

Ideias do teatro na formulação da ideia de pessoa

José Estevam Salgueiro

SciELO Books / SciELO Livros / SciELO Libros

SALGUEIRO, JE. Ideias do teatro na formulação da ideia de pessoa. In: SPINK, MJP., FIGUEIREDO, P., and BRASILINO, J., orgs. *Psicologia social e personalidade* [online]. Rio de Janeiro: Centro Edelstein de Pesquisas Sociais; ABRAPSO, 2011, pp. 41-58. ISBN: 978-85-7982-057-1. Available from SciELO Books <<http://books.scielo.org>>.



All the contents of this chapter, except where otherwise noted, is licensed under a Creative Commons Attribution-Non Commercial-ShareAlike 3.0 Unported.

Todo o conteúdo deste capítulo, exceto quando houver ressalva, é publicado sob a licença Creative Commons Atribuição - Uso Não Comercial - Partilha nos Mesmos Termos 3.0 Não adaptada.

Todo el contenido de este capítulo, excepto donde se indique lo contrario, está bajo licencia de la licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial-CompartirIgual 3.0 Unported.

Ideias do Teatro na formulação da ideia de *Pessoa*

José Estevam Salgueiro¹

Que a ação corresponda à palavra e a palavra à ação, cuidando sempre em não ultrapassar os limites da simplicidade da natureza, porque tudo o que a ela se opõe, afasta-se igualmente do próprio fim da arte dramática, cuja finalidade sempre foi e continuará sendo como que apresentar um espelho à vida; mostrar à virtude suas próprias feições, ao vício sua verdadeira imagem e a cada idade e geração sua fisionomia e características.

Shakespeare

Persona e Personagem

Este ensaio pretende, a partir do entendimento da origem das palavras *persona* e *personagem*, e do uso e sentido desses termos na arte cênica (teatral), contribuir para o entendimento da ideia de *pessoa*. O significado da palavra *persona*, da qual mais tarde derivará, em português a palavra *pessoa*, já é conhecido:

o quanto é normal, clássica, a noção de *persona* latina: máscara, máscara trágica, máscara ritual e máscara de ancestral. Ela aparece no início da civilização latina (Mauss, 2003, p.383).

Também, Silveira Bueno, ao discorrer sobre o verbete *pessoa* do Grande Dicionário Etimológico-Prosódico da Língua Portuguesa (1966), informa que:

Lat. *Personam*. A língua arcaica comprova com a sua forma *persona*, tendo-se dado depois a assimilação de *RS=SS*. A princípio em Roma, *persona* era a máscara que os atores usavam nas cenas, justamente para tomar a individualidade da figura que encarnavam ou representavam. Por isto, ainda dizemos *as personagens* e também *os personagens* da peça, do drama, da comédia. Ensinam Battisti e Alessio que *persona* provém do etrusco *phersu*, máscara, correspondendo ao Gr. *Prósopon*, rosto, face, feição.

Persona é a máscara, e a palavra *personagem* será formada com a adição do sufixo *agem*, que, segundo o Dicionário Michaelis, entre diversos sentidos, traz aquele de *ato*, *ação* (do lat *-aticum*, pelo fr. *-age*). Curioso observar que o mesmo dicionário indica que o sufixo *dade*, que adicionado à palavra *persona* gera a palavra *personalidade*, “forma substantivos femininos abstratos que indicam características, essência, qualidade (*bondade*, *legalidade*); ideia de ação realizada, ato efetivo (*barbaridade*); coleção, (*irmandade*, *mortandade*)”, ou seja, aparentemente quase que o mesmo significado do sufixo *agem*, o que poderia tornar as duas palavras, *personagem* e *personalidade*, praticamente sinônimos. No entanto, quando aplicadas em uma frase, para que a comparação dos sentidos fique evidente, por exemplo: “ele foi uma personagem da história” ou “ele foi uma personalidade da história”, verifica-se que o sentido é bastante distinto de cada uma dessas palavras. Fica evidente que ‘personagem’ conota ação, atividade, fluxo, indeterminação, enquanto que “personalidade” conota característica intrínseca, essencialidade, fixidez.

Na articulação das ideias de *persona* e de *personagem*, Pavis (1999, p.285) afirma que:

No teatro grego, a *persona* é a máscara, o papel assumido pelo ator, ela não se refere à *personagem* esboçada pelo autor dramático. O ator está nitidamente separado de sua *personagem*, é apenas seu executante e não sua encarnação a ponto de dissociar, em sua atuação, gesto e voz. Toda a sequência da evolução do teatro ocidental será marcada pela completa inversão dessa perspectiva: a personagem vai-se identificar cada vez mais com o ator que a encarna e transmutar-se em entidade psicológica e

¹ Bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES).

moral semelhante aos outros homens, entidade essa encarregada de produzir no espectador um efeito de identificação.

Nessa passagem, pode-se perceber, por analogia, que a sobreposição entre o papel (*máscara/persona*) e o ator é um processo histórico longo e que culmina com o ator (pessoa) sendo identificado e reconhecido pelo papel — a personagem que executa — papel teatral, papel social, ator teatral, ator social.

Quando se aprende um papel, isto é, a execução de uma personagem, aprende-se também como será o comportamento — ação ou reação — da “plateia” e das personagens/dos papéis adjacentes, da personagem que a pessoa (ator) executa e dos outros com os quais irá interagir. Aprende-se a desenhar ações e a esperar quais serão as reações subsequentes e esperadas dos coadjuvantes e parceiros de cena. A representação parte deste pressuposto: o desempenho, estruturado e montado de acordo a regras e condições (pré)-estabelecidas, compreendido, apreendido e legitimado pelo(s) outro(s), quer esse outro atue como plateia quer como coadjuvante: “Quando um indivíduo desempenha um papel, implicitamente solicita de seus observadores que levem a sério a impressão sustentada perante eles” (Goffman, 1975, p. 25).

Aqui, a presença do “jogo” — que será adiante discutida— o desempenho (ação) da pessoa/do ator se dá a partir de elementos e códigos de conduta que sejam reconhecíveis por seus pares e que criem condições de veracidade e credibilidade para esse seu desempenho:

Quando o indivíduo se apresenta diante dos outros, seu desempenho tenderá a incorporar e exemplificar os valores oficialmente reconhecidos pela sociedade e até realmente mais do que o comportamento do indivíduo como um todo. Uma representação ressalta os valores oficiais comuns da sociedade em que se processa (Goffman, 1975, p.41).

A presentificação de uma pessoa, sua representação, a apresentação/exposição de um papel ou de uma função deve ser validada por todos os participantes da encenação/ representação/ presentificação — do ator à “plateia” — deve estar pautada nos códigos de expressão e de reconhecimento daquele grupo, tanto do ponto de vista do ator/pessoa que necessita desse

código para a apreensão, estruturação e expressão dessa personagem/papel, como do ponto de vista de um segundo ator/ pessoa, singular ou plural, que atuará como interlocutor/ coadjuvante nessa encenação/ representação/ presentificação, como pela terceira posição, o ponto de vista da “plateia”, que irá ler e reagir a esse desempenho, a esse papel/ personagem, a essa cena que, codificadamente, propiciará condutas adequadas e pretendidas pela encenação/ representação/ presentificação.

A tipificação das formas de ação requer haver nestas um sentido objetivo, que por sua vez exige uma objetivação linguística. Isto é, haverá um vocabulário que se refere a estas formas de ação. (...) Em princípio, portanto, uma ação e seu sentido podem ser apreendidos à parte dos desempenhos individuais dela e dos variáveis processos subjetivos que a eles se associam. O indivíduo e o outro podem ser compreendidos como executantes de ações objetivas, geralmente conhecidas, que são recorrentes e repetíveis por qualquer ator do tipo adequado (Berger e Luckmann, 1985, p.101).

No teatro, papel e personagem são sinônimos. Desta forma define-se personagem enquanto um papel estruturado, e exercemos vários papéis, coexistem em cada um de nós vários personagens. A ideia de papel, quer no teatro, quer nos contextos de interação social, traz implícita a ideia de função: fazer o *papel de* é fazer *as funções de*, é *funcionar como*.

Para os gregos e os romanos, o papel do ator era um rolo de madeira em torno do qual se enrolava um pergaminho contendo o texto a ser dito e as instruções de sua interpretação. Metaforicamente, o termo papel designa o conjunto do texto e da interpretação de um mesmo ator. (...) A seguir, o papel passa a ser a própria personagem. (...) Toda peça contém o que se convencionou chamar de papéis principais e papéis secundários. (...) A antiga imagem do papel – partitura a ser desenrolada, trapo de pele existente antes e depois da interpretação e da qual o ator pode se separar ou desfazer-se... (Pavis, 1999, p.274-5).

Vivendo várias personagens/papéis no cotidiano, a pessoa/o ator aprende a criar e estruturar esses papéis/ personagens de forma “empírica”, muitas vezes por mecanismos psicológicos de apreensão e organização da

realidade. Outras vezes por imitação ou modelagem. Talvez se possa especular que os conhecidos métodos e técnicas teatrais sejam apenas a explicitação e sistematização de procedimentos e recursos que venham sendo usados há tempos para a constituição de reais personagens da vida.

Além disso, a relação entre *persona* e *personagem* é a relação entre o fixo, o estático e o dinâmico, em movimento. A máscara é fixa, imediatamente reconhecida por sua forma e repetição, e, quando essa máscara se movimenta e se atualiza, se apresenta diante de testemunhas, emerge a *personagem*. O movimento imprime tridimensionalidade à máscara. O movimento, ação, transforma a máscara em *personagem*. Para corroborar essa consideração, consultamos Aristóteles, em sua Poética (1450a) que, ao analisar a tragédia considera:

E como a tragédia é a imitação de uma ação e se executa mediante *personagem* que agem e de diversamente se apresentam, conforme o próprio caráter e o pensamento (porque é segundo essa diferença de caráter e pensamento que nós qualificamos as ações), daí vem por consequência o serem duas as causas naturais que determinam as ações: pensamento e caráter; e, nas ações [assim determinadas], tem origem a boa e má fortuna dos homens. Ora, o mito é imitação de ações; e por “mito” entendo a composição dos atos; por “caráter”, o que nos faz dizer das personagens que elas têm tal ou tal qualidade; e por “pensamento”, tudo quanto digam as personagens para demonstrar o que seja ou para manifestar sua decisão (p.448).

Essa passagem deixa mais clara a dimensão ativa da *personagem*: ela é ação, ação vista e reconhecida pelo outro (neste caso, o espectador, aquele que vê, confirma e reconhece a *personagem*). A arte dramática refere-se à ação. A própria palavra *drama*, que gera a arte dramática (ainda que hoje traga a ideia de sofrimento e dor) originalmente significava ação, ação culminante (cf. Silveira Bueno: drama – Gr. Atos, ação): se a *personagem* só existe na ação e a ação ocorre em um tempo e um espaço, (como afirma Aristóteles) podemos afirmar que toda *personagem* é contextualizada; isto é, para se entender, e conseqüentemente, criar uma *personagem*, é necessário determinar que ação ela realiza e em que tempo/espaço (*contexto*) essa ação ocorre.

Explicando os dois aspectos da *personagem* abordados por Aristóteles e utilizando-se, para isso, dos termos gregos *ethos* e *dianóia*, Boal (1991), com sua didática peculiar, deixa ainda mais clara a questão e a relação acima apontada entre *personagem* e ato:

A *personagem*, atua e a sua atuação apresenta dois aspectos: *ethos* e *dianóia*. Juntos constituem a ação desenvolvida pela *personagem*. São inseparáveis. Porém, para fins didáticos, poderíamos dizer que o *ethos* é a própria ação e a *dianóia* a justificação dessa ação, o discurso. O *ethos* seria o próprio ato e a *dianóia* o pensamento [discursivo] que determina o ato. Convém esclarecer que o discurso é, em si mesmo, ação [ato], e que por outro lado, não pode existir ação por mais física e restrita que seja, que não suponha uma razão. Podemos igualmente definir *ethos* como o conjunto de faculdades, paixões e hábitos (p.48-9).

Esta passagem demonstra a coexistência de dois planos da ação: didaticamente denominadas de ação interna e ação externa. Segundo Kusnet:

ela [a ação] tem sempre e simultaneamente dois aspectos — ação interior e ação exterior, ou seja, ação mental e ação física. Essas duas formas de ação não podem existir em separado, elas se processam sempre em simultaneidade, mesmo quando uma delas aparentemente não está presente, mesmo quando uma delas aparentemente está ausente. Por exemplo, a imobilidade total de uma pessoa (*ação exterior nula*) simultaneamente com uma série de pensamentos frenéticos (*ação interior intensa*) (1992, p.23, *itálicos no original*).

Chekhov (1986) chama a “ação interna” de *gestos psicológicos* porque “o objetivo deles é influenciar, instigar, moldar e sintonizar” (p. 77) o movimento (vida) interior com a finalidade e propósito do movimento exterior, e dedica todo o capítulo 5 do seu *Para o ato* (1986) para abordar o conceito. Por sua clareza e poesia, vale trazer a frase de Leonardo da Vinci que Chekhov põe como epígrafe desse capítulo: “A alma deseja habitar o corpo porque sem os membros do corpo ela não pode agir nem sentir”.

E Pavis (1999) chama de ação visível e invisível:

Sequência de acontecimentos cênicos essencialmente produzidos em função do comportamento das personagens, a ação é, ao

mesmo tempo, concretamente, o conjunto dos processos de transformações visíveis em cena e no nível das personagens, o que caracteriza suas modificações psicológicas ou morais (p.2).

O aspecto interno da ação refere-se aos pensamentos, sentimentos, memórias, “movimentos” que ocorrem ‘dentro’ do ator/pessoa/personagem e não são vistos diretamente pelo público, mas de alguma forma são apreendidos por ele. O aspecto externo diz respeito aos dados observáveis da ação. Uma ação interna consistente e estruturada dá mais autonomia à personagem/papel, permite que ele pense, sinta e aja per si, quase que independentemente do ator. A este conjunto de fenômenos subjetivos do ator, que dão sustentação e veracidade ao personagem, é chamado também de monólogo interior ou subtexto, que de alguma maneira chega até o espectador. Esquemáticamente pode-se afirmar que *a ação interna leva à ação externa*. O ator/pessoa irá, por meio de procedimentos e técnicas específicas, subsidiar a criação dessa ação interior, principalmente por meio da “fé cênica”, que é capacidade do ator/pessoa de acreditar, de tal forma, no seu personagem/papel, a ponto de conseguir que o público também acredite nele, no personagem. É o elemento lúdico-mágico do jogo cênico. No dizer de Kusnet (1992, p.11) “estado psicofísico que nos possibilita a aceitação espontânea de uma situação e de objetivos alheios como se fossem nosso.” Eu/ator, assumo como minhas, as situações, circunstâncias e objetivos (destinos) do eu/personagem.

A personagem como ação também está presente em outra passagem na *Poética* de Aristóteles, (1450a -16) que, ainda em sua análise da tragédia, afirma: “o elemento mais importante é a trama dos fatos, pois a tragédia não é a imitação de homens, mas de ações e de vida, de felicidade [e infelicidade; mas a felicidade] ou a infelicidade reside na ação e a própria finalidade da vida é uma ação, não uma qualidade” (p.448).

A personagem, portanto, sempre será em relação a algo, seja outra personagem, um espaço, um objeto, um contexto, pois toda ação é ato em relação a um elemento diferente da própria ação. A ação, o ato, é aquilo que é visto, testemunhado pelo espectador e a partir da ação, do ato em relação

a outro elemento que não a própria personagem – e até em algumas situações esse outro elemento pode vir a ser a própria personagem ou parte dela, – é que a qualidade é atribuída ao ator (aquele que atua, que age). A qualidade, o caráter, a característica, as qualidades, os caracteres e as características não preexistem à ação elas apenas passam a existir a partir da ação e da ação testemunhada.

A ação é o elemento principal da contradição e determina todo o resto. Trata-se da tese de ARISTÓTELES: “As personagens não agem para imitar seu caráter, mas adquirem esse caráter por acréscimo, em razão de sua ação, de modo que os atos e a fábula são o fim da tragédia e é no fim que, em todas as coisas, está o principal” (1450a). Aqui, a personagem é um agente e o essencial é mostrar as diferentes fases de sua ação numa intriga bem “encadeada”. É necessário ressaltar que, hoje, volta-se a essa concepção da ação como motor do drama: dramaturgos e encenadores recusam-se a partir de uma ideia preconcebida da personagem e apresentam “objetivamente” as ações, reconstituem séries de ações físicas, sem preocupação de justificá-las por um estudo psicológico de suas motivações (Pavis, 1999, p.286).

Diante de tais considerações, na análise de uma ação, de um ato, seja teatral, seja cotidiano, observa-se que:

- 1) Toda ação é circunscrita, ocorre em um *tempo* e em um *espaço*, que a acolhem e conotam, e a ação será “lida”, sempre, em relação a esse tempo e a esse espaço que contribuem para a atribuição de sentido;
- 2) Toda ação tem uma logicidade que lhe é própria, tem uma estrutura: é compreensível, é possível perceber e lhe atribuir sentido, finalidade ou direção. (toda ação é comunicativa);
- 3) Toda ação é contínua (tem um antecedente, atos e acontecimentos que a antecedem e um depois, atos e acontecimentos que a sucedem, ou seja, toda ação acontece em uma linha do tempo);
- 4) Toda ação, para efeito de análise, pode ser dividida em uma dimensão ‘interna’, que se refere aos aspectos psicológicos, mentais, simbólicos, e uma dimensão externa, relativa aos gestos, sons e movimentos observáveis;

- 5) Toda ação tem uma função própria dentro de um contexto maior da situação, do espetáculo e da cultura;
- 6) Toda ação, toda cena, solicita uma personagem, um código.

O passo seguinte é definir qual, ou melhor, quais são os objetivos da personagem na ação, isto é, *para que* ela faz o que faz, fala o que fala. Nesse sentido, é certo afirmar que os objetivos da personagem/papel não são exatamente idênticos aos objetivos da pessoa/ator, ou dito de outra forma: o ator/pessoa é diferente da personagem/papel. O ator/pessoa é, e sempre será, maior que a personagem/papel, até porque uma pessoa/ator desempenha, no seu cotidiano, ao longo de sua vida, diversas personagens/papéis:

No curso da ação há uma identificação da personalidade com o sentido objetivo das ações. A ação que está sendo executada determina, nesse momento, a autocompreensão do ator e isto no sentido objetivo que foi socialmente atribuído à ação. (...) o ator, nesse momento, apreende-se a si mesmo como essencialmente identificado com a ação socialmente objetivada (Berger e Luckmann, 1985, p.102).

Os objetivos do ator/pessoa não são os mesmos objetivos da personagem/papel — por vezes podem chegar a ser inclusive incongruentes ou até antagônicos. É claro que convivem, minimamente, ator/pessoa e personagem/papel, que esta distinção entre ator/pessoa e personagem/papel pode não ser radical, mas é fundamental que o ator/pessoa e a personagem/papel não estejam fundidos, que *os objetivos do ator/pessoa não estejam fundidos e confundidos nos objetivos da personagem/papel*: “(...) tanto o eu atuante quanto os outros atuantes são apreendidos não como indivíduos únicos, mas como tipos. Por definição estes *tipos* são intercambiáveis” (Berger e Luckmann, 1985, p.102).

Caso o ator/pessoa e a personagem/papel se misturem seria como se a máscara (*persona*) se aderisse de tal forma no rosto do ator que ele não mais pudesse tirá-la e, na dimensão psicológica, seria como se a pessoa/ator reduzisse todas as suas possibilidades de ser a uma única dimensão, um único papel/função, aprisionado e fixado nele.

Os objetivos de um determinado papel/função exercido podem estar bastante próximos dos objetivos da própria pessoa/ator, mas mesmo assim é possível um distanciamento, uma *discriminação mínima*, entre o ator/a pessoa e a personagem/o papel. O ator/pessoa pode conhecer os objetivos da sua personagem/do seu papel (e a recíproca, obviamente, nem procede). A pessoa/o ator domina seus papéis/suas personagens sociais da mesma forma que o ator teatral também domina suas personagens em cena. Os objetivos como ator/pessoa são maiores, mais amplos e mais diversificados do que os objetivos do personagem/papel: decorre, então, que se o ator/a pessoa e a personagem/o papel não são idênticos, e é bastante claro que não o sejam, o papel é um aspecto do pessoa, é uma fração dela – o papel é uma função.

Na concepção teatral consagrada, o que sustenta uma personagem na ação são seus objetivos: são eles que dão direção e verdade à atuação. A personagem teatral ‘habita’ o corpo do ator teatral que também lhe ‘empresta’ sua voz, seu pensamento, sua memória e até, e principalmente, suas emoções, mas a personagem teatral não é o ator, nem o ator é a personagem teatral.

Existirão papéis/personagens que estarão mais de acordo com os outros papéis que o ator/pessoa desempenha, estarão convergentes com seus valores e crenças, estarão mais próximos do conceito ou imagem que o ator faz e tem de si mesmo. A esses pode-se atribuir a condição de *egossintônicos*. Outros, ao contrário, mais incongruentes e distantes do que o ator conhece, imagina ou acredita sobre si mesmo, serão considerados *egodistônicos*. Existe ainda uma terceira possibilidade: é quando a máscara, de tão aderente e aderida, funde-se no rosto, quando o ator se mistura com o personagem ou quando a pessoa se confunde, se identifica de tal forma com o papel que acredita ser a própria personagem que representa.

A leitura das obras de Stanislavsky, já a partir de seus títulos, também irá nos informar sobre a questão da “construção da personagem”, da “criação de um papel” além de indicar quais recursos comporão a “preparação do ator” para que possa dar conta dessa criação e dessa construção. Basta correr alguns itens dos índices: o estudo das

circunstâncias externas; dar vida às circunstâncias externas; avaliação dos fatos; impulsos interiores e ação interior; o período da encarnação física; caracterização física; vestir a personagem; tornar expressivo o corpo; imaginação; concentração da atenção; unidade e objetivos; memória das emoções; adaptação; forças motivas internas; a linha contínua [da ação]; o estado interior de criação; no limiar do subconsciente

Em resumo, essas obras – *A criação de um papel, A preparação do ator, A construção da personagem* – indicarão como o ator, a partir de um papel escrito (um *script*), irá preencher esse *script* dando-lhe substância, consistência, historicidade, memória, passado, significação, vontade, intenção, finalidade, corporeidade e tudo o mais que for necessário para a composição do mosaico que permite imprimir vida e veracidade e um papel fixo e inerte.

Pessoa, jogo e jogo cênico (dramático)

Dentre outras articulações entre as práticas e teorias teatrais e as reflexões acerca da ideia de pessoa, está a questão do “jogo”. Já vimos o aspecto lúdico no jogo de *faz-de-conta* ou no *como se* constituinte da veracidade da cena a partir da “fé cênica” exposta pelos teóricos do teatro e que pode ser transposta para a vida cotidiana, quase que diretamente. (inclusive, o *faz-de-conta* e o *como se* integram no processo de aprendizagem e constituição da subjetividade, presente nas atividades infantis).

Também partindo das considerações de Mead acerca do “jogo” e do “jogar” na constituição da *pessoa*, pode-se avançar e considerar que as relações das personagens — com objetos, espaço, ideias, personagens e até consigo mesma — ou entre personagem e plateia configuram situações de interações e do “jogo cênico”, que envolvem e atraem a ambos os elementos da relação e trazem, revelam ou constroem sentidos.

Mead (1973) mostra que é o jogo a atividade mestra para a formação da *pessoa*, pois nessa atividade, o indivíduo exerce a possibilidade de se colocar no lugar do outro, a “adoção do papel do outro” (p.183); possibilidade essa advinda do regramento que caracteriza o jogo, onde cada

um dos atos do indivíduo “é determinado por sua expectativa das ações dos outros que estão jogando” (p.184), e estes fatos configuram a formação da pessoa, por meio da constituição de “um outro generalizado” que permitirá a interação entre pessoas.

A comunidade ou grupo social organizado que proporciona ao indivíduo sua unidade de pessoa podem ser chamado de “o outro generalizado”. A atitude do “outro generalizado” é a atitude de toda a comunidade (p.184, tradução do autor).

Aprofundando a exploração dessas ideias sobre o jogo na formação da pessoa, nosso autor continua:

Além disso, da mesma forma que adota as atitudes dos outros indivíduos para com ele e deles entre si, tem que adotar suas atitudes para as distintas fases ou aspectos da atividade social comum ou série de empreendimentos sociais nos quais, como membros de uma sociedade organizada ou grupo social, estão todos envolvidos (...) (p.184-5, tradução do autor).

O jogo, por sua natureza, permitirá a evidenciação de dois momentos no desenvolvimento da *pessoa*. Na primeira etapa, a pessoa individual está constituída simplesmente por uma organização das atitudes particulares de outros para com o “indivíduo” e das atitudes recíprocas nos atos específicos em que participam. Em um segundo momento, além das atitudes desses indivíduos particulares, a *pessoa* está composta “também por uma organização das atitudes sociais do outro generalizado, ou grupo social como um todo” (p.187).

Para melhor exploração do conceito de jogo, pode-se recorrer a Huizinga (2000), que, ainda que esteja considerando o jogo mais *stricto senso*, logo nas primeiras linhas de seu clássico, *Homo Ludens*, pondera:

mesmo sem suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando

“instinto” ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe “espírito” ou “vontade” seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência”(p.3-4)

Nesta passagem, Huizinga deixa clara a função significativa da atividade lúdica, constituinte das atividades humanas. Para esse autor, o jogo compõe a existir do homem de forma ampla e larga, estando presente em seu cotidiano de maneira muito mais forte e onipresente do que o senso comum pensa, ao atribuir o jogo apenas às crianças, às brincadeiras e aos esportes. Discutir a origem dessa tendência ao lúdico não é proposta deste ensaio, muito embora, Huizinga traga considerações sobre isso:

A psicologia e a fisiologia procuram observar, descrever e explicar o jogo nos animais, crianças e adultos. Procuram determinar a natureza e o significado do jogo, atribuindo-lhe um lugar no sistema da vida. A extrema importância deste lugar e a necessidade, ou pelo menos a utilidade da função do jogo são geralmente consideradas coisa assente, constituindo o ponto de partida de todas as investigações científicas desse gênero. Há uma extraordinária divergência entre as numerosas tentativas de definição da função biológica do jogo (*idem*, p.4).

Desprezando discussões sobre a origem dessa atividade, centraremos nossa atenção na sua importância e nas suas consequências, conforme também considera Huizinga. Buscar na biologia ou na natureza alguma explicação sobre o jogo não resultará em ganho para nosso entendimento sobre ele. A racionalidade também não sustenta qualquer explicação, pois “se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional”, seguindo nessa direção, Huizinga propõe “tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura”, e, continua ele, “o que importa é justamente aquela qualidade, que é característica da forma de vida a que chamamos ‘jogo’” (*idem*, p.6).

Circunscrevendo sua proposta, esse autor toma o jogo como “forma específica de atividade”, como “forma significativa”, como “função social”. Sintetiza sua definição:

definir jogo como uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver totalmente o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade; que se realiza em um tempo e um espaço expressamente circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se cercam voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual (p.16).

Tomada *stricto sensu* a concepção de jogo, ainda seguindo Huizinga, percebe-se que ele constitui na “manipulação de certas imagens, numa certa ‘imaginação’ da realidade”. No entanto, tal concepção pode ser alargada e abarcar outras atividades que também serão marcadas pelo fator lúdico – a linguagem, o mito e o culto, – percebendo-se que é destes que decorrem as atividades das práticas e ordenações sociais. A percepção e análise do ‘jogo de cena’ presente e constituinte dessas práticas nos permitem recuperar a sua dimensão lúdica. Se entendermos algumas das características do jogo *stricto sensu*, fica explícita sua relação com as práticas sociais, e assim poderíamos estender sua aplicação. Recorremos, novamente a Huizinga (2000):

Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta. [...] Ele cria e é ordem. Introduce na confusão da vida na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor. [...] Todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário por ele circunscrito. As regras de todos os jogos são absolutas e não permitem discussão (p.13-4).

As práticas sociais são ordenadas e circunscrevem-se em regras e expectativas nítidas e estabelecidas, tais como as regras de um jogo, em que as funções e reações estão já, minimamente previstas.

A terceira perspectiva a ser considerada é aquela trazida pela arte teatral. Das várias aplicações e acepções do termo no contexto das artes cênicas, merece destaque uma apresentada por Pavis (p.219):

O jogo de teatro (este era antigamente o nome para o jogo de cena, aquilo que o ator faz em cena, fora do seu discurso) é a parte visível e propriamente cênica da representação. Ela obriga o espectador a receber o conjunto de acontecimentos na força de sua enunciação. Mesmo a leitura do texto dramático exige visualizar o jogo dos atores.

A ideia de “jogo” como interação ativa e articulada, quer entre personagens, ou entre personagens e “coisas” (espaço, objetos, etc.) reforça o conteúdo de atividade da personagem. É o jogo de cena que permite a apreensão e compreensão da personagem.

Tomado em seu sentido mais amplo, o jogo irá compor o próprio cerne da representação teatral: o próprio atuar é um jogar, é seguir convenções de alguma forma compartilhadas entre os atores e entre os atores e seus espectadores, e evidenciar um sentido que organiza a ação entre os atores e essa organização também captada pela plateia que participa da teatralidade. Pavis esclarece:

Para captar o jogo do ator, é preciso, na verdade, como leitor, mas também como espectador, relacionar a enunciação global (o gestual, a mímica, a entonação, as qualidades da voz, o ritmo do discurso) com o texto proferido ou a situação armada. O jogo se decompõe então em uma sequência de signos e unidades que garantem a coerência e a interpretação do texto (p.220).

A integridade do sentido que permite a compreensão e a participação da plateia decorre do fato de ela também participar, implicitamente, do jogo proposto pela encenação, de ela ocupar um lugar que lhe é próprio nesse jogo: a plateia é um participante ativo do jogo teatral.

Explicitando ainda mais esses elementos do jogo, ultrapassando a já superada polêmica que relacionava o jogo com o falso, a simulação ou a hipócrita,² reforçando os aspectos de convencionalidade dos jogos teatrais, Pavis afirma que:

Não há jogo natural que dispense convenções e seja recebido como evidente e universal: todo jogo se baseia em um sistema codificado (mesmo que não seja experimentado enquanto tal pelo público) de comportamentos e ações que passam por verossimilhanças, realistas e teatralizados (p. 220).

Estabelecer que o “espontâneo” seja o condutor de um jogo dramático, de um jogo interacional, é estabelecer uma diretriz ideológica que impõe o que é histórico como se fosse “natural”.

Para completar esta reflexão acerca da pessoa, jogo e teatro, resta trazer à tona a acepção etimológica original do termo “protagonista”, que, segundo Silveira Bueno, significa “personagem principal de um drama, comédia; personagem principal, mais importante de uma tragédia, de um caso policial”. Do grego *protagonistès*, *protos*, primeiro e *agonistès*, combatente, lutador. A ideia de “luta/oposição” já estava presente no conceito de conflito, apresentado na primeira parte deste ensaio: não importa que com um simples espaço a ser percorrido, a personagem age sobre esse espaço, vencendo-o. Na relação entre personagem e pessoa, fica agora acrescida a dimensão do protagonista: a relação entre pessoa, personagem/protagonista, aquele que luta com sua realidade.

E por fim, Kusnet:

Em conversa com um dos nossos diretores, ele me perguntou:
– E se eu lhe propusesse o papel de um simples objeto e não de um ser humano, por exemplo, o papel de uma cadeira? – você o aceitaria?
Eu respondi:
– Se essa cadeira tem amor por outra cadeira; se nutre a esperança de um dia se tornar uma poltrona. Se essa cadeira tem medo de morrer queimada num incêndio, então eu aceito o papel porque, nesse caso, a sua cadeira terá a vida do espírito humano. Do contrário, você não precisa de um ator – ponha uma cadeira verdadeira e que os seus atores falem com ela.

² Cf. a longa discussão de Diderot a respeito no clássico *O paradoxo do comediante*.

Referências bibliográficas

- Aristóteles. (1973) *Poética*. São Paulo: Abril Cultural. Col. Os Pensadores, vol IV.
- Berger, P.; Luckmann, T. (1985) *A Construção Social da Realidade*. Petrópolis: Vozes.
- Boal, A. (1991) *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira.
- Chekhov, M. (1986) *Para o ator*. São Paulo: Martins Fontes.
- Ewen, F. (1991) *Bertold Brecht: sua vida, sua arte, seu tempo*. São Paulo: Globo.
- Goffman, E. (1975) *Representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes
- Kusnet, E. (1992) *Ator e método*. São Paulo: HUCITEC, Rio de Janeiro: Instituto Brasileiro de Arte e Cultura.
- Mead, G. H. (1973) *Espírito, persona y sociedad*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Michaelis: moderno dicionário da língua portuguesa*. (1998) São Paulo: Cia Melhoramentos.
- Pavis, P. (1999) *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva.
- Ryngaert, J.-P. (1995) *Introdução à análise do teatro*. São Paulo: Martins Fontes.
- Silveira Bueno, F. (1963) *Grande dicionário etimológico-prosódico da língua portuguesa*. São Paulo: Edição Saraiva.
- Stanislavski, C. (1976) *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- _____. (1995) *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- _____. (S/D) *A criação de um papel*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.