à procura de um autor*, as convenções personagem-performer são atacadas, mas o ataque pára na linha do palco. Na terceira, ‘Esta noite improvisa-se’, a linha entre o palco e a platéia é rompida de várias maneiras” (GOFFMAN, 1986: 389). O livro também analisa autores como Ionesco, Brecht, Orson Welles, não se limitando ao moderno, mas abordando também o teatro grego, o *kabuki*, o teatro florentino, entre outros.

Enfim, *Frame analysis* busca compreender a organização da experiência sem fazer do mundo inteiro um palco. Ao expandir as possibilidades de observação do cotidiano, vai além de sua naturalização como um espaço de convenções fixas e automáticas, exibindo-o em suas configurações rituais passíveis de transformação. Nele vamos ver aparecer “o teatro de todos os

dias” (Brecht), aquelas situações em que pequenos gestos são capazes de abrir parênteses, criar um mundo próprio de jogo ou de teatro – este considerado uma “subespécie de *performance*” (GOFFMAN, 1986: 127). Vemos como as transformações da *moldura teatral* articulam a interpretação e o envolvimento do que é apresentado, do desenrolar de acontecimentos, trabalhando dentro de sua própria temporalidade a expansão da experiência de apresentação e recepção.

Bibliografia

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 8ª ed., Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999. Primeira edição em 1959.

_____. **Frame analysis: an essay on the organization of experience**. 2th ed. Boston: Northeastern University Press, 1986. Primeira edição em 1974.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, vol. 2, 1999.

WINKIN, Ives. **Os momentos e os seus homens – Erving Goffman**. Lisboa: Antropos, 1999.