

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA



ESTÁGIO PROFISSIONAL COM RELATÓRIO FINAL

COMÉDIA FÍSICA  
*THE PLAYFUL ACTOR*

MESTRADO EM ARTES PERFORMATIVAS  
ESPECIALIZAÇÃO EM INTERPRETAÇÃO

Mariana Dias

Lisboa, Outubro 2013

INSTITUTO POLITÉCNICO DE LISBOA  
ESCOLA SUPERIOR DE TEATRO E CINEMA

COMÉDIA FÍSICA  
*THE PLAYFUL ACTOR*

Mariana Dias

Relatório de Estágio submetido à Escola Superior de Teatro e Cinema para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Artes Performativas, Especialidade Interpretação, realizada sob a orientação científica de Luca Aprea, Professor Coordenador, Interpretação.

Lisboa, Outubro 2013

## AGRADECIMENTOS

Aos meus avós, Orlando e Mariana por terem brincado tanto comigo na infância, as memórias foram uma inspiração para este trabalho e continuam a ser uma fonte vital para a minha força, poesia e alegria de viver.

À minha mãe (Rosa Andrade), ao meu pai (Luís Dias) e à minha irmã (Marta Dias) que continuam a “brincar” comigo, que me mantêm os pés no chão ao mesmo tempo que me ajudam a sonhar, e cujo carinho, apoio e amor incondicional me acompanham desde sempre e têm sido essenciais para continuar esta aventura pela vida.

A “á-á” e toda a minha família, principalmente de Viseu e Açores, “titi”, Vitor, João, Rafael, Avó Esmeralda, tio Edison, primos e tios, cujo apoio, amor e carinho sempre me embalaram e nunca deixaram que me faltasse nada.

Ao meu orientador Luca Aprea pelo carinho, apoio e incentivo em palavras sempre positivas e optimistas que me ajudaram a nunca desistir.

Ao meu co-orientador John Mowat pelas oportunidades oferecidas, pela confiança depositada, pela preocupação e pelo enorme carinho e apoio durante todo o período de estágio Portugal – Inglaterra – Itália.

A Claudio Hochmann, Ana Brandão, Marta Silva, Felix Lozano, Vanda Melo, Ana Direito, Manuel Jerónimo, Nuno Soares, Clara Lai, Fernando e toda a equipa, professores, colegas e amigos do Sou - Movimento e Arte que me receberam, acompanharam e apoiaram durante o processo de criação do “Era uma vez...”.

À Companhia do Chapitô, elenco de “Macbeth”, Jorge, Tiago e Ricardo e a José Carlos Garcia que me receberam de braços abertos no início do estágio.

A Marco Parreira, Joana, Cristina, Catarina Arraia, Ana, Renata, Daniela e Ricardo, Alessandra, Maria João Miguel, Carmo, Filipa, Fanni, Florbela, Victor, Nuno, Gi, Márcia, Joca e Joel, e a todos os amigos pelo apoio e carinho, por estarem sempre de alguma forma presentes.

A Pepa Diaz-Meco, Marco Pedrosa, Sofia Cabrita, Rui Oliveira, Joana Pupo, Flavio Galliano e a todos os colegas/profissionais que me ajudaram a encontrar caminhos para este estágio.

A John Towsen e Audree Crabtree cuja receptividade inicial me deu grande força para acreditar e continuar esta luta, abrindo a possibilidade de desenvolver pesquisa e trabalho sobre o tema em Nova Iorque.

A Francisco, Vito e Leandro, Patrícia, Mário, Francesca Onori, Francesca, Mário Silva, Cláudia, Fernando, Rowan, Tamsin, Heather, Ava, Pete e Caroline, Ellen e Tom, Claudia Trachsler, Alison Willcox, Alison Seagul, Carol, Lee, Marisa, Peter, Mick Barnfather, e a todos os que me receberam, acompanharam e cujo apoio foi essencial durante a estadia em Inglaterra.

A Gerry Flanagan, cujo apoio foi fundamental ao meu trabalho, estadia e bem-estar e que se prontificou a receber-me na Shifting Sands Theatre Company oferecendo imensas viagens que me possibilitaram conhecer melhor Inglaterra de Norte a Sul.

A Dina Buccino e Antonio Fava por me receberem com tanto entusiasmo, pela boa disposição constantes, pelo profissionalismo e por me fazerem sentir parte da sua família durante toda a minha estadia em Itália.

A Fabio Monaco, Marcelo Collavito, Marten e “Kat”, José Campos, Marcella Domeniconi, Laura (que me incentivou a não desistir) e Gerry, Lena, Henrique, Ela, Béatrice, Florence, David, Door, Gianluca, Pei Ching, Marco, Paul, Tiia-Mari, Olivier, Jorn, Nick, Valentina, Leona, e a todos os grupos, colegas e novos amigos que fiz durante os cursos de Commedia que me ofereceram valiosa companhia e com quem foi um prazer trabalhar – a londrina *Fourth Monkey Theatre Company*, o grupo brasileiro *Meu Clown*, o grupo internacional de Commedia *Naufraghi*, o grupo do *Stage Internazionale di Commedia dell’Arte*, do *Corso di Maschera* e do *Corso Avanzato di Commedia*, com quem agora termino esta grande aventura.

A Henrique Bezerra pela simpatia e encontro feliz, cujas procuras e pesquisas semelhantes às do meu estágio ajudaram no desenvolvimento de alguns tópicos para este relatório.

A Andrew Crupi cuja presença, apoio e carinho constantes foram essenciais para terminar o presente relatório.

A Ana Vilela Costa e Alessandra Armenise que, para além de tudo, tornaram possível a entrega deste relatório “em mãos”.

A todas as aventuras e encontros inesperados que me abriram novas portas e me possibilitam agora novos caminhos para continuar esta grande viagem.

## RESUMO

A Comédia Física, ou “comédia visual”, como Mowat denomina o trabalho que desenvolve com a Companhia do Chapitô, implica, em si, um vasto universo, pouco explorado em Portugal, que tem por base linguagens e disciplinas como Clown, Mimo, Slapstick, Commedia dell’Arte, entre outras. Oferece um teatro de acções físicas que pode ou não usar a palavra falada, e que escreve ou (re)adapta um texto, original, clássico ou outro, usando a improvisação. Tendo como ponto de partida o projecto pessoal “Era uma vez...”, que foi ao encontro inesperado deste universo e se tornou o motor de arranque para toda esta aventura, este relatório abordará algumas destas linguagens, conceitos e questões que surgiram, fundamentando-se no estágio com as *Companhia do Chapitô* (Portugal) e *Shifting Sands Theatre Company* (Inglaterra), sendo que a *Commedia dell’Arte* será a principal referência enquanto linguagem “modelo” ao longo de todo o relatório, por ter aprofundado um conhecimento teórico-prático fundamental durante a minha posterior estadia em Itália. Para que a comicidade aconteça é necessário, acima de tudo, que o actor esteja disponível para “jogar”. Mas também todos os membros do grupo deverão ter semelhante disponibilidade já que as relações que estabelecem entre si são fundamentais para tornar qualquer “jogo” possível. Do mesmo modo, o *playful actor* deverá encarar todos os seus recursos técnicos, não pela técnica em si, mas para a potencialização da comicidade através do “jogo” e da brincadeira, onde aprende a lidar constantemente com o imprevisto.

Palavras-chave: Comédia Física; “Playful Actor”; Jogo; Riso; Commedia dell’Arte

## ABSTRACT

Physical Comedy, or “visual comedy” as Mowat calls the work that he develops with the *Companhia do Chapitô*, implies, in itself, a vast universe, slightly explored in Portugal, that has its basic languages and disciplines in Clown, Mime, Slapstick, Commedia dell’Arte, among others. It offers a theatre of physical actions that can, or cannot, use spoken word, and writes or (re)adapts an original, classical or other text, using improvisation. Having the personal project “Era uma vez...” (Once upon a time...) as a starting point, which unexpectedly encountered this universe and became the starter motor of all this adventure, this report develops some of these languages, concepts and arising questions. It is based in the internship with *Companhia do Chapitô* (Portugal) and *Shifting Sands Theatre Company* (England), using *Commedia dell’Arte* as a main reference and a “model” language throughout the report, for furthering a fundamental theoretical-practical knowledge during my stay in Italy. For the comicality to happen, it is necessary, above all, that the actor is available to “play”. But also all the members of the group should have similar availability since the relationships they establish between themselves are fundamental to make any “game” possible. In the same way, the *playful actor* should face all his technical resources, not by technique in itself, but for the potentiation of the comicality through game and playing, where he constantly learns how to deal with the unforeseen.

Key words: Physical Comedy; “Playful Actor”; Game; Laughter; Commedia dell’Arte

## ÍNDICE

Agradecimentos.....	3
Resumo.....	4
Abstract.....	5
Introdução.....	7
1.“The playful actor”/ O Jogo.....	21
1.1. Relação – Actores / Público.....	23
2. Encontro com a Comédia – O Riso.....	26
2.1.Comédia Física – Corpo/ Movimento/ Gesto/ Escrita.....	30
3. Comédia Física e “The Playful Actor” em “The Seagull”/“Boxed In”/“Macbeth”/Commedia del’Arte.....	39
Conclusão.....	57
Bibliografia.....	60

### ANEXOS

I - Biografias de John Mowat, Gerry Flanagan e Antonio Fava; Breve historial de “Companhia do Chapitô”, “Shifting Sands Theatre Company” e Commedia dell’Arte.

### II – GLOSSÁRIO

III – *EROISMI CON AMORE* - Texto do Canovaccio Finale do STAGE INTERNAZIONALE DI COMMEDIA DELL’ARTE DIRETTO DA ANTONIO FAVA, Reggio Emilia Italia 29 Iuglio – 22 Agosto 2013

IV – Vídeos dos espectáculos *BOXED IN* (gravação minha em Londres, New Wimbledon Theatre, 15 de Fevereiro 2013) e *EROISMI CON AMORE* (gravação de Marcella Fava em Reggio Emilia, Teatro Cavallerizza, 22 de Agosto 2013)

V - Excerto da entrevista escrita que fiz a Gerald Weber (Suíça) e Laura Doorneweerd (Holanda), dois actores profissionais de teatro de improviso que frequentaram igualmente o curso internacional de Commedia dell’Arte (Agosto 2013)

## INTRODUÇÃO

*I regard the theatre as the greatest of all art forms, the most immediate way in which a human being can share with another the sense of what it is to be a human being. (Oscar Wilde)*

A minha inscrição neste Mestrado em Artes Performativas – Teatro – Interpretação, resultou do interesse que surgiu após a realização (concepção, criação, encenação, interpretação e edição vídeo) de um projecto de curta duração intitulado “Era uma vez...” cujo processo criativo foi ao encontro inesperado de linguagens semelhantes às do universo do teatro/comédia física.

*“Era uma vez... nos primórdios do cinema talvez... várias personagens de contos de fadas que se encontraram, por acaso... ao vivo e a preto e branco, num cine - teatro perto de si...”<sup>1</sup>*

Em 2011, para a apresentação final de um curso intensivo (com a duração de 1 ano) em Artes Performativas no SOU – Movimento e Arte, precisava criar um projecto de curta duração (máximo 15 minutos) em qualquer uma das “artes performativas”, sendo que a minha opção iria para o teatro.

“Era uma vez...” tinha temas que gostaria de abordar: os primórdios do cinema, os contos de fadas, a memória, a infância. Não havia uma estória em concreto para contar, nem sabia se uma estória iria ser o resultado dos vários temas em conjunto. Sabendo dos meus temas e interesses, um actor e colega nesse curso disponibilizou-se a trabalhar/ensaiar comigo.

### **Aspectos gerais do projecto**

O facto de ter tido, por acaso, apenas um actor a trabalhar comigo, acabou por influenciar positivamente o conceito do projecto como algo que realmente me interessava. Uma espécie de Laurey and Hardey, assim como todas as parselhas cómicas que se criaram ao longo dos tempos. Mas, para minha surpresa, esta questão do “cómico” apareceu depois de uma forma espontânea.

Não queria contar histórias, nem queria fazer um projecto para crianças. Queria misturar as histórias, vivê-las e recriar ambientes que fossem (re)vividos por adultos, numa espécie de memória pessoal e colectiva comum. Queria aproximar, de algum modo, aquilo que vivemos, ou que vivi durante a infância, nos contos de fadas, com aquilo que, enquanto adulta, vivo e vejo ou sinto.

---

<sup>1</sup> Sinopse de *Era uma vez...* (minha autoria)

Algumas paixões pessoais como a dança, o cinema, a música, foram, pouco a pouco, manifestando-se neste projecto teatral. Esta era a minha poesia neste trabalho. E também a minha tragédia pessoal.

Tendo em conta os vastos universos dos primórdios do cinema e dos contos de fadas, o processo baseou-se na improvisação entre dois actores, sobre diversas personagens dos contos de fadas. Criou-se, assim, uma estrutura que “fixou” um guião, cuja forma acabou por se apresentar como se o público assistisse a um filme mudo. Para isso, também convidei um pianista para acompanhar com música ao vivo e editei um vídeo cujos efeitos de película “envelhecida” seriam projectados sobre nós, tornando-se a nossa única iluminação.

Várias questões surgiram durante o ensaio, onde tudo aconteceu “por acaso”.

## **Processo**

Procurei contos de fadas, li sobre a “psicologia” dos contos de fadas, recordei filmes mudos e “cartoons” da minha infância, histórias que me contavam ou que me liam, recordei-me do meu avô a brincar comigo ao “lobo mau”.

Tínhamos que escolher um ponto de partida e as histórias dos contos de fadas tinham personagens bem claras e acessíveis para iniciar o trabalho. Procurámos começar com os contos que melhor conhecíamos, improvisando com objectos de cena e modos de os contar entre os dois. Tínhamos um piano na sala que aproveitámos para, de vez em quando, criar algum ambiente e com isso interagir.

Pensámos em várias situações, mas na verdade, nenhuma me satisfazia realmente. Tudo me parecia demasiado igual, seja lá o que isso poderia significar na altura.

Como éramos apenas dois e eu gostaria de abordar vários contos de fadas ao mesmo tempo, para fugir ao tradicional “contador de estórias” que não me interessava algo teria de acontecer.

## **Dois actores – Várias personagens**

Éramos apenas dois actores. Um homem alto e uma mulher baixa. Facilmente me apercebi que não me interessava que ele fizesse apenas as personagens masculinas e eu as femininas. Não somente era demasiado óbvio para mim, como me passou a interessar o facto de explorar “aspectos masculinos e femininos” no sexo oposto, respectivamente, tendo em conta que via um pouco das características das várias personagens dos contos de fadas em cada um, homem e mulher. Quer pensando em relações amorosas e conflitos inerentes, quer pensando na relação entre duas pessoas no geral, o que é facto é que me interessava o vilão, a princesa, o herói, por exemplo, em ambos os sexos, de igual forma, que se manifestam sempre conforme a situação em que se encontram, e não os queria distinguir. Não me interessava ser apenas a “Capuchinho Vermelho”, ou a “bruxa má”, ou a “Cinderela”. Decidi que

qualquer um de nós poderia fazer essa personagem, podendo, também eu, ser o “lobo mau” ou o “príncipe encantado”.

Foi preciso que cada um de nós se “transformasse” em várias personagens diferentes.

Tendo em conta o que, de facto, cada uma destas personagens faz na estória, tentámos interagir. E isto foi acontecendo para várias personagens diferentes e diversas relações. Abriu-se uma porta cujas possibilidades pareciam não ter fim.

### **“Estereótipo físico” - Corpo/ Movimento/ Gesto**

Tornou-se também essencial perceber realmente a situação específica que caracterizava determinada personagem e como poderíamos fazer com que o facto de sermos homem e mulher com características físicas tão distintas, não perturbasse, para além do óbvio, o momento em que eu, por exemplo, quisesse fazer um príncipe e ele uma princesa. Era necessário definir muito bem, tornar muito claro, para além do “normal”, cada situação e cada “corpo”, de modo a que se pudessem “usar” e “fundir” sempre que assim o pretendêssemos. Tivemos de recorrer a “clichés” ou “estereótipos” tanto para as situações que teriam “popularizado” determinada personagem, como para um corpo que melhor a “desenhasse” ou “caricaturizasse”.

Tornou-se necessário criar uma espécie de “estereótipo físico” de cada personagem, para que, para além de nos reconhecermos mutuamente, também o público pudesse reconhecer quando se trata de uma “bruxa má” ou “lobo mau” e o mesmo com todas as personagens e contos de fadas que acabámos por escolher e abordar. Sabendo, por exemplo, que a “bruxa má” dá a maçã à Branca de Neve, decidimos criar no corpo um estereótipo de “bruxa má”, de forma a que “pareça” levar sempre uma maçã na mão. Neste sentido, também percebi a importância do “exagero”, ou uma espécie de “grotesco” que nos tornasse a ambos, e apesar de estaturas completamente diferentes, igualmente reconhecíveis ao público.

O efeito risível começou a tornar-se muito claro. A importância do gesto também se tornou fulcral para este reconhecimento, e igualmente se apresentou, instintivamente, como mais um universo de enorme potencialidade cénica e cómica.

### **Teatro mais vivo, sem “nada” (voz, figurinos, objectos de cena)**

Este reconhecimento seria imediato no corpo, e, aos poucos as palavras começaram a não fazer sentido. A voz igualmente nos denunciava, por exemplo se eu quisesse fazer um personagem masculino e ele uma personagem feminina, e “estragava” cada momento que se tornava tão rico com o tipo de linguagem que agora usávamos.

Todas estas definições, ao pormenor, de situações e corpo de cada personagem, a par das improvisações de encontros aleatórios, conseguiram tornar o trabalho muito mais interessante, muito mais denso, muito mais prazeroso, muito mais intenso, muito mais vivo. Para ambos.

E, a par das palavras, também começou a não fazer sentido o uso de objectos de cena específicos de cada personagem como a maçã, o cesto da Capuchinho, o sapatinho, a agulha, os bolinhos, e todos os demais objectos. Porquê? Porque éramos apenas dois actores a fazer tantas personagens que entravam e saíam constantemente, cuja mudança se via no corpo e na acção próprios, seria impossível ter figurinos apropriados a cada personagem como, por exemplo, os belos vestidos da Cinderela ou Bela Adormecida, a capa vermelha da Capuchinho, o “pêlo” do lobo mau, os elegantes fatos de príncipes. Do mesmo modo seria impossível ter grandes cenários que mudassem cada vez que mudávamos de situação. Neste sentido, escolhemos usar apenas um fato-macaco preto que nos cobrisse o corpo, sempre com o mesmo cenário e, no seguimento desta lógica, sem qualquer objecto de cena também. Sem nada. Só o corpo.

Este processo evoluiu a ponto de se tornarem *sketch*<sup>2</sup> de encontros aleatórios, improvisados, através da fisicalidade apenas.

## **Escrita**

Durante os ensaios, das várias situações que se foram criando em curtos *sketch* que improvisávamos, fui apontando os momentos que mais me interessavam.

Alguns tinham continuidade para outro *sketch* mais tarde, ou não, mas o que é facto é que todos vinham de contos de fadas. Portanto, esse seria o mundo mágico que teria, só por si, essa continuidade que, após definir uma ordem, criámos uma nova história muito mais viva e interessante.

Na verdade, os vários contos a que nos propusemos trabalhar, por mais voltas e improvisações que tivéssemos dado, estão lá na mesma e são reconhecidos como tal.

Exactamente porque pegámos nos momentos/situações chave que vive cada personagem no seu próprio conto, situações estas que são reconhecidas por todos, fazem parte de uma memória pessoal mas também colectiva, por quem conhece, por exemplo, as histórias da Capuchinho Vermelho, Bela Adormecida, Branca de Neve e os 7 Anões. De qualquer modo, e para garantir que são reconhecidas durante todo o espectáculo, no início apresentámos, ou “ensinámos” ao público, as várias personagens tal como as construímos, apresentações estas que são também *sketch*, fazendo já parte do início desta nova estória.

---

<sup>2</sup> Ver Anexo II – GLOSSÁRIO - *Sketch Comedy*, p.67

## **Encontro com a comédia**

Percebemos, com o apoio de quem nos acompanhou pontualmente, e tal como o prazer e as enormes gargalhadas que o processo nos estava a dar durante os ensaios, que este processo era reconhecido, resultava e era, inevitavelmente, cómico.

De uma forma espontânea, fomos ao encontro de diversas linguagens, através das brincadeiras que surgiam intuitivamente ou sensorialmente, durante o processo de improvisação, por memórias pessoais há muito esquecidas, memórias de situações cómicas no cinema mudo, memórias de situações cómicas dos “cartoons” das nossas infâncias, e até memórias de efeitos especiais de lutas em câmara lenta, como no *Matrix*. Usámos e “limpámos” cada curta cena (*sketch*) deixando apenas o que “funcionava”, que na verdade era também o que nos dava mais prazer fazer, apesar de ser um trabalho físico bastante exigente.

Formámos, indubitavelmente, uma dupla cómica.

Todo este processo que envolveu essencialmente a necessidade de “transformar” constantemente de personagem em personagem e torná-la reconhecível de algum modo, foi o motivo principal para esta descoberta do “jogo” na criação.

## **Questões**

Após a construção deste projecto de curta duração, várias questões surgiram e a grande aventura começou. A minha maior questão inicial era: Como fazer uma versão longa (*long form*) deste projecto, sem perder vitalidade nem interesse?

Como funciona este processo? Qual o lugar do “jogo” na criação dramaturgica? Como nos disponibilizamos para improvisar/ jogar? Com base em temas e/ou textos? Escolhemos personagens? “Jogar” é um modo de re-estruturar ou re-escrever completamente uma peça? Como falaríamos estas personagens? Usaríamos texto falado? Como escrever? Escrever movimento e/ou texto? Como escrevemos o movimento? Qual é o trabalho do corpo, fisicalidade, expressividade, gesto, movimento neste processo? Necessidade de arranjar um “estereotipo” para cada personagem – no trabalho físico, mas também seria para as “palavras”? O “jogo” é uma qualidade para criar e manter as relações de cumplicidade entre actores, director e público? Porque se tornou cómico? O que separa comédia e tragédia? Porque procurei o cómico? Cómico porquê? Que linguagens estão envolvidas? Que tipo de teatro se trata?

Intuitivamente, fomos ao encontro de várias linguagens como a *Pantomima*<sup>3</sup>, a *Commedia dell'Arte*, o *Slapstick*, o *Clown*, a *Sketch Comedy*, linguagens estas que apenas vim a conhecer ou distinguir melhor mais tarde.

## Linguagens

Procurando compreender que tipo de linguagens estavam em causa, comecei a pesquisar mais informação partindo daquilo que sabia existir, ou tinha ouvido falar, dentro das possibilidades da comédia: Pantomima; Mimo; Clown; Bufão; Cartoons; Commedia Dell'Arte; Cinema mudo cómico (Keaton, Chaplin, etc.); Teatro do Gesto; Teatro/Comédia de Improviso; *Sketch Comedy*; Teatro/Comédia Visual; Teatro Físico; “Comédia Humana” de Lecoq. Teatro Audiovisual? Teatro Mudo?

Deparei-me facilmente com um universo infinito que associei ao que um actor amigo se referiu como Teatro/Comédia Física. Pareceu-me ser uma boa denominação para aquilo que, eu própria, tinha desenvolvido.

Procurei, através da internet, companhias, projectos e escolas.

Resolvi fazer um Mestrado em Teatro, para ter uma base sólida onde apoiar esta pesquisa, que culmina agora no presente relatório de estágio.

## Pesquisa

Comecei por pesquisar que bolsas estariam naquele momento disponíveis e para as quais poderia tentar concorrer.

Percebi que a Gulbenkian tinha candidaturas abertas para projectos artísticos diversos e tentei concorrer com o meu projecto, no sentido de valorização pessoal e profissional.

Igualmente estavam as candidaturas abertas a todo o tipo de projectos e áreas, incluindo a área cultural, para a bolsa *Fullbright*, com uma data posterior de entrega de todos os documentos necessários. Tentaria ambas as bolsas.

Fiz a minha pesquisa sobre o assunto e locais em inglês, especificamente nos E.U.A., local para onde a bolsa *Fullbright* se dirigia.

Tendo em conta o tal universo do “Teatro/Comédia Física” e o facto de o meu projecto se apresentar como se fosse um “filme mudo cómico”, pesquisei na internet palavras como “Physical Comedy” e “Silent Movies”.

---

<sup>3</sup> Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Pantomime*, p.67

## Nova Iorque

Logo apareceram diversas informações, entre as quais me suscitou particular interesse uma escola na Califórnia, que abrangia diversas disciplinas teóricas e essencialmente práticas desde o *clown*, à acrobacia, mimo, pantomima, dança, teatro físico, Commedia Dell'Arte, combate cénico, etc..

Durante esse processo de pesquisa verifiquei que havia muita informação sobre trabalho nesta área em Nova Iorque, especificamente sobre comédia física no cinema mudo. Pelo que pude perceber, em Nova Iorque este trabalho desenvolvia-se principalmente a partir de organizações a cargo de um senhor chamado John Towsen.

Towsen tinha um blog sobre comédia física, facilmente acessível numa busca através do Google, incluindo igualmente o seu contacto que me prontifiquei a responder. O facto de referir a NY Physical Comedy Lab, como um local de ensaio e pesquisa, despertou-me a atenção no sentido em que precisava para a minha candidatura, de um espaço e possivelmente de uma companhia, e ainda um orientador com quem pudesse desenvolver trabalho e pesquisa.

Estabelecido o contacto, expliquei a minha situação, recebendo de forma rápida e receptiva a sua resposta.

Em Nova Iorque não têm uma Companhia, mas criaram um espaço onde diversos artistas a nível nacional e internacional podem desenvolver pesquisa sobre comédia física e usufruir do espaço para ensaios e acompanhamento. Towsen desenvolve pesquisa sobre comédia física no cinema mudo há já muitos anos. Costuma organizar *workshops* e dar aulas sobre comédia física em diversos países, mas principalmente entre Nova Iorque e Barcelona, mas é professor universitário prestes a reformar-se. Juntamente com uma colega sua, Audrey Crabtree, também organizam o NY *International Clown Theatre Festival* em Brooklin todos os anos, com a colaboração do *The Brick Theatre*. Tendo em conta que Towsen estava em vias de se reformar, apesar de continuar a fazer pesquisa e trabalho sobre comédia física, seria complicado ter disponibilidade, para já, para ser meu co-orientador, colocando-me imediatamente em contacto com a sua colega Audrey Crabtree, co-fundadora do NY *Physical Comedy Lab* e do NY *International Clown Theatre Festival/The Brick Theatre*.

Neste sentido, e após reunião via Skype com Audrey Crabtree, onde expliquei a minha situação, e principalmente o meu processo criativo relativamente ao projecto “Era uma vez...”, mostrei um vídeo do projecto, como sendo o motivo para toda esta minha busca. De imediato, Audrey Crabtree prontificou-se a aceitar o convite como minha co-orientadora, falando-me de diversas actividades e locais onde poderia realmente desenvolver e aprender muito sobre este trabalho. Igualmente me ofereceu a possibilidade de apresentar o “Era uma vez...” no NY *International Clown Theatre Festival/The Brick Theatre*, que iria decorrer este ano, enviando-me a carta que a seguir reproduzo.

March 27, 2012

Dear colleagues,

*I would like to invite Mariana Portugal Dias to work with the New York Physical Comedy Lab, NY Clown Theatre Festival, and the performance space The Brick Theater, Inc. for one year beginning August 2012. I will support her as supervisor and advisor on this 6-month study and investigation.*

*As an intern with the New York Physical Comedy Lab, Ms. Dias will observe, support, and participate in the workshops and the development of new material. Her research will include modern artists and companies working in New York City as well as classic physical comedy on film. She will work with our lab members to practice physical comedy technique, collaborate on new material, and learn essential instructional techniques.*

*Ms. Dias will observe and support the NY Clown Theatre Festival. For the months of August and September, she will assist the festival and the international artists traveling to teach and perform at the festival. She will have the opportunity to observe all of the shows as well as participate in the public events and Master Workshops.*

*As well as working with these organizations, Ms. Dias will be introduced to other artists and organizations working in the field of physical comedy locally and internationally. She will be provided information about performances, workshops, discussions, and events taking place in and around New York City, including Ben Model's Silent Clowns film series and the Lincoln Center Performance Library.*

*We look forward to Ms. Dias' involvement in New York's thriving physical comedy scene, and are confident that it will prove to be an exchange that benefits us all.*

Sincerely,

Audrey Crabtree

Co-Director/Co-Founder  
NY Clown Theatre Festival  
NY Physical Comedy Lab

Para além de me ser facilitada a pesquisa e participação/observação das actividades em todos os locais propostos, o trabalho e pesquisa desenvolvidos pelo Lab recaíam, sobretudo, na comédia física dos primórdios do cinema. Como referiu Audrey, na Lincoln Center Performance Library, “even if you stay there for 6 month all day and all night researching and watching movies, you wouldn't have seen 1/1000 of what it has to offer!”<sup>4</sup>. Todo este material apenas se refere ao universo da Comédia Física.

John Towsen facultou-me, igualmente, acesso a um *blog* privado da comunidade com quem trabalham, contendo muita informação detalhada e pesquisas pessoais sobre o assunto, tal como *scripts* e *sketches* cómicos de autores de cinema, teatro e igualmente da sua autoria e de carácter experimental.

---

<sup>4</sup> Audrey Crabtree durante entrevista via Skype. Janeiro, 2012

Juntamente com a possibilidade de apresentação do “Era uma vez...” nesse Festival de Nova Iorque, coloquei a questão de levar mais um actor e um pianista de Portugal para esta apresentação (neste projecto somos um grupo de 2 actores e um pianista). Esta questão constituiu uma dificuldade operacional, pelo que surgiu imediatamente a hipótese de ensaiar com um actor local, bem como, relativamente ao músico pianista requerido, Crabtree ir-me-ia apresentar Ben Model, pianista famoso dos *Silent Clowns* Film Series.

Na altura em que tive de enviar todos os documentos para a candidatura à Gulbenkian, estava ainda no início de contactos com John Townsen, pelo que ainda não tinha a carta-convite e projecto aceites em Nova Iorque. Por este motivo, coloquei ambas as hipóteses, quer a escola da Califórnia, quer o NY Physical Comedy Lab. Mas a candidatura requeria uma especificação a nível de programa, horários e orçamento que eu ainda não tinha acesso nem conhecimento real sobre o assunto. A escola da Califórnia, neste sentido, teria disponível alguma parte desta informação no seu Website, que foi a única que consegui ter tempo para colocar igualmente na minha candidatura. Tal motivou a impossibilidade de concessão da bolsa da Gulbenkian.

Para a bolsa *Fulbright*, apenas tentei em Nova Iorque que acabou sendo inviabilizada, apesar de ter, no prazo indicado, o formulário completo com todos os documentos, diplomas, cartas de recomendação e tudo o mais necessário, programa e projecto aceite em NY com carta-convite.

Perante estas situações e porque não encontrava em Portugal o que pretendia, tinha que procurar outras alternativas. Não existia, em Portugal, nenhuma escola que condensasse realmente uma pesquisa extensa e profissional sobre o universo da Comédia Física, nem uma disciplina realmente direccionada à pesquisa sobre a Comédia Física no cinema mudo, com os seus guiões e truques de *Slapstick*, por exemplo. Recorri, então, ao meu orientador Luca Aprea, e a vários profissionais, que já conhecia, na área do Teatro e Artes Performativas relacionadas com a comédia em Portugal, para além da minha própria pesquisa. De facto, o que existe e tal como já sabia, são alguns projectos e cursos pontuais de curta duração, em diferentes disciplinas tais como *clown*, lutas cénicas, mimo, teatro improvisado, teatro físico, teatro do gesto, e até *Commedia Dell’Arte*, entre outras que, no seu todo, poderiam ser parte de uma formação mais completa sobre Comédia Física, se condensada qualitativamente em algo “maior” e mais frequente.

No passado, já tinha frequentado, por exemplo, cursos pontuais de curta duração em *clown*, com a Pepa Diaz-Meco, Teatro do Gesto com a Sofia Cabrita, entre outros do género. Tal como consegui apurar, existem inclusivamente cursos universitários cuja formação assenta apenas sobre esta área a nível teórico e prático. Mas não em Portugal. Falando também com Pedro Tochas, famoso actor cómico português que, curiosamente, também tinha proposto a apresentação de um projecto pessoal na *NY Clown Theatre Festival* para esse ano de 2012, também me incentivou a procurar outro país, caso

quisesse realmente aprender e crescer nesta área. Indicou-me, nos E.U.A., uma formação intensiva de um mês na Celebration Barn Theatre, que acontece todos os anos entre final de Julho e Agosto, onde se “respira”, todos os dias, comédia física nas mais variadas vertentes e onde profissionais de todo o mundo, aprendem, pesquisam e trocam opiniões e trabalho sobre o assunto de modo intensivo. Este, pelo menos para já, não me seria possível frequentar, mas ficou “guardado” como uma hipótese futura.

Existem também algumas companhias cujo trabalho apresenta muitas características e se desenvolve também à volta da Comédia Física, cada uma com o seu marco pessoal. Elegi, conforme desenvolvo mais adiante neste relatório, a Companhia do Chapatô, em Portugal, porque conhecia melhor e a sua boa aceitação no meio nacional. Conhecia alguns projectos dessa Companhia que me agradaram muito, quer a nível de interpretação dos actores, quer no modo como abordavam os temas e conjugavam o trabalho físico com o texto e o espaço cénico. E o factor cómico funcionava sempre com uma carga particularmente inteligente e única de o representar. Influência do seu encenador britânico, mas também dos excelentes actores, com uma experiência bastante vasta na área, que já se conheciam e trabalhavam juntos há muitos anos. E isto, definitivamente, interessava-me.

## **Europa**

Tendo em conta a possibilidade de bolsa de Erasmus fornecida pela E.S.T.C., colocou-se a questão de tentar novos locais de pesquisa que se limitavam, agora, à Europa. Neste sentido, comecei uma intensiva busca de companhias e escolas por toda a Europa cuja pesquisa/trabalho/formação fosse ao encontro deste universo sobre teatro/comédia física e que pudesse aceitar-me como estagiária. O motivo pelo qual me interessava procurar também escolas para estágio, na verdade, mais que companhias de teatro propriamente ditas, tinha a haver com o facto de saber que, em qualquer uma delas, o trabalho teria de ser fundamentalmente prático e com apresentações públicas regulares. Este facto dar-me-ia, simultaneamente, a possibilidade de aprender e realmente compreender desde a raiz este universo do Teatro/ Comédia Física, bem como de praticar profissionalmente, passando por todos os processos semelhantes aos de uma companhia, ainda que a partir da escola. Afinal, esta área ainda era uma novidade que vinha “feliz”, intuitivamente, ao meu encontro.

Limitada à Europa, a bolsa Erasmus com um orçamento bastante inferior ao que teria com as bolsas citadas anteriormente, e com o apoio do meu orientador Luca Aprea, preocupei-me em perguntar directamente aos vários profissionais a que tive acesso, onde poderia encontrar companhias ou “laboratórios”, programas semelhantes àquele que tinha planeado para Nova Iorque. Definitivamente todos me incentivaram a procurar fora de Portugal e vários países e nomes me foram indicados, entre Espanha, Inglaterra, França, Alemanha, Bélgica, Holanda e Itália. As opiniões convergiram e a minha própria curiosidade foi particularmente despertada pelas escolas de Jacques Lecoq e Philippe Gaulier em França, formação em Commedia Dell’Arte com Antonio Fava em Itália,

companhias de teatro que se formaram pós-Lecoq, por exemplo em Londres, a Theatre of Complicité, a escola LISPA, também em Londres, entre outros.

Muitas questões práticas, como o problema da língua, questões financeiras em determinada cidade, o facto de eu ter ou não algum(a) amigo(a) a viver no local que me apoiasse e me conseguisse um quarto a um preço mais acessível, etc., várias questões me ajudaram a reduzir as hipóteses para três países na Europa – Inglaterra, França e Itália. Contatei primeiro a Arscomica, para os cursos de Commedia Dell'Arte com Antonio Fava porque me pareceram cursos muito completos com uma base muito sólida para aquilo que procurava. Trata-se de uma arte que tem mais de cinco séculos, tendo dado origem, posteriormente, a várias disciplinas que agora fazem igualmente parte deste universo da comédia física. Por outro lado, todos os outros nomes para possível estágio, tinham em comum, e como referência também, o trabalho sobre Commedia Dell'Arte. Tendo igualmente em conta a relação qualidade – preço, esta parecia ser uma das melhores opções para mim. Não obtive resposta no momento. Informe-me sobre as escolas de Lecoq, Philippe Gaulier e Lispa, mas eram demasiado caras, ou já estavam com a turma completa. Pesquisei sobre a Theatre of Complicité em Londres, mas o trabalho que desenvolviam no momento, não tinha a haver directamente com o que eu procurava.

## **Portugal**

Tal como referi anteriormente, em Portugal elegi a Companhia do Chapitô. Procurei contactar o encenador para opinião e acompanhamento, e convidá-lo, igualmente, para ser meu co-orientador. Como o seu contato não estava disponível no website, contatei o director da Companhia, José Carlos Garcia, que imediatamente me passou o seu e-mail, pois o encenador não se encontrava, no momento, em Portugal. Contatei, então, via e-mail o encenador John Mowat que de imediato me respondeu com grande disponibilidade, receptividade e humildade.

John Mowat prontamente se dispôs a aceitar o meu convite e marcámos uma reunião no Chapitô, porque ele estaria de volta a Portugal em breve para os ensaios de Macbeth, com a Companhia do Chapitô. Os ensaios (re)começaram em Dezembro e, tendo-me convidado a assistir e apoiar, espontaneamente iniciou-se o estágio com a Companhia do Chapitô para a próxima peça em cartaz. Previamente, por e-mail, como lhe tinha explicado a minha situação relativamente à bolsa Erasmus e aquilo que procurava, John Mowat tinha-me sugerido uma companhia em Inglaterra cujo trabalho era semelhante ao dele em Portugal, uma companhia que ele conhecia, com quem ele iria também colaborar durante o meu período de estágio e que possivelmente estaria interessada em receber-me.

## **Inglaterra**

No seguimento do apoio de John Mowat, entrei em contato com a Shifting Sands Theatre Company, uma companhia cujo trabalho se desenvolve à volta da comédia sob várias vertentes, baseada em Tansley, Inglaterra. O director da companhia, Gerry Flanagan, aceitou receber-me sob a sua co-orientação, para o período de Janeiro a final de Maio de 2013. Na Shifting Sands iria assistir e participar nos cursos de formação dados por ele, acompanhar os ensaios e, pontualmente, o “tour” (por várias cidades de Inglaterra) da peça de teatro *Boxed In*, que estaria em cartaz durante essa Primavera, bem como a participar no projecto de *The secret agents* que teria duas curtas apresentações de promoção do espectáculo. Acabei por participar no espectáculo *The Seagull* (Chekhov), com a personagem Nina. O processo de criação do espectáculo “Boxed In” contava também com a orientação de John Mowat. Deste modo, eu estaria a ser acompanhada por ambos co-orientadores. Posteriormente, frequentaria as aulas de Commedia Dell’Arte dadas por John Mowat, em Londres.

## **Itália**

Durante todo este processo de contatos com Gerry Flanagan, e após ter sido aceite na companhia, recebo uma resposta muito entusiasta e receptiva por parte da Dina Buccino, encarregue de toda a organização dos cursos e trabalho da ArscomicA, onde me tinha proposto, inicialmente, aos cursos de Commedia Dell’Arte, dirigidos por Antonio Fava. Os cursos que, há anos atrás, o meu orientador Luca Aprea tinha frequentado, estavam este ano à minha espera.

A excelente receptividade e óptimas condições oferecidas, bem como o convite para participar num curso de Commedia Dell’Arte que seria dado especialmente à companhia londrina Fourth Monkey Theatre Company, e que teria início um mês antes do Stage Internazionale de Commedia Dell’Arte a que me tinha proposto, tornavam esta uma oportunidade única na vida. A minha experiência com a *Shifting Sands* em Inglaterra terminaria no final de Maio e, por uma “feliz” coincidência, esta viagem pela Commedia Dell’Arte no seu país de origem, iniciaria logo de seguida em Junho.

Nesse sentido, anexe ao meu estágio, este período em Itália. Seria um excelente começo, principalmente tendo em conta que vinha directamente de Londres. Viria Londres também comigo, não só dar-me as boas vindas, como ajudar ao primeiro mês de transição entre os dois países.

A minha viagem pela Commedia Dell’Arte teria início em Londres, com John Mowat, entre Abril e Maio, e segue em Reggio Emilia, Itália, com Antonio Fava. Entre Junho e Julho, com a Fourth Monkey Theatre Company, seguido do Curso de Máscaras (uma semana), entre Julho e Agosto o Stage Internazionale di Commedia Dell’Arte, e, por fim, entre Agosto e Outubro, o Corso Avanzato di Commedia Dell’Arte e di Attore Comico Teatrale (Comédia – Poética– Tragédia).

## **Súmula do percurso de estágio**

Sumarizando o que foi referido anteriormente, o meu período de estágio engloba diferentes fases.

A primeira começa em Lisboa, em Dezembro de 2012, onde, apenas durante este mês, apoiei e assisti a alguns ensaios de “Macbeth” pela Companhia do Chapitô, encenada por John Mowat com a colaboração pontual do director da companhia José Carlos Garcia.

A segunda fase tem início em Janeiro de 2013 com a Shifting Sands Theatre Company, Tansley, Inglaterra, companhia que acompanhei até Março, participando em duas peças: “The Seagull”, Chekhov, com a personagem Nina, no seguimento de um workshop sobre a visão do *clown* sobre esta obra do autor; “The secret agents”, como “agente secreta”, igualmente um trabalho sobre clown e acompanhei os ensaios/processo de criação do projecto que estaria em “tour” durante a Primavera por toda a Inglaterra, chamado “Boxed In”.

A terceira fase tem início no final de Março até final de Maio, onde me fixei em Londres. Nesta cidade pesquisei bibliografia sobre Comédia Física, participei nas aulas de Commedia Dell’Arte por John Mowat no City Lit e assisti a duas peças de teatro, sendo que uma delas, “Occasionally Ovid” foi orientada por John Mowat.

A quarta fase, e última, iniciou-se em Junho quando me desloquei para Itália e por um período que se prolonga até final de Outubro 2013. Esta quarta fase compõe uma formação bastante intensiva sobre Commedia Dell’Arte com Antonio Fava que inclui quatro cursos igualmente intensivos: Commedia Dell’Arte com a Fourth Monkey Theatre Company, de Londres, um mês; Curso de Máscaras, uma semana; Curso Internacional de Commedia Dell’Arte, um mês ; Curso Avançado de Commedia Dell’Arte: Poesia – Tragédia – Comédia, dois meses.

No momento de entrega do presente relatório, ainda estarei em Itália a frequentar o curso avançado, facto que me obriga a definir apenas parte do período de estágio a que me propus para este ano. Deste modo, englobarei todo o período até ao final do Curso Internacional de Commedia Dell’Arte, salientando apenas os aspectos mais relevantes para o presente relatório.

Sempre que me referir a “Commedia”, estarei a referir-me especificamente, e caso não mencionar o contrário, à Commedia Dell’Arte do Norte de Itália, que aprendi com Antonio Fava.

A minha análise foca-se essencialmente nos vários aspectos, noções teóricas e autores que fui conhecendo para esta “Comédia Física – The Playful Actor” e na sua relação com os processos em “Boxed In”, “The Seagull” (Shifting Sands Theatre), “Macbeth” (Companhia do Chapitô), espectáculos que acompanhei total ou parcialmente durante este estágio. Igualmente, e ao longo de todo o relatório,

esta análise é essencialmente intercalada com o processo de criação em “Era uma vez...” e a Commedia dell’Arte, que foi a principal linguagem que aprofundei a nível prático e teórico.

Os nomes que saliento durante este período são John Mowat, que facilitou o contato com Gerry Flanagan, e Antonio Fava. A par destes nomes, está um grande número de pessoas que fui conhecendo e que, por diferentes motivos, foram essenciais para a continuidade da minha pesquisa, as quais vêm referidas nos agradecimentos.

Igualmente, todo este período de estágio a que me propus está a ser bastante rico em informação com uma velocidade e mais valia que ainda não me deu o tempo suficiente para reflectir, senão para praticar apenas e agir de imediato. Todas as minhas questões ganharam uma amplitude muito maior do que esperava e, todos os dias, continuam a abrir-se novas portas, o que me garante que esta viagem é apenas o início de um longo percurso de pesquisa e realização. Apesar de neste momento ainda não ter tido oportunidade para assimilar e reflectir com tempo e calma sobre todo o percurso deste estágio/pesquisa/formação que defini inicialmente, importa preencher um requisito do estágio com a elaboração e entrega do presente relatório, onde relato esta experiência que considero bem sucedida e que supera com grande satisfação todas as minhas expectativas iniciais.

## 1. “*The Playful Actor*”/ *O Jogo*

*Actor ideal muito próximo do clown (...) talvez seja isto que estás a procurar.  
Uma espécie de ingenuidade, imediatez, prontidão, genialidade. O trabalho de  
clown no geral. (Luca Aprea)*

Os contatos que fiz com John Mowat, Gerry Flanagan e Antonio Fava, para além de todos os contatos que me foram proporcionados e encontros inesperados com pessoas como Henrique Bezerra, Marcelo Colavitto, Laura Doorneweerd, Gerald Weber e Andrew Crupi, foram essenciais e definitivos para encontrar possíveis respostas e definições às minhas questões dentro da *Comédia Física – ‘The Playful Actor’*.

Assim sendo, esta definição correspondeu a princípios fundamentais que me interessaram explorar no modo como eram abordados pelo trabalho e aulas que assisti, e informações recebidas através destes e profissionais da área de inúmeras nacionalidades. Em conversa com Marcelo Colavitto (do grupo brasileiro “Meu Clown”) recebi informações sobre bibliografia essencial para a minha pesquisa, mas que, não estando em Portugal, era muito difícil conseguir o acesso a estes livros que também não encontrei disponíveis na internet. Quando, durante o curso internacional de Commedia, conheci Henrique Bezerra, pude perceber que tinha curiosidades e pesquisa semelhantes às minhas e que tinha recentemente terminado o seu Mestrado com uma bibliografia que continha, em parte, alguma da bibliografia sugerida por Marcelo Colavitto. As conversas e disponibilização do seu trabalho foram essenciais para aceder a diferentes autores que, caso contrário, não poderia ter acesso antes da data final de entrega deste relatório por estar ainda em Itália, e para compreender melhor a questão do “jogo”, possibilitando-me associar mais aprofundadamente à minha própria experiência de estágio e bibliografia pessoal.

Precisava compreender, antes de mais, o que significa este “jogo”. “ O “jogo” pode ser interpretado de diferentes formas. Existem diferentes tipos de jogos lúdicos, desde os jogos de crianças como a “Macaca” e o “a fingir que”, até jogos de estratégia, por exemplo, como o “Xadrez”, ou jogos de sorte, como o “Loto”. O processo do “jogo” interessava-me, não como um fim em si mesmo, mas como um meio para chegar “a algum lado”, no caso, criar dramaturgia. Só por si, o “jogo” não implica “comédia”, mas sim, interessava-me brincar, interessava-me a disponibilidade para brincar.

*Play: Lecoq’s conception of acting is founded on an approach that could be called playful or improvisatory. He exploits to the full the overlap of meanings contained in the words play and player; between child’s play and drama, games and performances. His own definition, can shape an improvisation for spectators, using rythm, tempo, space, form.<sup>5</sup> (Lecoq, 2009, p.179)*

---

5 LECOQ, Jacques, *The Moving Body*. London: Methuen Drama, 2009, p.179

Em inglês, a palavra “play”, também pode designar, para além do jogo, uma peça de teatro escrita ou actuar/agir. A noção de “playing” no sentido de “jogar” é muito central na improvisação e, tal como veremos adiante, a improvisação, com abordagens particulares, tem um papel central nos métodos de criação dramática com John Mowat e Gerry Flanagan e no método de ensino de Commedia por Antonio Fava. Quando coloquei a questão “What is it to play, for you?” a um colega australiano, Andrew Crupi, actor de *Skech Comedy* na “The Golden Phung” (Adelaide, Austrália), imediatamente me respondeu,

*Para jogar jogos? Ou para jogar teatro/ montar um espectáculo de teatro? Jogamos às personagens. Nunca somos as personagens, apenas jogamos a elas. Por isso se usa “Cast of players”: porque é o número de personagens que precisam ser “jogados”. “Jogo” algo que não é real, mas representa algo que é real ou representa a realidade.<sup>6</sup>*

Gerry Flanagan, por sua vez, insistia:

*Play a role. Not (being) a character. (...) Characters are written in novels. It's not this. We are playing a role, not representing the character. It is not about knowing which characters are these, instead knowing who I am, what do I want. These characters don't exist, they are written, are fiction. We know that, now play with it!<sup>7</sup>*

*Os sentimentos que vêm do jogo não nos fazem mal, não são psicológicos. Não vêm da psicologia de algo da minha vida, mas sim apenas do jogo. (...) Lighten up! Não tentar fazer correctamente, simplesmente divertir. As personagens são pessoas, e como tal, contraditórias. Sejam, simplesmente! No thinking, just playing<sup>8</sup>*

Para John Mowat, devemos “work less, play more”<sup>9</sup>. E, igualmente durante os ensaios de “Boxed In” insistia: “Play with it! Play! Play more! Do it bigger!”<sup>10</sup>

Huizinga foi um dos autores essenciais sugeridos por Marcelo Colavitto e a que Bezerra igualmente se referiu. Assim sendo, segundo o filósofo Huizinga, o jogo seria algo inerente ao homem: as culturas, hábitos e rituais humanos foram fundamentados em actividades lúdicas inerentes à ideia de “jogo”.

Interessa-me a criação dramática fundamentada também na ideia e nos processos do “jogo”, no sentido em que este se poderá apresentar como um meio para o actor activar o seu domínio técnico e a sua formação de forma mais natural, sem que se torne um mero reproduzidor dos mesmos. Tal como para Bezerra, não me refiro especificamente ao “jogo dramático” ou “jogo teatral”, em que o primeiro se apresenta como proposta educativa sem uma plateia a assistir e o segundo se baseia essencialmente em propostas difundidas por Augusto Boal, Viola Spolin, ou Keith Johnston, por exemplo, para teatro improvisacional ou “teatro desporto”, onde existe uma clara divisão entre actores/jogadores e plateia

6 Andrew Crupi durante entrevista informal. Italia, 2013

7 Gerry Flanagan durante workshop sobre *Clown* em Chekhov, *The Seagull*. The College Project. Inglaterra, 2013

8 Gerry Flanagan durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013 (tradução livre)

9 John Mowat durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013

10 Ibidem.

cuja relação estabelece a resolução de problemas através do foco no “jogo” em si. Interessava-me o “jogo” no trabalho do actor como processo e postura de trabalho.

Para Huizinga, dentro do espaço do jogo existem regras específicas, que diferem das leis que vigoram na realidade quotidiana e que têm um fim em si mesmas, existem limites de espaço e tempo, existe um empenho real e uma tensão entre todos os jogadores envolvidos e, apesar de tudo, pelo seu carácter lúdico, é descomprometido. Bezerra cita, então, Huizinga para uma definição de “jogo” que, por sua vez, cria uma espécie de “círculo mágico”:

*O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana”.*<sup>11</sup> (Huizinga, 2010, p. 33 *apud* Bezerra, 2013, p. 70)

### **1.1. Relação - Actores / Público**

Mantendo o seu pensamento, Bezerra sublinha que o jogo tem as suas regras que devem ser levadas a sério, caso contrário, deixa de existir. É uma brincadeira séria. Entre os jogadores, há a possibilidade de existir o “desmancha-prazeres” que com a sua atitude desrespeita as regras abalando o carácter ilusório, ou esta realidade paralela do jogo, e ainda o “desonesto competitivo” que, apesar de acreditar no jogo sem destruir a totalidade das regras, as distorce a seu bel-prazer e para proveito próprio no sentido de o vencer, “ficar em primeiro lugar”, sempre que possível. Deste modo, pode anular o carácter lúdico do jogo. No entanto, e apesar disso, pelo menos mantém-se dentro do “círculo mágico”, ao contrário do primeiro que, rompendo essa membrana sensível, quebra também a “ilusão” ou realidade do jogo.

A seriedade nas regras do jogo, implica, em si, o carácter lúdico. Caso contrário, deixa de ser jogo. Neste sentido, a diversão acontece enquanto seriamente se joga.

É esta seriedade relativamente a um objectivo comum que traz a sensação de partilha, envolvimento e união no grupo, fortalecendo-o de tal modo que, mesmo estando “separados”, cada indivíduo está unido e pertence a algo que pode extrapolar os limites do “círculo mágico”<sup>12</sup> (Huizinga, 2010, p.14 *apud* Bezerra, 2013, p.71). Como diz Bezerra nas palavras de Huizinga: “As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo.”<sup>13</sup> (Huizinga, 2012, p.15 *apud* Bezerra, 2013, p.72) E continua o seu pensamento, citando Roubine: “Esse elenco, de tanto trabalhar com o seu encenador, adquire uma homogeneidade e uma precisão, ou seja,

---

11 HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 2010, p. 33 *apud* BEZERRA, Henrique. *O ator na cena cômica: O Gesto como via de construção da comicidade*. Dissertação. (Mestre em Artes Cénicas) Universidade Federal da Bahia, Salvador. 2013, p.70

12 HUIZINGA, 2010, p.14 *apud* BEZERRA, 2013, p.71

13 HUIZINGA, 2012, p.15 *apud* BEZERRA, 2013, p.72

alcança um grau de perfeição de que os elencos constituídos para determinada produção nunca são capazes.”<sup>14</sup> (Roubine, 1998, p. 173 apud Bezerra, 2013, p.73)

Lecoq surge com a importante noção de “cumplicidade”<sup>15</sup> que acaba por se tornar fulcral no seu trabalho a ponto de fazer com que vários alunos fundassem, por exemplo, o Theatre de Complicité, actualmente em Londres. Esta ideia de “cumplicidade”, aliada à sua noção de “Comédia Humana”<sup>16</sup>, torna-se essencial para definir as relações humanas no teatro, cúmplices do mútuo entendimento entre dois actores ou entre os actores e a audiência. Na verdade, e tal como Bezerra também defende, o público pode tornar-se um jogador tão importante quanto os actores, quando a cena convida o público a entrar no seu espaço ficcional, na sua brincadeira, e a sua participação na aceitação das regras do jogo é determinante para completar as potencialidades da cena e decisivo no desempenho do próprio actor. Citando Grotowski,

*O espectador (ou melhor, o participante) recebe certas premissas estabelecidas. Graças a elas constrói em sua imaginação o lugar da ação, o seu andamento, as suas associações, constrói sua própria coparticipação. A imaginação não trabalha aqui “a sério”, de boa fé, como no contato com os mitos religiosos, mas “fingindo”, segundo as regras da brincadeira, de uma brincadeira coletiva.*<sup>17</sup> (Grotowski, 2010, p. 44 apud Bezerra, 2013, p. 78)

As reações do público influem no *ritmo*, *velocidade* e na própria *acção* dos atores. Para que a relação aconteça, é preciso convidar e inserir o espectador a participar no jogo, por meio da construção da cena ou pelo trabalho do actor, pois, como diz Bezerra, citando Huizinga, o resultado do jogo “(...) só tem interesse para aqueles que dele participam como jogadores ou como espectadores (...)”<sup>18</sup> (Huizinga, 2010, p. 57 apud Bezerra, 2013, p.78)

Para Patrice Pavis, “não há representação teatral sem cumplicidade de um público, e a peça só tem possibilidade de “dar certo” se o espectador jogar o jogo, aceitar as regras e interpretar o papel daquele que sofre ou daquele que se safa, se está assistindo a representação.”<sup>19</sup> (Pavis, 2001, p. 220)

Caso contrário, o tédio pode tomar conta dele. Esta situação é muito mais evidente na cena cômica quando, através do riso, ou não, o actor pode perceber imediatamente a reação da plateia.

O público espera algo com aquele “sorriso na cara” e é preciso dar-lhe essa situação caso contrário é uma desilusão e o espectador, que espera eternamente, passa a ter apenas um “sorriso

---

14 ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998, p.173 apud BEZERRA, 2013, p.73

15 LECOQ, 2009, p.34 (desenvolvimento do conceito de “cumplicity”)

16 LECOQ, 2009, p.115 (desenvolvimento do conceito de “Human Comedy”)

17 GROTOWSKI, Jerzy. Farsa-Misterium. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata (org). *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski. 1959 – 1969*. São Paulo: Perspectiva, 2010, p.44 apud BEZERRA, 2013, p.78

18 HUIZINGA, 2010, p. 57 apud BEZERRA, 2013, p.78

19 PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001, p.220

amarelo” na cara. Como disse Fava, “é importante em cada tipo de lazzo<sup>20</sup>, dar uma solução a cada intenção porque provocamos a ânsia dessa solução no público e se não a dermos, é cansativo!”<sup>21</sup>

Uma situação muito clara e comum para se estabelecer esta relação na comédia é a integração directa do público na sua cena cômica: a triangulação, tornando o espectador cúmplice da acção.

Quando o ator se vira para o público e dá uma piscadela de olho, por exemplo, convida a plateia para o jogo como se dissesse “vêm o que estou a fazer?” ou “vou enganá-lo, mas não digam nada”. As personagens na Commedia, constantemente fazem estes “aparte” com o público revelando as suas intenções muito claramente, ou simplesmente revelando-se, no caso, por exemplo, quando se querem “disfarçar” de alguma outra personagem. Para o público, é óbvia a situação que as personagens criam, é óbvio que é, por exemplo o “Pantalone” “travestito” de *zanni*<sup>22</sup>, mas mesmo assim, muitas vezes, vêm falar ao público (apontando claramente para o objecto, sempre demasiado óbvio, que está a ser usado como disfarce), sublinhando ainda mais o óbvio da situação, mas garantindo sempre, e fazendo questão de que o público percebe o que se está a passar.

Como diz Fava, por mais personagens que existam em cena, prevalece sempre a relação entre dois, uma relação binária: duas personagens; uma personagem e um grupo de personagens, uma personagem e o público. “E nesse pacto surge a comicidade, e a dupla função do espectador, que se torna também “ator” da cena, pois dialoga com um dos personagens.”<sup>23</sup> (Andrade, 2005, p.116 apud Bezerra, 2013, p.79)

O público passa a ser cúmplice do que o ator realizará em cena.

John Mowat, durante os ensaios de “Boxed In” perguntava: “Qual a relação entre vocês os dois? A relação entre os dois é o mais importante nesta peça. Mesmo estando em ensaio, é preciso perceber as coisas claramente.”<sup>24</sup>

*Influenciado pela Commedia dell’Arte, e fazendo uso das técnicas de Clown, todo o trabalho da companhia gera uma atmosfera de confiança e comunicação, que envolve o público e o leva a participar; a rir; a entrar no jogo, e embora o riso não goze, ainda hoje, do prestígio que merece, provocá-lo é para nós fundamental, pela dimensão crítica que suscita – o espectador deve interpretar com liberdade e fantasia.*<sup>25</sup>

---

20 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Lazzo*, p.66

21 Antonio Fava durante as suas aulas de Commedia. Itália, 2013.

22 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Zanni*, p.67

23 ANDRADE, Elza de. *Mecanismos de comicidade na construção do personagem: propostas metodológicas para o trabalho do ator*. 2005. 208f. Tese (Doutorado em Teatro) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005, p.116 apud BEZERRA, 2013, p.79

24 John Mowat durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013.

25 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

Mas não é possível estar sempre a rir. Isso seria insuportável. Há momentos. Rimos e depois paramos. Mas esperamos pelo momento seguinte. E para esse momento, não há limites na consideração de possibilidades.

Então, o que nos faz rir?

## 2. Encontro com o cómico – O Riso

Pegando na ideia da brincadeira e do ator que brinca, o acesso aos elementos técnicos pode acontecer de uma maneira mais natural e orgânica, e a resolução das tarefas apresentadas favorece o fluxo de criatividade e conseqüentemente a disponibilidade de cada um para o jogo. Mas, tal como Bezerra também defende, não é através da reflexão ou racionalização que as solucionam, mas sim durante a prática do acto, nos momentos de incerteza, estas respostas surgem em *rasgos de intuição*.<sup>26</sup> Tal como afirma John Mowat, “(...) dar forma é sempre uma descoberta e no nosso dia-a-dia as coisas passam-se assim, fazemos descobertas constantes.”<sup>27</sup>

No processo do jogo, a solução da tarefa surge naturalmente da interação entre os jogadores e do que for requisitado.

Tal como diz Bezerra,

*o seu impulso interior, a justificativa da ação, as intenções ou qualquer outro elemento, não aparecem como fruto de uma busca ativa, mas sim porque são necessários ao jogo. É a soma do trabalho prévio (o domínio técnico e os ensaios) com os rasgos de intuição propiciados pelo momento vivenciado em cena. Com isso, podem surgir de maneira espontânea e não na tentativa de os acessar.*<sup>28</sup>

Para John Wright, “It is a common misconception amongst students that they should try to be original. We’ve all been taught to be wary of stereotype and cliché and, as a result, we’ve learnt to mistrust the ordinary and the mundane.”<sup>29</sup> (Wright, 2006, p.8)

É assim que o imprevisto cómico acontece e, tal como diz Fo, “(...) nunca desconsiderem o imprevisto... e também não se deixem perturbar por ele.”<sup>30</sup> (Fo, 2004, p.116 *apud* Bezerra, 2013, p.74)

*A true understanding and knowledge of theatre inevitably requires a profound experience of play (...) No readings or reference books can substitute for creative work, renewed each day in the school. Beyond styles or genres, we seek to discover the motors of play which are at work in each territory, so that it may inspire creative work. And this creative work must always be of our time.*<sup>31</sup> (Lecoq, 2009, p. 103)

26 HUIZINGA, 2010, p.131 *apud* BEZERRA, 2013, p.73

27 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

28 BEZERRA, 2013, p.74

29 WRIGHT, John, *Why Is That So Funny?* London: Nick Hern Books, 2006, p.8

30 FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. São Paulo: Senac, 2004, p.116 *apud* BEZERRA, 2013, p.74

31 LECOQ, Jacques, *The Moving Body*. London: Methuen Drama, 2009, p.103

Lecoq promove a emergência do teatro onde o actor é *playful* - chama-lhe teatro do movimento, mas também acima de tudo teatro da imaginação. Lecoq pretende explorar os 'territórios do drama' como se o teatro estivesse ainda por ser inventado pois "a true understanding and knowledge of theatre inevitably requires a profound experience of play". (Lecoq, 2009, p.103)

Tendo também como referência a Commedia Dell'Arte ou all'Improvizzo, Lecoq prefere usar o termo "Comédia Humana" pois "our primary reference point is simply life"<sup>32</sup> do ser humano, procurando levar o actor a ser livre e disponível ao imprevisto.

*O Actor-compositor capaz não só de fazer, mas pensar o fazer; é o elemento que reforça a linguagem desenvolvida pela Companhia e um método em si mesmo. O actor constrói o espectáculo ao lado do trabalho realizado pela encenação, a partir do processo de improvisação - eixo pragmático de construção do espectáculo e das personagens. O jogo permeia todo o processo de criação e mantém-se durante toda a carreira do espectáculo, não se tratando apenas do jogo teatral (entre actores, com espaço/objectos e com o público), mas do jogo na própria criação, propício à improvisação, impedindo a repetição automática do actor. A busca da cumplicidade com o público é uma constante no trabalho da Companhia, quer através da criação de momentos no decorrer dos espectáculos onde se estabelece o jogo directo com a plateia, quer através da utilização de uma linguagem teatral bastante gestualizada - o gesto conduz o olhar do público e mantém-no em permanente contacto com o trabalho do actor. Esta linguagem permite não só que grupos geralmente excluídos do acto teatral (como a comunidade surda) possam desfrutar dos espectáculos, como contribui para a internacionalização da companhia.*<sup>33</sup>

Tal como referi anteriormente, não é o jogo "em si" apresentado directamente ao público que pretendo desenvolver (tal como no teatro/comédia de improviso<sup>34</sup>), mas sim criar a partir daqui, ser o processo de ensaios para a criação dramaturgica. É assim que a Companhia do Chapitô trabalha. É assim que a Shifting Sands Theatre trabalha. É assim que Antonio Fava ensina e trabalha.

Bezerra cita Bergson referindo que "(...) a comicidade é aquilo graças a que a personagem se entrega sem saber, o gesto involuntário, a palavra inconsciente. Toda distração (acidente) é cômica."<sup>35</sup> (Bergson, 2004, p.109 *apud* Bezerra, 2013, p.49)

O jogo, a partir das suas regras base, abre as portas ao "imprevisto", criando, por isso mesmo, uma enorme potencialidade criativa ao tentar solucionar este "imprevisto".

O improviso acontece na disponibilidade para lidar com o imprevisto. Do mesmo modo, esta procura e naturalidade do momento presente tornam-se tendencialmente cómicos, independentemente se a solução resultou ou não: ou nos faz rir porque aconteceu no "momento certo", aquele que

---

32 LECOQ, 2009, p.47

33 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

34 Ver Anexo V - Excerto da entrevista escrita que fiz a Gerald Weber e Laura Doorneweerd, dois actores profissionais de teatro de improviso que frequentaram igualmente o curso internacional de Commedia dell'Arte (Agosto 2013), p.69

35 BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2004, p.109 *apud* BEZERRA, 2013, p.49

esperávamos, ou nos faz rir pela perplexidade de absurdo, ou porque foi demasiado óbvio, ou totalmente surpreso, ou demasiado inocente ou porque soou inocente, mas tornou-se terrível, tudo vai depender da qualidade e experiência do próprio actor, mas sempre nos fará rir porque reconhecemos, nós público, e nos identificamos com a situação “na corda bamba” em que o actor/jogador em causa se encontra.

*Desejar ser expressivo ou fazer o público rir pode ser uma armadilha para o ofício ator, mas encarar estas questões como consequência de todo o processo traçado por ele na cena, pode ser um caminho viável. Frente às características e semelhanças tratadas anteriormente, creio que, se o intérprete está aberto ao que acontece em cena, coloca-se em jogo, os objetivos são alcançados naturalmente no final da brincadeira. Por mais que o ator repita determinada cena/espétaculo lhe é cobrado o mesmo frescor da primeira vez. Se ele estiver disposto a encarar o processo como um jogo, ele enfrenta o desconhecido, vive a tensão imposta e com isso pode alcançar uma maior expressividade.*<sup>36</sup> (Bezerra, 2013, p.76)

A Commedia é o protótipo da farsa. As cenas são “jogadas” como um drama. Ninguém pretende ser cómico. Esta despreensão na comédia, é um factor muito importante para a comicidade.

Fava sempre sublinha a importância em distinguir entre ridículo e cómico. O “Capitano”, por exemplo, é ridículo porque está convencido da sua grandeza. Isso torna-se cómico para o público. Assim é que deve ser. Não é o actor a tentar ser cómico, isso torna-se ridículo porque o actor procura de propósito provocar o riso, reduzindo completamente a sua própria dignidade e perfeição técnica enquanto actor. “É um terrível acidente na vida.”<sup>37</sup> Isto deve acontecer apenas enquanto personagem. Torna-se cómico se o actor tiver consciência disso e do seu trabalho no palco e for essa a sua intenção consciente, bem trabalhada e bem pensada.

“Laughter, at root, is an instinctive, physical reflex, like sneezing or crying. It can be induced by tickling the sole of the foot, or by inhaling nitrous oxide, or by the electrical stimulation of a particular nerve.”<sup>38</sup> (Staveacre, 1987, p. 9)

Em entrevista informal, Andrew Crupi referia que “a paródia é uma arma muito forte. Olhar para o lado absurdo da situação” - com o exemplo “preciso preencher aquele papel, e depois aquele papel, para depois conseguir o outro papel que me faz preencher aquele papel (e por aí fora) para conseguir ajudar a salvar as árvores.”<sup>39</sup>

---

36 BEZERRA, 2013, p.76

37 Antonio Fava durante as aulas de Commedia. Italia, 2013.

38 STAVEACRE, Tony, *Slapstick*. Australia: Angus & Robertson Publishers, 1987, p.9

39 Andrew Crupi durante entrevista informal. Italia, 2013.

John Wright refere-nos quatro diferentes aspectos na comédia/ no riso<sup>40</sup> - “The Recognised Laugh”, “The Visceral Laugh”, “The Bizarre Laugh”, “The surprise Laugh” - em que cada um define diferentes níveis e qualidades de resposta na plateia que nos permite identificar diferentes níveis de engajamento emocional e racional relativamente ao trabalho em questão.

Apesar de me interessar incorporar e aprofundar todos os aspectos neste “riso”, e ambas companhias do Chapitô e Shifting Sands Theatre atravessarem todos os aspectos, apercebi-me que aquilo que procurava inicialmente, foi a um encontro mais directo ao que Wright denominou como “Visceral Laugh” já que a Comédia Física que encontrei nas companhias e a Commedia Dell’Arte que estudei com Fava, se inserem, essencialmente, neste tipo de “riso”.

Neste sentido, optei por abordar o “visceral laugh” no seguinte ponto onde faço uma abordagem mais aprofundada sobre “Comédia Física”, deixando aqui apenas alguns aspectos gerais sobre as restantes análises do riso segundo Wright.

No primeiro caso, “recognised laugh”, o riso acontece pelo reconhecimento, o público recebe aquilo que espera, é o modo mais fácil de estabelecer o mundo da estória em causa. O trabalho específico do *clown* é uma boa referência para o “bizarre laugh”. O “bizarre laugh”, como oposto ao riso pelo reconhecimento, inclui, como melhor exemplo, estes *clown* ou *palhaço* que desafiam a lógica convencional provindo de um lugar de imensa honestidade, simplicidade e ingenuidade. O *palhaço* vive num mundo de confusão onde uma coisa leva à outra, num estado de perpétua associação livre onde não é preciso perguntar “porquê?”. Tudo é imediato e está à sua frente. Não é preciso explicações com o bizarro, é cómico por si só.

Exemplos do cinema como Charlie Chaplin, Buster Keaton ou os Marx Brothers, atravessam também estes “quatro aspectos do riso”, mas como têm por base o trabalho de *clown*, aqui os insiro.

Temos o exemplo de Chaplin no filme “Gold Rush”<sup>41</sup>, enquanto prepara o seu cozinhado - vemos um homem pobre mas com grande dignidade. Tira o sapato da panela e come o sapato, dividindo-o com o seu amigo à mesa.

Pegando também no exemplo de Monty Python em “Flying Circus”<sup>42</sup>, também o sketch “Ministry of Silly Walks”<sup>43</sup> trata-se, literalmente, de um ministério onde trabalham pessoas com modos de caminhar tão bizarros, mas com tanta dignidade, que por si só provocam o riso.

O “surprise laugh” começa nos jogos de infância, com os pequenos truques e situações que nos apanham despercebidos. São uma evidência na interpretação e imaginação do actor/criador. Por exemplo, entrar numa porta com um fato e sair logo por outra com outro fato. Muitas vezes é criado

---

40 WRIGHT, 2006, p.5

41 CHAPLIN, Charlie. *Gold Rush*, U.S.A.: 1925 em [www.youtube.com/watch?v=nt\\_DXC-aik](http://www.youtube.com/watch?v=nt_DXC-aik)

42 PYTHON, Monty. *Flying Circus*, England: 1969 – 1974

43 PYTHON, Monty. *Flying Circus - Face the Press (or Dinsdane)- Ministry of Silly Walks*. Season 2, Episode 14. London: 1970 em [www.youtube.com/watch?v=iV2ViNJFZC8](http://www.youtube.com/watch?v=iV2ViNJFZC8)

este efeito a nível cénico, em que o público é distraído e o cenário muda completamente sem que desse conta. Quando volta a olhar, o cenário, “por magia”, é outro.

## 2.1. Comédia Física – Corpo/ Movimento/ Gesto/ Escrita

Tal como referi, a Comédia Física é uma boa referência para o “visceral laugh”. Na *Commedia dell’Arte*, há sempre três passos para a acção, através do “reconhecimento”, encaminha-nos ao riso visceral, por vezes entrando no “bizarro”.

Por exemplo, vejo que o actor está aterrorizado e reconheço no drama que a situação é aterrorizadora. Depois o actor desenvolve o terror até às últimas consequências, parecendo não ter qualquer controlo sobre a situação, com um fortíssimo ritmo e qualidade físicos. Reconheço que é uma espécie de “dança de terror”. Por fim, reconheço que essa “dança” é pertinente no drama, aceito-a e rio-me dela. Este será um riso visceral.

“Commedia is the theatrical version of a cartoon”<sup>44</sup>. (Wright, 2006, p.13)

Ou, diria antes, o cartoon é a versão animada da Commedia.

Nos cartoons da Looney Tunes<sup>45</sup> por exemplo, com todas as personagens como o “Coyote and Road Runner” e “BugsBunny” as ações ou reações desenrolam-se numa série de desastres cada vez mais graves, e chegam mesmo a explodir, mas são lógicos desenvolvimentos da situação em causa. Tal como Antonio Fava dizia nas aulas, referindo-se a toda a Commedia,

*Tudo tem que ser exagerado e claro/ transparente, para o público entender. É necessário saborear cada pequena situação, torná-la muito grande e exagerada, não passar despercebida, dar-lhe atenção, acariciar os erros e a tudo. Temos de dar tempo às consequências para que aconteçam e se resolvam.*<sup>46</sup> (Fava, 2013)

Em MontyPython, no “Flying Circus”, uma série de *sketches* cómicos dos anos 70, temos por exemplo o “The dirty fork”<sup>47</sup> onde, à mesa de um “bom” restaurante, um casal pede para trocar de garfo porque aquele está sujo. Isso leva a uma quantidade de consequências em que toda a equipa do restaurante que começa por, educadamente, pedir desculpas ao casal, continua num rol de desculpas que, num crescendo de emoções e desastres, e numa sucessão de ações físicas cada vez mais violentas conduz ao suicídio e morte de quase toda a equipa.

Como diz Fava, “tudo tem que ter uma consequência óbvia e nós procuramos dar consequências que ultrapassem a imaginação do público”<sup>48</sup>. Obviamente o casal mantém-se cada vez mais perplexo e estagnado a observar a situação. No final e “para rematar”, dizem aquilo a que se chama de *punchline*

44 WRIGHT, 2006, P.13

45 Looney Tunes, 1960 – 1975 em looneytunes.wikia.com

46 Antonio Fava durante aulas de Commedia. Italia, 2013 (tradução livre)

47 PYTHON, *The Original Restaurant Sketch (aka Dirty Fork Sketch)* em [www.youtube.com/watch?v=Z9VLwV480Hs](http://www.youtube.com/watch?v=Z9VLwV480Hs)

48 Antonio Fava, durante as aulas de Commedia. Italia, 2013 (tradução livre)

que vai provocar o derradeiro riso depois de toda a situação ter decorrido e naquele momento específico de pausa/silêncio/suspense em que o público pensa que a situação terminou, afirmando algo como “ainda bem que não mencionei nada sobre a faca suja”.

Aqui é preciso ter também atenção ao ritmo da situação e número curto de palavras que se diz, para que realmente essa “punchline” provoque a reação “certa” no público: a risada geral. Como diz Antonio Fava, e isto se aplica na acção geral de toda a comédia, “o tempo cómico é só um: a pontualidade. Eu preparo o momento da risada. Se for antecipado, não faz rir porque a situação ainda ‘não estava pronta’. Se for demasiado tarde... bem, não se riem porque foi demasiado tarde. O momento para o efeito do riso é muito preciso.”<sup>49</sup> (Fava, 2013)

“Sense of timing!”<sup>50</sup>, sublinhava também John Mowat.

Já Lecoq referia que “Rhythm is the result of an actor’s response to another live performer. It may be found in waiting, but also in action. To enter into the rhythm is, precisely, to enter into the great driving force of life itself.”<sup>51</sup>

Fava, durante as suas aulas insistia: “Movimento – Som – Consequência! Tem de ser claro, é uma coisa de cada vez. O movimento do corpo também não pode ser “nem saco de batatas, nem demasiada ondulação. (É preciso) ser específico e claro.”<sup>52</sup> E a intenção tem de ser forte para ficar mais claro, porque “aqui nada pode ser lento nem silencioso. É proibido!”<sup>53</sup> Como também diz Wright, “It’s the impulse to move that’s the vital component of physical comedy and not the movement itself. This is the essence of the visceral laugh. If the impulse is strong enough, your movements will be instinctive.” (Wright, 2006, p.14)<sup>54</sup>

Para Bergson, rimo-nos quando, por exemplo, mantemos o mesmo ritmo em situações inapropriadas, estabelecendo igualmente a sua própria lei sobre comédia física

*A man, running along the street, stumbles and falls. The passers-by burst out laughing... They laugh because he’s sitting down involuntarily... Perhaps there was a stone on the road. He should have altered his pace and avoided the obstacle. Instead of that, through lack of elasticity, through absent-mindedness, and a kind of physical obstinacy as a result, in fact, of rigidity or of momentum, the muscles continued to perform the movement when the circumstances of the case called for something else. This is the reason for the man’s fall and also for the people’s laughter. (...) The attitudes, gestures and movements of the human body are laughable in exact proportion as that body reminds us of a mere machine.*<sup>55</sup> (Bergson apud Wright, 2006, p.13)

Wright defende que a interpretação de Bergson é mais conceptual que empírica, no sentido em que

*It is the impulse to move that’s the vital component of physical comedy and not the movement itself. This is the essence of visceral laugh. If the impulse is strong enough, your movements will be instinctive. You won’t know what you look like and don’t need to know. (...) It isn’t the being hit*

---

49 Ibidem

50 John Mowat, durante ensaios *Boxed In*. Inglaterra, 2013

51 LECOQ, 2009, p.33

52 Antonio Fava, durante as aulas de *Commedia*. Italia, 2013 (tradução livre)

53 Ibidem

54 WRIGHT, 2006, p.14

55 BERGSON apud WRIGHT, 2006, p.13

*that's funny so much as how you avoid being hit. It's not the falling off the tightrope that makes us laugh so much as what you do to try to stay on.*<sup>56</sup> (Wright, 2006, p.14)

No riso visceral, onde a comédia física atinge os seus pontos mais climáticos, podemos incluir os truques e as técnicas mais complexas do *Slapstick*<sup>57</sup>.

Todos os tipos de situação têm uma solução. E a comédia física segue a “lógica” da Natureza, por exemplo, pelo factor gravidade da Terra, tornando a situação cómica. Em vez de interromper essa gravidade, a comédia física deixa-a ir até ao fim, que será, “naturalmente”, a solução ao problema inicial. Em vez de encontrar uma solução imediata, dentro da lógica “racional” de um “homem sério”, esta lógica da “natureza”, torna-se igualmente reconhecida e aceite pelo “homem sério” que, inevitavelmente ri ou, pelo menos, sorri. Esta lógica da “natureza” propõe uma espécie de realidade paralela tão ou mais válida que uma lógica imposta por uma determinada educação ou cultura. O actor brinca com ela, deixa-a simplesmente acontecer, sem interrupção. Por mais que a “manobre” ou controle, essa lógica aparecerá, ou deverá aparecer sempre “natural” como o correr de um rio. E por isso, funciona. É neste sentido que precisamos da técnica, para que toda a sequência pareça improvisada e acontecer sem controlo do actor, mas este é um bom exemplo de algo “que nunca se pode improvisar no palco e é necessário controlar muito bem”<sup>58</sup>.

Todas estas situações são, em Commedia, sempre resolvidas como uma espécie de “final feliz”. Claro, se as personagens não voltassem à “vida” e à ordem proposta inicialmente, não seria cómico. O público não quer ver uma personagem por quem se “afeiçoou” a ter um final de história infeliz, como morte ficcional, significando que não poderá mais reviver a personagem noutras situações. O género deixaria de ser cómico, para entrar no drama. Na Commedia, o maior drama é o próprio caos: a desordem que acontece após a ordem proposta inicialmente, para depois voltar à ordem com um “final feliz” para todas as personagens. Também a Commedia dell’Arte aborda com a mesma força a tragédia através da *Opera Regia*<sup>59</sup>, em abordagens “poéticas”, tal como Fava as denomina, da Commedia Marinaresca, Pastoral e Boschereccia, onde não encontramos estes óbvios “finais felizes”. Mas, tal como disse inicialmente neste relatório, cingir-me-ei apenas a abordagens à comédia e à Commedia base do Norte de Itália.

Não há nenhuma personagem na Commedia que ganhe ou perca. Se isso acontecer nalgum momento com alguma personagem em relação a outra, imediatamente e muito facilmente, esta segunda terá o seu momento que faça “equilibrar forças” com a primeira.

Na relação entre primeiro e segundo *zanni*, que inspiraram mais tarde o *clown branco/primeiro augusto* e o *clown segundo augusto*, bem como deu origem a inúmeras duplas cómicas (comedy duos)

---

56 WRIGHT, 2006, p.14

57 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Slapstick*, p.67

58 Antonio Fava durante as aulas de Commedia. Itália, 2013 (tradução livre)

59 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Opera Regia*, p.66

que surgiram no cinema e não só, como Abbott and Costello<sup>60</sup> e Laurel and Hardy<sup>61</sup> entre outros, um apresenta-se como o mais “estúpido”, mas completamente ingénuo, que é sempre o mais feio, ou gordo, ou baixo, e o outro é o mais esperto, mais bonito, pode ser mais alto e magro, e parece “vencer” o primeiro, porque lhe dá ordens. Mas, por exemplo, o primeiro é tão ingénuo que muitas vezes não consegue executar as tarefas correctamente, portanto acaba sempre por ser o segundo a executá-las, ou envolve-se de tal forma na “trapalhice” do primeiro, que ambos se encontram em “pé de igualdade”. O que é facto é que um não “funciona” sem o outro. Ambos fazem parte e completam um todo. Equilibram-se. Ninguém perde ou ganha.

*Em que consiste este jogo? Uma das suas características gerais é a inexistência da disputa: ganhar ou perder. O jogo tem uma intencionalidade clara: estabelecer elos entre suas partes. Inclusive, a graça do jogo é o que floresce em cada uma delas, promovida por estes elos. Quem propõe o elo comunicativo do jogo ao público é o ator na cena, ou seja, o jogo acontece em primeira instância no palco.*<sup>62</sup> (Vargens, 2010, p.254 apud Bezerra, 2013, p.74)

É o que acontece, por exemplo, com o famoso “vaudevillian sketch” *Who’s on first?*<sup>63</sup> de Abbott and Costello, usado em diferentes filmes como *One Night in the Tropics* (1940) ou *The Naughty Nineties* (1945) e adaptado também para vários cartoons como, por exemplo, o episódio dos “The Simpsons”, *Marge Simpson in Screaming Yellow Honkers*<sup>64</sup> ou pela *Animaniacs* com Slappy Squirrel em *Who’s on Stage?*<sup>65</sup>, cuja relação nos traz o efeito cómico através de um *running gag* ou *tormentone*<sup>66</sup>. Mais uma definição dentro do universo da comédia física que implica a repetição de uma situação cómica que acontece à mesma personagem enquanto funciona comicamente. O Coiote dos Looney Tunes, que cai sempre no precipício é outro exemplo. O modo como cai é sempre diferente, mas sempre cai. Do mesmo modo, o chefe Quimby dá a ler a carta com a missão ao *Inspector Gadget*<sup>67</sup>, e à medida que este a lê, ao som de uma máquina de escrever se reconhece que a carta foi lida e a última frase diz que a carta se vai auto-destruir. Assim que a lê, enrutilha a carta e atira-a sempre de volta ao chefe, “sem querer”, para dar início à sua missão. O chefe sempre explode, em diferentes situações, mas sempre explode. Tal como em *Blues Brothers*<sup>68</sup>, quando a ex-namorada de um deles tenta repetidamente fazê-los explodir de diversos modos, e tudo à sua volta explode, mas eles apenas sacodem ombros e, por um motivo ou outro, saem sempre também com algum tipo de benefício.

60 ABBOTT, William “Bud” e COSTELLO, Lou em en.wikipedia.org/wiki/Abbott\_and\_Costello

61 LAUREL, Stan, 1890 – 1957 ; HARDY, Oliver, 1892 – 1957 em en.wikipedia.org/wiki/Laurel\_and\_Hardy

62 VARGENS, Meran. *A verdade em jogo ou os papéis da palavra verdade no jogo do faz de conta*. Cadernos do GIPECIT, Salvador, n 24, p. 149-165, 2010, p.254 apud BEZERRA, 2013, p.74

63 Abbott and Costello, *Complete “Who’s on first” Routine (From ‘The Actors Home’ Episode)*, 1953 em [www.youtube.com/watch?v=kTcRRaXV-fg](http://www.youtube.com/watch?v=kTcRRaXV-fg)

64 The Simpsons, *Marge Simpson in Screaming Yellow Honkers*, Season 10, Episode 15. U.S.A.:1999

65 Animaniacs, *Ragamuffins/ Woodstock Slappy*. Season 1, Episode 59, U.S.A.: 1994 em [www.youtube.com/watch?v=zykLGuqr2CE](http://www.youtube.com/watch?v=zykLGuqr2CE)

66 Ver definição no Anexo II – GLOSSÁRIO – *Running Gag*, p.67; *Tormentone*, p.67

67 Bianchi, Bruno, *Inspector Gadget*. France: 1983 – 1985

68 LANDIS, John, *Blues Brothers*. U.S.A.: 1980

*Put simply, physical comedy is the art of revealing what is vulnerable, imperfect, and laughable about man — not through argument, not through discourse, but through the body, through the picture that is worth a thousand laughs. It may be the image of Don Quixote blindly charging the windmills. It could be the Charlie Chaplin of The Gold Rush, desperately struggling to defy gravity and escape from his Klondike cabin as it teeters at an impossible angle atop the edge of a cliff. Or it might be the bulging eyes and paralyzed limbs of Jackie Gleason as Ralph Kramden, frozen in a double take, stupefied by yet another unforeseen turn of events.*<sup>69</sup> (Towsen, 1987, p.4)

A fisicalidade e expressividade que os processos dos simples “jogos lúdicos” propõem, ajudam a compreender alguns pontos de partida para a Comédia Física.

O “jogo da mímica”, por exemplo, implica a capacidade de entender muito bem o “conceito” que está em causa, para o poder exprimir “no corpo” de diferentes formas, e, pressupondo que o outro também conheça bem o conceito, possa entender e adivinhar que conceito está em causa. Um conceito, por exemplo, para se poder brincar com ele, é necessário que todos conheçam, que nos conheçamos, sabendo à partida que falamos a mesma língua ou nos inserimos na mesma cultura aumentando as probabilidades de conhecer determinadas figuras públicas, por exemplo. Mas também podemos partir para propostas mais absurdas como, por exemplo, e dentro da mesma linguagem, tentar adivinhar uma palavra dividindo-a em sílabas. Tornando claro à outra pessoa que o vamos fazer, pegamos na palavra “conceito”, por exemplo, e dividimos em três sílabas “brincando” com cada sílaba, para que a outra pessoa a possa adivinhar: “Con” - por exemplo dar o sentido de “com algo”. “Ceí” - por exemplo dar o sentido de “eu sei”. “To” - por exemplo dando o sentido de “Tu”. A disponibilidade para esta última situação, interessou-me particularmente ao longo deste estágio.

Pegando numa abordagem com elementos comuns a todas as linguagens e culturas, baseada essencialmente na prática do quotidiano enquanto seres humanos, deparamo-nos com uma linguagem “universal”.

*Despite its runt-of-the-litter status, physical comedy clearly represents one of the grand traditions of the living theatre, classical in the best sense of the word. From the roving clowns of antiquity to the comedies of Keaton and Chaplin, from the commedia dell'arte to the productions of Mnouchkine and Fo, physical comedy has shown itself to be a vital, three-dimensional style of performance. (Like the theatre, physical comedy seems to have the blood of the phoenix coursing through its veins, its latest rebirth evident in the theatre clowning and new-wave vaudeville of the 1980's.)*<sup>70</sup> (TOWSEN, 1987, p.5)

Esta linguagem “universal” extrapola o “jogo da mímica” que poderia fechar tal linguagem no *Mimo* ou na *Pantomima*, que não é nem o caso, nem apenas o que me interessa.

---

69 TOWSEN, John, “Zen and the Heart of Physical Comedy: The revenge of Murphy’s Law”, Yale Theatre magazin, Summer/Fall 1987, p.4

70 TOWSEN, 1987, p.5

A Commedia dell'Arte (e Comédia Humana para Lecoq) tal como Fava sempre defende, nunca mima nada. Usa objectos reais com fins muito bem definidos que “facilitate the development of rich fantasy. That is why we never mime objects; we make genuine use of them.”<sup>71</sup> (Lecoq, 2009, p.123)

Se por um lado nos referimos e usamos qualquer objecto em Commedia em que tem efectivamente de estar presente, pois nunca pode ser “mimado”, por outro lado, o *batòcio*<sup>72</sup> serve ao *zanni* para inúmeras funções e invenções. Pode ser a sua almofada, a sua escova, o seu prato, a sua vassoura, o seu esconderijo, para além de servir para bater nos outros *zanni*. Para a Companhia do Chapitô, “privilegiamos um espaço, em constante transformação, habitado por um jogo conjugado de volumes móveis e sons, em que o uso de objectos é uma das formas de desafiar a imaginação dos espectadores, através das novas funções que se lhes atribui.”<sup>73</sup>

Na Commedia dell'Arte, cada personagem e cada momento, situação em que se encontra, pela sua dimensão espectacular, correspondem ao símbolo absoluto, a todos os seres humanos em determinada situação. Não são apenas um exemplo de um ser humano em determinada situação. São, antes, o *arquétipo*<sup>74</sup> de todas essas pessoas e momentos. Simon Callow, no prefácio ao livro de Antonio Fava refere que “(...) what we were really interested in was the ability to create large archetypes which were also filled with life and truthful impulse.”<sup>75</sup> (Fava, 2004, p.10)

Por esse motivo, cada pormenor ou detalhe é aqui apresentado com o máximo de espectacularidade, sublinhando, por isso, o máximo de evidência a nível das acções físicas.

“Mas... physical theatre? Todo o teatro é físico!”<sup>76</sup>

*Na ação, é a pessoa inteira que se dá; no gesto, uma parte isolada da pessoa se exprime, sem o conhecimento da personalidade total ou pelo menos separadamente desta. Por fim, a ação é extremamente proporcional ao sentimento que a inspira. Há transição gradual deste para aquela, de tal modo que nossa simpatia ou nossa aversão podem deixar-se deslizar ao longo do fio que vai do sentimento ao ato e participar progressivamente. Mas o gesto tem algo de explosivo, que desperta nossa sensibilidade pronta para deixar-se embalar, e que, lembrando-nos assim de nós mesmos, impede-nos de levar as coisas a sério. Portanto, a partir do momento em que nossa atenção incidir no gesto, e não no ato, estaremos na comédia.*<sup>77</sup> (Bergson, 2004, p.108 apud Bezerra, 2013, p.56)

---

71 LECOQ, 2009, p.123

72 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Batòcio*, p.66

73 Em website da Companhia do Chapitô – companhia.chapito.org

74 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Arquétipo*, p.66

75 FAVA, Antonio. *The Comic Mask in the Commedia dell'Arte- Actor Training, Improvisation and the Poetics of Survival*. Reggio Emilia: ArscomicA, 2004, p.10

76 Antonio Fava durante as aulas de Commedia. Italia, 2013 (tradução livre)

77 BERGSON, 2004, p.108 apud BEZERRA, 2013, p.56

Bezerra também defende a importância do gesto no trabalho do actor cómico e para tal refere-se a alguns autores como Lecoq, Dario Fo (que aprendeu a gestualidade e movimento com Lecoq) e Grotowski, entre outros. Defende também que, segundo Fo, o gesto possibilita trabalhar várias personagens da fábula sem auxílio de outros recursos cénicos. Ora, esta afirmação aproxima-se bastante do que aconteceu no processo de criação “Era uma vez...” onde foi fulcral esse trabalho sobre a gestualidade das várias personagens dos contos de fadas para as tornar reconhecíveis e interagir entre si. Mas Bezerra, citando Fo, continua com a indignação sobre o trabalho do gesto não ser levado com a devida importância: “Porque essa desatenção? Porque acreditamos que o gesto e a gestualidade são sempre a salada, o acompanhamento, enquanto o prato principal, a carne, é sempre a palavra.[...] O gesto é renegado até mesmo no trabalho do ator”<sup>78</sup>.

O trabalho do gesto é muito importante para a criação de efeitos risíveis. Mas este gesto deverá ser um movimento voluntário, e não uma simples resposta a estímulos físicos que muitas vezes prejudicam o trabalho do actor. Por isso mesmo, deverá ser bem trabalhado durante os ensaios, dando-lhe a devida importância, tal como fazem Lecoq, Fava e Mowat.

*As a teaching method, this kind of work (gestural languages) at the beginning of the year involves the whole group in play that develops technique progressively. It is sort of warm-up before we plunge into the dramatic territories to come. It is important not to see the technical dimension of the different languages as an end in itself, but to enrich it continuously with dramatic states. It's no use being able to play a sun if the solar dynamic is missing from your gesture. It's no use being able to suggest the moon, if paleness fails to appear in the rhythm of your movement.*<sup>79</sup> (Lecoq, 2009, p.110)

Antonio Fava, e tendo em conta a sua vasta experiência na criação de máscaras e ensino de Commedia, sentiu a necessidade de criar um novo conceito (*Maschèma*<sup>80</sup>) que pertencesse a uma característica única de determinada personagem de modo a permitir o seu imediato reconhecimento. Esta poderá estar presente nos seus comportamentos físicos como uma expressão ou gesto. Para a Companhia do Chapitô, “o “gesto” enquanto escrita cénica baseada na expressividade e na dinâmica do corpo do actor comunica a partir de uma escrita do espaço (movimento), assim como do tempo (palavra), criando um todo harmonioso.”<sup>81</sup>

“From the moment I picked up your book until I laid it down, I was convulsed with laughter. Some day I intend reading it. (Groucho MARX)”<sup>82</sup>

---

78 FO, 2004, p.62 apud BEZERRA, 2013, p.54

79 LECOQ, 2009, p.110

80 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Maschèma*, p.X

81 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

82 WRIGHT, 2006, p.2

A Companhia do Chapitô diferencia três tipos de escrita. A escrita cénica, através do Gesto, a escrita do tempo, através do Texto e a escrita do espaço, através do Movimento.

Como escrever o *Texto*?

Para a Companhia do Chapitô, “O corpo do actor é o ponto de partida da cena e mesmo da fala, na medida em que o ritmo, a frase, a voz são concebidos como gestos expressivos.”<sup>83</sup>

A improvisação sobre todas as cenas e acções, vai criando e definindo os textos que se vão escrevendo durante os ensaios.

*In the books of Commedia scenarios the most interesting points are those where nothing is spelled out and the one word lazzi is written. This part of the text can only be brought to life by the actor, through his performance and his comic presence. The apparent thinness of the scenarios is due to the difficulty of writing down on paper what you must do if you are to be funny, touching, convincing. The performer is the missing element.*<sup>84</sup> (Lecoq, 2009, p.121)

Temos o *set* e depois improvisamos sobre ele, mas a estrutura sólida está lá. John Mowat, durante o processo de ensaios de *Boxed In*, afirmava que “é bom ter tudo preparado (*set*), depois podem improvisar um pouco, mas têm a base sólida para voltar. A linguagem e a imagem (visual) trabalham em conjunto, não se sobrepõem, não se anulam (...).”<sup>85</sup>

Como escrever o *Movimento* e o *Gesto*?

Para a Companhia do Chapitô, “O gesto é o agente do coração, o agente persuasivo. Cem páginas, talvez, não possam dizer o que um só gesto pode exprimir, porque num simples movimento, o nosso ser total vem à tona, enquanto que a linguagem é analítica e sucessiva”.<sup>86</sup>

No caso de “Era uma vez...” não há texto falado, mas a história é contada pela gestualidade e fisicalidade das personagens tal como no cinema mudo. Temos guiões que definem cada cena pelas acções que vão acontecer. O desempenho e desenvolvimento dessas acções físicas estão a cargo dos actores, da sua experiência e trabalho técnico pessoal.

Tanto John Mowat como Antonio Fava afirmaram que seria impossível escrever sobre isto, podemos tentar explicar, descrever, mas é preciso ver.

Seria como tentar registar os movimentos do dia a dia. Poderia tentar recorrer a métodos como o *rose of effort*<sup>87</sup> de Lecoq ou métodos de escrita de movimento de Laban, que usa palavras/conceitos

---

83 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

84 LECOQ, 2009, p.121

85 John Mowat, durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013

86 Companhia do Chapitô em companhia.chapito.org

87 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Rose of effort*, p.66

que correspondem a tipos de movimentos e posturas que ajudam a definir uma personagem, ou ainda recorrer a outros autores que “inventaram” métodos de escrita para dança.

Cada um que trabalha e ganha experiência no campo poderá inventar os seus.

No caso da Commedia dell'Arte, por exemplo, há imagens em documentos que nos chegaram desde séc. XV, graças a pintores e artistas da altura que trabalhavam, essencialmente, para as cortes.

Temos também registos em cinema, fotografias e desenhos animados por quem continua a desenvolver e experimentar este tipo de gestualidade e movimento. Acima de tudo, é preciso experimentar, ver e fazer realmente, o corpo de cada actor será o seu maior e melhor registo, a sua memória.

### 3. (Aspectos de) Comédia Física e “The Playful Actor” em “The Seagull”/“Boxed In”/“Macbeth”/Commedia dell’Arte

Durante todo este estágio, fui tirando apontamentos e criando uma espécie de “diário de bordo” que incluiu processos de ensaios, exercícios, conversas. Fui fazendo igualmente alguns registos filmicos e fotográficos, bem como pesquisa de bibliografia, filmografia e webgrafia.

No trabalho prático e experiência durante este período, gostaria de colocar em evidência questões como o jogo, a disponibilidade, as relações, a escrita, a fisicalidade, um actor/múltiplas personagens. Focar-me-ei, essencialmente, na análise destes aspectos em “Macbeth” (Chapitô, encenação John Mowat), “Boxed In” e “The Seagull” (Shifting Sands Theatre, encenação Gerry Flanagan), e na Commedia dell’Arte (Antonio Fava)<sup>88</sup>.

Tal como mencionei inicialmente, foi o processo de criação do projecto “Era uma vez...” que despoletou todo este percurso posterior.

O meu estágio, de entre as linguagens da Pantomima, Commedia dell’Arte, Slapstick, Clown, Sketch Comedy, que o meu projecto tinha ido ao encontro por acaso, aproximou-se essencialmente de uma aprendizagem e aprofundamento sobre a Commedia dell’Arte, e conseqüentemente, a partir desta pude aprender não só a grande diferença relativamente à Pantomima, como também aqui encontrar a origem do Clown, e o uso de Slapstick, técnicas/truques usados ou de possível uso comum entre todas estas linguagens, e encontrei igualmente aqui uma grande fonte de inspiração às várias grandes obras de Shakespeare.

#### Commedia dell’Arte

Durante o período de formação em Commedia dell’Arte com Antonio Fava, pude verificar que um dos conceitos que ele desenvolveu foi o de *Gabrielliana*<sup>89</sup>, a partir de documentos históricos que demonstram que o actor Gabrielli, durante o século XVII, pela primeira vez pegava nas várias personagens/máscaras da Commedia dell’Arte criando inteiros *scenari* sozinho.

Neste sentido, Fava pega também nesta ideia de solo, que não foi mais desenvolvida em Commedia, trazendo-a e colocando-a em prática nos estudos de hoje, tornando assim viável a criação,

---

88 Ver Anexo I - Biografias de John Mowat, Gerry Flanagan e Antonio Fava; Breve historial de “Companhia do Chapitô”, “Shifting Sands Theatre Company” e Commedia dell’Arte, p.64

89 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Gabrielliana*, p.66

por um actor apenas, de uma inteira peça de Commedia, ou *scenario*<sup>90</sup>, que interpreta todas as personagens.

Estas personagens têm características muito específicas, tecnicamente precisas que as identifica tornando-as facilmente reconhecíveis. Apesar de o público poder ver uma espécie de *grotesco*<sup>91</sup> pelo suposto exagero na caracterização das mesmas, o que é facto é que, para elas próprias, apenas são o que são. Não são uma paródia delas próprias, tornam-se numa espécie de “paródia” da vida real, humana, representando vários estados de vida humanos facilmente identificáveis por quem vê, tornando-as assim, e tal como referi na segunda parte, um arquétipo humano. O *grotesco* coloca em crise todo o comportamento da seriedade da vida “real”, de um “homem sério”. E é ao confrontar-se com o “exagero” de si próprio que o “homem sério” ganha outra consciência de si. Como a abordagem de uma criança tão simples e inocente quanto real e verdadeira. A comédia física procura esta verdade da natureza que muitas vezes escapa à lógica “normal” ou “racional” do “homem sério”. Como disse Andrew Crupi, “a comédia traz a seriedade e as situações demasiados sérias, para um plano terreno, concreto e atingível a ponto de podermos jogar com ele e manobrá-lo.”<sup>92</sup>

O processo de aprendizagem de cada uma das personagens da Commedia, bem como o processo de improvisação para os *canovacci*<sup>93</sup> propostos, assemelhou-se bastante com o meu próprio processo durante a criação do “Era uma vez...”.

Durante os cursos de Commedia, tivemos tardes dedicadas especificamente à improvisação e outras dedicadas à criação de *canovacci*. Durante as improvisações, Fava dava-nos uma situação e apresentávamos directamente à turma aquela situação, sem ensaio prévio, com um princípio ou ordem inicial, meio, desordem, e fim, voltando à ordem inicial, usando obviamente as personagens e técnicas da Commedia.

Durante os *canovacci*, Fava apresentava-nos a situação e dava-nos, na maior parte das vezes, cerca de duas horas para formar o grupo, improvisar e criar um “espectáculo” organizado, assim previamente ensaiado. A turma compunha-se de quase 40 pessoas de diferentes nacionalidades.

No caso do *canovaccio* final do curso internacional “Eroismi con Amore”<sup>94</sup>, o grupo foi escolhido por Fava, mas nós escolhíamos as nossas próprias personagens. Neste caso, interpretei duas personagens: II Zanni – *Ricciolina* e I zanni – *Columbina* (Servetta). Tal como mencionei, o II (2º) zanni é sempre o mais trapalhão e estúpido que, no caso deste *canovaccio*, e no seguimento de construção de “guião” a partir do “jogo” e improvisação, interage com outros II zanni com

---

90 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Scenario*, p.67

91 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Grotesco*, p.66

92 Andrew Crupi em entrevista informal. Italia, 2013

93 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Canovaccio*, p.66

94 Anexos III - *EROISMI CON AMORE* - Texto do Canovaccio Finale do STAGE INTERNAZIONALE DI COMMEDIA DELL'ARTE DIRETTO DA ANTONIO FAVA, Reggio Emilia Italia 29 Iuglio – 22 Agosto 2013, p.68; Anexo IV – Vídeo do espectáculo *EROISMI CON AMORE* (gravação de Marcella Fava em Reggio Emilia, Teatro Cavallerizza, 22 de Agosto 2013)

semelhantes características na tentativa de salvar os seus padrões do “suicídio”. Columbina, I (1º Zanni, bonita, muito perspicaz e tida como a personagem mais esperta de toda a Commedia: percebe tudo, sabe de tudo e, graças a ela, tudo fica resolvido. Todas as personagens têm um tipo de movimento e gestos muito precisos e específicos e é a partir daqui que também trabalhamos para a construção deste novo “guião”/história que ficam escritos apenas no nosso “corpo” e memória.

Durante as aulas de Commedia que frequentei com Mowat em Londres, tive a oportunidade de experimentar, pela primeira vez, semelhantes processos na improvisação de situações e na criação e construção de personagens, com outro tipo de liberdade e flexibilidade na criação das mesmas, que não se apoia apenas nas técnicas específicas e precisas das personagens da Commedia, tal como Fava ensina.

Quando, por exemplo, usando a máscara de Arlequino com Mowat, no momento em que, sem me aperceber, fiz movimentos semelhantes a imagens que tinha visto no livro sobre Commedia, o Mowat interrompe “Não, nada disso! Tu viste, eu sei! Não é nada disso!”<sup>95</sup>

Para ele, eu deveria ter criado um corpo à minha própria imagem com o que a máscara me trazia, passando por postura, expressão facial, gestualidade, modo de caminhar e de agir, voz. Sou eu que defino no momento e não devemos seguir imagens preconcebidas.

Para Fava, toda a fisicalidade na técnica precisa de cada personagem que nos ensina, deve estar presente de modo a nos aproximarmos à Commedia dell’Arte tal como sempre existiu.

Penso e senti que ambas me deram uma liberdade muito grande à criatividade e própria interpretação, sendo que o resultado final é que se torna bastante diferente, onde as criações com Fava se apresentam como Commedia dell’Arte bastante tradicional e as criações com Mowat partem também da Commedia para desenvolver outro tipo de criações, que exploram as qualidades do actor de outro modo, e inclusivamente as técnicas da Commedia como mais uma ferramenta para desenvolver grandes clássicos e outras obras, como podemos verificar nos trabalhos da Companhia do Chapitô.

Tendo em conta que, ao contrário da *Pantomima*, a Commedia dell’Arte faz uso de objectos reais em cena, portanto nunca os mimando, posso considerar que, pelo facto de ter decidido não usar objectos em cena, o “Era uma vez...” se aproximou da *Pantomima*.

Esta foi a minha decisão, tendo em conta que precisávamos de passar de uma personagem para outra com enorme velocidade e flexibilidade, do mesmo modo que teríamos uma roupa “neutra” que se pudesse adaptar a todas as personagens, sem excepção, tendo também em conta o curto espaço de apresentação que seria como uma tela para projecção de “um filme”.

---

95 John Mowat durante aulas de Commedia. City Lit, Londres 2013

O que é facto é que na Commedia, este actor que representa todas as personagens, mantém também um figurino neutro, mudando apenas o seu corpo conforme a personagem que (re)apresenta, mas movimenta-se por todo o espaço e usa os objectos sem os mimar. Este “actor”, também podem ser dois ou mais actores que, entre si, representam todas as personagens da Commedia quando são mais que o número de actores presentes para determinado *scenário*.

### **Sketch Comedy**

No caso do “Era uma vez...” éramos dois. Como apresentámos as cenas em curtos sketches, percebi também que nos tínhamos aproximado à chamada de *sketch comedy*.

Apesar de não ter trabalhado com nenhuma companhia nesta área específica da comédia, entre os vários contatos que fiz durante o curso internacional de Commedia, conheci um actor, Andrew Crupi que faz parte da Companhia de *Sketch Comedy*, “The Golden Phung”<sup>96</sup>, de Adelaide, Australia. Cada *sketch* tem um princípio, um meio e um fim. No sentido em que uma “cena” é parte de uma grande narrativa, o *sketch* tem a sua própria narrativa, num curto espaço de tempo, que começa e termina ali.

De algum modo, foi o que aconteceu em “Era uma vez...” tendo em conta que pegando em várias histórias ou narrativas, improvisámos uma situação em específico que poderia ser totalmente nova, mas sempre tinha o seu início e fim naquela determinada improvisação. Cada *sketch* é enriquecido com *lazzo* (nome italiano em Commedia) ou *gag*<sup>97</sup> (nome usado na comédia em inglês) , até ao apocalipse, ou clímax da situação, a grande desordem, muitas vezes tendo uma *punchline* considerada como um anti-clímax, necessária à conclusão clara do *sketch*. Em Portugal, Herman José, os Gato Fedorento e outros cómicos trabalharam assim para TV. Os MontyPython podem ser considerados internacionalmente como “fundadores” deste tipo de comédia para TV.

No caso do “Era uma vez...” e apesar de abordar várias narrativas que, improvisadas, deram origem a novas propostas, acabou por formar uma continuidade numa nova história também com um final feliz, em que príncipe e princesa ficam juntos e duas bruxas comem as maçãs e morrem juntas...

É sabido que originalmente os contos têm resoluções muito mais cruéis e violentas, bem como na abordagem da Commedia pela *Opera Regia - Pastorale, Marinaresca e Boschereccia* - mas as versões que chegam facilmente a nós foram também as que decidi apresentar, a partir de memórias da minha infância.

### **Slapstick**

---

96 Ver página em [www.youtube.com/goldenphung](http://www.youtube.com/goldenphung)

97 Ver definição em Anexo II – GLOSSÁRIO – *Gag* , p.66

Pude verificar o uso de *Slapstick* nas peças que assisti das companhias por onde passei durante este estágio, desde a Companhia do Chapitô, à Shifting Sands Theatre, bem como nas aulas de Commedia.

Um exemplo de um truque comum e muito básico que foi usado em todos os casos nas peças que acompanhei, foi o de um actor servir apenas como uma espécie de alavanca para o outro, mas parecendo que é o primeiro que usa toda a força contra o segundo. Neste caso é o outro que controla todo o movimento e técnica usando o primeiro apenas como base de equilíbrio, apoio ou contrapeso.

Em “Boxed In” ela manipula-o como uma marioneta, é ele que faz todo o movimento, apoiado apenas num ponto central de equilíbrio e controlo que seria o da mão dela a agarrar-lhe o casaco pelo topo.

Também em “Era uma vez...” algo semelhante acontece quando o príncipe tenta dar um beijo à Bela Adormecida que está no seu colo. Resultado das suas várias tentativas de a melhor posicionar para o beijo, ela descai bruscamente para vários lados, como se fosse uma “boneca”. É ela que faz todos esses bruscos e grandes movimentos, resposta aos pequenos impulsos que ele lhe dá.

Como se fosse uma dança onde se equilibram pesos e se sentem intenções. Como no Tango. Os subtis impulsos dados por um, resultam em grandes movimentos pelo outro que, por sua vez, se mantém equilibrado apoiado no primeiro, que é o seu centro.

Se por um lado, os truques do *Slapstick* colocam as personagens em situações que, previamente dignas, as faz perder totalmente a sua dignidade, por outro lado, podemos encontrar situações que à partida sem qualquer dignidade são tratadas com a maior dignidade possível.

No exemplo de “Boxed In” temos um momento em que as personagens vão almoçar. Ela tem uma refeição completa e que inclusivamente descreve com o maior requinte e detalhe. Ele, por sua vez, apenas tem um pedacinho de “weetabix”. Mas o modo como o vai comer, ou todo o ritual circundante, em que tenta imitar os modos com que ela o faz com a sua própria refeição, é tratado com uma dignidade tal que poderia encontrar o seu semelhante na famosa cena cómica de Chaplin, em Gold Rush, a cozinhar e comer o seu próprio sapato.

É de igual modo que os *zanni* da Commedia se comportam. O pouco ou nada que têm é tão importante, tem tanto valor, que é tratado com o maior respeito possível, repondo uma dignidade constantemente perdida àquilo que a personagem representa, como uma paródia da vida real. Ora, mais uma vez é na tragédia humana que encontramos a comédia humana. Já agora, aproveito também para fazer aqui um parêntesis no sentido em que esta minha aventura de quase um ano apenas com uma ou duas malas em mão, me leva a semelhantes comportamentos... E aprendi bastante a distinguir o que é realmente essencial e de valor, libertando-me de coisas materiais e supérfluas.

Tal como já mencionei, o processo de criação de “Era uma vez...” assemelhou-se bastante aos processos das criações que vim a desenvolver durante o estágio.

A base e ideia que se iam usar a partir da(s) história(s), no caso da abordagem aos clássicos “Macbeth” e “The Seagull”, e contos de fadas como ponto de partida para “Era uma vez...”, ou das situações, no caso de “Boxed In” e os Canovacci da Commedia, já lá estavam, mas o texto final “escreveu-se” durante a improvisação nos ensaios, em todos os casos.

John Mowat, Gerry Flanagan e Antonio Fava, trabalham a partir do uso do “playfulness”.

Com Mowat e Flanagan, acompanhei, em parte, este processo a partir de grandes clássicos.

*A escolha de textos e autores clássicos, é para nós um trampolim para a criatividade, a sua reinterpretação, permite-nos jogar sem preconceitos com todas as referências do mundo ocidental, através de novas soluções plásticas e expressivas: sem intriga nem personagens claramente definidas, a criação começa e termina com o jogo, em que o absurdo é usado como princípio estrutural para reflectir o caos universal.<sup>98</sup>*

### **“Macbeth”, Shakespeare – Companhia do Chapitô<sup>99</sup>**

*O que é que oculta um kilt?  
Barão?  
Pois barão duas vezes!!  
Fá-lo Rei!  
Como?  
Por trás de um grande homem...  
Uma Lady?  
Será ele capaz?  
Sim...eles fazem tudo!! Até cavam o seu próprio destino!  
Acreditam em bruxas?  
Mas o que é que isto tem a ver com o Kilt?  
Já vão ver!!  
Era uma vez um Rei...  
“Macbeth” uma tragédia de William Shakespeare  
inadaptada pela Companhia do Chapitô.*

*Criação Colectiva  
Encenação: John Mowat / Gerry Flanagan  
Assistente de encenação: José Carlos Garcia  
Interpretação: Jorge Cruz | Ricardo Peres | Tiago Viegas/  
Produção: Tânia Melo Rodrigues  
Assessoria de Imprensa: Joana Domingues  
Técnico de luz: Samuel Rodrigues  
Kilts: Glória Mendes  
Design Gráfico: Sílvio Rosado  
Fotografia: Sílvio Rosado | Simão Anahory | Susana Chicó  
Audiovisuais: Nádia Santos | Simão Anahory  
Secretariado de produção: Eva Bandeira  
Recepção: Conceição Cunha | Manuela Tavares  
Modelo do cartaz: Rogério Santos  
Agradecimentos especiais: Carole Garton | Maria Guerrero  
| Mariana Portugal Dias | Paulo Machado*

98 Companhia do Chapitô em [companhia.chapito.org](http://companhia.chapito.org)

99 “Macbeth” em [chapito.org/?s=events&e=97](http://chapito.org/?s=events&e=97)

Durante os ensaios que assisti de Macbeth, pela Companhia do Chapitô, pude verificar que o processo de criação parte do conhecimento e constante pesquisa e discussão, por parte dos actores e encenador, sobre a peça e autor em causa.

*Pegámos numa tragédia e transformámo-la numa comédia. Inventámos a nossa própria linguagem, pegámos na história de Shakespeare, e é de facto o Macbeth de Shakespeare. Mas alterámo-lo, virámo-lo do avesso, e brincámos com ele. Que é o que fazemos. A peça presta-se a imagens muito fortes, o que nos interessa sempre pois interessamo-nos muito pelos aspectos visuais do teatro. E a comédia. Somos uma companhia de comédia visual. Podemos colocar o material de Shakespeare em todos os períodos. Podemos pô-lo na lua, no futuro, onde quer que seja. E isso presta-se a que se brinque com ele. Entrámos em muitas áreas diferentes e representámos de várias maneiras. Estudámos, explorámos e experimentámos para encontrar novas maneiras de olhar para as coisas.*<sup>100</sup> (Mowat, 2013, RTP1)

A partir da estrutura de Macbeth, os actores, sob a direcção de John Mowat, improvisam livremente as várias cenas propostas, oferecendo um novo guião em constante (re)adaptação e com um refinado sentido de comicidade, quer nas palavras, quer nas acções físicas, característicos do trabalho do encenador e dos próprios actores que, já com bastante experiência profissional, também se conhecem bem e trabalham juntos há cerca de 10 anos. As frases “chave” que caracterizam Macbeth mantêm-se nos momentos mais (in)esperados e a estrutura e história de Macbeth está lá e é compreendida como tal, tornando-se acessível para os mais variados públicos.

### **“The Seagull”, Chekhov – Shifting Sands Theatre**

A abordagem à peça “The Seagull” de Chekhov foi criada na sequência de um workshop de duas semanas sobre “Clown and Classic Texts”.

*The tone and themes of Chekhov are always ambiguous - bittersweet, tragicomic, sad and joyful, adultery versus sterile faithfulness – inviting the performer to be open and make discoveries. In this project we will bring the playfulness and the vulnerability of the Clown to the text and the characters, to rediscover the beautiful comedy and tragedy of Chekhov. There will be irreverence, but not parody. This will not be a spoof. We will play with Chekhov's ingredients yet remain faithful to the themes of the original. Our approach will generate potent drama. We will make the audience laugh, but also move them with our delicate handling of the tragic scenes.*<sup>101</sup>

Gerry Flanagan, encenador, actor e professor que ronda a casa dos 60's com uma extrema vitalidade e paixão pelo trabalho que parece nunca ter saído dos 20's, pede aos actores que decorem algumas partes essenciais do texto. Pede que improvisem a partir daí e, supostamente, o *clown* pessoal

---

100 Entrevista John Mowat, a propósito de “Macbeth” - Bom Dia Portugal, RTP1, 28 de Janeiro de 2013

101 Gerry Flanagan em [www.shiftingsandstheatre.co.uk](http://www.shiftingsandstheatre.co.uk) (consultado em Janeiro 2013)

de cada um viria “ao de cima”. Mas Gerry insistia em procurar a personagem, conhecendo bem as “linhas” de texto, as principais, para poder usar e brincar à vontade.

O que verifiquei, assistindo ao processo do qual não fazia parte inicialmente, foi uma dificuldade geral em cada um dos participantes encontrar o seu *clown* pessoal, apesar da comprovada experiência profissional que tinham. Talvez por não se conhecerem bem ainda, talvez pela falta de empatia entre determinados membros, talvez por precisarem mais tempo que aquele que o workshop fornecia. Mas este último caso é, para mim, o mais improvável pelo que pude experimentar e conhecer depois. Penso também que se preocuparam demasiado em decorar o texto e que esta obrigatoriedade foi dada principalmente pelo medo de não ser capaz de dignificar a obra e de tornar “The Seagull” numa espécie de paródia, aumentando um sentido de responsabilidade que os tornava menos “playful”.

O facto de precisar usar e decorar determinadas frases “chave”, que acabou por se tornar uma preocupação em decorar muito mais que isso, juntamente com a preocupação em encontrar constantes variações na profundidade psicológica de cada personagem em cada momento, fez com que o processo do “jogo” em vez de espontâneo e divertido, se tornasse cada vez mais difícil e pesado, bloqueando cada um dos intervenientes. Isto fez com que a relação entre os elementos do grupo e a relação entre si e o director se tornasse também cada vez mais difícil.

Entre outras dificuldades que ocorreram entretanto, a actriz que ensaiava Nina deixou de poder participar e, dentro das hipóteses de substituições possíveis, só existia eu. Portanto, Gerry sugeriu-me substituir a actriz e aprender a personagem intensivamente de um dia para outro, pois havia espectáculo no dia seguinte. Aceitei o grande desafio com algum receio e ao mesmo tempo com bastante entusiasmo. Foi um modo óptimo, e mais uma vez inesperado, de entrar em Inglaterra.

Tive de aprender todas as situações em que a Nina entrava mas tudo o que dizia, eu diria em português, porque Gerry assim o quis. E assim foi. Poderia estar a falar do que quisesse porque ninguém entendia, mas nunca se sabe se alguém no público entende e também se eu própria fugisse demasiado à situação em que estava, muito provavelmente a minha própria fisicalidade e expressividade estariam completamente fora de contexto. E isto não era trabalho para fazer de um dia para outro.

Não decorei tudo, mas decorei bem as situações, emoções e intenções pelas quais a personagem passava e o que eu dizia aproximava-se das principais linhas de texto que Nina diria na obra. Os outros actores a contracenar comigo iriam ajudar-me bastante. Mas, infelizmente, eu não poderia dizer o mesmo já que eu os entendia e eles não me entendiam a mim. Mas as minhas acções físicas e expressividade ajudavam.

Penso que apenas num dia, senti todo o processo que Gerry procurava na turma há duas semanas. Talvez porque não fui “obrigada” a decorar o texto tal qual estava escrito e a partir daí improvisar. Mas, seguramente, foi pelo menos o facto de, só por si, por ser a única a falar português

para um público inglês que não me entende verbalmente falando, era suficientemente clownesco, divertido e um bom desafio para mim. Apenas precisando de decorar situações chave, emoções e intenções, para mim era mais uma coreografia, uma dança do que propriamente teatro com texto. E neste campo movimento-me muito melhor. Foi um processo simultaneamente muito trabalhoso e divertido para mim.

Em “The Seagull”, apesar de todas as dificuldades durante o processo, o clown pessoal de cada um surgiu, por acaso, durante o espectáculo. Mas surgiu. E surgiu no momento em que uma das atrizes se esqueceu do que tinha para dizer, da sua linha de texto. O seu clown pessoal surgiu “milagrosamente”. E isso desbloqueou o resto do grupo que a partir daí passou a (re)aceitar o “erro”, o “acidente” ou o “acaso”, um dos pontos de partida para o “playfulness”. E o texto foi acontecendo muito melhor integrado nas acções físicas de cada um que viram, de um momento para o outro, uma enorme e maior fluidez e espontaneidade durante a apresentação.

### **A língua/ A palavra**

Gostaria de aproveitar para falar um pouco sobre o meu processo relativamente à questão da *língua*. À partida, sabendo que ia para o estrangeiro, iria ter o “problema” da língua.

Falava bem inglês, mas não praticava há bastante tempo e não tinha prática em recitar em inglês. Como procurava “comédia física”, portanto algo que envolvesse não só expressividade, comunicação na fisicalidade, como comédia, não me preocupou muito.

Tanto para Inglaterra como depois para Itália. Não falava italiano. Tive poucas aulas antes de partir para a aventura. E esta aventura iria começar em Inglaterra durante cinco meses. Na altura em que fosse para Itália, já me teria “esquecido” de quase tudo, do pouco que tinha aprendido. Mas também em Itália os cursos seriam internacionais, portanto falar-se-ia também inglês, pelo menos, entre outras línguas. Por outro lado, também iria procurar aprender italiano no próprio país.

Deparei-me, para começar, com a situação do John Mowat com a Companhia do Chapitô, que não fala português e encena uma companhia portuguesa. Ensaíam em inglês primeiro, e depois quando tudo está já “registrado”, passam para português.

Representei a personagem “Nina” de Chekhov, “The Seagull” em português e, em conversa com o público inglês, disseram que foram claras as minhas intenções pelas expressões e fisicalidade usadas e que, por isso mesmo, puderam entender tudo, mesmo não entendendo as palavras. Convém sublinhar que esta foi uma abordagem “clownesca” de “The Seagull”, que manteve toda a sua estrutura e drama.

Nos *canovacci* da Commedia Dell’Arte, como Itália tem tantos dialectos diferentes, tradicionalmente as várias personagens, que também têm origem em diferentes regiões de Itália,

falavam no seu próprio dialecto. Adaptando este facto aos nossos tempos, Antonio Fava permite, e até exige, que falemos na nossa própria língua materna quando apresentamos um canovaccio.

E foram também interessantes, neste sentido, os processos de ensaio com pessoas de tantas nacionalidades. Escolhíamos uma língua comum, maioritariamente inglês ou castelhano e ensaiávamos assim, para nos entendermos melhor. Mas a apresentação e contracena era na nossa língua materna. O que é facto é que, cada um falando e contracenando na sua própria língua materna, a fisicalidade e expressividade desenvolvida por cada actor para a personagem, tornava bastante claro o que se estava a passar.

No primeiro curso de Commedia que fiz com Fava, juntamente com a Fourth Monkey Theatre Company, de Londres, foi muito curioso o facto de me acontecer o oposto ao que se tinha passado em Inglaterra com a experiência de “The Seagull” em que era a única a falar português para um público inglês. Neste caso, pensei em português, improvisei em inglês e recitei em italiano. Pedi ao Fava para traduzir para italiano os textos que eu tinha criado durante a improvisação para as cenas. Era a única a falar italiano, para um público italiano. Portanto, assim se pressupunha, o público só me entendia a mim.

Tal como os grandes cómicos do cinema mudo que, poderíamos pensar que usavam a comédia física porque “não podiam falar”, o que é facto é que continuamos a ter vários grupos, filmes e desenhos animados que usam a comédia física, usando também o som que permite usar e brincar com a voz e efeitos sonoros, mostrando assim cada acção levada até às “ultimas consequências”.

### **“Boxed In” - Shifting Sands Theatre<sup>102</sup>**

Em Inglaterra, após a aventura com “The Seagull”, iniciámos o processo de ensaios para a peça “Boxed In”, que estava previsto acompanhar e assistir desde o início e durante algumas apresentações do “tour” que se seguiria durante a Primavera. Esta peça tinha tido uma primeira apresentação 10 anos antes, com outro actor.

#### *Boxed In - A Comic Package of Warehouse Life*

*A warehouse. Two workers. Boxes. Lots of boxes. BOXED IN is Clown Theatre, hilarious and moving in its celebration of dreams over drudgery. Imagine Buster Keaton directing Laurel & Hardy. Add a dash of the absurd, Flying Saucers and boxes. Lots and lots of boxes! BOXED IN tells the story of a warehouse, two workers and their obsessions. Outside, economic catastrophe looms– young people can't find work, food prices rocket, the old see their pensions plummet. Inside, oblivious, they squabble over who should make the tea. Their daily routine of checking and moving boxes is stifling and meaningless. Their attempts to liven it up become increasingly ridiculous and desperate. Their warehouse world has grotesque echoes of Kafka whilst the two workers are reminiscent of Laurel and Hardy with a dash of Samuel Becket. Dumbfounded when*

---

102 Ver Anexo IV – Vídeo do espectáculo *BOXED IN* (gravação minha em Londres, New Wimbledon Theatre, 15 de Fevereiro 2013)

*their warehouse world falls apart, they find themselves in a bleak wasteland where they confront, with comic precision, the meaning of life!*<sup>103</sup>

#### *TOUR DATES*<sup>104</sup>

*Feb 13- 16 (Wed-Sat) Studio, New Wimbledon Theatre, London*  
*Feb 26<sup>th</sup> (Tues) Rose Theatre, Edgehill University, Lancs*  
*Feb 27<sup>th</sup> (Wed) Arena Theatre*  
*Feb 28<sup>th</sup> (Thurs) Bradon Forest School 7.30pm*  
*March 1<sup>st</sup> (Fri) Circomedia 7.30pm*  
*06/03/2013 (Wed) 07:30 Church Lawford Village Hall, Warwickshire*  
*07/03/2013 19:30 Kingstone (with Gratwich) Village Hall, Staffordshire*  
*08/03/2013 19:30 Worcester Arts Workshop*  
*09/03/2013 19:30 Highfields School / Matlock Live Derbyshire*  
*10/03/2013 (Sun) 07:30 Biddulph Moor Village Hall Staffordshire*  
*March 14 (Thurs) Weymouth College 7.30pm*  
*March 15 (Fri) 7.30pm at Corfe Castle Village Hall*  
*March 16 (Sat) Child Lawford VH*  
*March 17 (Sun) 7.30pm Halstock Village Hall, West Dorset, BA22 9SG*  
*March 23<sup>rd</sup> (Sat) Pound Arts Centre Michael Cainen 01249.701628/618*  
*April 17<sup>th</sup> (Wed) Guildhall Theatre Derby 7.30pm*  
*April 18<sup>th</sup> (Thurs) The Met, Bury*  
*May 1<sup>st</sup> (Wed) Riverhead Theatre, Louth, Lincs*  
*May 2<sup>nd</sup> (Thurs) Granary Theatre, Wells-next-the-Sea*  
*May 9<sup>th</sup> (Thurs)– Queens Studio Barnstaple*  
*May 10<sup>th</sup> (Fri) RAW Rural touring Wiltshire*  
*May 11<sup>th</sup> (Sat) RAW*  
*MAY 15<sup>th</sup> (Wed) Broadbent Theatre Wickenby*  
*May 16<sup>th</sup> (Thurs) Keyworth Village Hall Notts*  
*May 17<sup>th</sup> (Fri) Village Hall Old Dalby Leics*  
*May 18<sup>th</sup> (Sat) Junction, Goole*  
*May 22<sup>nd</sup> (Wed) Hawth Studio, Crawley*  
*May 23<sup>rd</sup> (Thurs) 4pm Marylebone School Alice Goodman*

Há 10 anos atrás, eram apenas dois actores. No seguimento de um curso que Flanagan dirigiu na Suíça, e onde Claudia Träschler foi sua aluna e se mostrou interessada em trabalhar com ele caso houvesse oportunidade, Flanagan convidou Claudia para ser a nova actriz a contracenar com ele neste novo processo de criação de “Boxed In”. Ele seria não só actor como também o encenador principal da peça. Apesar disso, e exactamente pelo facto de ser também actor, convidou dois encenadores para colaborar pontualmente: Mick Barnfather e John Mowat, este último meu co-orientador, que deram preciosas contribuições. John Mowat esteve mais tempo presente durante este processo.

Flanagan tinha o guião daquela altura, mas não o pretendia seguir. Em vez disso, queria readaptar no presente, trazendo as mesmas ideias de base e relembrando situações que, no passado, teriam funcionado, mas reinventando situações a partir da improvisação e novas ideias que pudessem surgir.

---

103 Gerry Flanagan em [www.shiftingsandstheatre.co.uk](http://www.shiftingsandstheatre.co.uk)

104 Datas de “Tour” disponibilizadas via email por Gerry Flanagan em Janeiro, 2013.

Mais uma vez, esta seria uma peça cômica, mas a comédia humana surge sempre a par da tragédia humana. A peça passar-se-ia num armazém cheio de caixas vazias. Mas os dois trabalhadores não sabiam que estavam vazias. Estas caixas, por exemplo, chegariam, de algum modo, ao armazém, e seguiriam, a partir do armazém aos seus destinos.

Os dois actores passaram por vários processos de improvisação, mas era necessário, acima de tudo, perceber que tipo de relação estabeleciam um com o outro, tal como Mowat, enquanto presente, insistia. Quando a relação não é clara, dificilmente se consegue perceber os limites e possibilidades do que cada personagem “é permitida” fazer, torna-se mais difícil perceber que tipo de linguagem realmente se trata. Para poder fazer avançar a história, e principalmente a partir da relação entre dois actores apenas, são necessários contrastes e opostos, para que o conflito, que vai ser o ponto de partida para que tudo aconteça, se torne possível. É necessário manter um equilíbrio constante entre os dois, de “forças” opostas. Uma relação do tipo “parelha cômica” que mencionei na segunda parte do presente relatório.

No meu ponto de vista, John Mowat melhorou a peça tornando mais clara essa relação entre as duas personagens. No caso, o exemplo do actor mais “bossy” e a actriz como sendo uma novata. Era necessário fazer uma escolha e mantê-la. Poderia, por exemplo, ser este o primeiro dia de trabalho dela no armazém, vinha fazer aqui um estágio e estava para aprender.

As mesmas situações/ “cenas” que tinham surgido durante as prévias improvisações, antes desta nova relação se estabelecer mais clara por sugestão de Mowat, ganharam uma qualidade bastante diferente e um novo fôlego.

Por exemplo, no momento em que a actriz entra com uma caixa gigante e pesada a precisar de ajuda, e o actor entra com o trolley para a ajudar, ele parecia muito mais ingénuo e inocente, quase necessitando “aprovação” para se movimentar. E ela parecia mais “bossy”. Tornando-o a ele mais “bossy”, e se o actor com isso decide ter uma atitude igualmente arrogante e fria na sua posição dominante, passamos a ter pena dela que se torna sua “vítima”. A qualidade da cena muda completamente.

Tendo acrescentado pequenas situações antes do “início” que tinham previamente definido durante as improvisações, essas mesmas passaram realmente a sustentar e clarificar melhor o desenvolvimento da história que já tinham trabalhado.

A determinada altura do processo, e com as sugestões de Mowat juntamente a e, muito importante, à resposta na acção de cada actor às suas sugestões, criaram uma peça, a meu ver, mais “limpa”, com uma intensidade tão cruel e trágica quanto absurda e cômica. Simplesmente porque Mowat procurava ir bastante mais ao detalhe e aprofundar cada situação, brincar mais com isso e ir até ao fim. Procurava não explicar tanto as situações ou “filosofar” sobre elas, tal como Flanagan

propunha no sentido de lhe dar uma carga trágica que fosse tão dignificante quanto a carga cômica. John Mowat afirmava: “parece que estão a tentar explicar-nos o que está a acontecer e isso não resulta. Não funciona.”<sup>105</sup>

Uma das situações com que me deparei neste processo foi perceber que, quando passavam por cada situação com maior ritmo e velocidade, ela se tornava muito melhor, mais rica e mais cômica, dentro da sua intenção, e igualmente trágica. Porque estes ritmo e velocidade exigiam uma maior concentração e foco sobre o que realmente era essencial para a cena em causa, tornando-a, assim, bem mais clara. Tal era o que Mowat sugeria e tentava “limpar” mas, tal como disse, depende também da resposta dos actores.

Penso que Flanagan, durante o processo, talvez se tenha fechado, ou perdido um pouco na preocupação em encontrar uma profundidade “trágica” em cada personagem que exigia determinadas qualidades específicas, o que bloqueou, por vezes, o fluir tanto na improvisação das situações, quanto nas relações com a actriz e com o colaborador de encenação. Isso fez com que se tornasse também difícil definir bem o tipo de linguagem em causa e impedir a clareza de cada situação, perdendo, por vezes, o *ritmo* e, consecutivamente, a qualidade no desempenho da peça.

John Mowat - *Cada vez que fazem a cena mudam a linguagem, isso muda o ritmo e pode ser um problema. As intenções já são semelhantes, mas pelo facto de mudar a linguagem, muda os ritmos e pode perder qualidade desta vez, e por aí fora. Isso preocupa-vos?*

Gerry Flanagan – *Ainda estamos à procura, encontrar as qualidades e sentimentos, emoções.*

Claudia Traschler - *Gostava de repetir.*<sup>106</sup>

Flanagan afirmava que as qualidades na personagem se tornam muito ricas, com diferentes sabores à medida que esta atravessa diferentes estágios. A personagem da Claudia (Helga), por exemplo, está num conflito muito grande dentro de si mesma, e aí conseguimos ver tudo isso.

Mas era necessário que as variações de qualidades na “personalidade” de cada actor em cada momento, bem como os seus ritmos de mudanças, fossem claras.

Várias improvisações se passaram e estabeleceu-se, de facto, que a personagem da Claudia seria uma espécie de estagiária que tinha acabado de chegar ao armazém. Ainda novata, mantinha grandes sonhos de viajar pelo mundo, era ambiciosa e sonhadora o suficiente para tentar subir de cargo à primeira oportunidade e, assim, tornar todos os seus sonhos, realidade.

Por outro lado, a personagem do Gerry (Ralph) era de um senhor que tinha trabalhado no armazém toda a sua vida, não conhecia mais nada para além do armazém e pouco mais do que a área da casa onde vivia. Estranhamente era casado e tinha filhos. Acreditava em OVNIS e explicava como eram, por oposição aos lugares estranhos do mundo como Cuba, Espanha, França a que Helga se referia.

---

105 John Mowat durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013 (tradução livre)

106 Mowat, Flanagan e Traschler durante os ensaios de *Boxed In*. Inglaterra, 2013 (tradução livre)

Helga acabou por se tornar numa personagem mais dominante que ele. Mas Ralph, que tinha cegamente trabalhado naquele armazém toda a sua vida, conhecia melhor o trabalho que ela. Helga era esperta e perspicaz e aprendia tudo rapidamente. Fazia o seu trabalho, mas muito facilmente passou a vê-lo como um entediante “ritual” numa rotina sempre igual que não levava a lado nenhum. Ralph, pelo contrário, tornava mágico cada pequeno detalhe do “ritual” e dançava com ele, porque para ele toda a vida estava ali. Ela olhava sempre para “fora”, para o mundo, e ele para “dentro”, para o armazém.

As várias situações que se passaram durante o seu quotidiano neste armazém, tornaram-se os motivos que, cada vez mais, os uniam. Helga estaria a sonhar com o mundo “lá fora”, mas facilmente algo “de dentro” a trazia de volta, como por exemplo um rato que andava a comer as caixas - “Benny!”

107

Ter de solucionar pequenos problemas, medos e vontades de cada uma das personagens, acabou por criar toda a história nas constantes situações que iam decorrendo mostrando que, para além das suas personalidades se completarem, no sentido em que a sua relação de opostos cria um todo que faz funcionar e avançar a história, também acaba por as unir num laço de grande amizade que se tornou muito claro, por exemplo, no momento em que Helga enfrenta o “big boss” para defender Ralph.

### **“Transformação”**

O “chefe” foi interpretado por eles, alternadamente, tornando-o também bastante duvidoso dentro da própria história porque não se percebe se é real ou fruto da sua imaginação. Os elementos que distinguiram o “chefe” foram barba e casaco. Na situação do “big boss”, imagem e texto entraram em conflito de forma cômica.

Este foi um momento interessante para mim no sentido da *transformação* em outra personagem.

Como fizeram eles?

Ambos, em determinado momento, têm barbas e casacos na mão. Portanto, ambos seriam possíveis “chefe”. Ela vai pondo e tirando a barba e o casaco durante a conversa. Nesses precisos momentos, ele não olha directamente para ela. Quando ela está de barba e casaco na mão, ele está a falar com ela: “The boss was here!”<sup>108</sup> Enquanto ela tem barba e casaco colocados, ele pensa falar com o chefe, dizendo-lhe que ela “não prestava”, era preguiçosa, etc. .

Ele tem extremo respeito e medo do chefe e não sabe lidar com este tipo de situação. Diz-lhe a ela que a defendeu perante o chefe.

---

107 Nome do rato na peça *Boxed In*. Inglaterra, 2013

108 Linha de texto da peça de teatro *Boxed In*

Ela - “Ah, tu defendeste-me?”<sup>109</sup>, e dá-lhe a barba para a mão. Ele esconde de imediato a barba no bolso. Quando ela não olha (ou então virando-se para trás momentaneamente escondendo a cara), ele “transforma-se” no chefe, colocando a barba. Ela defende-o perante o chefe. Ele tira de repente a barba, volta a ele. Sem ela olhar directamente para ele. Portanto, é como se não o visse.

Seguindo esta lógica, supostamente só o público é que sabe, não as personagens. Se a personagem não olhou directamente para a outra em determinado momento, pode significar, e definitivamente em Commedia (principalmente com os *aparte*) e na comédia em geral significa, que a outra não viu nem ouviu a primeira.

Esta lógica, também usei no “Era uma vez...” quando a Capuchinho está na “floresta” ao mesmo tempo que o lobo mau, naquele tão curto e vazio espaço de cena, e ela não o vê até ao momento em que ele quase a “mata”.

Em Commedia, para além da *Gabrielliana* enquanto conceito para essa *transformação* do actor em várias personagens, também é comum, dentro da própria história, a situação do *travestito* (no sentido de disfarce) quando a própria personagem (não o actor) pretende intencionalmente “travestir-se”, de outra, no sentido de conseguir algo muito importante de alguém. Isto quando, obviamente, não é uma situação de um assumido baile de máscaras. Mais uma vez, a única coisa que acontece, ou que faz, é colocar um elemento simples que pode ser um casaco ou um lenço, por exemplo, mas de resto é muito claro, para o público, que é a personagem em causa. Mas entre as outras personagens o que é claro é que, por exemplo, um Pantalone com um lenço na cabeça, de certeza que é uma mulher.

## Relações

*Confiar, conhecer, trabalhar junto com a mesma pessoa ou grupo durante um período, proporciona certa sensação de cumplicidade e favorece o jogo entre os atores. Os leitores que têm experiência na cena, já devem ter tido a sensação de fluidez com determinado parceiro de palco. Aparentemente a contracenação flui melhor devido a unidade construída e o fato de conhecer o “modo de jogar” do outro indivíduo.<sup>110</sup> (Bezerra, 2013, p.72)*

Uma das conclusões a que pude claramente chegar em todo este processo é que por mais que alguém dirija e, mesmo sendo um óptimo encenador que sabe “jogar” aproveitando as qualidades de cada actor e a cena à sua frente, tornando situações simples em cenas espectaculares por conseguir ver, aceitar, intervir sem interromper o processo, mas a favor do mesmo e tornando-o bastante mais claro de modo a que realmente funcione, é tão ou mais importante e necessário quanto a disponibilidade e receptividade dos próprios actores ao “jogo” para que tal aconteça.

---

109 Ibidem

110 BEZERRA, 2013, P.72

Realmente, uma das questões principais com que me deparei durante o estágio neste processo para a disponibilidade à criação através do “jogo” tratou-se exactamente da relação nos actores entre si e com encenador essencialmente. E que factores influenciariam positiva ou negativamente para que estas relações se estabelecessem de forma construtiva e a benefício do “jogo” e da criação dramaturgica.

Na Companhia do Chapitô, com John Mowat, os processos de improvisação e disponibilidade para o “jogo” funcionam e fluem da melhor maneira, sempre apresentando óptimos resultados num teatro sempre muito vivo e profissional. É na atmosfera do jogo que os actores da Companhia do Chapitô, resolvem as questões da cena no processo entre si, com o director e com o público. Por estarem, de facto, disponíveis para o jogo, facto que é intensificado por se conhecerem bem e trabalharem juntos há mais de 10 anos, a técnica pessoal de cada um surge naturalmente no seu trabalho. Um grande conhecimento teórico e prático individual, juntamente ao facto do grupo se conhecer e trabalhar há muito tempo, facilita a rapidez na resposta.

O facto de se conhecerem há muito tempo ou não influencia essa predisposição, mas não é um factor decisivo ou eliminatório, tal como pude verificar principalmente nas relações que se estabeleceram durante as formações em Commedia com diferentes pessoas de várias nacionalidades, e que não se conheciam previamente e tiveram que trabalhar em conjunto, diariamente, com grupos e pessoas diferentes.

O papel do encenador ou director, a sua atitude e postura, é realmente fulcral para as relações que se possam estabelecer com os actores com que trabalha e os actores entre si. Igualmente, também a atitude e postura dos actores é fulcral para o mesmo objectivo.

Ambos deverão estar receptivos e disponíveis para qualquer situação e “acaso”. Pegando na ideia e princípio do “teatro de improvisado”, resume-se a algo como “Sim, e...” no sentido de aceitar o que o outro diz ou faz, portanto a sua proposta, dando continuidade à mesma e acrescentar qualquer coisa, dando uma nova proposta que será desenvolvida pelo próximo.

Como Fava sempre repete, “parto do princípio que cada um de vocês é responsável pelo que faz.”<sup>111</sup> Portanto, seja o que for, todos os elementos do grupo devem também ter esta postura uns com e para os outros, evitando julgamentos que é um dos principais factores de quebra e interrupção da fruição de um “jogo” e improvisação.

Parte-se do princípio que é óbvio que não sabemos exactamente o que estamos a fazer nem porquê, mas simplesmente acontece e deixamos que o “erro” também aconteça. Depois, então, se procura limpar aquilo que se tornou mais interessante e funcionou melhor.

---

111 Antonio Fava durante as aulas de Commedia. Italia, 2013

Pude verificar que ambos directores John Mowat e Antonio Fava deixam realmente as coisas acontecer, respeitam realmente as propostas dos actores e intervêm oportunamente nunca interrompendo este processo pessoal na criação de cada actor em cena. Incentivam esse processo de um modo bastante construtivo e produtivo.

Por ter trabalhado, durante todo este estágio, com cerca de 100 pessoas diferentes de várias nacionalidades e que não se conheciam previamente, mas de igual forma se encontravam em processos de criação conjunta onde, na maior parte dos casos, cada um era o seu próprio “encenador”, tornou-se fácil entender o que funcionou melhor ou não neste processo de criação dramática através do “jogo”.

E, na verdade, este é também um ótimo trabalho para pessoas que apresentam “egos” demasiado grandes e uma ótima lição de humildade. Se, à partida, este determinado actor, decidir colocar o seu ego de parte e se torna receptivo, colocando as suas próprias ideias ao lado das ideias dos outros, então o processo deverá correr bem. Deste ponto até um ótimo resultado, está apenas um passo que vai depender também da própria experiência do actor e das suas próprias “habilidades” que, reconhecidas, poderão também ser aqui incentivadas e usadas em benefício de todos e desta nova criação. É aqui essencialmente que o encenador entra e deverá entrar, a meu ver. É aqui que John Mowat e Antonio Fava entram, depois das premissas iniciais.

Durante os processos de criação dos *canovacci* em Commedia, foi fácil reconhecer alguns actores cujas ideias se impunham sobre as dos outros, mas como este actor está sozinho, no meio de um grupo em que ninguém se conhece bem realmente, também facilmente uma das duas situações aconteciam: ou ele próprio, em vez de se impôr, tomava uma atitude de proposta apenas, aceitando também as ideias dos outros, e de preferência sem ressentimentos (não tinha espaço para tal) ou então era, conscientemente ou não por parte do grupo, posto de lado, sendo que qualquer ideia que trouxesse, mesmo sendo boa, não seria facilmente aceite pelo resto do grupo. Pouco a pouco, este tipo de actor é obrigado a entrar no “jogo” ou então sair de vez.

Ora, tal situação deixa de ser tão clara e, de algum modo, linear, quando vemos estas características concentradas num encenador que dirige vários actores que estão à sua “mercê”.

Quando o encenador não se encontra receptivo às propostas dos actores durante os processos de criação, pode minar não só a relação entre actores e director, como a relação entre os actores entre si que, deste modo, se bloqueiam e o que criam torna-se mecânico ou automático.

Se não se deixar realmente “jogar”, para que cada momento possa ser realmente desfrutado e ser levado até ao fim livremente, podemos também perder, a meu ver, toda a verdadeira vitalidade da criação em causa.

As regras do “jogo” devem sempre ser dadas, mas a interpretação das mesmas por parte de cada um, também deve ter o seu espaço de modo a que, assim que o jogo começa, se deve deixar ir até ao fim. E nem no fim, nem durante, se deve dizer algo como, “fizeste mal, não percebeste as regras”. Cada um percebe as regras à sua própria maneira e, pelo contrário, o encenador deverá aceitar o modo como determinado actor percebeu as regras e as jogou, e mostrar-lhe isso. Se pretende que o actor chegue a outro lado, então nova situação é apresentada com novas regras, mas não invalidando a anterior. Um dos aspectos mais importantes que aprendi com o método de ensino de Fava e que fez toda a diferença relativamente a experiências teatrais anteriores em Portugal, foi a importância de não julgar nem criticar prejurativamente.

Quando realmente um processo de criação é “jogado”, os actores vivem intensamente uma nova realidade com toda a sua presença e vitalidade que, naturalmente e fluidamente consegue criar uma nova dramaturgia com as mesmas características e apresentar óptimos resultados, mantendo, a meu ver, o teatro sempre vivo.

O modo como os encenadores estabelecem as premissas ou “regras para o jogo” e jogam também com os actores, pelo simples facto de os permitir realmente jogar, faz com que se chegue sempre a bons resultados e isto foi visível nos actores quer nas aulas de Commedia sob a direcção de Mowat, como de Antonio Fava, que nem sequer se conheciam previamente.

Também no “Era uma vez...”, trabalhava com o actor há cerca de ano, já o conhecia e ao seu trabalho razoavelmente bem, mas foi a sua disponibilidade e receptividade que tornou o “jogo” que surgiu posteriormente e que tanto exigiu igualmente a nível físico, que tornou possível e bastante produtivo todo o processo de criação na improvisação para uma posterior “escrita” da nova dramaturgia.

“Sabes que gostava que ponderasses? O que é fazer comédia física neste momento. Como sabes aqui em Portugal estão todos com a avant-garde e tudo o que é técnica e teatro artesanal é visto como uma coisa de outros tempos. Que tens tu a dizer sobre isto?” (Luca Aprea)

Resolvi aproveitar, como conclusão, a minha resposta à pergunta de Luca Aprea.

## CONCLUSÃO

Penso que há coisas transversais a todas as culturas e elites, e ao próprio tempo ou época em que vivemos que, independentemente do que optamos fazer nas nossas vidas, continuam sempre lá e são “universais”. Porque são humanas. O teatro interessa-me dentro deste panorama da nossa condição humana. Algo que existe de e para seres humanos independentemente da sua classe social, cultura, religião ou educação.

De modo muito geral, é a prática comum, simples e vital, do nosso quotidiano enquanto seres humanos, ou também a “tragédia humana”, que é transversal a tudo isso e é também o ponto de partida da comédia, neste caso, da comédia física que torna este quotidiano consciente, clarificando-o ao público, essencialmente pela fisicalidade que usa. Torna claramente físicos os vários estados de vida humanos. Este corpo passa a ser o expoente máximo de um determinado estado de vida.

A Commedia Dell’Arte é um bom exemplo e igualmente um bom ponto de partida para este estudo, com cinco séculos de história, pois, dando muita importância ao trabalho da fisicalidade, gestualidade e expressividade, aborda questões essenciais e muito básicas do ser humano como a fome, o amor, o sexo, a posse, a guerra, o medo, a doença, a morte.

A Commedia continua a ser alvo de contínua procura a nível mundial. E prova disso foi aquilo que pude verificar com as aulas de Antonio Fava, sempre completas, com actores profissionais ou não, não só de Itália como de toda a parte do mundo. A contínua admiração e curiosidade sobre este trabalho movimenta actores que, neste sentido, admitem a Commedia como uma base muito forte para as várias formas que posteriormente se desenvolveram naquilo que hoje se chama “teatro”. Mas não é “ mimo, pantomima, dança, circo ou artes de rua”<sup>112</sup>. Também chamada de *Commedia All Improvviso*<sup>113</sup>, este é mais um dos principais motivos, para além da procura da fisicalidade que dá a cada personagem uma identidade tão facilmente reconhecível, pelo qual vários actores continuam a procurar a Commedia, ou, pelo menos o método de ensino de Commedia por Fava: o modo , ou a técnica, como aqui se desenvolve o sentido do improviso e do “jogo”, como ponto de partida para qualquer criação dramática.

Praticando Commedia hoje, facilmente percebemos que aquilo que outrora divertia um público do séc. XVI, também diverte um público do séc. XXI que se apresenta à nossa frente. Estas “técnicas” que hoje se podem aprender também em aulas de Commedia, vêm até nós não só através de documentação existente sobre Commedia, como também são fruto de contínua pesquisa e experimentação, ou improviso. Mas não só no teatro, também se estendeu para o cinema e desenhos animados. Permanecem vivas ou são reinventadas pela prática de quem as experimenta , as adapta, as

---

112 Antonio Fava durante aulas de Commedia. Italia, 2013

113 Ibidem.

usa e apresenta. Independentemente do que cada um possa optar como abordagem artística ou método de trabalho, quem é que nunca se riu já com um Charlie Chaplin, por exemplo?

Não me interessa usar a técnica só pela técnica em si, mas sim agregada à ideia de “jogo”, desenvolvendo a disponibilidade para tal que é o que faz a grande diferença na vitalidade de qualquer criação dramaturgica. A dança, que pratiquei durante vários anos, era um modo de expressão que, para mim, dizia muito mais que um texto. E muitas vezes no teatro reparava que, o que fazia realmente a diferença na vitalidade da acção era principalmente aquilo que o actor não dizia, mas fazia com toda a sua presença física. Tornou-se muito óbvia a preferência em aprofundar o conhecimento sobre esta fisicalidade no teatro, principalmente quando fui de encontro à comédia.

Dispomos de uma lógica inerente à nossa condição natural de ser humano que poderia ser aquilo a que chamamos da “criança interior” que, se explorada, trabalhada e bem desenvolvida – e aqui precisamos da técnica - muito facilmente nos faz desenvolver a comédia de forma tão ou mais válida quanto a que desenvolvemos no estudo da tragédia.

Mas tal como não procuro a técnica só pela técnica, também não procuro o cómico só pelo cómico. Na verdade, o cómico veio ao meu encontro por acaso, durante o processo de criação de “Era uma vez...”, pela disponibilidade ao “jogo”, pela atenção e reconhecimento do que “funcionava” para desenvolver os temas a que me propus. Interessou-me o cómico pelo seu lado humano. E foi isto que me fez sentido no teatro. E, apresentando publicamente esta peça, também pude perceber, pela reacção e comentários do público que foi ao encontro do seu próprio lado humano. Foram, para mim, encontros felizes e por isso me interessaram. Ter uma quantidade de truques de “slapstick” seguidos, por exemplo, só porque me apetece, pode ser uma possibilidade, mas não é a que mais me interessa. Mas se realmente me apetece, e se eu torno essa intenção muito clara, porque não? É isto que quero apresentar. Mais nada. A minha intenção é a minha atitude. Não existe qualquer “subtexto” ou filosofia, nem isso me interessa aqui. Esses estão em quem vê. Pode ser um caminho para um determinado momento. Porque não? Na verdade, interessou-me, no momento, usar esta e outras técnicas dentro de temas que realmente me proponho desenvolver, no sentido de enriquecer o resultado final.

Em Portugal, encontrei no processo de criação das peças da Companhia do Chapitô uma abordagem que, através da predisposição para este “jogo”, os actores desenvolvem grandes clássicos, estudados também na academia, como Shakespeare. E, por vezes, podem ser apenas três actores que, como no caso de *Macbeth* e mantendo a estrutura da obra, quase sem qualquer acessório conseguem construir e levar o espectador a imaginar todo o cenário e ambiente desta grande obra. E por causa dessa “humanidade” que encontram na predisposição ao “jogo”, a peça torna-se cómica, mais clara e acessível ao público. Este é o lado do teatro que me interessa.

Se é “artesanal” porque procuro artesanalmente trabalhar a fisicalidade do actor para poder associar a técnica à disponibilidade para “jogar” e tornar este teatro, a meu ver, ainda mais vivo, então tudo bem. A minha experiência está a acontecer agora, no séc. XXI, ano 2013. E percebi que, a nível internacional, estou igualmente bem acompanhada neste entusiasmo, procura e pesquisa. É impossível ser um teatro de outros tempos.

*Como fazer uma versão longa deste projecto sem perder vitalidade nem interesse?*

Esta era a minha maior questão inicial após o “Era uma vez...”

Várias linguagens tinham surgido intuitivamente e tinham-se cruzado. Agora talvez separasse melhor? Talvez não. Este cruzamento tornou-se também a minha linguagem pessoal para este projecto. Mas agora disponho de meios para criar e interpretar com maior facilidade uma versão *long form* e ir mais além com outras linguagens.

**COMÉDIA FÍSICA – THE PLAYFUL ACTOR**  
*PARA UMA POSSÍVEL BIBLIOGRAFIA, WEBGRAFIA E FILMOGRAFIA*

**BIBLIOGRAFIA**

BEZERRA, Henrique. *O ator na cena cômica: O Gesto como via de construção da comicidade*. Dissertação. (Mestre em Artes Cênicas) Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2013.

DUCHARTRE, Pierre Louis, *The Italian Comedy*. New York: Dover Publications, Inc. 1966

FAVA, Antonio. *The Comic Mask in the Commedia dell'Arte- Actor Training, Improvisation and the Poetics of Survival*. Reggio Emilia: Arscomica, 2004

GOLD, Nancy. *Finding Your Funny Bone!* United States of America: Smith and Kraus, 2007

HARTNOLL, Phyllis. *The Theatre – A Concise History*. London, Thames & Hudson Ltd, 1968

JOHNSTON, Keith, *Impro, Improvisation and the Theatre*. London: Methuen Drama, 2007

LECOQ, Jacques, *Theatre of Movement and Gesture*. Great Britain: Routledge, 2006

LECOQ, Jacques, *The Moving Body*. London: Methuen Drama, 2009

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 2001

ROBINSON, Davis Rider, *The Physical Comedy Handbook*. United States of America: Heinemann, 1999

RUDLIN, John, *Commedia dell'Arte -An Actor's Handbook*. London: Routledge, 1994

STAVEACRE, Tony, *Slapstick*. Australia: Angus & Robertson Publishers, 1987

SYPPER, Wylie, *Comedy*. Baltimore and London: Johns Hopkins Paperback edition, 1980

\_\_\_\_\_ BERGSON, Henry. *Laughter*. Baltimore and London: Johns Hopkins Paperback edition, p. 59 – 190, 1980

TOWSEN, John, “Zen and the Heart of Physical Comedy: The revenge of Murphy’s Law”, Yale Theatre magazin, Summer/Fall 1987

WRIGHT, John, *Why Is That So Funny?* London: Nick Hern Books, 2006

## **BIBLIOGRAFIA** (apud BEZERRA)

ANDRADE, Elza de. *Mecanismos de comicidade na construção do personagem: propostas metodológicas para o trabalho do ator*. 2005. 208f. Tese (Doutorado em Teatro) – Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2005

BERGSON, Henri. *O riso: ensaio sobre a significação da comicidade*. São Paulo: Martins Fontes, 2004

FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. São Paulo: Senac, 2004

GROTOWSKI, Jerzy. *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski*. 1959 – 1969. São Paulo: Perspectiva, 2010

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 2010

ROUBINE, Jean-Jacques. *A arte do ator*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987

\_\_\_\_\_. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1998

VARGENS, Meran. *A verdade em jogo ou os papéis da palavra verdade no jogo do faz de conta*. Cadernos do GIPE-CIT, Salvador, n 24, p. 149-165, 2010

## WEBGRAFIA

Abbott and Costello, *Complete “Who’s on first” Routine (From ‘The Actors Home’ Episode)*, 1953 em [www.youtube.com/watch?v=kTcRRaXV-fg](http://www.youtube.com/watch?v=kTcRRaXV-fg)

Animaniacs, *Ragamuffins/ Woodstock Slappy*. Season 1, Episode 59, U.S.A.: 1994 em [www.youtube.com/watch?v=zykLGuqr2CE](http://www.youtube.com/watch?v=zykLGuqr2CE)

Antonio Fava, <http://www.antoniofava.blogspot.pt/>

Cartoon Network em [www.cartoonnetwork.com/tv\\_shows/boomerang/index.html](http://www.cartoonnetwork.com/tv_shows/boomerang/index.html)

Cartoons da Walt Disney (Mickey & Cpa.; Tico e Teco; Pateta; Pato Donald e Sobrinhos) em [http://disney.wikia.com/wiki/Category:Disney\\_characters](http://disney.wikia.com/wiki/Category:Disney_characters)

Cartoons da Warner Bros -

Animaniacs em [animaniacs.wikia.com](http://animaniacs.wikia.com)

Looney Tunes em [looneytunes.wikia.com](http://looneytunes.wikia.com)

Tiny Toons em [tinytoons.wikia.com](http://tinytoons.wikia.com)

Tazmania em [tazmania.wikia.com](http://tazmania.wikia.com)

Charlie Chaplin, *Gold Rush*. U.S.A.: 1925 em [www.youtube.com/watch?v=nt-DXC-aik](http://www.youtube.com/watch?v=nt-DXC-aik)

Companhia do Chapitô, <http://companhia.chapito.org/>

Companhias de Teatro de Improviso:

- Gerald Weber (Suíça) - [www.harriolli.ch](http://www.harriolli.ch) ; [www.pfirsi.ch](http://www.pfirsi.ch)
- Laura Doorneweerd (Holanda) - [www.delelijkeeendjes.nl](http://www.delelijkeeendjes.nl) ; [www.wijzijnhatseflats.nl](http://www.wijzijnhatseflats.nl) ; [www.theatersport.nl](http://www.theatersport.nl)

Entrevista John Mowat, a propósito de “Macbeth” - Bom Dia Portugal, RTP1, 28 de Janeiro de 2013 em [www.youtube.com/watch?v=\\_h5ufuz0bCU](http://www.youtube.com/watch?v=_h5ufuz0bCU)

John Towsen, <http://physicalcomedy.blogspot.co.uk/>

“Macbeth”, <http://chapito.org/?s=events&e=97>

“Meu Clown”, [www.meuclown.com.br](http://www.meuclown.com.br)

Monty Python - *Flying Circus - Face the Press (or Dinsdane)- Ministry of Silly Walks*. Season 2, Episode 14. London:1970 em [www.youtube.com/watch?v=iV2ViNJFZC8](http://www.youtube.com/watch?v=iV2ViNJFZC8)

Monty Python - *Flying Circus – How to recognize different types of tree from quite a long way away*. Season 1, Episode 3. London:1969 em [www.youtube.com/watch?v=Z9VLwV480Hs](http://www.youtube.com/watch?v=Z9VLwV480Hs)

Popeye em [www.popeye.com](http://www.popeye.com)

Shifting Sands Theatre Company, <http://www.shiftingsandstheatre.co.uk/>

Stan Laurel e Oliver Hardy em [http://en.wikipedia.org/wiki/Laurel\\_and\\_Hardy](http://en.wikipedia.org/wiki/Laurel_and_Hardy)

William “Bud” ABBOTT e Lou COSTELLO em [http://en.wikipedia.org/wiki/Abbott\\_and\\_Costello](http://en.wikipedia.org/wiki/Abbott_and_Costello)

## FILMOGRAFIA

Todos os filmes de Charlie Chaplin; Buster Keaton; Marx Brothers, Toto, Laurel and Hardy; Monty Python; Zucker Brothers; Abbott and Costello; Kusturika; Mel Brooks

Destacando,

Buster Keaton, *Sherlock Jr.*. Keaton Productions, U.S.A.:1924

Charlie Chaplin, *The Gold Rush*. U.S.A.: 1925

\_\_\_\_\_, *The Great Dictator*. U.S.A.: 1940

\_\_\_\_\_, *Modern Times*. U.S.A.: 1936

\_\_\_\_\_, *City Lights*. U.S.A.: 1931

Charles Barton, *Abbot and Costello Meet Frankenstein*. Robert Arthur, U.S.A.:194

John Landis, *Blues Brothers*. U.S.A.: 1980

Kusturika, *Black Cat White Cat*. França, Alemanha, FR Jugoslávia: 1999

\_\_\_\_\_, *Underground*. França, Alemanha, Hungria, FR Jugoslávia, Bulgária: 1995

Laurey and Hardy em:

James Horne, W.. *Way Out West*, U.S.A.: 1937

Marx Brothers em:

Sam Wood, *A Night at the Opera*. U.S.A.: 1935

Leo McCarey, *Duck Soup*. U.S.A.: 1933

Monty Python em:

Terry Jones, *Life of Brian*. John Goldstone, U.K.:1979

Totò em:

Mario Mattoli, *Miseria e Nobiltà*. Alfredo De Laurentiis, Italia: 1954

Todos episódios de:

Bruno Bianchi, *Inspector Gadget*. DiC Entertainment, França: 1983

Charles M. Schulz, *Charlie Brown*. U.S.A.: 1950

Georges Remi (*Hergé*), *Les Aventures de Tintin*. Studios Hergé, Bélgica: 1950

Jim Davis , *Garfield*. United Feature Syndicate, U.S.A.: 1978

Jim Henson, *The Muppets*. U.S.A.: 1955

Matt Groening, *The Simpsons*. Fox Broadcasting Company, U.S.A.: 1989

William Hanna, Joseph Barbera, George Sidney, *Tom and Jerry*, *The Flintstones*, *Yogi Bear*, *The Jetsons*, *Scooby-Doo*, *The Smurfs*. Hanna-Barbera Productions, Inc., U.S.A.: 1957

## ANEXO I

### *Companhia do Chapitô*

A Companhia do Chapitô foi criada em 1996. Valoriza a comédia pelo seu poder de questionar todos os aspectos da realidade física e social. Cria, desde a sua fundação, espetáculos multidisciplinares assentes no trabalho físico do actor num processo colectivo e em constante desenvolvimento, que convidam à imaginação do público, e que se relacionam estreitamente com este. Comunica, essencialmente através do gesto e da imagem, quebrando as barreiras linguísticas e afirmando a sua vocação universal, o que lhe permite uma relação muito próxima com os espectadores e que resulta em itinerância nacional e internacional. (<http://companhia.chapito.org/>)

### *Shifting Sands Theatre*

Shifting Sands Theatre is moving, comic and visually spectacular. The company has developed a reputation for creating a clown's eye view of epic tales, classic texts as well as devising contemporary material. We perform all over Britain from village halls via outdoor festivals to large-scale theatres. All our work is based upon playfulness. This is the guiding principle of our work. Theatre made playful, physical and visual for greater involvement, enjoyment and accessibility. There is irreverence but no parody. The result - potent drama! (<http://www.shiftingsandstheatre.co.uk>)

### *Commedia dell'Arte*

"The term "commedia dell'Arte is a late invention, attributed to Carlo Goldoni and untraceable before his use of it. But the genre it names is implicit in the use of the word "Arte", which refers to the professional character of improvised theatre, which remains its distinctive characteristic throughout its history.

"Commedia di Zanni", "Zannesca", "Improvvisa", "Italiana", "Mrecenaria", "Delle maschere" ("Zanie Comedy", "Zanneaque", "Improvised", "Italian", "Mercenary", "Of the masks" respectively); these are the most frequent terms used to define Commedia. But Commedia dell'Arte remains the most accurate expression because it identifies perhaps the most historically significant aspect of the "invention": professionalism.

Professionalism in theatre and in performance in general no longer constitutes a novelty. Nevertheless, our sense is that of a progressive distancing of the actor from his creative responsibility. This abandonment of responsibility grants the actor a relative personal tranquility about the results of his work, but it also produces an inevitable frustration. It also creates a general flattening of the theatrical expression.

We hold that the Arte must be reaffirmed in this sense, that performing artist, with the strength of a discipline that make it possible, must return to being the ones who determine the destiny of the performing arts."

(*The Comic Mask in the Commedia dell'Arte*. FAVA, Antonio)

### *John Mowat*

Nasceu e foi para Londres onde ainda mora ocasionalmente. Depois de lhe ser pedido para deixar a escola aos 16 anos, tornou-se montador e soldador aprendiz na indústria de aquecimento e ventilação. Decidiu prosseguir estudos em escultura e consequentemente entrou na Royal Academy Schools em Londres. A sua carreira no teatro começou em 1980, quando apresentou o seu primeiro espectáculo a solo e, em 1994, co-fundou a Oddbodies Theatre Company em Londres. Como performer e director, o seu estilo de comédia altamente visual, viajou por mais de quarenta países em todo o mundo. Foi pela primeira vez a Portugal em 1992, onde actuou em Lisboa, e a sua associação com a Companhia do Chapitô começou

com uma peça que ele dirigiu para a Expo '98 em Lisboa. Desde então, orientou e dirigiu inúmeras peças com a Companhia e é também co-director artístico da Companhia. Mowat continua a trabalhar numa variedade de projectos, dividindo o seu tempo entre Inglaterra, Portugal e Brasil. Em Portugal, para além do Chapitô, trabalhou com Paulo Ribeiro, Teatro “A Jangada”, Helen Ainsworth, “Radar 360”, entre outras companhias.

### ***Gerry Flanagan***

Actuou com inúmeras companhias incluindo o Theatre de Complicite, o David Glass Ensemble e o Bubble Theatre. Trabalhou em Itália durante dois anos, ensinando trabalho de clown e actuando com o Clown Selvaggio. Em 1998, formou a Shifting Sands e entra em todos os seus espectáculos. Entre as peças dirigidas por Gerry, incluem-se “Box To Hawaii” para o Theatre Kurt em Frankfurt; “Fools!Fools!Fools!” e “Don’t let go” para a Chung Ying Theatre Company em Hong Kong; “When in Rome” e “I am a Viking” para Gonzo Moose. Dirigiu, ou co-dirigiu, todos os espectáculos da Shifting Sands. Gerry ensina Teatro Físico, Clown e disciplinas relacionadas, há vinte e dois anos em escolas de teatro e colégios. Mantém uma relação de trabalho muito próxima com a TUT, uma escola de clown em Hanover, que visita três vezes ao ano para ensinar e orientar espectáculos. Recentemente foi nomeado para Associate Creative Director no Greentop Circus, Inglaterra, como parte do novo projecto de três anos subsidiado pelo Arts Council England Lottery para apoiar o HOTHOUSE, um programa de desenvolvimento para novos artistas.

### ***Antonio Fava***

Antonio Fava é actor, autor, encenador, mestre de Commedia dell'Arte e de disciplinas cómicas. Dirige a ‘Scuola Internazionale dell’Attore Comico’ de Reggio Emilia, em Italia. Desenha e realiza máscaras em couro que se utilizam na sua escola e espectáculos. Ensina Commedia dell'arte em institutos, universidades e academias de arte dramática de todo o mundo. Expõe as suas máscaras em importantes museus e centros culturais. É encenador internacional. É autor do livro “La Maschera Comica nella Commedia dell’Arte”, publicada em italiano pela editorial Andromeda, em inglês pela Northwestern University Press e em castelhano pela Arscomica.

## ANEXO II - GLOSSÁRIO

**Arquétipo** - “é o primeiro modelo ou imagem de alguma coisa, antigas impressões sobre algo.”  
([pt.wikipedia.org/wiki/Arquétipo](http://pt.wikipedia.org/wiki/Arquétipo))

**Batòcio** (ver também *Slapstick*) - é um instrumento usado pelos *zanni* da Commedia dell'Arte, uma espécie de arma com duas lâminas planas de madeira que ao golpear algo provoca um som muito ruidoso.

**Canovaccio** - “The written outline of a scenic action, whether of a single action or an entire comedy.” (Fava, 2004, p.230)

**Gabrielliana** – várias personagens da Commedia dell'Arte interpretadas por um só actor. Conceito desenvolvido por Antonio Fava a partir do estudo de documentos datados do séc. XVI que demonstram que Gabrielli actuava as várias personagens da Commedia a solo. Fava resolveu trazer isto para juntar ao seu método de ensino sobre o actor cómico. Gabrielli introduziu igualmente a ideia de primeiro e segundo zanni – que foi o ponto de partida para as duplas cómicas.

**Gag** - (ver também *Lazzo*) A joke with a punchline. (John Mowat, durante entrevista informal. Londres, 2013)

**Grotesco** - “A figure that contains elements of different natures: human, animal, vegetable, and fantastic. For us, the hypertrophic performance style characteristic of Commedia and particularly of the mask characters.” (Fava, 2004, p.231)

**Lazzo** – “(Plural: *Lazzi*). Any comic action. A lazzo can be a quick gag or a brief scene with a purely comic function, complete unto itself.” (Fava, 2004, p.231) “The great difference between gags and lazzi is that the latter always have a human reference. A gag can be purely mechanical or absurd; it can leave one kind of logic behind and suggest a different one, but the lazzo always brings out an element of the character's humanity.” (Lecoq, 2009, p.121)

**Maschèma** - “Every permanent characteristic peculiar to a particular character, by which that character is recognized. The *maschèmi* (plural) are present in all physical, verbal, and vocal behavior of a character, present in the anatomy and the gesture, in the dress and the accessories. A certain hat, a certain voice, a habitual expression, a characteristic gesture; all are *maschèmi*. The term is a neologism that I invented “in the field”; it comes from practice, born of the need to define precisely an expressive principle that is present everywhere in Commedia (and not only Commedia).” (Fava, 2004, p.232)

**Opera Regia** - “In the repertory of Commedia companies, this term indicates a Tragedy (as opposed to a Comedy).”  
(Fava, 2004, p. 232)

**Pantomima** – “Type of performance in which gestures replace words because the actor accepts the constraint of not being able to use spoken language(…).” (Lecoq, 2009, p.178)

**Rose of effort** - “A diagrammatic way of expressing the multidimensional aspects of movement.” (Lecoq, 2009, p.179)

**Running gag** – (ver também *Tormentone*) repetição de uma situação cômica que acontece sempre à mesma personagem enquanto funciona comicamente. A mesma situação cômica pode acontecer dentro da mesma cena ou em várias cenas.

**Scenario** - “The detailed Canovaccio of the entire comedy, described scene by scene, including practical and poetic instructions, but without the specific lines spoken by the actors, which are entrusted to the invention of the actors on stage.” (Fava, 2004, p.233)

**Slapstick** (ou *batòcio* em italiano) – o objecto deu origem ao nome usado em comédia física de modo a definir um conjunto de técnicas para truques ou lutas cénicas cômicas que são e foram usadas em cinema, cartoons e teatro.

**Sketch Comedy** - “comprises a series of short comedy scenes or vignettes called “sketches”, commonly between one and ten minutes long. Often sketches are first improvised by the actors and written down based on the outcome of this improv sessions; however, improvisation is not necessarily involved in all sketch comedy.” (In *Wikipedia*) “You can write first and then improvise based on the scripts.” (Andrew Crupi em entrevista informal. Italia, 2013) “It is a comedic exploration of a concept character or situation”. (en.wikipedia.org/wiki/Sketch\_comedy)

**Tormentone** – “The term given to a theme that recurs insistently, systematically, at regular intervals, to the degree that it finally seems it will never come to an end. The english term “running gag” gets close to the idea. The Tormentone has the character, in an ironic sense, obviously, of excruciating, relentless torment, of torture.” (Fava, 2004, p.233)

**Zanni** - “The given name of the character of the servant in primitive Commedia.” (Fava, 2004, p.234)

## ANEXO III

STAGE INTERNAZIONALE DI COMEDIA DELL'ARTE DIRETTO DA ANTONIO FAVA

Reggio Emilia Italia 29 Luglio – 22 Agosto 2013

### CANOVACCIO FINALE

19 – 22 Agosto

#### 2. EROISMI CON AMORE

1. Flavio è disperato perché Balanzone suo padre l'ha destinato ad una donna sconosciuta.
2. Isabella è disperata perché Pantalone suo padre l'ha destinata ad un uomo sconosciuto.
3. Flavio tenta varie forme di suicidio che coinvolgono tutti in casa: famiglia, servi, amici.
4. Isabella tenta varie forme di suicidio che coinvolgono tutti in casa: famiglia, servi, amici.
5. I servi di ambo le case, che sono già scampati varie volte alla morte, fanno in modo che i due vecchi decidano di fare sposare Flavio e Isabella.
6. I servi sono riusciti nella loro impresa: Isabella e Flavio si sposeranno.
7. Sono tutti felici.

*Compagnia: Florence, Dico, Dallyana, Alejo, Rachel, Mariana, Inge.*

. In ogni canovaccio dovranno apparire tutti i personaggi: *MAGNIFICO, DOTTORE, FLAVIO, ISABELLA, I.ZANNI, II.ZANNI, SIGNORA, CAPITANO.*

. Il *I.ZANNI* può essere del tipo *Brighella*, oppure *Infarinato*, oppure *Servetta*.

. Possono essere aggiunti degli zanni, *I.i* e *II.i* a piacere.

. Possono essere interpretati più personaggi.

. Tutti i canovacci dispongono di una durata massima assoluta di 15'. Tale limite di tempo dovrà essere controllato e rispettato.

. Usare bene pochi oggetti.

. Parlare tutte le lingue.

. Parole in italiano qua e là a beneficio del pubblico autctono.

. Gli artisti sono responsabili delle maschere di cui dispongono.

. In scena si va con abiti da lavoro neutri, ossia senza scritte nè disegni, immagini e altre cose che possano distrarre dal gesto e dalla maschera.

. Tutti dovranno munirsi di una cintura o di qualcosa che ne faccia la funzione.

. Altre dettagli potranno essere precisati in corso d'opera.

. **BUON LAVORO A TUTTI!**

ANEXO V - Excerto da entrevista escrita que fiz a Gerald Weber e Laura Doorneweerd, dois actores profissionais de teatro de improviso que frequentaram igualmente o curso internacional de Commedia dell'Arte (Agosto 2013)

**Where do you find similar things and how does it process in both short and long form improv, having in mind the comparison also with the process of improvisation and canovacci we did in the classes of commedia?**

Gerald Weber (Suiça) - "For long and short form one strong rule should be followed: the idea is not relevant, it is what you make out of it. This concept known as "Yes, and..." would have made canovacci building way easier and - I think - a better training tool for the characters or the comedic concepts. I don't think that we really did that. The need for directions or ones own ideas was usually stronger and split the groups in idea havers (directors) and executers (actors). This work sometimes fine, sometimes not as much...

Short form improv is mainly based on strong (in any sense like wacky, dominant, old, submissive...) characters. In the nature of short form there is hardly any time to develop deep balanced characters and relationships if you want to stay true to the nature of spontaneity. Here especially the archetypical kind of the commedia characters is very helpful, as these are being so not existing in life but a distillation of many people and certain character trades. The fact that the character is formed by a physical mask matched with some few inner motives already hands an improviser a strong variety to play with and even explore action, situation, and story more, as the character development needs less effort.

For long form improv (where the creation of deeper characters is way more possible) two main thing come to mind:

1) Rhythm - creating a canovaccio teaches you first and far most a rhythmic aspect of theatre, sketches, and comedic storytelling in itself. I think to learn the beat of a string of event, an value in the change of energies, is the main feature that makes any performance or story interesting to watch. As every player and every audience knows that what they see or play is not "real life" a different point of view arrives. The audience starts to plan ahead, tries to foresee the future - something that does not happen by far as much in real life. This change of the observer - from observing the real life (or your life) to the theatrical observer demands a change in presentation. For example we may be fine waiting ten minutes for a train staring at the tracks because this is reality and time moves at normal speeds but in a performance we do not want to see "useless time". This demands a strong sense for rhythm which I think is the main factor between interesting and boring.

2) Side characters - Most modern entertainment stories (every single PIXAR movie!) are based on a normal (not special) main character. This normal being (just like the audience) is set on a journey/quest to overcome some kind of injustice, save somebody, or fulfill his unlikely dream. Almost everybody around that normal guy is an abnormal character... overly strong, big, smart, stupid, extremely good hearted or bad. Simply not human like. There lies the main comedic element. Normal meets not normal, not normal meets normal situation or normal meets not normal situation. For all these classic comedic concepts the idea of a Lazzi, of the greater than human characters are very, very useful and fantastic study material.”

Laura Doorneweerd (Holanda) - “What I learned in improvisation was to be very open to anything that can happen on a stage. In commedia I learned to follow plots, play characters very precisely to how they have been trained and be very aware of the predefined relationships between the characters and their environment. Commedia is a lot more structured than I expected, very different than what I was used to on stage. I still felt pretty limited in the improvisations during the Stage. I do think that with more training it will bring out a different creativity if you know the clear boundaries. Maybe even more creative. But I did not get to that point yet.

(...)I think improvisation can be an art in itself. (...) I think that is why I love to do that in theatre: to show that it is here and now and risky and unique and just for you.

What I loved about commedia is that it taught me very clearly what works on a stage and what does not. That is of tremendous value for any performer. Also the different approach to using props (never mime but use your battocio for anything, as it is really a part of you) has inspired me to use that in improvisation.

(...) the longer I am away from Italy, the more I realise how much I learned. I feel like I know so much now about physical comedy and how it works. The real epiphany I had during the course was at the end. To realize that (if well performed) seeing someone getting hit on the bum is funny for literally everyone. All backgrounds, all ages, all nationalities, everyone. Commedia dell'arte is a very universal performance art. I think that explains its sustainability through time and the reason why it is known as the 'first' professional performance art. In those days it was not different than now: people were willing to pay for something that makes them happy.”