

## PRÁTICA IMPROVISACIONAL E EFEITO CÔMICO: OFICINA APLICADA A ATORES E NÃO ATORES

Vítor Ângelo Vieira Berti<sup>1</sup>  
Alvaro Levis de Bittencourt<sup>2</sup>

**RESUMO:** Este artigo apresenta uma reflexão a respeito da improvisação como potencial geradora do efeito cômico, a partir da apropriação dos elementos que compõem a criação teatral improvisada. Mediante oficina prática, realizada em estúdio do Teatro Laboratório da UNESPAR, Campus Curitiba II, aplicada a participantes voluntários, entre maio e junho de 2018, buscou-se analisar os efeitos possibilitados pela construção improvisacional que poderiam provocar o efeito cômico. Para elucidar a compreensão da improvisação teatral e sua prática, foram utilizados conceitos principalmente abordados por Mariana Muniz, partindo de Viola Spolin como fonte em comum, investigando a relação entre a vivência da improvisação e os estudos a respeito da comicidade, principalmente constatados por Henri Bergson em seu livro “O Riso – Ensaio sobre o significado do cômico”. A partir desses elementos, buscou-se correlacionar prática e teoria, a fim de identificar possíveis caminhos independentes na improvisação, que viriam a contribuir com o entendimento acerca da produção de resultado cômico no teatro.

**Palavras-chave:** Improvisação. Impro. Efeito Cômico. Dramaturgia do Instante.

### IMPROVISATIONAL PRACTICE AND COMIC EFFECT: WORKSHOP APPLIED TO ACTORS AND NON-ACTORS

**ABSTRACT:** This article presents a reflection about improvisation as a potencial generator of the comic effect from the appropriation of the elements that make up the improvised theatrical creation. Through a practical workshop, held in a studio at the UNESPAR Laboratory Theater, Curitiba II Campus, applied to volunteer participants, between may and june 2018, it sought to analyze the possible effects caused by the improvisational construction that would have basis to create the comic effect. To elucidate the understanding of theatrical improvisation and its practice, this research has used concepts mainly approached by Mariana Muniz, starting from Viola Spolin as a common source, investigating the relation between the experience of improvisation and the studies about comedy by Henri Bergson, in his book “Laughter - An Essay on the Meaning of the Comic”. From these elements, the research try to correlate practice and theory, in order to identify possible independent paths in improvisation, which would contribute to the understanding of the production of comic results in the theater.

**Keywords:** Improvisation. Impro. Comic effect. Dramaturgy of the Moment.

1 Graduado no curso de Licenciatura em Teatro pela Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Integrante da *Companhia Arvoredo de Teatro*. Email: vitorangelo7@hotmail.com

2 Mestre em Performance Teatral pela Monash University - Melbourne/Austrália (2010). Docente do curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Estadual do Paraná (Unespar) – campus de Curitiba II/Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Email: alvarolevis@gmail.com

Existem diferentes concepções a respeito do conceito de improvisação no teatro. Viola Spolin afirma que “todas as pessoas são capazes de atuar no palco. Todas as pessoas são capazes de improvisar. As pessoas que desejarem são capazes de jogar e aprender a ter valor no palco” (2010, p. 3), trazendo a perspectiva de jogo, e que o ato de jogar possibilita identificar a base para a improvisação.

O improviso, segundo Keith Johnstone (1933), tem por base o ator, e a metodologia que formulou visa, em última instância, perscrutar os meandros da construção narrativa em suas mais variadas formas. (...) Calcada em três fundamentos básicos – a aceitação de ideias, as relações de poder (o status) e a habilidade narrativa –, a metodologia trabalha os sentimentos e emoções construindo cenas com começo, meio e fim, em torno de uma única ação, portanto, seguindo o princípio de unidade de ação descrito por Aristóteles (ACHATKIN, 2015, p. 6).

“Ainda na década de 1960, a Impro possibilitou a experimentação da ‘improvisação como espetáculo’ (MUNIZ, 2005), ou seja, da improvisação não apenas como ferramenta de criação de personagens ou de formação do ator, mas como espetáculo em si mesma” (HORTA; MUNIZ, 2015, p.49).

É principalmente a partir da definição de Mariana Muniz que pauto a estruturação deste trabalho, entendendo na “improvisação como espetáculo” uma maneira de diferenciar o método da improvisação que é utilizada como ferramenta, bem como da improvisação cujo objetivo é atingir a realização de um jogo. “Este conceito (a improvisação como espetáculo) se remete às formas teatrais nas quais os atores criam em presença do público uma dramaturgia do instante” (MUNIZ, 2007, p. 1). Portanto, não busco com este trabalho as diretrizes para a formação de um espetáculo a partir da improvisação, mas encontrar relações com um modelo de improvisação que é utilizada em um processo cujo objetivo é não apenas a criação espetacular, mas a investigação pautada em uma “dramaturgia do instante” (MUNIZ, 2007, p. 1).

Nos trabalhos de Viola Spolin e Keith Johnstone é possível perceber uma abordagem voltada à improvisação enquanto treinamento, utilizando de exercícios e técnicas de improviso.

De acordo com Omar Argentino Galván, em seu livro *Del Salto Al Vuelo*:

A improvisação clássica é um elo quase sempre inicial em uma corrente que conclui no trabalho finalizado. A técnica que faz do próprio ato de improvisar um feito artístico ou de entretenimento é conhecida mundialmente como Impro ou Improv (2013, p. 25).<sup>3</sup>

Mariana Muniz e Diego Horta destacam a definição dada por Galván:

Segundo a definição de Omar Argentino Galván (2013, p. 25), não haveria distinção entre tais termos; para ele, 'a técnica que faz do próprio ato de improvisar um feito artístico ou de entretenimento é mundialmente conhecida como Impro ou Improv' (2015, p. 50).

Usando a definição de Galván como base, tratarei como Impro o conjunto de técnicas utilizadas pelo ator para improvisar, e desdubro este conceito em mais dois termos que usarei neste artigo nos seguintes contextos: Improviso, que se refere a como o ator, em cena, improvisa; e a Improvisação propriamente dita, que irei me referir como sendo qualquer ação não combinada previamente.

Partindo da improvisação e seus formatos, tanto espetaculares, quanto aqueles voltados para o exercício de treinamento, é possível observar uma popularização da linguagem em um contexto cômico, no qual o Improviso estaria muitas vezes inserido no âmbito da comédia. A isso, historicamente, pode-se perceber a influência de programas estrangeiros, dos quais grupos brasileiros se inspiraram e, com o tempo, passaram a levar para os palcos.

A partir do bem-sucedido programa inglês *Who's Line Is It Anyway*, criado no final da década de 1980, as propostas e os jogos criados, em sua maioria, por Keith Johnstone, tendo como objetivo o desenvolvimento e o treinamento da improvisação, foram para a telenha como resultado final buscando um entretenimento certo (MUNIZ, 2015, p. 58).

A comicidade presente nesse estilo de entretenimento fez com que a improvisação fosse difundida sob este aspecto, possibilitando identificar possível potência da linguagem do Improviso como geradora de um efeito cômico.

O estudo voltado para esta vertente percebo ser ainda limitado a nível acadêmico. Durante o tempo em que estive na universidade, percebi a ausência do tratamento específico da improvisação enquanto linguagem espetacular, enquanto Impro, somado à insuficiência da abordagem cômica, específica e especializada, no teatro contemporâneo.

<sup>3</sup> Minha tradução.

Na verdade, essa discussão sobre a comicidade, e, conseqüentemente, sobre o riso, na cultura ocidental, começa na Grécia Antiga, quando filósofos e escritores como Aristóteles, Platão e muitos outros, torceram o nariz para o gênero, considerando-o uma manifestação inferior do espírito. Esse preconceito até hoje acompanha, de alguma forma, os que exercitam a comicidade (ZORZETTI, 2005, p. 23).

É nesse contexto que desenvolvi este trabalho, buscando trazer maior visibilidade para a improvisação atrelada a seu potencial cômico, entendendo por efeito cômico aquilo que pode vir a gerar o riso.

O meu contato e a minha imersão na improvisação no teatro têm origem a partir do grupo curitibano *Antropofocus* que, desde 2000, desenvolve trabalhos e pesquisas teatrais voltados ao gênero comédia, partindo muitas vezes da improvisação como processo de criação, bem como realizando espetáculos de improvisação. Entre os anos de 2014 e 2017 realizei com o grupo diversos cursos, ministrados por diferentes professores, entre eles Marcelo Rodrigues, Anne Celli e Andrei Moscheto, sendo importantes referências para este trabalho e minha pesquisa na linguagem. Os cursos eram voltados para interpretação para comédia e para a improvisação, tanto em sua forma espetacular baseada em jogos, quanto no formato chamado “*long form*”, ou seja, a construção de cenas longas improvisadas.

75

No ano 2016, tive a oportunidade de participar de oficinas e workshops de improvisação avançada, com artistas que são referências na área. Entre eles, Gustavo Miranda, ator, diretor e dramaturgo colombiano, um dos fundadores da companhia *Acción Impro*, possui mestrado em Direção e Dramaturgia, com uma vasta pesquisa em Dramaturgia da Improvisação, bem como desenvolve trabalho de treinamento para o improviso com a Cia Barbixas de Humor, e integra o espetáculo de improvisação Portátil, do grupo Porta dos Fundos. Adriana Ospina, uma das fundadoras do grupo *Acción Impro*, na Colômbia. Rafael Pimenta integrante da Cia do Quintal, em São Paulo. Issac Luy, artista que é formado pela escola de comédia *The Second City*, do Canadá.

Faço parte da Companhia Arvoredo de Teatro desde maio de 2017, grupo que se originou a partir dos cursos do grupo *Antropofocus* e atualmente desenvolve suas próprias produções na área da comédia e improvisação.

Estas influências práticas colaboraram para minha compreensão da improvisação e seu potencial cômico, bem como o desenvolvimento de minha pesquisa na área, gerando este trabalho.

A fim de identificar na prática a potencialidade da improvisação no que se refere a produzir efeito cômico, entre os meses de maio e junho de 2018, ministrei uma oficina de improvisação com participantes voluntários, aplicada no Estúdio 01, do Teatro Laboratório da Faculdade de Artes do Paraná. Dentre eles, parte possuía experiência na área de teatro, enquanto a maioria não. Havia participantes que estavam na oficina por conhecerem o Improviso a partir da internet e gostariam de saber como era atuar na prática. Um participante formado em Bacharelado em Artes Cênicas pela FAP, que gostaria de aprimorar a linguagem da improvisação. Dois participantes que estavam no Ensino Médio, um deles fazia teatro no colégio. Uma estudante de administração. Um participante que trabalhava com educação e vendas, o qual buscava desenvoltura pessoal, que acreditava ser possibilitada pela improvisação. Um estudante de medicina. Um participante que trabalhava com gastronomia. Um casal; a mulher trabalhava com educação e seu noivo com publicidade. Integrantes da *Companhia Arvoredo de Teatro*, que trabalha com a linguagem da improvisação. No geral, foi um grupo heterogêneo, variando a faixa etária entre 15 e 47 anos, com uma média de 13 pessoas envolvidas ao longo dos seis encontros, de 3 horas cada.

O trabalho teve como foco desenvolver uma construção didática crescente referente à improvisação teatral, a partir da aplicação de jogos e explicação dos elementos que constituem a improvisação no teatro. Mariana Muniz define que “a improvisação como espetáculo é uma terminologia que engloba diferentes procedimentos nos quais a criação e a execução de uma cena ocorrem simultaneamente e são testemunhadas pelo público” (2015, p. 33). Para seguir a lógica da impro-espetáculo, os participantes da oficina ora eram atores, ora espectadores, revezando as posições para possibilitar resultados de acordo a metodologia aplicada, que tem como base a busca por uma dramaturgia criada no mesmo instante em que a ação se desenvolve.

Iniciei o processo questionando os alunos sobre o que entendiam por improvisação, ao que surgiram respostas como: “espontâneo, incerteza, pensamento rápido, sem bloqueio, simplicidade, criatividade, jogo, contexto, trabalho em equipe, lidar com o inesperado, instinto,

esporte, não planejamento”. Com isso, tive o primeiro indício de que seria possível realizar o trabalho com profundidade, pois havia um entendimento prévio que se assemelhava aos conceitos básicos da improvisação, “[...] os conceitos de *escuta*, *primeiras ideias*, *oferta*, *aceitação*, *quebra de rotina*, *reincorporação*, *círculo de probabilidade* e *Status* foram identificados na obra de Johnstone” (HORTA; MUNIZ, 2015, p. 52).

Busquei traçar um trabalho crescente quanto à compreensão, na tentativa de elucidar o que seria a improvisação teatral e como se aplicaria, para, a partir da apropriação do conceito e experiência prática, identificar de que forma poderia surgir o efeito cômico nesta realização.

A partir do questionamento apresentado aos participantes, houve uma resposta que me chamou à atenção: “Tudo é estabelecido na hora”. Ao longo das práticas, fui constatando os elementos que poderiam proporcionar a composição de uma cena improvisada que é “estabelecida na hora” e permitir identificar seu desenvolvimento, os quais seriam: os personagens, o ambiente e a situação a ser investida.

A criação da cena dependerá do estabelecimento desses elementos citados acima, em comum acordo entre os atores. “Sempre há algo e é a partir da tranquilidade da observação do que já existe que a cena improvisada se constrói” (MUNIZ, 2015, p. 24). Tendo isso em mente é possível identificar a importância dos atores buscarem a tranquilidade para observar o que está acontecendo no momento presente, aceitar a ação que está em desenvolvimento, para então propor algo a partir dela. Em oficina com Gustavo Miranda, lembro-me dele dizer que o improvisador mais ágil em cena, é também o mais calmo, justamente por se manter no estado de presença e estar apto para responder ao estímulo do momento.

Assim como explica Viola Spolin, definir “quem, onde e o quê” é fundamental para a construção do jogo da improvisação, bem como para a compreensão da cena, tanto para quem está compondo quanto para o público.



A improvisação enquanto ação cênica será pertencente ao momento presente na medida em que sua construção se estabelecer a partir de um disparador, que pode ser oferecido pelo público. Com isso, o espectador é ativo em relação à criação, inserido na dramaturgia que está sendo desenvolvida, cúmplice da construção dramática. Sandra Chacra afirma que

Os intérpretes-criadores, aqueles artistas que criam no decorrer do espetáculo, são os mais sensíveis à reação do público. Seus improvisos são frutos não somente de suas habilidades artísticas específicas, mas do convívio direto com o espectador durante o ato da representação, no qual eles aguçam a capacidade de 'ouvir' as reações da platéia. Em um teatro onde os atores enxertam cacôs, criam situações momentâneas, inventam e reinventam dentro de um jogo solto e livre, o espectador se sentirá mais aberto e mais à vontade para manifestar a sua reação. É sobretudo no gênero cômico que a platéia se mostrará de modo mais extrovertido, através de reações prontas, imediatas e sinceras, como quando ri e dá gargalhadas (2010, p. 87).

Estabelecida essa posição, o público pode passar a aceitar os possíveis "erros" que venham a acontecer em cena, que na improvisação podem deixar de ser "erros" para serem material de construção da dramaturgia. A empatia gerada com o espectador, co-partícipe da criação, pode facilitar a aceitação do que, eventualmente, poderia ser considerado erro em uma peça tradicional, por conta de o público testemunhar os atores se desafiando a criar algo que não foi combinado previamente.

A naturalidade do andamento e encadeamento das ações diante ao público pode tornar risível a situação, pois no papel de espectador ele acompanhará o sincero esforço do ator por realizar o jogo, para que a ação aconteça, e nessa sinceridade pode-se encontrar um potencial para gerar o riso. "Quando um determinado efeito cômico deriva de uma determinada causa, o efeito nos parecerá tanto mais cômico quanto mais natural nos parecer sua causa" (BERGSON, 2018, p. 42). Por conta disso, estabeleci com os participantes da oficina uma postura em cena de se concentrar em realizar a ação, e não em fazer o público rir. Durante a oficina, na prática do jogo "Só Perguntas", no qual o diálogo só pode ocorrer através de perguntas, ficou evidenciado o potencial cômico do erro no improviso, e a importância da sinceridade para favorecer tal efeito. O jogo era realizado em fila, sendo que apenas dois atores faziam a cena, quem errava ia para o final da fila e o primeiro iniciava uma nova cena com o próximo jogador. Quando o jogador não sabia o que dizer

e respondia à pergunta que lhe foi direcionada com uma afirmação, apesar de ter errado em relação à estrutura e à regra do jogo, gerava potencial enquanto cena cômica. Isso era constatado pela reação dos demais participantes, que estavam na posição de espectadores enquanto aguardavam sua vez de jogar.

Figura 1



Fonte: Gustavo Queiroz, Curitiba-PR, junho de 2018.

Nos espetáculos de improviso que montei com a *Companhia Arvoredo de Teatro*, assim como em outros espetáculos dessa mesma linguagem que participei, eram apresentados quais atores realizariam cada jogo, isso permitia ao público perceber a dramaturgia sendo criada, a partir do estímulo dado. Portanto, pode-se perceber que ao ter a criação ocorrendo mediante os olhos da plateia, em tempo real, o resultado possivelmente trará cumplicidade e identificação do que está sendo visto. Nesse ponto percebo que reside uma potencial base para a comicidade acontecer. O público aceita a proposta de que alguém está à sua frente encarando o desafio de criar, sem combinação prévia das ações a serem realizadas, e se dispor a errar diante de seus olhos, assumindo o erro como algo comum ao ser humano e como um elemento potencialmente cômico, pois como afirma Bergson “não há cômico fora do que é propriamente humano” (2018, p. 38). Esse seria um dos três tópicos fundamentais a respeito da comicidade elencados por Bergson, e é destacado por Zorzetti ao afirmar que



O riso é um atributo exclusivo do ser humano. Tem razão Bergson quando – referindo-se ao riso fora do que é humano – observa que um animal, por exemplo, só pode ser gozado, se projetarmos nele imagens e idéias que o aproximem de situações ou tipos encontrados entre humanos (2005, p. 28).

A comicidade então será evidenciada quanto mais próxima da natureza humana nos parecer a sua causa. A naturalidade e sinceridade do ator em cena, criando de maneira improvisada, geram a possibilidade de evidenciar aspectos de identificação do público com o que lhe está sendo apresentado.

A plateia tem o poder de disparar a construção a partir da interação, pois é questionada e provocada a oferecer palavras, ou mesmo informações diversas, que servirão de base para o desenrolar das ações.

Para compor uma ação dramática improvisacional são utilizados temas e/ou estímulos diversos como objetivo de envolver os atuentes em uma organização instintiva, na qual o enredo é encenado na medida em que é construído (ROSSETO, 2013, p. 15).

Desse modo é criada uma relação com o espectador, com o objetivo de que ele perceba que ofereceu uma proposta e que a cena foi criada a partir daquilo que ele propôs, o que o torna partícipe da ação. “A improvisação pode ser tudo e nada, pode ser boa ou ruim, e o que for será criado em cumplicidade com o público uma única vez” (MUNIZ, 2015, p. 24).

Henri Bergson, ao elencar os três pilares fundamentais a respeito do riso, destaca o fato de o riso ser coletivo, e que “não apreciaríamos o cômico se nos sentíssemos isolados” (BERGSON, 2018, p. 39), aqueles que participam da mesma experiência cômica podem tornar o riso comum ao grupo. Com isso, é possível identificar o potencial da cumplicidade entre ator e público no improviso, onde ambos acompanham a construção desde seu momento inicial.

Um homem, a quem perguntaram por que não chorava em um sermão no qual todos derramavam lágrimas, respondeu: ‘Eu não sou dessa paróquia’. O que este homem pensava sobre lágrimas, vale muito mais para o riso. Por mais franco que pudermos supô-lo, o riso esconde um entendimento prévio, eu diria quase uma cumplicidade com os outros ridentes, reais ou imaginários (BERGSON, 2018, p. 39).

E esse pode ser um princípio da comicidade a partir da participação ativa do público ao assistir a cena improvisada, por ter o conhecimento da origem das ações. A plateia, por se tratar de um coletivo, proporciona um terreno que possibilita a reverberação do cômico, assim como indica Bergson ao tratar do riso como algo que acontece no coletivo.

Considerando o exposto acima, a ação improvisada tem início a partir de um disparador, entretanto para que a criação possa se desenvolver baseada nesse estímulo, Omar Argentino Galván elenca três elementos que ele considera como “ABC” da técnica da Impro: aceitação, escuta e capacidade propositiva (2013, p. 23). A aceitação na improvisação é o fundamento base para que haja desenvolvimento. Consiste em os atores aceitarem a proposta que está sendo lançada, e jogar com isso, ou seja, investir no que estiver acontecendo no momento presente. Isso requer escuta, para que não haja um bloqueio daquilo que está sendo proposto. Para que exista material de ação, o ator deverá ter a capacidade propositiva, ou seja, é preciso que alguém lance uma proposta a ser investida a partir da escuta e aceitação.

Para que a aceitação aconteça é preciso buscar fugir de discussões na cena, e tomar decisões. A tendência do jogo “Só Perguntas” é de ser entendido como uma competição, por conta da estrutura, porém na improvisação é necessário que os atores estejam dispostos a jogar em prol da cena. Por se tratar de um jogo cênico a história deveria se desenvolver, mesmo que seja através de perguntas, jogando *um com o outro* e não efetivamente *um contra o outro*, para que haja aceitação no jogo. Durante a oficina, uma das perguntas feitas nesse jogo, quando o tema era “pescaria”, foi “esse não é o peixe que eu pesquei semana passada?” o que deu um tom de desconfiança. Poderia ser mais interessante para a cena avançar se a pergunta fosse feita sob outro aspecto, retirando o “não” da sentença, ou seja, “esse é o peixe que pesquei semana passada?” pois, dessa forma, uma possível compreensão é de que o personagem reconhece que existiu um peixe, que ele pescou um peixe, e permite uma maior possibilidade de devolutiva do parceiro de cena. Com essa alteração sairia do campo de “está desconfiado” para “está interessado”. No primeiro, a desconfiança está na pessoa, o que dá margem para discussão. No segundo, o interesse está no objeto em questão, levando o foco para ele, e isso tem mais potencial de mover a cena.

Desta forma, manter a estrutura coerente da ação improvisada a ser desenvolvida em cena pode ser um ponto fundamental para dar base à comicidade. A coerência é importante para ampliar a possibilidade de gerar o efeito cômico, a partir de algo que faça sentido em seu próprio universo. No caso da improvisação, esse universo será criado aos olhos do público.

Rimos, é verdade, da distração que se apresenta a nós como um simples fato. Mas ainda mais risível será a distração que tivermos visto nascer e crescer sob nossos olhos, cuja origem conhecemos, e cuja história podemos reconstituir (BERGSON, 2018, p. 42).

Sendo assim, é possível observar que quanto mais coerência na cena, mais o público se identifica e acompanha a ideia que está sendo construída, bem como o desenvolvimento da cena improvisada. A observação da coerência em cena a torna potencialmente mais cômica se aplicada às ideias sugeridas pelo público, que poderá, nesse caso, observar as estratégias do ator para realizar o jogo a partir de suas sugestões. Como quando um dos participantes da oficina deveria contar uma história cujo tema era “pedreiro”, e começou falando de uma criança, um menino. Descreveu como o menino era e disse que ele passava pela rua. Em seguida, na história, esse menino sempre via um pedreiro trabalhando e o admirava muito. Nesse ponto a participante que estava fazendo papel de espectadora, até então intrigada com a história, teve uma reação de compreensão, e sorriu. Essa estrutura de história foi agradável para quem ouviu, pois o início contextualizou-se, dando veracidade e coerência à história. Depois essa criança, que era o personagem principal, virou o pedreiro, que era o tema. Com isso foi possível perceber mais identificação ainda do ouvinte com o que era relatado.

O momento de descrever a história durante a narrativa é importante, de especificar a que se refere o enredo e preparar o espectador para acompanhar com clareza o desenrolar da história. Para ilustrar como isso acontece na prática, na oficina demos exemplos de histórias famosas. Citei a narrativa de Harry Potter, obra literária escrita pela autora J.K. Rowling, adaptada para a linguagem cinematográfica a partir de 2001, na qual o personagem principal não nasce sabendo que é um bruxo e, até ele descobrir, é mostrado qual o seu contexto, como ele vive, onde e com quem, para então ser revelado que ele é um bruxo.

Isso tendo em vista que a base da história é sobre o menino que é bruxo, porém cria-se o ambiente para que tal informação seja apresentada. A partir daí, a história segue com o espectador tendo familiaridade com o personagem e sua vivência.

A fim de estruturar a busca por tal identificação possibilitada ao público, utilizei durante a oficina uma estrutura de criação de cena, que consiste em estabelecer a plataforma da cena, ou seja: quem são os personagens e onde eles estão. Estes dados podem ser estabelecidos durante a cena, ou definidos antes do início, geralmente pela plateia. A definição de plataforma se assemelha ao que Viola Spolin tratava por “quem e onde”. Eu tive contato com essa definição de plataforma através do improvisador colombiano Gustavo Miranda, na oficina citada anteriormente.

Seguindo a estrutura da cena, para que ela avance, Gustavo Miranda diz que é preciso um acontecimento, ou seja, uma ação que identifique o problema em questão, entendendo problema como aquilo que está sendo colocado em cena e que precisa de uma resolução.

Os acontecimentos são pontos de virada dentro da história, eles avançam e transformam a ação dramática, mudando algo dentro da situação. Depois de um acontecimento algo tem que mudar (a fábula, um personagem, uma emoção, um ponto de vista, a relação com o espectador, etc.) se nada muda, então o acontecimento seguirá sendo um evento, que pode ser uma paisagem dramatúrgica, uma premissa ou simplesmente uma proposta que nos levará a outra. Mas sempre, em algum momento, alguma dessas propostas terá que se transformar em um acontecimento, e isso depende do outro, de sua ação-reação (MIRANDA, 2018).<sup>4</sup>

Posto isso, a partir de uma plataforma estruturada, clara à percepção dos atores e do público, é preciso ação, que algo aconteça e mova a cena. Em curso com Andrei Moscheto, na sede do *Antropofocus*, tive contato com o exercício “Como assim?”, que consiste em realizar uma cena em dupla, estabelecer plataforma, permanecer com assuntos banais entre os personagens. Em algum momento, um dos personagens deve dizer algo, de forma natural, porém, aparentemente fora do contexto. O outro deve responder “Como assim?”, significando a estranheza do que acabara de ouvir, com o intuito de gerar um “ponto de virada dentro da história”, assim como definido por Miranda.

---

4 Minha tradução.

Apliquei o exercício e a lógica do “Como assim?” durante a oficina. Percebi que o acontecimento pode ser provocado por esse meio, sendo identificado no momento em que ocorre a pergunta “Como assim?” dentro do contexto da história, o que permite transformar um evento em um acontecimento, para que a narrativa avance. Gustavo Miranda intitulou “açãoreação” a resposta ao que foi proposto por um dos atores, cuja proposta se transformará em acontecimento a partir dessa devolutiva. Essa estrutura permite gerar o acontecimento da cena, pois proporciona um estranhamento, portanto foge à coerência estabelecida.

A partir desse ponto pode ser possível definir o mote da cena. O mote parte da identificação do problema apresentado no acontecimento, e indica o caminho que esse problema poderá tomar.

Para exemplificar aos participantes da oficina o que seria o mote e como defini-lo, utilizei a narrativa do filme de animação *Procurando Nemo*, da Disney Pixar, na qual os personagens são apresentados, é mostrado como e onde vivem, estabelecendo a plataforma. Até que o personagem Nemo desaparece, marcando o acontecimento. Esse acontecimento implica em encontrar o Nemo, definindo o mote, e é em torno disso que a história irá se desenvolver. Para manter a coerência é preciso seguir o mote da cena.

Durante a oficina, realizei o exercício no qual um grupo de participantes conta uma história aos demais, um ao lado do outro, sendo que cada um pode falar uma frase dessa história, em ordem aleatória. Em uma das práticas o personagem protagonista da narrativa era um taxista. O problema inicial da história foi o fato de ele sair para buscar um passageiro distante, com pouca gasolina e não ter prestado atenção quando foi anunciado na rádio que os postos de gasolina estavam em greve. A partir disso, outros problemas e dificuldades se apresentaram para o personagem a fim de favorecer o mote dessa história, como o fato de que o trânsito estava grande e o pneu do taxista havia furado. Com esses elementos o mote pôde ser definido por “o taxista precisa buscar um passageiro e as coisas estão dando errado para ele”. O grupo que estava contando a história investiu no mote. Isso foi percebido porque dentro da dramaturgia que estava sendo criada os problemas foram movendo a história, as coisas foram dando errado para o personagem ao passo que uma foi levando à outra, dando coerência às situações. Conforme os problemas foram sendo solucionados durante a narrativa, a história foi se encaminhando para o desfecho,

pois a questão que a movia foi resolvida quando as coisas pararam de dar errado para o personagem. O exercício cumpriu o papel de exercitar o desenvolvimento da criação dramática, com o objetivo de dar coerência à história a ser desenvolvida no instante, permitindo aos que estavam no papel de espectador, acompanhar o desenrolar das ações.

Sendo assim, ao presenciar a estrutura nascer, crescer, ser aplicada e se desenvolver à sua frente, o público pode observar as sutilezas do raciocínio dos atores em cena, compreendendo a lógica de um jogo que se dirige à sua inteligência, o que favorece o potencial cômico, pois como afirma Bergson, “ele se dirige à inteligência pura” (2018, p. 39), e esse seria mais um, dentre os três pilares considerados fundamentais para entender o riso, de acordo com Henri Bergson.

Figura 2



Fonte: Gustavo Queiroz, Curitiba-PR, junho de 2018.

Durante a oficina, propus aos integrantes o jogo “Três Rodadas”, no qual foi possível evidenciar as etapas de construção da história. O jogo consiste em quatro jogadores se disporem em posição de um quadrado, frente aos demais participantes que assumem o lugar de espectadores. As duplas que estão à frente do quadrado começam uma cena com um tema, dado o sinal o quadrado gira para o lado, a nova dupla que se forma à frente começa uma nova cena, com o mesmo tema, até ser dado outro sinal, e assim sucessivamente.



Porém, quando a mesma dupla se reencontrar, devem continuar a cena do ponto que havia parado na última rodada. O jogo era feito em três rodadas, sendo que a primeira buscava estabelecer a plataforma (quem são, onde estão) e apresentar um problema, para que possa retornar na segunda rodada a partir desse problema, intensificar o problema nessa rodada, e assim definir, agilmente, o mote para dar sustentação à continuação na terceira rodada, que buscará o desfecho dessa cena. O objetivo foi trabalhar um jogo que exigia decisões rápidas e simples para evitar que muitas possibilidades de ação fossem abertas, sem fixar em nenhuma, correndo, desta forma, o risco de não criar uma condução coerente da história. A partir da estrutura do jogo buscava-se dar coerência à cena.

Contra-pondo-se à coerência buscada pelos atores em cena, o improviso também é capaz de trazer o inesperado, assim como o inusitado, nos quais também reside potencial cômico. No terceiro dia da oficina aconteceu algo que me levou a refletir sobre o efeito daquilo que é inesperado, dentro do contexto do improviso e da relação ator e público. Apliquei um exercício de aquecimento, onde, em círculo, cada um dizia uma fruta. Após um tempo de repetição, trocavam-se os lugares, e a sequência das frutas deveria ser dita na ordem em que ocorreu na primeira vez. Passado um tempo, no mesmo dia da oficina, foi realizado um exercício de criação de cena, em que um jogador seria o Rei ou a Rainha, e os demais jogadores se colocariam em fila para entrar em cena um a cada vez, oferecer ao rei um presente e buscar agradá-lo. O rei, entretanto, caso não se sentisse satisfeito com a interação, deveria arrumar um jeito de matar esse personagem que entrou e com isso outro jogador entraria em cena, trazendo um novo presente ao mesmo rei. Em determinado momento desse jogo o personagem ofereceu ao rei uma cesta de frutas. O rei perguntou quais frutas teriam na cesta, ao que o jogador respondeu “maçã, banana, uva... carambola”, o que fez os participantes que estavam no lugar de espectadores rirem, e os dois em cena se forçarem para segurar a risada, pois essa sequência havia sido criada pelo grupo naquele exercício de aquecimento, feito no início deste dia da oficina. O jogador disse que não foi intencional levar uma cesta de frutas, mas ao ser questionado em cena, lembrou da sequência originada no outro exercício.

Nesse exemplo, o jogador resgata uma informação criada anteriormente, ou seja, traz um conhecimento prévio, comum aos participantes da oficina, que naquele momento estavam exercendo papel de espectadores. Tendo isso em vista, o que se observa é que no contexto da cena que estava sendo desenvolvida não era esperado que no meio da história estivesse presente algo que fora criado em exercício, entre os participantes, sem ter sido planejado para fazer parte daquela cena naquele momento. O inesperado pode surpreender o espectador e nesse caso a surpresa foi vinculada ao contato com algo que era de conhecimento do coletivo, proporcionando assim uma potencialidade do riso, pois como afirma Bergson “nosso riso é sempre o riso de um grupo” (2018, p. 39).

Decorrente da proposta da improvisação pode ser possível gerar comicidade a partir daquilo que se apresenta como inusitado. Dentro da coerência da cena, respeitando o estabelecimento do universo de ações criado, foi comum, durante a oficina, surgirem eventos que escapassem à lógica estabelecida pela coerência do contexto criado até então durante o exercício da cena. Como o ponto de partida para a construção é dado pelo público, a plataforma geralmente é estabelecida a partir de temas corriqueiros, do cotidiano, ou se não, é oferecido um elemento que foi possibilitado presenciar a origem, visto que partiu de um emissor presente entre a plateia. Com isso, as cenas que se estabelecem podem fazer o espectador se surpreender, pelo fato dele não ter imaginado, até então, a possibilidade do elemento que foi dado ser visto da forma como está inserido na ação que está ocorrendo. Bem como poderia não esperar que se gerasse comicidade a partir de um tema banal, trazido no momento, o que torna a ação inesperada, fazendo-o testemunhar algo que pode ser considerado inusitado.

Levando isso em conta, o jogo das “Frases”, realizado na oficina, exemplificou o potencial cômico de algo inusitado aos olhos do público. O jogo consiste em dois ou três atores realizarem uma cena, enquanto os demais assistem. Antes de iniciar a cena, cada jogador pega três papéis com uma frase aleatória em cada um. Em determinado momento da cena, o jogador poderá pegar um dos papéis e ler sua frase em voz alta, buscando na sequência justificar o conteúdo como pertencente ao contexto já estabelecido. Essa frase pode marcar o acontecimento da cena, como pode ser apenas mais uma informação, porém o objetivo é que ela faça sentido com a narrativa. Nesse jogo, a frase é um elemento inusitado na

composição da cena, com isso pude constatar a potencialidade desse elemento em gerar efeito cômico a partir da combinação da mesma com a situação existente. Constatei que os jogadores utilizavam da frase em prol daquilo que estava acontecendo na cena, o que poderia gerar uma reação de surpresa, visto que o conteúdo da frase não era conhecido anteriormente, e se inseriu em um contexto já estabelecido, o que gerava risos entre o público da cena. Com isso é possível analisar a ação de um elemento inusitado gerando algo inesperado na dramaturgia que se criava naquele instante, resultando em um potencial cômico.

Sendo assim, é visto que a improvisação oferece possibilidades para a produção de efeito cômico, à medida que sua prática proporciona aos envolvidos, desde atores até o público, a oportunidade de vivência da comicidade a partir da cumplicidade entre ambas as partes, permitindo a simultaneidade do acompanhamento do desenrolar da ação cênica, partindo da base de aceitação, escuta e capacidade de propor, entendendo como material de construção aquilo que é oferecido, tanto pelo público co-partícipe, quanto pelo desenrolar do jogo da cena. Improvisar pode promover a naturalidade de se relacionar consigo mesmo, com o outro e com o ambiente, como afirma Viola Spolin “se o ambiente permitir, pode-se aprender qualquer coisa, e se o indivíduo permitir, o ambiente lhe ensinará tudo o que ele tem para ensinar” (2010, p. 3).

No fechamento da oficina foi destacada, por alguns participantes, a importância da sequência apresentada na condução dos encontros, partindo de apresentação de teoria e exercícios práticos que se encaminhavam em crescente, proporcionando maior assimilação por parte dos integrantes. Outros participantes relacionaram o que vivenciaram com suas ocupações atuais, trazendo a perspectiva do quanto o improviso abordado dessa forma tem aplicação para o ambiente escolar, visto que a escola deveria ser o lugar de errar para aprender, e o improviso possibilita estar em uma posição onde o erro é bem-vindo e no decorrer da oficina foi-se criando um espaço cada vez mais livre de julgamentos, favorecendo o trabalho, visto que “a expectativa de julgamento impede um relacionamento livre nos trabalhos de atuação” (SPOLIN, 2010, p. 7). Foi dito também que improviso seria voltar à essência, estando disponível verdadeiramente, sendo sincero com o momento.

Figura 3



Fonte: Gustavo Queiroz, Curitiba-PR, junho de 2018

Isso posto, é possível compreender que a criação improvisacional se faz no momento presente, é a partir da aceitação em construir junto aos demais integrantes, junto ao público, mantendo a escuta atenta para que se invista na proposta apresentada. Possibilitando assim a potência em existir um efeito cômico, tendo em vista a relação de coletividade que é criada, trabalhando aspectos a partir da naturalidade do surgimento das ações, lidando com a proposição partindo de algo não combinado previamente, identificando no processo a honestidade em poder errar, pois erro também constrói. Aspecto esse que é comum a todo ser humano, retomando nisso as observações de Bergson com relação à comicidade, ao tratar do riso que surge a partir daquilo que é humano, bem como a coletividade que circunda o ato de rir, existindo a partir de um potencial cômico que o disparou. A terceira observação de Bergson indica o riso como destinado à inteligência pura, tornando possível observar o direcionamento à inteligência do público na criação cênica que busca manter a coerência desenvolvendo etapas, estabelecendo uma plataforma para que surja um acontecimento, que levará ao mote da cena, logo, ao caminho a ser investido.

Consequentemente, a realização de uma oficina prática foi fundamental ao processo, permitindo que eu observasse, analisasse e desenvolvesse o trabalho direcionado à investigação das potencialidades da improvisação à vista de gerar o efeito cômico. O que foi possibilitado pela disposição dos participantes para com o processo, visto que “o jogo é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência” (SPOLIN, 2010, p. 4). Portanto, a oficina foi o procedimento essencial e o território da experiência prática, que proporcionou a realização desse trabalho.

## REFERÊNCIAS

ACHATKIN, Vera Cecília. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone e o ator: da idéia à ação - a improvisação como instrumento de transformação para além do palco.** São Paulo: Escola de Comunicação e Artes/Universidade de São Paulo, 2005. Dissertação (Mestrado em Artes Cênicas).

BERGSON, Henri. **O riso: ensaio sobre o significado do cômico.** São Paulo: Edipro, 2018.

CHACRA, Sandra. **Natureza e sentido da improvisação teatral.** 2.ed. São Paulo: Perspectiva, 2010.

CONCEIÇÃO, Jorge Wilson da. Improvisação - das origens à linguagem teatral: princípios de práticas contemporâneas. **Trama Interdisciplinar**, São Paulo, Universidade Presbiteriana Mackenzie, Ano 1 - Volume 2, p. 162-175, 2010.

GALVÁN, Omar Argentino. **Del salto al vuelo.** Buenos Aires: Ed. 1mprotour, 2013.

HARRY Potter e a Pedra Filosofal. Direção: Chris Columbus, Produção: David Heyman. Estados Unidos e Reino Unido: Warner Bros, 2001. 1 DVD (152 min).

HORTA, Diogo e Mariana de Lima Muniz. O Sistema Impro e a Criação Teatral. **Revista Aspas**, São Paulo, Universidade de São Paulo, Vol. 5, nº 1, p. 47-59, 2015.

MIRANDA, Gustavo. **Uma Bomba No Trem - Estrutura dramática improvisada.** Disponível em: <https://gustavomirandaangel.blogspot.com/2018/>. Acesso em: 11 nov. 2018.

MUNIZ, Mariana de Lima. Dramaturgia da improvisação: construção efêmera da cena teatral. **Moringa**, João Pessoa, Vol. 1, p. 89-96, 2010.

MUNIZ, Mariana de Lima. **Improvisação como espetáculo: processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador.** Minas Gerais: Editora UFMG, 2015.

MUNIZ, Mariana. **A relação ator-público na improvisação como espetáculo.** IV Reunião Científica de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas, Belo Horizonte: 2007. Disponível em: <http://portalabrace.org/ivreuniaio/GTs/Territorios/A%20relacao%20atorpublico%20na%20improvisacao%20como%20espetaculo.pdf>. Acesso em: 11 nov. 2018.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de teatro.** São Paulo: Perspectiva, 2015.

PROCURANDO Nemo. Direção: Andrew Stanton e Lee Unkrich. Estados Unidos da América: Pixar Animations Studios, Walt Disney Pictures, 2003. 1 DVD (100 min).

ROSSETO, Robson. **Jogos e improvisação teatral**. Guarapuava: Unicentro, 2013.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

ZORZETTI, Hugo. **Manual do humorista doméstico**. 2. Ed. Goiânia: Ed. Da UCG, 2005.

**Recebido em: 01/10/2019**

**Aceito em: 14/12/2019**