



Questão de Crítica – Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais (<http://www.questaodecritica.com.br>)

> Capa Home (<http://www.questaodecritica.com.br/capa-agosto-2015/>) > Processos

(<http://www.questaodecritica.com.br/category/processos/>) > [Des]esperando Godot – estudo de um processo de criação via negativa

[Des]esperando Godot – estudo de um processo de criação via negativa

Artigo sobre a criação de Vazio é o que não falta, Miranda.

📅 24 de abril de 2013 | 📍 Processos (<http://www.questaodecritica.com.br/category/processos/>) | 👤 Diogo Liberano (<http://www.questaodecritica.com.br/author/diogo-liberano/>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/wp-content/uploads/2013/04/miranda-01.jpg>)

Foto: Divulgação.

Como conceber uma criação artística que em seu próprio desdobramento criativo ambiciona a sua própria destruição? Como aluno-diretor do curso de Direção Teatral da UFRJ, optei por desdobrar a pesquisa “Poéticas negativas como campo de relações entre teatro, artes plásticas e performance”, sob orientação da professora Livia Flores, trabalhando sobre a encenação da peça *Esperando Godot*, de Samuel Beckett, originalmente nascida como trabalho curricular que realizei em 2010 na disciplina Direção VI, tendo estreado em julho do mesmo ano. Essa encenação, inicialmente homônima ao texto de Beckett, acabou se transformando em *Vazio é o que não falta, Miranda*, quando estreamos em setembro de 2010 a primeira temporada na cidade do Rio de Janeiro. Em cena, como diretor, me junto às quatro atrizes para apresentar uma peça construída sobre a impossibilidade de sua construção. Através de uma sucessão de tentativas para encenar *Godot*, agimos certa “poética da negação” porque, após um processo que durou mais de um ano, desacreditamos no esperar de Godot e, em vez de encenarmos outra dramaturgia, encenamos a nossa própria dificuldade em ter que dar sentido àquilo que não mais nos servia.

Incomodou-me enormemente ler uma peça na qual as personagens sofriam à espera de outro personagem que jamais viria. Ora, por que não livrar tais personagens desta agonia que se repetia desde a primeira montagem em 1953? Ou, como aceitar esta espera numa época como a nossa, tão indisposta a não satisfazer imediatamente seus desejos? Em vez de esperar Godot, optei por inserir antes do verbo “esperar” o prefixo “des”, modificando o sentido da espera e anunciando uma ação via negativa. Desesperar Godot nos fez assim perceber que a nossa encenação seria puro jogo e, portanto, espaço aberto ao imprevisível. Éramos nós contra o tão aclamado texto de Beckett. E como num jogo, ou guerra, a imprevisibilidade nos assaltou a cada passo. Descobrimos nesse percurso maneiras distintas de sobrevivência, relação e cognição. Desfibrilamos o *Godot* que considerávamos morto para descobrir ainda vivo – em nós – algo dele que ainda nos fosse sensível.

Durante os primeiros ensaios, tanto eu quanto as atrizes nos debatemos contra o original e, deste encontro, vimos nascer maneiras de se lidar com a escrita de Beckett e criamos uma série de jogos que delinearão a nossa encenação. De acordo com Roland Barthes, num pequeno artigo chamado *Escrever a leitura*, “nunca lhe aconteceu, ao ler um livro, interromper com frequência a leitura, não por desinteresse, mas, ao contrário, por afluxo de ideias, excitações, associações? Numa palavra, nunca lhe aconteceu ler levantando a cabeça?”. (1) Pois *Vazio é o que não falta, Miranda* se tornou a nossa leitura de *Esperando Godot*. Uma leitura irrespeitosa, pois corta o texto original e, ao mesmo tempo, apaixonada, pois a ele volta e dele se nutre. A seguir, destaco os jogos utilizados em sala de ensaio para tornar visível a expressão desta leitura que fizemos de *Godot*.

Aleautoria ou autoria do aleatório

No dia 2 de janeiro de 2010, escrevi um texto no blog do espetáculo do qual destaco o seguinte trecho: “*tem a ver com pôr em cena, em palavras, em gestos ações e movimentos, formas que não foram previstas, conteúdos que surgiram, chegando de surpresa e nos surpreendendo. A autoria do aleatório visa atingir novas chegadas. Visa oxigenar a mesma estrada. Estamos fazendo mais uma vez um mesmo igual caminho, no entanto, se brincarmos nele, lá na frente ele poderá ser algo mais. Ir pelas mesmas ruas até cair num beco nunca visto. Olhar para o inusitado e o deitar em nosso colo, aceitando de antemão o seu risco. Fazer arte, ora, deve ser isso. O teor da próxima esquina, da próxima cena, próxima página, é sempre algo incapaz de prever, de dizer, de desenhar, de assegurar a você. Por isso aleatorizamos o que vier. Pelo diferente nós tentaremos assegurar não aquilo que é,*

mas aquilo que possa ser. Acaso. É como se seleccionássemos o caminho desta gota que acabou de cair. Que caiu no casaco da moça, que entrou o prédio correndo. Casaco de plástico nele a gota desliza ao sabor do vento. A moça pede licença, as pessoas tumultuando o corredor não dispersam, ela empurra. Nisso a gota esbarra no casaco felpudo de um senhor. A moça então segue seguindo. A gota, porém, agora partida fica e vai indo: parte vertiginosa no casaco plástico da menina e parte adentrando o corpo do senhor, encontrando o suor, sua doença, seu calor já tão esfriado. A gota lá na frente chega dentro de um banheiro. A moça retira o casaco e o sacode. Foi parar na parede. Ali agora vai escorrendo, vendo os rostos, depois os pescoços. Depois segue vendo seios colos sexos pernas e por fim, o chão. Mas ela inda persiste no senhor, pois tendo sua pele conhecido, a gota agora vai sentindo o tempo nele armazenado... Confunde-se com seu suor, fica maior ao ganhar outro destino... Poderíamos seguir as gotas e nos surpreender com o seu acaso impregnado. Poderíamos seguir qualquer coisa que não o nosso raciocínio velado. Por isso então vamos seguindo, improvisando ao vento, tentando dizer o mesmo só que noutra língua. Vamos deixar o improvável – que é a vida – nos avassalar por completo.”

Hoje, após quatro temporadas do espetáculo, seguimos trazendo à cena e ao processo aquilo que não sabemos de antemão. Jogar a aleatoriedade é estar sempre disponível ao desconhecido. Um exemplo criado antes da terceira temporada (em junho de 2012, na Cia dos Atores): numa dada cena, eu proponho às atrizes que representem uma cena de Godot. Para que elas não escolham cada qual o seu personagem – possibilidade remota visto que nenhuma delas aceita interpretar o personagem Lucky, que é um escravo – eu solicito a alguém do público que indique quem interpretará cada um dos personagens. Quatro atrizes e quatro personagens. Cada uma delas tem todos os personagens decorados, mas é somente no momento da encenação que elas poderão enfim encontrar seu texto, suas ações e intenções. A aleatoriedade pode estar presente sob variadas formas e sempre traz à cena um frescor inédito, atualizando o jogo e dificultando o estabelecimento de algum equilíbrio pleno.

3 para 1

A leitura de *Godot*, no dia 21 de março de 2010, me chamou atenção para as proporções matemáticas evidenciadas por Beckett. Há uma passagem em que os personagens Vladimir e Estragon discutem sobre o dia da crucificação de Cristo. Vladimir diz: *“Como é possível que, dos quatro evangelistas, só um fale em ladrão salvo? Todos quatro estavam lá – ou por perto – e apenas um fala em ladrão salvo. [...] Um em quatro. Dos outros três, dois nem falam disso e o terceiro diz que eles o xingaram, os dois.”*

O que me intrigou – já ciente de que a encenação seria realizada com quatro atrizes – foi a igualdade entre o número de evangelistas – quatro – e o de atrizes e, mais que isso, a impossibilidade de uma opinião única sobre um dado fato, afinal, dos quatro evangelistas, um deles percebeu uma coisa que os outros três não haviam percebido. Ou seja, havia uma proporção de 3 para 1 que, conceitualmente, me proporcionava um jogo a ser experimentado com as atrizes. Um jogo que acabou virando um dos alicerces da encenação, visto que coloca as atrizes numa relação através da qual sempre haveria uma delas com uma opinião distinta das outras três. Em outras palavras, o trabalho com o jogo 3 para 1 nos possibilitou uma cena que se constituía sempre distante de toda e qualquer unidade, de toda e qualquer hegemonia de um único aspecto. Afastamo-nos de um único ponto de vista e lançamos à cena a força destruidora e multiplicadora que é natural da diferença.



(<http://www.questaodecritica.com.br/wp-content/uploads/2013/04/miranda-02.jpg>)

Foto: Divulgação.

PdD ou Princípio de Desplugamento

Também no dia 21 de março de 2010, já intuindo que a encenação seria uma tentativa de encenar Beckett, me preocupou refletir sobre as atrizes ora como personagens de Beckett e ora como atrizes mesmo. Assim, me veio este nome pomposo – Princípio de Desplugamento – como ferramenta por meio da qual as atrizes pudessem sair do jogo interpretativo, sair da ficção, para mirar a cena com olhos de criadoras, como atrizes que são. Perguntei-me se esse olhar da atriz em direção à cena só viria quando a cena não estivesse funcionando porque, afinal, o que poderia tirar a atriz do jogo cênico, da ficção? Talvez o erro. Assim, por meio do PdD, encontramos possibilidades de reescritura, de revisão da ação posta em cena e, em sequência, de inscrição de uma nova tentativa. Fomos descobrindo que este jogo só permitira que a atriz voltasse novamente à cena caso ela trouxesse uma energia capaz de revigorar as relações ali trocadas, caso trouxesse ao jogo uma ação modificadora. Em resumo, tal jogo nos brindou com a manutenção da reflexão constante sobre a criação. Nunca foi possível, após a criação deste jogo, estar completamente imerso na ficção. Sempre foi e ainda é preciso olhar para a cena com olhos de criador, mesmo que sejam as atrizes ainda a própria criação.

Anagramar

Em 25 de março de 2010, destaco no blog um trecho dos e-mails trocados com o encenador Gerald Thomas. Ele escreve que *“Godot é um anagrama. Anagramas não chegam nunca. [...] Godot é uma palavra imaginária que Beckett tirou de uma ópera incompleta que termina com a frase ‘oh palavra, oh palavra que me falta’”*.

Fui pesquisar anagrama: seria um jogo de letras por meio de ordenações diversas das mesmas (letras de uma palavra ou mesmo frase), resultando em outra configuração que, no entanto, é composta pelas mesmas partes. Transformei anagrama em verbo e anagramar virou um jogo determinante por nos permitir reconfigurar estruturas dadas, fossem palavras, textos, figurinos, objetos e mesmo as

cenas. Mudando ordens rearticulávamos sentidos, a nossa leitura e também a do público. Esse jogo nos fez descobrir a principal ação de nosso espetáculo: chacoalhar com a cognição de quem contempla um objeto artístico e, claro, também com o nosso próprio processo de conhecer alguma coisa. Um exemplo claro: na epígrafe do projeto havia o ditado popular quem espera sempre alcança. Num dos ensaios, uma das atrizes anagramou a expressão e propôs quem alcança sempre espera, nos brindando com um novo sentido acerca da espera e da maneira como ela se encontra inscrita em nosso inconsciente.

Jogos criados pelas atrizes

No quinto ensaio, em 12 de abril de 2010, preparei um estudo sobre metalinguagem. Havia um material comum (e-mails trocados com Gerald Thomas) e materiais específicos sorteados entre as atrizes. Pedi que, a partir desse material, cada atriz desenvolvesse um jogo que pudesse ser jogado por todas. No dia 21 de março, em nosso ensaio número nove, cada uma apresentou o seu jogo:

Fala perdida

A partir do programa de porta do espetáculo *Rainhas*, da encenadora Cibele Forjaz, a atriz Adassa Martins criou o jogo fala perdida. Neste, Martins experimentou a possibilidade de reverberar um texto num interlocutor que não aquele ao qual o texto fora inicialmente destinado. Por exemplo: se está acontecendo um diálogo entre duas atrizes, é possível que num dado momento uma delas pergunte uma coisa a outra e, no entanto, a resposta virá por uma terceira atriz, a princípio fora do jogo. Tal jogo nos proporcionou uma quebra vigorosa da continuidade dos diálogos, fragmentando a narrativa ao mesmo tempo em que abrindo novas relações, por conta dos novos interlocutores que se anunciavam de maneira inesperada. A título de curiosidade: o nome fala perdida é uma referência direta à expressão “bala perdida”, a esse assalto que te surpreende e avassala, subitamente.

Corifei

A partir do livro *Psicanálise, estética e ética do desejo*, de Maria Inês França, a atriz Caroline Helena propôs um jogo que partia de um coro no qual se encontravam as quatro atrizes. Para Helena, ser corifeu – ou porta-voz – de um coro composto pelas quatro atrizes era uma tarefa angustiante, afinal, sobrava ao corifeu dar voz a uma indizível angústia que vinha se tornando característica em nosso processo. Assim, o corifeu virou verbo conjugado em primeira pessoa. Eu “corifei” quando me coube verbalizar alguma angústia incapaz de ser dita; um desejo impossível de ser contemplado. Durante o processo, fomos observando como este jogo alimentou a nossa ficção em termos de angústia criativa e plantou de forma irrevogável a tentativa. Tornou-se uma regra sempre tentar, mesmo que fosse tentar dizer algo que jamais conseguiríamos dizer.

Rodízio

A partir da edição de janeiro de 2010 da revista CULT, com um dossiê sobre Samuel Beckett, a atriz Flávia Naves propôs um jogo que fazia transitar uma mesma sequência textual pela boca das quatro atrizes, numa mesma ordem. Um texto previsto para determinado personagem ganhava voz em

corpos que não o da atriz que o interpretava. Um jogo que excluía a possibilidade de um único emissor, que separava o autor da fala. Quer dizer que as falas nasciam na boca de uma atriz e logo estavam na de outra. Há nesse jogo uma evocação de certa circularidade que Naves identificou na obra de Beckett. Assim como as personagens esperam Godot no primeiro ato e ele não vem, também esperam no segundo, que possui o mesmo desfecho. Essa sensação de desamparo ressaltou a incapacidade da palavra, da fala, frente à presença dos acontecimentos. No final das contas, após tantas tentativas, restam ainda palavras e sentidos à procura de um corpo que os sustente.

Dicotônico

A partir de uma análise que Michel Foucault, em seu livro *As palavras e as coisas*, realiza do quadro *As meninas* de Diego Velásquez, a atriz Fabíola Sens criou o jogo dicotônico. Neste, ela propõe uma dissociação entre fala e corpo. Um texto que é dado por uma atriz é experimentado no corpo de outra, ao mesmo tempo. A que fala, pouco se move. A que se move, nada fala. Simultaneamente, apresentamos duas expressões de um mesmo ponto de origem: o texto de Beckett. As duas expressões ora se completam ora se contradizem. Esta dissociação problematiza o sentido por desvincular texto da imagem que o suporta (ou vice-versa). Traz à tona, ao olhar do espectador, certo esvaziamento repentino que lhe solicita novo sentido. Que exige interpretação justamente por esta ter sido solapada num processo dissociador.

Dramaturgia do acontecimento

Afinal, por que encenar aquilo que não mais nos faz sentido? Foi persistindo sobre este “erro” intencional que descobrimos uma dramaturgia calcada em nosso real encontro com o original de Beckett. Uma dramaturgia aqui chamada do acontecimento por sempre carecer de um corpo presente e de sua disponibilidade para performar e deformar sentidos. Uma dramaturgia carente do trabalho sobre as ações, em vias positivas e negativas, possíveis e impossíveis, enfim, vias livres e desimpedidas. Uma dramaturgia que depende das implicações mais sinceras e imprevistas, marcada por uma escrita que comporta desde sempre o aleatório e sua autoria.

A dramaturgia textual de *Miranda* deveria conseguir catalisar o acontecimento que se dá em cena. Mas como escrever o tremor? Como escrever o terror, a dificuldade e a desorientação? *Vazio é o que não falta*, *Miranda* é um roteiro a ser destruído e não seguido. É um convite ao embate, pois foi dificultando a encenação deste espetáculo que conseguimos encená-lo. Foi atirando contra si próprio que descobrimos aquilo do que éramos feitos. Mais que isso, foi a partir de algum impossível que encontramos-nos vivos e dispostos ao encontro.



(<http://www.questaodecritica.com.br/wp-content/uploads/2013/04/miranda-03.jpg>)

Foto: Divulgação.

Mas e daí?

Mais que buscar respostas prontas e modos de se criar o sensível, o que se coloca em discussão é a percepção de que a arte se cria e multiplica também quando problematiza e questiona seus próprios alicerces. Cito as palavras de Walter Benjamin: *“o caráter destrutivo não vê nada de duradouro. Mas, por isso mesmo, vê caminhos por toda a parte. Mesmo onde os demais esbarram em muros ou montanhas, ele vê um caminho. Mas porque vê caminhos por toda a parte, também tem que abrir caminhos por toda a parte. Nem sempre com força brutal, às vezes, com força refinada. Como vê caminhos por toda a parte, ele próprio se encontra sempre numa encruzilhada. Nenhum momento pode saber o que trará o próximo. Transforma o existente em ruínas, não pelas ruínas em si, mas pelo caminho que passa através delas. O caráter destrutivo não vive do sentimento de que a vida vale a pena ser vivida, e sim de que o suicídio não compensa.”*(2)

Notas:

(1) BARTHES, Roland. Escrever a leitura. In: BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

(2) BENJAMIN, Walter. O caráter destrutivo. In: BENJAMIM, Walter. *Rua de Mão Única. Obras Escolhidas II*. São Paulo: Editora Brasiliense, 1995.

Para ler o registro do processo criativo do espetáculo, acesse o blog:

<http://desesperandogodot.blogspot.com.br/> (<http://desesperandogodot.blogspot.com.br/>)

Diogo Liberano é ator, diretor, dramaturgo e produtor teatral, graduado em Artes Cênicas: Direção Teatral pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Diretor artístico do Teatro Inominável, companhia pela qual dirigiu os espetáculos Não dois (2009); Vazio é o que não falta, Miranda (2010); Como cavalgar um dragão (2011); e Sinfonia Sonho (2012).

Tags: Adassa Martins (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/adassa-martins/>), Caroline Helena (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/caroline-helena/>), Diogo Liberano (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/diogo-liberano/>), Flávia Naves (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/flavia-naves/>), Maria Inês França (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/maria-ines-franca/>), Teatro Inominável (<http://www.questaodecritica.com.br/tag/teatro-inominavel/>)

Leia mais



(<http://www.questaodecritica.com.br/2013/03/o-peso-do-referente/>)

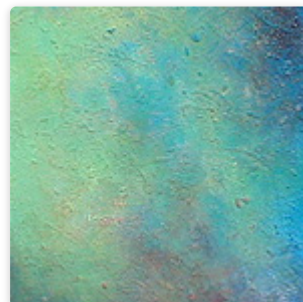
O peso do referente
(<http://www.questaodecritica.com.br/2013/03/o-peso-do-referente/>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/2012/04/nos-precisamos-sonhar-com-uma-fragil-sinfonia/>)
Nós precisamos sonhar
com uma frágil sinfonia?
(<http://www.questaodecritica.com.br/2012/04/nos-precisamos-sonhar-com-uma-fragil-sinfonia/>)



Constructo
(<http://www.questaodecritica.com.br/2012/05/o-narrador-criacao-e-seu-enderecamento-ao-outro/>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/2012/05/o-narrador-criacao-e-seu-enderecamento-ao-outro/>)
narrador/
O Narrador e sua
criação e seu
endereçamento ao
outro
(<http://www.questaodecritica.com.br/2012/05/o-narrador-criacao-e-seu-enderecamento-ao-outro/>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/2013/07/a-ausencia-em-jogos-para-brincar/>)

A ausência em jogos
para brincar

(<http://www.questaodecritica.com.br/2013/07/a-ausencia-em-jogos-para-brincar/>)

BUSCAR

Digite um termo e aperte Enter...

NEWSLETTER

Nome

Email

OK

EDIÇÕES ANTERIORES

Selecionar o mês

PODCASTS

Podcast :: MITsp 2016 – Grada Kilomba e Faustin Linyekula (<http://www.questaodecritica.com.br/podcast/mitsp-2016-grada-kilomba-faustin-linyekula/>)

Podcast :: MITsp 2016 – Ça ira (<http://www.questaodecritica.com.br/podcast/mitsp-2016-ca-ira/>)

Podcast :: MITsp 2016 Atravessamentos II (<http://www.questaodecritica.com.br/podcast/mitsp2016-2/>)

Podcast :: MITsp 2016 Atravessamentos (<http://www.questaodecritica.com.br/podcast/documentacena-mitsp-1/>)

Podcast :: FITEI e outros festivais (<http://www.questaodecritica.com.br/podcast/fiteieoutrosfestivais/>)



(<https://vimeo.com/questaodecritica>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/encontro>)



(<http://www.questaodecritica.com.br/premioqdc>)

QDC

(<http://www.questaodecritica.com.br>)

A Questão de Crítica – Revista eletrônica de críticas e estudos teatrais – foi lançada no Rio de Janeiro em março de 2008 como um espaço de reflexão sobre as artes cênicas que tem por objetivo colocar em prática o exercício da crítica. Atualmente com quatro edições por ano, a Questão de Crítica se apresenta como um mecanismo de fomento à discussão teórica sobre teatro e como um lugar de intercâmbio entre artistas e espectadores, proporcionando uma convivência de ideias num espaço de livre acesso.

EDIÇÕES ANTERIORES

Selecionar o mês