

Projeto Comédia Popular Brasileira da Fraternal Cia. de Arte e Malas-Artes

Roberta Ninin
Associação Cultural Engenho Teatral
Mestrado
Artes Cênicas do Instituto de Artes da UNESP – Universidade Estadual Paulista.
Atriz, professora

Resumo: A Fraternal Cia. de Arte e Malas Artes, criada em 1993 na cidade de São Paulo por meio do projeto Comédia Popular Brasileira (CPB), idealizada por Ednaldo Freire e Luís Alberto de Abreu, surge a partir do Grupo Teatral ADC Siemens, fundado em 1981, sob direção de Ednaldo Freire. O principal objetivo do projeto CPB foi desenvolver uma linguagem comunicativa que contemplasse o universo cômico popular brasileiro.

Em seus primeiros anos de pesquisa (1993-1997), a Fraternal Cia. enfatizou o cômico farsesco e a constituição de personagens-tipos brasileiras. Influenciada pelos comediógrafos Martins Pena, Artur Azevedo e Ariano Suassuna, a comédia da Fraternal Cia. se enriqueceu de tipos e arquétipos humanos, retomando o diálogo com tipos fixos da *commedia dell'arte*.

No segundo momento do projeto CPB (1998-2001), as personagens-tipos cedem lugar às personagens inspiradas nas festas populares medievais, pautadas no estudo teórico de Mikhail Bakhtin. E, na terceira fase da Fraternal Cia. (2002-2008), atores saltimbancos apresentaram personagens - algumas calcadas na memória de homens e mulheres entrevistados - por meio da narração e da representação. Neste período, a Cia. baseia-se no jogo cênico estabelecido entre personagens, atores e narradores para a construção dramática e interpretativa de seus espetáculos, inspirada nos dramaturgos Bertolt Brecht e Luigi Pirandello.

A Fraternal Cia. de Arte e Malas Artes, durante quinze anos de pesquisa, desenvolveu o projeto Comédia Popular Brasileira e vivenciou diferentes processos criativos. Personagens-tipos brasileiros, heróis medievais e atores saltimbancos concretizaram simbolicamente as concepções estéticas da Cia.

A Fraternal Cia. de Arte e Malas-Artes, criada em 1993 na cidade de São Paulo por meio do Projeto Comédia Popular Brasileira (CPB), idealizada por Ednaldo Freire e Luís Alberto de Abreu, surge a partir do Grupo Teatral ADC Siemens, fundado em 1981, sob direção de Ednaldo Freire. O principal objetivo do Projeto CPB foi desenvolver uma linguagem comunicativa que contemplasse o universo cômico popular brasileiro.

Em seus primeiros anos de pesquisa (1993-1997), a Fraternal enfatizou o cômico farsesco e a constituição de personagens-tipos brasileiras. Influenciada pelos comediógrafos Martins Pena, Artur Azevedo e Ariano Suassuna, a comédia da Cia. se enriqueceu de tipos e arquétipos humanos, retomou o diálogo com tipos fixos da *commedia dell'arte*, proporcionando ao ator a apropriação de mecanismos de interpretação cômica popular e a construção de uma relação imediata com o público.

As personagens-tipos: João Teité (Arlequim), Matias Cão (Briguela), Coronel Marruá (Pantaleão), Boracéia, Mateúsa (Ama), Benedita (Criada), Capitão, General, Tabarone

(Doutor), Fabrício e Rosaura (Enamorados), personagens que possuem qualidades fixas - (características físicas, fisiológicas ou morais definidas), representadas por meio de vestuário específico, impostação da voz, gestos e desempenho cênico, sem que isso signifique maior aprofundamento psicológico da personagem -, são constantes nas diferentes peças da Cia. durante a primeira fase do Projeto: *O Parturião*, *O Anel de Magalão*, *Burundanga* e *Sacra Folia*.

Os atores, já experientes na criação de tipos, devido às montagens de peças nacionais na década de 1980, a partir do Projeto CPB, concebem suas personagens por meio da improvisação de *canovaccio*, roteiro básico escrito por Abreu que, de forma bem sucinta, trazia o esboço da peça e a indicação dos jogos cênicos.

Em *Sacra Folia*, com a introdução da narrativa, narradores foram acrescentados ao arsenal de tipos populares. O emprego da narrativa, enquanto elemento da composição textual e cênica, resultou na diminuição do número de cenas e no aumento do número de personagens. As personagens fixas, aos olhos do público, foram travestidas em figuras bíblicas que contavam a saga da sagrada família em terras brasileiras, incorporando as personagens bíblicas de acordo com as características específicas de cada personagem-tipo. Dava-se início à segunda fase do Projeto.

O maior objetivo da Fraternal em sua nova empreitada (1998-2001) foi o de conquistar maior participação do público em seus espetáculos. Mediante ao grande desafio de atingir um público maior e mais variado, a Cia. se apoiou na pesquisa da narrativa cômica e seus desdobramentos, baseando-se nos estudos de Mikhail Bakhtin e Walter Benjamin. Nesse sentido, as personagens-tipos cedem lugar às personagens inspiradas nas festas populares medievais e o grande desafio dos atores da Cia. concentra-se em desenvolver novas maneiras de interpretar; narrar em primeira e terceira pessoa além da representação na ação presente, recorrendo freqüentemente a imagens hiperbólicas. *Iepe*, *Till Eullenspiegel*, *Masteclé*, e *Stultífera Navis* (Nau dos Loucos) compõem as obras desse período.

A responsabilidade da narrativa em manter e criar um imaginário comum, um repertório comum, constituído por troca e comunicação de experiências calcadas na trajetória humana, guiou a Cia. durante esses novos passos, tendo também em vista um modo épico de observar o mundo na sua amplitude. A Fraternal partiu da festa popular e da praça pública onde estão organizadas imagens relacionadas às formas de espetáculos populares, onde são encontradas as imagens de caráter festivo, impregnadas pelo ambiente do carnaval.

O processo criativo durante a segunda fase do CPB fundamentou-se na improvisação de imagens grotescas como fundamental mecanismo de criação dramaturgica e cênica. A partir do *canovaccio* escrito por Abreu, as imagens cômico-grotescas, ligadas às imagens de alimento, do corpo e da reprodução (fertilidade, crescimento, parto), eram improvisadas pelos atores. Essas imagens, pois, suscitavam cenas, as quais interferiam na dramaturgia. O processo, assim, era composto por *canovaccio* – imagem – texto dramaturgico. Em relação ao trabalho do ator, a Cia. dedicou-se em refinar a emissão do texto e conter a agitação corporal para poder expressar com maior clareza a função simbólica dessas personagens.

Na terceira fase da Fraternal (2002-2008), atores saltimbancos apresentaram personagens calcadas na memória de homens e mulheres pesquisados/entrevistados. A importância do ator saltimbanco no contexto da Cia. era a ênfase na sua habilidade em apropriar-se da tradição oral, atuando de memória ou improvisado, apresentando dezenas de personagens diferentes. E, para que fosse possível um ator apresentar várias personagens, necessárias às obras da Fraternal: *Auto da Paixão e da Alegria*, *Borandá*, *Eh, Turtuvia!*, *Memória das Coisas*, *Auto da Infância* e *As três Graças*, a pesquisa enveredou-se ainda mais no aprofundamento da narrativa e na exploração do narrador, o qual se prolifera em muitas personagens e possibilita a criação de várias situações, munido apenas de elementos essenciais à cena. Com isso, a Cia. fundamentou-se no jogo cênico estabelecido entre personagens, atores e narradores para a construção dramaturgica e interpretativa de seus espetáculos, inspirada nos dramaturgos Bertolt Brecht e Luigi Pirandello.

No processo de *As três Graças*, a Fraternal pretendeu desenvolver outras formas narrativas - corporais, musicais, gestuais – dos atores, aguçando o trabalho do ator que além da interpretação de personagens e narradores, participou da criação dramaturgica. O ator, durante a terceira fase do Projeto, foi a campo pesquisar, discutiu os relatos das entrevistas em sala de ensaio, improvisou em primeira e terceira pessoa do pretérito e elaborou imagens que, posteriormente, foram incorporadas ao texto e à encenação. Inspirados na interpretação teatral asiática, os atores saltimbancos apresentavam a si mesmos de forma narrativa para o público, além de evocarem e discutirem o enredo. A formalização dos gestos e da voz, o avesso à diferenciação psicológica das personagens no jogo cênico do faz-de-conta, proporcionou ao ator a possibilidade de brincar em cena. A área de encenação do espetáculo dividiu-se, inspirado no teatro Nô, em um espaço de representação (central) e um espaço exterior (no entorno). O ator, dessa maneira, estaria sempre à vista do público revelando suas movimentações.

Os diferentes níveis de fabulação e desenvolvimento das ações entre as personagens e os atores, lançadas abertamente e situadas na moldura de um ensaio teatral, revelava, propositalmente, o processo de construção de cenas dentro da sala de ensaio, aos olhos do público. O ator da Fraternal era orientado para, a qualquer momento, desdobrar-se em narrador e personagem, em sujeito e objeto narrado. Instrumentalizado ao longo das fases do projeto CPB - por uma prática teatral fundamentada tanto na tradição oral, na palavra falada e ouvida, quanto na composição corporal precisa do ator, elemento visual intrínseco à comédia popular -, o ator da Fraternal está preparado para dispor seu corpo e sua voz prontamente ao jogo narrativo do teatro épico da Cia.

Por fim, a Fraternal Cia. de Arte e Malas-Artes, durante quinze anos de pesquisa, desenvolveu o Projeto Comédia Popular Brasileira e vivenciou diferentes processos criativos. Personagens-tipos brasileiros, heróis medievais e atores saltimbancos concretizaram simbolicamente as concepções estéticas da Cia.

Bibliografia:

ABREU, Luís Alberto de. **Comédia Popular Brasileira**. São Paulo: Siemens, 1997.

BAKHTIN, Mikhail. **A Cultura Popular na Idade Média e no Renascimento: O Contexto de François Rabelais**. São Paulo: HUCITEC, 1993.

BARNI, Roberta. Introdução. In: SCALA, Flaminio. **A Loucura de Isabella: e outras comédias da Commedia dell'arte**. Organização, tradução, introdução e notas de Roberta Barni. São Paulo: Iluminuras/FAPESP, 2003.

BENJAMIN, Walter. O narrador (1936) – considerações sobre a obra de Nikolai Leskov. **Magia e Técnica, Arte e Política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. Trad. Sérgio P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1994. (Obras Escolhidas, v. 1)

BORNHEIM, Gerd Alberto. **Brecht: A estética do teatro**. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

FO, Dario. **Manual mínimo do ator**. São Paulo: SENAC-SP, 1999.