

O Jogo do Ator com o Objeto

**Luciane Panisson*

Resumo

O presente artigo pretende refletir sobre a imaginação e a potencialidade do objeto como ingredientes relevantes no jogo do ator com o objeto concreto. Ele tem como corpus de análise as práticas propostas pela própria autora em duas disciplinas, as quais são Atelier de Composição e Montagem - Pesquisa, Técnica e Método e Laboratório Experimental de Teatro I. Tal proposição é fruto da pesquisa de mestrado A POÉTICA DO SENSORIAL - procedimentos do encenador na composição de experimentos imagéticos, na qual a autora investiga uma metodologia do encenador para a composição da cena imagética a partir da relação do ator e do objeto concreto.

Palavras-chave: objeto - ator - procedimentos metodológicos - jogo - imaginação

Abstract

This article aims at reflecting about imagination and the potentiality of an object as essential elements in the interaction of the actor with a concrete object. It has as corpus the practices proposed by the author in the course of two subjects: Atelier of Composition and Elaboration – Research, Technique and Method, and Experimental Laboratory of Theater I. Such proposition is the result of the master's research entitled SENSORIAL POETICS – the director's procedures in the composition of imagistic experiments, in which the same author of this article investigates a director's methodology when composing an imagistic scene based on the relation between actor and concrete object.

keywords: object - actor - methodological procedures - interaction - imagination

Os porquês

A motivação da prática que será analisada nasce da necessidade de se apropriar de meios que colaborem no processo de composição de imagens a partir do jogo do ator com objeto concreto. Para tanto, segue a reflexão sobre duas práticas propostas, a primeira na disciplina Atelier de Composição e Montagem - Pesquisa, Técnica e Método e a segunda na disciplina Laboratório Experimental de Teatro I. Na primeira prática proposta, os objetos utilizados foram um tecido de lycra de aproximadamente 4m de comprimento, 40 gravatas de diversas cores e padronagens e 15 sacolas de plástico brancas. Na segunda prática, os objetos concretos propostos foram diversas peças de roupa e oito tiras de plástico bolha de 90cm por 1,50m. O objetivo deste estudo é, através dos relatos dos artistas que participaram da experiência e da percepção da pesquisadora que o propôs, elencar aspectos que alimentam e interferem neste jogo e que podem vir a contribuir para a abordagem da cena imagética. Como poderá se observar ao longo deste exercício de reflexão, optamos por não citar o nome dos artistas envolvidos, e sim colocá-los com uma voz em uníssono referindo-nos a eles como o ator.

Em tempo, cabe situar o leitor acerca do entendimento que esta pesquisa tem sobre objeto e imaginação. No que se refere ao objeto e a sua função no jogo, pensamos que ele se aproxima da função de não-figuração e abstração, como define SCHLEMMER (apud PAVIS, 1999, p. 265): “Quando a encenação se organiza unicamente a partir do jogo do ator, sem pressupor um local de ação específico, o objeto é muitas vezes abstrato, não é utilizado dentro de um uso social e assume um valor de objeto estético (ou poético)”. Aqui, a proposição do uso do objeto é para além de sua significação empregada no real, mas sim para o desvio de sentido em que o objeto presta-se a usos diversos, inclusive àqueles que lhe parecem distantes e, assim, amplia seus sentidos, possibilitando outros níveis de apreensão, assumindo leituras diversas que se definem conforme o nível de percepção estética do público.

A imaginação será abordada sobre a perspectiva da imaginação produtora, que segundo SACHS (2013, p.49), “é emancipada da percepção sensível, essencialmente criadora, original, simbolizante, poetificante, inventora de novas imagens ou sínteses originais de imagens. É a faculdade da mente em criar e recriar imagens novas, ainda que a partir de formas sensíveis e concreta”.

Assim, o presente artigo propõem-se a analisar as experimentações realizadas nas disciplinas já citadas e elencar impressões sobre a relevante potência criativa dos objetos e da influência da imaginação no espaço de jogo do ator com o objeto.

Os Procedimentos

A primeira prática iniciou com um momento individual, seguido de uma fase coletiva em que realizamos duas propostas, as quais denomino “práticas de estar”. A primeira consiste em exercícios de respiração e visualização do aqui e agora, que buscam uma escuta coletiva e um estado de presença, a segunda tem origem num princípio lúdico que estabelece um jogo de aproximação e afastamentos entre os atores, trabalhando o estado de jogo, as velocidades, os níveis. Tais práticas foram seguidas de um deslocamento pelo espaço da sala, quando três sacolas distintas foram entregues a integrantes da turma. Nelas estavam um tecido de lycra de aproximadamente 4m de comprimento, 40 gravatas de diversas cores e padronagens e 15 sacolas de plástico brancas. Durante a caminhada, o grupo recebeu a seguinte orientação: “Vocês podem escolher entre um dos colegas que portam a sacola para seguir, cada colega poderá ser seguido por outros 04 colegas” Em alguns instantes os grupos se formaram e já se deslocavam pelo espaço da sala. Então, uma segunda orientação foi dada: “Cada grupo deve escolher um lugar no espaço e juntos descobrir o presente oculto na sacola. Procurem perceber a textura, as cores, a forma, o volume, a dimensão deste objeto.” Quando cada grupo já estava a descobrir o seu objeto, receberam uma nova orientação: “Neste momento vocês não poderão usar a palavra para comunicar-se, e devem explorar a potencialidade do objeto em relação a si, aos outros jogadores e ao espaço da sala.” Durante aproximadamente 20 minutos, os grupos ocuparam-se com a investigação dos materiais e foram estimulados a deixar manifestar a sonoridade que a relação entre o objeto e os corpos desencadeava, assim como dar vazão às relações e imagens que o jogo lhes proporciona. Nos 15 minutos seguintes, foram convidados a eleger as imagens e ações que julgassem potentes e interessantes, imagens que estabelecessem diálogo por afinidade ou contradição em relação ao espaço, os corpos dos jogadores e do objeto. Neste momento, a comunicação verbal foi permitida. Em seguida, passamos ao compartilhamento desses materiais. Para tanto,

cada grupo poderia estabelecer como a plateia deveria posicionar-se, e, em seguida, iniciar a sua demonstração. Ao longo da apresentação dos materiais, interferi com lanternas e som acústicos produzidos por materiais sonoros, como chaves, chapas de raio x, apitos com sons de pássaros e sinalizadores. Tal interferência foi informada a eles antes do início da sua demonstração: “Durante a mostra de vocês, eu vou interferir com sons e luz, peço que fiquem abertos as interferências e procurem incorporá-la as suas ações e imagens.” A etapa seguinte, desdobrou-se na prática de um outro colega, que propôs a sintetização dos encaminhamentos que cada grupo teve em relação a minha proposta, procurando organizá-los como uma metodologia de trabalho.

A segunda prática iniciou com as práticas de estar, já descritas anteriormente, seguidas da experimentação que compreendeu o uso de dois materiais: roupas de algodão e faixas de plástico bolha. Primeiramente, se configuraram dois grupos em que cada ator jogou individualmente com um objeto roupa. Um grupo iniciou a experimentação com a roupa no corpo e o outro começou com ela fora do corpo, ambos receberam a orientação para deixarem as sonoridades deste jogo se manifestarem e que receberiam o estímulo de verbos para jogarem com o objeto durante 30 minutos. O primeiro grupo que utilizava o objeto roupa vestido foi estimulado com os verbos “ocultar-se”, “invernizar-se”, “nascer”, e o segundo grupo, com o objeto fora do corpo, recebeu a motivação dos verbos “descascar-se”, “revestir-se”, “libertar-se”. No segundo grupo, os atores passaram a estabelecer relação entre si, mantendo os dois objetos roupas no jogo, o que posteriormente evoluiu para um jogo coletivo entre quatro atores e quatro objetos roupa. O desenrolar deste grupo foi fruto da evolução do seu jogo individual com o objeto, em que o estímulo dos verbos desencadeou imagens que impulsionaram os atores para o jogo coletivo. O primeiro grupo permanecia numa proposta individual, num estado de jogo introspectivo, desencadeada pelo estímulo dos verbos e pelo modo como iniciaram sua relação com o objeto. Posteriormente, nos aproximamos de uma composição das imagens, elencadas em conjunto com os grupos, e as experimentamos sob a luz branca do projetor.

Com o objeto plástico bolha passamos por uma etapa de exploração individual da textura, da densidade, do volume, da sonoridade do material, da relação entre o corpo e o objeto, do jogo entre o corpo, o objeto e o espaço. Foi permitido, assim, que a sonoridade se manifestasse. Inclusive em uma determinada fase da investigação, foi solicitado aos atores murmurarem uma cantiga da infância. Em seguida, compartilhamos os materiais numa dinâmica que se consistiu da seguinte forma: quando alguém era chamado, esta pessoa seguia a sua exploração, e as demais paravam e a observam. Quando ouviam o comando Segue!, todos retomavam as suas investigações, e assim sucessivamente. Para essa configuração, preparamos o espaço da sala com a luz baixa das lanternas e iluminávamos quem estava em ação. Após um intervalo, passamos para uma exploração em duplas, em que deveria permanecer somente uma faixa de plástico bolha. Após aproximadamente 30 minutos de jogo, elencamos imagens e as lançamos para trás de uma camada de plástico bolha suspensa. A composição de imagens desenrolou-se de modo improvisacional, sem estabelecer marcações, valendo-se da cinestesia da escuta para jogar com o objeto plástico bolha e a iluminação das lanternas. No desenrolar desse experimento a sonoridade produzida pelo corpo e pelo plástico bolha em atrito com o chão e a parede contribuíram para uma composição de imagens ora etéreas ora fantasmagóricas.

O “entre”

Nos relatos que seguiram a exploração com os objetos concretos os atores observaram pontos em comum que se pode elencar como estágios presentes nesta etapa do jogo entre ator e objeto. Neste “entre”, a brincadeira, o vazio e a escuta são citados como estágios evidentes na fase de aproximação dos atores e objetos. Essa evidência se confirma na presença de estados de espírito que são relatados: “os objetos despertam uma alegria consciente, pelas suas formas concretas, pelas cores”, comenta o ator referindo-se aos objetos gravatas. A brincadeira, como estado de prazer e espontaneidade, reflete um dos princípios do jogo teatral, que é a diretriz desta proposta de relação do ator e do objeto.

A pausa e o silêncio que aparece no vazio podem ser preciosos agentes do trabalho com objeto. Se forem acolhidos sem ansiedade, podem reverberar impulsos legítimos desta relação sensorial, criando um terreno fértil para desenvolver a poética do ator e do encenador. Essa escolha inibe a ansiedade de saltar do vazio para uma ação, para um gesto que preencha o silêncio, e se render a qualquer gesto, qualquer ação, que, muitas vezes, podem assumir uma ideia figurativa, demonstrativa.

Como bem exprime BONDÍA

A experiência: a possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque: requer um gesto de interrupção: um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar: parar para olhar: parar para escutar: pensar mais devagar: olhar mais devagar: e escutar mais devagar; parar para sentir: sentir mais devagar: demorar-se nos detalhes: suspender a opinião: suspender o juízo: suspender a vontade: suspender o automatismo da ação: cultivar a atenção e a delicadeza: abrir os olhos e os ouvidos: falar sobre o que nos acontece: aprender a lentidão: escutar aos outros: cultivar a arte do encontro: calar muito: ter paciência e dar-se tempo e espaço. (2002, p.²⁴)

A sensibilidade da escuta é premissa tanto no espaço de descoberta do objeto como no espaço de reconhecimento das potencialidades que existe no “entre” do objeto e do ator. Ela se dá no corpo como um todo e repercute no espaço e no jogo com o objeto. Para viver efetivamente a experiência, não é necessário agir, mas sim deixar que ela (experiência) se apodere, que ela possa agir em nós. Como reflete BONDÍA em seu artigo sobre a experiência:

Além disso: posto que não se pode antecipar o resultado: a experiência não é o caminho até um objetivo previsto: até uma meta que se conhece de antemão: mas é uma abertura para o desconhecido: para o que não se pode antecipar nem “pré-ver” nem “pré-dizer”. (2002, p.²⁸)

Os desafios desta experiência também são dimensionados pelo modo como o ator estabelece sua relação com o objeto, se ele consegue colocar-se de modo disponível, sem pré-estabelecer os caminhos, sem tomar para si o protagonismo do jogo e considerar o objeto mero figurante das suas ideias. Se isso não se estabelece, temos um terreno potente para a experiência. Segundo BONDÍA (2002, p. 21), “a experiência é o que nos passa, o que nos acontece, o que nos toca. Não o que se passa, não o que acontece, ou o que toca”. Assim, nesta busca por imagens potentes, não podemos querer antecipá-las, precisamos deixar que elas se revelem, precisamos abandonar o comportamento pró-ativo, o raciocínio calculado. Precisamos, neste “entre”, nos lançar sem redes de proteção.

Nesta pesquisa, o objeto é acolhido como presença, com a qual o ator jogará. O jogo dar-se-á na resposta do objeto a ação do ator. Os fatores que supostamente interferem nesta resposta referem-se à composição do objeto, ou seja, dizem respeito à sua matéria, forma e textura. Como explica o ator, “há momentos que tu ficas a serviço, pois o objeto determina. Ele se transforma, fica pequeno, mas oferece densidade e resistência. Quando aberto adquire leveza, flutua”.

Quando o jogo se dá entre o objeto e mais atores, ele acaba, também, assumindo o papel de território comum, de elo, como expressa um dos atores: “o pano nos une, nos conecta, é ele que instaura o jogo e nos coloca em relação com o outro e com nós mesmos.” O objeto, nesse caso, seria somente um veículo de relação, um material que representaria as vontades dos atores? Como já vimos, o objeto, de acordo com a sua materialidade, oferece respostas no espaço de jogo, permitindo que a poética dessa relação amplie e reverbere para além da vontade de um dos jogadores, como bem reflete o ator: “o pano é um integrante, o mot da pesquisa de movimento e o fio condutor de uma dramaturgia improvisada”.

É importante ponderar que, nesse processo de pesquisa, a imaginação atua diretamente no “entre” do jogo ator e objeto e, para além dele, no olhar do encenador que está acompanhando a investigação. Esse imprime nela a sua capacidade de vislumbrar, usa a sua faculdade de criar a partir do cruzamento de ideias. O ato de imaginar compreende o ato de devanear, de sonhar, de evocar memórias, um exercício de conexões nem sempre conscientes, que, ao longo do processo criativo, vão estabelecendo seus sentidos e sensações. A imaginação é dosada pelo acervo metafórico, pela capacidade imaginativa dos criadores envolvidos e pela disponibilidade corporal do ator. Como nos situa SACHS,

Já a imaginação material e dinâmica se opõe à formal pressupondo uma ação: com o homem intervindo ativamente na matéria como um demiurgo: um artesão: um manipulador: que age de maneira concreta e concretizante. (...) É o trabalho operante e criativo do homem frente às resistências da matéria: o embate entre as forças humanas e as forças naturais. (2013, p.⁵⁴)

Ainda neste “entre”, o ator refina sua percepção e permite que o corpo encontre no objeto uma extensão de si, relação que lhe possibilita acessar o objeto pela via sensorial. “O objeto oferece sensações diferentes, por exemplo, o plástico aquece quando em contato com nosso corpo”, relata o ator. Quando deixa reverberar em si a leveza ou o peso do objeto com o qual está jogando, o corpo do ator estabelece relações de outra ordem com a gravidade, o que se manifesta no comentário que segue: “vejo meu corpo se apropriando do movimento do objeto, encontrando estados corporais, desconstruindo parâmetros musculares e de respiração”.

A sensação tátil, sonora e visual são referidas pelo ator como os sentidos mais aguçados e presentes durante a experimentação, levando, muitas vezes, a composição de imagens que nasciam da sensação passando para a forma, e, em outras situações, da forma chegando à sensação. Como se observa no comentário do ator: “a forma trazia uma experiência, sensação de algo. Em outros momentos, a vontade de experimentar o sensível trazia a forma”.

A potencialidade poética dos objetos

Na fase exploratória, ficou perceptível que o potencial de maleabilidade, expansão, sonoridade e densidade dos objetos permite que eles adquiram outros sentidos, o que abriu um leque de possíveis leituras da imagem apresentada. Assim a materialidade dos corpos nos oportuniza chegar a composições muitas vezes improváveis, a compor imagens que oferecem múltiplas saídas que permitem a cada espectador estabelecer seus sentidos, pois são imagens com significação aberta.

Nesse momento da exploração, começamos a entrar num espaço de composição que nos interessa, no qual fugimos da descrição, do querer fazer algo, do representacional. O que torna isso possível é o estado de presença do ator e a natureza do objeto. Quando o ator não se comporta como um fazedor, um produtor de situações, ele permite a miração, o devaneio, o simples jogo com o objeto. Quando ele prefere retirar suavemente o véu que está sobre as coisas, ao invés de revesti-las com uma série de acessórios. Dessa forma, podemos vislumbrar o inusitado. O jogo do ator e do objeto nos remete, então, para além do previsível, dá novos contornos e sentidos ao que presenciamos. Neste estágio presenciamos um corpo como possibilidade de materialidade e imaginação, de espaço de memória, como amálgama a ser moldada pelas “mãos” do ator e do diretor.

Na observação do jogo com objetos compostos por diferentes matérias e formas, como plástico bolha, roupas de algodão, sacolas plásticas, gravatas coloridas, percebemos características distintas que interagem com sentidos e promovem desafios e descobertas. Isso ocorre mesmo que “o objeto esteja em constante metamorfose durante o jogo”, como comenta o ator, referindo-se ao objeto lycra verde. É importante considerar que cada objeto tem uma dramaturgia própria. É a natureza do objeto que determina sua potencialidade para o jogo com o ator, pois, no jogo, o objeto manifesta características da substância que o constitui.

Em relação a esse aspecto da natureza do objeto e do acervo dos atores que jogaram com ele, cabe registrar que as sacolas plásticas promoveram uma experiência sonora e visual, a lycra verde uma experiência coreografia e visual, as gravatas ficam num território ilustrativo, as roupas de algodão permitiram a descoberta de outros estados corporais e o plástico bolha rendeu imagens oníricas.

Fica a pergunta: Será que todos os objetos são potencialmente expressivos para cena? Suspeitamos que não, pelo menos na perspectiva da pesquisa que encabeçamos, já que podemos perceber que alguns objetos de natureza mais rígida, limitam o desdobramento de sentidos. Contudo, ainda é cedo para afirmar, é preciso seguir a investigação.

Considerações Finais

A proposta deste artigo não é estabelecer uma receita, mas sim detectar caminhos que possam auxiliar nos procedimentos metodológicos de condução do ator para composição de cenas imagéticas. Por isso, nessa abordagem, é prerrogativa entender o objeto como um outro que joga, que responde a nossa intervenção por meio de características próprias, como forma, textura, densidade, maleabilidade e sonoridade. Não é um diálogo fácil, ele exige disponibilidade física, concentração, escuta e um exercício contínuo de imaginação por

parte do ator e do encenador.

Neste primeiro momento, cabe ressaltar a importância das práticas de estar dos atores para se colocarem no aqui e agora, viabilizando um estado de presença necessário para o jogo com o objeto. Assim, como a proposta de estímulo do jogo a partir de verbos alimenta o imaginário do ator e fortalece o diálogo cinestésico entre ele e o objeto, também oportuniza o acesso a estados corporais por uma via indireta. Portanto, a abordagem lúdica da proposta, as práticas de estar e a utilização de verbos para nortear o jogo com o objeto indicam um caminho a ser investigado com mais afinco, que possuem indicativos de eficiência como possíveis diretrizes do metodológicas desta investigação.

Referências

BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. Trad.: João Wanderley Geraldi. São Paulo: Revista Brasileira de Educação, no.19, Universidade de Estadual Campinas, 2002.

PAVIS, Patrice. Dicionário de Teatro. Trad.: J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.

SACHS, Claudia Muller. A imaginação é um músculo: a contribuição de Lecoq para o trabalho de ator. 2013. 225f. Tese (Doutorado em Teatro) – Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de Pós-Graduação em Teatro, 2013.