



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CLA – CENTRO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

Tomaz Barroso Pereira

**A PREPARAÇÃO DO IMPROVISADOR:
A CIA. BABY PEDRA & O ALICATE E VERTENTES DE PREPARO
PARA ATUAÇÃO EM ESPETÁCULOS DE IMPROVISACÃO
TEATRAL**

Rio de Janeiro, Janeiro de 2021



UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
CLA – CENTRO DE LETRAS E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS
MESTRADO EM ARTES CÊNICAS

Tomaz Barroso Pereira

**A PREPARAÇÃO DO IMPROVISADOR:
A CIA. BABY PEDRA & O ALICATE E VERTENTES DE PREPARO
PARA ATUAÇÃO EM ESPETÁCULOS DE IMPROVISAÇÃO
TEATRAL**

Dissertação de Mestrado
Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas
Centro de Letras e Artes da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro,
como requisito para a obtenção do título de Mestre em Artes Cênicas.
Área de Concentração: Artes Cênicas
Linha de pesquisa: Processos Formativos e Educacionais (PFE)
Orientador: Prof. Dr. Paulo Ricardo Merísio.

Rio de Janeiro, Janeiro de 2021

Catálogo informatizado pelo(a) autor(a)

BT655 Barroso Pereira, Tomaz
A Preparação do Improvisador: A Cia. Baby Pedra & o Alicate e Vertentes de Preparo para Atuação em Espetáculos de Improvisação Teatral. / Tomaz Barroso Pereira. -- Rio de Janeiro, 2021.
116

Orientador: Paulo Ricardo Merísio.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, 2021.

1. Teatro de Improvisação. 2. Pedagogia. 3. Artes Cênicas. 4. Improv. I. Merísio, Paulo Ricardo, orient. II. Título.

**A PREPARAÇÃO DO IMPROVISADOR: A CIA. BABY PEDRA & O
ALICATE E VERTENTES DE PREPARO PARA ATUAÇÃO EM
ESPETÁCULOS DE IMPROVISACÃO TEATRAL**

POR

TOMAZ BARROSO PEREIRA

DISSERTAÇÃO DE MESTRADO

BANCA EXAMINADORA



Prof. Dr. Paulo Ricardo Merisio (Orientador)



Prof. Dr. Narciso Laranjeira Talles da Silva (UFU)



Profa. Dra. Christina Carneiro Strevi (UNIRIO)

A Banca considerou a Dissertação: APROVADA

Rio de Janeiro, RJ, em 22 de fevereiro de 2021

“Os que dizem ‘sim’ são recompensados pelas aventuras que obtêm”.

- Keith Johnstone.

“Ars est celare artem”.

- Antigo ditado romano.

A todos que cruzaram o meu caminho através da improvisação.

Agradecimentos

Ao meu professor, José Guilherme Vasconcelos, que me iniciou no teatro de improvisação.

Ao meu orientador no PPGAC, Paulo Merísio, que me guiou com sabedoria, disponibilidade, leveza, generosidade e abertura.

Aos professores e professoras que aceitaram gentilmente o convite para participar da banca de examinação: Cristina Streva, Elza de Andrade, Narciso Telles e Vilma Campos.

Aos meus companheiros atores e improvisadores, Bernardo Nunes, Davi Salazar, Gabriel Sardinha, José Henrique Couto, Júlia Leal, Leandro Austin, Luiz Felipe Martins e Vítor Magalhães.

Aos meus demais professores de teatro de improvisação, Aline Bourseau, Claudio Amado e Rodrigo 'Amém', que acrescentaram enormemente para a minha formação como improvisador.

À Cia. Baby Pedra & o Alicate, pela confiança, convivência e pelo exemplo.

Aos atores, improvisadores e pesquisadores Amanda Xavier, Luana Proença e Zeca Carvalho, pela generosidade em me proverem com materiais de estudo e esclarecimentos.

À minha mãe e ao meu pai.

Aos demais professores do PPGAC com os quais tive contato e ampliaram meus horizontes sobre o campo das Artes Cênicas: Elza de Andrade, Evelyn Furquim, Gustavo Guenzburger, Jussilene Santana, Leonardo Munk e Maria Helena Werneck.

Resumo

A presente pesquisa possui como objeto de investigação o preparo do improvisador para espetáculos de improvisação teatral. Como forma de abordar o tema, a pesquisa utiliza como estudo de caso a Cia. Baby Pedra & o Alicate, do Rio de Janeiro. A partir das influências teórico-metodológicas que embasam a companhia, busca-se realizar um estudo crítico e comparativo acerca de duas diferentes pedagogias de teatro de improvisação, a primeira oriunda da companhia americana *Upright Citizens Brigade*, e a segunda, dos autores Charna Halpern, Del Close e Kim “Howard” Johnson. Através de fontes como fotos e vídeos, a dissertação irá analisar como os ensinamentos das pedagogias se manifestam em espetáculos de improvisação. A dissertação também pretende traçar um breve panorama histórico tanto da companhia e dos autores americanos mencionados, da Cia. Baby Pedra & o Alicate e do surgimento do teatro de improvisação na cidade do Rio de Janeiro.

Palavras-chave: Teatro de Improvisação – Baby Pedra & o Alicate – Pedagogia.

Abstract

The present research has as its object of investigation the preparation of the improviser for theatrical improvisation shows. As a way of approaching the theme, the research uses as a case study the Baby Pedra & o Alicate Company, from Rio de Janeiro. Based on the theoretical and methodological influences that underlie the company, the research seeks to conduct a critical and comparative study about two different pedagogies of improvisational theater, the first from the American company Upright Citizens Brigade, and the second, from the authors Charna Halpern, Del Close and Kim “Howard” Johnson. Through sources such as photos and videos, the dissertation will analyze how the teachings of the mentioned pedagogies are manifested in improvisation shows. The dissertation also intends to outline a brief historical overview of the brigade and the mentioned american authors, that of Cia. Baby Pedra & o Alicate and of the emergence of improvisational theater in the city of Rio de Janeiro.

Key-words: Improvisation Theater – Baby Pedra & o Alicate – Pedagogy.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	13
2	UMA EXPERIÊNCIA, UMA HISTÓRIA E UMA COMPANHIA	18
2.1	Primeiros contatos	18
2.2	Um relato sobre o surgimento do teatro de improvisação na cidade do Rio de Janeiro	19
2.3	A Cia. Baby Pedra & o Alicate	21
3	A PEDAGOGIA DO UPRIGHT CITIZENS BRIGADE	27
3.1	Breve histórico	27
3.2	Apresentação	29
3.2.1	“Sim, e...”	34
3.2.2	Recapitulação	40
3.3	O Jogo de cena	45
3.3.1	Encontrando o Jogo	51
3.3.2	Encontrando o Jogo de forma Orgânica	51
3.3.3	Encontrando o Jogo através de uma Premissa	52
3.3.4	“Sim, e...” e escuta no contexto do Jogo de cena	54
3.4	Jogando o Jogo	55
3.4.1	<i>Heightening</i>	55
3.4.2	<i>Exploring</i>	57
3.4.3	O Jogo de cena na prática	60
3.5	Edições	62
3.6	Estruturas de Forma Longa	65
3.6.1	O <i>Harold</i>	66
3.6.2	O Filme	67

4	A PEDAGOGIA DE DEL CLOSE, CHARNA HALPERN E KIM “HOWARD” JOHNSON.....	69
4.1	Breve Histórico	69
4.2	Fundamentos	70
4.2.1	“Não tente ser engraçado”	74
4.2.2	Um por todos, e todos por um.	81
4.2.3	Acordos	84
4.3	O começo e o desenvolvimento de uma cena.	87
4.3.1	Criação.	88
4.3.2	Jogadas.....	90
4.4	Estar no presente e misticismo.....	93
4.4.1	Justificando.....	94
4.4.2	O subconsciente e o grupo	95
4.5	Responsabilidades de um improvisador.	100
4.5.1	O improvisador como editor	102
4.5.2	Um improvisador, várias possibilidades	103
4.5.3	Contraindicações	104
5	CONCLUSÃO	106
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRAFICAS	112

1 INTRODUÇÃO

Impro. Improvisação. Improvisação Teatral. Improv. Estes são alguns nomes usados para se referir ao objeto de pesquisa desta dissertação. Antes e durante o processo de escrita se tornou bastante evidente a necessidade de buscar esclarecer e delimitar este objeto. Trata-se de improvisação teatral. Ainda assim, esse termo é vago e possui uma série de significações que precisam passar por um processo de esclarecimento para que se entenda de que tipo de improvisação teatral o projeto de pesquisa está se referindo.

Mariana Lima Muniz (2015), em sua tese de doutorado, defende que a improvisação teatral seguiu três principais vertentes no século XX: como recurso na formação do ator, na construção de espetáculos e como o próprio espetáculo. O enfoque desta dissertação é na terceira vertente mencionada, sobre a qual escreveu:

Trata-se da improvisação que é praticada diante do público, a partir de roteiros preestabelecidos ou não, que tem no encontro entre artistas e espectadores o momento máximo da criação e que se desfaz assim que é concebida. Pode ser praticada de diversas maneiras com objetivos igualmente diversos. Possui grande repercussão na sociedade contemporânea nos diferentes contextos nos quais se costuma ser trabalhada: no teatro, na televisão e na internet, como manifestação artística e de diversão; na terapia ou no trabalho grupal, como forma de aproximação entre as pessoas e compartilhamento de experiências a partir da estética teatral; e na organização de comunidades e intermediação de conflitos, teatralmente. (MUNIZ, 2015).

Pode-se recorrer também ao trabalho de Carvalho (2019), no qual toma como referência Robert Keith Sawyer, afirmando que na performance improvisacional, o processo criativo é simultaneamente processo e produto. A audiência testemunha o processo artístico enquanto ele ocorre. Complementarmente, é indicado que Anne-Sophie Desmonts compreende que a improvisação se instala entre a concepção e a execução ulterior, sendo hiato entre os dois tempos suprimidos pelo imediatismo do ato.

A fim de aprofundar e esclarecer a distinção da improvisação como espetáculo da improvisação como “ferramenta”, a partir de reflexões e tendo como base leituras realizadas, creio que seja pertinente pautar essa diferenciação na leitura de Sandro Dutra. A improvisação como espetáculo entende a própria improvisação como um fim; ela é a essência nos espetáculos. Em seu livro (2017), Dutra demonstra como diretores tais como Stanislavski e Boal se utilizavam da improvisação como um meio, uma ferramenta para a construção de personagens, para influenciar o andamento de uma cena e como um processo. Improvisar não era em si a mola propulsora de suas atividades teatrais, era mais uma engrenagem auxiliar.

Recorrendo mais uma vez a Carvalho (2019), quando se trata da tradição da improvisação preparatória em situações de análise ativa, tal como proposta por Stanislavski (p.ex. KUSNET, 1992), isto é, quando a finalidade da improvisação se relaciona à experimentação dos atores nas circunstâncias dadas por uma obra dramática já existente, os rumos do exercício improvisacional são determinados pela própria peça, e a improvisação propriamente dita consiste em reorganizar e reviver elementos dramáticos já conhecidos. Nos processos de improvisação recorrentemente utilizados por encenadores, como nos inspirados nas propostas de jogo teatral de Viola Spolin (2015), por exemplo, é comum destinar-se algum tempo para a premeditação de uma cena entre os participantes de um exercício, os quais podem discutir acerca de quais serão as personagens, como será desenvolvida a história, quais serão os conflitos explorados na narrativa e como terminará a cena. Uma marca distintiva da improvisação em sua vertente de espetáculo é justamente a ausência de uma combinação prévia e um rumo dramático bem definido.

A *commedia Dell'arte* é considerada por Muniz como sendo a raiz da improvisação teatral contemporânea (2015), assim como por Close, Halpern e Johnson (1994), e ela também serve para auxiliar a realizar a operação que visa circunscrever o objeto de pesquisa. Improvisação é bastante associada à *commedia Dell'arte*, pois, de fato, em suas apresentações itinerantes os atores apresentavam seus espetáculos com variações em suas encenações. No entanto, os comicos *dell'arte* baseavam suas apresentações em *canovaccio*, roteiros simples sobre os quais improvisavam, assim seguindo uma estrutura dramática que os provia com uma direção, personagens definidos, enredo e marcações.

(...) observamos nos canovachios [sic] da *Commedia dell'arte* uma precisa construção dramática, quase sempre centrada nos encontros e desencontros amorosos. Apesar de descrever como cada máscara deve atuar no enredo, indicar entradas e saídas e dar a situação a ser desenvolvida em cada cena, cabia aos atores tirar proveito de sua grande destreza física e instrução literária compondo as situações previstas diante do público e cativando-o tanto com um salto mortal inesperado como com fragmentos de Plauto ou de Sêneca, perfeitamente casados à situação cênica. (MUNIZ, 2015, p.27).

A improvisação teatral da qual trata a dissertação não possui nenhum tipo de roteiro nos moldes da *commedia Dell'arte*. No início de uma cena, os improvisadores se deparam apenas com uma sugestão dada pela plateia, tanto como validação de que o que estão fazendo é improvisado, assim como inspiração para a cena, junto com o abismo de indefinição acerca do conteúdo que será encenado. Esta outra distinção pode se embasar na referência à dissertação de mestrado de Luana Proença (2013), que trabalhou com a ideia da improvisação

como ato *escheriano*, “que se desenvolve momento a momento, enquanto se faz”. Analogamente, nas palavras de Amado:

Diferente do processo de criação tradicional, que vai desde uma ideia ou conceito inicial, passando pelo desenvolvimento de protótipos, teste e aperfeiçoamentos até se chegar ao produto final, na improvisação tudo acontece na mesma hora. Planejamento e ação ocorrem ao mesmo tempo, o processo e o produto acontecem juntos, ou melhor, processo e produto são a mesma coisa. (AMADO, 2016, p.3).

Vale esclarecer, que por mais que não haja roteiros, existem estruturas subjacentes nos espetáculos de improvisação teatral, que podem ser mais ou menos flexíveis dependendo do que for apresentado. Estas estruturas podem servir como espinha dorsal de uma sucessão de cenas ou jogos de improvisação, mas não determinarão o conteúdo nem o modo como um espetáculo de improvisação irá se desdobrar. Logo, há um risco indissociável neste estilo de teatro. A este respeito, Carvalho (2019) se baseia em conceitos de Desmonts (2010) e Lavoie (1985):

A incerteza e o risco são, pois, inerentes ao teatro de improviso, e produzem uma resposta original a uma sociedade em que tudo parece padronizado, formatado e uniformizado (DESMONTS, 2010). No teatro de improviso, atores e espectadores são iguados em sua impotência diante da imprevisibilidade da existência, e então podem se encontrar sem a interposição de uma falsa hierarquia capaz de sobrelevar o palco como lugar excelso, habitado por seres transcendentais (LAVOIE, 1985). (CARVALHO, 2019, p. 72).

O elemento de risco é um dos grandes atrativos do teatro de improvisação. Companhias cujos membros possuem um alto nível de entrosamento por vezes aumentam os riscos deliberadamente das cenas que estão criando, como, por exemplo, na companhia que serve de estudo de caso da presente dissertação, a Cia. Baby Pedra & o Alicate, em que alguém, geralmente o improvisador Taiyo Omura, propõe aos demais que improvisem uma música em um momento “oportuno” da cena. No caso da quarta cena realizada na gravação do espetáculo *Puppet Fiction* no Buraco da Lacreia, em 25/06/2018, Omura fez isso como um recurso ao mesmo tempo arriscado na acepção positiva desta palavra, assim como para salvar a cena, pois esta estava tendendo a estagnar. A música foi improvisada na hora, e ainda serviu ao propósito de avançar a cena, realizando o exorcismo de um menino (interpretado por um boneco manipulado por Bernardo Sardinha) possuído por “espíritos obsessores”, no trecho iniciado em 52:25, em Espetáculo *Puppet Fiction*. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

A presença do público, atores, espaço e a forma participativa da plateia através de sugestões que irão inspirar a criação de cenas, acrescidas pela imprevisibilidade, o

descartável, a velocidade, o instantâneo e o enaltecimento do encontro comunitário entre artistas e audiência, em um momento irreplicável de criação, levado às suas últimas consequências (MUNIZ, 2015) parecem ser os elementos que circunscrevem a improvisação teatral como espetáculo que a presente dissertação aborda. Neste estilo de teatro, o ator, além de desempenhar sua função tradicional também é dramaturgo e diretor, e, por vezes, até incorpora outras funções, como a de cenógrafo.

No entanto, a unidade dessa definição adotada no presente trabalho contrasta com o que se pretende com ele. Afinal, o que se pretende? Contar histórias? Criar cenas orientadas para a comédia? Realizar cenas curtas através de jogos? Promover competições? Fazer musicais improvisados? São muitas as possibilidades para um espetáculo de improvisação, tão vastas talvez como as possibilidades do próprio teatro.

Esta é uma das questões que a dissertação procura endereçar a partir das duas pedagogias que foram escolhidas para serem analisadas ao longo do trabalho: a da companhia *Upright Citizens Brigade* (UCB) e a dos autores Charna Halpern, Del Close e Kim “Howard” Johnson. As duas pedagogias foram sistematizadas nos livros *The Comedy Improvisation Manual*, do UCB; e em *The Truth in Comedy*, dos autores mencionados. Elas foram escolhidas por algumas razões: em primeiro lugar, não existem tantas fontes pedagógicas deste estilo de improvisação que sistematizaram de forma tão completa os ensinamentos de um autor ou de uma escola e que definiram paradigmas. Em segundo lugar, Keith Johnstone, um dos grandes expoentes internacionais da improvisação teatral referida, já teve a sua pedagogia apresentada e analisada em alguns trabalhos acadêmicos no Brasil, como os de Brenno Jadvas (2015), Luana Proença (2013), a já referida Muniz e Vera Achatkin (2005 e 2010), e, portanto, já possui um espaço de reconhecimento no campo acadêmico, enquanto o UCB e Halpern, Close e Johnson parecem ter mais espaço para serem reconhecidos e trabalhados neste campo. Em terceiro lugar, tal como será aprofundado em seus respectivos capítulos, a brigada e os três autores fundaram sedes de grande relevância no cenário nacional americano para a difusão da improvisação teatral no país, e, logo, são consideradas instituições renomadas e isto confere importância para o trabalho que realizam, indo além disto, também por conta dos milhares de alunos que estudaram nas sedes e ajudaram a difundir seus ensinamentos não apenas nos Estados Unidos, como também em outros países.

Ao longo dos próximos capítulos será realizado um trabalho investigativo acerca das distinções e pontos de convergência entre as duas pedagogias, reflexões críticas acerca de

ambas, como elas se manifestam em cenas de espetáculos deste estilo de improvisação teatral através de registros da companhia que foi escolhida como estudo de caso, e, em que medida esta também se aproxima ou se afasta das duas pedagogias.

Logo de início, é possível afirmar que a Cia. Baby Pedra & o Alicate possui uma estética própria, tendo inspirações diversas, apresentando variações significativas dependendo do espetáculo que se estiver analisando. No caso de *Puppet Fiction*, verifica-se que a companhia lança mão de muitos recursos que visam, por exemplo, contar histórias improvisadas. Porém, por conta de sua variedade estética, pode-se recorrer a uma já citada música improvisada, que além de entreter, gera um aprofundamento na história que está sendo contada, como, por exemplo, se dá na segunda cena realizada na gravação de *Puppet Fiction* no Buraco da Lagraia, na qual através de uma música, se tornou evidente que a personagem de um garoto problemático (interpretado por um boneco manipulado por Sardinha) tinha um comportamento antissocial em decorrência de ter tido sua confiança traída em situações anteriores no trecho iniciado em 21:39, em Espetáculo *Puppet Fiction*. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020. *Puppet Fiction* não é propriamente um espetáculo de improvisação musical, mas por fazerem parte de seu repertório, músicas são utilizadas como recursos em alguns momentos de cena.

A Baby Pedra & o Alicate foi escolhida como estudo de caso por ser uma companhia de improvisação que existe há quase dez anos, por manter uma rotina de treinos constantes, por estar apresentando espetáculos e ministrando oficinas, pelo rico mosaico que compõe a sua estética formulada ao longo dos anos através de estudos, pesquisas e oficinas realizadas pelos membros da companhia e pelo contato próximo que tem com o autor da dissertação, que já coproduziu uma temporada e duas oficinas do grupo.

E, para fins de esclarecimento, por conter os elementos mínimos necessários que compõem o fato teatral mencionados por Muniz, e pelas especificidades no preparo de atores para essa vertente de improvisação teatral, o autor irá se referir a esse estilo de teatro como teatro de improvisação ao longo da dissertação.

2 UMA EXPERIÊNCIA, UMA HISTÓRIA E UMA COMPANHIA

2.1 Primeiros contatos

A primeira vez que entrei em contato com o teatro de improvisação foi quando assisti a apresentação de um amigo, em maio de 2009. Este amigo fazia parte do grupo Impro de Sete de Cabeças¹, e era formado por alunos do curso de improvisação que acontecia na sede da Companhia de Teatro Contemporâneo², situada no bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro.

Apesar de ter me interessado pelo espetáculo, somente cinco anos depois, em julho de 2014, fui fazer uma aula experimental no curso livre de improvisação da mesma companhia em que assistira meu amigo, onde permaneci até novembro de 2017. Tive aulas com o ator, diretor e professor José Guilherme Vasconcelos. Nos três anos que se seguiram me apresentei em alguns espaços com um número também variado de companheiros de palco em lugares como os teatros Glauce Rocha, Baden Powell e Arthur Azevedo; no Beco das Garrafas³, e até em uma pizzaria. Estes anos foram marcados por uma atividade amadora, que combinou as diversas apresentações nas quais participei com as aulas de Vasconcelos, junto com estudos, oficinas, participações em campeonatos e uma viagem ao Chile, onde participei, junto com meu grupo da época, de um campeonato de improvisação de uma companhia local⁴.

Em 2017, após a apresentação de alunos que estudavam com Vasconcelos no Festival Universitário de Impro⁵, decidi sair do curso livre em razão do tempo em que ficara nele e por desejar uma abordagem mais profissional com o teatro de improvisação, algo que não era viável dentro do escopo de um curso livre. Esse momento coincidiu com a minha formatura em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense. Terminados os compromissos da universidade, pude me dedicar mais ao teatro de improvisação.

Poucos meses depois de sair do curso livre, me deparei com uma possibilidade de local de apresentação: o teatro do clube Casa de Espanha⁶. Pelo contato que tive com diversos grupos da cidade (em geral amadores), principalmente através do Campeonato Carioca de

¹ Grupo formado por alunos do curso livre do professor Claudio Amado na Companhia de Teatro Contemporâneo.

² Companhia de teatro fundada pelos atores e diretores Aline Bourseau e Dinho Valladares. Possui filiais nos bairros de Botafogo e Rio Comprido na cidade do Janeiro.

³ Travessa situada no bairro de Copacabana, na cidade do Rio do Janeiro, que foi um forte reduto da bossa nova nos 1950 e 1960, onde célebres cantores como Elis Regina e Wilson Simonal se apresentaram.

⁴ Trata-se da companhia de teatro de improvisação chilena Lospleimovil, sediada na cidade de Santiago.

⁵ Festival de teatro de improvisação que ocorreu na UFRJ e na UNIRIO em novembro de 2017 dirigido pelo ator e professor Zeca Carvalho.

⁶ Clube situado no bairro do Humaitá.

Improvisação, decidi produzir um festival, que nomeei de Circuito Impro, no qual cada grupo apresenta o seu próprio espetáculo.

Junto com um sócio, Davi Salazar, e a ajuda de algumas pessoas, a primeira edição do Circuito Impro aconteceu em março de 2018 com onze grupos participantes e alguns apoiadores, e, até o fim de 2019, realizamos quatro edições do festival (duas em 2018 e duas em 2019, no mesmo local) com um número próximo de grupos participantes em cada edição em comparação com a primeira. Procuramos dar espaço tanto a grupos amadores quanto a grupos profissionais de se apresentarem. Também em 2018, consegui uma pauta no teatro Café Pequeno para me apresentar com o meu grupo da época⁷, e junto com o meu sócio, produzi também oficinas de improvisação, em maio, setembro e dezembro de 2019, duas das quais da Cia. Baby Pedra & o Alicate.

2.2 Um relato sobre o surgimento do teatro de improvisação na cidade do Rio de Janeiro

Segundo o pesquisador Diogo Miguel (2014), a atriz, bailarina, diretora e professora de improvisação e expressão corporal Gabriela Duvivier, foi a responsável por apresentar o Sistema Impro no circuito de teatro do Rio de Janeiro. De acordo com Carvalho (2019), essa missão lhe foi incumbida pelo próprio fundador do sistema, Keith Johnstone⁸, no final dos anos 1990 em Londres, após o término de um curso. Ao voltar para o Rio de Janeiro, e passado algum tempo, Duvivier dirigiu o primeiro espetáculo de improvisação do coletivo Teatro do Nada e foi mentora de Claudio Amado e Flávio Lobo, dois atuais professores de improvisação que por sua vez foram mentores de grupos relevantes no cenário carioca desse estilo de teatro, como a Cia. Baby Pedra & o Alicate e o Cachorrada Impro Clube⁹.

Amado, que é ator, professor, consultor, narrador e um dos fundadores e membro ainda em atividade da companhia Teatro do Nada, que possui uma trajetória de quase duas décadas se apresentando em palcos da cidade, em outros estados e até mesmo em outros

⁷ Carioca Joketrotters, formado em 2017 por Gabriel Sardinha, Leandro Austin, Luiz Felipe Martins e Tomaz Pereira.

⁸ Ator, professor, diretor e educador britânico radicado no Canadá.

⁹ Grupo oriundo do Campeonato Carioca de Improvisação que se encontra em atividade até os dias atuais. Formado por Leandro Austin, Luiz Felipe Martins e “Gigante” Leo.

países, concedeu uma entrevista para o autor da dissertação¹⁰. Segundo o seu relato, ele teve seus primeiros contatos com o teatro de improvisação no ano de 2003, quando ele e um grupo de amigos atores tiveram contato com Duvivier, com quem praticaram jogos de improvisação oriundos dos ensinamentos de Johnstone. Duvivier havia voltado de sua viagem a Londres, e continuou a treinar o que ela havia aprendido com pessoas no Rio de Janeiro. Com o tempo, Amado sentiu uma afinidade crescente com a prática.

Após meses de treinos frequentes, os atores envolvidos decidiram montar um espetáculo baseado nos jogos que eles haviam treinado, e apresentá-lo para o público. O grupo conseguiu uma pauta em janeiro de 2004 na Casa da Matriz¹¹, e realizou apresentações de Teatro-Esporte¹², nas quais duas equipes eram formadas na hora e competiam entre si. A temporada teve um bom público, saiu em matérias de jornal e foi avaliada por críticos, ganhando algum reconhecimento. Com o tempo, o espetáculo passou a se chamar Teatro do Nada, e ficou em cartaz pelo resto do ano no mesmo lugar, tendo seus membros se filiado ao Instituto Internacional de Teatro-Esporte, e obtido licença para fazer apresentações na cidade do Rio de Janeiro. Após a temporada, o espetáculo passou a circular em diversos teatros da cidade, como o Maria Clara Machado e o Teatro do Jôquei.

Paralelamente, ou talvez um pouco antes ao surgimento do Teatro do Nada, outro grupo de teatro de improvisação estava começando a se apresentar na cidade, o Z.É. (Zenas Improvisadas), composto por Fernando Caruso, Gregório Duvivier, Marcelo Adnet e Rafael Queiroga. O grupo começou se apresentando no Café Cultural, um espaço no bairro de Botafogo. Seu surgimento se deu por uma iniciativa de Caruso, que havia sido aluno da escola de teatro O Tablado, e se interessou em fazer um espetáculo baseado nos moldes do programa de televisão *Who's line is it anyway?*¹³. Também com o tempo, o espetáculo circulou por diversos teatros da cidade e alavancou a carreira dos quatro integrantes, que após anos de hiato, se reuniram para uma curta temporada em abril de 2018, mas desde então não realizaram outras apresentações.

Retomando a trajetória de Amado, pouco tempo depois de começar a ter contato com a improvisação, a Companhia de Teatro Contemporâneo inaugurou a sua sede física, e o diretor

¹⁰ Tudo o que for relatado, de agora em diante, até o antepenúltimo parágrafo deste item, tem como fonte uma entrevista cedida por Amado no dia 10/03/2020.

¹¹ Espaço cultural situado no bairro de Botafogo, no Rio de Janeiro.

¹² Estilo de teatro criado por Keith Johnstone que aproxima o teatro do esporte, onde duas equipes competem entre si, em uma disputa de quem cria as melhores cenas através de jogos baseados em sugestões do público.

¹³ Programa de televisão americano que tinha como conteúdo, na época que estava no ar, improvisações voltadas para a comédia.

da escola, Dinho Valladares, o convidou para ser professor da casa. Em 2005, Amado organizou junto com Valladares e Aline Bourseau a primeira das atuais quinze edições do Campeonato Carioca de Improvisação, um evento anual que reúne grupos de improvisação que podem se inscrever de todo o Brasil, e realiza intercâmbios com grupos internacionais. O campeonato possui inspiração no Teatro Esporte de Johnstone, porém admite particularidades que ao mesmo tempo o distanciam dessa matriz, ao longo do tempo incorporando regras e direções próprias. Com o passar de suas edições, o campeonato se constituiu como uma das fontes mais importantes de projeção do teatro de improvisação no Rio de Janeiro, além de revelar diversos grupos que após o evento desenvolveram seus próprios espetáculos, como o grupo Avacalhados, Cachorrada Impro Clube, Frangos de Makumba, Café-com-Leite, Imprudentes, Os Sungas Brancas e o estudo de caso da dissertação, a Cia. Baby Pedra & o Alicate.

O que o autor da dissertação tem como conhecimento atualmente em matéria de presença de espetáculos de teatro de improvisação na cidade, e oriundos da própria, são o Campeonato Carioca de Improvisação, que, como foi mencionado, ocorre anualmente na sede da Companhia de Teatro Contemporâneo; o Circuito Impro que nos dois últimos anos realizou duas edições anuais; e temporadas intermitentes de grupos mais conhecidos do grande público como Cinco Contra nem Um, Teatro do Nada, Impromédia e Cachorrada Impro Clube. E vale citar os esforços da atriz Marina Loureiro e de Salazar por estabelecerem uma ponte entre o Rio de Janeiro e São Paulo, produzindo oficinas de improvisadores paulistas bem como espetáculos que têm tanto improvisadores de lá quanto do Rio de Janeiro, promovendo um rico intercâmbio entre as duas cidades.

Não é possível afirmar com certeza que todas as atuais companhias em atividade na cidade tiveram como matriz o Sistema Impro importado por Duvivier, porém, muitos deles tiveram pelo menos um contato indireto com ele, uma vez que seus integrantes se conheceram no Campeonato Carioca de Improvisação e foram alunos de Amado, e, ou de Lobo, e possivelmente, da própria Duvivier.

2.3 A Cia. Baby Pedra & o Alicate

A Cia. Baby Pedra & o Alicate é uma companhia que experimenta ou já experimentou o teatro de improvisação em muitas facetas de sua pluralidade. Sediada na cidade do Rio de

Janeiro, e fundada em 2011, fez apresentações de seus espetáculos de improvisação em temporadas como no Teatro Municipal Café Pequeno (2019), no teatro do clube Casa de Espanha (2019) e dentro de festivais que aconteceram na cidade, como o Festival Universitário de Impro (2017), Casa do Cachorro¹⁴ (2016), em três edições do Circuito Impro de Improvisação Teatral (duas em 2018 e uma em 2019) e em mais de uma edição do Campeonato Carioca de Improvisação (2011 e 2014). Também ministra oficinas nas quais coloca os participantes em contato com os diversos elementos que compõe sua estética, como o trabalho com máscaras, fantoches e, evidentemente, técnicas, princípios e exercícios de improvisação.

Seus membros integrantes atuais são Adriano Pellegrini, Bernardo Sardinha, Breno Paraízo, Carlos Limp, Carolina Lobato (iluminadora e sonoplasta), Taiyo Omura e Thaine Amaral. A companhia também contou com a presença de dois improvisadores que fizeram parte do elenco no passado: Alberto Goyenna e Ana Luisa Ulsig. Amaral, Lobato, Paraízo e Pellegrini são atores profissionais, que trabalham tanto em teatro, publicidade, *audiobooks*, narrações, palhaçaria e como professores de teatro em escolas e cursos; Limp é médico, Sardinha é formado em Direito e Cinema, e, por fim, Omura é também cineasta e trabalha como funcionário público. Evidencia-se a partir da formação de seus integrantes uma diversidade de trajetórias profissionais, e isso é uma marca comum no teatro de improvisação, que costuma atrair pessoas não somente do meio teatral.

O autor da dissertação tem como palpite sobre a razão de profissionais de áreas distintas se interessarem por este estilo de teatro o fato de o teatro de improvisação, tal como o teatro em geral, dispor de ferramentas que auxiliam a vida das pessoas para além da experiência de palco porque trabalha qualidades úteis em outras situações, como a espontaneidade, a velocidade de raciocínio, a capacidade de trabalhar em grupo, a aceitação das próprias ideias bem como as dos outros, lógica, entre outros aspectos que serão abordados nos capítulos posteriores.

Retomando, apesar de sua fundação em 2011, o núcleo original da companhia composto por Goyenna, Limp, Omura e Sardinha teve contatos prévios com o teatro de improvisação, tendo iniciado suas experiências em 2005, no curso livre de Amado na Companhia de Teatro Contemporâneo. Em 2006, estes formaram a partir do grupo de Amado

¹⁴ Festival de teatro de improvisação que reuniu alguns grupos da cidade. Produzido pelo Cachorrada Impro Clube.

a companhia Improvinsanos, que tinha outros membros além dos quatro mencionados, que fez temporadas em teatros do Rio de Janeiro com o espetáculo “Narrativas Improvisadas”, e, depois, com “Musicaos”, um espetáculo no qual os improvisadores criavam músicas na hora a partir de vários gêneros com um músico que os acompanhava.

Por volta do ano de 2009, alguns dos membros do Improvinsanos, entre eles, Goyenna, Limp, Omura e Sardinha, após terem se desvinculado do grupo, decidiram retomar a prática e o estudo de improvisação. Ao longo de anos, os quatro se reuniram uma vez por semana, à noite, na clínica de Limp para realizarem seus estudos, hábito que se manteve até os dias atuais. Hoje em dia, faz aproximadamente onze anos que eles experimentam a prática de improvisação com diversos recursos como máscaras, máscaras larvárias, figurinos, mímica, diferentes pedagogias de teatro de improvisação, bonecos e fantoches¹⁵, *Soundpainting*¹⁶ e, evidentemente, treinando a criação de cenas improvisadas. De acordo com Carvalho (2019), Sardinha, de maneira autodidata, pesquisou em livros e tutoriais de internet sobre como confeccionar as máscaras, bonecos e fantoches utilizados pela companhia em seus treinos e espetáculos.



Algumas das máscaras utilizadas pela companhia em seus espetáculos e oficinas. Fonte: Tomaz Barroso. 19/09/2019.

¹⁵ A título de esclarecimento, os fantoches são manipulados internamente, diferenciando-se das marionetes, que são manipuladas por fios.

¹⁶ Língua de sinais composta por Walter Thompson para músicos, atores, bailarinos, poetas e artistas visuais. Omura é coordenador e condutor de Soundpainting.

Quando fundou a companhia, o núcleo original se uniu com o objetivo de ampliar as possibilidades da improvisação, estudando e descobrindo uma maneira própria de criar a sua identidade teatral. As múltiplas influências citadas tornaram a Cia. Baby Pedra & o Alicate uma companhia de teatro de improvisação singular, pois até o presente momento o autor da dissertação desconhece outras companhias de improvisação que tenham tantas influências em suas estéticas que componham tal mosaico de referências e o aplique em seus espetáculos.

O nome da companhia surgiu no contexto de inscrição do grupo na edição de 2011 do Campeonato Carioca de Improvisação. Na época, seus membros não queriam um nome que tivesse “impro” em sua nomenclatura, pois a maioria dos times do campeonato se utilizava de jogos de palavra com ela. Então, em um processo espontâneo, alguém falou “Baby Pedra” e outra pessoa “alicate”. As palavras foram proferidas com o intuito de serem preferencialmente desconexas, por isto o nome tem uma matriz *nonsense*. A respeito da organização de funções da companhia, Carvalho escreveu:

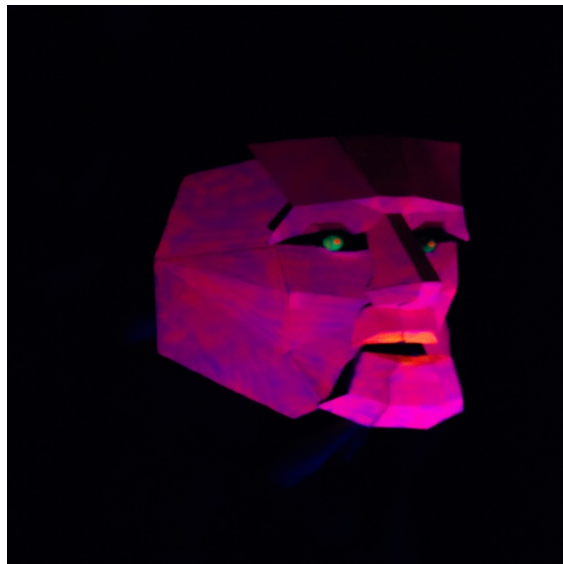
As máscaras, os bonecos, alguns figurinos e os demais itens de indumentária, em sua maioria, são confeccionados por Bernardo Sardinha, que também parece desempenhar a função de diretor artístico do grupo, enquanto Adriano Pellegrini opera como uma espécie de diretor cênico e Taiyo Omura intervém como diretor musical da trupe, embora o grupo dispense a rigidez de tais títulos, ou mesmo qualquer atribuição formal de funções. (CARVALHO, 2019, p. 177).

A companhia possui um repertório de espetáculos de improvisação teatral com ênfases diferentes. Talvez o mais encenado, *Puppet Fiction*, utiliza fantoches que interagem entre si como personagens, ou com outras personagens humanas e busca criar cenas com um foco na construção narrativa, dispondo de muitos recursos como músicas improvisadas e uma miscelânea de objetos à disposição para serem eventualmente utilizados em cena. Carvalho escreveu:

“(…) nas cenas do Baby Pedra, podem ganhar existência real entes minúsculos, criaturas voadoras, monstros de duas cabeças ou mesmo tipos absolutamente comuns ‘interpretados’ por um fantoche, enfim, toda uma gama de personagens que, na maioria dos grupos de impro, existe apenas na imaginação dos atores e dos espectadores.” (CARVALHO, 2019, p.180).

O nome do formato é oriundo de um gênero de publicações antigas, com papel de baixa qualidade, os *pulps*, como foram chamados nos EUA, que apresentavam histórias dos mais variados gêneros, como terror, ficção científica, mistério, fantasia e muitos outros. Utiliza-se um grande boneco de um velho escritor que é manipulado por Sardinha e Pellegrini que pede sugestões para o público para inspirarem as cenas improvisadas, inclusive de gêneros.

Já em *Ybab*, o espetáculo mais recente da companhia, que estreou em 2018 nos palcos, a proposta é bem diferente: a companhia se propõe a utilizar ao mínimo a linguagem verbal, enfatizando o corpo como veículo principal de comunicação e, eventualmente, até como composição cenográfica. Porém, à semelhança de *Puppet Fiction*, as cenas são intercaladas por uma figura (no caso, o próprio Ybab, um rosto antropomórfico constituído por mosaicos montado pelos integrantes do grupo) que recebe as sugestões da plateia para a próxima cena, sendo elas em parte baseadas nos cinco sentidos humanos. Este formato é essencialmente minimalista, e não conta com fantoches, máscaras e outros recursos. Tudo é encenado tendo como único meio os próprios corpos dos improvisadores.



Ybab. Fonte: Melina Merlone. 03/11/2018.

Apesar de ao longo dos anos ter construído uma estética própria, a Cia. Baby Pedra & o Alicate bebeu de diversas fontes, mesmo dentro do universo do teatro de improvisação. Entre suas influências constam o diretor e fundador do Sistema Impro, Johnstone; Frank Totino e Shawn Kinley (dois alunos do primeiro) do Loose Moose Theatre situado na cidade de Calgary, no Canadá; Mick Napier (EUA), Del Close (EUA), Omar Galvan (Argentina), José Luis Saldaña (México), Gustavo Miranda (Colômbia), Daniel Nascimento (São Paulo, Companhia Barbixas), Marcelo Savignone (Argentina) e o *Upright Citizens Brigade*.

Metodologicamente, optou-se por trazer para a análise exemplos da Cia Baby Pedra & o Alicate em cena através de registros fotográficos e audiovisuais, para romper com a dicotomia prática-teórica e prática-cênica. Ao longo da dissertação, haverá comentários e reflexões sobre a atuação do grupo articulados às pedagogias levantadas, assim como de outros autores.

Como um trabalho de compreensão das influências das pedagogias da companhia e dos autores de teatro de improvisação levantados nesta dissertação, optou-se por utilizar uma apresentação da Cia. Baby Pedra & o Alicate realizada na casa de espetáculos Buraco da Laceria, no bairro da Lapa, no Rio de Janeiro, dia 25/06/2018, registrada em vídeo, sendo importante ressaltar que esta apresentação foi feita com o intuito da companhia ter um registro visual de seu trabalho, e não foi apresentado para um público. Outra apresentação levantada para a análise foi realizada na terceira edição do Circuito Impro, no dia 11/05/2019, neste caso, diante do público. A escolha destes registros se deu em razão da boa qualidade de filmagem, por serem uns dos poucos registros de cenas completas da companhia, e em decorrência da possibilidade de conseguir-se identificar muitos elementos das pedagogias de improvisação levantadas em diversos momentos das cenas. Também optou-se por utilizar registros fotográficos da companhia, assim como vídeos e fotos de suas oficinas.

3 A PEDAGOGIA DO UPRIGHT CITIZENS BRIGADE

3.1 Breve histórico

Amy Poehler, Ian Roberts, Matt Besser e Matt Walsh, a formação mais reconhecida do *Upright Citizens Brigade* (UCB), se mudou para Manhattan em 1996. Antes, os quatro viviam em Chicago e se dedicaram a diversos grupos de improvisação teatral e fizeram participações em esquetes de comédia. Como era comum em Chicago naquela época os improvisadores fazerem parte de diferentes grupos e se apresentarem em diversos espetáculos, é difícil ter uma noção clara do elenco da companhia ano após ano, mas no início dos anos 1990, antes de seu elenco ser formalizado, Matt Besser, Ali Farahnakian, Adam McKay, Ian Roberts, Horatio Sanz, Matt Walsh e Drew Franklin todos trabalharam juntos em esquetes e apresentações de improvisação (RAFTERY, 2013).

Os quatro estudaram improvisação com Del Close, apesar de não o terem feito por muito tempo. Ainda assim, a influência dele foi enorme no grupo, de modo que eles herdaram, desenvolveram e disseminaram uma “filosofia” que Close e sua parceira Halpern publicaram no livro de autoria conjunta *The Truth in Comedy*. O famoso princípio de “Sim, e...” e a ideia de não “forçar o humor” na improvisação foi transmitido aos quatro por ele. Janeane Garofalo, atriz e escritora norte-americana, relata em uma entrevista que muitas pessoas que querem “arrancar risadas” frequentemente o fazem proferindo xingamentos, gritando ou até mesmo arruinando a cena de algum outro modo, e isso não é aceito no UCB. Segundo ela, a abordagem da companhia à comédia é “muito democrática” e de “coração e mente aberto”. Acrescenta ainda, que o treinamento de improvisadores ajuda em sua formação ética como cidadãos (RAFTERY, 2013).

Os membros do UCB fundaram sua sede homônima na cidade de Nova Iorque em 1999. Os autores do livro *Comedy Improvisation Manual* (2013), que apresenta a pedagogia do grupo e que será analisado nesse capítulo, Besser, Walsh e Roberts também são fundadores do *Upright Citizens Brigade Improv and Sketch Comedy Training Center*, a primeira escola de comédia certificada como membra da *National Association of Schools of Theater*¹⁷, e até o ano de 2013 como tendo o único programa certificado de treinamento em improvisação do país. Muitos alunos da escola viraram atores, diretores e roteiristas nos campos do teatro, televisão e filmes.

¹⁷ Instituição fundada em 1965 com o propósito de aprimorar práticas educacionais e manter altos padrões de qualidade em educação teatral nos Estados Unidos.

Segundo uma matéria do *The New York Times* sobre a companhia, *Get the Laughs, but Follow the Rules*, a origem da popularidade da improvisação teatral cômica nos Estados Unidos pode ser traçada em 1999, quando o UCB abriu seu primeiro teatro. Neste ano, não havia palcos dedicados ao teatro de improvisação com ênfase na comédia em Nova Iorque. Até o ano de 2014, passaram a existir mais de dez, e entre eles alguns dedicados ao ensino infantil de improvisação (ZINOMAN, 2014).

Porém, no começo, como costuma ser com qualquer empreendimento na área do teatro, criar um público para o UCB não foi tarefa fácil. Poehler e Roberts relatam como tiveram que se apresentar diversas vezes para uma plateia minguada de menos de dez pessoas, muitas vezes apenas de amigos e familiares em uma cidade na qual a cultura do teatro de improvisação era mínima. Em tempos mais atuais, a companhia possui uma escola fervilhante, que até o ano de 2012 contava com nove mil alunos inscritos nas sedes de Los Angeles e Nova Iorque, ajudando a assegurar que tenham material para suas produções de sucesso (RAFTERY, 2013). O UCB possui ex-alunos notáveis que fazem participações de peso em programas de grande audiência americanos como *Broad City* e *Saturday Night Live*, e se tornou um dos nomes mais influentes de teatro de improvisação nos Estados Unidos hoje em dia.

Antigamente, era preciso ir à aulas para aprender o método da escola. Em tempos mais recentes, após sete anos de trabalho, a companhia codificou sua estética e lançou o *Comedy Improvisation Manual*, um livro que apresenta seu método e diretrizes de ensino em improvisação teatral. Este não é o primeiro livro escrito sobre teatro de improvisação, no entanto, se destaca como sendo um dos mais práticos, concretos e prescritivos (ZINOMAN, 2014).

Por mais que manuais de improvisação não possuam uma história tão extensa quanto os manuais de atuação, alguns desses são importantes e se destacam, sendo um deles o de Viola Spolin, *Improvisação para o teatro* (1963), que influenciou os membros originais de outra companhia, o *The Second City*¹⁸ de Chicago, que indiretamente influenciou os membros da brigada, pois Del Close foi aluno e lecionou improvisação nesta escola.

O manual oferece *insights* e ajuda pessoas que desejam se tornar improvisadores, mas sua abordagem prescritiva torna-se por vezes autoritária, sendo passível de críticas. Uma delas vem de Thomas James Jagodowski, ator e improvisador americano, que disse em uma

¹⁸ Escola de teatro focada em improvisação cômica fundada por Bernie Sahlins, Howard Alk e Paul Sills, filho de Viola Spolin. Abriu suas portas em 1959. Possui sedes em Chicago, Los Angeles e Toronto (Canadá).

entrevista que o UCB é mais orientado para vender a comédia como um produto, e que a sua linha possui um propósito claro: fazer rir (ZINOMAN, 2014), o que será investigado ao longo do capítulo.

3.2 Apresentação

De acordo com Del Close, para ser um improvisador, deve-se ser um malabarista. Improvisadores precisam ser atores, diretores e editores ao mesmo tempo. Você está lidando com todas essas habilidades simultaneamente e você também deve ter um senso de para onde a cena pode estar indo. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.60, tradução nossa).¹⁹

Logo na introdução de seu manual, Besser, Roberts e Walsh esclarecem que o conteúdo do que escreveram é voltado para improvisação cômica. O fato dos autores não especificarem de que tipo se trata a improvisação mencionada diz muito a respeito da popularidade do teatro de improvisação nos Estados Unidos, aparentemente a ponto de dispensar apresentações. Sendo mais específicos, afirmam que o livro aborda técnicas e recomendações para improvisação teatral estilo *Long Form* (Forma Longa) tal como é ensinada em seus centros de treinamento em Nova Iorque e Los Angeles. Os autores se referem àquele que pratica improvisação simplesmente como improvisador.

A ênfase exclusiva no cômico é uma característica dessa escola. No entanto, a improvisação teatral não se limita somente a ele, apesar de sua forte afinidade. Também não é incomum que a improvisação seja considerada uma forma de “teatro menor”, ou até mesmo não ser reconhecida como um estilo de teatro. Mirian Tolan, atriz e improvisadora norte-americana relata em um depoimento que nas décadas de 1980 e 1990 existiam os grupos de atores e os de improvisadores na cidade de Chicago, e eles eram “estrangeiros” entre si. Um era considerado legítimo, e o outro não (RAFTERY, 2013). Também como uma de suas primeiras colocações na abertura do livro, os autores escreveram:

Existe um equívoco comum de que a Improvisação é uma forma de arte excêntrica ou preguiçosa. Como improvisadores não usam figurinos ou roteiros, frequentemente parece que não há um espaço para preparação em Improvisação. O estilo de improvisação realizado nos Teatros *Upright Citizens Brigade* não se baseia somente em piadas engraçadas e diálogos espirituosos. A diversão que você vê os improvisadores terem quando estão performando pode ser enganosa e contribuir

¹⁹ According to Del Close, to be an improviser, one must be a juggler. Improvisers have to be actors, directors, and editors all at once. You are handling all of these skills simultaneously and you must also have a sense of where your scene could be going.

para disseminar este equívoco. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.7, tradução nossa)²⁰.

Um espetáculo de improvisação teatral de fato precisa do mínimo que se exige para que uma experiência teatral aconteça: atores, espectadores e um espaço. No entanto, não é porque se pode que necessariamente deve-se fazer um espetáculo em moldes simples. A facilidade, em termos de recursos necessários para realizar esse tipo de espetáculo, muitas vezes é um elemento que viabiliza a exibição de apresentações de má qualidade, contribuindo para uma imagem negativa deste estilo de teatro. Com relação a isto, há uma frase atribuída a Galván, que sintetiza o respeito que os improvisadores devem conferir ao público e a si mesmos: “somos improvisadores, mas não somos improvisados.” (AMADO, 2016, p.4).

Como parte do esforço para fazer com que o teatro de improvisação seja reconhecido como forma de arte legítima e que seja levado a sério, os autores do livro são categóricos em relação à necessidade de ensaios frequentes (recomendam um mínimo de ensaios de três horas, em três dias da semana) para que uma companhia atinja um nível de qualidade satisfatório. Se detendo no compromisso e na seriedade que sustentam um bom espetáculo, afirmam que o papel do improvisador é norteado por uma postura ética de responsabilidade:

Na realidade, o papel do improvisador é de responsabilidade. Na realidade, não importa o quanto eles estejam se divertindo no palco, grandes improvisadores estão trabalhando juntos enquanto seguem um conjunto de diretrizes claras. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.7, tradução nossa)²¹.

Talvez, de todos os autores e escolas de improvisação que o autor da dissertação tem conhecimento, o UCB seja a escola que sistematizou sua pedagogia de improvisação de maneira mais técnica, no sentido de elaborar uma série de princípios e conceitos que visam a um resultado claro, no caso, o humor. Atinge-se a comédia através de um processo quase matemático, e com resultados práticos e rentáveis, como não poderia deixar de ser um manual pensado por americanos.

Além disto, quanto mais é agregado à formação pessoal de cada improvisador, mais isto irá acrescentar no que diz respeito ao potencial de um espetáculo de improvisação, e quanto mais se absorve, mais repertório um improvisador terá a sua disposição. Nas palavras de Muniz:

²⁰ There is a common misconception that Improvisation is a whimsical or lazy art form. Since improvisers don't use costumes or scripts, it often seems that preparation does not have a place in improvisation. The style of improvisation performed at the Upright Citizens Brigade Theatres is not just comprised of funny jokes and clever bits of dialogue. The fun that you see great improvisers having when they perform can be misleading and help spread that misconception.

²¹ In reality, the role of the improviser is one of responsibility. In reality, no matter how much fun they are having onstage, great improvisers are working together while adhering to a set of clear guidelines.

Assim como os cômicos dell'arte estudavam e decoravam fragmentos de Platão, Aristóteles e Horácio para cultivar sua mente e preparar seus papéis na improvisação, os improvisadores de hoje encontram nas notícias locais, nacionais ou internacionais um referente essencial na hora de improvisar. Muitos deles, ao chegarem a determinada localidade, leem os vários jornais do dia para poderem introduzir, ou não, informação recente em seus espetáculos. (MUNIZ, 2015, p.53).

O foco do livro em um estilo de improvisação teatral, o *Long Form*, requer uma apresentação, assim como uma distinção em relação a outro estilo, o *Short Form* (Forma Curta), a que costuma a ser comparado. Sobre este, escreveram:

A Forma Curta de improvisação gira em torno da performance de 'jogos' curtos com condições predeterminadas. Improvisadores entram em cada apresentação conhecendo as regras definidas para cada um desses 'jogos'. Por exemplo, no 'jogo das emoções', dois ou mais improvisadores farão uma cena. Durante o curso da cena, um terceiro improvisador gritará emoções. À medida que cada nova emoção é gritada, os improvisadores da cena terão que mudar seu comportamento e diálogo para refletir a emoção sugerida. O humor neste 'jogo' é derivado de suas condições predeterminadas. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.7, tradução nossa).²²

No Brasil, os grupos Os Barbixas²³ e Z.É., que encontraram maior projeção nacional até o momento atual, basearam seus espetáculos nos moldes do *Short Form*. Vale uma pequena divagação sobre a disseminação do teatro de improvisação no Brasil. Muniz (2015) indica uma preocupação a respeito da divulgação deste estilo de teatro por meios televisivos e digitais, pois certas marcas próprias do teatro de improvisação podem ser alteradas ou até mesmo retiradas, tais como o envolvimento direto com o público e a possibilidade de edições do material filmado. Além disso, a professora da UFMG acredita, e nesse ponto o autor da dissertação está de acordo, que a improvisação tal como é entendida nesta pesquisa se torna conhecida pelo grande público quase que exclusivamente através dos jogos de improvisação, que se encaixam na categoria de *Short Form*. No entanto, essa forma de divulgação tem contribuído enormemente para a projeção da improvisação e tem levado público para o teatro. Evidentemente, o autor não acredita que haja nada de inerentemente errado com o *Short Form*, porém entende-se que há uma necessidade desse estilo de teatro ser conhecido também através de outras expressões, como o *Long Form*:

A improvisação de Forma Longa consiste em cenas de Forma Longa. Em uma cena de Forma Longa, o Jogo da cena não é predeterminado. Os improvisadores de

²² Short form Improvisation revolves around the performance of short "games" with predetermined gimmicks. Performers go into each performance knowing the set rules of each of these "games". For example, in the "emotion game", two or more improvisers will perform a scene. During the course of the scene, a third improviser will shout out emotions. As each new emotion is shouted, the improvisers in the scene will have to change their behavior and dialogue to reflect the suggested emotion. The humor in this "game" is derived from its predetermined gimmicks.

²³ Companhia brasileira de teatro de improvisação fundada na cidade de São Paulo. Formado por Anderson Bizzochi, Elídio Sana e Daniel Nascimento. Possui um canal de vídeos no youtube, onde apresenta trechos de seus espetáculos e realiza temporadas em diversos estados brasileiros todos os anos.

Forma Longa criam Jogos e suas regras no momento, durante o curso da cena. (...) Uma Forma Longa é qualquer estrutura que incorpore duas ou mais cenas em uma apresentação derivada de uma única sugestão. (...) Formas Longas abrem oportunidades para conexões entre as cenas. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.7, tradução nossa)²⁴.

A sugestão mencionada é o que irá inspirar as cenas, e ela é dada pela plateia. Pode ser qualquer coisa: um objeto, o nome de uma rua, o título de um livro, um ditado popular, um título inventado na hora, enfim, não existem limites para o tipo de sugestão. E ela possui uma dupla função: a primeira, de inspirar a criação de uma cena, e a segunda de comprovar que o que será encenado de fato é improvisado, e, portanto, criado na hora.

No caso de *Puppet Fiction*, da Cia. Baby Pedra & Alicate, no momento que precede cada nova cena, a figura do escritor, um boneco manipulado por Sardinha e Pellegrini, pede sugestões da plateia como: nome de personagem, profissão, título, gênero, local, objeto, sentimentos, etc. Em *Ybab*, o outro espetáculo da companhia, trabalha-se com os cinco sentidos, e cada cena será baseada em um deles. Por exemplo, a cena referente ao olfato pedirá o cheiro de alguma coisa, como medo, e ela se baseará na sugestão recolhida da plateia.



O escritor. Fonte: Zeca Carvalho. 07/04/2018.

A noção de Jogo de cena (*Game of the scene*), que será desenvolvida em maior profundidade adiante, é o paradigma no qual toda a teoria do manual gira em torno, o objetivo de todas as cenas improvisadas e a matriz do humor desenvolvida pelo UCB. O início de uma cena, denominado *base reality* (realidade base), é constituído por uma série de acordos

²⁴ Long Form improvisation is comprised of Long Form scenes. In a Long Form scene, the Game of the scene is not predetermined. Long Form improvisers create Games and their rules in the moment, during the course of the scene. (...) A longform is any structure that incorporates two or more scenes into one performance derived from a single suggestion. (...) Longforms open up opportunities for connections between the scenes.

realizados pelos improvisadores que irão determinar onde a cena se passa (*where*), quem são as personagens (*who*) e o que estão fazendo (*what*). O manual indica que os improvisadores devem definir esses elementos o quanto antes para que eles tenham uma plataforma que os oriente acerca do que está acontecendo e do que se trata a cena. Como os improvisadores geralmente não possuem essas informações no início de uma cena, eles determinarão estes elementos através de diálogos e, ou, ações. Existe um exercício apresentado no manual no qual dois improvisadores precisam determinar estes três elementos em até no máximo três frases no total, e ele é indicado para que para se adquira eficiência na constituição de uma *base reality*.

É possível que os autores do *Comedy Improvisation Manual* tenham se inspirado de alguma forma nos ensinamentos de Viola Spolin sobre esses elementos que compõem a cena, pois a autora americana trabalhou com o sistema “WWWH” (*who, what, where e how*) (PROENÇA, 2013), e os membros da brigada tiveram um contato indireto com a sua pedagogia através de Del Close, que, como foi mencionado anteriormente, estudou e trabalhou no *The Second City*, cujo um dos fundadores foi Paul Sills, filho de Spolin. Estabelecida a *base reality*, os improvisadores terão o contexto para se chegar ao humor da cena, que irá se desenvolver no Jogo de cena, entendido como a espinha dorsal das cenas improvisadas.

Ressalta-se que a *base reality* deve ser estabelecida seguindo um senso de eficiência, que busque ser orientada por escolhas claras e realistas. Nesse momento, não deve haver nenhuma pressão para se chegar ao humor. Sobre esse momento inicial de uma cena improvisada, os autores escreveram:

Iniciar uma cena com acordos é como construir o porão de uma casa. Nunca é a parte mais decorativa da estrutura, mas certamente é a mais resistente. Ele contém os materiais essenciais para fazer o resto da casa funcionar e deve suportar todo o peso que você constrói sobre ela. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.9, tradução nossa).²⁵

Em uma de suas oficinas, a Baby Pedra & o Alicate propôs um exercício no qual os participantes criavam a plataforma de uma cena. E em uma das tentativas, criou-se logo de início, com o esforço de prontidão e cooperação, uma cena que se passava em uma cozinha (onde), tendo um casal (quem) que está comemorando seu aniversário de casamento (o que). Esse trecho está disponível em Exercício 1 – Oficina Cia. Baby Pedra & o Alicate. Tomaz

²⁵ Starting a scene with agreement is like building the basement of a house. It's never the most decorative part of the structure, but the basement is certainly the sturdiest. It holds the essential materials to make the rest of the house function, and it must support all of the weight you build on top of it.

Barroso. **Youtube**. 05 abr. 2020. 20s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zED-wzsd74&feature=youtu.be>>. Acesso em: 5 abr. de 2020. Com isto, evidencia-se a consonância da companhia com os ensinamentos de eficiência sobre *base reality* da brigada, pois o que é ministrado nas oficinas, faz parte também da rotina de treinos da companhia. A aparente simplicidade da cena talvez ofusque o que foi trabalhado nos momentos iniciais da oficina, nos quais os participantes treinaram a capacidade de estabelecerem acordos em cena, assunto do próximo tópico.

3.2.1 “Sim, e...”

O princípio de “Sim, e...” (*Yes, And*) é uma das marcas mais emblemáticas do teatro de improvisação. Tal como foi apontado anteriormente, Raftery, em seu livro que conta a formação e trajetória do UCB (2013), aponta que foi Del Close quem o ensinou aos membros da brigada. Sua importância é tal para as cenas improvisadas, que Proença, em sua dissertação de mestrado (2013), faz um paralelo com o “se” mágico de Stanislavski, chamando-o de “sim” mágico, pois a abertura criativa desse princípio efetivamente permite que uma cena improvisada aconteça. É a partir dele que os improvisadores instituem uma série de acordos durante uma cena improvisada que permitem o seu desenvolvimento. Vale ressaltar, porém, que “Sim, e...” não é restrito às pedagogias do UCB e de Close, Halpern e Johnson, e nem que foi necessariamente “inventado” por Close, pois outros autores, como Johnstone, possuem outras versões desse princípio em suas maneiras de ensinar improvisação. No caso de Johnstone, há uma frase célebre atribuída a ele que contém um significado aproximado: “Existem pessoas que preferem dizer ‘sim’ e pessoas que preferem dizer ‘não’. Os que dizem ‘sim’ são recompensados pelas aventuras que têm. Os que dizem ‘não’, são recompensados pela segurança que obtêm”²⁶.

Através de uma simples análise, “Sim, e...” indica a ação de afirmar e acrescentar: afirmar o que está sendo proposto pelo companheiro de cena, indicando concordância e compreensão a respeito do que está sendo apresentado por ele, e acrescentar uma nova informação, de preferência que possua algum encadeamento evidente com o que foi proposto anteriormente. Apesar de o manual não fazer nenhuma ressalva explícita ao princípio de “Sim e...”, que possui um viés generalizante, cabe levar em conta a consideração de Amado:

²⁶ There are people who prefer to say “yes” and there are people who prefer to say “no”. Those who say “yes” are rewarded by the adventures they have. Those who say ‘no’ are rewarded by the safety they attain.

Claro, isso [Sim, e...] não é motivo para obrigar ninguém a fazer algo que não goste. Não devemos usar essa regra para constranger os outros, forçando-os a fazer alguma ação ou personagem que cause embaraço. Pelo contrário, devemos inspirar os outros, sempre. (AMADO, 2016, p.41).

Como exemplo da maneira que “Sim, e...” pode se evidenciar em uma cena, na segunda realizada pela Cia. Baby Pedra & o Alicate na gravação de *Puppet Fiction* no Buraco da Lacreia, Amaral inicia a cena como alguém interessada na pedagogia de Piaget, tendo em posse um de seus livros em sua mão, sugerindo ser uma professora. Na sequência, Sardinha entra na cena e reforça isso se referindo a ela como professora, e dizendo-a que há um “aluno especial” que está fazendo desenhos esquisitos. Ele mostra para ela um no qual o aluno havia desenhado atrás de uma carta de baralho “uma pessoa empalada” junto com a frase de que “todos deveriam morrer”. Sardinha ao mesmo tempo respeitou a realidade construída por Amaral, e acrescentou informações à cena que a fizeram avançar. Este trecho está disponível em 17:50, em Espetáculo *Puppet Fiction*. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

Para que “Sim, e...” funcione, é fundamental que os improvisadores tenham uma escuta apurada, e em razão disto existem muitos exercícios que têm como finalidade o seu desenvolvimento. A escuta direciona a atenção dos improvisadores para o que está se passando momento a momento, colocando-os em sintonia a respeito do que a cena se trata. Criar uma cena improvisada envolve o trabalho de mais de um improvisador, e saber quando falar e quando escutar é fundamental para o seu bom andamento. Essa mudança constante de foco é denominada *give and take* (“dar e receber”) pelos autores.

Acrescente-se a isso a necessidade do improvisador estar atento não somente ao que o seu parceiro de cena está fazendo, como também a todo o espaço cênico, onde um improvisador que não está interagindo diretamente com o outro pode propor uma ação que se não for captada pode se tornar uma oportunidade desperdiçada na cena, tal como se dá em um momento de uma das oficinas da Baby Pedra & o Alicate, na qual se tem muitas pessoas em cena, e, Omura, que está de fora observando indica para os improvisadores que uma das pessoas está propondo uma ação, e assim, o foco se direciona para ela, e a cena toma um novo rumo a partir disto, como se pode observar em Exercício 2 Oficina Baby Pedra & o Alicate. Tomaz Barroso. **Youtube**. 05 abr. 2020. 31s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ae9aknyGwdA>>. Acesso em: 05 abr. de 2020.

Um improvisador não deve fazer todo o trabalho em uma cena. Ao dar e receber o foco, você compartilha o fardo da descoberta e da criação. Dar e receber são

igualmente importantes. É importante que você pare de falar e dê foco ao seu parceiro de cena quando ele quiser acrescentar algo à cena. É igualmente importante que quando você fale pegue o foco dos outros improvisadores quando tiver algo a contribuir para a cena. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.37, tradução nossa)²⁷.

O estabelecimento da *base reality* depende do bom uso do princípio de “Sim, e...”, que pode ocorrer de maneira mais explícita, através do uso literal dessa expressão, ou de maneira mais implícita. Se acordos não forem estabelecidos nesses momentos iniciais importantes de uma cena improvisada, ela provavelmente estará fadada a uma série de problemas que irão reverberar em seu posterior desenvolvimento, como questões de incoerência, falta de sentido, ausência de informações, mal-entendimento entre os improvisadores e outras possíveis questões que comprometam a cena. Há um exercício no manual, em que dois improvisadores, quando iniciam suas falas, devem repetir exatamente o que foi dito anteriormente pelo companheiro de cena e acrescentar uma nova informação em seguida, utilizando literalmente, “Sim, e...”. É evidente que durante uma cena de um espetáculo de teatro de improvisação, os diálogos não se dão de maneira tão rígida, porém o propósito do exercício é justamente o de exercitar a incorporação desse princípio nos improvisadores.

Os autores do livro atribuem a essa expressão um lugar cotidiano que se faz presente em todas as conversas que as pessoas têm entre si que “andam pra frente”. Em uma boa conversa, é comum observarmos que o interlocutor reconhece o que lhe foi dito e acrescenta informação em cima disso, e, por sua vez, a pessoa que passou a ser o interlocutor realizará o mesmo procedimento e assim por diante. Nesse sentido, o motor de uma cena improvisada é baseado em algo que já fazemos de maneira corriqueira.

No entanto, por mais simples que isto seja, não é incomum, principalmente com iniciantes, que haja dificuldades em incorporar esse princípio em cenas improvisadas. Para algumas pessoas, em razão de suas experiências de formação, é difícil aceitar uma ideia, seja a própria ou a do companheiro de cena. Isso envolve questões que vão além do escopo dessa dissertação, mas que com a prática e através de exercícios geralmente se consegue trabalhar.

²⁷ “One improviser shouldn’t be doing all of the work in a scene. By giving and taking focus, you share the burden of discovery and creation. Giving and taking are equally important. It is important that you stop talking and give focus to your scene partner when they want to add to the scene. It is equally important that you begin speaking and take focus from them when you have something to contribute to the scene.”

Quando os improvisadores não chegam a um acordo acerca da realidade que estão criando, ocorre uma negação (*denial*), e isto torna a tarefa de criar uma cena improvisada bem mais difícil. Ao fazerem propostas divergentes sobre a realidade que está sendo criada, os improvisadores terminam por confundir a si mesmos e a plateia. Besser, Roberts e Walsh argumentam que estar em concordância sobre o que se passa em cena é mais importante do que as especificidades de sua realidade.



Evolução da cena do casal na cozinha. Fonte: Tomaz Barroso. 07/09/2019.

Além do que fora mencionado anteriormente, o manual levanta outros problemas, de natureza dramática, a respeito de recomendações para se estabelecer a *base reality*: buscar não fazer menção de personagens que não estejam presentes em cena, sobre o passado e nem sobre o futuro. O motivo principal dessas contraindicações é o fato delas tirarem o foco do que está ocorrendo no momento presente da cena, desviando o interesse do público para outras temporalidades ou personagens. Vale notar que essa indicação ganha peso maior no momento inicial da cena no qual os autores prezam pela construção eficiente de sua realidade. A indicação dos autores parece ser de algum modo pertinente, e eles aconselham que caso esses elementos sejam apresentados na cena, a “solução” é leva-la até eles, seja através de um improvisador que entra em cena como a personagem mencionada, ou através de uma edição que a leve às temporalidades referidas.

Tal como é mencionado no artigo do *The New York Times* do crítico e escritor, Jason Zinoman, sobre a companhia e o manual, por vezes sua ênfase prescritiva ganha uma conotação implicitamente autoritária. O uso de expressões como “do not” (“não faça”) indicam um viés imperativo, que, portanto, visa colocar o improvisador sobre os trilhos da metodologia. Zinoman escreveu em seu artigo:

O manual também tem muitas proibições: não fale sobre o passado ou o futuro, por exemplo, e não fale sobre pessoas que não estão em cena. Embora diga que às vezes você pode violar regras, o espírito do manual, telegrafado em quase todas as páginas, incentiva o contrário. (ZINOMAN, Jason. Get the Laughs, but Follow the Rules. *The New York Times*, Nova Iorque, 20 de fev. De2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/02/23/arts/upright-citizens-brigade-writes-its-book-on-improv.html?_r=0>. Acesso em: 21 de ago. de 2019, tradução nossa).²⁸

De fato, em momentos posteriores do manual os autores escrevem que regras podem ser quebradas, mas através do uso de expressões categóricas isso torna a posição deles no mínimo ambígua. Ainda mais, através da colocação de um dos autores, Roberts, em um depoimento no mesmo artigo, em que diz que a companhia encontrou “os princípios da física no humor.”

Comparar uma metodologia do campo das artes cênicas com os princípios da física denota uma visão unidimensional acerca de como se chegar ao humor no teatro de improvisação, e, também fora dele, pois Roberts é o criador de um programa de esquetes humorísticas (com roteiro e direção) do canal *Comedy Central*, e os mesmos princípios do manual podem ser percebidos nos esquetes. Ainda assim, a estrutura cômica na qual a brigada se pauta pode servir como moldura para entender o desenvolvimento cômico de outros trabalhos, como o dos esquetes televisivos do grupo inglês *Monty Python*, atuante desde décadas antes da escrita do manual. A brigada possui o crédito de ter conseguido identificar e estruturar uma forma de se fazer humor, porém ela evidentemente não possui o viés científico das leis da física porque o efeito de humor está subordinado a uma série de variáveis como cultura, gostos pessoais, a capacidade do ator de se expressar e muitas outras que não garantem sua possibilidade de replicação universal, um dos critérios da metodologia científica para validar teorias.

Retomando, para que os improvisadores entrem no processo de “Sim, e...” é preciso que haja uma primeira linha de diálogo dita por eles. Vale notar que o sentido de “Sim, e...” não é necessariamente verbal. Pode-se concordar com as informações estabelecidas por um

²⁸ The manual also has many prohibitions: Don’t talk about the past or the future, for instance, and don’t talk about people who aren’t there. While it says that sometimes you can break rules, the manual’s ethos, telegraphed on almost every page, encourages otherwise.

companheiro de cena de forma não-verbal, e, a partir disso, levar a cena adiante sem dizer uma palavra, possivelmente realizando uma cena muda, tal como é a proposta de *Ybab*.

O manual faz referência à iniciação (*initiation*) como a primeira linha de diálogo dita por algum dos improvisadores. Pode-se realizar uma iniciação a partir de nenhuma inspiração, mas geralmente as iniciações se baseiam em sugestões da plateia. O livro parece indicar que quem inicia uma cena é um membro aleatório do grupo, o que idealmente deveria acontecer, no entanto, o que se verifica muitas vezes é que os grupos de improvisação possuem dinâmicas próprias que por vezes resultam em alguns membros iniciarem as cenas mais do que outros. Isso pode acontecer em decorrência de muitos motivos, como a facilidade de alguns improvisadores de tomarem a iniciativa nesses primeiros momentos particularmente delicados da criação de uma cena.

Seguindo o momento em que a sugestão inicial é dada, o improvisador passa por um processo interno associativo e a partir disso inicia a cena. Nas aulas de improvisação que foram ministradas ao autor da dissertação, Vasconcelos denominava esse processo de “cascata de ideias”, e era considerado interessante que uma cena se iniciasse de uma maneira que não fizesse uma alusão tão direta à sugestão, e que aos poucos, ao longo do decorrer da cena, se chegasse a ela. O ideal, segundo o professor, é que a partir do momento em que se chegasse a uma associação (durante a cascata) que estivesse à algumas palavras de distância da sugestão inicial, de modo a não haver uma conexão evidente entre a palavra atual e o estímulo que foi dado a cena, um improvisador a iniciasse de alguma forma a partir desta última palavra. Faz-se importante notar que Vasconcelos teve contato direto com Johnstone através de *workshops* ministrados por ele no Canadá, e o autor britânico tem uma preocupação com o desenvolvimento narrativo de suas cenas, e, com isto, em uma cena em que a sugestão apareça mais adiante, isto tende a ser mais gratificante, tal como um romance que possui um título, e ao longo da história entende-se o porquê dele.

O exemplo do livro a respeito desse processo envolve a sugestão da palavra “balão”. Diversas associações são possíveis com essa palavra, porém cabe ao improvisador escolher uma (de preferência a primeira que lhe vier à mente). Supondo que o improvisador associe balão a uma festa infantil, este pode entrar em cena como alguém que está decorando um espaço com balões e diga uma fala que ajude a expressar a sua escolha. Por este ângulo, observa-se que a pedagogia do UCB aparentemente se preocupa tão somente que a cena se inicie o quanto antes possível, sem necessariamente se preocupar com a obviedade do começo

da cena com a sugestão que é fornecida, pois o foco da pedagogia da brigada não é tanto no desenvolvimento de um enredo, mas antes, no Jogo de cena.

Mais uma vez, o manual se utiliza de expressões imperativas como “*make sure*” (“tenha certeza”) e “*you should*” (“você deve”) para orientar o improvisador nessa parte da cena. A primeira expressão se refere ao contexto de começar a cena de um determinado ponto, de maneira a evitar possíveis interações irrelevantes. A segunda, diz respeito à postura de um improvisador de aceitar a primeira associação que lhe vier à mente a partir da sugestão e iniciar a cena imediatamente, pois, escreveram os autores, hesitação é sinônimo de planejamento.

Tal como se verifica nos registros que foram levantados para esta pesquisa, a Cia. Baby Pedra & o Alicate parece se alinhar com todas essas orientações, no entanto, o autor da dissertação acredita que esses princípios levantados pelo manual serão seguidos à risca apenas no cenário ideal de desenvolvimento de uma cena. Não é raro que mesmo improvisadores experientes comentam alguns “erros”, tal como em situações em que uma sugestão não é particularmente inspiradora, e isso posterga o ímpeto de iniciar uma cena. Por vezes, grupos inteiros se sentem pouco inspirados com uma sugestão e a cena demora a iniciar, evidenciando a hesitação que Besser, Roberts e Walsh mencionam. Para evitar isso, alguns espetáculos contam com a presença de um mestre de cerimônias, e este pergunta aos improvisadores se a sugestão lhes inspirou, e em caso negativo, pede-se outra. No caso da companhia estudo de caso, esse processo de seleção das sugestões fica a cargo de Sardinha, pois costuma a ser ele que interage com a plateia nesse momento, seja manipulando e dando voz ao escritor, em *Puppet Fiction*, ou como a própria voz de *Ybab*. Antes de escolher uma sugestão, ele procura ouvir algumas, e após ter opções, elege uma.

3.2.2 Recapitulação

Até o momento, buscou-se trabalhar com a ideia de *base reality*. Este momento inicial de uma cena improvisada é marcado pela iniciação, geralmente vinda como uma sugestão da plateia, seguida pelo princípio de “Sim, e...” que estabelece uma série de acordos acerca da realidade e da lógica da cena, estabelecendo quem são as personagens, onde estão e o que estão fazendo. Todos esses momentos são beneficiados por escolhas claras que tornem evidente para plateia e para os outros improvisadores o que está se passando em cena. Quanto mais específicas, detalhadas e pessoais forem as informações geradas nesse ponto, mais a

cena irá se destacar, tornando-a engajante e passível de identificação por parte da plateia. Como fora escrito pelos autores anteriormente, esse momento se assemelha ao porão de uma casa, no sentido de ser a fundação que provê sustento para o humor da cena, que é o objetivo de uma cena improvisada no contexto desta pedagogia.

Termos como “*organic*” (“orgânico”) e “*realistic*” (“realista”) moldam um determinado paradigma para as cenas. Cabe aqui um esclarecimento desses termos, pois os autores afirmam que nem todas elas precisam se passar na “nossa realidade”. O que é importante é que os improvisadores se comprometam em retratar a realidade que estão criando da maneira mais verossímil possível dentro de sua própria lógica. Logo, tanto uma cena que retrate uma secretária de empresa frustrada quanto de um monstro guardião de um tesouro são possíveis, desde que os improvisadores se comprometam em encená-las de modo verossímil.

Talvez essa recomendação soe de alguma forma redundante, porém quando um improvisador está em cena pode haver diversas tentações que o levam a sabotá-la. É difícil não buscar a aprovação da plateia em forma de riso, e isso, não raramente, leva os improvisadores a prejudicarem o andamento da cena, como quando fazem comentários irônicos a respeito do andamento da própria cena. Nesses momentos, pode-se conseguir despertar algumas risadas, porém a plateia pode se desinvestir da realidade que está sendo criada. Esta questão do apelo ao “riso fácil” será mais aprofundada no capítulo seguinte.

Playing at the top of your intelligence (“Jogar do topo da sua inteligência”) é outro princípio que diz respeito a reagir de forma verossímil e realista diante de uma determinada situação. É mais um apelo ao senso comum e a capacidade de observação de um improvisador a partir de suas experiências de vida sobre como agir e reagir em determinadas situações que aparecem em cena. É importante que o improvisador recorra a esse princípio, pois é tendo o senso comum como bússola que o incomum da cena poderá ser identificado. O incomum, na estética do UCB, é um termo que será abordado mais adiante, e que possui uma grande importância para o desenvolvimento de uma cena improvisada.

Playing at the top of your intelligence também tem relação estreita com o comprometimento com a personagem que se está construindo a partir das reações dela ao que está se passando em cena. Faz-se importante o uso do termo “comprometimento”, pois não é raro ver apresentações nas quais os improvisadores se desvinculam de suas personagens, seja por incompetência ou para ganharem uma risada fácil. Tendo isto em mente, há uma

aproximação com as circunstâncias propostas da teoria stanislavskiana que auxilia o improvisador a se orientar em cena como personagem:

Para nós, atores, esse termo [circunstâncias propostas] significa a verdade, a realidade da vida do personagem nas situações que o autor da obra dramática nos propõe. Portanto, não se trata da verdade da vida real e sim da ‘verdade cênica’, especificamente teatral como o é a ‘fê cênica’. (KUSNET, 1997, p.35).

Da mesma forma que na vida cotidiana não costumamos demonstrar todas as nossas reações de modo inalterado, o mesmo deve ocorrer em cena, tendo o improvisador ciência de como a sua personagem é afetada a partir das circunstâncias propostas. Evidentemente, um improvisador não tem tempo de estudá-las no contexto do teatro de improvisação, pois elas são criadas ao longo da cena, contudo, se ela for bem construída, o improvisador terá a oportunidade de aproveitar informações que dizem respeito à sua personagem e da realidade da cena, e esta assimilação e uso quase simultâneos das circunstâncias propostas nesse estilo de teatro é um dos seus desafios, e um ponto que precisa ser treinado consistentemente.

Na vida real, nossas reações são dosadas pelo ambiente em que nos encontramos e com quem estamos interagindo. Em outras palavras, se tratando de com quem estamos interagindo, segundo o manual, temos uma relação de *status* que se faz presente em quase todas as interações de nossas vidas. Há uma diferença na maneira como nos comportamos diante de um chefe, de nossa família, de conhecidos e de outras pessoas com quem interagimos. O *status* filtra a nossa reação espontânea de acordo com quem estamos nos relacionando.

O status em uma cena não é determinado apenas pelo cargo, posição ou idade. O status dentro de uma cena é mais ditado pelo comportamento dos personagens em relação ao outro. Se o personagem-chefe de seus parceiros de cena do nosso exemplo anterior tivesse dito: ‘Hum, desculpe-me Thompsom, mas, se não for atrapalhar muito... você acha que poderia me pegar uma xícara de café?’ ainda se é um chefe, mas um status muito diferente foi estabelecido. Isso, por sua vez, determinará como você é afetado. Lembre-se de que não há uma reação ‘correta’ para uma determinada situação. O importante é que você seja afetado de alguma forma. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.85, tradução nossa)²⁹.

De acordo com o manual, o *status* é bastante influenciado pelas circunstâncias propostas da cena. Uma ordem pode ser ou não acatada por uma personagem dependendo de quem ela é, de quem for o autor da ordem e ainda o contexto em que essa ordem é dada. A maneira como reagimos a um flerte, por exemplo, também varia de acordo com o lugar em

²⁹ Status within a scene isn’t only dictated by job title, rank or age. Status within a scene is more importantly dictated by the characters’ behavior toward each other. If your scene partners’ boss character from our earlier example said, “Um, excuse me, Thompsom, but, uh, if it’s not too much trouble... do you think you could please grab me a cup of coffee?,” they are still playing a boss, but a very different status has been established. This, in turn, will determine how you are affected. Remember that there isn’t one “correct” reaction for a given situation. The important thing is that you are affected in some way.

que estamos: se estamos em uma festa ou em um velório, a reação a isto será diferente. O importante é que a reação demonstre que a personagem é, e, como ela é afetada. O manual alerta que quando os improvisadores não se afetam pelo que está acontecendo em cena, ela corre o risco de cair no absurdo. Quando isto ocorre, a cena tende a ficar dispersa, com muitos elementos incomuns que não são desenvolvidos, tornando-a caótica.

Um exemplo fora do teatro de improvisação que ilustra bem a questão do *status* pode ser encontrado em uma das peças de Molière (2015), na qual o protagonista e título da obra, George Dandin, ao descobrir que está sendo vítima de um possível adultério entre sua esposa e um visconde, se imbuí de um total senso de autoridade e legitimidade para intimidar e interrogar o visconde pessoalmente. Porém, quando este e todos os envolvidos na trama do adultério negam qualquer envolvimento amoroso entre o visconde e a mulher de Dandin, o próprio cai no descrédito total dos presentes, e o pai de sua esposa, um nobre, lhe impõe um castigo humilhante no qual Dandin precisa repetir todas as palavras que profere, literalmente, e se colocar a disposição do visconde, algo que Dandin é obrigado a fazer diante de sua circunstância. Evidencia-se nessa cena não apenas como o *status* é contextual, como também uma personagem é passível de sofrer mudanças de *status* ao longo de uma cena ou espetáculo. Segundo Achatkin (2005), o status funciona como uma gangorra, que deve subir e descer, do contrário, o que se vê em cena são personagens que perdem a riqueza de uma das possibilidades de sofrerem transformações, algo que tende a auxiliar no desenvolvimento dramático.

Outro princípio, que possui relação direta com a necessidade de verossimilhança apresentada pelo manual é *Show, don't tell* (“Mostre, não fale”) que busca também zelar pelo que é plausível dentro do contexto de uma cena, de modo a orientar os improvisadores a realizarem ações ao invés de falarem de modo expositivo sobre elas, algo que não condiz com nosso comportamento cotidiano.

Show, don't tell também pode se referir a iniciar cenas verbalmente, mas de uma maneira orgânica e realista. Por exemplo, iniciar uma cena dizendo:

‘Como sua mãe, acho que você está assistindo muita TV’, não seria realista. Na vida real, as pessoas não falam de modo expositivo. Um exemplo de *Show, don't tell* seria o que você espera ouvir de uma mãe (por exemplo, ‘O que seu pai e eu lhe dissemos sobre assistir tanta TV?’). (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.26, tradução nossa)³⁰.

³⁰ *Show, don't tell* can also refer to starting scenes verbally but in an organic, realistic way. For example, initiating a scene by saying, “As your mother, I think you’re watching too much TV”, would be unrealistic. In real life, people don’t speak in exposition. An example of verbal “*Show, don't tell*” would be to say anything

Os autores ressaltam que por mais que esse princípio reflita algo que já fazemos espontaneamente em nossas vidas cotidianas, assim como “Sim, e...” ele é uma habilidade que pode levar tempo para se desenvolver em cena. Fica evidente que representar de modo verossímil em uma cena improvisada não é algo fácil, e não conseguir fazê-lo, tal como é orientado pelo manual pode ser devido também a uma série de questões que novamente fogem do escopo deste trabalho e dizem respeito à experiência de formação pessoal de quem está improvisando, como o desejo de controlar uma cena ou o medo de não ser compreendido.

Show, don't tell também tem relação com o desejo dos autores de fazer com que um espetáculo improvisado seja o “mais teatral possível”. O uso do adjetivo “teatral” nesse contexto diz respeito à experiência de se criar uma ilusão que contribui para que o improvisador se comprometa com a realidade que está criando, e que faça a plateia ter uma experiência mais rica em termos imersivos.

Durante o processo em que os improvisadores estão estabelecendo a *base reality* e durante o desenvolvimento posterior da cena, pelo fato de não haverem objetos reais que possam manipular (pelo menos não como Besser, Roberts e Walsh concebem um espetáculo de improvisação), os autores do livro recomendam o uso de trabalho de mímica como recurso para gerar informações sobre a cena. Um médico que examina um paciente com um estetoscópio e realiza uma série de outros procedimentos médicos que envolvem ações e perguntas objetivas é mais próximo da realidade do que um médico que despeja todo o conhecimento de medicina que ele detém sobre o paciente. Logo, *Show, don't tell* é um princípio que também faz um apelo à noção de senso comum e às expectativas que temos diante das experiências que teremos em cena. Mais uma vez, as palavras do mestre russo se mostram pertinentes no contexto do teatro de improvisação:

[Aos alunos] Aprenderam que *no teatro toda a ação deve ter uma justificação interior, deve ser lógica, coerente e real*. Segundo: se atua como uma alavanca que nos ajuda a sair dos fatos, erguendo-nos ao reino da imaginação. (STANISLAVSKI, 2016, p.78).

No registro de vídeo de *Puppet Fiction*, no Buraco da Lacreia, na primeira cena, uma enfermeira (Sardinha) dá um leque para um cirurgião (Goyenna) dando a entender que era um bisturi, por conta do contexto da cena. Na segunda cena, Pellegrini usa uma vassoura através da mímica e logo se entende que, dentro do ambiente de escola na qual a cena se passa, trata-se provavelmente de um zelador ou faxineiro. Estes dois exemplos demonstram como a companhia busca atuar desta forma que dispense explicações sobre atividades que estão sendo

you might expect to hear from a mom (e.g., “What have your father and I told you about watching so much TV?”).

realizadas em cena, tornando imediatamente evidente o que está se passando através de suas ações. Por vezes, os improvisadores usam recursos de narração em suas cenas, mas de costume, não buscam utilizar esse recurso para falarem sobre o que estão fazendo.

Por mais que tenha um arsenal de diversos objetos que possam ser utilizados em cena, a companhia por vezes recorre à mímica. Porém, como o grupo possui uma qualidade cooperativa muito desenvolvida, não é raro que um integrante dê um objeto real para o outro que esteja realizando uma ação. No exemplo anterior do zelador, Pellegrini começou fazendo a mímica de uma vassoura, mas na sequência Omura lhe proveu uma vassoura de verdade. O trabalho com objetos reais por vezes diverge sua forma de improvisar da pedagogia do UCB. O trecho referido está disponível em 11:45, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. Youtube. 20 mar. 2019. 1h1min10s Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

O comum, o previsível e o familiar são elementos que compõem nossas expectativas acerca de uma dada situação. Como se pode constatar, a *base reality* é muito orientada nessas direções. A matriz do humor, como o manual o concebe, será justamente o incomum e o imprevisto: aquilo que irá se destacar, de alguma maneira subvertendo nossas expectativas diante de uma situação. O livro se refere a isso como a mencionada anteriormente *unnusual thing* (“coisa incomum”), um termo bastante vago que só será identificável em uma cena através do estabelecimento da *base reality*.

O incomum só poderá ser identificado como tal a partir de uma operação de contraste através daquilo que se estabeleceu como normal na cena, isto é, que se configurou como um vetor de expectativas plausíveis dentro de uma realidade criada. Em outras palavras, trata-se do desenvolvimento do humor a partir de uma quebra de expectativas. Quando há esta quebra, uma cena improvisada entra em uma nova fase na qual o foco passa a ser propriamente o humor.

3.3 O Jogo de cena

Pense no seu esquete de comédia escrito favorito. Agora tente resumir o que há de engraçado nele em apenas algumas palavras. Esse é o ‘Jogo’ desse esquete em particular. (...) ‘Quem’, o ‘quê’ e ‘onde’ são os elementos que compõem o enredo da cena. O enredo não é o que há de engraçado na cena. Nosso estilo de improvisação de Forma Longa não tem a ver com enredo ou história. O engraçado é

o jogo, um padrão que é jogado dentro do contexto de quem, o que e onde. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.62, tradução nossa)³¹.

A partir do momento em que os improvisadores tiverem estabelecido a *base reality*, será possível descobrir e jogar o Jogo de cena. Tal como está escrito na citação acima, o Jogo de cena é a fonte do humor da própria cena. De acordo com o manual, ele é um padrão consistente de comportamento que destoa dos padrões esperados de nossas vidas cotidianas. Assim que os improvisadores o descobrirem, eles irão aumentá-lo (*heighten*) e explorá-lo (*explore*). Estes dois conceitos serão desenvolvidos mais adiante. A associação do manual do jogo e do humor é coincidentemente próxima de *la'ab*, raiz semântica de jogo em línguas semíticas:

Nas línguas semíticas, segundo me informou o falecido amigo o professor Wensinck, o terreno semântico do jogo é dominado pela raiz *la'ab*, que é evidentemente da mesma família de *Ia'ai*. Neste caso, contudo, além de significar jogo em sentido próprio, a palavra designa também o riso e a troça. O árabe *la'iba* abrange o jogo em geral, assim como fazer troça', 'meter-se com alguém'. Em aramaico *la'ab* significa rir e troçar. (HUIZINGA, 2000, p.41).

Tal como foi dito, frequentemente, o Jogo de cena irá derivar do comportamento de uma personagem. A este respeito, o manual menciona três possibilidades para os improvisadores criarem em cena: personagens semelhantes à própria pessoa do improvisador, diferentes deste ou como sendo o próprio Jogo de cena. A última possibilidade é referida como *Game character* ("Personagem jogo"). Quando o Jogo de cena envolve uma personagem, ele deriva do comportamento dessa personagem específica, e *heightening* e *exploring* irão girar em torno dele também. Independente de qual tipo de personagem o improvisador estiver criando em cena, mais uma vez, deve ressaltar-se que atuação deve buscar ser feita da maneira mais comprometida e realista possível:

Atuar e comprometer-se com as escolhas dos personagens são tão importantes na improvisação de Forma Longa quanto nos materiais escritos, como peças de teatro, programas de televisão, filmes etc. O fato de você estar criando seus personagens no momento sem ensaios, figurinos ou roteiro não o isenta de atuar bem ao retratá-los. Quer você tenha treinado como ator ou não, uma cena de Forma Longa exige que você faça a melhor atuação possível. Atue da melhor maneira possível. Não use más atuações como fonte de comédia em sua cena. Faça o seu personagem como se estivesse tentando convencer o público de que o personagem é real. Toda vez que você consegue fazer isso, você está interpretando seu personagem do 'topo de sua inteligência'. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.158, tradução nossa)³².

³¹ Think of your favorite written comedy sketch. Now try to sum up what is funny about that sketch in just a few words. That is "the Game" of that particular sketch. (...) The Who, What and Where are the elements that make up the plot of the scene. The plot is not what is funny about the scene. Our style of Long Form improvisation is not about plot or story. What is funny is the Game, a pattern that is played within the context of that Who, What, and Where.

³² Acting and commitment to character choices are just as important in Long Form improvisation as they are in written materials such as plays, television shows, movies, etc. The fact that you are creating your characters in the moment without rehearsals, costumes, or a script doesn't make you exempt from acting well when portraying

A partir do fragmento acima, é possível constatar que improvisar e atuar são indissociáveis nessa escola de improvisação. *Playing at the top of your intelligence* é um princípio que exemplifica isto, pois a escolha de uma postura verossímil de personagem confere integridade para a cena, realismo e, logo, é fundamental para que a cena improvisada não se esgote rapidamente caindo no *nonsense*.

Ainda assim, por mais enriquecedor que seja quando os improvisadores dispõem de uma boa capacidade de criar personagens, o manual destaca que a primazia de uma cena improvisada voltada para o humor é sempre o Jogo de cena, e, com isso, a construção de personagens está subordinada a ele. E como a eficiência é uma marca muito forte nesse estilo de improvisar, se as excentricidades de uma personagem não tiverem relevância para o Jogo de cena, assim como caso não forem justificadas, os improvisadores irão ficar distraídos e possivelmente confusos a respeito de chegarem a um acordo de onde está o Jogo.

A chave para encontrá-lo é identificar a primeira coisa incomum, a primeira informação que destoa do padrão da vida “normal”, ou pelo menos da normalidade instituída na *base reality*. O que será identificado como “incomum” é inteiramente dependente da realidade da cena que estiver sendo criada, pois tal como foi colocado anteriormente, uma cena pode ser tanto sobre uma secretária frustrada, quanto sobre um monstro guardião de um tesouro. A partir do momento em que o Jogo é descoberto, o processo de “Sim, e...” passa para o de “Se, então...”, o que os autores entendem como sinônimo de *heightening*. Besser, Roberts e Walsh entendem que “Sim, e...” é necessário somente nos primeiros momentos de uma cena para se estabelecer a *base reality*. Quando os improvisadores já estabeleceram essa fundação, chegou o momento de focar no humor.

Na primeira cena realizada na gravação de *Puppet Fiction* no Buraco da Lacraia, qualquer alusão a tomate fazia com que Johan (Goyenna), um cirurgião, sentisse um mal-estar. Isso foi explorado em um momento pré-operatório, durante a operação, em um *flashback* que explicava a origem de sua aversão a tomate e na sugestão da paciente de fazer macarronada com molho de tomate para ele por tê-la salvado.

Depois de haverem estabelecido a *base reality* logo no início da cena, em que um pai e um filho, ambos cirurgiões, discutiam sobre o mal-estar do filho quanto ao cheiro de sangue em uma sala de hospital, os improvisadores exploraram de maneira bem-sucedida ao longo da

them. Whether you have trained as an actor or not, a Long Form scene requires you to do the best acting you possibly can. Act to the best of your ability. Don't use bad acting as a source of comedy in your scene. Play your character as though you are trying to convince the audience that the character is real. Every time you succeed in doing this, you are playing your character at the top of your intelligence.

cena esse fato incomum que é um cirurgião ter um mal-estar diante do cheiro de sangue. Comumente, espera-se de um cirurgião que este tenha capacidade de lidar com sangue, por conta da natureza de seu trabalho. Por isto a cena se desenvolveu bem: os improvisadores perceberam o potencial de um cirurgião que sofre deste mal-estar e exploraram essa ideia ao longo da cena, instituindo um Jogo. Este trecho está disponível em 5:35, em Espetáculo Puppert Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

Da mesma forma que “Sim, e...” atua como uma espécie de subtexto do improvisador, “Se, então...” funciona da mesma maneira. Essa expressão não é dita explicitamente, ela serve como guia para que o improvisador oriente suas ações e consiga desenvolver o humor na cena. Ao responder a pergunta: “se essa coisa incomum é verdadeira, então o que mais é verdadeiro?”, a resposta serve para se tentar construir um padrão cômico. Cada resposta a essa pergunta gera uma “jogada” (*Game move*). Uma combinação de jogadas gera um padrão, o Jogo de cena. No início de seu contato com esta pedagogia, um improvisador pode literalmente fazer essa pergunta em sua cabeça ao longo da cena, porém, com o tempo de treino, ele será capaz lançar mão de *heightening* de maneira possivelmente intuitiva, em acordo com o modelo de quatro etapas de aquisição de competências descrito por Paul R. Curtis (1973), no qual inicialmente um indivíduo é inconsciente de sua incompetência com relação a alguma atividade, depois torna-se consciente de sua incompetência, e, com o tempo, através de exercícios constantes, consegue desempenhar a atividade mediante um esforço de concentração consciente, para, na última fase, por conta do tempo investido na atividade, conseguir executá-la facilmente e sem grandes parcelas de esforço.

De modo didático, o manual busca dar um exemplo com números sobre como se desenvolve um Jogo de cena: Digamos que se inicie uma série de números com o número “3”. “3” representa a primeira coisa incomum em uma cena. Depois, a próxima jogada pode ser “6”. Até esse ponto, o jogo ainda não está estabelecido porque um padrão ainda não foi claramente definido. Porém, se o próximo número da sequência for “9”, de modo a seguir de maneira bem-sucedida o padrão, deve-se acrescentar “3” ao número anterior, chegando a “12”. A essa altura, os improvisadores chegaram ao acordo de que “somar 3” é do que se trata o humor da cena. Do mesmo modo, a plateia também passará a esperar “3”. Se “2” ou “5” forem acrescentados isso irá confundi-la, assim como os companheiros de cena, desconstruindo o que foi estabelecido.

O “9” da sequência anterior firmou o padrão. Desse ponto em diante, ficou entendido que o Jogo de cena se sustenta em padrões de “somar 3”. Qualquer coisa que não seja isso se encontrará fora dele. A partir do momento que o padrão foi estabelecido, deve-se continuar o mesmo de modo a se manter o foco do humor na cena (“3”, “6”, “9”, “12”, “15”...).

Porém, podemos retomar nossa sequência de números e colocar o número “12” em vez de “9”, assim tornando-a “3”, “6”, “12” e assim por diante. A descrição do jogo se torna então “multiplicar por 2”. Isto nos diz três coisas: primeiro, a coisa incomum traz consigo inúmeras possibilidades até que um padrão claro se defina. Segundo, para que o jogo se consolide, um número terá que firmar o padrão (nos exemplos anteriores, “9” e “12”). Por último, quaisquer padrões que se gerem são válidos, apesar de virem da mesma fonte.

A partir do momento em que o padrão for estabelecido, não há razão para se afastar dele segundo os autores. As cenas terão vida enquanto os improvisadores conseguirem estender o Jogo de cena. O manual indica que não há necessidade, em uma mesma cena, de sair do padrão estabelecido, pois isso fará a cena perder força. Ao saber qual número acrescentar no encadeamento de padrões, por que buscar um novo, se foi constatado que o padrão funciona? O Jogo de cena alinha os pensamentos dos improvisadores, fazendo com que eles pensem em alguns números, e não em uma infinidade deles. Uma das vantagens de se trabalhar com essa noção é saber o que está funcionando, de modo que não se precise ser muito criativo. O estreitamento que o Jogo de cena promove torna a tarefa de gerar humor mais fácil. Nas palavras dos autores:

Um grande benefício do Jogo é que você sabe o que funciona e, portanto, não precisa ser extremamente criativo. O estreitamento de possibilidades ilimitadas dessa maneira torna a tarefa de ser engraçado infinitamente mais fácil. Com um Jogo, você define limites para as escolhas que pode fazer e, ao fazê-lo, diminui sua carga cognitiva. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.66, tradução nossa).³³

Dentro do contexto do Jogo de cena, as palavras de Amado também se fazem pertinentes:

Muitas vezes, a palavra ‘óbvio’ vem com um sentido pejorativo, como algo sem valor, sem criatividade, sem novidade. Porém para nós, ser óbvio é bom. Ser óbvio significa usar elementos e fazer propostas que fazem sentido imediatamente. Todos entendem uma oferta óbvia, pois ela já era esperada. (AMADO, 2016, p.34).

Ao descobri-lo, os improvisadores têm em mãos o que seria o mais próximo de um roteiro, situação semelhante a dos comicos *dell’arte* com seus *canovachios*. De todos os

³³ A major benefit of Game is that you know what works, so you don’t need to be wildly creative. The narrowing down of limitless possibilities in this way makes the task of being funny infinitely easier. With a Game, you put boundaries on what choices you could be making and, in doing so, lighten your cognitive load.

autores e escolas de teatro de improvisação que o autor da dissertação tem conhecimento, a pedagogia do UCB possivelmente é a mais estruturada.

Os autores também fazem uma analogia de esportes com o Jogo de cena. Se pensarmos o Jogo como o esporte que queremos jogar, como basquete, por exemplo, todos saberão que existem certas regras a serem seguidas por certos acontecimentos que se espera que ocorram, como ter que quicar a bola para se movimentar com ela. Se alguém se afastar dessas regras ou constantemente inventar novas regras, o Jogo não será devidamente estabelecido, e nem passível de se assistir ou jogar. Ele irá desmoronar. Em consonância com uma das características do jogo atribuídas por Huizinga, ele simultaneamente é e cria uma ordem (1996).

Nesse ponto do manual, é argumentado para os que achem que seguir as regras da improvisação (do UCB) seja algo restritivo, que elas são tão restritivas quanto seguir as regras do basquete. Assim como no basquete, existe uma variação inesgotável dentro das regras que são estabelecidas. Mesmo que elas existam, o modo como se irá jogar enquanto se adere a elas nunca é predeterminado. Jogadores de basquete como Larry Bird, Michael Jordan e Shaquille O'Neal todos jogavam o mesmo jogo com as mesmas regras, e, mesmo assim, todos tinham estilos bem próprios de jogá-lo. Do mesmo modo, existe muito espaço para expressão individual dos improvisadores dentro dos limites do Jogo de cena. Ele está apenas fornecendo uma estrutura na qual o improvisador possa ser criativo:

Você também pode pensar em realizar uma cena bem-sucedida de Forma Longa como tentar ir de um lado de uma floresta para o outro. Sem um caminho definido, você e seu parceiro de cena podem encontrar um matagal, lama ou qualquer número de coisas que tornariam muito difícil chegar ao outro lado. Vocês podem discordar sobre a melhor maneira de chegar ao outro lado, e isso pode impedir vocês de trabalharem juntos. Um caminho facilitaria muito a tarefa de ir de um lado para o outro. O jogo é o caminho que leva você e seu parceiro de cena pela floresta de uma cena de Forma Longa. O caminho fornecido pelo Jogo torna a realização de uma cena de Forma Longa com alguém mais fácil e agradável. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.68, tradução nossa)³⁴.

³⁴ You could also think of performing a successful Long Form scene as trying to get from one side of a forest to the other. Without a clear-cut path, you and your scene partner could encounter heavy brush, mud, or any number of things that would make getting to the other side very difficult. You might disagree about the best way to get to the other side, and this could keep you from working together. A path would make the task of getting from one side to the other much easier to accomplish. Game is the path leading you and your scene partner through the forest of a Long Form scene. The path provided by the game makes performing a Long Form scene with someone else effortless and enjoyable.

3.3.1 Encontrando o Jogo

De acordo com o manual, existem duas formas de se chegar ao Jogo de cena: através de Cenas Orgânicas (*Organic Scenes*) ou Cenas de Premissa (*Premisse Scenes*). Em uma Cena Orgânica, a coisa incomum será encontrada no decorrer da cena. Em uma Cena de Premissa, ela será encontrada a partir da informação gerada antes do início da cena, em uma iniciação de Forma Longa, que pode ser, por exemplo, um monólogo improvisado por algum convidado sobre uma sugestão dada pela plateia. Os autores explicam que não há uma preferência ou mérito em começar uma cena de uma maneira ou de outra.

3.3.2 Encontrando o Jogo de forma Orgânica

Nessa forma de se chegar ao Jogo de cena, os improvisadores terão que utilizar tudo o que fora escrito a respeito de se construir uma *base reality*. Terão que lançar mão de “Sim, e...”, definir onde a cena se passa, quem são as personagens, o que está acontecendo e em algum momento encontrarem a coisa incomum, e, a partir dela, estabelecerem o Jogo. O único estímulo que os improvisadores recebem nesse tipo de cena, é uma sugestão qualquer da plateia.

Assim como nos momentos iniciais não há pressão para se chegar ao humor, e também não há necessidade de “forçar” o incomum na cena. Ele irá surgir espontaneamente desse processo. No entanto, para que seja identificado, e daí em diante o Jogo possa ser estabelecido, é preciso que ele seja destacado, ou sublinhado de alguma forma para que os improvisadores entrem em sintonia a respeito do que eles irão explorar. Essa ação é denominada *framing* pelo manual, e pode ser traduzida como “enquadrar”. Uma das formas mais simples de realizar essa ação é reagir com uma exclamação, tal como se faz na vida cotidiana quando vemos ou escutamos algo inusitado. Em alguns casos, a sintonia entre os improvisadores é a tal ponto desenvolvida, que o enquadramento se torna sutil ou até mesmo implícito, como se verifica em algumas cenas da Baby Pedra & o Alicate. O recurso da exclamação é particularmente útil para improvisadores iniciantes ou entre pessoas que não tenham improvisado entre si muitas vezes. Como exemplo encontrado no livro, temos a seguinte situação:

Improvisador I – “Eu acho que Timmy está fazendo avanços na aula de artes, mas ele ainda vem tendo dificuldades com interações sociais”.

Improvvisor II – “Eu acho que como todo grande artista, ele acha as interações mundanas e cotidianas difíceis”.

Improvvisor I – “Como?”.

Aqui, a reação do improvisador I ao comentário do improvisador II destaca o incomum dessa interação, no caso, um parente que crê que o seu filho merece o rótulo de “grande artista” precocemente sem ter tido nenhum tipo de projeção e reconhecimento social.

3.3.3 Encontrando o Jogo através de uma Premissa

Uma Cena de Premissa começa com uma linha de abertura que contém a primeira coisa incomum e uma *base reality* implícita. Essa primeira coisa incomum é descoberta em uma abertura. Uma abertura é o início de um espetáculo de Forma Longa executada pelo grupo para gerar informações após receber uma sugestão do público. Existem muitos tipos diferentes de aberturas. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.93, tradução nossa).³⁵

Premissa, de acordo com o manual, é uma ideia com potencial cômico que sugere um Jogo de cena, que aparece durante uma abertura realizada antes das cenas improvisadas. A abertura é um momento para os improvisadores gerarem ideias a partir de sugestões da plateia. Existem diversos tipos de abertura. Por exemplo, pode-se chamar um convidado para fazer um monólogo a partir de uma sugestão que venha da plateia. É comum convidar-se celebridades, comediantes, jornalistas ou outras pessoas com capacidade de fazer esse tipo de monólogo. Enquanto o monólogo improvisado está sendo recitado, os improvisadores escutam atentamente o que está sendo dito, e procuram por premissas dentro do discurso. Em um dado momento, por mais hábil que seja o monologista, é evidente que o assunto irá se esgotar, e os improvisadores devem iniciar uma cena, idealmente antes mesmo de se chegar a esse ponto, para evitar que o convidado fique “vendido” no palco.

Quando se inicia uma cena baseada em uma premissa, os improvisadores irão começá-la com alguma das premissas cômicas que foram identificadas por eles na fala do monologista, ou em qualquer outro tipo de abertura que tenha sido realizada. A vantagem desse tipo de cena é que todos os improvisadores participam do processo de gerar e, ou, identificar ideias para as cenas, de modo que se torna mais fácil para se compreender do que ela se trata e desenvolver a cena a partir desse ponto.

³⁵ “A Premise Scene starts with an opening line that contains the first unusual thing and an implied base reality. This first unusual thing is discovered in an opening. An opening is the beginning of a Long Form performed by the ensemble to generate information after getting a suggestion from the audience. There are many different types of openings.”

Durante uma abertura, existem três tipos de informação segundo o manual: premissas (*premisses*), “meias ideias” (*half ideas*) e “palha” (*chaff*). As premissas são as ideias cômicas mais bem formadas em uma abertura, que irão fortemente sugerir um Jogo. Geralmente há uma reação por parte do público, bem como dos outros improvisadores que ajuda a identificar estas premissas. Uma “meia ideia” possui algum potencial cômico, e pode auxiliar a estabelecer de algum modo a *base reality*. “Palha” é toda a informação supérflua gerada em uma abertura que se distingue de uma premissa e de uma “meia ideia”. Esta última é o equivalente a uma sugestão de uma palavra, que caso seja usada praticamente fará com que o Jogo se desenvolva de maneira orgânica. Não há nenhum problema inerente em se iniciar uma cena improvisada desta forma, a questão é que a abertura geralmente irá conter premissas ou pelos menos “meias ideias”, de modo que escolher utilizar “palha” envolve de certa forma um desperdício, ou então a abertura foi excepcionalmente pobre em termos de gerar premissas e “meias ideias”.

Iniciar com as premissas mais completas geradas por uma abertura não é trapaça. Não é pré-planejamento. É facilitar infinitamente a sua tarefa na cena. Você pode pensar que iniciar com uma premissa totalmente formada é como escalar uma montanha com um mapa e um caminho específico em mente. A abertura é onde você se preparou para a sua viagem de alpinismo. Intencionalmente, começar com uma premissa que não está totalmente formada é como desfazer toda a sua preparação e apenas dizer: “Olha, há uma montanha. Vamos escalar.” (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.107, tradução nossa)³⁶.

A abertura a partir de uma premissa pode ser difícil de realizar, principalmente para iniciantes. O improvisador precisa conseguir identificar premissas, retê-las em sua memória, assim como investir nas cenas que forem iniciadas por outros improvisadores, tendo em mente que estas cenas serão embasadas em alguma informação gerada pela abertura. Isso evidentemente requer prática e sintonia entre os membros do grupo.

Em resumo, existem dois modos de se chegar ao Jogo de cena: de forma orgânica, ou partindo de uma premissa. No primeiro caso, o Jogo de cena irá se desenvolver a partir do incomum que precisará ser identificado ao longo da cena. No segundo caso, a premissa acelera o processo de se descobrir o Jogo, pois o incomum já pode vir nela. O manual ressalta que não há uma melhor forma de se criar cenas improvisadas, pois as duas formas são válidas.

Pensando nestes dois modelos apresentados no manual, os espetáculos da Cia. Baby Pedra & o Alicate recebem sugestões da plateia de uma maneira mais inclinada para a forma

³⁶ Initiating with the most fully formed premises generated by an opening is not cheating. It is not preplanning. It is making your task in scene work infinitely easier. You could compare initiating with a fully formed premise to climbing a mountain with a map and specific path in mind. The opening is where you prepared for your mountain climbing trip. Intentionally starting with a premise that isn't fully formed is like scrapping all of your preparation and just saying, 'Look, there's a mountain. Let's climb it.'

orgânica. Apesar da companhia não ter uma influência exclusiva do *Comedy Improvisation Manual*, ainda assim, é possível constatar que ela trabalha com sugestões abertas a ponto de não serem premissas nem “meias ideias”. Mesmo por vezes, quando o público reage a uma sugestão, ela é propositalmente desconsiderada, uma vez que pode ter conteúdo obsceno ou escatológico, o que, infelizmente, pode cair nas graças da plateia como opções incentivadas. O que a companhia faz em *Puppet Fiction* e *Ybab*, é colher sugestões que em geral são de duas ou mais fontes, e estas duas sugestões não têm uma conexão evidente. Isso pode se verificar no trecho iniciado em 16:32, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29. mar. de 2020.

3.3.4 “Sim, e...” e escuta no contexto do Jogo de cena

Após ter apresentado a noção de Jogo de cena, “Sim, e...” e a necessidade de escuta ganham ainda mais importância. Dentro da metodologia, “Sim, e...” é fundamental para o início da cena, no momento que se estabelece a *base reality*. No entanto, o uso prolongado desse princípio pode tornar uma cena desnecessariamente complicada em razão de seu caráter somatório, que pode gerar um excesso de informações. É por isso que a partir do momento em que o Jogo de cena é descoberto, deve-se alterar de “Sim, e...” para “Se, então...?” e, ou, “Se, por quê?” (este segundo princípio será apresentado mais adiante). É importante notar que uma *base reality* mais complexa não se apresenta como necessariamente melhor, porque a função dela, na concepção pragmática do manual é a de servir como base para que surja a coisa incomum que será a matriz do Jogo de cena.

Uma fonte de confusão por parte de improvisadores iniciantes é sobre os acordos que são estabelecidos em cena. Da mesma forma que Stanislavski estipula a existência dupla do ator e da personagem em cena (KUSNET, 1997), existem também duas instâncias no palco em um espetáculo de teatro de improvisação: entre as personagens e entre os improvisadores. É importante que os improvisadores estejam sempre em acordo, porém o mesmo não é necessário para as personagens. Os improvisadores idealmente estarão sempre em acordo com a realidade que estão criando, o que foi enquadrado como incomum e como eles irão aumentar (*heighten*) e explorar (*explore*) a coisa incomum. As personagens irão se comportar de modo a auxiliar e sustentar o padrão incomum, mesmo que isso se traduza em personagens discordando. O que importa é que os improvisadores não estejam em desacordo.

A escuta também é de grande importância no teatro de improvisação, mesmo para além dos ensinamentos do UCB. No caso do manual, tanto em uma cena que provem de uma abertura orgânica quanto de uma abertura baseada em uma premissa, é essencial que se tenha uma escuta apurada. No caso dos improvisadores não estarem atentos ao que se diz em cena, corre-se o risco de gastar-se mais tempo procurando a coisa incomum. Porém, a escuta, neste caso, vai além da percepção de estímulos sonoros:

A escuta cênica está além da audição, ela exige o envolvimento dos cinco sentidos e requer uma resposta imediata à sua percepção. Ao 'escutar' algo em cena o ator/jogador deve reagir ao que foi proposto ou ocorreu espontaneamente. Independentemente de ser uma fala, ação ou simplesmente parar e observar o que surgiu em cena, a resposta viva e presente tem que surgir de imediato, validando a todos os presentes, seja o público ou demais jogadores, aquele acontecimento. Segundo Ryngaert (2009, p.56), 'escutar um parceiro consiste em se mostrar atento a seu discurso ou a seus atos e, conseqüentemente, reagir a eles'. (JADVAS, 2015, p.37).

Não é raro, principalmente entre improvisadores iniciantes, que ao invés de se fazer uso da escuta cênica mencionada, se recorra aos próprios pensamentos na busca pelo Jogo de cena. Essa postura introspectiva pode minar o seu desenvolvimento, pois o Jogo será encontrado com o improvisador companheiro de cena. O improvisador ou irá enquadrar o incomum da cena que surge a partir de alguma informação alheia, ou alguma proposta sua será enquadrada. Então, o Jogo apenas será encontrado se houver escuta cênica envolvida. Os autores escrevem que o Jogo "já está ali", e não nos próprios pensamentos e ideias "sagazes" do próprio improvisador.

3.4 Jogando o Jogo

A partir do momento em que os improvisadores encontrarem o Jogo de cena, eles passarão o resto da cena jogando-o. De modo a fazer com que a engrenagem do jogo funcione, é importante que os improvisadores lancem mão de três princípios citados anteriormente: *heightening* (aumentar), *exploring* (explorar) e *playing at the top of your intelligence* (já mencionado).

3.4.1 Heightening

Heightening é um dos "subtextos" do improvisador que o auxiliam a desenvolver o humor na cena a partir do momento em que se descobre o jogo. De acordo com o livro, entende-se por *Heightening*:

Aumentar é o ato de fazer uma jogada em uma cena que é mais absurda do que qualquer coisa que a precedeu. Cada jogada de *Heightening* se desvia ainda mais do padrão esperado de realidade. É importante utilizar *Heightening* dentro dos parâmetros do seu jogo. Algo absurdo, porém aleatório não ajudará a aumentar o jogo. Quando você está respondendo: ‘Se essa coisa incomum é verdadeira, o que mais é verdade?’ para encontrar jogadas cada vez mais absurdas, você está aumentando seu Jogo específico. Aumentar o padrão de comportamento é uma parte importante do jogo, porque o mantém divertido e interessante para o público. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.113, tradução nossa).³⁷

A partir desse trecho, fica evidente que o absurdo é o caminho pelo qual a quebra de expectativa irá se desenvolver e também de onde se situa a matriz cômica desta metodologia de improvisação voltada para o humor. *Heightening* aparece em cena como resposta à pergunta: “se essa coisa absurda é verdadeira, então o que mais também é?”³⁸, ou, em sua versão encurtada, “Se, então...?”.

Como foi citado anteriormente, de modo a fazer com que o inesperado (e posteriormente, o absurdo) se evidencie, é preciso que a cena tenha em seus momentos iniciais e em seu desenvolvimento certos parâmetros de normalidade que constituam determinadas expectativas em relação à situação que está sendo encenada. O Jogo de cena irá se destacar a partir de algo incomum, e como forma de se manter a integridade da cena, é preciso que as personagens reajam de acordo com as circunstâncias propostas. E, na medida em que a cena se desenvolve, é preciso que haja cuidado para se manter a coerência da cena. Colocando de outra forma, ser um bom improvisador é indissociável de ser um bom ator que busca no palco encenar o comportamento humano da maneira mais realista possível. Uma personagem que inicia uma cena expressando um desconforto comedido diante de uma postura alheia desagradável, através da insistência desta atitude, com o tempo vai dar vazão, de alguma forma, a esse desconforto, pois assim ocorre na vida real.

Heightening pode parecer uma tarefa difícil a ser realizada. No entanto, segundo o manual, esse recurso de fato tende a facilitar o trabalho do improvisador, pois ter ele como guia possibilita que se busque respostas a uma questão específica, ao invés de se buscar o humor sem nenhum parâmetro através de aleatoriedades. A partir deste princípio, o improvisador tem uma bússola em cena que o norteia, assim como os outros improvisadores,

³⁷ Heightening is the act of making a Game move in a scene that is more absurd than anything that has preceded it. Each heightened Game move will deviate even further from the expected pattern of reality. It is important to heighten within parameters of your Game. Random absurdity will not help heighten your Game. When you are answering, “If this unusual thing is true, then what else is true?” in order to find Game moves that are increasingly absurd, you are heightening your specific Game. Heightening the pattern of behavior is an important part of playing the Game because it keeps your Game funny and interesting to the audience.

³⁸ If this unusual thing is true, then what else is true?

tendo todos um ponto focal comum. Tal como “Sim, e...”, *heightening* aparece na forma de linhas de diálogo e ações, de maneira implícita.

Os improvisadores em uma cena devem deixar o padrão sustentado por “Se, então...” fazer o trabalho duro da cena por eles. Quando vocês começam a intensificar um jogo juntos, fica mais fácil continuar fazendo isso. Imagine ter que empurrar um carro do ponto A ao ponto B. Se você tiver que empurrar o carro, esperar que ele pare e começar a empurrá-lo novamente a partir de um ponto de descanso (o equivalente de ter que fazer uma piada avulsa para conseguir risos), então essa tarefa seria muito difícil. Seria muito mais fácil fazer o carro engatar e depois mantê-lo funcionando (o equivalente a jogar o Jogo para angariar risos). Em vez de começar de novo, você poderá aproveitar o momento de todas as outras jogadas de *heightening* que você já fez. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.114, tradução nossa)³⁹.

Uma das formas de se treinar *heightening* é através de um exercício no qual uma dupla de improvisadores recebe uma sugestão que irá inspirá-los a realizarem uma cena. O resto dos improvisadores irá formar uma linha atrás deles e acompanhar atentamente o que se passa. Em algum momento, se os improvisadores se aterem aos ensinamentos do manual, eles irão encontrar o Jogo de cena, e caso alguém que esteja na linha de trás identifique do que se trata o jogo, a pessoa irá entrar em cena e substituir algum dos improvisadores, porém dando continuidade e atuando como a mesma personagem que estava lá anteriormente, levando o Jogo de cena adiante. Essa dinâmica rotativa dos improvisadores em cena serem substituídos irá durar até o fim do exercício, provavelmente quando o jogo se esgotar.

Segundo o manual, o propósito deste exercício é fazer com que os improvisadores foquem exclusivamente em treinarem seus músculos de *heightening*, demonstrar as inúmeras possibilidades de levar um Jogo de cena adiante e desenvolver nos improvisadores o discernimento do que pode se encaixar, e o que não, em termos de jogo em uma cena.

3.4.2 Exploring

Os movimentos de *Heightening* do Jogo também podem ser considerados ‘enunciados engraçados’ e ‘comportamentos engraçados’. Claramente, nosso objetivo na improvisação cômica é ser engraçado. No entanto, coisas engraçadas que acontecem sem motivo raramente resultam em uma cena satisfatória. O coração de uma grande cena de Formato Longo não é apenas o que você está fazendo, mas também o motivo pelo qual está fazendo. Nosso termo para descobrir por que as

³⁹ Improvisers in a scene should let the pattern sustained by If Then do the hard work of the scene for them. Once you start heightening a Game together, it actually becomes easier to continue doing so. Imagine having to push a car from point A to point B. If you had to push the car, wait for it to stop, and then start pushing it from a point of rest again (the equivalent of having to come up with a new stand-alone joke to garner laughs), then that task would be very difficult. It would be much easier to get the car rolling and then just keep it rolling (the equivalent of playing the Game to garner laughs). Instead of starting over, you will be able to build off of the momentum of all of the other heightened moves you already made.

coisas estão acontecendo é ‘explorar’. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p. 128, tradução nossa).⁴⁰

Exploring diz respeito ao desenvolvimento de uma lógica, filosofia ou raciocínio por de trás do absurdo de uma cena. *Heightening* sem *exploring* colocará a cena na direção do *nonsense*, tornando-a bem mais difícil de ser sustentada. O ideal é que haja uma alternância constante entre os dois, e os autores são enfáticos em colocar esse princípio no mesmo patamar de importância do outro mencionado. Os improvisadores utilizam-no em cena quando buscam responder a seguinte pergunta: “se essa coisa incomum é verdade, então por que ela é?” ou, de maneira simplificada “Se, por quê...?”.

Tal como os outros princípios mencionados, este é uma espécie de subtexto do improvisador que não aparece de forma explícita nos diálogos, e além de criar uma justificativa que torne a cena de algum modo plausível, também pode contribuir de maneira direta para o desenvolvimento do aspecto cômico dela e fazer com que a plateia se sinta mais investida no que está acontecendo. O absurdo é questionado, contestado ou justificado na vida real. E não importa o quão estúpido, esquisito ou absurdo é o comportamento de alguém, sempre há uma razão para as suas ações, segundo o *Comedy Improvisation Manual*.

A título de esclarecimento, no capítulo XV da Poética de Aristóteles, o autor grego postula que se a personagem que se pretende imitar é por si incoerente, convém que permaneça incoerente coerentemente. Seguindo o mesmo raciocínio, no capítulo XXVI do mesmo livro, escreveu: “(...) quanto às coisas irracionais referidas pela opinião, temos que admiti-las como são propaladas e mostrar que por vezes não são ilógicas, pois é verossímil que aconteçam coisas na aparência inverossímeis”. (ARISTÓTELES, 2018, p.57)

É possível verificar a presença de *exploring* e do princípio aristotélico mencionado na terceira cena realizada no Buraco da Lacreia, diante da dificuldade de duas personagens amigas (Goyenna e Limp) de Clotilde (interpretada por um boneco manipulado por Sardinha) saberem quais sapatilhas comprarem para ela. Uma delas (Limp) diz que o ballet “sempre se dança para a direita”, e com isso sugere que elas comprem um par de sapatilhas que a faça dançar sempre para direita, adaptando-se às pernas tortas de Clotilde. Apesar das informações sobre ballet serem verdadeiras ou não, isto foi convencionado na cena e proferido de forma tão natural que se tornou um parâmetro de realidade que todos os

⁴⁰ Heightening Game moves can also be thought of as “funny lines” and “funny behaviors”. Clearly, our goal in comedic improvisation is to be funny. However, funny things happening for no reason will rarely result in a satisfying scene. The heart of a great Long Form scene is not just what you are doing, but also why you are doing it. Our term for figuring out why things are happening is “exploring”.

improvisadores acataram e o desenvolvimento posterior da cena envolveu a personagem conseguindo dançar ballet, apesar de suas pernas tortas. Esse trecho da cena está disponível em 34:30, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

Portanto, a este respeito, o manual está em acordo com o pensamento aristotélico. Até mesmo o absurdo deve ser de alguma forma verossímil, de modo a tornar as personagens e as situações mais realistas e despertar na plateia uma identificação com o que está acontecendo no palco. No manual há um exercício chamado “Advogado de Premissas” (*Premisse Lawyer*), que visa justamente desenvolver a capacidade dos improvisadores de justificarem ideias através de enunciados (preferencialmente absurdos) que são ditos pelos improvisadores, que formam uma roda em torno de um deles, que deve justificar esses enunciados da maneira mais plausível e bem-fundamentada o possível.

Ao explorar, você não precisa tentar ser engraçado; você deve tentar ser lógico. Essa resposta lógica, juxtaposta ao comportamento absurdo, é o que tornará sua cena mais engraçada. Quando você pode formar explicações sólidas e lógicas para um comportamento absurdo, você está jogando sua cena ‘do topo de sua inteligência’. Quando você estiver atuando, seja o personagem, não o interprete. Em outras palavras, você não está interpretando um ‘personagem cômico’. Você está interpretando uma pessoa real. Pessoas reais têm razões para seu comportamento. Quando você fornece razões reais para o comportamento absurdo de seus personagens, faça isso de maneira crível, você vai rir. Pense em você como um advogado defendendo sua premissa. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.130, tradução nossa)⁴¹.

Como *exploring* abrange a lógica e as justificativas do Jogo de cena, fazer perguntas neste momento da cena é permitido pelo manual, justamente para se explorar esses dois elementos que auxiliam na construção do humor. No início do livro, os autores recomendam fortemente que não se faça perguntas porque isso atrasa o desenvolvimento da cena e o trabalho de criação está sendo colocado diretamente nos ombros do companheiro de cena, algo que Besser, Roberts e Walsh provavelmente aprenderam com Del Close, pois essa consciência de não colocar um fardo nos ombros do companheiro de cena é algo que também é apresentado em *The Truth in Comedy*, que será analisado no próximo capítulo.

⁴¹ When exploring you don't have to try to be funny; you should try to be logical. This logical answer, juxtaposed with the absurd behavior, is what will make your scene funnier. When you can form sound and logical explanations for absurd behavior, you are playing your scene at the top of your intelligence. When you are performing, be the character, don't play the character. In other words, you are not playing a 'comic character'. You are playing a real person. Real people have reasons for their behavior. When you provide real reasons for your characters absurd behavior, delivered in a believable way, you will get the laughs. Think of yourself as a lawyer defending your premise.

Se você pensar em nossas vidas diárias, fazemos coisas ridículas e completamente idiotas o tempo todo. Quando você faz uma má escolha ou diz algo ridículo na vida real, sua intenção não é parecer um tolo. Muitas vezes parece que estamos fazendo a escolha certa no momento. Existe lógica e uma razão para nossas ações.

É assim que você deseja abordar a interpretação de personagens nas cenas. Seu objetivo deve ser tornar o absurdo convincente o tempo todo, esteja você utilizando *Heightening*, *Exploring* ou reagindo. Não assuma afetações malucas ou bobas. Quando você se compromete com a cena, dá a suas personagens lógica e razões para o absurdo deles. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.153, tradução nossa)⁴².

3.4.3 O Jogo de cena na prática.

Desenvolvido a ideia de Jogo de cena e como se dá o seu funcionamento, cabe passarmos da teoria para uma situação de cena apresentada pelo manual. Independente de ser uma cena hipotética ou real, através das experiências do autor da dissertação e dos exemplos que envolvem as cenas da Cia. Baby Pedra & o Alicate, um grupo que esteja comprometido com treinos será capaz de realizar uma cena com um nível de qualidade semelhante a que será apresentada, portanto a cena a seguir não é apenas um exemplo ilustrativo, mas algo que se aproxima de possibilidades reais.

A dois improvisadores é dada a sugestão 'raios-X'.

[Improvisador I através de mímica pega um resultado de raios-X de uma tela luminosa]

Improvisador I: 'Eu temo que o seu dente precise ser retirado'.

Improvisador II: 'Eu vou ser anestesiado para um procedimento como este, certo?'.

Improvisador I: 'Sim, eu vou te anestésiar com um tijolo...'

Improvisador II: 'Um tijolo? Eu não entendo'.

Improvisador I: 'Eu vou te deixar inconsciente batendo na sua cabeça com um tijolo'.

Improvisador II: 'Você vai me bater com um tijolo? Por que você não usa gás?'

Improvisador I: 'Na verdade, usar um tijolo é bem mais seguro do que gás. Quase ninguém morreu de concussão, mas um número significativo de pessoas terá más reações ao gás, como perda de memória, asfixia por conta de vômito...'

Improvisador II: 'Bater na minha cabeça também pode resultar em perda de memória!'

Improvisador I: 'Se você está desconfortável com a ideia de ser atingido com um tijolo, eu ficaria mais do que contente em encher uma luva cirúrgica com pequenas pedras e te acertar com isso'.

⁴² If you think about our day-to-day lives, we do ridiculous and completely idiotic things all of the time. When you make a poor choice or say something ridiculous in real life, your intention is not to make yourself look like a fool. It often seems like we are making the right choice in the moment. There is logic to and a reason for our actions. This is how you want to approach playing characters in scenes. Your goal should be to make the absurd believable at all times, whether you are heightening, exploring or reacting. Don't take on wacky or silly affectations. When you commit to the scene, you give your characters logic and reasons for their absurdity.

Improvador II: ‘Eu não tenho problemas com o que você quer me bater, mas com o fato de que eu serei batido’.

Improvador I: ‘Eu entenderia a sua preocupação se algum estranho na rua tentasse te bater com um tijolo, mas eu sou um profissional treinado’.

Improvador II: ‘Então espere. É um tijolo com certificado médico? Feito com o tamanho e a proporção adequada ao meu corpo?’

[Improvador I pega um tijolo de seu armário]

Improvador I: ‘Oh não, é um tijolo padrão de construção. Mas eu passei mais de oito anos na faculdade de medicina aprendendo a bater com ele de forma medicinal’.

[Improvador I se prepara para bater com o tijolo]

Improvador II: ‘Espere! Espere. Eu não quero ser batido no rosto com um tijolo’.

Improvador I: ‘Ok. Eu acho que eu entendi qual é a sua questão. Houve uma pesquisa interessante em Harvard envolvendo asfixia manual, ou o ‘aperto do sono’, nos termos de um leigo. Deixe-me demonstrar’.

[Improvador I pega o Improvador II pelos braços. Improvador II se solta e se afasta do improvisador I.]

Improvador II: ‘Não! Eu não quero ser estrangulado’.

Improvador I: ‘Estrangulação envolve morte. Isto é um procedimento controlado que vai limitar o fluxo de sangue oxigenado ao cérebro’. (BESSER, ROBERTS e WALSH, 2013, p.133-136)⁴³.

⁴³ Two improvisers are given the suggestion “X-rays”.

[Improviser I through mimicry takes an X-ray result from a luminous screen]

Improviser I: "I'm afraid your tooth needs to be removed".

Improviser II: "I'm going to be anesthetized for a procedure like this, right?"

Improviser I: "Yes, I will anesthetize you with a brick ...".

Improviser II: "A brick? I don't understand".

Improviser I: "I'm going to knock you unconscious by hitting your head with a brick".

Improviser II: "Are you going to hit me with a brick? Why don't you use gas? "

Improviser I: "Actually, using a brick is much safer than gas. Almost no one died of concussion, but a significant number of people will have bad reactions to the gas, such as memory loss, choking due to vomiting ... "

Improviser II: "Hitting my head can also result in memory loss!"

Improviser I: "If you are uncomfortable with the idea of being hit with a brick, I would be more than happy to fill a surgical glove with small stones and hit you with it".

Improviser II: "I have no problem with what you want to hit me with, but with the fact that I will be hit".

Improviser I: "I would understand your concern if some stranger on the street tried to hit you with a brick, but I am a trained professional".

Improviser II: "Then wait. Is it a brick with a medical certificate? Made with the right size and proportion for my body? "

[Improviser I takes a brick from his closet]

Improviser I: "Oh no, it's a standard building brick. But I spent more than eight years in medical school learning to beat him medicinally "

[Improviser I gets ready to hit the brick]

Improviser II: "Wait! Wait. I don't want to be hit in the face with a brick "

Improviser I: "Okay. I think I understand what your question is. There was interesting research at Harvard involving manual asphyxiation, or 'sleep tightening', in terms of a layman. Let me demonstrate.

[Improvisador I takes Improvisador II by the arms. Improvisador II gets loose and moves away from improviser I.]

Improviser II: "No! I don't want to be strangled "

Improviser I: "Strangulation involves death. This is a controlled procedure that will limit the flow of oxygenated blood to the brain".

Se analisarmos esse exemplo, veremos uma síntese de praticamente tudo o que foi apresentado anteriormente em termos de construção de uma cena como o *Comedy Improvisation Manual* o concebe. A *base reality* é estabelecida claramente logo de início, e envolve um dentista e seu paciente em um consultório discutindo a necessidade de se arrancar um dente.

O fato de o dentista propor anestésiar o paciente com um tijolo é a coisa incomum, e o paciente reage com uma objeção natural a esse procedimento, onde se verifica o uso de *Playing at the top of your intelligence* e de um enquadramento. Para se justificar e embasar o seu raciocínio ao longo da cena, o dentista lança mão de *exploring*, e *heightening* expande suas possibilidades de ação, ao oferecer utilizar luvas cirúrgicas com pedras ao invés de um tijolo, e, posteriormente, de asfixiar o paciente com as próprias mãos. Isto, enquanto o improvisador II procura ancorar a cena na realidade, sendo a pessoa que age de modo verossímil perto das propostas absurdas da outra. Se o improvisador II não fizesse isso, a cena facilmente iria cair no *nonsense*, ou no exclusivamente absurdo e atingir rapidamente um ponto de saturação.

Portanto, por mais que o humor aparentemente derive mais da personagem do dentista, sem alguém que sirva de contraponto a sua idiossincrasia, a cena não funcionaria, pois não haveria meio de contrastar o seu comportamento com a realidade que está sendo criada. Se o paciente simplesmente concordasse em ser anestesiado com um tijolo como se isso fosse normal, a dinâmica que se construiu na cena não se sustentaria, ou teria, pelo menos, que seguir outros rumos. Vale ressaltar, que, talvez, por ser um exemplo didático do manual, a cena aparente ser demasiadamente bem construída para uma cena improvisada, mas, de fato, é possível encenar cenas improvisadas com esse nível de qualidade no palco, e alguns dos improvisadores que o autor da dissertação conhece que a praticam há algum tempo já vivenciaram o ceticismo de alguém da plateia com relação ao que foi apresentado no palco ter sido criado na hora, e não ensaiado. E este talvez seja o maior elogio que possa ser feito a um improvisador.

3.5 Edições

Durante uma cena improvisada, os improvisadores têm a oportunidade de editá-la de várias formas. Existem muitos recursos de edição de cena apresentados pelo manual. Antes

das apresentações, os grupos de improvisação precisam chegar a acordos sobre as convenções que irão utilizar para realizá-las. Edições são recursos valiosíssimos que expandem as possibilidades de criação em cena.

Dada à rapidez e flexibilidade de situar uma cena em um determinado lugar, e logo em seguida em outro, o teatro de improvisação talvez seja o epítome do viés heterotópico presente no teatro, tal como apontado por Michel Foucault em sua conferência *Outros Espaços* (1984), na qual coloca o teatro, o cinema, o zoológico e outros lugares como sendo representantes de um dos princípios das heterotopias, mencionando como estes provêm à possibilidade de sobreposição de vários espaços. A respeito disto, afirma:

Terceiro princípio. A heterotopia tem o poder de justapor em um só lugar real vários espaços, vários posicionamentos que são em si próprios incompatíveis. É assim que o teatro fez alternar no retângulo da cena uma série de lugares que são estranhos uns aos outros; é assim que o cinema é uma sala retangular muito curiosa, no fundo da qual, sobre uma tela em duas dimensões, vê-se projetar um espaço em três dimensões; (...). (FOUCAULT, 1984, p. 418).

Da mesma forma que um improvisador pode editar uma cena tendo em vista uma ideia que lhe ocorreu, este também pode editá-la com o fim de auxiliar os improvisadores que estão em cena. Tal como fora exposto anteriormente no caso do monologuista que faz a abertura de cenas com premissa, por mais talentoso que ele seja, em algum momento passará por um esgotamento de conteúdo. O mesmo acontece com cenas improvisadas. Por mais que o Jogo de cena seja estabelecido e os improvisadores consigam sustentá-lo bem através de *heightening* e *exploring*, em algum momento a cena irá começar a esgotar-se. E, em outras situações, tal como ocorre no teatro de improvisação em razão de seu risco intrínseco, as cenas simplesmente não darão “certo”, seja em decorrência de falta de escuta, de bloqueios, em razão de informações não apresentadas de maneira clara, por causa da vaidade pessoal de um improvisador, enfim, muitos são os elementos que podem afundar uma cena.

No primeiro caso, é importante se editar antes que a cena se esgote em um momento referido pelo manual como *high note*, que se refere a um ponto em que o público está investido na cena e os improvisadores ainda estão conseguindo sustentá-la bem em matéria de humor. Mesmo que o improvisador não tenha ideia de para onde irá levar a cena através de uma edição, o critério principal para se realizá-la de acordo com o manual é impedir que a cena chegue no ponto de esgotamento referido. Aqui temos um aspecto da improvisação que não é apenas técnico, mas também ético, pois editar pode evitar que um companheiro improvisador fique exposto sozinho no palco.

No segundo caso, a situação é mais complicada, pois o “êxito” de uma cena improvisada depende de muitos fatores que foram discutidos ao longo do capítulo. Estando nessa situação, a edição é útil para que os improvisadores tentem consertar a cena da maneira que for possível como, por exemplo, através da inserção de informações que podem esclarecer determinados pontos que não foram estabelecidos de forma clara. Importante notar, através das vivências do autor da dissertação, assim como de experiências alheias, que algumas cenas passam do “ponto de salvação”, e para buscar evitar que isso aconteça é necessário que os improvisadores se comprometam a treinar para suas apresentações.

Vale ressaltar que as edições também são recursos que podem estar a serviço do Jogo de cena. Supondo que uma cena se desenvolva a ponto de estabelecer-se que o Jogo envolve um protagonista que não consiga emprego em diversas empresas, o recurso de edição será central para que seja possível encenar os diferentes lugares que a personagem procura e as diversas entrevistas pelas quais ele vai passar.

Seguem alguns recursos com a finalidade de se editar cenas que o manual apresenta:

I – *Walk-ons* (“Entradas”): Recurso de edição utilizado por um improvisador para entrar em cena. Este simplesmente sai do fundo do palco e entra na cena como uma personagem, um objeto, um animal, etc.

II – *Tag-out* (“Retirar”): Técnica utilizada por um improvisador que não está em cena na qual ele encosta com a sua mão no ombro de um improvisador que esteja em cena, substituindo-o. Tal substituição ocorre da mesma forma que em um jogo de futebol.

III – *Sweep edit* (“Edição varrida”): Recurso utilizado quando um improvisador que não esteja em cena sai do fundo do palco e atravessa na frente dos improvisadores em cena, indicando que está levando-a para outro espaço e, ou, tempo.

Na primeira cena realizada no Buraco da Lacreia, em uma variante de *Sweep Edit*, Pellegrini anuncia que a cena será editada para o momento pós-operatório de uma cirurgia, na qual em sequência se desenvolve outro momento da cena que se fazem presentes a operada (Limp), o filho (Pellegrini) e o cirurgião (Goyenna). Esse trecho da cena está disponível em 13:38, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

IV – *Flashback*: Recurso utilizado para levar a cena a um momento no passado, no qual após o seu fim, a cena retorna para a temporalidade presente.

Como exemplo deste recurso, também na primeira cena realizada no Buraco da Lacraia, Pellegrini leva a cena para muitos anos antes através de um *flashback* a uma plantação de tomates, trazendo a informação de que a personagem de um cirurgião, Johan (Goyenna) havia sido gestado em uma dessas plantações, porque sua mãe trabalhava lá. Mais adiante na cena, um enfermeiro (Sardinha) faz uma regressão hipnótica com Johan (que se traduz em mais um flashback), na qual ele volta para o estado intrauterino, na época em que sua mãe trabalhava na plantação. Convencionou-se que a acidez oriunda da quantidade de tomates que a mãe de Johan consumiu foi o que o traumatizou, justificando sua aversão a sangue, que possui proximidade associativa com tomates. Esse trecho da cena está disponível em 6:45, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020. É possível constatar que a Baby Pedra lança mão de todos estes recursos de edição, talvez com algumas pequenas variações na maneira como convencionam utilizá-las.

3.6 Estruturas de Forma Longa

Tudo o que é ensinado no manual evidentemente é ensinado com o propósito de ser encenado em um palco, e uma das maneiras de concretizar os ensinamentos do livro é através de formatos de Forma Longa. Este conceito abrange muitas possibilidades de estruturas de espetáculos de teatro de improvisação. Em geral, um espetáculo de Forma Longa é iniciado com uma sugestão da plateia, que, tal como foi mencionado anteriormente, pode ser, a princípio, qualquer coisa. E o manual do UCB, como foi exposto no início do capítulo, transmite seus ensinamentos tendo como foco este estilo de teatro de improvisação.

Como foi mencionado anteriormente, a sugestão serve a três propósitos: provar para a plateia que o que está sendo assistido de fato é improvisado, servir como inspiração para as cenas e como foco comum para os improvisadores. Sobre este último ponto ainda não inteiramente abordado, o foco ajuda os improvisadores a estarem em sintonia e a apresentarem um espetáculo que esteja conectado por um tema. Posto isto, os autores do *Comedy Improvisation Manual* entendem que não existe sugestão ruim. Cabe aos improvisadores utilizarem a sugestão como veículo para criarem suas próprias ideias, temas e pontos de vista.

A seguir, serão apresentadas duas estruturas de espetáculos de Formas Longas de modo a demonstrar como os ensinamentos de Besser, Roberts e Walsh se materializam em cena a partir da sua pedagogia que gira em torno do Jogo de cena. Existe uma variedade ampla de espetáculos de Forma Longa, porém, a dissertação escolheu se ater a duas estruturas que o manual apresenta e evidenciam a variedade que pode existir de um formato para outro.

3.6.1 O *Harold*

Dentro do grande número de formatos de improvisação de Forma Longa que existem, o *Harold*, criado e refinado por Del Close e Charna Halpern, talvez seja o mais famoso nos EUA. Seu funcionamento segue a ideia de se iniciar com uma sugestão da plateia, e a partir dela os improvisadores criam uma série de cenas cômicas que ao longo do espetáculo se tornam mais complexas e eventualmente se influenciam (RAFTERY, 2013). O *Harold* é estruturado da seguinte maneira:

I – Inicia-se o espetáculo com os improvisadores entrando no palco e recebendo uma sugestão da plateia.

II – Ocorre a abertura, que tal como fora mencionado anteriormente, serve para gerar ideias, aquecer os improvisadores e engajar a plateia. A abertura pode se dar de algumas formas, como através de um monólogo ou de jogos de improvisação.

III – Após a abertura, ocorrem três *beats*. Cada *beat* é intercalado por jogos de improvisação que terão como base a sugestão dada pela plateia. Estes jogos são escolhidos pelos improvisadores antes do espetáculo. Todos podem participar dos jogos.

IV – Cada *beat* é composto por três cenas diferentes inspiradas pela mesma sugestão. O primeiro *beat* tem como propósito estabelecer a *base reality* e também o Jogo de cena. O segundo busca desenvolver o Jogo de cena através de edições, *heightening* e *exploring*. O último *beat* é o menor, e nele deve-se buscar encerrar o *Harold* em uma *high note*.

É interessante e estimulador que se busque fazer conexões entre as cenas além da sugestão inicial, porém não se deve forçá-las de modo a inseri-las a qualquer custo. Sua duração média segundo o manual é de trinta e cinco a quarenta e cinco minutos.

Puppet Fiction, apesar de ser um formato de teatro de improvisação diferente do *Harold*, possui a semelhança de tornar possíveis conexões entre as cenas por conta de sua estrutura. Na quarta cena realizada no Buraco da Lacraia, a personagem de Olavinho (um

boneco) está sendo assombrada por “espíritos obsessores”, e o pai (Pellegrini) teme que seu filho esteja em uma condição parecida com a de Jeremias (interpretado por um boneco manipulado por Sardinha), o menino atormentado por vozes da segunda cena. Depois de exorcizado, Olavinho se sente bem para buscar realizar seu sonho de ser bailarino, fazendo referência à terceira cena, cuja protagonista, Clotilde, aspirava a ser bailarina. O trecho referido está disponível em 47:15, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020. *Puppet Fiction* pode ser pensando como um espetáculo de *Short Form*, pois as cenas que são apresentadas não possuem uma ligação evidente, com exceção da última, que costuma reunir alguns elementos apresentados ao longo do espetáculo.

3.6.2 O Filme

Este formato de improvisação deve, de preferência, conter entre seis e nove improvisadores. Nele, um filme com um gênero em particular será improvisado, e os improvisadores são incentivados a utilizarem a linguagem e as técnicas de roteiros e de criação de filmes.

O Filme, assim como o *Harold*, começa com uma sugestão da plateia. A partir disto, os improvisadores irão descrever em terceira pessoa três ambientes distintos, sem sobrecarregá-los com excesso de detalhes e informações, e as personagens que se encontram nesses ambientes. Assim que um personagem é sugerido, algum dos improvisadores deve se posicionar no palco como tal, e permanecer em silêncio, porém interagindo com o ambiente que está sendo criado. É sugerido que cada improvisador acrescente um elemento a cena tendo em vista o que foi acrescentado anteriormente por outro improvisador, e após esse processo se concluir, pode-se ter uma ideia de qual gênero se trata o filme.

Após os três ambientes terem sido criados, um dos membros do grupo irá dar um passo a frente e dar um nome ao filme, que pode ajudar a definir ainda mais o gênero, e, assim, o espetáculo inicia-se com o primeiro ambiente que foi criado com o número de personagens que tenham sido inseridos na descrição. O manual não especifica quantas cenas o formato deve conter, mas dada a sua duração sugerida de trintas minutos, talvez um total de nove cenas como no *Harold* seja apropriado.

O livro enumera muitas possibilidades de edição que são inspiradas em roteiros e edições de filmes que visam tornar o formato o mais cinematográfico possível, como o uso de “câmera lenta” que diminui a velocidade do que está ocorrendo em cena; *close-ups* nos quais um improvisador destaca o rosto de alguém com as mãos em forma de quadro; ângulos inversos que editam a cena em 180 graus, mostrando o que mais pode haver no ambiente e mudando a posição de todos em cena, entre outras possibilidades. Esses recursos são utilizados quando algum improvisador os enuncia de modo a todos escutarem e realizarem as ações condizentes com cada edição.

Apesar do título, o Filme é pensado pelos autores do manual como sendo subordinado ao Jogo de cena, e não a uma história. Assim como no *Harold*, as primeiras cenas seguem o mesmo propósito de estabelecerem a *base reality* e o jogo, e as cenas posteriores o desenvolvem e buscam termina-lo em uma *high note*. A única recomendação específica para esse formato é que os improvisadores retratem com fidelidade e comprometimento o gênero que estão representando e busquem uma solução clássica dentro das possibilidades de cada gênero de modo a ajudar a encerrar o espetáculo, como, por exemplo, terminar uma apresentação com uma princesa casando com um príncipe e o vilão sendo derrotado, caso seja um conto de fadas.

4 A PEDAGOGIA DE DEL CLOSE, CHARNA HALPERN E KIM “HOWARD” JOHNSON

4.1 Breve Histórico

Charna Halpern e Del P. Close são os autores do manual de improvisação teatral *The Truth in Comedy*, e Kim “Howard” Johnson o editor, da segunda obra de pedagogia sobre teatro de improvisação que a dissertação abordará. Halpern é formada em língua inglesa e cursou disciplinas de teatro em sua graduação. Close, já falecido, foi um ator, diretor, escritor e professor. E por fim, Johnson é graduado em jornalismo. As vidas dos três se entrecruzaram na cidade de Chicago, nos Estados Unidos, quando Johnson conheceu Close no *ImprovOlympic* (atualmente conhecido como *iO*), a escola de teatro de improvisação fundada por este e Halpern em 1981.

De acordo com uma matéria do jornal *Chicago Tribune*, *The Truth in Comedy* é resultado da combinação das teorias de Close sobre honestidade e humor, escritas e organizadas de modo coerente por Halpern, e editado por Johnson (OBEJAS, 2001). Essa distribuição de funções parece compatível com as personalidades distintas de Close e Halpern, retratadas na mesma matéria, que o aponta como “brilhante, iconoclasta e desajeitado”; enquanto ela por sua vez foi considerada uma pessoa “enérgica e organizada”.

O primeiro contato de Halpern com a improvisação foi no final da década de 1970, ao assistir e fazer cursos no *The Second City*. O nome *ImprovOlympic* vem de uma série de jogos de improvisação que lhes foram apresentados por um colega, David Sheperd, com o qual posteriormente ela teve uma série de desentendimentos, e, por fim, se afastou dele, porém deteve o nome *ImprovOlympic* e o conhecimento sobre como aplicar os jogos. Ainda assim, o comitê olímpico dos EUA, que detém os direitos legais sobre tudo que tenha “olímpico” no nome, processou Halpern, e assim chegou-se a um acordo no qual o *ImprovOlympic* deveria passar a ser conhecido somente como *iO*.

Até 2018, a escola contou com duas sedes, uma em Chicago, e a outra em Los Angeles, porém, hoje em dia, conta apenas com a primeira. De qualquer modo, o *iO*, assim como o UCB, foi e continua sendo uma referência nacional para produtores de elenco de programas de peso nos EUA, como o *Saturday Night Live*, *The Daily Show*, entre outros. Além disto, o *iO* desenvolveu uma divisão corporativa, que oferece serviços para empresas

tendo como fundamentos o que eles ensinam em termos de improvisação, e também intercâmbios de aulas com o Japão e a Dinamarca.

Ainda de acordo com a matéria do *Chicago Tribune*, Halpern conheceu Close em 1981, no *The Second City*. Este havia sido membro de companhias de teatro de improvisação como o *The Committee*⁴⁴ e *The Compass Players*⁴⁵, e também é considerado pelo site *improvcomedy.org* como um dos três “titãs” do teatro de improvisação, tendo também sido professor de comediantes famosos internacionalmente como Bill Murray e Mike Myers. Após algumas breves interações, Halpern veio a reencontrá-lo em um bar, após ele ter se desvinculado do *The Second City*, aonde havia sido ator e diretor. Nessa época, Halpern estava tendo contato com os jogos de Sheperd e o ofereceu uma oficina sobre os jogos ali mesmo, no bar. Segundo o relato do *Tribune*, Close ficou encantado com as possibilidades de liberdade dentro do contexto dos jogos, e isso endereçou justamente o maior motivo de seu embate com o *The Second City*: o fato de a escola dar mais prioridade a esquetes roteirizados do que à improvisação em si. O que se seguiu, foi um intenso intercâmbio artístico entre Close e Halpern, e, em 1984, os dois começaram a ensinar o já mencionado *Harold* para a comunidade de estudantes de teatro de Chicago. O intuito por de trás da criação do *Harold* foi de se construir um método para criar cenas improvisadas de comédia de maior duração (OBEJAS, 2001).

Ainda na mesma entrevista, Halpern diz que criou junto com Close o “Teatro do Coração”⁴⁶, no qual, segundo ela: “No palco nós tomamos conta uns dos outros, nós nos sustentamos” (OBEJAS, 2001). A matéria do jornal coloca o *iO* como uma escola que não ensina a contar piadas, e sim a trabalhar em equipe para contar histórias. E são justamente os seus ensinamentos que serão apresentados e analisados a seguir.

4.2 Fundamentos

A Improvisação real é mais do que apenas ‘enfeitar’ jogando salsa em uma rotina de *stand-up comedy* preparada anteriormente. Também não é apenas uma ferramenta usada para fabricar cenas preparadas.

⁴⁴ Companhia de teatro focada em improvisação cômica fundada por Bernie Sahlins, Howard Alk e Paul Sills, filho de Viola Spolin. Abriu suas portas em 1959. Possui sedes em Chicago, Los Angeles e Toronto (Canadá).

⁴⁵ Companhia de teatro de improvisação fundada em 1963 por Alan Myerson e Jessica Myerson em San Francisco.

⁴⁶ Theater of the Heart.

A verdadeira improvisação está subindo no palco e se apresentando sem qualquer preparação ou planejamento. (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.13, tradução nossa)⁴⁷.

Estes são alguns dos parágrafos iniciais da obra conjunta de Halpern, Close e Johnson. Há uma semelhança com os também primeiros parágrafos do *Comedy Improvisation Manual*, do UCB, no sentido de buscar conferir um lugar de legitimidade e dignidade para o teatro de improvisação, aqui referido como *improv*. Os autores ressaltam que ela “é uma forma de arte que se sustenta sozinha, com sua disciplina própria e estética”⁴⁸ (HALPERN, CLOSE, HOWARD, 1994, p.14, tradução nossa). E provavelmente esta coincidência de começos semelhantes não ocorreu por acaso, pois como foi exposto no capítulo anterior, os membros da brigada foram discípulos diretos de Close. Ambos também possuem uma compreensão evidente do aspecto cotidiano da improvisação, no sentido de que vivemos nossas vidas sem um roteiro preestabelecido, e que vamos respondendo a ela momento a momento. No entanto, reconhece-se que os improvisadores que estão no palco buscam criar cenas que entretenham a plateia, e tanto o UCB quanto Close, Halpern e Johnson têm o humor como paradigma de suas pedagogias de improvisação, mas não compartilham da ideia de que seja necessário ter uma sugestão da plateia para inspirar as cenas.

O primeiro parágrafo da citação acima diz respeito ao uso indiscriminado da palavra *improv*, principalmente em contextos nos quais o termo não tem o protagonismo que ele aparenta ter segundo o livro, como em supostos clubes de *improv* que de fato são redutos de *stand-up comedy*, ou companhias de teatro que apresentam esquetes prontos, por vezes até desenvolvidos com a ajuda de improvisações, mas que quando são apresentados diante do público já tinham um material pronto para embasá-los. De maneira enxuta e simples, os autores do livro definiram a improvisação como o ato de “(...) inventar enquanto se faz.”⁴⁹ (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.14, tradução nossa).

Uma marca desta pedagogia de improvisação envolve a verdade como meio de se chegar ao humor. Os autores defendem que em cena, o caminho para se atingir a comédia é através de descobertas, observações e reações honestas, ao invés de “invenções forçadas”. Para embasar esta visão, argumentam que nós tendemos a ser mais engraçados quando estamos sendo autênticos, em especial, quando estamos em um ambiente que faz nos

⁴⁷ Real Improvisation is more than just garnish, thrown like parsley onto a previously prepared stand-up comedy routine. Nor is it just a tool used to manufacture prepared scenes. True improvisation is getting on-stage and performing without any preparation or planning.

⁴⁸ It is an art form that stands on it's own, with its own discipline and aesthetics.

⁴⁹ (...) making it up as you go along.

sentirmos à vontade, como, por exemplo, quando estamos entre amigos. Estar relaxado nestas condições é um ponto importante, pois quando se está em uma condição como esta não sentimos a obrigação de entretermos uns aos outros com piadas, ao contrário do que muitas vezes acontece em apresentações de teatro de improvisação.

Segundo o livro, quando sentimos que temos uma abertura com outras pessoas e nos sentimos livres para termos interações baseadas em honestidade, o humor tende a vir de maneira espontânea. Todos já sentaram com amigos e contaram sobre incidentes que aconteceram ou qualquer outra coisa que ocorreu em nossas vidas, e mesmo que o assunto não fosse originalmente engraçado, em diversas situações o humor aparece sem que tenhamos planejado. E assim como isso ocorre na vida real, também pode ocorrer no palco. Não é raro que um improvisador seja surpreendido com uma risada inesperada. E mesmo que isso seja uma reação positiva ao que está acontecendo no palco, estas risadas não antecipadas podem desestabilizar um improvisador, principalmente um iniciante, pois ela é um indicativo da falta de controle de quem está no palco sobre a plateia, e por isso deve-se confiar no grupo e levar a cena adiante, por mais enigmático e possivelmente constrangedor que possa ser o riso não esperado.

E assim como no manual do UCB, *The Truth in Comedy* entende que a criação de cenas improvisadas é regida pelo trabalho coletivo. O suporte e a confiança dos improvisadores entre si é essencial para o êxito artístico do grupo. É ressaltado que uma cena cômica não deriva, também em consonância com os autores da brigada, de alguém tentando “roubar” risadas do público comprometendo de alguma forma seu companheiro de cena. O que sustenta uma boa improvisação na compreensão de Halpern, Close e Johnson é a generosidade mútua dos integrantes do grupo que busca fazer com que o outro fique “o melhor possível em cena”.

O que é este “deixar o outro o melhor possível em cena”? É um princípio ético de focar e valorizar o outro improvisador, isto se traduzindo em uma série de ações como utilizar a escuta cênica em toda a sua amplitude tal como foi apresentada no capítulo anterior, buscar desenvolver a cena a partir das ofertas que vêm dos companheiros de palco, oferecer informações que possam ser usufruídas por estes de modo a terem material para explorarem mais suas personagens, propostas narrativas ou até mesmo uma alternativa a uma cena que tenha se desenvolvido de maneira complicada. Há um eco das palavras de Stanislavski, que se fazem pertinentes também no teatro de improvisação: “Neste empreendimento, um trabalha

por todos e todos por um (...) ‘A despeito de minha grande admiração pelos talentos individuais, não creio no sistema de estrelato. Nossa arte tem raízes no esforço criador coletivo’”. (STANISLAVSKI, 1993, p.242).

No campo do teatro de improvisação, existem grupos que fazem valer a ideia de que se trata de um estilo de teatro essencialmente coletivo, e que todos buscam focar no desenvolvimento e sucesso da cena, em detrimento do êxito e reconhecimento de um, ou poucos improvisadores. A Cia. Baby Pedra & o Alicate parece ser um caso em que todos criam cenas improvisadas sem ter nenhuma espécie de primeiro ator: todos em geral contribuem no contexto de um espetáculo. Pode ser que em uma cena, alguém apareça mais por conta da personagem que está interpretando, porém, dificilmente o mesmo improvisador terá o mesmo papel de relevância na próxima cena porque os membros da companhia têm consciência do espaço que precisam dar uns aos outros. É possível verificar isso na segunda cena realizada no Buraco da Lacraia, que começa com Amaral, que não havia participado da primeira, assim como, o protagonista desta, interpretado por Goyenna, que se absteve inteiramente da segunda cena, evidenciando a consciência do grupo sobre esta questão.

No entanto, cabe uma constatação: existem grupos de improvisação que possuem uma dinâmica em que de fato alguns de seus membros se destacam mais, enquanto outros recorrentemente acabam desempenhando uma função coadjuvante. Isto não necessariamente é fruto de egoísmo ou da falta de consciência de trabalho coletivo. Existem improvisadores que possuem mais afinidade com funções que não os colocam necessariamente no centro da cena, mas contribuem enormemente para ela através de edições, ou personagens que aparecem menos, porém auxiliam no desenvolvimento da cena. Idealmente, todos deveriam ser capazes de desempenhar qualquer função, mas o que muitas vezes se verifica em grupos experientes de improvisação são os “papéis” mais ou menos bem definidos de cada improvisador no espetáculo, e isso de modo algum impede o êxito do grupo diante do público, mas pode dificultar a sua evolução e colocá-lo em uma zona de conforto que pode vir a torná-lo previsível, mesmo no contexto de um espetáculo improvisado.

Retomando, mais uma vez o livro se aproxima da pedagogia do UCB, ou ainda, a pedagogia do último se aproxima desse: *The Truth in Comedy* também fala da existência de um jogo e de premissas que podem vir a existir em uma cena, e sobre como é preferível se ater a eles ao invés de recorrer-se a chistes avulsos. Há um argumento teoricamente idêntico

que se utiliza de personagens fictícios no caso do UCB e no livro em questão, que diz respeito a maior facilidade de se trabalhar com premissas já estabelecidas.

No primeiro caso, trabalhado no manual do UCB, Besser, Walsh e Roberts fundamentam parte de sua metodologia explicando que, assim como em diversas séries televisivas americanas nas quais utilizam-se as mesmas personagens em novas situações a cada episódio, e isto facilita enormemente o trabalho de criar novos episódios em decorrência da noção que se tem de como as personagens vão reagir em diferentes situações, o mesmo ocorre em uma cena improvisada, na qual ao se estabelecer a premissa de um Jogo de cena, torna-se mais fácil ater-se a ela e explorá-la ao invés de se precisar recorrentemente lançar mão de piadas desconexas. Segundo o *Comedy Improvisation Manual*, não recorrer ao Jogo é o mesmo que buscar dar sucessivas ignições em um carro que têm vida curta e não o fazem se deslocar para lugar nenhum.

No segundo caso, no livro do qual se trata este capítulo, é dado o exemplo de improvisadores que uma vez fizeram cenas improvisadas baseadas na continuação de João e Maria⁵⁰, tendo como ponto de partida o fim da história. Da mesma maneira, os improvisadores se aproveitaram do contexto (premissa) anterior da história e simplesmente foram seguindo passos logicamente plausíveis, que os conduziram à peculiar situação de retratarem João e Maria como canibais que adquiriram gosto por carne humana após terem comido a bruxa que havia sido levada ao forno, e posteriormente foram julgados em um tribunal. Provar a bruxa após ela ter sido posta no forno, era uma ação plausível para uma possível continuação deste conto de fadas e desencadeou a série de eventos seguintes da cena.

4.2.1 “Não tente ser engraçado”

Halpern, Close e Johnson enfatizam que a postura do improvisador que busca deliberadamente ser engraçado é um dos grandes equívocos que se pode cometer. Um jogador (este termo é usado como sinônimo de improvisador pelos autores), ou qualquer artista performático torna a sua tarefa mais complicada quando tenta ser deliberadamente engraçado, segundo os autores. Com exceção de comediantes já reconhecidos que logo no início de suas apresentações já têm a plateia em suas graças, recomenda-se a quem esteja na situação de

⁵⁰ Conto dos irmãos Grimm escrito no século XIX baseado em um conto de fadas de tradição oral oriundo da Idade Média.

palco que tenha cuidado em relação a não enviar de maneira indireta a mensagem de que “o que irá acontecer será muito engraçado”, pois a plateia, imprevisível como pode ser, possivelmente poderá encarar isso como uma provocação, e, a partir disto, se mostrar resistente aos esforços do improvisador, ou de qualquer outro artista performático de conquistá-la. Então, o ponto que se faz é de um apelo a uma conduta despretensiosa, que não coloque ainda mais expectativas nos ombros de quem já está na delicada situação de entreter um público. Nas suas palavras: “*Ars est celare artem*, como diria o antigo ditado romano: a arte é esconder a arte.”⁵¹ (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.23, tradução nossa).

Os autores, assim como foi descrito anteriormente, compreendem que uma abordagem honesta e sincera é a melhor forma de se lidar com a plateia. Honestidade e sinceridade são termos utilizados e associados a uma maior receptividade do público, e argumenta-se que se este não consegue ter empatia com o que assiste no palco, as possibilidades de se chegar ao humor se tornam mais difíceis. Nesses termos, há mais uma aproximação com as ideias do UCB quanto à relação que se deve ter com os espectadores, pois ambos concordam que deve haver uma identificação do público quanto às cenas que estão sendo criadas.

Quando os improvisadores percebem que tudo o que precisam fazer é reagir com honestidade, suas cenas ganham vida com relacionamentos humanos reais. Eles interagem em situações sociais com as quais todos se relacionam.

(...) Um personagem real consiste no próprio ator, com qualquer ponto de vista, preocupação ou atitude adicional que esse personagem tenha. Este ponto de vista adicional motiva suas respostas de maneiras específicas. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.113, tradução nossa)⁵².

Porém, enquanto o UCB coloca de maneira explícita em seu manual que o seu objetivo é chegar ao humor a partir de cenas improvisadas, *The Truth in Comedy* parece ser mais dissimulado em relação a esta questão. As risadas são entendidas como uma consequência de se alcançar algo mais “bonito, honesto e verdadeiro” (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.24-25, tradução nossa)⁵³. A despretensão mencionada anteriormente possui relação direta com o “fazer rir, sem buscar a risada”. Não deixa de ser um paradoxo.

É fácil ficar iludido pelo público, porque ele ri. Não deixe que eles façam você acreditar que o que você está fazendo é pelo riso. O que estamos fazendo é comédia? Provavelmente não. É engraçado? Provavelmente sim. De onde vêm as melhores

⁵¹ *Ars est celare artem*, as the ancient Romans would say: the art is concealing the art.

⁵² When improvisers realize that all they need to do is react honestly, their scenes come alive with real human relationships. They interact in social situations that everyone relates to. (...) A real character consists of the actor himself, with any additional point of view, preoccupation, or attitude that this character has. This additional point of view motivates his responses in specific ways.

⁵³ (...) beautiful, honest, and truthful.

risadas? De conexões incríveis feitas intelectualmente ou revelações incríveis feitas emocionalmente. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.25, tradução nossa)⁵⁴.

Por vezes, ter contato com a obra suscita questionamentos sobre qual é o seu objetivo, pois na citação acima se constata um afastamento da comédia, porém alguns parágrafos após esse trecho aborda-se a necessidade dos atores levarem as cenas de maneira mais séria possível, comprometendo-se e prezando pela integridade com as personagens que estão dando vida, independentemente do quão ridículo isso for para alcançar o maior número possível de risadas.

Não apenas o *The Truth in Comedy* recomenda a orientação a seguir, como também boa parte dos professores de improvisação com quem o autor da dissertação teve contato: não se deve recorrer a piadas em cenas de improvisação. Isto é tido como uma perda de tempo e energia que poderiam estar sendo usados para desenvolver a cena. Se o foco de um improvisador está em fazer piadas, ele não está atento às possibilidades de conexão em uma cena, que, segundo o livro, têm o potencial de gerar um efeito humorístico maior na plateia. A piada, por sua vez, é uma das maneiras, e provavelmente não a melhor, de se conseguir risadas, e uma risada não necessariamente vem de uma piada.

Por vezes, até mesmo por experiência própria, o autor reconhece que os improvisadores que ouviram essa orientação tendem a concordar com ela, porém, quando se está no palco, por vezes uma piada é feita, porque improvisar pode ser uma experiência que fragiliza quem está no palco, em especial se não há uma resposta do público minutos adentro de uma cena, e desse modo surge o impulso de se fazer uma piada que vem contra das todas as indicações, e a risada do público gera um alívio, mesmo que momentâneo.

O livro considera que as mais efetivas e satisfatórias risadas vêm de um improvisador que realiza uma conexão com algo que ocorreu em um momento anterior da cena, enquanto as piadas provêm um efeito isolado, que possivelmente tira a energia da cena. Muitas vezes, a custo de uma piada, sacrifica-se muito em termos de nexos, de ritmo, de compreensão, de entendimento do trabalho conjunto de uma cena improvisada ou do investimento emocional desta. Enfim, usada de modo indiscriminado, uma piada pode ser bastante onerosa.

⁵⁴ It is easy to become deluded by the audience, because they laugh. Don't let them make you buy the lie that what you're doing is for the laughter. Is what we're doing comedy? Probably not. Is it funny? Probably yes. Where do the really best laughs come from? Terrific connections made intellectually, or terrific revelations made emotionally.

Uma conexão, por outro lado, gera energia para uma cena. À medida que conexões são feitas, elas se perpetuam e fornecem sustento para uma cena, levando-a para um nível que não seria possível de ser alcançado através de uma piada avulsa. Nesta pedagogia de improvisação, os improvisadores são estimulados a se atentarem às conexões possíveis: “Improvisadores foram treinados a perceberem conexões em tudo que pode ser a resposta. As conexões estão sempre aí; elas atravessam nosso trabalho e nossas vidas.”⁵⁵ (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.147, tradução nossa). Por outro lado, aprofundando o que Halpern, Close e Johnson entendem como uma piada:

As piadas são mais primitivas, básicas e diretas - digo uma coisa que acho engraçado, esperando que você responda rindo. Um comediante que conta piadas é basicamente um vendedor, tentando vender ao público uma história inteligente ou uma piada, enquanto espera ser recompensado com o riso. Em uma boa noite, ele pode vender toda a sua linha, mas em uma noite ruim, ele pode sofrer o equivalente a ter todas as portas fechadas em seu rosto. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.27, tradução nossa)⁵⁶.

No contexto do teatro de improvisação, os autores compreendem que o uso de piadas é um sinal de desespero, e que a plateia é sensível a isso. Quando o desespero se manifesta na forma de piadas, a propósito de serem engraçados, ironicamente, os improvisadores tendem a conseguir justamente o efeito contrário. Não é raro que elas apareçam como comentários sobre a própria cena que se está fazendo, e, então, se um improvisador se mostra capaz de comentar sobre uma cena, isto significa que ele não está inteiramente envolvido com ela, no sentido de se comprometer com a realidade que está sendo criada.

Neste ponto, a improvisação pensada pela pedagogia do UCB e pelo *The Truth in Comedy* se distingue de formas de teatro que propõem um distanciamento entre plateia e atores, e dos próprios atores com o que estão fazendo no palco. Comentários que aparecem na forma de quebras da “quarta parede” não são incentivados. Porém, faz-se a ressalva de que improvisadores que não estejam em cena podem realizar esse tipo de comentário, ou então, isso pode fazer parte de um jogo descoberto ao longo do desenvolvimento da cena.

Na terceira cena no Buraco da Lacreia, o pai da protagonista (Pellegrini) edita a cena, levando-a ao dia da apresentação de ballet de sua filha e se diz muito feliz de vê-la subindo no palco, através de uma narrativa em primeira pessoa quebrando a quarta parede. Verifica-se

⁵⁵ Improvisers have been trained to notice the connections in everything, which may be the answer. The connections are always there; they run through our work and through our lives.

⁵⁶ Jokes are more primitive, basic and direct – I tell you something I think is funny, hoping you will respond by laughing. A comedian who tells jokes is basically a salesman, trying to sell the audience a clever story or punch line, while hoping to be paid back in laughter. On a good night, he may sell his entire line, but on a bad night, he may suffer the equivalent of having every door slammed shut in his face.

assim que esta ação está em acordo com os princípios do livro, pois Pellegrini não estava em cena quando realizou a edição. Por vezes, um improvisador que está em cena pode ele mesmo editá-la levando-a para outro tempo ou lugar, no entanto, através disto, pode conduzir excessivamente a cena e causar uma ruptura na imersão do que está encenado, pois o improvisador que está em cena e realiza uma edição temporariamente abandona o seu personagem e o que está acontecendo para levar a cena para o ponto que deseja. Esse trecho está disponível em 37:33, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

Retomando a questão das piadas, como dito anteriormente, estas são compreendidas como um recurso desesperado para obter risadas. No entanto, quando há um comprometimento com a verdade do que se está criando, isto se torna apenas uma questão de paciência, pois as risadas virão de conexões, e estas, segundo os autores, são inevitáveis.

Através da escuta e da compreensão dos padrões que estão aparecendo na cena, um jogador tem a possibilidade de suscitar risadas muito mais consistentes da plateia. Para ilustrar isto, o manual relata que Close uma vez assistiu ao humorista Lenny Bruce fazendo uma apresentação de *stand up comedy* no qual ele falou por vinte minutos sem receber uma risada sequer, e, num dado momento, ele fez uma série de conexões sobre as coisas que abordara durante os vinte minutos e a plateia terminou ovacionando-o pelo seu brilhantismo. A partir disto, pode-se levantar a questão: como fazer conexões? Escutando, lembrando e reutilizando informação. Um mote encontrado no livro é “Nada é ignorado. Nada é esquecido. E nada é um erro”.

Quando uma equipe de improvisadores presta muita atenção um ao outro, ouvindo, lembrando de tudo e respeitando tudo o que ouvem, uma mente de grupo se forma. O objetivo desse fenômeno é conectar as informações criadas a partir de ideias de grupo - e é facilmente capaz de brilhantismo. (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.92, tradução nossa).⁵⁷

E quando os improvisadores se atentam a padrões nas cenas e jogam com eles, cria-se uma continuidade para ela (ao mesmo tempo em que se podem obter efeitos humorísticos), ao contrário das piadas, que podem ter um efeito disruptivo. As conexões acrescentam vida à cena. E com isso, fica evidente o aspecto cognitivo deste estilo de improvisar, onde associações são valorizadas, e, quando encadeadas, provém durabilidade para a cena. Uma

⁵⁷ “When a team of improvisers pays close attention to each other, hearing and remembering everything, and respecting all that they hear, a group mind forms. The goal of this phenomenon is to connect the information created out of group ideas – and it’s easily capable of brilliance.”

das fontes da comédia é a inteligência, porém uma inteligência da qual em geral qualquer pessoa dispõe, e que pode ser aprimorada com o tempo de treino.

A Cia. Baby Pedra & o Alicate procura evitar o uso de piadas tal como elas são entendidas pelos autores de *The Truth in Comedy*. O que se costuma verificar através dos registros que foram levantados para análise é que a companhia procura embasar a sua maneira de improvisar sem depender de piadas avulsas. O humor, quando ele surge, geralmente advém do contexto da cena, afinando-se com a proposta de Halpern, Close e Johnson, tal como se evidencia na última cena de *Puppet Fiction* realizada no Circuito Impro, no qual Mathias, um fantoche manipulado por Sardinha, ao ser indagado sobre “como vai a família?”, responde que ela “não para de crescer” em decorrência do que se passou em uma cena anterior na qual foi revelado que por conta de relações extraconjugais de sua esposa, mais e mais pessoas insuspeitas faziam “parte da família”. Este momento de cena pode ser considerado um exemplo prático do que os autores do livro consideram como uma boa fonte de humor, pois ele surgiu de uma conexão feita a partir de uma informação que havia sido realizada cenas antes da atual, e, portanto, a “reciclou” e serviu para acentuar a tensão atual entre duas outras personagens que estavam no palco, conferindo a energia que advém de conexões que é também mencionada para sustentar a cena e progredi-la. Este trecho está disponível em 11:05 em *Puppet Fiction – Cia Baby Pedra e o Alicate - 2019*. Davi Salazar Coutinho. **Youtube**. 12 jul. 2019. 36min18s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BriJxi6_fV0&t=995s>. Acesso em: 16 de abr. de 2020.

Retomando, é de suma importância que o improvisador escute os seus companheiros de cena, o que não será possível se ele estiver elucubrando piadas na sua cabeça. Ele também deve ser capaz de armazenar informações, porém sem depender delas em demasia, utilizando-as quando houver um gatilho na cena para que uma conexão aconteça. Quando essa oportunidade aparece, o jogador “recicla” informação, e a plateia faz a conexão por si mesma, o que o livro entende como sendo mais gratificante do que uma piada avulsa. Recorrendo a Amado: “(...) o improvisador guarda todas as informações da história, pois sabe que em algum momento pode precisar [utilizá-las], como uma gaveta de instrumentos que guarda recursos importantes para a sua narrativa.” (AMADO, 2016, p.38).

As conexões são entendidas como sendo um modo mais sofisticado de se atingir o humor. Quando o público começa a perceber um padrão, ele tende a antecipar possibilidades em sua cabeça através de conexões que são frequentemente compartilhadas com os

improvisadores. E como ambos estão envolvidos nesse processo, isto torna a experiência mais gratificante para os dois no final das contas. Não são apenas os improvisadores que ficam “bem em cena”, a plateia também, pois se sente inteligente em reconhecer a matriz cômica e o encadeamento da cena.

A título de se estimular os improvisadores a terem o “músculo” das conexões bem trabalhado, recorre-se a um jogo conhecido como Jogo dos Padrões⁵⁸. Pode-se jogá-lo de várias formas, porém uma maneira comum é formar um círculo com os participantes, no qual um por um, os envolvidos vão enunciando coisas que associam com a palavra anterior que foi dita. É interessante que os improvisadores joguem esse jogo buscando estar antenados justamente aos padrões, seja criando-os ou sustentando-os, exercitando a capacidade do improvisador de estar atento às possíveis conexões que surgem. Em uma variação, após diversas rodadas de associações, os improvisadores podem ter que trilhar o caminho inverso, lembrando-se de tudo o que disseram ao longo do exercício até chegarem ao estímulo inicial, treinando também a sua memória, essencial para conseguir acessar a “gaveta de instrumentos” citada por Amado.

Apesar de algumas nuances que podem diferir o *The Truth in Comedy* do *Comedy Improvisation Manual*, além dos dois livros terem “comédia” em seus títulos, é talvez válido pensar que ambos tenham uma forma muito parecida de se abordar uma cena de improvisação: voltando-se para comédia, e de uma forma que envolve a construção de padrões em cena, que os dois se referem como um jogo: no caso do UCB, Jogo de cena, e no livro em questão, apenas jogo. Em outro ponto de convergência em relação à pedagogia da brigada, é preciso entender e se ater a regras para conseguir se jogar um jogo. Da mesma forma que o UCB usa o exemplo do basquete, *The Truth in Comedy* faz referência a brincadeiras, como “polícia e ladrão”, e comenta que as crianças que burlam as regras desse jogo geralmente sofrem com o desafeto dos demais. O mesmo acontece em uma cena de improvisação: se alguém deslocar uma cena para um rumo desconexo do que está sendo construído e entendido como jogo, isso pode comprometê-la.

Com relação às regras da improvisação, o livro diz que é possível quebrá-las todas, nas circunstâncias certas. A única regra que não deve ser quebrada é a do acordo entre os improvisadores. Por mais que eventualmente improvisadores decidam quebrar todas as regras numa cena, ainda assim, eles precisam estar de acordo que é disso que ela se trata. A

⁵⁸ The Pattern Game.

importância de acordos já foi demonstrada no capítulo dedicado à brigada, e, sem eles, as cenas tenderão para o caos e pouco ou nada conseguirá ser construído a partir disto. É de grande importância que os improvisadores estejam devidamente entrosados, o que será o assunto do próximo tópico.

4.2.2 Um por todos, e todos por um

Segundo Halpern, Close e Johnson, o medo que um improvisador sente quando não está sendo amparado por seus companheiros de cena é comparável à sensação de pular de um avião e o paraquedas não funcionar (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994). Suporte e confiança são outros valores que norteiam a ética do teatro de improvisação para os autores. A única estrela que deve existir, na concepção deles, é o grupo em si. Se todos estiverem fazendo bem os seus papéis, ninguém irá se destacar excessivamente. Mesmo quando alguém comete um erro aparente em cena, é importante que todos se comprometam em justificá-lo, buscando tecê-lo da maneira que for possível no padrão que estiver sendo construído. Todos têm uma parcela de responsabilidade pela cena, e como a ação de um pode afetar a criação coletiva, é preciso que o grupo se mobilize como um todo diante de quaisquer supostos problemas que possam surgir durante o andamento de uma cena.

Dessa maneira, é importante considerar que: “É preciso que seja criado um ambiente seguro para falhar, onde os participantes tratem o erro como algo que faz parte do aprendizado e as consequências são, antes de tudo, benéficas e saudáveis. Só assim podemos reagir com rapidez e prontidão ao que nos é proposto.” (AMADO, 2016, p.18). E, não raramente, quando os improvisadores estão comprometidos uns com os outros, os “erros” acabam por se tornar contribuições inusitadas para a cena, e a companhia como um todo pode se sair muito bem. O capítulo III do manual inicia-se com um ditado sufi⁵⁹ que diz: “O mestre tecelão incorporou os erros de seus alunos em um padrão maior”⁶⁰. E é exatamente isso o que os improvisadores devem buscar fazer. Os erros, como Proença os entende (2013), possivelmente criam resultados inesperados, que podem ser oportunidades que acrescentam profundidade e conteúdo para as cenas.

⁵⁹ Ramo místico dentro do islã.

⁶⁰ The master weaver incorporated the mistakes of his students into a larger pattern.

Quando ministra suas oficinas, a Cia. Baby Pedra & o Alicate tende a iniciá-las com exercícios que ao mesmo tempo em que buscam prover uma sensação de segurança, propõem-se a fazer com que os participantes saiam da sua zona de conforto e arrisquem-se, pois é fundamental que ao longo das oficinas os participantes estejam imbuídos de uma disposição para arriscar, e, possivelmente, errar. E esta proposta é um reflexo do que se passa nos treinos da companhia quando ela ensaia para os seus espetáculos.

Há um exercício utilizado em uma de suas oficinas, em que os participantes só podem se deslocar no espaço se pisarem em xises marcados no chão. Sempre haverá um número de xises que será superior ao número de participantes em uma unidade, de modo que haja como os participantes se deslocarem. Uma pessoa, que possui circulação livre pelo espaço, terá que encostar em alguém para que se encerre uma rodada do exercício, e, quem for encostado, será a próxima pessoa que irá assumir a tarefa de tentar conseguir encostar em algum dos outros participantes que terão os seus movimentos limitados.

Este exercício foi aplicado justamente em um dos momentos iniciais de uma das oficinas porque a tensão oriunda da limitação de movimentos acrescenta um fator de risco que torna as pessoas mais suscetíveis a serem encostadas pela pessoa que possui essa função, e, logo, o contato com o risco desta maneira lúdica desde o início da oficina tende a deixar os participantes mais abertos a experimentarem-no ao longo do processo. E ao mesmo tempo, há também uma parcela de segurança em algum dos xises que estará vago para que seja possível movimentar-se, criando-se assim um exercício que conjuga risco e segurança, viabilizando uma tensão que não permite que os participantes fiquem inteiramente vulneráveis, nem totalmente seguros, forçando-os a transitarem pelos dois constantemente. Uma filmagem do exercício está disponível em Exercício – Oficina da Cia. Baby Pedra & o Alicate. Tomaz Barroso. **Youtube**. 02 abr. 2020. 15s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=V10Ot5NeeTo&feature=youtu.be>>. Acesso em: 02 de abr. de 2020.

De maneira a cultivar a confiança e o suporte entre os improvisadores, existe outro exercício denominado *Hot Spot* (“Ponto Quente”), utilizado também para reforçar o uso de padrões e conexões. Ele se assemelha ao jogo dos padrões, porém, ao invés de promover associações de ideias através de palavras ou pequenas expressões, essas se dão através de músicas que devem ser cantadas. Uma pessoa vai para o meio da roda (o *Hot Spot*) e começa a cantar uma música que lembre a sugestão que foi dada. Depois, de preferência o quanto antes possível, alguém assume o lugar dessa pessoa e começa a cantar outra música que ela

associe com a atual. Isso se repete sucessivamente. Ao longo das rodadas que acontecem, um padrão nessas músicas inevitavelmente vai se evidenciar. E mesmo que músicas com conexões aparentes não sejam evocadas nos momentos que antecedem um rodizio de pessoas no *Hot Spot*, buscar se comprometer em não deixar um improvisador cantando indefinidamente é uma atitude de solidariedade e ajuda a consolidar os laços de confiança e suporte no grupo.

No improvável evento de a música não se conectar, o grupo faz o trabalho inserindo-o no padrão. Essa é uma chance para os outros jogadores demonstrarem sua confiança na ideia de seu colega improvisador, acreditando que deve ser brilhante. Se o grupo tratar cada um de seus jogadores como um gênio criativo, eles serão. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.42, tradução nossa).⁶¹

Na última cena de uma apresentação de *Puppet Fiction* no Circuito Impro, em maio de 2019, ocorreu uma situação análoga ao *Hot Spot*, na qual Pellegrini começou a improvisar uma música, e num dado momento, quando seus recursos estavam começando a esgotar-se, a plateia o ajudou, cantando em coro, e, na sequência, sua companheira de palco, Amaral, assumiu o risco e prosseguiu cantando, evidenciando a solidariedade que os improvisadores devem cultivar, pois quando alguém fica “vendido” no palco, por ser um representante de um grupo, isto por extensão faz com que o grupo também fique vendido. Este trecho está disponível em 16:45, em *Puppet Fiction – Cia. Baby Pedra e o Alicate - 2019*. Davi Salazar Coutinho. **Youtube**. 12 jul. 2019. 36min18s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BriJxi6_fV0&t=995s>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

Outro aspecto importante da confiança e entrosamento entre os improvisadores é o entendimento de que o que for dito será valorizado. Como foi também abordado no capítulo anterior, ouvir e escutar são duas coisas diferentes. Quando um improvisador recebe uma iniciação, é importante que ele deixe a informação ressoar por um momento, de modo que ele possa entender as possíveis camadas do que está sendo dito. É preciso considerar o que está sendo dito, e também o não dito. Uma mesma frase pode ser dita de formas distintas ganhando conotações diferentes. Faz-se importante também que um improvisador não interrompa o outro, pois se o fizer, a informação que está sendo transmitida não terá seu sentido completo.

Segundo o livro, alguns dos melhores improvisadores são aqueles que escutam e recordam. Há o exemplo de um improvisador, Chris Farley, que “escuta com as suas

⁶¹ In the unlikely event that the song doesn't connect, the group makes it work by weaving it into the pattern. This is a chance for the other players to show their confidence in their fellow improviser's idea, trusting that it must be brilliant. If the group treats each of it's players as a creative genius, they will be.

emoções”, de modo que mesmo enquanto está escutando as palavras de um companheiro improvisador, ele se afeta com suas palavras, algo que também é considerado positivo pela pedagogia do UCB quando ocorre em cena. Conferir importância ao que está sendo dito por um companheiro improvisador e se permitir afetar com isto aumenta as chances de uma recordação posterior, além de ser um modo de estar em cena compatível com mais um dos ensinamentos de Stanislavski, que visa tornar as relações no palco mais realistas e empáticas:

Se os atores de fato querem prender a atenção de uma grande plateia, devem fazer todo o esforço possível para manter, uns com os outros, uma incessante troca de sentimentos, pensamentos e ações. E o material interior para essa troca deve ser suficientemente interessante para cativar os espectadores. (STANISLAVSKI, 2016, p.239).

4.2.3 Acordos

“O conflito é tão necessário quanto a filha do cientista louco em um filme de ficção científica. É uma convenção arbitrária que não precisa ser respeitada.” (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.45, tradução nossa).⁶² A ideia de conflito do livro se aproxima da de discussão. E os autores descobriram através dos primeiros momentos em que tiveram contato com a improvisação, que discutir tende a acrescentar pouco para uma cena, além de atrasar ações que movem a cena adiante que teriam naturalmente surgido. Os autores argumentam que mesmo que o drama seja de fato baseado em conflitos, um dramaturgo hábil consegue fazer com que discussões façam mais do que apenas postergar a ação, porém, no campo do teatro de improvisação, geralmente discutir prolonga a cena desnecessariamente, pois é difícil construir uma cena que se baseie em discussões e apresente a mesma riqueza que um material escrito que teve tempo de ser cuidadosamente elaborado.

A título de esclarecimento, existem possibilidades de se inserir conflitos em cenas improvisadas, e cabe uma distinção entre conflitos e desacordos. São principalmente estes últimos que devem ser evitados. Já a tensão entre duas personagens oriunda de um conflito pode até ser proveitosa. Como foi apresentado no capítulo anterior, os improvisadores precisam estar sempre em acordo, mas não necessariamente as personagens.

⁶² Conflict is about as necessary as the Mad Scientist’s daughter in a science fiction film. It’s an arbitrary convention that need not be respected.

Atores profissionais que não tiveram experiência improvisando nesses moldes, muitas vezes preferem a escolha de discutir à de concordar, tendendo a levar a cenas infundáveis. O objetivo deles costuma ser o drama em razão de suas trajetórias com dramaturgias não improvisadas, porém sem o auxílio de um texto e do diretor, e sem uma formação solidificada em teatro de improvisação, é provável que as cenas caiam em estagnação. Então, de modo a auxiliar no processo de criação de uma cena, Halpern, Close e Johnson concluíram que quando os improvisadores buscam concordar entre si, a cena terá mais ação, pois as discussões que surgem tendem a fazer com que a cena não se desloque. Logo, os autores entenderam que concordar é mais proveitoso, não apenas na improvisação, mas para “o planeta”, evidenciando mais uma vez uma dimensão ética dentro estilo de teatro.

YES, &... (“Sim, e...”) possui aqui a mesma relevância que na pedagogia do UCB. Ela é tida como a regra mais importante da improvisação que possibilita o surgimento de acordos, entendidos como imprescindíveis para o desenvolvimento de uma cena. Como fora citado no capítulo anterior, Raftery (2013) atribui o surgimento desta regra a Close, e sua influência teve impacto direto nos membros da brigada.

A regra de ‘Sim, &...’ significa simplesmente que sempre que dois atores estão no palco, eles concordam entre si até o enésimo grau. Se um faz uma pergunta ao outro, este deve responder positivamente e, em seguida, fornecer informações adicionais, por menores que sejam: ‘Sim, você está certo, e eu também acho que devemos ...’. Responder ‘Não’ não leva a lugar algum na cena. (HALPERN, CLOSE & JOHNSON, 1994, p.47, tradução nossa)⁶³.

Entende-se aqui que dizer “sim” abre as possibilidades do que pode acontecer em uma cena. O não as fecha, e faz com que ela fique em uma situação semelhante à de uma discussão, que promove sua estagnação. Por isso, a regra de concordar é a única que não pode ser quebrada. A cada nova informação que é acrescentada e acordada, e que consequentemente traz um senso de progressão para cena, se engendra a *group mind* (“mente de grupo”) um conceito que será explorado mais adiante, que diz respeito à sintonia do grupo como um todo em relação à realidade da cena que se está criando.

Negação (*denial*) é entendida por Halpern, Close e Johnson como um assunto delicado e fala justamente sobre a dimensão ética que se precisa ter quando se está improvisando. O livro apresenta um exemplo, no qual Close estava improvisando uma cena com uma atriz. Nela, a mulher queria se divorciar do marido. Quando a personagem de Close perguntou

⁶³ The ‘Yes, &...’ rule simply means that whenever two actors are on stage, they agree with each other to the Nth degree. If one asks the other a question, the other must respond positively, and then provide additional information, no matter how small: ‘Yes, you’re right, and I also think we should...’. Answering ‘No’ leads nowhere in a scene.

sobre como ficariam as crianças, a personagem da atriz respondeu dizendo que não havia crianças. Isso provocou muitas risadas, porém, de certa forma, arruinou a cena, negando a proposta de um companheiro improvisador, que, após esse incidente, não confiou mais nela.

Vale reiterar, que não é somente por conta da busca da risada fácil que uma negação pode ocorrer. Um improvisador que vê uma cena se distanciar dos trilhos que ele havia elaborado em suas projeções também pode cometer uma negação. Abrir mão do controle total de uma cena é algo que precisa ser exercitado constantemente pelos improvisadores, e isto muitas vezes está relacionado às experiências de formação pessoal que extrapolam o palco. No caso dos atores profissionais que têm contato com teatro de improvisação posteriormente, por vezes se verifica um receio de estar criando uma cena que não seja embasada em um texto ou em uma direção, e a imprevisibilidade do que irá ocorrer em alguns casos pode ser também motivo de inibições.

Uma das formas de se treinar iniciantes a incorporarem o princípio de “Yes, &...” é de fazê-los encenar cenas que tenham potencial para que um conflito surja. O livro apresenta situações em que alguém está sendo preso, perseguido ou até mesmo em uma disputa para ver quem vai sentar no último lugar vago em um ônibus. O conflito é então o ponto de partida, porém, sob a orientação de seguirem o princípio de “Yes, &...”, as cenas terão a peculiaridade de fazerem surgir acordos mesmo em situações de conflito. Como exemplo, o livro menciona uma situação real no qual dois atores interpretaram um policial perseguindo um ladrão em uma cena improvisada. O diálogo se deu da seguinte maneira:

- Policial: (ofegante) Olha, eu tenho cinquenta anos e estou um pouco a cima do peso. Nós podemos descansar por um minuto?

- Ladrão: (ofegante) Você não vai me prender se nós descansarmos?

- Policial: Prometo que não, apenas por alguns segundos, a partir de “três”: um, dois, três.

(Ambos param, respirando pesadamente).

- Policial: Rapaz, essa parte do meu trabalho está me matando.

- Ladrão: É minha parte menos favorita também. Mas ela é inevitável. Falando em inevitabilidade, essa é uma pegada bem difícil pra alguém de cinquenta anos.

- Policial: Sim. Bem, a experiência conta para alguma coisa. Eu estou pronto, e você?

Ladrão: Ok. Um, dois, três. Vai!

(ambos começam a correr) (HALPERN, CLOSE & JOHNSON, 1994, p.51, tradução nossa)⁶⁴.

⁶⁴ COP: (*Panting*) Hey – I’m 50 years old and a little overweight. Can we stop and rest for a minute?
ROBBER: (*Panting*) You’re not gonna grab me if we rest?

O andamento da cena envolveu o desenvolvimento da relação entre o policial e o ladrão que surgiu através de acordos. O livro argumenta que o público não está acostumado a ver atores concordarem com muita frequência, e ainda mais em situações que podem se desenvolver que a regra de *Yes, &...* os orienta a concordar, e isto também contribuiu para o surgimento de humor na cena, além de promover possibilidades para a sua progressão.

4.3 O começo e o desenvolvimento de uma cena

No teatro de improvisação, de acordo com a percepção dos autores, uma iniciação é a primeira informação apresentada em cena por algum dos jogadores envolvidos. Pode ser uma linha de diálogo, um gesto ou até mesmo a postura de uma personagem. Boas iniciações, de acordo com o *The Truth in Comedy*, são aquelas que despertam suposições por parte dos improvisadores, e geralmente também da plateia, a respeito do lugar em que uma cena se passa e quem são as personagens. A partir disto, os improvisadores vão acrescentando informações, tendo como ponto inicial justamente a iniciação.

O livro é categórico em frisar que os improvisadores não devem fazer perguntas. Os autores parecem não fazer uma concessão como no caso do *Comedy Improvisation Manual*, que entende que perguntas podem ser feitas em momentos posteriores da cena, mas que o início deve ser dedicado à construção eficiente da *base reality*. Há o entendimento de que algumas perguntas são piores do que outras, mas, no fim, todas são compreendidas como más opções. Além disto, perguntas são compreendidas por Close como “pegar informação de alguém”, ao invés de acrescentar. Ao fazer isso, um improvisador está colocando o fardo da descoberta e da criação da cena nos ombros do companheiro improvisador. Outra recomendação digna de nota, em acordo com o manual do UCB, é sobre buscar não falar sobre o passado nem o futuro, assim como sobre coisas que estejam acontecendo fora da cena pelas mesmas razões do manual da brigada.

COP: Promise. Just for a few seconds – on the count of three. One, two. Three.

(Both stop, heavily panting.)

COP: Boy, this part of my job is murder.

ROBBER: It’s my least favorite part, too. But, it comes with the territory. Speaking of territory – this is a pretty tough beat for a 50-year old.

COP: Yes. Well, experience counts for something. I’m ready – how about you?

ROBBER: Okay. One. Two. Three – go.

(Both start running).

4.3.1 Criação

O capítulo VIII de *The Truth in Comedy* se inicia com uma citação de uma frase de Johnstone: “A ação começa com a quebra de uma rotina”. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.81, tradução nossa).⁶⁵ No processo de criação de uma cena, há outra semelhança com os ensinamentos do UCB em termos de o que a constitui e como se pode ter em mãos uma boa plataforma. Isso se dá através da relação entre as personagens, o lugar onde estão e o que o livro chama de evento (situação), que por sua vez dá a ignição que a cena precisa em termos de ação. Como foi mencionado no capítulo II, essa noção comum sobre o início de uma cena possivelmente é uma herança do sistema WWWH de Spolin.

Por vezes, uma cena começa de maneira despretensiosa, e isso não é de modo algum ruim. Como diz a citação de Johnstone, é quando uma rotina é quebrada que a ação começa. Por contraste, uma quebra de rotina só pode ser percebida se, em primeiro lugar, uma rotina for estabelecida. Rotina, aqui pode ser entendida como o *status quo* de uma plataforma, e é até recomendável que ela se inicie de maneira simples para que tenha direções para onde crescer nos momentos posteriores da cena.

Enquanto cria a plataforma de uma cena, quando um improvisador “vê” o ambiente no qual ele se encontra, a plateia passa a vê-lo também e isso, para além de um recurso de imersão nas cenas que estão sendo criadas, é algo que pode influenciar profundamente o andamento das cenas ao dispor de elementos que possam ser utilizados pelos improvisadores para que estes deem continuidade ela. Mais uma vez, algo que foi também escrito com outras palavras no *Comedy Improvisation Manual*.

Os improvisadores precisam se comprometer com o ambiente que estão criando, pois de outro modo, torna-se muito incongruente quando um espaço é elaboradamente criado apenas para que um dos improvisadores pise ou atravesse um objeto que havia sido posto lá. Quando isto ocorre, geralmente é fruto da falta de atenção ou do excesso de elementos dispostos na criação de uma cena, e logo se torna mais um motivo para que os improvisadores treinem o seu ofício diligentemente em todos os seus aspectos. Os autores do livro não deixam de ironizar a falta de cuidado com o que foi convencionado como estando presente na cena tal como vivenciaram em algumas situações:

⁶⁵ Action begins with the disruption of a routine.

Qualquer público que já assistiu muitos improvisadores inexperientes viu coisas realmente surpreendentes, feitos para desafiar um Houdini⁶⁶. Os copos desaparecem e reaparecem, os telefones crescem e encolhem magicamente várias vezes em alguns segundos, e as pessoas andam através de mesas, cadeiras e paredes. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.103, tradução nossa).⁶⁷

Uma plateia pode se tornar profundamente desinvestida da cena na qual os próprios improvisadores não respeitam a realidade física que estão construindo. Um objeto e, ou, o ambiente pode, além de influenciar o andamento da cena, servir como catalisador para que o improvisador acesse emoções e motivações que de outro modo poderiam não ser tão fáceis de se atingirem. Quanto mais específicas e claras forem as informações fornecidas, mais riqueza e mais possibilidades existirão para se explorar a cena e para conectá-la às cenas posteriores, o que é mais um ponto em comum com a pedagogia da brigada.

Entende-se que a exposição de certas informações é um “mal necessário” e geralmente não é a parte mais interessante de um livro, filme ou qualquer outro veículo de contação de histórias. De maneira seca, os autores colocam: “Exposição é uma droga.” (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.83, tradução nossa).⁶⁸ Por isso, recomenda-se que se inicie uma cena “do meio”, onde uma série de informações pode ser inferida ao invés de expô-las para fins exclusivos de compreensão. Em consonância com isto, ao invés de se falar sobre o que estão fazendo, quem são, onde estão, ou que está acontecendo, os improvisadores devem buscar simplesmente expor essas informações através de ações ou diálogos que não remetam diretamente a eles, tal como costuma se dar na vida cotidiana. Não há necessidade de se prolongar quanto a isto, pois *Show don't tell* foi abordado no capítulo II.

Como exemplo, na primeira cena realizada no Buraco da Lacreia, esta teve início com Johan (Goyenna), um cirurgião vascular perturbado com o cheiro de sangue de um paciente, e o pai (Limp) lhe repreendendo, dando-lhe um tapa e dizendo que ele deveria seguir a carreira do pai como cirurgião. A maneira como a cena se iniciou é um bom exemplo de começá-la “do meio”, pois em poucos segundos conseguiu-se inferir uma série de informações sem uma exposição prolongada, conferindo a cena uma agilidade que a distanciou da possível monotonia expositiva citada por Halpern, Close e Johnson.

Quando as personagens já se conhecem, tende-se a conseguir começar uma cena “do meio”, pois o histórico da relação se expressa por meio do tratamento entre elas que pode

⁶⁶ Nome artístico de Ehrich Weisz (1874 – 1926). Famoso escapologista e ilusionista.

⁶⁷ “Any audience that has watched enough inexperienced improvisers has seen some truly astonishing things, feats to challenge a Houdini. Drinking glasses vanish and re-appear, telephones magically grow and shrink several times in a few seconds, and people walk through tables, chairs, and walls.”

⁶⁸ “Exposition sucks.”

evidenciar uma série de informações sem que necessariamente elas precisem ser explicadas ou transmitidas de uma maneira demasiadamente explícita. Este trecho da cena está disponível em 5:50, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. Youtube. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

Por vezes, um improvisador pode se deparar com o dilema de fazer uma coisa ou outra, seja na criação da plataforma, ou em momentos posteriores, e isto pode levar uma cena à estagnação. O remédio para isso, segundo livro, é optar o quanto antes por uma delas ao invés de outra, de preferência a que trazer mais possibilidades de ação. A este respeito, escreveram: “Escolhas ativas avançam uma cena. Escolhas passivas a deixam estagnada. Não há realmente alguma escolha, há?” (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.85, tradução nossa)⁶⁹.

No entanto, às vezes, uma cena pode estar apenas aparentemente estagnada. Muitos artistas performáticos e não apenas improvisadores podem sentir medo do silêncio que eventualmente surge em uma cena e procuram suprimi-lo com palavras porque têm a impressão de que nada está acontecendo. Na verdade, o contrário frequentemente é verdade, e o silêncio se torna uma fonte de tensão que pode atrair a plateia para o que está acontecendo na cena. Improvisadores inexperientes, além de possivelmente abrirem mão do potencial dele, por vezes o preenchem com um falatório que nada acrescenta, provocando ruído desnecessário. Mesmo que um improvisador realize uma boa iniciação, se ele for verborrágico, isso irá retirar o valor do que ele fala, além de sobrecarregar a cena com conteúdo supérfluo. No teatro de improvisação, menos pode ser mais.

4.3.2 Jogadas

Halpern, Close e Johnson partem da premissa de que todas as pessoas jogam jogos. Existem os jogos que todos costumeiramente conhecemos como o futebol e jogos de tabuleiro, porém, existem outros mais sutis, psicológicos e interpessoais que as pessoas jogam para conseguir o que elas querem dentro da esfera de relacionamentos humanos. Isso é explorado no livro de Eric Berne, *Games People Play* (1973). Também a televisão, o cinema

⁶⁹ Active choices forward the scene. Passive choices keep it stagnant. There’s really no choice, is there?

e outras formas de mídia estão repletos de jogos cênicos, e os autores compreendem que as cenas equivalem aos jogos.

Da mesma forma, improvisadores utilizam *game moves* (jogadas) para indicar os tipos de jogos que estão propondo jogar em uma cena. O jogo irá prover a estrutura necessária para conceber e ao mesmo tempo resolver o problema de uma cena.

Os jogos, ou estruturas cênicas, são sempre criados no momento como parte da iniciação improvisada. Perceber o jogo separa os bons jogadores daqueles que não prestam atenção. Quando um ator descobre o que seu colega improvisador quer, ele deve, por todos os meios, dar a ele! (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.59, tradução nossa)⁷⁰.

Tal como fora abordado no capítulo II, os jogos de cena são o objetivo das cenas improvisadas também desta pedagogia. Porém, a noção de jogo é desenvolvida através de explicações diferentes entre os autores de *The Truth in Comedy*, e do *Comedy Improvisation Manual*. Ainda assim, parece que ambos estão se referindo essencialmente à mesma coisa.

Em consonância com a ideia apresentada de que uma cena improvisada trata-se essencialmente de um jogo a ser descoberto durante o seu desdobramento, improvisadores cuidadosos estarão atentos às possibilidades de jogo que surgem. Em geral, é possível até nomear um jogo que acontece em cena, como em um exemplo apresentado no livro no qual algum dos autores vivenciou uma apresentação aonde possíveis patrocinadores, representantes de uma marca de cerveja, foram assisti-la para avaliarem se iriam patrocinar as apresentações futuras. A sugestão para as cenas foi (não surpreendentemente) “cerveja”. O jogo que surgiu durante a cena foi o de se referir a todas as marcas possíveis de cerveja, com exceção da dos patrocinadores. Todos entenderam que o jogo era “ignorar Budweiser”, e dessa maneira, a cerveja ficou mais em evidência possível sem nem ao menos ser citada, e acabou-se conseguindo o patrocínio, além de ter sido hilário, de acordo como esse episódio é relatado no livro.

É necessário que os improvisadores estejam em um estado de prontidão (atenção ou presença) para descobrirem jogos em potencial. Isso é importante também porque muitas vezes eles estão em vias de encontrar jogos e não se dão conta de que o estão fazendo. Recorrendo a Berne, para quem os jogos fazem parte do nosso cotidiano, as pessoas frequentemente jogam jogos de maneira inconsciente umas com as outras (BERNE, 1973, p.

⁷⁰ The games, or scenic structures, are always created on the spot as part of the improvised initiation. Picking up on the game move separates good game players from those who don't pay attention. When an actor discovers what his fellow improviser wants, he should, by all means, give it to him!

20), e, em uma cena de improvisação, deve-se estar particularmente atento aos indícios de um possível jogo. Ainda assim, mesmo que alguém tenha um lapso em uma cena de improvisação, e também porque não é possível arquivar tudo o que acontece no seu decorrer, é para isso, entre tantas outras funções, que se pode contar com os companheiros de cena.

Na segunda cena realizada no Buraco da Lacreia, Jeremias (um aluno problemático interpretado por um boneco manipulado por Sardinha), diz a sua professora (Amaral) que escuta vozes em sua cabeça que dizem que ele deve matar as pessoas. Imediatamente após essa enunciação, Limp e Pellegrini encarnam estas vozes estimulando o aluno a cometer atrocidades. Os dois improvisadores tiveram a prontidão de buscarem encenar essas vozes no momento propício, pois havia um *timing* que foi devidamente aproveitado pelos dois. Esse trecho da cena está disponível em 20:55, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

O livro diz que os improvisadores precisam ter um “faro apurado”, como o de um detetive que soluciona crimes para captarem o jogo em potencial. Infelizmente, e isso não é raro, ao invés de focarem nesses indícios, a vaidade pessoal do improvisador pode se colocar no caminho e fazê-lo optar pela risada fácil da plateia a partir de uma piada avulsa e até mesmo descontextualizada, ou colocar a mente do improvisador nos rumos da cena que ele está projetando, ao invés de estar atento ao que está se desenvolvendo momento a momento:

Alguns improvisadores estão tão ocupados ‘procurando a cena’ que nem percebem que ela passa por eles. No entanto, se forçarem seus egos para fora do caminho e confiarem na escolha feita pelo grupo, todos descobrirão a cena juntos. Eles precisam lembrar que não são dramaturgos - são improvisadores. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p. 87, tradução nossa)⁷¹.

Estar atento a jogos em potencial diz respeito aos improvisadores também estarem cientes de padrões que aconteçam na cena e jogar com eles. Por constituírem o jogo cênico, quando os improvisadores estão cientes deles, podem utilizá-los para levar a cena adiante. O manual relata que Close buscou através de seus *workshops* não treinar os atores a criarem padrões, mas a demonstrar que todos já possuímos um aparelho sofisticado de reconhecimento destes. Para que nosso maquinário associativo funcione plenamente, é preciso que estejamos presentes momento a momento.

⁷¹ Some improvisers are so busy “searching for the scene”, they don’t notice it pass them by. However, if they force their egos out of the way and trust the choice made by the group, they’ll all discover their scene together. They need to remember they are not playwrights – they are improvisers.

4.4 Estar no presente e misticismo

Há uma possível comparação do teatro de improvisação com o pingue pongue, aonde os jogadores precisam reagir momento a momento ao que está acontecendo, ao invés de buscarem antecipar os movimentos do oponente, como no xadrez. Talvez uma comparação ainda mais certa com o mundo do esporte fosse comparar este estilo de teatro com a modalidade livre de frescobol, que se baseia totalmente na cooperação dos jogadores (mesmo para as modalidades competitivas de teatro de improvisação).

Segundo o manual, o improvisador que se encontra atento ao momento presente de uma cena estará fazendo descobertas constantemente, ao contrário daquele que busca levar a cena em uma determinada direção da sua cabeça, e conseqüentemente acaba perdendo as possibilidades que o momento presente de uma cena oferece. Os improvisadores devem buscar ter cuidado em relação às antecipações que fazem quanto aos rumos que eles acreditam que a cena está tomando, pois até que algo se confirme, nada impede que a cena tome um rumo que não estava sendo antecipado, e os improvisadores precisam estar flexíveis ao andamento das cenas.

Nas palavras dos autores: "Se algo incomum ou inesperado ocorre, um ator inexperiente às vezes o ignora, pensando que não é importante porque não está alinhado com o que ele acha que deveria estar acontecendo". (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.73, tradução nossa)⁷². Desse modo, os improvisadores devem procurar manter uma "mente aberta" diante de viradas inesperadas em uma cena. Também não há nada de errado em prover iniciações ricas de informação, mas os improvisadores precisam tomar cuidado para não dirigirem excessivamente uma cena.

Trazendo a questão do andamento de uma cena para o âmbito da expectativa do público, os autores nesse ponto divergem de Besser, Roberts e Walsh no sentido de se buscar não realizar as expectativas da plateia, pois, segundo o livro, quando o público consegue antecipar o que irá acontecer, o grau de satisfação se torna menor, em razão da cena ter se tornado previsível. Talvez essa constatação pareça divergir do que foi posto anteriormente em relação á plateia entender a partir de um dado momento o jogo que se está sendo jogado em cena e conseguir acompanhá-lo. A percepção de um padrão não necessariamente torna a cena previsível, pois existe mais de uma maneira de se ater a padrões, assim como no futebol é

⁷² If something unusual or unexpected occurs, an inexperienced actor sometimes ignores it, thinking it isn't important because it's not in line with what he thinks should be happening.

possível pensar uma mesma jogada que pode ser realizada de diversas formas. Então, a contradição é apenas aparente.

4.4.1 Justificando

É comum em uma cena, que, vez ou outra, uma informação fique pendendo ou não tenha sido explorada no exato momento em que foi apresentada. Os improvisadores não precisam ter pressa para justificar tudo o que acontece em cena. Deve-se buscar ouvir tudo, lembrar e eventualmente utilizar as informações que são geradas na cena, e os jogadores irão, em um momento ou em outro, idealmente, dar sentido a algum elemento aparentemente solto que estava em cena. Algo que tende a gratificar profundamente a plateia é quando um improvisador resgata um elemento que havia aparecido ao longo da cena e estava em vias de ser esquecido, mas um improvisador acaba o utilizando no momento certo para resolver um problema.

E é apenas possível a um ator justificar ações cênicas, ou quaisquer possíveis erros se estiver presente no momento e não planejando adiante. Evidentemente, porém, o autor desta dissertação acredita que existem as “bolas quadradas” que são mandadas de um improvisador para o outro, que por mais que sejam trabalhadas para serem justificadas, mesmo assim, podem vir a ser muito difíceis de serem incorporadas nas cenas que estão sendo criadas.

Um exercício útil para se treinar o estado de presença, a habilidade narrativa e a capacidade de justificação dos improvisadores em *The Truth in Comedy*, é *One Word Story* (História de uma Palavra), que coloca os participantes em um estado de prontidão aonde cada um conta a mesma história, uma palavra por vez. É necessário estar atento a cada palavra dita pelas pessoas, que pode alterar significativamente o rumo da história contada, indo na contramão do que poderia se estar elucubrando.

Outro exercício, *Conducted Story* (História Conduzida), trabalha os mesmos princípios de habilidade narrativa e de prontidão, sem buscar se antecipar ao que irá acontecer. Porém, neste exercício, os improvisadores são dirigidos por uma pessoa que indica com um gesto quem deve contar a história, por vezes indicando um novo improvisador que deve dar prosseguimento a ela exatamente do ponto em que o outro parou. Segundo o manual, é importante que os improvisadores se entendam como se fossem um “único cérebro com muitas vozes”, onde o improvisador que tenha que continuar a história a retome do exato

ponto que se parou. Cabe também uma variação de estilos e gêneros no qual a história deva ser contada, ou ainda outro tipo de variação, no qual os jogadores são “oráculos” e cada participante fala uma palavra de cada vez, ampliando as possibilidades de desafio deste exercício. E os improvisadores devem sempre buscar ser coerentes com o que estão narrando.

Em uma de suas oficinas, a Baby Pedra & o Alicate trabalhou com uma variação desses exercícios, no qual, em roda, os participantes contaram uma história utilizando somente os seus corpos, e a pessoa ao lado precisava continuar a história na mesma proposta. Possivelmente este exercício ganhou particular relevância para a companhia a partir do momento em que ela desenvolveu *Ybab*, que tem como proposta uma ênfase no uso do corpo. A filmagem está disponível em Exercício 3 – Oficina Cia. Baby Pedra & o Alicate. Tomaz Barroso. **Youtube**. 05 abr. 2020. 15s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4XLEIMYb-hA&feature=youtu.be>> Acesso em: 05 abr. de 2020.

4.4.2 O subconsciente e o grupo

“Ao contrário do mundo real, no entanto, quando vários jogadores estão no palco, sua inteligência é realmente aumentada. A inteligência do grupo é muito mais do que a soma de suas partes.” (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.92).⁷³ Segundo o livro, o subconsciente é muito mais inteligente do que a maioria das pessoas pensa. Muitas vezes os improvisadores têm um impulso e o ignoram com a justificativa de que seria um erro utilizar-se deste impulso, e que ele não faz sentido. Como o livro considera que erros não existem, o único erro real é ignorar essa “voz interior”. Por achar que a cena não se trata da ideia que vem desse impulso, ela é muitas vezes descartada. Mas como o livro menciona anteriormente, uma cena nunca será sobre aquilo que o jogador acha que ela vai ser.

Com o tempo, os improvisadores descobrem que possuem a supracitada “voz interior”, que, quando seguida, leva a viradas inesperadas na cena. As escolhas incomuns, dizem os autores, tendem a resultar nas cenas mais interessantes. E nesse ponto, há mais uma convergência com o UCB a respeito de se utilizar e privilegiar o “incomum” que surge na cena, e com Stanislavski quanto ao poder de direcionamento que o subconsciente possui em cena: “Às vezes, um objetivo existe subconscientemente e chega até a ser executado

⁷³ Unlike the real world, however, when a number of players are on stage, their intelligence is actually *increased*. The group intelligence is much more than the sum of its parts.

subconscientemente, independentemente da vontade ou do conhecimento do ator. Muitas vezes, só depois é que ele vem a compreender plenamente o que se passou.” (STANISLAVSKI, 2016, p.320).

Considera-se o “ego” como a parte da mente que se atem a noções preconcebidas sobre uma cena, e, logo, os improvisadores experientes aprenderam a confiar em suas “vozes interiores” para tomarem decisões corretas inconscientes. O autor da dissertação, assim como outros improvisadores, já teve a experiência do subconsciente exatamente como Stanislavski postula: tem-se a sensação, que só é propriamente elaborada após um espetáculo de improvisação, de não saber plenamente o que se estava fazendo, de ser apenas “levado” de uma ideia a outra, encadeando uma ação em outra seguinte, sem nenhum tipo de discriminação ou planejamento deliberado, vivenciando o que Jadvas (2015) denominou de fluxo espontâneo.

E quando um jogador atinge o nível em que ele deixa seu subconsciente fazer as escolhas corretas, seu nível de confiança no palco dispara! Um dos feitos mais difíceis para um improvisador iniciante é confiar em sua mente inconsciente para levá-lo ao caminho certo. Eventualmente, ele descobre que há uma parte de seu cérebro que realmente sabe como fazer isso funcionar muito bem - se ele simplesmente sair do seu próprio caminho! (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.91, tradução nossa).⁷⁴

O livro considera que a partir do momento em que um improvisador aprende a seguir sua “voz interior”, ele começa a fazer isso também com as dos seus companheiros de cena. Tendo tirado seu “ego” do caminho, ele passa a não julgar mais as escolhas de seus companheiros de cena. Pelo contrário, tende a vê-las como brilhantes e busca segui-las. O autor da dissertação já teve a oportunidade de fazer parte de grupos em que uma forte sintonia se estabeleceu, a ponto de seus membros anteciparem o que o outro irá fazer em uma situação de cena. Isto tem dois lados: o primeiro diz respeito à essa sintonia, que se consolida através de tempo de treino e do conhecimento que um improvisador tem do outro. Porém, ela mesma pode se manifestar negativamente em um grupo, pois se ela vir acompanhada de uma acomodação por parte dos membros em não se aprimorarem, em não refletirem sobre suas práticas de improvisação e se contentarem com um êxito constante aos olhos do público, o seu modo de improvisar corre o risco de se tornar mecânico e, de certa forma, roteirizado, afastando uma apresentação de improvisação da zona tensa de risco e possibilidade de

⁷⁴ And when a player reaches the level where he lets his subconscious make the correct choices, his level of confidence on stage will soar! One of the most difficult feats for a beginning improviser is trusting his unconscious mind to lead him down the right path. Eventually, he learns that there is a part of his brain that really does know how to do this work quite well – if he would just get out of his own way!

fracasso, tornando-a uma apresentação estéril, improvisada apenas em sua proposta original. Porém, esta é apenas uma ressalva. De maneira geral, a sintonia que se estabelece entre membros de um grupo costuma a ser positiva.

Pessoas que nunca experimentaram isso podem ser céticas, descartando-o como um absurdo de ‘Nova Era’, mas a mente de grupo é um fenômeno muito real. Isso não quer dizer que cada pessoa possa ler a mente dos outros ou projetar pensamentos específicos; mas quando uma mente de grupo é alcançada, seus membros têm um senso muito forte do grupo como uma entidade própria e se conectam com seus sentimentos e requisitos. Há uma empatia entre os indivíduos envolvidos, quase um instinto. Os membros existem para atender às necessidades do grupo, assim como os índios Inuit que se colocam em transe de grupo para atacar um urso polar ou uma baleia. Se todo mundo não fizer a coisa certa, eles morrerão! (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.92 – 93, tradução nossa).⁷⁵

Group Mind é um fenômeno que não se restringe a improvisação, e pode surgir em qualquer situação que envolva grupos de pessoas. O livro o relata como uma matriz de eventos que envolvem um nível de entrosamento impressionante:

Os workshops do ImprovOlympic provam constantemente que um grupo pode alcançar poderes maiores que a mente humana individual. Algumas cenas criadas se revelaram proféticas, e PES [Percepção Extra-Sensorial] realmente ocorreu no palco. Os jogadores são capazes de falar simultaneamente, a uma velocidade normal, dizendo exatamente a mesma coisa, palavra por palavra. Algumas equipes se tornaram oráculos no palco, respondendo às grandes questões do universo, uma palavra de cada vez, deixando o público arrepiado e surpreso. (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.93, tradução nossa).⁷⁶

Por vezes, o nível de entrosamento proveniente de *Group Mind* é tão forte, que mesmo a equipe técnica responsável pela iluminação, que se encontra fora do palco, também está em sintonia com o que está acontecendo em cena e interage com os improvisadores e a plateia com os recursos que detém. Na quarta cena realizada no Buraco da Lacraia, enquanto a personagem de Olavinho (um boneco manipulado por Pellegrini) estava sofrendo um processo de hipnose por parte de um doutor (Sardinha), a pessoa responsável pela iluminação piscou as luzes de modo a prover um efeito visual para a ação de hipnose. A mesma sintonia se dá em um momento posterior da cena, na qual um exorcismo é realizado e as luzes contribuem com efeitos que tornam a situação mais imersiva. Esse trecho da cena está disponível em 45:55, em

⁷⁵ People who have never experienced it may be skeptical, dismissing it as New Age nonsense, but the group mind is a very real phenomenon. This is not to say that each person can read the others’ minds or project specific thoughts; but when a group mind is achieved, its members have a very strong sense of the group as an entity of its own, and connects with its feelings and requirements. There is an empathy among the individuals involved, almost an instinct. The members exist to serve the needs of the group, much like the Inuit Indians who place themselves in a group trance to attack a polar bear or a whale. If everyone fails to do the right thing, they will die!

⁷⁶ The ImprovOlympic workshops constantly prove that a group can achieve powers greater than the individual human mind. Scenes created have turned out to be prophetic, and ESP has actually occurred on stage. Players are able to speak simultaneously, at a normal rate of speed, saying the exact same thing, word for word. Some teams became oracles on stage, answering the great questions of the universe, one word at a time, leaving audiences chilled and astonished.

Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. Youtube. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

Nesse ponto, em uma declaração dotada de um *pathos* grandioso e que representa o ápice de seu argumento em relação à *Group Mind, The Truth in Comedy* apresenta uma visão claramente mística do que pode vir a acontecer em uma cena de improvisação a partir do nível de conexão dos membros de um grupo:

Públicos de espetáculos testemunharam a mente de grupo vinculando-se a uma inteligência universal, permitindo-lhes realizar feitos fantásticos, às vezes inacreditáveis. Isso só acontece quando os membros do grupo estão em sintonia fina uns com os outros, mas quase parece que eles estão acessando a mesma consciência universal que permeia indivíduos com habilidades especiais. De alguma forma, somos capazes de nos conectar a ela - e todos os improvisadores conhecem os valores das conexões! (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.93 tradução nossa).⁷⁷

Uma das formas de se treinar o desenvolvimento de *Group Mind* é através de *Cocktail Party* (“Festa de Coquetel”), outro exercício no qual os improvisadores estão todos em cena, em grupos. Esse exercício ajuda a trabalhar a capacidade dos improvisadores de fazerem cenas em que muitas pessoas estejam presentes, e isto só é possível quando os improvisadores têm a noção de onde deve estar o foco em uma cena. Duplas são formadas, e um diretor diz um número referente a alguma destas, indicando sobre qual deve estar o foco. Quem não está com o foco, simula uma conversa, mas sua atenção está na conversa de quem se encontra sobre o foco.

Analogamente a este exercício, na quarta cena realizada no Buraco da Lacreia, há um momento em que o exorcista (Limp) fala por vídeo conferência com o pai (Pellegrini) do menino possuído por “espíritos obsessores” sobre a possibilidade de se realizar um ritual de exorcismo em seu filho. Isso acontece simultaneamente no palco, e através do posicionamento adequado dos dois percebe-se que a cena se passa em dois lugares. Como os improvisadores são hábeis na compreensão de onde o foco da cena deve estar em cada momento, ela transcorreu de maneira clara e contribuiu ativamente para o seu desenvolvimento. Esse trecho da cena está disponível em 49:45, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. Youtube. 2

⁷⁷ Audiences have witnessed the group mind linking up to a universal intelligence, enabling them to perform fantastic, sometimes unbelievable feats. It only happens when the group members are finely attuned to each other but it almost seems like they are tapping into the same universal consciousness that enables individuals with special abilities. Somehow, we are able to connect to it – and all improvisers know the values of connections!

0mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.

Cocktail Party começa com um diretor passando o foco, mas após algumas rodadas, o foco deve ser passado por iniciativa das próprias duplas. O livro diz que um ritmo tende naturalmente a estabelecer-se e deve-se ter em mente que se busque passar o foco nos momentos adequados, ou seja, uma dupla irá editar a outra quando isto convém, em geral, após um raciocínio ter sido terminado. Os temas das conversas são aleatórios, de preferência não tendo nenhuma conexão aparente entre eles. Mas com o tempo, os assuntos vão se interligando e chegando a um terreno comum. Isso acontece porque um grupo estará escutando o outro enquanto não tiver o foco sobre si.

Em outro exercício, cenas são criadas em sucessão que devem ter inspiração em alguma coisa que aconteceu na anterior. A primeira cena é feita sem nenhuma sugestão previa. O propósito desse exercício é que um tema em comum esteja presente no número de cenas que forem criadas posteriormente. Cada cena termina com uma edição de algum dos improvisadores que não estava em cena, de preferência em uma *high note*. Muitos exercícios de improvisação possuem a versatilidade de treinarem os improvisadores em mais de uma habilidade, como neste em que além de exercitar todos os aspectos de criação de uma cena improvisada, ainda desenvolve o discernimento acerca de em qual ponto se deve encerra-la.

Assim como *Cocktail Party*, este exercício auxilia diretamente na apresentação do *Harold*, e também é útil para qualquer espetáculo de improvisação por conta dos “músculos” que treina. Em referência a relação deste exercício com o formato de Forma Longa, os autores de *The Truth in Comedy* escreveram: “Os diferentes lados de um diamante refletem um ao outro. Os jogadores de *Harold* devem fazer a mesma coisa - refletir as ideias um do outro.” (HALPERN, CLOSE e JOHNSON, 1994, p.100, tradução nossa)⁷⁸. Este “refletir” são as conexões que são realizadas pelos improvisadores que podem surgir ao longo de um espetáculo de teatro de improvisação.

Ainda expandindo para outros campos do saber, os autores acreditam que há uma relação entre o teatro de improvisação e áreas como a física. O entendimento de que os momentos iniciais indeterminados de um espetáculo são desenvolvidos e se tornam ordenados através de acordos, padrões e o estabelecimento dos elementos que compõem a realidade de

⁷⁸ The different sides of a diamond all reflect each other. Harold players should do the same thing – reflect each other’s ideas.

uma cena se tornou uma ponte que para os autores aproximarem este estilo de teatro com diferentes campos:

Estranhamente, muitas das leis da física e as leis da improvisação são semelhantes (incluindo princípios como a ordem que provê do caos, tudo pode acontecer, os ciclos e padrões que ocorrem naturalmente). A compreensão dessas leis torna a vida um pouco mais fácil de entender. Aprendemos lições dos padrões de nossas vidas e começamos a acreditar que não existem coincidências. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.146, tradução nossa).⁷⁹

E esta aproximação distancia o teatro de improvisação de certas noções que o diminuem, e que tal como foram apresentadas no início do capítulo anterior, tendem a considerá-lo um teatro menor, menos digno do que o teatro não improvisado, encenado com textos e direção. Todo o esforço tanto por parte dos autores da brigada quanto por Halpern, Close e Johnson de elaborarem pedagogias de improvisação tem como um de seus efeitos demonstrar que o teatro de improvisação é uma forma de expressão teatral que possui fundamentos metodológicos, éticos e teóricos, e, que, com isto, viabiliza a apresentação de espetáculos que podem se equiparar em relação a outras formas de teatro, se mostrando uma possibilidade tão digna e passível de respeito e admiração como qualquer outra forma de teatro que seja devidamente respeitada e praticada com dedicação.

4.5 Responsabilidades de um improvisador.

O capítulo X do livro inicia-se explicando que um improvisador possui mais responsabilidades do que outros tipos de atores. Ele até pode ser treinado por um diretor, mas a partir do momento em que se encontra no palco, ele é o ator, diretor, editor, dramaturgo, coreografo, cantor, compositor, etc. Ele tem muitas responsabilidades, mas felizmente não é o único com essas funções, porque faz parte de um grupo. Há um trabalho de direção em improvisação nos treinos, e é comum que companhias contratem um improvisador mais experiente para orientá-las.

Mas a partir do momento em que os improvisadores se encontram no palco, a apresentação fica por sua conta, assim como no teatro não improvisado. Em uma situação de ensino, o diretor até pode fazer sugestões enquanto uma cena acontece de modo a instruir os improvisadores, pois os autores apontam que uma cena pode ser colocada “de volta nos

⁷⁹ Strangely enough, many of the Laws of Physics and the Laws of Improvisation are similar (including such principles as order out of chaos, anything can happen, the cycles and patterns that naturally occur). Understanding these laws makes life a bit easier to understand. We learn lessons from the patterns in our lives, and start to believe that there are no coincidences.

trilhos” com pequenos comentários ou observações de um jogo que poderia ter sido explorado, mas em geral eles preferem que os improvisadores façam a cena até o fim, para que depois se discuta e critique o que aconteceu, pois os erros, como já foi ressaltado, às vezes levam a cena para lugares interessantes: “O lema de Del na criação de um espetáculo de improvisação sempre foi 'acender o pavio e fugir!’” (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.150, tradução nossa)⁸⁰.

Ao realizar um *Harold*, e por extensão qualquer formato de improvisação, um improvisador possui a mesma parcela de responsabilidade que qualquer outro membro do grupo. Os autores acreditam que os melhores jogadores pensam neles mesmos como uma ferramenta para o *Harold*, buscando encontrar sua função na peça, “sublimando-se” de acordo com as necessidades do que está sendo criado no momento. Ele pensa no que é necessário a cada momento, e não nele mesmo (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994). Os improvisadores que possuem essa compreensão podem até não se destacar em um espetáculo, e isso não os incomoda, tal como foi citado anteriormente. A ciência de que o êxito do grupo é mais importante do que o individual está fortemente enraizada neste tipo de improvisador, e é comum que os outros improvisadores os reconheçam e apreciem profundamente.

De fato, o improvisador deve compreender também quando ele simplesmente não é necessário em cena. Do ponto de vista de quem está em cena, ressalta-se a importância de se ter ciência que é mais importante que a plateia “veja o *Harold*”, ao invés de ser visto por amigos e familiares na plateia. A não-ação de um improvisador influencia diretamente o andamento de uma cena. “Os melhores jogadores de Harold sabem que é muito mais gratificante ter uma pequena parte na criação de um grande Harold do que sacrificar o Harold para que possam ser vistos.” (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.119, tradução nossa)⁸¹.

Muitas vezes, os tidos como os melhores improvisadores por *The Truth in Comedy* fazem pouco em uma apresentação de *Harold*, mas estão em prontidão para o que for necessário. O livro cita Bill Murray e Mike Myers como dois exemplos que refletem essa constatação, apesar de ambos conseguirem também realizar muito bem os papéis de personagens principais.

⁸⁰ Del’s motto in putting up an improv show has always been “light the fuse and run!”

⁸¹ The best Harold players know that it is much more satisfying to have a small part in creating a great Harold, than sacrificing the Harold so they can be seen.

Quando alguém tenta forçar o *Harold* em uma direção, compromete-se a *group mind*, submetendo as cenas para irem na direção que um improvisador deseja, tornando a apresentação sobre ele, e não sobre o grupo. Por mais inteligentes e talentosas que essas pessoas sejam, elas estão dizendo indiretamente que não acreditam muito no trabalho em equipe. E como resultado disto, os outros improvisadores possivelmente passam a não confiar nelas por se considerarem mais importantes do que o jogo.

4.5.1 O improvisador como editor

“Aprender a editar uma cena é fácil. Saber quando cortar uma cena exige um pouco mais de esforço.” (CLOSE, HALPERN, e JOHNSON, 1994, p.120, tradução nossa).⁸² Editar não é uma tarefa muito difícil, segundo o livro, por conta da experiência de grande parte das pessoas de ter assistido bastante televisão e ido ao cinema. Essas duas mídias são atravessadas por edições, de modo que temos quase um instinto para saber o momento em que devemos editar uma cena. No entanto, como costuma a ser com o teatro de improvisação, às vezes o simples não é fácil, e alguns fatores podem dificultar a edição de uma cena, como o receio de cortá-la em um momento inadequado. No entanto, com o tempo de treino, é possível que os improvisadores se desvencilhem deste receio, e desenvolvam uma percepção apurada do *timing* de edição.

(...) Qualquer jogador que preste atenção sabe quando seus companheiros de equipe estabeleceram seu relacionamento em uma cena com clareza suficiente para serem cortados em um momento futuro. Será óbvio quando uma cena chegar ao fim, e os jogadores precisarão ser cortados para poderem descansar seus cérebros. Quando os improvisadores trabalham juntos por um tempo, eles reconhecem o tom na voz de outro jogador pedindo para serem editados. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.120-121, tradução nossa)⁸³.

Os autores recomendam que se um jogador sentir o impulso de editar, ele deve fazê-lo. Não deve se julgar temendo não estar sendo cordial, ou deseducado com seus companheiros de cena. Mesmo que uma cena não seja editada em um bom momento, haverá outros posteriores em que uma ideia poderá ser explorada. Além disto, como foi colocado na citação acima, haverá um ponto em que se tornará difícil para os improvisadores sustentarem uma cena, e com isto, aquele que edita leva o que está acontecendo no palco para outro lugar,

⁸² Learning how to edit a scene is easy. Knowing *when* to cut a scene off requires a little more effort.

⁸³ Any player paying attention knows when his teammates have established their relationship in a scene clearly enough to be cut until a future time. It will be obvious when a scene reaches its end, and the players will need to be cut so that they can retire their brains. When improvisers work together for a while, they will recognize the tone in another player's voice asking to be edited.

tempo ou cena, possibilitando o andamento do espetáculo e a oportunidade de outros improvisadores entrarem em cena. Logo, a edição não é apenas um recurso com fins meramente técnicos, mas envolve também o suporte que idealmente os improvisadores devem conferir uns aos outros durante uma apresentação.

4.5.2 Um improvisador, várias possibilidades

Levantar um espetáculo de improvisação pode ser um empreendimento barato, e ainda assim, possui possibilidades ilimitadas em termos cenográficos, pois os próprios improvisadores podem utilizar seus corpos como cenário (em *Ybab*, isto é particularmente incentivado). Também, improvisadores que não estão em cena podem contribuir para a sua criação através de efeitos sonoros, no entanto, deve-se atentar para que os sons não se tornem o principal de uma cena, segundo o livro. Os improvisadores precisam estar cientes de seus posicionamentos no palco, de modo a entenderem o que está sendo exibido para o público. E mesmo que não sejam dançarinos e cantores profissionais, a partir da confiança que têm um no outro podem conseguir realizar coreografias memoráveis. O *Comedy Improvisation Manual* cita um exemplo de um improvisador que se tacou no ar e foi pego pelos outros improvisadores.

Na terceira cena realizada no Buraco da Lacreia, após a protagonista Clotilde (interpretada por um boneco manipulado por Sardinha) terminar sua dança, os improvisadores que não estavam em cena deram “vivas!” e aplausos de comemoração, exemplificando o recurso de sons que pode ser usado em uma cena de maneira parcimoniosa, sem tirar o foco de um evento importante, ao invés disto, ressaltando-o. O uso de sons até pode influenciar significativamente o rumo de uma cena, porém não deve competir pela atenção do público com os improvisadores que estão em cena, sendo apenas um recurso entre alguns dois quais se dispõe para ser utilizado nos momentos em que ele pode convir. Isto também vale para os outros recursos possíveis, como o uso do corpo para diferentes finalidades. O manual compreende que não se deve lançar mão de um recurso destes tendo-o como finalidade própria. Esse trecho da cena está disponível em 38:30, em Espetáculo Puppet Fiction. Tomaz Barroso. **Youtube**. 20mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwlExfmY&t=469s>> Acesso em: 29 mar. de 2020.



Cenário criado com os próprios corpos dos improvisadores em Ybab. Fonte: Melina Merlone. 03/11/2018.

4.5.3 Contraindicações

As páginas finais da obra de Halpern, Close & Johnson são dedicadas a cuidados que os improvisadores devem ter em um espetáculo. Uma das coisas a serem evitadas é a postura de buscar direcionar a cena, como quando um improvisador “cafetina” (*pimp*) o outro, forçando-o a fazer alguma coisa, e isto vai contra os princípios do manual. Perguntas são colocadas nesta categoria, por mais que fazer uma pareça uma forma menos grave de “cafetinar”.

Há uma situação comum em que isso acontece, quando um improvisador inicia uma cena e fica muito tempo a sós no palco. Não sendo capaz de sustentar sua solidão temporária, chama por alguém que está fora de cena, forçando-o a assumir o papel pelo qual foi designado. No entanto, neste caso, convém destacar que a “cafetinagem” ocorreu em decorrência da falta de companheirismo dos outros improvisadores, pois deixar alguém a sós no palco durante um tempo considerável a deixa vulnerável, e a improvisação tal como é pensada por Halpern, Close e Johnson, e também o UCB, se baseia no suporte constante de um improvisador ao outro.

Outro “crime” em improvisação se dá através da quebra da realidade que se está sendo criada, geralmente para se conseguir risadas, como foi abordado anteriormente. O livro fala sobre exemplos em que isto acaba se tornando um jogo, mas de modo geral, deve-se

respeitar a realidade que está sendo construída pelas razões que já foram mencionadas anteriormente.

A quebra de realidade raramente acontece e é facilmente treinada com base no erro que ocorreu. Uma ou duas batidas graves costumam fazer o trabalho', diz Del. Ainda assim, perguntas aparentemente honestas, mas realmente destrutivas, surgem o tempo todo e se tornam parte do 'ruído' ou 'estática' da improvisação que estamos tão preocupados em eliminar. (HALPERN, CLOSE, JOHNSON, 1994, p.127, tradução nossa).⁸⁴

Apesar disto ser parte de bom senso, e dispensar recomendações, os autores do manual comentam que se deve também evitar qualquer tipo de agressão física que possa acontecer no palco. Além de ser algo profundamente desrespeitoso com o companheiro improvisador, também é um ato autoindulgente e que pode distanciar a plateia. Como solução a cenas que requeiram violência física, recomenda-se fazê-las em câmera lenta.

Por último, em especial devido aos questionamentos quanto à legitimidade do teatro de improvisação como forma de arte digna de respeito, é fundamental que os improvisadores se apresentem de forma profissional em suas apresentações. Infelizmente, é comum que os espetáculos de improvisação sejam permeados por leviandades, como atrasos no início das apresentações, improvisadores vestidos com roupas quaisquer, esquecimentos sobre o andamento do próprio espetáculo, consumo de álcool antes das apresentações, entre outras formas desrespeitosas com a própria arte e com o público, que está, afinal, pagando para assistir.

⁸⁴ "Reality breaking seldom happens, and is easily trained out of the culprit. One or two severe beatings usually do the job", says Del. "Still, seemingly honest but actually destructive questions pop up all the time, and become part of the improvisation 'clutter' or 'static' that we are so concerned with eliminating.

5 CONCLUSÃO

Ao longo da dissertação, buscou-se apresentar as duas pedagogias que foram analisadas nos capítulos anteriores e investigar de que maneira elas se fazem efetivamente presentes em espetáculos de teatro de improvisação. A Cia. Baby Pedra & o Alicate, a partir das situações de palco que foram levantadas ao longo do trabalho, demonstrou de forma clara que as influências das pedagogias do *Upright Citizens Brigade* e de Del Close, Charna Halpern & Kim “Howard” Johnson afetam sua estética de improvisação tanto na prática, quanto na teoria.

Apesar do mentor dos membros da companhia, Amado, tê-los iniciado nos ensinamentos provenientes do Sistema Impro de Johnstone, a pesquisa da companhia os levou a entrar em contato com outras pedagogias de teatro de improvisação de outros autores e escolas, tais como os que foram citados na sessão da dissertação dedicada ao grupo, e, evidentemente, as duas que foram abarcadas pelo presente trabalho. Desse modo, é possível concluir que por mais que a presente dissertação não consiga abarcar toda a pluralidade de referências que a companhia incorporou ao seu repertório, que ela com o passar do tempo desenvolveu sua própria estética, que não segue os trilhos de maneira ortodoxa de nenhuma linha de teatro de improvisação.



Membros da companhia com um fantoche. Fonte: Zeca Carvalho. 07/04/2018.

Por mais que tenham sido levantados muitos pontos em comum entre a companhia e as duas pedagogias, o que pode se observar tanto nos registros dos espetáculos, quanto em documentos, como o projeto de *Puppet Fiction*, é que há a presença de uma preocupação com a dramaturgia de suas cenas. O conceito de Jogo de cena, explorado nos capítulos anteriores, é

algo que caso seja seguido à risca, provavelmente, por conta de sua proposta, trará uma ênfase no desenvolvimento do humor, porém sem o enfoque dramático, pois tal como foi exposto no capítulo dedicado ao *The Comedy Improvisation Manual*, de fato não é uma tarefa fácil criar cenas improvisadas dotadas da qualidade dramática de uma peça que tenha um roteiro e passado pelo processo de meses de ensaio.

Johnstone, uma grande influência no modo de pensar improvisação da companhia, escreveu um livro intitulado *Impro for Storytellers* (1999), e isto por si só já demonstra a sua divergência de paradigma em relação aos autores da brigada. Então, o professor britânico, o UCB e os tantos outros autores e escolas de improvisação que compõem o repertório da Cia. Baby Pedra & o Alicate, se revezam em suas expressões, ou, aparecem em conjunto em alguns momentos dos espetáculos da companhia nos pontos que possuem em comum em suas pedagogias. Percebe-se que a companhia lança mão de Jogos de cena, mas suas cenas parecem prezar por uma finalização e um desenvolvimento dramático. De modo divergente, as cenas do UCB tendem a não ter uma preocupação em arrematar o que foi desenvolvido em termos dramáticos, tal como se pode também concluir a partir de um registro audiovisual do espetáculo *Asssscat* de membros da brigada em Upright Citizens Brigade ASSSSCAT! Stephen Griffin. **Youtube**. 25 abr. 2015. 1h37s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=1otcGrYVSag&t=1618s>>. Acesso em: 30. mar. de 2020. As cenas tendem a serem encerradas na já mencionada *high note*, independente de um desfecho conclusivo.

O método de teatro de improvisação do UCB é um sucesso incontestável em termos comerciais nos EUA. De fato, a metodologia funciona para atingir o objetivo dos espetáculos de improvisação da companhia, a comédia. No entanto, o êxito artístico está subordinado ao êxito comercial, e, evidentemente com a expansão da companhia em novas filiais e empreitadas, o dinheiro é essencial. Com essa metodologia quase matemática para se chegar ao humor, e conseqüentemente ao sucesso como uma grande referência nesse campo, as produções do UCB se tornaram *show business*, e logo a demanda por resultados se tornou uma constante. Em consonância com isso, Muniz coloca:

A improvisação como espetáculo ocupa um lugar relevante na relação entre a arte, mais especificamente o teatro, e a sociedade contemporânea. Isso se evidencia também na propagação de sua prática em diversos países das Américas e na Europa e no seu sucesso junto ao público, transformando a impro-espetáculo em um fenômeno artístico e mercadológico dentro do teatro atual (MUNIZ, 2015, p.58).

Se a pressão desse modelo de negócio se faz constantemente presente, o espaço para experimentação se torna um risco, o que pode engessar a metodologia. E isso já é aparente

pela afirmação de Roberts sobre a brigada ter descoberto o “equivalente aos princípios da física” no humor. Parece haver uma crença de que o manual é a versão definitiva de seus ensinamentos. Mas não estamos falando do campo científico e de suas leis, mas do campo artístico que sofre constantemente com reinvenções e mudanças de paradigmas. O uso do Jogo de cena faz parte de uma pedagogia entre outras, e, enquanto a brigada desenvolveu o seu modo eficaz para se chegar à comédia, ela corre o risco de estagnar caso não passe por revisões e reformulações.

O mesmo pode se constatar em *The Truth in Comedy*, o livro que apresenta a pedagogia de Close, Halpern e Johnson com os mesmos traços claros, aplicáveis e objetivos característicos do modo de pensar americano. Aparentemente há também certos princípios que o livro rotula como erros, apesar de proferir que na improvisação eles não existem. Parece também incontestável o sucesso do que ensinam, posto a popularidade e a referência nacional americana que se tornou o *iO*, porém, o zelo pelo prestígio e a qualidade que mantém a escola funcionando, assim como o contato direto com produtores de elenco talvez torne a instituição “refém” do sucesso, não se expondo a experimentações e reformulações daquilo que ensinam.

O minidicionário Houaiss (2001) apresenta a seguinte definição de manual: “livro pequeno que contém as noções de uma matéria, técnica, uso de um produto etc”. De fato, os dois manuais que sistematizam as pedagogias contêm as noções de uma técnica e também do uso de um produto, se pensarmos o teatro de improvisação como tal. Os autores da brigada e de *The Truth in Comedy* elaboraram métodos de improvisação que talvez tenham uma ênfase que os direcionem em demasia para o êxito comercial.

O autor da dissertação acredita no grande valor e é adepto de muitos dos ensinamentos oriundos das duas pedagogias, no entanto, como algumas contribuições de Stanislavski foram articuladas em diversos momentos, é difícil não pensar no processo de desenvolvimento de seu sistema ao longo dos anos, e como ele sofreu alterações e reformulações que o mestre russo não hesitou de realizar, tornando os seus ensinamentos atualizados, e desenvolvendo-os da maneira como ele acreditou que convinha. A partir do processo de análise que foi empreendido na dissertação, parece que tanto os autores da brigada quanto Close, Halpern e Johnson desenvolveram metodologias de teatro de improvisação circunscritas por princípios inalteráveis, que, sim, comportam uma variedade inesgotável, no entanto se tornaram modelos que podem direcionar excessivamente a maneira como se conduzem cenas de improvisação, diminuindo o risco, ou, no pior dos casos, tornando-o uma ilusão aparente.

Dado o contanto direto de Besser, Roberts e Walsh com Del Close, os três tendo-o como professor, também se tornam evidentes as influências e pontos comuns das duas pedagogias. Talvez seja válido pensar que ambas têm o humor como objetivo e se utilizam da noção de Jogo de cena no caso do *Upright Citizens Brigade*, e apenas como jogo no caso dos autores de *The Truth in Comedy*, que parecem ser conceitos análogos.

Mesmo que tenham um propósito se não igual, bastante semelhante, as duas pedagogias se distinguem na maneira como entendem e elaboraram sobre o preparo do improvisador para espetáculos de teatro de improvisação, porém não entram em embate, pelo contrário, parecem se complementar, ensinando improvisação com a mesma finalidade de instituir o Jogo de cena; mas com modos diferentes de ensino, com suas próprias reflexões, exemplos distintos e com algumas terminologias próprias, tal como a exposição mais aprofundada sobre *Group Mind* que ocorre em *The Truth in Comedy*, e a analogia numérica utilizada pelo UCB para explicar o conceito de Jogo de cena que pode ajudar de mais um modo na sua compreensão.

O que se tornou evidente a partir do processo de análise empreendido foi que existe uma preocupação com a imagem do teatro de improvisação, independente do seu propósito. Tanto a Cia. Baby Pedra & o Alicate quanto os autores das duas pedagogias se preocupam em conferir um lugar de dignidade para o teatro de improvisação como forma de arte legítima. Isto é tornado claro pelo comprometimento na escrita de dois manuais que organizaram a riqueza e a complexidade de modos de preparo de um ator para um espetáculo desse estilo de teatro, e da seriedade e investimento da companhia escolhida como estudo de caso que se manifestam através de seus treinos constantes e por sua pesquisa que fornece possibilidades de reinvenção e atualização.

O fato de a improvisação por vezes ser considerada uma forma de teatro “menor” a afasta do teatro, conferindo-a um lugar “bastardo”, que tem relação com o teatro, mas não é reconhecida como tal. Em sua entrevista, Amado relata que críticos de teatro já se recusaram a escreverem sobre espetáculos do Teatro do Nada. Diante da controvérsia sobre o que é a improvisação, o autor se apoia na concepção de fato teatral apresentado por Muniz na introdução da dissertação, para compreendê-la como uma forma de teatro, e não uma forma de arte oriunda, ou abaixo dele. Os improvisadores estão atuando em um palco para um público, criam cenas, constroem personagens e desenvolvem dramaturgias (por mais que nem sempre este seja o foco dos espetáculos). E esta colocação é feita tendo por base as duas pedagogias que foram analisadas na dissertação, desconsiderando a riqueza de diversidade de

espetáculos de improvisação, que não necessariamente vão se ater a uma concepção “clássica” de teatro, mas ainda assim, podem ter incorporado outras concepções, como a ausência de personagens, assim como também outros estilos de teatro o fizeram.

Ser compreendida como separada do teatro é prejudicial para a improvisação. Como foi demonstrado ao longo da dissertação improvisar bem depende em boa parte de atuar bem, como ocorreu nos momentos em que as pedagogias fizeram eco direto às palavras de Stanislavski, e demonstrando como os ensinamentos dele não divergem do preparo para espetáculos de improvisação, antes, o enriquecem. Nada impede que alguém que não tenha passado por uma escola de atuação realize uma apresentação de improvisação, assim como também se dá em um espetáculo de teatro não improvisado. Porém, por mais que a pessoa tenha talento para a atuação, certamente ela será beneficiada com uma formação atoral, pelos motivos que foram apresentados, e porque no momento em que entra no palco, a pessoa está em um contexto de atuação.

Também é prejudicial para o teatro ser dissociado desse estilo de improvisação. A ênfase colocada em treinar a presença momento a momento no palco permite que os praticantes da improvisação adquiram uma capacidade de resposta e de prontidão a imprevisibilidades mesmo diante de uma cena não improvisada, conferindo meios de adaptação a circunstâncias não previstas que podem úteis em uma peça. Durante o processo de construção de personagem, o ator que se permitiu afrouxar a sua autocrítica por contato com o princípio de “Sim, e...”, terá possivelmente mais alternativas a explorar durante o seu processo, e, ainda por cima, o tornará potencialmente menos tortuoso e sofrido. Além disto, a improvisação tende a colocar o grupo como foco, destacando a interdependência dos membros que o constituem, algo que precisa ser constantemente reforçado, em especial no caso do teatro, uma modalidade artística pautada na coletividade, mas que pode vir a sofrer por conta de vaidades individuais, mesmo não somente entre os atores, mas também por parte toda a equipe que faz parte da concepção de um espetáculo.

Logo, a improvisação contribui com o teatro e vice-versa. Porém, esta distinção parece ser apenas aparentemente, porque a partir do que foi trabalhado na dissertação pode se considerar esse estilo de improvisação como teatro. Por isto o autor optou por referir-se a ela como teatro de improvisação ao longo da trajetória da presente dissertação. No fundo, se torna plausível concluir que a improvisação é uma manifestação teatral, e, logo, passível de identificação como teatro.

Foge ao escopo deste trabalho pensar nas inúmeras possibilidades de espetáculos de teatro de improvisação, mas para além das formas que foram apresentadas na dissertação, existem companhias que realizam espetáculos improvisados baseados em estéticas de dramaturgos e escritores, como o Impro Theater, sediado na Califórnia, que se inspira em clássicos, como obras de Charles Dickens e Tennessee Williams. O autor da dissertação já fez parte de um grupo⁸⁵ que encenou espetáculos baseados na estética de Shakespeare. Existe um coletivo⁸⁶ apenas de mulheres no Rio de Janeiro que faz apresentações inspiradas em vivências exclusivamente femininas. Enfim, as possibilidades se limitam a imaginação, e desta maneira o teatro de improvisação é capaz de incorporar todo o teatro em sua variedade, porque ele é o próprio teatro. O autor não tem conhecimento de um espetáculo improvisado, por exemplo, baseado na poética de Brecht, mas, é possível concebê-lo, e talvez ele já exista em algum lugar.

Por fim, ao longo da dissertação pode-se concluir que as pedagogias do UCB e de Halpern, Close e Johnson encontram expressão relevante nos espetáculos da Cia. Baby Pedra & o Alicate, provendo-a com uma riqueza de técnicas, princípios e fundamentos éticos. A companhia, como foi mencionado em momentos anteriores, não se detém exclusivamente em seguir à risca uma ou outra pedagogia de teatro de improvisação; antes se propôs a incorporá-las no mosaico de referências que possui, e, através de suas experiências e reflexões, edificou sua própria estética. Ao mesmo tempo em que apreendeu muito das duas pedagogias, a companhia vai além quando, por exemplo, se utiliza do trabalho com máscaras e fantoches, uma assimilação que veio de suas pesquisas individuais, e é parte constituinte de uma estética que a distingue de outras companhias de teatro de improvisação.

⁸⁵ Trata-se do grupo Os Moiros. Composto por Bernardo Nunes, Davi Salazar e Tomaz Pereira.

⁸⁶ Coletivo formado na Companhia de Teatro Contemporâneo por alunas e a diretora Aline Bourseau. Apresentam o espetáculo “Impro em Feminino”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

LIVROS

- AMADO, C. **Os Princípios da Improvisação: 40 Jogos para Aprender a Improvisar**. 1 Ed. Columbia: Amazon, 2016.
- ARISTÓTELES. **Sobre a Arte Poética**. 1 Ed. São Paulo: Autêntica, 2018.
- BERNE, E. **Games People Play**. 1 Ed. Londres: Penguin, 1973.
- BESSER, M; ROBERTS, I; WALSH, M. **The Upright Citizens Brigade Comedy Improvisation Manual**. 1 Ed. Nova Iorque: Comedy Council of Nicea, 2013.
- CARVALHO, Z. **O Corpo no Teatro de Improviso: Uma Análise Intercultural**. 1 Ed. Porto: 5Livros, 2019.
- CURTIS, P. **The Dynamics of Life Skills Coaching**. 1 Ed. Training Research and Development Station, Dept. of Manpower and Immigration, 1973.
- FOUCAULT, M. **Ditos e escritos III: Estética, Pintura, Música e Cinema**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.
- GALVAN, O. **Del Salto al Vuelo**. 1 Ed. Buenos Aires: Improtour, 2013.
- HALPERN, C; CLOSE, D; JOHNSON, K. **Truth in Comedy: The Manual for Improvisation**. 1 Ed. Colorado Springs: Meriwether Publishing, 1994.
- HERRIGEL, E. **A Arte Cavalheiresca do Arqueiro Zen**. 1 Ed. São Paulo: Pensamento, 1975.
- HERZOG, T. **Teatro Brasileiro em Panorama**. 1 Ed. Rio de Janeiro: Ibis Libris, 2018.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4 Ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.
- JOHNSTONE, K. **Impro for Storytellers**. 1 Ed. Abingdon: Routledge, 1999.
- JOHNSTONE, K. **Impro: Improvisation and the Theatre**. 9 Ed. Abingdon: Routledge, 1992.
- KUSNET, E. **Ator e Método**. 5 Ed. Rio de Janeiro: Funarte, 1997.

LEONARD, K; YORTON, T. **Yes, And How Improvisation Reverses "No, But" Thinking and Improves Creativity and Collaboration--Lessons from The Second City.** 1 Ed. Nova Iorque: Hapers Collins Publishers, 2015.

LIBERA, A. **The Second City Almanac of Improvisation.** 1 Ed. Evanstone: Northwestern University Press, 2004.

LIMA, M. **Improvisação como espetáculo – Processo de criação e metodologias de treinamento do ator-improvisador.** 1 Ed. Minas Gerais: UFMG, 2015.

MERÍSIO, P. **Sentidos do Melodrama: Reflexões e Dramaturgias.** 1 Ed. Rio de Janeiro: Viveiros de Castro, 2017.

PORTICH, A. **A Arte do Ator entre os Séculos XVI e XVIII.** 1 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2008.

RAFTERY, B. **High-status characters: How the Upright Citizens Brigade Stormed a City, Started a Scene, and Changed Comedy Forever.** 1 Ed. Nova Iorque: Megawatt Press, 2013.

SALINSKY, T; FRANCES-WHITE, D. **The Improv Handbook: The Ultimate Guide to Improvising Comedy, Theatre, and Beyond.** 8 Ed. Nova Iorque: Bloomsbury, 2016.

SPOLIN, V. **Improvisação para o Teatro.** 6 Ed. São Paulo: Perspectiva, 2015.

STANISLAVSKI, K. **A Construção da Personagem.** 10 Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.

STANISLAVSKI, K. **A Preparação do Ator.** 1 Ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.

ARTIGOS

ARMOUR, T. Personals: **Who's who and What's up.** Chicago Tribune, 26 de mar. de 2006. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2006-03-26-0603260377-story.html>>. Acesso em 30 mar. de 2020.

DESMONTS, A. **Le Theatre D'Improvisation: Une Pratique Artistique Autonome En Voie D'Institutionnalisation Qui Depasse Le Cadre Du Spectacle.** Estrasburgo: Universidade de Estrasburgo, 2010.

LAVOIE, P. **L'improvisation: l'art de l'instant.** *Études Littéraires.* p.95-111, 1985.

OBEJAS, A. **Comedy Guru Charna Halpern Carries On.** Chicago Tribune, 3 de abr. de 2001. Disponível em: <<https://www.chicagotribune.com/news/ct-xpm-2001-04-03-0104030038-story.html>>. Acesso em 30. mar. de 2020.

RAFTERY, B. **And... Scene.** New York, 2011. Disponível em: <<https://nymag.com/arts/comics/features/upright-citizens-brigade-2011-10/>>. Acesso em: 30 de mar. 2020.

SANTOS, F. **Mamulengo: o teatro de bonecos popular no Brasil.** *Móin-Móin – Revista de Estudos sobre Teatro de Formas Animadas*, 2007.

WEBER, B. **Del Close, 64, a Comedian With a Flair for Improvisation.** The New York Times, 16 de mar. de 1999. Disponível em: <<https://www.nytimes.com/1999/03/16/arts/del-close-64-a-comedian-with-a-flair-for-improvisation.html>>. Acesso em: 30 de mar. de 2020.

ZINOMAN, J. **Get the Laughs, but Follow the Rules.** The New York Times, 20 de fev. de 2014. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2014/02/23/arts/upright-citizens-brigade-writes-its-book-on-improv.html?_r=0>. Acesso em: 30 de mar. de 2020.

TESES E DISSERTAÇÕES

ACHATKIN, V.C. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone: Ator, Criação e Público.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2010.

ACHATKIN, V.C. **O Teatro-Esporte de Keith Johnstone e o Ator: Da Ideia à Ação – A Improvisação como Instrumento de Transformação para Além do Palco.** São Paulo: Universidade de São Paulo, 2005.

DUTRA, S.C. **Linhagens e Noções Fundamentais de Improvisação Teatral no Brasil: Leituras em Boal e Burnier.** 1 Ed. São Paulo: Paco Editorial, 2017.

JADVAS, B. **Fluxo Espontâneo e Capacidade de Jogo: Estudos Atorais a partir de Princípios do Teatro Esporte e do Match de Improvisação**. Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, 2015.

MIGUEL, D. **O Sistema Impro na formação universitária em teatro: experiências nos cursos de graduação em teatro da EBA/UFMG e da UFSJ**. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, 2014.

PROENÇA, L.M. **IMPRO visa AÇÃO – Uma Proposta de Treinamento para Teatro de Improviso**. Uberlândia: Universidade Federal de Uberlândia, 2013.

PEÇAS

MOLIÈRE. **George Dandin: Ou le Mari Confondu**. 1 Ed. Ligarán. 2015.

PENA, M. **As Casadas Solteiras**. 1 Ed. Biblioteca Digital. 2015.

INTERNET

BARROSO, T. **Espetáculo Puppet Fiction**. Youtube. 20 mar. 2019. 1h1min10s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=f8HVwIExfmY&t=469s>>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

BARROSO, T. **Exercício 1 – Oficina Cia. Baby Pedra & o Alicate**. Youtube. 05 abr. 2020. 20s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zED-wzsdr74>> Acesso em: 05 abr. de 2020.

BARROSO, T. **Exercício 2 – Oficina Cia. Baby Pedra & o Alicate**. Youtube. 05 abr. 2020. 31s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Ae9aknyGwdA>> Acesso em: 05 abr. de 2020.

BARROSO, T. **Exercício 3 – Oficina Cia. Baby Pedra & o Alicate**. Youtube. 05 abr. 2020. 15s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4XLElMYbhA&feature=youtu.be>> Acesso em: 05 abr. de 2020.

GRIFFIN, S. **Upright Citizens Brigade ASSSSCAT!**. Youtube. 25 abr. 2015. 1h37s. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=lotcGrYVSag&t=1618s>>. Acesso em: 30. mar. de 2020.

iO. **Ioimprov**. Disponível em: <<https://www.ioimprov.com/about-us/charna-halpern/>>. Acesso em: 30 mar. de 2020.

JOHNSON, H. **About Kim “Howard” Johnson**. Disponível em: <<https://kimhowardjohnson.com/about-kim-howard-johnson/>>. Acesso em: 30 mar. de 2020.

SALAZAR, D. **Puppet Fiction Cia.Baby Pedra & o Alicate 2019**. Youtube. 12jul. 2019. 36 min18s. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?vBriJxi6_fV0&t=995s>. Acesso em: 29 mar. de 2020.

DICIONÁRIOS

HOUAISS, A; SALLES, M; FRANCO, F. **Minidicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. 1 Ed. Rio de Janeiro: Objetiva, 2001.

OUTRAS FONTES

ALICATE, B, P. **Puppet Fiction: Contos Improvisados**. Rio de Janeiro, 2017.

ALICATE, B, P. **Release Baby Pedra**. Rio de Janeiro, 2018.

AMADO, C.: entrevista [mar. 2020]. Entrevistador: T. Barroso. Rio de Janeiro, 2020. 1 arquivo mp3. Entrevista concedida à dissertação de mestrado pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro.