

## Ação e alteridade como princípios para a criação da personagem

Célida Salume Mendonça

Universidade Federal da Bahia – UFBA

Professora do Departamento de Técnicas do Espetáculo da Escola de Teatro – UFBA

Resumo: Este texto dialoga com uma nova noção de criação da personagem reconhecida em diferentes processos criativos. Os procedimentos se adequam tanto ao trabalho desenvolvido em grupos teatrais quanto ao ensino de teatro na sala de aula ou espaços não formais. A ação é o indicador mais preciso da personagem e a relação de alteridade, sua mola propulsora. Transcendendo a construção psicológica e a noção tradicional de representação, a criação da personagem é proposta a partir de um processo cumulativo e dialético com a materialidade oferecida e o jogo com o outro. O ato criativo desse novo atuante afasta-se cada vez mais de modelos pré-estabelecidos de interpretação. As reflexões se amparam em Emmanuel Lévinas, Peter Brook, Jean-Pierre Rynngaert e Matteo Bonfitto.

Palavras-chave: criação; personagem; alteridade; processo coletivo; jogo.

Este texto dialoga com uma nova noção de criação da personagem reconhecida em diferentes processos criativos, alguns deles desenvolvidos a partir do jogo dramático e do jogo teatral. A improvisação utilizada nos processos contempla entre os elementos da teatralidade, a ação, o espaço ficcional e a personagem como ponto de partida do jogo; numa construção conjunta de sentidos.

Considerar a ação o indicador mais preciso da personagem e a relação de alteridade, sua mola propulsora, viabiliza uma compreensão do processo criativo que favorece uma aprendizagem mais orgânica das convenções teatrais. Transcendendo a construção psicológica e a noção tradicional de representação, a criação da personagem é proposta a partir de um processo cumulativo e dialético com a materialidade oferecida e o jogo com o outro. O ato criativo desse novo atuante afasta-se cada vez mais de modelos pré-estabelecidos de interpretação que levam a uma atuação mecânica e à imitação de estereótipos.

Em *Jogar, representar*, Jean-Pierre Rynngaert alerta para os malefícios de técnicas que se tornam obstáculo ao jogo, reduzindo tudo que provém de um processo inventivo a fenômenos puramente exteriores. Cada ator mergulhado em sua técnica acredita estar jogando, o que efetivamente não ocorre: “(...) outro, treinado no teatro de boulevard, dá grandes passadas vociferando. Outro ainda substitui todo envolvimento emocional por efeitos de voz que servem para simular” (Rynngaert, 2009, p.51). Uma formação parcial, restrita a algumas técnicas, pode ser, portanto, um obstáculo ao jogo, e a possibilidade de se criar a personagem na relação com o grupo.

Importante salientar que a criação da personagem está diretamente atrelada a uma noção de escritura cênica, um processo no qual sejam construídos coletivamente

cenas e personagens. Por meio da troca permanente de ideias e do trabalho realizado em conjunto, processos que poderiam ser individuais, transformam-se numa vivência coletiva de experiências compartilhadas. Independente do contexto, com atores<sup>1</sup> ou não atores é a pessoa que inevitavelmente está em jogo e que ocupa um espaço relacionando-se com outra e/ou com um objeto em ação. Os procedimentos de atuação surgem assim, da exploração de princípios num terreno aberto de investigação e da relação dinâmica entre os atuantes e a materialidade<sup>2</sup> oferecida (textos literários; exercícios preparatórios, jogos, adereços, objetos, tecidos, fotografias, músicas, obras artísticas, imagens projetadas). A dramaturgia é pensada como uma escrita da cena que dialoga com o material que é produzido nos exercícios e improvisações pelos atuantes como artistas pensadores.

Na mesma direção, Matteo Bonfitto traz contribuições importantes acerca dos processos teatrais criados por Peter Brook, reconhecendo as bases invisíveis que levam a atuação. Também centrado no jogo, o trabalho do diretor inglês é percebido como uma combinação de procedimentos que emergem de uma lógica interna da prática do ator, como *poiesis*. Num processo de criação dos atuantes que têm por princípio a *poiesis* – conceito relacionado com a atividade de construir ações não intencionais, ações por meio das quais algo é gerado e passa a existir – é o modelo gerativo que opera. O objetivo mais importante nesse processo seria criar as condições para que os materiais venham à tona, sendo desenvolvidos posteriormente pelos atuantes.

Alguns encenadores, entre eles, Peter Brook, colocavam a personagem na origem da ação, dispensando inicialmente as palavras, trabalhando na preparação dos atores, a sonoridade e a intenção do texto, e não apenas o seu significado. Iniciava-se com uma personagem em ação, em uma determinada situação. Da visão desta personagem em relação intensa, e também conflituosa, emergiam suas primeiras palavras. A não determinação de papéis no trabalho em processo era um dos procedimentos utilizados por Brook (2000) em suas montagens; sendo que os atores realizavam improvisações sobre todos os personagens, até o momento em que era descoberta entre as múltiplas construções, a melhor solução. As improvisações possibilitavam criar uma atmosfera de espontaneidade e prazer, uma relação de interação e de confiança. Cada um partia para seu próprio trabalho criador e o estado de criatividade facilitado pelo encenador possibilitava que o atuante percebesse o jogo da interpretação como relação. Essa opção criativa incluía a produção de uma série de respostas, que só encontrava sua forma verdadeira, muito tempo depois. Os processos criativos envolviam exercícios preparatórios, improvisações, construções corporais, trabalho a partir de gravações, filmes e fotografias. Para Peter Brook,

---

<sup>1</sup> O termo *ator* ganha outras designações como as de *intérprete*, *atuador*, *atuante* ou *performer*.

<sup>2</sup> Qualquer fonte de estímulos que possa ativar processos psicofísicos no ator será considerada um material de atuação.

o verdadeiro processo de construção compreendia paralelamente uma espécie de demolição, do que havia sido descoberto nesse processo, e depois descartado.

A proposta de um trabalho mais orgânico preocupado com práticas de formação já era defendida muito antes por homens de teatro que buscavam uma forma teatral viva e coletiva, como os franceses Léon Chancerel e Jacques Copeau. Eles centravam seus estudos em questões teóricas e práticas de formação, criação e transmissão no campo teatral junto a jovens. Copeau experimentava certos princípios como a adoção de figurinos simples e vivos; a busca de um estilo esportivo, com ritmo rápido e preciso; a luta contra o cabotinismo e o exibicionismo; a exaltação dos sentimentos comunitários e uma preparação lenta, porém firme, dos participantes, sem visar à apresentação imediata de um espetáculo. A partir de um roteiro simples, esquemático, os atores inventavam a sua personagem, experimentando-a em diferentes situações e confrontando-a com outras personagens.

Para o encenador e professor Jean-Pierre Ryngaert, o jogador é aquele que se experimenta, ampliando suas relações com o mundo. A aptidão para o jogo é uma forma de abertura e de capacidade para se comunicar e se relacionar com o outro. A capacidade de jogo, necessária a esse processo, está diretamente relacionada à condição de se permitir ser transformado pelo outro a cada instante da representação, sem antecipar as ações seguintes. O aumento dessa capacidade depende, portanto, de um desprendimento do ator, pois esta se apoia na disponibilidade e no potencial de reação a qualquer modificação, ainda que ligeira, da situação proposta.

A questão da alteridade está na gênese do funcionamento de todas as representações sociais e das condições mínimas necessárias ao desenvolvimento da capacidade de operar processos criativos de caráter coletivo. Colocar o outro no lugar do ser, e não simplesmente como um objeto para um sujeito, era uma das ideias defendidas por Emmanuel Lévinas<sup>3</sup>. Em vez de indivíduo agir frente ao outro como gostaria de ser tratado, é a descoberta do outro que impõe a sua conduta. No processo de criação da personagem esse outro não se restringe aos jogadores, mas implica também na relação com a materialidade oferecida – o que significa estar conectado o tempo todo com algo, um objeto, uma história ou seu próprio parceiro de cena. Para Lévinas: “Esta percepção das coisas não é possível sem o movimento dos olhos, por exemplo, e da cabeça, sem que se movam mãos e pernas, sem que o corpo como um todo tome parte no ato de ‘conhecimento’ (...)” (Lévinas, 2005, p.232).

Na mesma perspectiva de uma dimensão dialógica da construção do conhecimento, Ryngaert aborda o jogo como um lugar de encontros e trocas, no qual cada jogador joga para si, para os outros e, igualmente, diante dos outros. A alteridade é o que dá

---

<sup>3</sup> Filósofo lituano que viveu e produziu sua obra filosófica na França.

movimento ao processo. Nessa experiência vital reside a possibilidade de se colocar no lugar do outro, a possibilidade de escutar e reagir ao que é proposto: “A verdadeira escuta exige estar totalmente receptivo ao outro, mesmo quando não se olha para ele. Essa qualidade não se aplica somente ao teatro, mas é essencial ao jogo, uma vez que assegura a veracidade da retomada e do encadeamento” (Ryngaert, 2009, p.56). A capacidade de escuta está diretamente relacionada à qualidade da presença cênica, pois se trata de estar efetivamente presente para o outro e para o mundo. É o jogo com o outro, com tudo que ele contempla, que esboça aos poucos a personagem. Esse processo se distancia da representação de um texto memorizado e ensaiado pelo atuante, que arrasta consigo ações previsíveis. Nesse contexto, no qual o jogo é princípio, os atuantes inventam e reinventam seus textos e reações no movimento em curso.

Esses procedimentos são convenientes tanto ao trabalho desenvolvido em grupos teatrais<sup>4</sup> quanto ao ensino de teatro na sala de aula ou espaços não formais. Muitos grupos criam a cena em simbiose com o ator. Atores também jogam e descobrem o texto em ação. No processo criativo desenvolvido em espaços formais, como escolas, a criação de personagens encontra sua maior dificuldade, pois esta requer um relacionamento de grupo muito intenso. É a partir da atuação em grupo que nasce o material para as personagens e, conseqüentemente, para as cenas criadas. A criação da personagem não começa com discursos, nem com teorias, mas com um corpo em ação. Um esboço inicialmente vago vai adquirindo corpo e dimensão, definindo-se pouco a pouco a partir do encontro com o outro. A personagem passará a existir, assim, a partir da relação com as outras personagens. Sua qualidade está atrelada a qualidade da experiência de expressão e comunicação dentro do grupo. A relação de alteridade constitui o cerne da proposta nesse processo criativo, no qual uma nova noção de atuar ganha corpo, outro discurso impõe sua presença. É, efetivamente, o jogo com o outro que vai delineando os contornos da personagem, transcendendo qualquer construção psicológica e enfatizando o fazer como ponto de partida.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BONFITTO, Matteo. *A cinética do invisível*: processos de atuação no teatro de Peter Brook. São Paulo: Perspectiva: FAPESP, 2009.

BROOK, Peter. *A porta aberta*: reflexões sobre a interpretação e o teatro. Trad. Antonio Mercado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2000.

---

<sup>4</sup> Trabalhos que envolvem a instauração de processos criativos que adquirem a forma de *processo coletivo* ou de *processo colaborativo*.

FALEIRO, José Ronaldo. *Léon Chancerel & o Teatro como “serviço dramático”*. DAPesquisa, v. 3, 2008.

LÉVINAS, Emmanuel. *Entre nós: ensaios sobre a alteridade*. Trad. Pergentino Stefano Pivatto (coord.). Petrópolis: Editora Vozes, 2005.

RYNGAERT, Jean-Pierre. *Jogar, representar: práticas dramáticas e formação*. Tradução: Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.