

Universidade Federal do Rio de Janeiro

TELEVISÃO E JOGO:
A COMUNICAÇÃO DO DRAMA
NA CENA MIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

Pedro Carvalho Murad

2004



TELEVISÃO E JOGO: A COMUNICAÇÃO DO DRAMA
NA CENA MIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

Pedro Carvalho Murad

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

Orientador: Nizia Villaça

Rio de Janeiro
Março de 2004

FOLHA DE APROVAÇÃO

TELEVISÃO E JOGO: A COMUNICAÇÃO DO DRAMA NA CENA
MIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

Pedro Carvalho Murad

Orientador: Nizia Villaça

Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação e Cultura.

Aprovada por:

_____ — Orientador
Prof.^ª. Dr.^a. Nizia Villaça

Prof.^ª. Dr.^a. Angélica Soares

Prof. Dr. Carlos Alberto Messeder Pereira

Prof. _____ (suplente)

Rio de Janeiro
Março de 2004

FICHA CATALOGRÁFICA

Murad, Pedro Carvalho

Televisão e Jogo: A Comunicação do Drama
na Cena Midiática Contemporânea/Pedro Carvalho
Murad. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2004.

viii, 96f.; 31 cm

Orientador: Nizia Villaça

Dissertação (mestrado) —

UFRJ/ECO/Programa de Pós-Graduação em
Comunicação e Cultura, 2004.

Referências Bibliográficas: f. 97-102.

1.Comunicação. 2.Drama. 3.Televisão.
4.Ficção e Mídias. I. Villaça, Nizia. II. Universidade
Federal do Rio de Janeiro, Programa de Pós-
Graduação em Comunicação e Cultura. III. Título.

AGRADECIMENTOS

À Nizia Villaça, minha orientadora, pelos encaminhamentos sem os quais meu trabalho não estaria completo.

Ao Augusto, Regina e Rafael meus colegas da *pós*.

À minha mãe, Piedade Carvalho, pelo zelo e carinho todo especiais.

Ao meu pai, Carlos Alberto Murad, pela confiança tão construtiva.

À Elaine, minha companheira, pelo aprendizado constante e diário.

Ao Napoleão, pelos anos de dedicação.

À Lúcia, pelo auxílio na última hora.

Aos amigos: Bernardo, Mariano e Marquinho.

A todos os meus colegas do teatro.

À CAPES, pelo suporte financeiro concedido durante dois anos à pesquisa.

RESUMO

TELEVISÃO E JOGO: A COMUNICAÇÃO DO DRAMA NA CENA MIDIÁTICA CONTEMPORÂNEA

Pedro Carvalho Murad

Orientador: Nizia Villaça

Resumo da Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

O objetivo desta dissertação é perceber, no discurso televisual contemporâneo, a impregnação do jogo dramático. Pretendemos mostrar como, a partir do século XX, a espetacularização das sociedades condicionou o implemento do drama nas estratégias enunciativas operadas pelas mídias, configurando novas situações comunicacionais. Para tanto, desenvolvemos uma pesquisa a partir do detalhamento do drama, do personagem dramático, dos processos de identificação atuantes no jogo, e, finalmente, do papel do mito nos modos pelos quais a realidade é dramatizada. Destarte, busca-se evidenciar o modo pelo qual o drama torna-se um dispositivo privilegiado na configuração de novos espaços de interação simbólica, pelo qual a televisão enseja uma cotidiana dramatização da realidade.

Palavras-chave: comunicação, drama, ficção, narrativa, mídias.

Rio de Janeiro
Março de 2004

ABSTRACT**TELEVISION AND PLAY: THE COMMUNICATION OF DRAMA AT THE
MEDIATIC STAGE CONTEMPORARY**

Pedro Carvalho Murad

Orientador: Nizia Villaça

Abstract da Dissertação de Mestrado submetida ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura, da Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ, como parte dos requisitos necessários à obtenção do título de Mestre em Comunicação e Cultura.

The aim of this dissertation is to perceive, within the contemporary televisive discourse, the impregnation of the dramatic play. The intention is to demonstrate how, since the 20th century, the spectacularization of societies has conditioned the drama implement into current enunciative strategies operated by the medias, bringing about new communicative situations. For this end, the research is developed from the drama detail, the dramatic character, the identification process acting on the play, and, at last, the role of the myth in the ways by which reality is dramatized. The study seeks to demonstrate the way by which drama became a privileged device in the configuration of news spaces of symbolic interaction, through which the television experiences a daily dramatization of reality.

Key-words: communication, drama, fiction, narrative, medias.

Rio de Janeiro
Março de 2004

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	1
1. A SEDUÇÃO DO DRAMA NA SOCIEDADE DO ESPETÁCULO	6
1.1. REPÚBLICAS DE ENTRETENIMENTO	6
1.2. ESTRATÉGIAS DO ESPETÁCULO	11
2. O JOGO	20
2.1. SINTAXE E ESTRUTURAÇÃO	20
2.2. O JOGO E AS MÍDIAS	28
3. PERSONAGEM E SUBJETIVAÇÃO	40
3.1. O PERSONAGEM DRAMÁTICO	40
3.2. SUBJETIVAÇÃO E O PERSONAGEM NA MODERNIDADE	48
4. IDENTIFICAÇÃO E FORMAS DRAMÁTICAS	57
4.1. RISOS, LÁGRIMAS, PRIMEIROS CONTATOS	57
4.2. FORMAS DRAMÁTICAS	71
5. DRAMA, MITO, MONOMITO E CAMUFLAGEM	76
5.1. A COMUNICAÇÃO DO DRAMA E O MITO DO HEROI	76
5.2. O MITO E A ENCENAÇÃO DO SOCIAL	82
CONCLUSÃO	94
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	97

INTRODUÇÃO

Este trabalho procura desvelar a impregnação do drama nas estratégias comunicacionais da contemporaneidade, com especial atenção para o discurso televisual, sinalizando os modos pelo qual o jogo dramático força a implementação de novos espaços de interação.

Nas culturas contemporâneas, cada vez mais midiaticizadas, novas formas de interação no tempo e no espaço se instauram, alterando sensivelmente as mediações simbólicas, ensejando situações comunicacionais renovadas. O entretenimento toma de assalto os contatos humanos, reformatando o espaço público, de uma maneira cada vez mais espetacular.

Neste processo, as narrativas compõem áreas de interação, fornecendo ao corpo social certa integridade — ainda que precária e circunstancial, pois toda sociedade se faz pela tensão constante — dotando, igualmente, o indivíduo de um papel, uma identidade. Assim, a ficção fornece às partes de um organismo social um mapa comum de atuação, percepção e dotação de sentidos.

Atualmente, com o incremento cada vez maior das mídias eletrônicas, grande parte das trocas simbólicas se faz pelas redes de comunicação que integram o globo. A agora, a praça, deram passagem a espaços mais fluidos e instantâneos de interação. Os fenômenos sociais ocorrem à medida que transitam pelos meios de comunicação (um suicídio de um homem, por exemplo, é apenas um ruído, uma inconveniência momentânea e particular. Mas um suicídio de um homem veiculado espetacularmente pelos meios de comunicação é um acontecimento mais real, pois é dotado de sentidos, de determinações, de um *pathos*, de uma história).

Neste ínterim, um modo todo próprio de ficcionalização do social ganha corpo e se imiscui nas estratégias comunicacionais contemporâneas: o drama. Toda e qualquer situação comunicacional hodierna está impregnada de algum modo pelo drama: os noticiários, as ficções audiovisuais, os programas de variedades, as campanhas políticas, os esportes, entre tantos. Tudo subsiste como espetáculo, dramaticamente, como discurso.

Logo, convém que pensemos neste modo de articulação discursivo, tão antigo quanto o próprio homem, tendo sido inicialmente pensado por Aristóteles em sua *Arte Poética (Peri Poietikes Technes)*.

No entanto, este mesmo drama, ao qual nos referimos, não permaneceu imutável ao longo dos séculos, pois atua diretamente no tempo da representação. É circunstancial. Ocorre num dado espaço e num dado tempo social, onde um mesmo espetáculo teatral não é o mesmo numa segunda apreciação. O registro analógico dos produtos dramáticos, decorrente a partir do século XX, não fixou o evento dramático, pois, se num extremo temos a cena devidamente filmada ou gravada, num outro temos o público que muda, incessantemente.

O drama se faz *essencialmente* no tempo. Pensá-lo a partir de categorias tão rígidas, sob preceitos *universais* é uma tarefa condenada ao fracasso.

Porém, um elemento queda constante. A arte muda a cada instante, mas uma folha em branco e uma tela em branco revelam um princípio comum: a provocação. Se as formas da arte na pré-história não encontram paralelo com as diferentes formas contemporâneas, se em ambos os casos são nomeados arbitrariamente por *arte*, não possuindo qualquer parentesco mais rígido, temos em ambos um convite, um motivo de precipitação comum. A arte opera numa *tensão* toda própria.

O mesmo ocorre com o drama, não obstante se entre os gregos antigos, se nos mistérios medievais, se numa telenovela brasileira. A despeito de qualquer função, atribuição, papel social, valoração, ou uso que venha desempenhar numa dada cultura ou numa dada época, o drama é sempre um jogo.

Um jogo com características bem peculiares; *regras* sem as quais ficaria destituído de qualquer retoricidade; um princípio constante. Operando entre o poético e o comunicacional; como lembra Jean-Pierre Ryngaert (1996), transita entre a literariedade e a representação, pertencente e não-pertencente às palavras. O texto é apenas uma primeira forma de representação, uma encenação anterior, por onde o evento dramático tem um primeiro ponto de concretização e sistematização; uma vez que o drama situa-se antes mesmo da feitura do texto, no jogo. O texto apenas

reconstitui este mesmo jogo dramático, que se estrutura pelo texto e contra o texto, concomitantemente.

A situação comunicacional implementada pelo jogo dramático constitui o evento naquilo que ele tem de mais próprio, pela relação entre cena e público, no ritual dramático.

Entretanto, o texto dramático mereceu sempre um destaque acentuado na tradição ocidental de pesquisas, dado que, paradoxalmente, mostra-se como *o que sobra* do jogo, evidenciando, em suas marcas, toda dinâmica dramática. Com a revolução operada pelas mídias, o registro relegou o texto — agora batizado por *script*, argumento, roteiro, etc. — a um segundo plano, uma vez que o próprio registro abarca o evento em sua totalidade — digamos uma semi-totalidade, pois deixa de lado a audiência. O dramaturgo perde sua condição autoral absoluta, para o roteirista e o redator, profissionais assalariados da indústria do entretenimento.

Mas os princípios que norteiam o jogo, não obstante todas as transformações experimentadas ao longo de um século, permanecem.

O que hoje se chama por roteiro, “uma história contada por meio de imagens, diálogos e descrições inseridos no contexto da estrutura dramática” (FIELD, 2002, p.22), viabiliza o mesmo jogo experimentado pelos dramaturgos gregos. O texto dramático é o esqueleto verbal de um evento dramático, “uma ficção transitória em que as palavras, salvo as do diálogo, são contingentes” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p.84). Pois o jogo vai muito além da *literariedade* das palavras, não estando restrito à própria superfície textual de um roteiro, peça ou *script*. Diz respeito, sobretudo, ao jogo de relações — e tensões — entre audiência e a representação.

Prova disso é a suposta perenidade de obras de Shakespeare defrontada com a obsolescência de dramas televisuais contemporâneos, por melhores que possam ser. Os textos do autor inglês tornaram-se cânones, sobrevivendo ao tempo, enquanto seus contra-parentes na televisão — incluso as adaptações do bardo neste meio — estariam fadados ao que Balogh (2002) atenta como uma “obsolescência programada”, constitutiva da própria televisão. Ora, a instantaneidade e circunstancialidade são

características próprias do produto do drama. Shakespeare só é Shakespeare — enquanto este nome tiver alguma validade para nós — quando encenado, no instante mesmo da representação. Quando não, literatura (na acepção mais estreita que este termo possa ter). No teatro — assim como nas demais formas de dramatização — nada permanece, tudo se dilui no instante da cena. O jogo é sempre momentâneo, decorrente de um contato — participação seria o termo mais adequado — direto com o espectador. Um processo que carece de um viés comunicacional intenso. Jogo no sentido mais ordinário. E é este mesmo jogo — ancestral, diga-se de passagem — que pretendemos desvelar nas estratégias comunicacionais contemporâneas.

Para tanto, buscaremos uma abordagem transdisciplinar, corrente nas pesquisas do campo da comunicação, como salientam Armand e Michèle Mattelart (2001), com vistas a esmiuçar o processo, sinalizando o jogo nas culturas midiáticas contemporâneas, com base no drama veiculado industrialmente, consumido massivamente em todo globo, adotando a televisão por exemplo, visto que, por enquanto, a televisão assume um papel central neste processo.

Na primeira parte deste estudo, pretendemos estabelecer um recorte, pensando no modo com que o entretenimento toma de assalto os espaços de interação simbólica, e o papel do drama neste processo.

Numa segunda parte, pretendemos esmiuçar o drama, pelos seus aspectos mais essenciais, desvelando o jogo, sua sintaxe, sua mecânica interna. Adiante, pensar no modo como o jogo é assumido pelas mídias, estabelecendo pontos consonantes, numa tentativa em clarear o que permanece inalterado ao longo das mudanças impostas pelos meios de comunicação, nesta modernidade tardia.

Numa terceira parte, desvelar o elemento sem o qual nenhum jogo dramático se realiza: o personagem. A partir da formação do personagem, decorrente dos processos de subjetivação que se dão ao longo dos tempos, tentaremos estabelecer uma trajetória do personagem, na tentativa de entender seu papel ao longo do evento dramático.

Numa quarta parte, pensar nos processos de identificação entre espectador e personagem, desvelando o papel da audiência no jogo. Um contato repleto de marcas,

pistas, indícios, implicações, pelas quais podemos pensar as formas dramáticas, os subgêneros, formatos, e demais atributos conferidos pelo público, como pretendemos mostrar, inexistentes *a priori* texto.

Numa quinta parte, estabelecida uma base de compreensão entre o personagem e seu duplo, o espectador, pretendemos pensar na ponte, nos elementos que conformam o jogo em sua totalidade, no envolvimento entre cena e platéia, co-presente nas primeiras formas de narração: os mitos. Deste modo, pretendemos esmiuçar as estruturas míticas onipresentes na ficção e o modo mítico pelo qual o drama assoma a realidade.

Finalmente, pretendemos, ao longo de todo este estudo, pensar na impregnação do jogo nas estratégias enunciativas de produção de realidade engendradas pelas mídias, definindo situações comunicacionais renovadas, espaços outros de articulação social.

1. A SEDUÇÃO DO DRAMA NA SOCIEDADE DO ESPETÁCULO

*“Para todo aquele que não limita a vida a uma comédia ou tragédia,
mas reconhece na existência uma intrincada dramaturgia”*

DOC COMPARATO

1.1. REPÚBLICAS DE ENTRETENIMENTO

A partir do século XX, as sociedades do Ocidente experimentaram uma nova e mais intensa forma de entretenimento. Onipresente nos mais diversos dispositivos de mediação simbólica, midiático por excelência, o entretenimento operou nas mesmas sociedades a ponto de torná-las, como lembra Neal Gabler (1999), verdadeiras *repúblicas de entretenimento*; sobretudo pela crescente impregnação do espetáculo nas culturas contemporâneas. Esta espetacularização tomou de assalto as mais diversas atividades humanas, integrando a vida cotidiana, atuando diretamente nas culturas da contemporaneidade. Algo como que um valor, moeda de troca elementar na teia social moderna. O entretenimento torna-se, assim, um atributo obrigatório nas trocas simbólicas. As sociedades se estruturam cada vez mais como espetáculo, onde a própria realidade é vista assim. Os acontecimentos — socialmente elaborados — devem ser estimulantes, ostensivos, provocantes o suficiente para fornecerem um show sensacional. Como um filme-vida — alegoria tão feliz de Gabler — no qual a vida social se espelha. Não sem verdade, o mesmo autor recorda que “estamos a ponto de nos tornar o primeiro povo da história a ter sido capaz de fazer suas ilusões tão vívidas, tão convincentes, tão *realistas* que podemos até viver nelas” (1999, p.11). O espetáculo é esse horizonte novo de interação, este *habitar* renovado no tempo e no espaço, dinâmica pela qual o indivíduo situa-se no mundo, semantizando o próprio mundo.

Este assujeitamento da vida ao entretenimento, todavia, é decorrência de um longo processo. O que a segunda revolução industrial viu florescer foi consequência da equação de diversos elementos lançados ainda no século XIX. O entretenimento, conforme mencionamos acima, subsiste como fenômeno midiático. Efetua-se, conforme pretendemos mostrar adiante, pela ficcionalização dos eventos sociais, impondo novas narrativas ao corpo social. Como todos sabem, uma sociedade se estrutura por um conjunto de narrativas (religiosas, míticas, morais, etc) que conferem alguma

significação — ainda que precária — ao corpo social, onde a própria “a cultura pode ser concebida como uma vasta rede de relações entre diferentes textos que a compõem” (BALOGH, 2002, p.140). Através do jornalismo, com a primeira revolução industrial, o entretenimento insinua-se, pouco a pouco, nas teias discursivas. A produção de notícias pelos periódicos viu-se impregnada, já em seus primeiros anos, por uma forte inclinação por ficcionalizar os acontecimentos. Quando destinado ao consumo, desde sempre se constituindo como produto, o jornal nasceu com um impasse primário: uma vez que tem por função relatar os acontecimentos cotidianos, como fazê-lo de modo a tornar *interessante* para o leitor, garantindo a audiência? Assim, “para amenizar esse processo exasperante que caracteriza os fatos, a matéria dos informativos, os realizadores se viram levados a torná-los mais palatáveis e terminaram por desembocar no universo antes antagônico: o da ficção” (BALOGH, 2002, p.42). Deste modo, a exposição da notícia sempre adotou — conscientemente ou não — estratégias próprias da narrativa ficcional com vistas a assegurar retoricidade ao formato. A aceitação do leitor não se dá simplesmente pela informação veiculada, mas pelo teor de entretenimento que o produto jornalístico pode conferir, onde o informativo e o ficcional se imiscuem. Logo, tornou-se imperativo para todo jornalista “escrever as notícias de tal forma que pudessem falar às paixões fundamentais” (GABLER, 1999, p.67). O mesmo ocorre no jornalismo pretensamente *sério* e suas variantes. Esta impregnação do entretenimento, com o início do século XX, fez-se cada vez mais visível, também no cinema, no rádio, nas mais diversas mídias, na política, nos esportes, no culto às celebridades, entre tantos. O entretenimento, assim, acabou por permear as mais diversas atividades humanas, insinuando-se junto à religião e ao discurso intelectual, sem deixar de lado nem mesmo o crime e eventos marginais, todos devidamente cooptados pelo espetáculo. Porém, em nenhum outro suporte o entretenimento alcançou maior propensão que na televisão. Esta, desde sua origem, pelos recursos de linguagem que detém, ampliou ainda mais este processo de ficcionalização, de encenação do social. Tudo na TV transforma-se em entretenimento, pois este é sua forma natural de discurso.

As origens deste processo evidenciam um aspecto marcante do entretenimento na modernidade: é midiático por excelência, configurando um novo espaço de atuação do indivíduo, pela ficcionalização dos fenômenos. Desloca-se, assim, a realidade para uma realidade outra, ambiente ficcional formado pelas narrativas. O entretenimento ocorre justamente pela receptividade do público por este deslocamento. A compressão

tempo-espacial, experimentada pela modernidade nas últimas décadas, condicionou no indivíduo a necessidade de novas configurações de tempo-espço, mais fluidas, instantâneas, virtuais, abertas à simultaneidade, mais apropriadas à “nova condição mediatizada do estar no mundo do homem contemporâneo” (COSTA, 2002, p. 65). A ficcionalização operada pelas mídias aparece como um dispositivo privilegiado de formatação de um tempo-espço renovado para a interação social.

Logo, a televisão surge como o mais preponderante aparato de territorialização do espaço simbólico. O entretenimento não poderia ser mais bem explorado, pois ela é em si mesma entretenimento. A função da TV sempre foi fornecer, diariamente, espetáculos ao telespectador, seja através da teledramaturgia ou dos mais diversos formatos televisivos. O mesmo ocorre em se tratando do telejornalismo, pois “ao polir, processar e empacotar a realidade em forma de notícia, a televisão acabou integrando vida e entretenimento de forma muito mais completa e inextricável que qualquer outra máquina de notícias” (GABLER, 1999, p.86). Muitas críticas feitas à televisão esbarram neste entrave: a televisão é entretenimento por excelência — sobretudo quando pensamos no processo de ficcionalização da realidade operado pela TV, pela configuração de um tempo-espço próprio. (Curioso lembrar dos slogans publicitários adotados pelas emissoras de TV brasileiras: “Quem procura acha **aqui**”, do Sistema Brasileiro de Televisão, e “Globo. A gente se vê por **aqui**”, da Rede Globo de Televisão. Assumidamente, as estratégias enunciativas televisuais se orientam pela oferta de espaços de interação).

Todavia, os horizontes delineados pelas mídias, sobretudo pela televisão, acabaram, com as últimas décadas do século XX, por se sobreporem gradualmente à própria realidade. Espaços se confundem; percepções de mundo se alteram. Uma vez que o fluxo de informações acaba compondo qualquer perspectiva de cosmos, percorrer este espaço midiaticamente criado torna-se fundamental para o reconhecimento, a validade, quando não a existência, de um evento qualquer. A televisão forçou, por parte das demais formas discursivas, a implementação mais acentuada deste processo de ficcionalização, tão caro ao entretenimento, uma vez que nenhuma outra forma de entretenimento consegue teatralizar mais os fenômenos sociais que a TV. Mesmo involuntariamente, “a televisão convida à dramatização, no duplo sentido: põe em cena, em imagens, um acontecimento e exagera-lhe a importância, a gravidade, e o caráter

dramático, trágico” (BOURDIEU, 1997, p.25). Fronteiras entre arte e entretenimento, sublime e grotesco foram postas de lado. O próprio curso dos acontecimentos — na medida em que são veiculados nos meios de comunicação, ou seja, na medida em que *existem* — segue a progressão própria da narrativa ficcional televisiva. Com isto não queremos afirmar que o mundo tornou-se uma ficção, mas o modo pelo qual é visto, sim. Pois, como menciona Bourdieu (1997, p.29), “a televisão que se pretende um instrumento de registro torna-se um instrumento de criação de realidade. Caminha-se, cada vez mais, rumo a universos em que o mundo social é descrito-prescrito pela televisão”.

Vale lembrar que este movimento não ocorre numa única via. Não é apenas a televisão que assoma a realidade, mas a própria realidade social se integra diligente à televisão. Uma vez que a veiculação de algo na TV tem sido condicionada à sua capacidade de gerar entretenimento, os acontecimentos passaram a se moldar ao espírito deste. Para transitar nesse espaço televisivo, um fato deve ser passível de ficcionalização, isto é, estruturar-se enquanto narrativa integrada e estruturada tais como as narrativas ficcionais. A vida social passou assim a ser alicerçada no entretenimento, como ocorre nas eleições políticas, nas disputas regionais, nas tragédias pessoais, nas catástrofes naturais, entre outros. Os fatos são interpretados dramaticamente, pois “o espectador quer um *momentum* narrativo, uma história que vá crescendo” (GABLER, 1999, p.117).

Neste ponto, convém que pensemos nessa ficção social midiaticizada, decorrência primeira do entretenimento. Algo se torna entretenimento quando espetáculo. Neste caso, percebemos alguns expedientes comuns às mais diversas formas de espetacularização da vida social. Expedientes que compõem o drama no que ele tem de mais primitivo: o jogo. O que se nota, neste processo de encenação do social, é a impregnação do drama nas estratégias comunicacionais contemporâneas, atuante nas mais diversas formas de interação simbólica, espetacular por natureza. Destarte, cria-se o jogo; tem-se um público. O verdadeiro entretenimento exige combate. Para tanto, confere aos fatos tensão, unidade de ação, clímax, *happy end*, delimitando protagonistas e antagonistas, assim como personagens periféricos, com vistas a estabelecer identificação com o público. Toda e qualquer situação comunicacional na contemporaneidade está, de algum modo, permeada pelo jogo dramático.

O entretenimento oferece uma fuga — sempre momentânea, vale ressaltar — da vida cotidiana, uma emergência individual em meio à massa anônima e difusa. O indivíduo se refugia por entre formas narrativas concisas, transformando sua própria vida numa fantasia cinematográfica. A existência moderna força uma adaptação que consiste em transformar a própria experiência social em espetáculo. Assim, o entretenimento consiste numa ferramenta pela qual a própria realidade é repensada e rearticulada, instrumento de reflexividade. As mídias apenas atendem — fomentando ao mesmo tempo — a demanda — cada vez mais intensa — do público, sequioso por “preencher o vazio de suas vidas emocionais e o tédio das rotinas mecânicas com a vertigem dos transes sensoriais e experiências virtuais de potencialização, multiplicação e superação dos limites de tempo e espaço” (SEVCENKO, 2001, p.79). Restituem, ao preço de alguns trocados, um espaço partido — Embora devemos sempre lembrar que esse espaço sempre foi partido, uma vez que o espaço do homem é a própria Via Láctea — A pós-realidade mencionada por Gabler (1999), fomentada sobretudo pela crescente ficcionalização do mundo por parte das mídias, assoma a própria realidade uma vez que “a aplicação deliberada de técnicas teatrais em política, religião, educação, literatura, comércio, guerra, crime, em tudo, converteu-os todos em ramos da indústria do entretenimento, na qual o objetivo supremo é ganhar e satisfazer uma audiência” (1999, p.13).

Assim, a ficcionalização operada pelas mídias insere o espectador na trama de um modo cada vez mais intenso e acelerado. Confundir ficção com realidade não é apenas uma consequência, mas um imperativo na experiência dramática midiaticizada, carente pelo que se cunhou por *suspensão voluntária da descrença*¹, uma aceitação — momentânea e sempre efêmera — de uma realidade outra. E, justamente na TV, as fronteiras entre o real e o ficcional tornam-se mais tênues. Se tomarmos, por exemplo, obras abertas como as telenovelas, este fenômeno se mostra ainda mais intenso, uma vez que elas avançam diretamente sobre o mundo real, buscando uma mescla maior², com vistas a otimizar os índices de audiência. Destarte, não pretende apenas invadir fisicamente o lar do telespectador, mas fazer parte de sua vida, incorporar o próprio

¹ Lema bastante difundido entre os profissionais de dramaturgia, que significa a aceitação da *realidade* dos fatos encenados por parte da audiência. Sua verossimilhança e plausibilidade.

² Busca-se, através da telenovela, mimetizar a própria vida social com vistas a ampliar a aceitação do produto perante o público. Retratar os temas, os acontecimentos, as datas comemorativas, os hábitos, as questões, que estão todos igualmente presentes na sociedade.

cotidiano como elemento persuasivo, visto que “o tempo ficcional procura dialogar constantemente com o tempo real do espectador” (BALOGH, 2002, p.186). Obra aberta, sobretudo, pois que “a telenovela tem tido, no Brasil, uma espécie de co-autoria: a da realidade e a da sociedade” (PALLOTTINI, 1998, p.74). Deste modo, ficção e realidade revelam comprometimentos cada vez mais acentuados nas situações comunicacionais impostas pela televisão.

1.2. ESTRATÉGIAS DO ESPETÁCULO

Ora, se pensamos em ficcionalização, somos obrigados a pensar no papel do drama. A retórica do drama revela-se atuante no núcleo deste processo. A modernidade não experimentou apenas uma crescente ficcionalização do real, mas, sobretudo, um modo todo próprio de ficcionalização. As narrativas em curso se estruturam mediante dispositivos singulares, facilmente detectáveis no drama.

Segundo Mamet — e a maioria dos estudiosos sobre o assunto — é da natureza humana dramatizar. O drama perpassa a vida dos homens desde seu cotidiano mais pueril. “Dramatizamos o clima, o trânsito e outros fenômenos impessoais, lançando mão de exagero, justaposição irônica, da inversão e da projeção, todos os instrumentos que o dramaturgo utiliza para criar” (MAMET, 2001, p. 11). Esta noção já é bem antiga e já está presente na *Arte Poética (Peri Poietikes Technes)* de Aristóteles. O drama — imitação das ações humanas — funciona como um dispositivo elementar de mediação entre os contatos humanos, algo natural ao homem. Um modo próprio de *humanizar* a realidade e seus fenômenos, conferindo ao corpo social uma moeda de troca e dotação de sentidos. Percepções de mundo são compartilhadas; comungam-se perspectivas. O homem acaba por situar-se no mundo através do discurso. Reagrupa o mundo num cenário cognoscível e aberto à interação por parte do indivíduo, “protagonista do drama individual que compreendemos ser a nossa própria vida” (MAMET, 2001, p. 11). Transformar o real num jogo, onde o espectador é ator e agente, consiste justamente no modo pelo qual o drama desvela a realidade (mesmo quando expõe uma transgressão, o evento dramático permite ao espectador compartilhar, transgredir, porém *higienicamente*, sem riscos). Deste modo, a necessidade de codificar o mundo nos possibilita estruturá-lo cognitivamente numa estrutura em três atos, — com tese,

antítese e síntese — idêntica àquela encontrada na dramaturgia, onde as ações seguem uma velha e teimosa dinâmica de apresentação/confrontação/resolução, que será devidamente esmiuçada no próximo capítulo. Agimos por vontades, possuímos nossos próprios antagonistas, nossa vida inteira se resume a um drama íntimo e pessoal, onde desempenhamos o papel de heróis. Somos — em cada cotidiano espetáculo que encenamos para nós mesmos — o herói sempre testado, rumando laboriosamente para o conflito inevitável, ansiando pelo clímax. Ao contrário do que se poderia pensar, “a estrutura dramática não é uma invenção arbitrária, nem ao menos consciente. É uma codificação orgânica do mecanismo humano de ordenar informações” (MAMET, 2001, p.72). Isso diz respeito ao próprio ato comunicacional — fenômeno involuntário e intrínseco a qualquer tentativa de comunicação entre indivíduos, tão antigo quanto a linguagem, nasce mesmo junto ao mais simples relato. Quando um indivíduo se propõe a *contar* um acontecimento, o faz mediante o uso — ainda que inconsciente, mas nunca inocente — de um certo *modo* de contar. Técnicas dramáticas impregnam a mais cotidiana descrição de um fato, imaginário ou não. Assim, a comunicação deixa de ser um ato espontâneo e se perfaz mediante dispositivos alheios (O que, aliás, subtrai qualquer idéia de pureza no processo comunicacional, uma vez que este mesmo processo se estrutura como um sistema). Logo, o drama é esta *contaminação congênita* que acomete a narração que o homem faz tanto para seus semelhantes, quanto para si mesmo.

No entanto, estamos longe de afirmar que a dramatização da realidade seja um elemento natural ao homem, inato. Mas perceber a ocorrência deste fenômeno desde as mais primitivas formas de comunicação. O homem edifica um mundo cenicamente, elegendo a si mesmo como protagonista. Esta teatralização da vida individual não decorre apenas da necessidade de elevar o cotidiano à dignidade das grandes ficções. Antes, diz respeito à própria inserção do homem no mundo.

Igualmente, diz respeito a qualquer tentativa de viabilização do corpo social. Mesmo as sociedades pré-históricas, antes ainda do pleno domínio da comunicação oral, dispunham do drama como um instrumento primeiro de troca de informações entre indivíduos, pois “a comunicação humana e o Drama começaram juntos, manifestações do Jogo. Muito antes de dominar o verbo, o antepassado do *Homo sapiens* transmitia informações dramatizando-as. Dominava o gesto. Representava caça e caçador,

possibilitando a efetiva recepção da sua mensagem de vida ou morte” (SANZ, 1999, p. 19). O domínio da informação assegurou a sobrevivência dos primeiros agrupamentos humanos. O repasse de conhecimentos adquiridos por experiências tais como caça e coleta se deu sobretudo pela *mimese*. Pela imitação, um indivíduo podia ensinar aos seus semelhantes o respeito às divindades nas festividades, impor normas de conduta, ética nas relações, cuidados com o trabalho e com o corpo, entre outros, justamente porque “difere dos outros animais, em ser capaz de imitar e de adquirir os primeiros conhecimentos por meio da imitação” (ARISTÓTELES, 1997, p. 22). A cultura midiática contemporânea apenas resgata essas práticas comunicativas ancestrais, ao coadunar discursos entre milhões de seres, num raio de circulação amplo, pelo mesmo e recorrente expediente: a ficção, encenação de realidade, a mimesis operada pelo drama. Esta persistência se dá sobretudo nos menores fragmentos ficcionais, como as fabulações infantis, onde estudiosos como Propp chegaram a apontar “reminiscências de um passado pré-histórico, coletor e tribal, que teria permanecido indelével no imaginário das culturas” (*apud* COSTA, 2002, p.25).

Assim, somos inclinados a pensar nas conexões entre drama e conhecimento. Como mencionamos anteriormente, o drama oferece um simulacro, uma imitação de uma ação. A encenação diz respeito à representação de uma realidade outra, alheia, circunscrita ao instante mesmo da cena. Uma vez que o drama vislumbra a representação concreta, no exato instante em que uma ação se desenrola, viabiliza assim um olhar multidimensional e amplo por parte do público, capaz de operar diversos níveis simultâneos de ação e emoção. O participante do evento dramático tem, diante de si, a possibilidade de trilhar um mundo imaterial, repleto de significações, onde se lhe permite visualizar, aferir, projetar e compreender sua própria realidade. Mediante o processo de identificação entre espectador e cena, a aceitação temporária da realidade representada ao longo do espetáculo assume um papel central neste processo cognitivo. “A forma dramática de expressão deixa o espectador livre para decidir por si mesmo a respeito do subtexto escondido por trás do texto ostensivo... Ela o coloca na mesma situação em que se encontra o personagem” (ESSLIN, 1986, p. 20). Projetando-se no personagem, a audiência vive seu papel, confrontando-se com seus obstáculos, partilhando os anseios do herói, vendo a si mesma neste. Ao invés de ser apresentada a uma situação passada, como ocorre nas narrativas épicas tradicionais, a platéia é diretamente confrontada com ela no presente instante da representação, numa imersão

mais radical, *in loco*, pois o drama “é a forma mais concreta na qual a arte pode recriar situações e relacionamentos humanos” (ESSLIN, 1986, p. 21). Desse modo, toda e qualquer experiência dramática torna-se viável, permitindo ao espectador experimentações que o curto espaço da existência não permite. O ritual do drama torna-se como que um ‘laboratório’ onde o público reflete sobre sua própria vida, num espaço-tempo estrategicamente deslocado. Curioso notar como a própria trajetória do herói, conforme atestam os mais variados manuais de *screenwriting*, se finaliza num certo tipo de aprendizado. O personagem, após o fim da trama, solucionados todos os conflitos, tem sua visão de mundo ampliada, não sendo mais o mesmo. Na totalidade das obras ficcionais, ao final da ação, tanto espectadores quanto personagens — uma mesma instância — aprendem.

Ora, uma vez que o drama opera sobre o indivíduo, ficamos inclinados a pensar nas implicações deste mesmo processo frente à sociedade. Como aparato cultural hegemônico, quais seriam seus desdobramentos no seio das sociedades? A organização do corpo social necessita uma divisão de papéis entre seus indivíduos. O funcionamento — sempre precário, vale ressaltar — do organismo social carece de um princípio organizador que delegue funções, pesos, atribuições aos seus indivíduos, situando-os socialmente. Paradoxalmente, o drama existe como uma das ferramentas mais valiosas neste processo instrutivo, uma vez que “as formas dramáticas de apresentação são um dos principais instrumentos por meio dos quais a sociedade comunica a seus membros seus códigos de comportamento” (ESSLIN, 1986, p. 23). Mesmo o entretenimento possui um princípio organizacional na sociedade, uma vez que se articula como jogo. No entanto, o drama pode ser mais do que um simples instrumento pelo qual uma sociedade transmite a seus membros paradigmas e normas de conduta. Conforme mencionamos acima, ele atua como um poderoso instrumento de reflexividade social. Através do drama, uma comunidade vivencia e reafirma sua identidade. O ritual dramático fornece um espaço comum de interação social — uma narrativa instantânea, no tempo sempre presente. Atuando diretamente no instante mesmo da representação, ao viabilizar um simulacro de realidade que se sobrepõe à própria realidade, o drama assume um papel coercitivo, pedagógico e ordenador social. Um instrumento cognitivo valioso onde a sociedade pode se auscultar mais detalhadamente. Mesmo a narrativa televisual participa deste processo, ainda que nos menores incidentes, “fixando e prendendo a atenção em acontecimentos sem conseqüências políticas, que são

dramatizados para deles *tirar lições*, ou para os transformar em *problemas de sociedade*” (BOURDIEU, 1997, p.73). Um processo de dotação de sentidos que acomete a realidade social, devidamente articulado pela TV.

Porém, uma vez simulacro, experimentação de uma realidade outra, seus resultados não são auferidos pelos possíveis ‘autores’ do evento dramático, mas também pelo público, que de algum modo precisa ser convencido. Este convencimento não representa, ao final, uma hegemonia plena dos agentes da encenação frente à platéia. Nada ocorre de modo unilateral. A própria reação do espectador interfere diretamente no ritual dramático (Esslin, com propriedade, lembra que mesmo o silêncio do público frente à cena dramática já traz, por si só, um mundo de significações que opera diretamente sobre a mesma cena). Conforme pretendemos demonstrar à frente, o público, de modo algum, se limita à apreciação passiva diante do evento, mas constitui o próprio evento. Este *convencimento* não ocorre a esmo, pois viabiliza o próprio jogo.

Diversos autores apontam um fenômeno constante na ficção dramática: uma ordem social é perturbada no início e que, ao longo da trama, é finalmente derrubada ou estabelecida. O estado de coisas sofre uma precipitação, sendo posteriormente reordenado. A vida é submetida a um conflito para depois encontrar sua paz rotineira. Uma calmaria é interrompida por uma tempestade para depois voltar à calmaria. Princípio básico, inerente a qualquer forma de drama, reforça esse aspecto social do evento dramático. O caráter reflexivo do drama permite este deslocamento de perspectiva (Aliás, não só permite como obriga. A experiência só se faz possível mediante este deslocamento). “Há sempre implicações sociais em qualquer situação dramática e na solução de qualquer conflito dramático, simplesmente porque todas as situações humanas, todos os esquemas humanos de comportamento tem implicações sociais — e por isso mesmo, políticas” (ESSLIN, 1986, p. 113).

Uma vez que o drama funciona como um dispositivo de reflexividade social, fornecendo um espaço todo próprio de interação social, temos, neste ponto, os primeiros indícios da questão lançada anteriormente. A crescente espetacularização experimentada ao longo do século ocorre igualmente com uma mudança significativa no perfil de consumo de textos deste mesmo período. Talvez, o conceito muito em voga entre o

senso comum de que vivemos atualmente uma ‘Era da Imagem’ deva ser revisto. O que se têm não é propriamente uma demanda simbólica voltada para o consumo de produtos essencialmente imagéticos. Isto é claro, e as galerias de arte exíguas não fazem mais que confirmar. O que o século XX experimentou foi uma troca de discursos. A demanda pela narrativa, sobretudo a narrativa folhetinesca do século anterior deu passagem para o consumo de produtos do drama. Ou seja: o consumo contemplativo de romances deu lugar ao consumo em massa de textos dramáticos veiculados pelo cinema, rádio e sobretudo pela televisão. O mundo ocidental não deixou de *ler*, no sentido mais amplo do termo, mas trocou o discurso épico pelo dramático. Trocou um modo de contar histórias por outro. Esta tensão, síntese, projeção sempre acelerada para o futuro, tem sido a tônica dos discursos nesta modernidade tardia. Mesmo em *zonas neutras*, aparentemente puras, este modo de ficcionalização tem se revelado presente. Basta que pensemos nas transformações do romance — épico por excelência — que assumiu, ao longo deste período, feições dramáticas. Igualmente, se tomamos o folhetim do século XIX como exemplo, podemos imaginar que, ao contrário do que comumente se afirma, não é a telenovela herdeira direta do folhetim, mas o próprio folhetim portador dos aspectos dramáticos (estrutura sinusoidal, tensão, intriga, etc.) que viriam a se insinuar nas estratégias comunicacionais da modernidade. A radionovela e a telenovela que surgiriam, posteriormente, apenas aperfeiçoaram estes mecanismos discursivos.

Esta demanda massiva pelo texto dramático não ocorre ao acaso. Antes, dá-se pelas características singulares deste modo de articulação discursivo. O drama possui certos aspectos que coadunam com a perspectiva adotada ao longo desta mesma modernidade tardia. Uma vez que o produto do drama consegue operar em vários níveis ao mesmo tempo, não seguindo a progressão linear da narrativa clássica, pela tensão, síntese, ausência do narrador e demais aspectos performáticos, assemelha-se com o modo de percepção de mundo experimentado neste período, pautado pela simultaneidade, virtualidade, compressão tempo-espço. A eclosão do drama ocorre de modo mais acentuado a partir deste período, justamente pela convergência dos aspectos mais singulares e constitutivos com o modo pelo qual as sociedades contemporâneas partilham de suas experiências no espaço e no tempo.

Como sabemos, toda cultura se fundamenta num modo próprio de interação num

dados espaço e num dado tempo. O drama opera um tempo-espaço outro. Perfaz-se a cada instante, pela fluidez constante da cena. Os espaços, sempre alheios, se sobrepõem ao espaço diário, material e finito. Antigas fronteiras esmorecem. Com a experiência dramática, espaços se comprimem e se expandem; o tempo se achata sem dor ao ritual, tornando-se um eterno presente. Num certo sentido, o homem *brinca* com o espaço e se apodera do tempo. O drama é esta apropriação, sempre deliberada, do tempo. Ao interromperem sua descrença, os espectadores são recompensados diante de sua própria impotência frente ao mundo. Assim, a experiência dramática opera um relaxamento nas tensões entre indivíduo e realidade, reconduzindo o indivíduo para uma realidade outra. Re-situa o espectador num tempo-espaço renovado. Ora, no des-centramento experimentado pela modernidade tardia, as mídias revelam-se como meio por onde as experiências de linguagem transitam. O drama, assim, confere às culturas da contemporaneidade um espaço renovado de interação.

Uma vez que pensamos nas sociedades da modernidade tardia como que norteadas pela dinâmica do espetáculo, podemos perceber neste ponto o modo pelo qual o drama se introduz neste horizonte de atuação. No processo de espetacularização experimentado pelas sociedades do Ocidente, o drama assume maior visibilidade pelo modo com que está impregnado nos fenômenos midiáticos. O entretenimento, tão valioso ao conferir valor aos atos de um indivíduo ou de uma sociedade, demarcando estratos no fluxo de informações que circulam no globo, nasce da aceitabilidade de algo em enquadrar-se numa narrativa dramática bem definida. O raciocínio tedioso é prontamente substituído pelo drama no modo pelo qual as massas percebem sua realidade, uma vez que a lógica do público não é orientada pelo nível cognitivo de uma informação, mas afetivo. A finalidade da arte nunca foi propriamente mudar alguma coisa, mas encantar. Revestir a realidade, camada por camada, desvelando a própria realidade. Num mundo em crescente fragmentação, onde se privilegia o performático, o virtual, o instantâneo, o simultâneo, o *play*, um modo de percepção mais topológico e menos centralizado. O drama assim, por suas características singulares, fornece uma bússola mais precisa à interação.

Os mais variados acontecimentos que compõem o corpo das sociedades contemporâneas ocorrem no exato momento em que adentram no trânsito midiático. A

ficção apresenta-se como uma forma comunicativa privilegiada, “de maior penetração. Apelando para a inteligibilidade sensível e emocional, ela estabelece um trânsito mais ágil entre culturas, classes e sexos, restaurando a homogeneidade necessária do universo simbólico” (COSTA, 2002, p.15). Tudo ocorre dramaticamente. Mesmo o combate à violência nos grandes centros urbanos, por exemplo, integra este processo. Torna-se entretenimento pela primitiva necessidade do público em identificar um vilão e destruí-lo. Este *vilão*, obviamente, não existe concretamente no mundo, mas “está em nossos próprios pensamentos” (MAMET, 2001, p. 53). Isto diz respeito ao que existe de mais íntimo no indivíduo. Aciona seus valores subjetivos, seu modo de percepção de mundo, suas frustrações, temores, conflitos internos, neuroses, pulsões. É tão antigo quanto o próprio homem e encontra eco mesmo nas narrativas míticas das sociedades arcaicas. Logo, a perspectiva dramatizada do mundo acaba sendo mais cômoda, mais direta, desobrigada de qualquer esforço analítico profundo. É universal e acessível a cada homem, letrado ou não. Não exige qualquer pré-requisito, sendo prontamente acionada. Assim, o século XX experimentou uma ampliação cada vez maior desta perspectiva, sobretudo pelo implemento massivo das mídias. “Mas o pleno desenvolvimento da cultura de massa devia superar um último obstáculo — a hegemonia da palavra escrita, que embora tivesse permitido o registro, a reprodução e a disseminação das narrativas, ainda deparava com as barreiras de classe e de idiomas. A imagem romperia essas fronteiras” (COSTA, 2002, p.42). Assim, o drama na cultura midiática surgiu como uma alternativa ao texto escrito, pelos modos renovados de ficcionalização e produção de realidade. Tornou-se comum, ordinário, atuante junto às mais simples mediações simbólicas, operando em cada indivíduo, cotidianamente. O próprio ponto de vista adotado sobre os acontecimentos privilegia este modo dramático de ordenação dos fatos. A sociedade, assim, delega papéis bem definidos no drama encenado publicamente nos noticiários. Mesmo o combate à violência transforma-se num evento dramático claro, onde questões localizadas como os crimes comuns que afetam um número relativamente pequeno de cidadãos causam mais comoção que problemas reais que afetam diretamente toda a sociedade. “O que se passa durante os julgamentos de fraudadores de alto nível desafia as capacidades intelectuais do leitor comum de jornais e, ademais, é abominavelmente carente do drama que faz dos julgamentos de simples ladrões e assassinos um espetáculo tão fascinante” (BAUMAN, 1999, p. 132). O processo de dramatização mostra-se tão embrenhado nas relações de troca, que mesmo em algumas cidades da América do Sul, por exemplo, cidadãos comuns exibem faixas

brancas com os dizeres ‘Paz’, entre outros, em resposta aos crescentes índices de violência — respostas dramáticas para eventos dramaticamente percebidos. O mesmo ocorre nas mais diversas atividades — o que vem a confirmar que a ficção se apoderou definitivamente da realidade. O drama não se limita apenas à ficção reconhecida como tal. Adentra-se nas mais diversas formas de discurso, tais como o jornalismo, a música e a publicidade, justamente pela sua capacidade — sempre acelerada e tensa, vale ressaltar — em formular espaços renovados de interação.

Na televisão, expedientes dramáticos que fisquem o espectador são recursos de captura preciosos. A criação de espaços novos de interação não pressupõe, simplesmente, o incremento tecnológico, imagético-sensorial, com vistas a ampliar a ilusão — a televisão, *meio frio* até o presente momento, fragmentada, mosaicada, dispersa, está longe de sustentar qualquer tipo de ilusão. Quando “o público se torna cada vez mais sagaz e familiarizado com as mídias, e logo perde a ingenuidade” (COSTA, 2002, p.108), o drama mostra-se um expediente valioso. Pois “muito embora o espectador não se encontre numa sala escura, ele está numa relação de proximidade, de familiaridade igualmente enganosa com essas imagens que se tornam hipnóticas de outro modo” (BALOGH, 2002, p.78). A TV igualmente envolve o espectador, porém com artifícios próprios (uma cena num seriado não é menos intensamente vivenciada pela audiência que sua contraparente no cinema). Tanto cinema quanto televisão — esta última ainda mais intensamente — se utilizam de um mesmo dispositivo primordial de criação de realidade: o drama.

Logo, somos levados a crer que as sociedades da modernidade tardia (verdadeiras repúblicas do entretenimento) se utilizam do drama — o mesmo drama delineado por Aristóteles em sua *Arte Poética* — como dispositivo elementar de mediação simbólica.

Ora, uma vez que pensamos no jogo dramático perpassando as mais diversas modalidades discursivas, onipresente nas mediações simbólicas da contemporaneidade, notadamente espetacularizadas, carece que pensemos no jogo em seus aspectos constitutivos. Assim, somos forçados a pensar no que, propriamente, vem a ser drama.

2. O JOGO

*“Você tem dez páginas para capturar o seu leitor.
O que você fará com elas?”
SYD FIELD*

2.1. SINTAXE E ESTRUTURAÇÃO

Para que possamos vislumbrar qualquer indício do que venha a se constituir como drama, torna-se essencial uma distinção preliminar entre o que vem a ser o discurso dramático, das demais formas de produção textual, como a narrativa épica e a poesia propriamente dita. Buscar um substrato textual nas mais diversas produções televisivas, nos impõe analisarmos seus aspectos mais essenciais.

Emil Staiger (1993) distingue três gêneros poéticos como ponto de partida de toda a produção literária do ocidente: lírico, épico e dramático. Todos os três perfazem a totalidade das poéticas que se valem por palavras. Três modos distintos de articulação textual. Logo, se pretendemos pensar no drama, torna-se necessária — para não dizer obrigatória — uma distinção preliminar.

Todo texto é um modo de representação. Um modo de interação e produção de sentidos. Todavia, dada a contingência inerente à própria realidade, suportes diversos fazem-se necessários para a mimetização de realidades diversas. Neste caso, três gêneros distintos, cada qual com um escopo de atuação próprio. Em se tratando do drama — alvo primeiro deste estudo — um modo todo particular de atuação se faz presente. Tanto a épica quanto o drama se assemelham num ponto: contam uma estória. E nisso se bastam. Seus mecanismos de produção, circulação e consumo são inteiramente diferentes. Aristóteles mesmo, em sua *Arte Poética*, diferencia um e outro, pois enquanto o primeiro narra um acontecimento, o segundo é acontecimento, ação por natureza. Em se tratando da lírica, a poesia propriamente dita, nada é exposto. Acontecimentos não são narrados, nem descrições feitas. Não existe sequer relação entre sujeito e objeto. Reproduce-se, essencialmente, uma sensação, uma vivência, impressão, sentimento em relação a algo.

Como poderíamos deixar mais clara esta diferenciação?

Na narrativa épica temos a exposição dos fatos, personagens, ambientes. Seu valor consiste no modo como os elementos são descritos. O que está em jogo é a própria exposição. Os acontecimentos ocorrem, mas não necessariamente guardam entre si reciprocidade. As partes do texto épico não se perfilam, não existe unidade entre elas. “O caminho é mais importante que a meta” (STAIGER, 1993, p. 94), a trajetória da narrativa não segue um fluxo contínuo. Sucede uma adição constante, pois como menciona Schiller em carta a Goethe “... a exposição tem que nos interessar não porque leva a algo, e sim porque ela própria é algo” (*apud* STAIGER, 1993, p. 93).

No texto dramático, ao contrário, cada parte se interliga. Um elemento dá sentido a outro, de modo recíproco. Ao final de cada cena, uma posterior se faz necessária. Uma parte soluciona outra, e assim, sucessivamente, todas rumam para um fim.

Para melhor ilustrar, eis um exemplo:

Um homem acorda, liga o rádio e toma seu café da manhã, placidamente. Antes do meio dia, enforca-se e morre, lentamente.

Neste caso, a descrição dos acontecimentos segue a estruturação narrativa convencional. Os acontecimentos (acordar, ligar o rádio, etc.) se bastam. Trata-se de uma exposição simples, banal, sem qualquer relação de causalidade entre as partes. Agora, se alterarmos sutilmente o texto:

Um homem acorda, liga o rádio e toma seu café da manhã, placidamente. Antes do meio dia, enforca-se. Ainda vivo, pendurado com a corda no pescoço, ouve no rádio a notícia de que ganhou na loteria!

Neste outro caso todas as partes se interligam. O personagem não poderia ouvir a notícia sem ter ligado o rádio antes, etc. Aqui, toda a atenção do leitor se converge para uma ação futura, posterior aos acontecimentos. Mesmo o leitor mais desatento se perguntará: “E agora? O que irá fazer nosso herói com a corda no pescoço?”

Isto consiste o cerne do drama, tão sabiamente apontada por Staiger (1993) como tensão. Esta projeção para frente, para o que virá acontecer ao final da trama. Dom Quixote de Cervantes não rumo para um final, embora ele exista. O cativante está em sua jornada. O mesmo não ocorre com o personagem dramático. Antes, está sempre lançado numa busca que não permite desencontros nem desistência (Basta que lembremos nas peripécias que envolvem Dom Casmurro e Otelo — enquanto o primeiro se realiza ao longo da narrativa, o segundo se realiza plenamente ao matar a esposa). Cobra-se do personagem dramático uma resolução. Os elementos constitutivos do drama corroboram esta tensão.

Vale salientar que nenhum gênero é inteiramente puro. Híbridos são freqüentes. Tomemos como exemplo um fragmento da peça O REI DA VELA, de Oswald de Andrade:

Para te dar uma ilha. Uma ilha para você só! (1976, p. 77)

Neste caso, os três gêneros se fazem presentes. A fala de Abelardo I pode ser tomada como um texto lírico, pela dupla repetição de “uma ilha”, pelo uso encadeado dos fonemas *cê* e *só*, nas duas últimas palavras, pela disposição do vocábulo *só* ao final da oração, possibilitando seu sentido duplo, pelo ritmo e pela musicalidade contida. Pode, igualmente, ser tomada como texto épico, pela simples exposição. E, como não poderia deixar de ser, texto dramático, pois a fala do personagem desvela um jogo de relações presente no texto. Nisto, temos três modos de articulação textual num mesmo fragmento de texto.

Porém, vale salientar, ocorre sempre certa hegemonia de um gênero sobre os demais numa obra. Como é de se esperar, o texto de Oswald de Andrade é dramático por natureza. Se vale de outros recursos, o faz de modo sempre periférico. Sonoridades, metáforas e metonímias, recursos líricos diversos, não são mais importantes que intenções e ações entre os personagens num texto dramático, embora seu emprego seja comum e mesmo vital em certas situações, pois a utilização destes expedientes completa, reafirma, expressa, dotando o discurso de um dinamismo singular. O lirismo atuante no texto dramático funciona como um recurso, um dispositivo, onde o psiquismo e impressões saltam à vista, e são compartilhados com o espectador.

Conceito banalíssimo, presente na totalidade dos manuais contemporâneos de feitura de textos para teatro, cinema e televisão: uma situação dramática básica consiste em alguém desejando intensamente algo e está tendo dificuldade em obtê-lo.

Esta noção não é recente. Antes, está contida na *Arte Poética* de Aristóteles. Em verdade, diversos autores, desde Hegel, Goethe, Esslin, e boa parte da tradição ocidental de estudos acerca da dramaturgia e até mesmo os manuais de Syd Field e Eugene Vale, convergem nesse ponto. Os mesmos princípios concernentes ao texto teatral, ao texto humorístico radiofônico, aos melodramas televisivos, enfim, em toda e qualquer arte dramática se fazem presentes. Como se pode ver, muitas das novas noções que envolvem a produção dramática nos dias atuais não são tão novas assim. Antes, tiveram origem entre os gregos antigos.

O discurso dramático se orienta mediante uma estruturação toda própria de tese/antítese/síntese. Os elementos são apresentados, confrontados e solucionados. Uma situação estável é acometida de uma súbita instabilidade que alcança seu ponto máximo para novamente tornar à estabilidade. Este movimento ocorre circunscrito ao tempo próprio de cada ritual dramático. Menciona-se a célebre estrutura dramatúrgica de três atos, onde se desenvolvem a apresentação, a confrontação e a resolução ao longo do Primeiro, do Segundo e do Terceiro Atos, respectivamente.



Durante séculos, a dramaturgia ocidental se orientou mediante esta estrutura. Posteriormente, as demarcações e intervalos de atos foram gradualmente ocultados. Todavia, todo texto dramático, consciente ou não, se estruturaria mediante este princípio — devidamente assimilado tanto pelos agentes do evento dramático, quanto pela própria audiência — um princípio comum de interação simbólica, essencial na codificação da narrativa dramática.

Com o cinema e as demais mídias que floresciam ao longo do século XX, estes princípios foram sendo retomados mais detalhadamente. A produção industrial de drama, com o cinema clássico-narrativo na dianteira, a partir da primeira metade do século XX, sequiosa em alcançar êxito junto ao público que se avolumava passou a incorporar conscientemente o postulado traçado na *Arte Poética* como forma de otimizar resultados. O modelo clássico passou a orientar as estratégias em curso, onde uma profusão cada vez maior de escolas e manuais de *playwriting* e *screenwriting* formou gerações inteiras de escritores, dramaturgos e roteiristas. Deste modo, traçou-se um paradigma adequando a narrativa fílmica e audiovisual à tradicional estrutura de três atos do teatro, válido tanto para orientar a produção dramatúrgica, quanto para a própria aferição de um texto dramático por parte dos executivos da indústria cinematográfica. Autores como Syd Field chegam a demarcar, sem maiores constrangimentos, os atos por páginas ou minutos transcorridos num roteiro cinematográfico³, subdividindo a trama em pontos de virada (*plot points*). Segundo ele, até aproximadamente os 30 primeiros minutos, todos os personagens principais e a situação dramática devem estar apresentados, seguindo a precipitação que se potencializa num conflito até beirar a página 90, onde posteriormente se dá a conclusão até os minutos finais do filme. Em suma, a trama se divide em quatro partes: na primeira, a apresentação (ou primeiro ato), nas duas seguintes, a confrontação (ou o segundo ato), na última parte, a resolução (ou o terceiro ato).



Mas se a dramaturgia cinematográfica esteve à frente neste processo, as demais mídias não ficaram para trás. A partir da segunda metade do século XX, a televisão assimilou e adaptou este mesmo paradigma na sua produção ficcional. Assim, nos *sitcoms* televisivos de vinte e quatro minutos de duração, a exposição deve ser feita nos

³ Segundo estes autores, cada página deve corresponder a exatamente um minuto de ação, onde

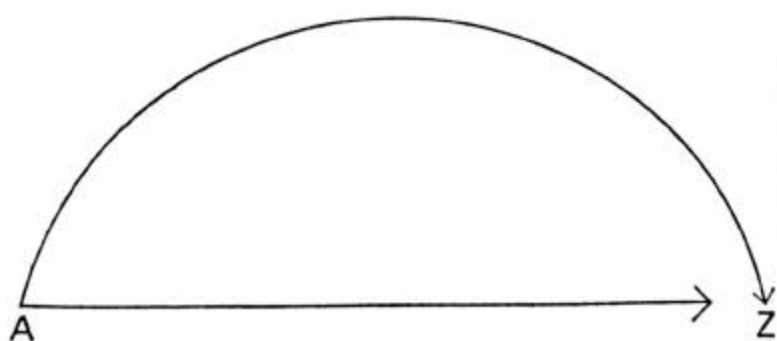
primeiros seis minutos, a confrontação nos doze seguintes e a resolução nos últimos seis. Mesmo num filme publicitário de trinta segundos, nos primeiros sete segundos, os elementos são expostos, para depois sofrerem precipitação. Nos unitários e seriados produzidos no Brasil, a mesma dinâmica pode ser percebida. O mesmo ocorre nas macro-estruturas das minisséries e das telenovelas, onde a exposição, a confrontação e a resolução são distribuídas ao longo dos capítulos (numa telenovela de 120 capítulos, a exposição se dá aproximadamente nos 30 primeiros).

Embora seja um tanto problemático seguir este modelo à risca — exceções acontecem — ele se fez presente em grande parte da produção dramática ocidental, mesmo em textos mais elaborados e consagrados como os de Shakespeare e Molière. Embora, em algumas obras, o primeiro ato seja mais extenso (como preferem os europeus), em outras a resolução mais breve (numa telenovela brasileira de 120 capítulos a resolução total se dá no último capítulo), percebe-se sempre este modo de estruturação — tese/antítese/síntese — pelo qual o drama tem se viabilizado ao longo dos séculos. A indústria apenas tomou nota, implementando-o conscientemente. O mesmo aconteceu com as demais mídias, pois “a grande maioria se baseia na estrutura dramática tradicional, inventada pelo teatro grego, exposta originalmente por Aristóteles, modificada ao longo de séculos de literatura dramática e finalmente codificada no famigerado *screenwriting* norte-americano” (MACIEL, 2003, p.11).

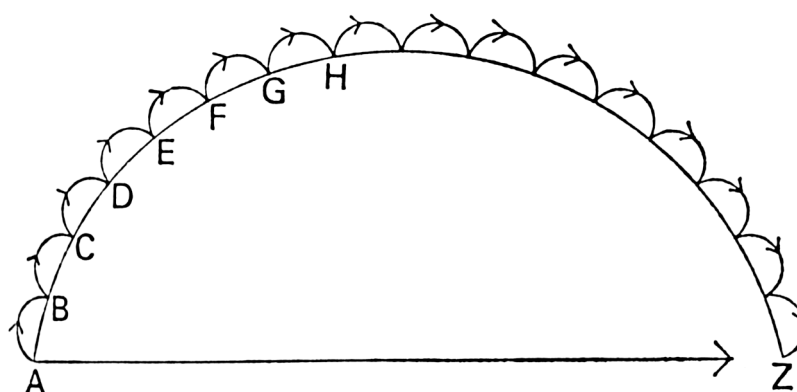
Logo, este modelo mostra-se relevante — principalmente para os profissionais envolvidos na produção dramática de massa e nas estratégias adotadas, pois ele indubitavelmente funciona — e é inegavelmente presente nas mais diversas formas de drama. Sobretudo porque diz respeito ao modo todo próprio pelo qual ele se articula. Um modo comum e perene, que ainda persiste na produção ficcional contemporânea: alguém desejando intensamente algo — conforme exposto no primeiro ato — e está tendo dificuldade — ao longo de todo o segundo ato — em obtê-lo — finalmente no terceiro ato.

Porém, a aceleração experimentada pelas narrativas na contemporaneidade, aliada à grande profusão de formatos narrativos diversos, revela a precariedade deste

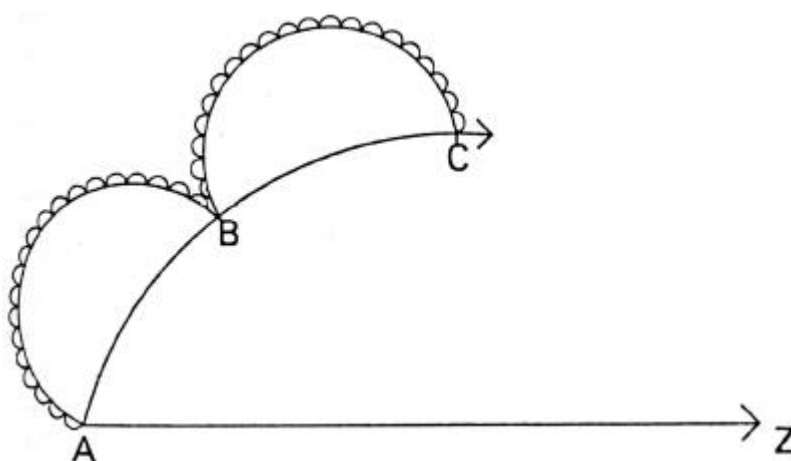
modelo, se vasculhado na produção mais recente. Certas fronteiras perdem sua nitidez aparente. A simultaneidade e a fragmentação prometem alterações sensíveis na estrutura dramática. Obras pretensamente abertas como a telenovela — embora nenhuma obra seja inteiramente aberta, nem inteiramente fechada, pois opera na tensão entre ambos — não se assujeitam de pronto a esta classificação, no tocante à micro-estrutura. Eventos dramáticos que atuam instantaneamente, como quadros humorísticos e outros formatos, seguem uma dinâmica cada vez mais aquosa que promete despontar na grade televisiva nos próximos anos. Assim, queda a seguinte questão: uma vez que a estrutura promete diluir-se ao longo do ritual, como pensar no drama sob paradigmas tão cerrados? Segundo Esslin, “a criação do interesse e do suspense (em seu sentido mais lato) está por trás de toda construção dramática” (1986, p.47). Conforme mencionamos, a estrutura dramática segue uma progressão de tese/antítese/síntese, onde elementos são expostos, confrontados e solucionados. Ora, isto não diz respeito apenas à macro-estrutura de uma obra, mas também às partes isoladas. De certo modo, cada cena ensaja este mecanismo, internamente. Assim, o mesmo autor propõe um enfoque mais abrangente. Segundo ele, um evento dramático descreve um arco. Questões são lançadas e ao final respondidas.



Porém, se olharmos mais atentamente, percebemos que cada parte também lança outras questões, assim, sucessivamente, reproduzindo um mesmo movimento, numa escala menor. Cada cena responde uma questão lançada anteriormente, lançando outra que será respondida adiante. Deste modo, a trama prossegue.



Porém, no interior de uma mesma cena, o mecanismo de tese/antítese/síntese se faz presente em escala ainda menor. Uma mesma passagem pode conter diversos arcos. Esta dinâmica adentra até os elementos mais essenciais e mínimos num evento dramático. Entre os produtores de musicais na Broadway é difundida a noção de que cada música num espetáculo deve expor, confrontar e resolver, descrevendo um arco. Uma mesma cena de um filme pode conter diversos *beats*⁴, pelos quais a ação sofre alterações constantes e mudanças de rumo. O que importa a todo e qualquer ritual dramático é despertar interesse, criar suspense, manter a atenção da platéia.



⁴ Nomenclatura norte-americana. Unidades dentro de uma mesma cena, que diferem umas das

Algumas poucas falas já reproduzem este movimento. A título de exemplo, tomemos um diálogo entre dois personagens:

<i>TESE</i>	“ERNESTINHO: Ela, tresloucada, corre a umas ruínas acasteladas e diante do conde deixa cair os véus!
<i>ANTÍTESE</i>	FELICIDADE: (<i>horrorizada</i>) Põe-se nua?
<i>SÍNTESE</i>	ERNESTINHO: O véu que lhe cobre o rosto!” ⁵

Mesmo numa única fala, numa única palavra ou gesto, este movimento se faz presente, pelas entonações e o modo pelo qual o ator pronuncia o texto. Assim, a clássica divisão em atos consiste num mesmo mecanismo, atuante nos menores fragmentos de uma obra, visto numa escala maior, cristalizado. Os formatos mais efêmeros de drama veiculados pela televisão trazem consigo esta dinâmica que já se fez presente nas primeiras formas de dramatização. Enfim, uma situação dramática pode, globalmente ou mesmo em seus menores momentos, ser resumida por alguém desejando intensamente algo — a cada instante — e está tendo dificuldade — sempre crescente — em obtê-lo. Deste modo, a trama segue aos solavancos até alcançar um ponto máximo e insuportável, onde o desfecho torna-se imprescindível. A produção contemporânea não dilui o modo pelo qual o drama se constitui, pois desde suas origens, a grosso modo, ele segue esta mesma e recorrente tendência.

2.2. O JOGO E AS MÍDIAS

No entanto, carece que pensemos no modo pelo qual o jogo se imiscui nas sociedades contemporâneas, visto que o surgimento, a partir do século XX, de uma cultura cada vez mais midiaticizada, operou grandes transformações na produção dramaturgical. Assim, “os meios de comunicação de massa criaram uma ficcionalidade

outras pelos assuntos, ações, ritmo, andamentos, etc. Uma mesma cena pode conter vários *beats*.
⁵ Trecho do *script* da minissérie *Primo Basílio*, escrita por Gilberto Braga e Leonor Bassères *apud* DANIEL FILHO, 2001, p.164.

nova, por estimularem os sentidos de forma mais direta” (COSTA, 2002, p.107), sinalizando mudanças no modo pelo qual o jogo se potencializa. As novas mídias incrementaram a circulação de produtos dramáticos numa escala cada vez maior, num processo que ganhou fôlego a partir da expansão acelerada das salas de cinema, já nos primeiros anos de seu surgimento. Uma expansão que esteve profundamente atrelada ao desenvolvimento de uma cinematografia cada vez mais narrativa, capaz de contar histórias, um imperativo para um cinema que “tinha que aprender a contar uma história, armar um conflito e pô-lo a desfiar-se em acontecimentos lineares, encarnar esse enredo em personagens nitidamente individualizados e dotados de densidade psicológica” (MACHADO, 1997, p.84), deixando para trás as extravagâncias do cinema das origens, conquistando um público cada vez maior, burguês por excelência, num fenômeno que Machado define por “gestação de um gênero literário no seio cinematográfico” (1997, p.84). Este processo não se restringiu ao cinema, perpassando as mais diversas mídias que viriam a se constituir posteriormente, até o adentramento do jogo nos lares, operado massivamente pelo rádio e pela TV. Logo, uma questão sem par se faz visível: quais seriam as diferenças entre o *tradicional* drama engendrado tradicionalmente no palco e o *novo* drama engendrado nas mídias? Palco e tela, dois modos distintos de articulação dramática, que, apesar de diversos, guardam um princípio comum, conforme pretendemos mostrar adiante.

À primeira vista, as diferenças entre ambos são visíveis: recorte no tempo-espácio diegético, mudanças na exposição, no ritmo das ações, nos andamentos e nos modos pelos quais a trama se desenvolve.

No entanto, temos um primeiro elemento de diferenciação entre o drama veiculado na tela do drama estritamente teatral: a narrativa visual. Tanto no cinema quanto na televisão, as imagens narram. A câmera funciona como narrador, revelando, dispondo, expondo os acontecimentos, desde a composição do quadro até caracterização dos personagens. Livre das limitações do tablado, tanto o cinema quanto a televisão experimentaram vôos no espaço e tempo maiores. As ações não se limitam mais às possibilidades da maquinária e da cenografia teatral vagarosa e pesada. Um personagem pode estar sob uma ponte, cair no rio, ser engolido por um peixe e acordar diante de um pelotão de fuzilamento, segundos antes de ser salvo pela cavalaria. E lembrar seus feitos, já bem velho, 30 anos depois, para seus netos, num jardim muito florido — tudo

isso em segundos! O registro midiático permitiu personagens e ações com movimentos e dimensões muito mais amplos.

Uma vez que as imagens acabam compondo a trama, o ator perde a centralidade experimentada no teatro. Agora, inserido no realismo especular, a ilusão comanda o espetáculo e o elemento-homem é mais um — dentre os mais importantes — na narrativa. No teatro os objetos raramente adquirem funções importantes. Objetos e cenários são secundários, pano de fundo, frente às possibilidades de interação entre personagens. É justamente o personagem quem dota de sentido o cenário, figurinos e demais adereços cênicos (basta observar o vazio e a falta de sentido de um palco armado, minutos antes de um espetáculo. Os personagens entram e tudo ganha determinação, se reveste de vida). Na tela, ao contrário, os objetos possuem determinação própria. Assim, o que é exposto e o modo pelo qual é exposto assume uma função preponderante no drama midiático. No entanto, isso não diz respeito à intervenção tecnológica, aos incrementos imagéticos, estando o texto dramático para estes suportes vazio. Antes, a própria ação visual é descrita nas páginas do roteiro, pela qual a trama é composta visualmente.

Deste modo, a palavra sofre, nestas mídias, um gradual esvaziamento se comparada com a experiência teatral. No teatro, as palavras assumem um papel central, tanto na exposição dos personagens, quanto no curso das ações. Os gestos, e demais movimentos físicos devem ser amplificados, estilizados, de modo que fiquem visíveis para a plateia, quando importantes para o funcionamento na trama (no teatro, piscadelas, suspiros, gestos sutis, sem qualquer amplificação, são devidamente evitados, pois eles sequer são percebidos pelo espectador). No cinema e na televisão, ocorre o inverso, pois tudo é devidamente captado pela câmera e transformado em sintagma. Assim, nestes suportes, as ações — visualmente construídas — assumem preponderância no processo. Com isto, não queremos dizer que no teatro inexistia ação, muito ao contrário, mas ela se dá principalmente pelos diálogos. Deste modo, “uma peça depende das palavras dos personagens para sustentar o peso da narrativa, ao passo que o roteiro (e o filme dele resultante) depende das ações dos personagens” (HORWARD; MABLEY, 1996, p.34). As intenções, os sentimentos, idéias, todos expostos internamente no romance, devem ser expostos externamente, concretizados no drama. No teatro, pelas palavras. Na tela, pelas ações, pelo que é visto, mesmo quando as palavras assumem

alguma importância na encenação. Assim, ensina Bonitzer a respeito da escritura cinematográfica, “todo o trabalho que devemos realizar consiste em encontrar quais gestos, quais palavras articuladas pela personagem, quais obstáculos concretos vão produzir na tela no movimento a decisão, a firmeza, a fragilidade, o amor que a animam na cena em questão” (CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p.98).

Porém, dentre as mídias, variações ocorrem. Na TV, ao contrário do cinema, a palavra tem um peso mais acentuado. Igualmente as representações de tempo e espaço. Na TV, pelo número restrito de locações, o espaço é sempre fragmentado e comprimido (as ações se dão em ambientes regulares, saltando de um para outro, semelhante ao que ocorre no teatro) e o tempo é dilatado, competindo com o tempo do espectador (Não ocorrem habitualmente grandes passagens de tempo, segue o dia-a-dia). No cinema, ao contrário, os espaços são mais fragmentados e o tempo mais acelerado. Ritmos de ação diversos compõem o drama que se enseja nestas mídias. Paradoxalmente, a televisão se aproxima mais do teatro que do cinema, pelas representações no tempo e no espaço, e pelo peso da palavra no fluxo das ações.

No cinema qualquer artifício *literário* é prontamente descartado por parte dos roteiristas, pois, como lembra Raymond Chadler, “preocupar-se com as palavras por si próprias revela-se fatal no cinema. Os filmes não são feitos para isso” (*apud* CARRIÈRE; BONITZER, 1996, p.91). Comumente, se classificam, de modo pejorativo, como “teatrais” textos onde a incidência de diálogos é maior. Curiosamente, em algumas produções de grande impacto — comerciais, despretensiosamente inovadoras — percebeu-se o inverso. O consagrado filme longa-metragem *Cães de Aluguel*, escrito por Quentin Tarantino, mostra, logo na primeira cena, uma animada conversa entre oito homens *vestindo ternos escuros*. Nada sabemos sobre eles. O que se espera é a apresentação dos personagens, como deve ocorrer num filme. Os personagens discutem por vários minutos sobre temas rasteiros, sem importância. Assim, toda a cena consiste num imenso diálogo entre os personagens, numa mesa de lanchonete, com quase nenhuma ação física que, ao final da cena, continuamos sem saber quem são e qual o propósito do filme. O que deveria ser uma cena tediosa e contrária a todos os mandamentos de *screenwriting*, revela-se saborosa e memorável. Deste modo, somos levados a crer que o problema não reside na *literariedade*, nas palavras. O cinema pode valer-se das palavras tal como o teatro e a televisão o fazem. Por outro lado, se

retomarmos o exemplo de Tarantino, ainda outro elemento nos salta à vista: as mesmas palavras que funcionam magistralmente no filme, não necessariamente funcionariam no palco. A mesma cena, repleta de palavras, representada no palco sem nenhuma alteração ou adaptação, seria um desastre, sinalizando uma contradição, uma vez que o próprio teatro se ampara na palavra. O problema central não consiste nos diálogos ou nas ações ou em ambos, mas na exposição, no que é mostrado (Aliás, isso diz respeito a todas as formas de dramatização, independente do suporte: a exposição é a palavra-chave. Visualizadas as peças num tabuleiro, inicia-se o jogo. O dramaturgo, escritor, roteirista ou qualquer outro profissional do drama precisa apenas *visualizar* os elementos no tabuleiro, estabelecendo a equação dramática com tudo aquilo que é exposto).

Assim, tanto o cinema quanto a televisão gozam de um dispositivo pelo qual se permite o endereçamento do olhar do espectador: a câmera. Nestas mídias, a condução do ponto de vista da platéia é maior, pois ela “nitidamente guia o olho do espectador, ao invés de permitir que ele caminhe livremente pela cena” (ESSLIN, 1986, p.87). No teatro, cada espectador situa-se num ponto diferente, adotando uma perspectiva própria, dando atenção ao que lhe convém dentro do que ocorre no espetáculo. Mesmo no palco italiano, mais centrado, mais realista, mais fechado, os olhares da platéia se dão aleatoriamente, ao bel-prazer do espectador. Pode ater-se a um detalhe, a um personagem periférico, a uma parte do cenário, uma vedete, qualquer elemento sem importância. Na tela, a narrativa se dá pela exposição linear, recortada. O espectador compartilha do que é mostrado — estrategicamente — pela câmera. Assim, numa cena onde ocorre um atentado por exemplo, em meio a uma multidão, percebe-se uma expressão aflita de uma donzela num *close-up*, o detalhe do punhal na mão do vilão que se aproxima do presidente despreocupado, numa sequência que acaba por constituir o próprio enredo. Nestas mídias, a exposição é controlada nos menores detalhes, com vistas a estabelecer a própria narração (a expressão aflita pelo perigo do punhal nas mãos do vilão, o iminente assassinato do presidente, etc). No teatro, apesar dos recursos cênicos existentes⁶, tudo é mostrado ao mesmo tempo e cabe ao espectador mapear e compor sua própria narrativa visual (a sequência que precede o assassinato do presidente seria impossível, pois uma multidão no palco dispersaria o olhar da platéia que não perceberia o punhal, a expressão aflita da donzela, a calma do presidente, a

⁶ A iluminação, por exemplo, que a partir do século XX, revelou-se uma ferramenta valiosa de

tensão crescente. Tudo ficaria disperso, sem sentido). Logo, somos levados a crer que o drama na tela gozaria de um endereçamento de perspectivas singular, o que seria impensável no palco.

Porém, um olhar mais atento pode perceber uma contradição latente. Em primeiro lugar, ao contrário do que se pensa, no teatro existe endereçamento sim. Toda a encenação se orienta por estabelecer focos, no sentido de conduzir o olhar do espectador. Noção banalíssima, comum a todos os profissionais do tablado: todo espetáculo se guia por fisgar e inserir a platéia num jogo narrativo, onde o *foco*, a *unidade*, a *marca* e a *composição* são ferramentas essenciais, tanto no traçado cênico, quanto na interpretação dos atores. O teatro, assim, não é tão *aberto* como pensam muitos.

Igualmente, o que é exposto na tela não é tão diligentemente assimilado pelo espectador. Por mais que os realizadores se esforcem por amarrar perspectivas, o olhar é sempre livre, descompromissado. A visão do espectador não se assujeita aos elementos principais no quadro (num *close-up*, uma espectadora pode notar uma verruga na orelha esquerda da protagonista, pode se ater ao figurino do espectador num plano médio, pode espreitar a nudez do galã, mesmo numa cena séria, pode simplesmente se ater a elementos periféricos no quadro, como a paisagem ao fundo, etc). O endereçamento é sempre precário, mesmo por que “seria equivocado supor que, sendo narrador, a câmera supra todas as funções de um narrador” (PALLOTTINI, 1988, p.171). Destarte, outros elementos se fazem presentes neste processo de mediação simbólica.

Logo, não seria errado supor que num futuro próximo o drama veiculado eletronicamente venha dispensar o plano único, cabendo ao espectador escolher entre variados pontos de vista, simultaneamente à exibição de uma encenação. Como é sabido, todo programa audiovisual, sobretudo o televisivo, é feito pelo uso de mais de uma câmera — com exceção do cinema mais artesanal, o que não ocorre em Hollywood —, pela edição das tomadas compondo uma única sequência, linearmente, de onde se desperdiça um arsenal incalculável de sons e imagens. Não é de todo estranho pensar que, futuramente, com um incremento midiático maior, associado a uma rede de difusão

mais ampla, este mesmo arsenal venha ser utilizado, possibilitando ao espectador traçar sua própria montagem, com maior interação. Vivemos, hoje, por redes ainda precárias, mídias incipientes, num processo que está apenas começando. O drama, num futuro próximo, não será muito diferente daquele encenado nas feiras da Idade Média: múltiplos planos, simultaneidade, des-centralidade, não-linearidade, livre endereçamento do olhar, como nos antigos *mistérios* e nas antigas formas de encenação, anteriores à própria modernidade.⁷



Enfim, um olhar que não se prende e se prende, concomitantemente. Isto nos faz pensar que o que ocorre, em verdade, é uma tensão entre o que se pretende expor com o que é visto pelo espectador. Esta tensão constitui o jogo no que ele tem de mais

⁷ Ao contrário do que pensam muitos autores, o drama anterior ao ensejado pela modernidade não é menos realista. Apenas fornece uma imersão diferente no jogo. A mimesis retomada pelo

essencial. Diz respeito à própria mimesis, desde suas origens, nas primeiras formas de dramatização, de mimetização das ações humanas, uma vez que “o discurso mimético é o discurso do significante à busca do significado, que lhe é emprestado tanto pelo autor quanto, e principalmente, pelo receptor” (LIMA, 1980, p.50-51). O jogo dramático apenas oferece um ponto de encontro seguro — longe das atribulações da vida cotidiana e mesquinha — e discreto — no íntimo de cada espectador — para o duelo.

Outro aspecto relevante de diferenciação entre os modos de dramatização, diz respeito ao que o jogo tem de mais essencial: o ritual. Tanto o cinema quanto o teatro gozam de uma dinâmica comum: são consumidos coletivamente, em grupo. Possuem uma *caixa preta*⁸, um local específico de exibição, datas e horários marcados, certa sacralidade, ainda que inconfessa, onde o espectador assume um compromisso com o evento. No caso da TV, do rádio e das demais mídias, qualquer apreciação é descompromissada e individual, nos lares, nas filas de banco, a qualquer hora. Em suma, enquanto no primeiro caso temos uma platéia constituída e compactuada com o evento, no segundo temos o telespectador fortuito, solitário, simples *flaneur*, desobrigado. Neste ponto, diversos autores afirmam uma cisão radical no modo de comunicação dramático tradicional com o engendrado pelas mídias mais recentes.

Primeiramente, os espetáculos teatrais e cinematográficos não são tão *coletivos* assim, uma vez que toda imersão no jogo se dá individualmente, homem a homem, *tête-à-tête*. Mesmo em meio a uma platéia numerosa, o espectador é sempre solitário, pois os laços de identificação são sempre subjetivos, pessoais. Uma multidão é sempre um amontoado de subjetividades. Se estão aglomerados num dado espaço de exibição, numa dada hora, isso se dá mais por aspectos de ordem prática e costumeira. Com isso não queremos dizer que o drama prescinde de uma interação coletiva e social, ritualizada. Estamos longe de afirmar isso. Mas pensar no ritual reduzido ao espaço físico de exibição (teatros, cinemas, etc.) com uma platéia disposta é de um simplismo estrondoso. Estes pontos de interação podem se dar em espaços outros sem maiores problemas.

Renascimento, em verdade, nunca esteve ausente nas práticas teatrais.

⁸ Metaforicamente, mesmo quando nos referimos ao cinema. Significa caixa de cena, caixa de teatro, palco. Conjunto formado pelo espaço cênico, bastidores e camarins de um teatro.

Por outro lado, a televisão e as demais mídias não acometem um telespectador tão solitário assim. Os contatos não são tão individuais como parecem, uma vez que a própria programação televisiva simula o ritual coletivo no que ele tem de mais primitivo. Não podemos pensar em telespectadores isolados, mas numa comunidade de compartilhamento, de interação simbólica, que a ficção televisiva reagrupa diariamente. A ágora, a praça, o anfiteatro, o coliseu, o picadeiro, a feira, o tablado, o cabaret, os *nickelodeons*, deram lugar a espaços de interação ficcional mais fluidos e dinâmicos. De certo modo, a platéia se acomoda, num espaço outro, virtual.

O caráter ritualístico do drama diz respeito, sobretudo, ao *feedback* atuante entre público e cena. Neste quesito, já se tornou axiomática a noção de perda do *feedback* ensejada pela encenação ao vivo, no teatro, numa ressonância que conforma o próprio espetáculo. O teatro, desde suas origens, detêm um contato mais radical e *humano* com a platéia. As reações do público são nitidamente sentidas por cada ator na ribalta, nos menores detalhes, o que acaba por influir diretamente sobre a cena. Assim, estabelece-se um contato vivo, mais orgânico. As mídias, ao contrário, romperiam estes laços. O contato torna-se mais frio, menos dinâmico. Uma quarta parede mais espessa, diminuta, de vidro, apartando público e cena, adentra o processo. Assim, o espectador — devidamente transformado em telespectador — tem diante de si um produto registrado, finalizado, masterizado, de onde suas reações não possuem qualquer poder de intermediação. Ri, chora, gostando ou não: o produto já está pronto. Noções tão comuns no teatro como *ritmo de platéia*, *respiração do público*, *concentração*, perdem qualquer aplicabilidade no drama operado pelas mídias. Este é veiculado massivamente, pela intermediação eletrônica, dispensando maiores aproximações.

Porém, sob outro prisma, podemos perceber algumas contradições que cercam esta idéia. Primeiramente, pensar no drama — ou mesmo em qualquer outra forma de ficcionalização — por uma via única, isento da intermediação do espectador, nos parece um tanto problemático. Uma vez discurso, carece estabelecer nexos com seu receptor, pois toda forma de drama subsiste diretamente das relações que estabelece com o espectador. Isto revela o caráter multidimensional do jogo, onde, ao contrário do que se poderia pensar, os sentidos não são cerrados, uniformes e constantes. O discurso dramático reside numa mutabilidade semântica onde público e obra estabelecem um embate de significações. Logo, poderíamos vislumbrar no jogo dramático a existência

de brechas semânticas onde nenhuma encenação pode cerrar completamente. Apenas a atualização constante por parte da audiência confere ao evento dramático alguma fixidez — ainda que instantânea — de sentidos. O jogo dramático carece da intermediação da audiência e isto é inexorável. Mesmo o drama veiculado pelas mídias não está isento desta intermediação.

No entanto, não podemos restringir a intermediação ao reducionismo dos índices de audiência, de aferição correntes⁹. O *feedback* não ocorre pelo simples acesso midiático a um determinado produto ficcional. A participação no jogo, por parte da audiência, se dá de modo muito mais direto e ativo do que se pode pensar. A disposição ainda precária das mídias hodiernas, restringe o fluxo de informação por vias ainda únicas, impossibilitando uma interferência similar à experimentada no teatro. O que não quer dizer que o processo ocorre de modo unilateral. A tela de vidro, plenamente transparente para as massas de um lado, opaca para os realizadores do outro, fomenta um estreitamento ainda maior da ficção com os imperativos do público. Assim, a produção midiática procura simular as ressonâncias do público (o riso enlatado é apenas um exemplo) com vistas a fagnar o espectador, cada vez mais disperso, afeito ao *zapping* — perfeito exemplo do *feedback*. Deste modo, a produção ficcional televisiva busca uma mescla cada vez maior com a realidade, no sentido de *esquentar* os laços entre cena e público. Novamente, num futuro não muito distante, com o incremento de mídias cada vez mais interativas, em múltiplas vias, a ficção — em rede, de fato — possa assumir um contato multidimensional, plural, dinâmico, como, aliás, já ocorre em formas antiqüíssimas como o teatro, o circo, a brincadeira de roda.

Outro elemento que merece maior atenção é o postulado corrente, pelo qual a ficção engendrada pela televisão, pelo rádio e pelas demais mídias surgidas a partir da segunda metade do século XX, difere das formas dramáticas tradicionais, como o cinema e o teatro, pelo seu aspecto descontínuo, fragmentado e simultâneo. As obras teatrais e fílmicas são fechadas, contínuas, de assegurada unidade e integridade, como que possuindo uma *aura*. Assiste-se a uma peça, a um filme, num ritual preciso e *sério*, sem interrupções terrenas. A apreciação de produtos televisivos, ao contrário, é marcada

⁹ Ibope e similares em outros países.

pela fratura constante, pelo recorte tanto dos mesmos quanto dos modos de recepção do telespectador.

Todavia, podemos nos indagar se as experiências teatrais e fílmicas são tão contínuas e íntegras assim. Embora as obras possuam uma extensão, um tratamento, um acabamento que sinalizam certa unidade orgânica, cabe ao espectador estabelecer seus próprios recortes, reagrupando, reorganizando cognitivamente, recompondo a obra. Nenhuma leitura é linear e contínua, não obstante qualquer pretensão por parte dos encenadores em uniformizar discursos. Por outro lado, o mesmo telespectador fortuito da programação televisiva, mesmo num *zapping*, estabelece uma linha narrativa própria, unificada, não menos linear que a sonhada pelo cinema.

As mídias não funcionam isoladamente, os processos de enunciação imiscuem-se, hibridizações ocorrem, onde as mídias “passam a se integrar umas às outras, a se referirem umas às outras e todas aos mesmos temas e fatos” (COSTA, 2002, p.64). O que nos leva a pensar numa falibilidade congênita e constitutiva de uma dada mídia. É sempre incompleta, imprecisa — como a própria linguagem. O que torna ainda mais problemático cisões mais radicais.

Logo, a partir de tudo o que foi exposto acima, percebemos similitudes entre as mais diversas modalidades do jogo, operado tanto pelo teatro quanto pelas mais diversas mídias, pois “apesar das diferenças tecnológicas e estéticas, todos eles são, em última análise o mesmo drama” (ESSLIN, 1986, p.91). O surgimento de uma cultura midiática apenas camuflou o jogo, pois, como lembra Cristina Costa, “rodamos por cinco séculos e estamos mais próximos da feira e da festa onde as narrativas performáticas, espontâneas, coletivas estimulam a sociabilidade, a participação, o jogo, a brincadeira e a imaginação” (2002, p.112). Assim, a tensão decorrente da exposição (do que se pretende mostrar com o que é visto), o ritual (mesmo que em simulação), o feedback (sempre atuante entre platéia e cena), enfim, revelam uma característica constitutiva do jogo no que ele tem de mais elementar: o trânsito que o espectador perfaz ao longo do evento. Ao desvelar da narrativa, o espectador caminha por entre espaços ficcionais numinosos; movimenta-se ao longo da ação, semantizando a própria ação.

Mas o espectador não caminha sozinho. Precisa de um elemento de ligação, familiar, pelo qual possa identificar-se, imiscuindo-se na trama: o personagem. Sem este ingrediente essencial, o trânsito simplesmente não ocorre. Ambos caminham de mãos dadas num momento, se confundem no outro, se separam, se irmanam, amam a mesma donzela, enfrentam os mesmos perigos, são um, são dois, são a humanidade inteira: personagem e espectador. Por onde começar?

Deixemos o espectador sossegado, num canto: comecemos pelo personagem!

3. PERSONAGEM E SUBJETIVAÇÃO

“BÉRENGER:
— Eu me defenderei contra todo mundo!
Sou o último homem, hei de sê-lo até ao fim!”
IONESCO in O Rinoceronte

3.1. O PERSONAGEM DRAMÁTICO

Uma vez que tenhamos estabelecido uma base de compreensão acerca do jogo dramático, pela diferenciação do drama das demais formas de produção textual, pelo delineamento de seu modo de estruturação, e pela sinalização do papel das mídias ao longo deste processo, carece, agora, que estabeleçamos um foco preciso sobre o personagem. Drama — e isto é axiomático desde Aristóteles — é imitação das ações. Mas não de uma ação física qualquer, aleatória. A representação engendrada pelo drama parte da mimetização das ações humanas. Mesmo nas animações infantis ou nos filmes de ficção científica, estejam em cena animais falantes, objetos animados, monstros exóticos, alienígenas inteligentes, todos agem como seres humanos, antropomorfizados. A própria estruturação do jogo dramático, descrito no capítulo anterior, diz respeito a essa ação, humanamente concebida. Uma dinâmica que envolve (e precipita) os personagens, vital em qualquer processo de dramatização. Cabe aqui levantar um fragmento de Eugênio Kusnet, descrito num dos mais importantes estudos acerca da arte do ator, em resposta à questão levantada por um diretor:

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 por exemplo, o papel de uma 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 seus atores falem com ela" (KUSNET, 1992, p.6)

Exemplo ilustrativo, reafirma a noção de que as ações dizem respeito aos anseios estritamente humanos e nisso se bastam. Assim, toda ação envolve personagens e todo personagem se configura humanamente. Ações humanas, personagens, o jogo se perfaz entre estes dois elementos. Ambos se entrelaçam de tal modo, que não podemos apartá-

los de todo. As ações constituem o drama, estruturado conforme demonstramos no capítulo anterior, mas o personagem é uma peça essencial no jogo que se faz desde a antiguidade, até os dias atuais.

Entretanto, este mesmo personagem se constitui historicamente, pelos processos de subjetivação que acometem o indivíduo, ao longo da tradição ocidental, descrevendo um percurso, uma história. Voltemos alguns passos atrás, e tentemos entender este percurso, seguindo seus rastros.

Durante todo o século XVII, era comum, por parte dos dramaturgos franceses tais como Corneille e Racine, sobretudo pela crítica especializada da época, a reprovação sistemática da obra de William Shakespeare e de diversos outros autores do teatro elizabetano. Implacável, a crítica se fundava sobretudo a partir dos ensinamentos contidos na obra de Aristóteles. A devida obediência à Lei das Três Unidades — que aliás não constam explicitamente no tratado — e outros princípios pertencentes ao mesmo tratado do filósofo de Estagira seriam condição primordial para a feitura de uma boa obra dramática.

A restauração dos ideais clássicos greco-romanos, impressa nas tragédias deste período, acompanhava um nascente projeto de modernidade. Porém, com exceção do trabalho singular de Molière e outros comediógrafos, o que se teve não foi propriamente a eclosão de grandes obras trágicas. Antes, comparadas às obras dos dramaturgos gregos, grande parte da produção dramática deste período é repleta de artificialismo e um senso estético monolítico. Não obstante toda a perfeição formal e preciosismo, as tragédias deste período não possuem o mesmo valor das tragédias gregas.

Qual seria então o problema? Faltava talento aos dramaturgos daquele período? Em verdade, não. Faltava-lhes, isso sim, o sentido realmente trágico que era tão comum aos antigos atenienses. Paris, assim como toda Europa, mudava e os preceitos acerca da arte dramática não seriam os mesmos. Não que o texto de Aristóteles tenha envelhecido — ele é válido até hoje —, mas envelhecia uma certa compreensão desse texto. Uma vez que grandes transformações se faziam presentes, ocorreria uma mudança significativa na arte dramática. Uma mudança que se operava, sobretudo, através do personagem dramático.

Um olhar renovado sobre a *Arte Poética* pode enriquecer um estudo acerca do drama moderno. Um olhar atento sobre a produção dramática desse período pode revelar aspectos singulares. Sobretudo se pensarmos nas novas formas de representação impostas pela modernidade.

Longe de qualquer contextualização do drama, tentemos focá-lo como elemento integrante do projeto da modernidade. Um modo de representação que se potencializa através do personagem dramático. Podemos, assim, estabelecer nexos entre a formação do indivíduo moderno e as transformações correntes do personagem dramático — uma conexão entre o sujeito da modernidade e o personagem-sujeito nascente nas dramaturgias desse período.

Todavia, faz-se necessária uma elucidação preliminar sem a qual não podemos entender a dinâmica que cerca o personagem ficcional, mais especificamente o que integra o drama. Uma vez que qualquer tentativa de cisão estrutural profunda entre personagem e enredo revela-se problemática, não podemos pensar o primeiro apartado do segundo. Embora o próprio Aristóteles tenha concedido certa primazia da ação sobre os caracteres na obra teatral, a produção dramática, desde então, tem revelado a precariedade desta noção. Logo, somos inclinados a verificar os aspectos concernentes à ação, quando não ao próprio modo de articulação do personagem e os mecanismos pelos quais o próprio drama se realiza. Assim, somos compelidos a buscar outro ponto de diferenciação essencial entre o texto dramático e a narrativa épica. Como todos sabemos, as semelhanças entre ambos são grandes. Tanto um como outro contam uma história. Um enredo com início meio e fim, não importando se necessariamente nessa ou naquela ordem, e dotados de um átomo imprescindível: o personagem. Este torna-se o ponto irradiador da ação. Toda ficção se dá a partir de seu percurso, uma vez que é sempre materialização de uma trajetória. A narração não descreve um fenômeno; ela é, desde sempre, fenômeno. Mas os caminhos percorridos pelos personagens são diversos em ambos os casos. Em cada um, o personagem se estrutura de modo distinto, dotando-lhes de características inteiramente adversas. Uma determinação outra perfaz o personagem do drama, relegando-lhe uma temporalidade e uma espacialidade própria. Essas distinções consistem na diferenciação fundamental entre o romance, suas variantes e o drama.

Como, então, poderíamos perceber esta diferenciação que aparta o personagem dramático de seus pares?

Ao contrário da narrativa épica, os personagens do drama constituem a totalidade da obra: nada existe a não ser através deles. Ocorre, neste caso, um processo distinto. Na épica, descrições, narrador, diversos fatores preexistem ao personagem. Sobre ele, se sobrepõem traços, considerações, valorações conferidas pelo autor. Em se tratando de drama, ao contrário, não são mais as palavras que constituem o personagem e seu ambiente circundante, mas os próprios personagens constituem as palavras, absorvendo-as. Ou seja: tanto o romance tradicional quanto o teatro falam do homem, mas o teatro o faz através do próprio homem, pelo personagem materializado, dotado de um corpo, agindo sempre no tempo presente, instantâneo, possibilitando o processo mimético no teatro e nas demais formas de articulação do drama.

Uma vez que “o homem é o único ente que não se situa somente no tempo, mas que é essencialmente tempo” (ROSENFELD , 1987, p. 28), o personagem dramático adquire uma temporalidade própria. A própria constituição de espaço e de tempo num espetáculo perfaz-se no personagem. Este torna-se como que centro de um vasto mundo cenicamente instituído. Mas não se trata de um mundo outro, mas o próprio reflexo — concentrado — da realidade. Este ritmo sempre acelerado do drama altera a própria formação do personagem. Diversamente da épica, o personagem já está desde sempre pronto, submetido à conformação esquemática onde se privilegia uma psicologia extrovertida e não introspectiva, ressaltando-se seu comportamento, suas ações. Seus estados de espírito transformam-se em atos. Assim, a personagem é um recorte, um esquema limitado de traços. Mas o modo com que é — e tão precisamente — organizado lhe confere uma impressão de ser ilimitado, “pela escolha de alguns elementos, reunidos segundo uma certa lógica de composição, que cria a ilusão de ilimitado” (CÂNDIDO , 1987, p. 60). A organização e o modo pelo qual o autor organiza os elementos — fragmentos descritivos — dando ao personagem unidade, fazendo-o parecer completo, decorre da necessidade da obra ficcional em conferir textura, corporificar seus entes representados. Como não dispõe de referentes análogos no real, precisa criar uma realidade própria, onde seus elementos — personagens — possam transitar. Mas a criação de uma realidade outra pressupõe a utilização de artifícios com vistas a estabelecer verossimilhança, unidade e retoricidade, num

“esforço de particularizar, concretizar e individualizar os contextos objectuais, mediante a preparação de aspectos esquematizados e uma multiplicidade de pormenores circunstanciais, que visam a dar aparência real à situação imaginária” (ROSENFELD , 1987, p. 20). A própria leitura, ou audiência, corrobora esta ilusão, pois o receptor continua a partir do que é esboçado pelo autor. Sua adesão afetiva e intelectual se dá mediante mecanismos de identificação, projeção e transferência, que conferem vitalidade ao personagem. Os elementos da representação ficcional nunca são completos como seus pares na realidade. Um personagem nunca alcança determinação plena, sendo sempre uma configuração esquemática. Seres — humanamente constituídos — de contornos definidos; exemplos, esquemas de atuação. Uma vez que o ritmo da encenação é acelerado, tudo ocorre mais rapidamente. As ações se desenrolam de modo plausível no curto espaço de tempo do espetáculo. Logo, os personagens se constituem nesse ritmo. Suas características devem ser assimiladas pelo espectador, sem perda de tempo. Tornam-se, assim, mais planos e padronizados, sem a mesma maleabilidade subjetiva de seus pares na ficção romanceada. Curioso lembrar a ênfase dada pelos manuais de *playwriting* na urgência em definir e apresentar claramente os elementos de uma trama já nos primeiros minutos da encenação. O próprio conflito principal, segundo os mesmos, deve ser acionado logo após. Este *achatamento* que envolve o personagem do drama se confirma num simples olhar sobre o teatro de máscaras e na manipulação de bonecos — formas ainda mais apartadas da narrativa épica tradicional.

Na encenação, o narrador não existe. Antes, solidariza-se com os personagens, subsistindo através da ação dos mesmos. O personagem do drama prescinde do narrador, dirige-se diretamente ao público. Assim, “o personagem não só constitui a ficção, mas funda onticamente o espetáculo” (ROSENFELD , 1987, p. 31). Desprovido de qualquer indício da pessoa mesma do autor, agindo livremente, todo personagem tem seu nascimento no exato momento em que *se livra* do autor. Este desprendimento é vital para a dramaturgia, sem o qual estaria como que relegada a uma variante pobre da narrativa épica.

Estabelecida uma base de diferenciação, resta-nos estabelecer, ainda, um princípio de identidade. Pensar o personagem a partir de si mesmo, em seus mecanismos internos.

Todo personagem possui uma identidade que lhe confere uma perspectiva própria dentro da história. Representa valores, desejos, uma postura enfim. Os personagens podem ser bons, maus, inteligentes, desafortunados, compassivos, entre tantas coisas. Eles acabam por deter inúmeras qualidades que se interligam. Representam, portanto, valores, sendo uma construção que se funda dentro de uma prerrogativa bem específica. Poderíamos ir além, ao afirmarmos que esse ser dotado de qualidades e acidentes é na verdade a personificação de uma idéia. O personagem é um suporte conceitual. Uma teia de percepções que envolvem aspectos de ordem cultural, ideológica, enfim, uma longa rede de valores que se perfazem desde o cotidiano mais pueril, até aspectos de ordem mais transcendental. Ética, sexualidade, pensamento, moral, costumes, religião, ciência, tudo é digerido e assimilado na formação do personagem. Porém, não se trata de um ser imutável, como não são as pessoas reais, do mesmo modo não é de forma alguma perfeito. Ao passar da história, os personagens, suas vontades e conflitos podem sofrer alterações. No entanto, existe uma essência que permanecerá intocável, uma base ontológica que não o deixará sair dos trilhos — como bem lembra Renata Pallottini (1998), o personagem é um composto mutável com características fundamentais. O perfil de um personagem evidencia uma postura, isto é, uma escolha frente ao mundo. Aristóteles, em sua *Arte Poética*, deixa claro que “a peça terá caráter se as palavras ou ações evidenciem uma escolha” (1997, p. 34). Portanto, o pensador ensina que o personagem é, e sempre será, a expressão de uma vontade. Sua configuração deve ser sempre orientada neste princípio.

Como é de se esperar, entre os diversos personagens apresentados na trama, um deles acaba por ter primazia. O espectador, de um modo geral, necessita identificar-se inteiramente com a história. Para tal, precisa assumir a posição de um personagem, potencializando-se nesse. Precisa de um elo de ligação direta com a trama. Nesse sentido, um personagem assume essa função, adquirindo vital importância na obra dramática, tornando-se “catalisador da ação, a centelha que faz as coisas acontecerem” (FIELD, 2002, p.222). Tudo passa a girar em volta de si, e sua ventura (ou desventura) estabelecerá conexão entre espectador e obra. Num certo sentido, o espectador “compra a briga” do personagem principal, projetando-se nele, depositando nele toda sua expectativa, vivendo a experiência do protagonista, sofrendo quando ele sofre, transgredindo quando ele transgredir, etc. Nas ações em curso em um espetáculo dramático, alguém sempre ganha alguma proeminência, situando-se hierarquicamente

superior no processo de dotação de sentidos do texto, nos seus múltiplos desdobramentos, tornando-se soberano nas ações.

A esse personagem principal chamamos protagonista. A principal característica deste é possuir um desejo, normalmente intenso, em atingir uma meta. O interesse em observá-lo rumando para a conclusão dessa meta é o que possibilita ao público seu devido envolvimento com a trama. Justamente “a ferocidade com que persegue e deseja algo, é o que determina nossa atitude emocional em relação ao protagonista” (HOWARD; MABLEY, 1996, p 79).

Neste sentido, seria de todo impossível separar o protagonista do conflito principal de uma história, pois estão inteiramente mesclados. Num horizonte dramático existem diversos personagens, cada um com uma determinação própria, uma vontade. Estas vontades se chocam. Daí temos o eclodir de um conflito. Conforme dissemos anteriormente, uma circunstância dramática básica consiste em alguém (protagonista) que quer alguma coisa desesperadamente, e está tendo dificuldade em obtê-la. Estas dificuldades são advindas de um outro indivíduo, o antagonista, que se empenhará para impedir o sucesso do protagonista. Nesse sentido, protagonista e antagonista estabelecem uma relação visceral. Essa dualidade torna viável toda e qualquer forma de drama. O jogo das tensões presente no drama traz à luz seus personagens. O protagonista necessita do antagonista para se viabilizar ontologicamente. O choque entre ambos permite que se determinem totalmente, esgotando todas as possibilidades de desdobramentos, “situações-limite em que se revelam aspectos essenciais da vida humana: aspectos trágicos, sublimes, demoníacos, grotescos ou luminosos”(ROSENFELD , 1987, p.45).

Vale salientar que esse mesmo antagonista pode ser desde um vilão até um cataclismo natural, ou ele mesmo num conflito interno, podendo ser qualquer coisa que faça frente ao protagonista, impedindo-o temporariamente de satisfazer seu objetivo. Neste ponto, podemos vislumbrar um dos pontos centrais da dramaturgia: o conflito. Este embate é o próprio motor que impulsionará a história adiante, constituindo o que chamamos de enredo.

A qualidade de um enredo está na sua total adequação ao seu conflito, sem excessos e de forma tal que a ausência de um de seus elementos danificaria toda a estrutura: “com efeito, aquilo cuja presença ou ausência não traz nenhuma alteração sensível não faz parte nenhuma do todo” (ARISTÓTELES, 1997, p.28). De algum modo, todos os segmentos de um texto dramático, vistos isoladamente, devem ser imprescindíveis e imprevisíveis. Todos se configurando dentro de uma integridade comum, tão sabiamente apontada por Aristóteles como a unidade de ação.

Toda obra dramática corresponde a ações encadeadas que se sucedem, uma após outra. Nada no texto dramático é casual. Tudo segue à dialética própria das ações, onde protagonista e antagonista estabelecem um embate que alcançará o seu ápice. Todos os elementos caminham para o mesmo fim. Uma obra deve, de algum modo, estar dotada de uma integridade, cabível à percepção e interação estética junto ao público espectador. O efeito catártico junto ao público gerado ao final do espetáculo é condicionado pela equação entre todos os elementos potencializados ao longo do texto. Essa unidade perceptiva surge da necessidade que “as fábulas tenham uma extensão que a memória possa abranger inteira” (ARISTÓTELES, 1997, p.27).

Assim, como dissemos acima, todo enredo existe através dos personagens e os personagens se viabilizam no enredo. Este acaba mesmo por se sobrepor à própria realidade no presente instante da representação dramática. Palco é esse espelho de concentração do real. Um espetáculo só é possível pela crença temporária na existência do personagem, na veracidade de suas ações que rumam sempre para a solução de um problema. Ações sempre direcionadas para um fim.

Neste momento, confrontando com o que foi exposto anteriormente, chegamos ao que Emil Staiger chama por *tensão*. Assim como seus personagens, o texto dramático é instável por natureza. No drama se desenvolve uma crescente expectativa pelo final, pela resolução dos conflitos. Todas as partes do texto são orientadas para frente, interligadas, onde uma acaba sempre por complementar outra. A interdependência entre as partes e sua projeção para as ações futuras geram tensão. Uma tensão própria desse segmento. Nenhuma cena, por mais extensa que seja, se basta. Necessita sempre de outra que venha complementar-lhe. Somente o desfecho final das ações finaliza a obra e satisfaz o espectador. Logo, segundo Staiger, “leva-se a funcionalidade das partes às

últimas conseqüências” (STAIGER, 1993, p.137). Frente o impaciente espectador, o dramaturgo articula seu texto sempre entre a expectativa e o desfecho.

3.2. SUBJETIVAÇÃO E O PERSONAGEM NA MODERNIDADE

Uma vez definido o personagem, faz-se importante salientar sua história e sua trajetória ao longo da dramaturgia ocidental. Tarefa não muito fácil. Logo, torna-se necessário dividir o drama em três subgêneros, três formas dramáticas elementares no ocidente: a tragédia, a comédia e o drama propriamente dito. Um olhar mais atento a cada um trará à tona as diferenças profundas deste último com os dois primeiros.

Mais uma vez, Staiger menciona: “o homem trágico tem a coragem da culpa já existente na essência humana” (STAIGER, 1993, p.151). Com isso, abre uma janela para uma das prerrogativas mais elementares da tragédia: a insistência obstinada do herói trágico. A crise trágica nasce da incompatibilidade entre o livre arbítrio e o destino. Antes, não consiste apenas numa crise, mas num fracasso irremediável e insolúvel. O personagem trágico constrói um mundo para mais tarde vê-lo ruir diante de seus olhos sem qualquer possibilidade de salvação. Aniquila-se a razão de uma existência humana, uma vida inteira perde o sentido, um paradigma laboriosamente construído se desfaz — de tudo isso se alimenta o trágico. Insere o personagem numa situação-limite onde ocorre “a explosão do mundo de um homem, de um povo, ou de uma classe” (STAIGER, 1993, p.147). Quando Medéia, de Eurípides, após abandonar sua família e todo seu passado, renegando sua própria origem, vê estarrecida seu futuro ao lado de Jazão findar-se com a traição do marido, temos aí um exemplo digno de crise trágica.

Porém, enquanto o herói trágico debate-se entre os escombros de um mundo particular em ruínas, temos à margem alguém despreocupado, para não dizer indiferente — o personagem cômico. Este, ao invés de debater-se, torna risível sua condição. O homem percebe seus limites, mas vê nessa limitação algo interessante. A estrutura do texto cômico consiste em criar tensão para depois desfazê-la. Nisso consiste o risível. Tanto na Tragédia quanto na Comédia temos personagens abatidos de modo implacável

pela realidade. Todavia, conquanto na primeira temos a perplexidade, encontramos um certo suspiro de alívio na segunda.

Assim, fica, ainda que sinteticamente, delineado o que seriam essas duas formas dramáticas. No entanto, resta uma terceira. Aqui, temos o drama. Neste caso, quando mencionamos drama, nos atemos a “uma forma dramática específica, que resulta do hibridismo da tragédia com a comédia” (SOARES, 2000, p.63), numa segunda acepção do termo.

Inexistente na Antigüidade, sobretudo na Europa medieval, o drama nasce com a Modernidade. Antes, é um produto da própria Modernidade, um “teatro romântico por excelência, espécie de mescla de tragédia e comédia” (PALLOTTINI, 1989, p.32-33). No entanto, não se trata de uma justaposição entre ambas, mas algo novo, mestiço. Drama burguês, drama romântico, drama de capa e espada, drama de casaca, tragicomédia, melodrama, sofreu, enfim, as mais diversas contingências na produção dramaturgica do ocidente. Sua aceitação foi imediata e acabou, já no século XX, por se desdobrar em diversos formatos, tais como os filmes de aventura, as novelas românticas televisivas, os melodramas radiofônicos da primeira metade do século XX, os mangás japoneses, entre tantos. Graças a ele, aspectos trágicos desapareceram das produções dramáticas da modernidade, pois seu núcleo torna-se incompatível com o espírito trágico puro. Mesmo a comédia viu-se atingida em seus alicerces, sendo também permeada pelo drama moderno que passou a ter primazia na produção dramática contemporânea. Pela primeira vez, o personagem dramático esboça algum tipo de liberdade. Aqui, podemos vislumbrar o surgimento do personagem-sujeito, do herói burguês, da individualização do personagem dramático. Enquanto o personagem trágico sucumbe frente ao destino inexorável e o personagem cômico se alimenta espalhafatosamente deste mesmo destino, o personagem do drama moderno deixa para trás qualquer determinação que lhe é alheia, seguindo por outra vereda. Um mundo inteiramente novo se abre diante de si. É aberta a ele a possibilidade de escolha. Escolha consciente, pessoal, notadamente subjetiva. Neste ponto, nasce o personagem-sujeito que experimenta uma liberdade nunca antes vivenciada.

Tomemos por exemplo duas peças bastante conhecidas: *Édipo*, de Sófocles, e *Hamlet*, de Shakespeare. Na primeira, temos alguém rumando para a própria desdita. Na

segunda, também. Ocorre que Édipo não tem escolha. Por mais que tente fugir, encontra sempre o destino — ou o destino encontra Édipo. As previsões do oráculo são anteriores à própria ação. Sua trajetória já está dada antes mesmo de seu nascimento. Hamlet, ao contrário, hesita entre uma escolha e outra. O destino da trama depende de sua decisão. O enredo caminha ao sabor dos seus movimentos. Se tem um final infeliz, se vinga ou não a morte do pai, isso depende de seus atos, da equação de seus conflitos internos. A própria confrontação entre Hamlet e Cláudio, o novo rei da Dinamarca, seria plenamente contornável, a pedido da própria Rainha, mãe de Hamlet, quando diz: “Meu filho, deixa agora a cor noturna / E deita olhos amigos sobre o rei” (SHAKESPEARE, 1995, p.37) — o que, aliás, também é insistentemente solicitado, em boa parte do texto, pelo casal de soberanos, pela jovem Ofélia, senão por toda corte. Se o conflito se instaura, temos no protagonista sua precipitação. Édipo, ao contrário, não pode fazer absolutamente nada para evitar o conflito. A noção de inevitabilidade do destino era tão cerrada entre os gregos antigos, que mesmo os deuses estavam submetidos à *Moira*, ou seja, ao destino, como menciona Heráclito: “o sol não ultrapassará as medidas; se o fizer, as Eríneas, auxiliares de Dike, o encontrarão” (1999, p.83). Com o personagem — mimetização dos homens e das ações humanas — não seria diferente.

A Modernidade flamejante na dramaturgia shakespeariana insinua uma cisão radical, onde uma perspectiva inteiramente nova se abre ao personagem: o domínio consciente de suas ações, o exercício da vontade. Nasce um personagem cada vez mais individualizado e senhor de si. Agora, mais que nunca, se impõe a questão: qual a relação entre o novo personagem-sujeito e a construção do sujeito na modernidade?

Antes de qualquer resposta, adiantam-se alguns esboços elucidativos acerca da formação do Sujeito na Modernidade. Antes de intentarmos qualquer forma de contextualização, tentemos pensar na dinâmica que permeia todo o processo. Contextualizar a produção dramática é uma tarefa falha por natureza, uma vez que toda e qualquer produção artística não se submete à contemporização. Se as poéticas fossem determinadas por fatores temporais, sua compreensão e inteligibilidade estariam restritas ao instante e lugar de sua produção. A simples possibilidade de apreciação estética de uma obra, séculos após sua feitura, consiste numa prova cabal da impossibilidade de situá-la num dado tempo e num dado espaço sociocultural. Porém, isso não representa uma oposição idiossincrática. A verticalidade interpretativa de uma

obra estética nos permite até mesmo situá-la. Pertence e não pertence ao seu tempo. Esta dualidade, entre tantas coisas, é vital.

A Modernidade trouxe consigo uma forma inteiramente nova e marcante de individualismo. Surge a noção de indivíduo como ator, transformador da natureza e, por conseqüente, da estrutura social. Nasce a noção de sujeito soberano, com a Renascença, amplamente amparada pelas diversas transformações que ocorriam então. Esta mesma noção foi o motor que colocou o sistema social da modernidade em movimento. Transformações sociais, econômicas, culturais, experiências científicas, políticas, filosóficas, o próprio surgimento do capitalismo, são detonados a partir dessa nova construção do sujeito. Ergue-se mesmo a noção de humanidade, dotando os homens de certa universalidade, caracterizada sobretudo pela razão. Assim, “para as sociedades modernas... o Ser humano é o homem elementar, sob sua forma de ser biológico e ao mesmo tempo de sujeito pensante”(DUMONT, 1997, p.57). Características apropriadas, portanto, ao personagem dramático, pois “cada homem encarna, num certo sentido, a humanidade inteira” (DUMONT, 1997, p.57).

Em se tratando do personagem dramático não poderia ser diferente. Durante a história do drama, o personagem, em alguns momentos, experimentou alguma autonomia. Porém, a partir deste período, esta autonomia seria plena. Os personagens seriam livres, mesmo quando sofriam algum revés ao final da trama. O desfecho dependia exclusivamente de suas escolhas, ao longo da história. O personagem tinha agora, diante de si, um caminho inteiramente seu. Deixava para trás a comodidade de uma determinação preestabelecida, de um mundo previamente dado.

Porém, essa euforia que tinha como certa a infalibilidade do sujeito, sua unicidade e indivisibilidade, deu lugar a uma percepção mais sóbria. A mesma Modernidade que viu nascer a soberania do sujeito, viria testemunhar seu ocaso.

Diversos acontecimentos vieram destronar o sujeito soberano. O mesmo ocorria com personagem-sujeito. Uma avalanche viria se precipitar sobre o indivíduo moderno. Este deixa de ser centro do universo, perdendo qualquer origem divina, reconduzido à esfera biológica, lançado às malhas do tecido social, coagido à interação, para

posteriormente ser despojado de qualquer controle no que tange à linguagem e, entre outras coisas, à própria consciência.

O antigo herói, outrora sublime, dava lugar a personagens reles, na mesma proporção. Em *Woyzeck*, de Büchner, não temos mais o herói romântico, super-individualizado, mas o homem-massa, falho por natureza, grotesco, perdido em meio às suas próprias contradições — um personagem confuso para um mundo igualmente confuso — numa mudança nos processos de subjetivação que toma de assalto o sujeito da modernidade, sob as mais diversas rubricas e denominações, como lembra Villaça (1996, p.10), como “sujeito fraco, sujeito plural, máscaras do sujeito, sujeitos tribais, no indivíduo sem sujeito, no eu mínimo, no sujeito como produção, no quase-sujeito”. Este processo de fragmentação não acometeu apenas o personagem-sujeito, mas o próprio modo de articulação do discurso dramático. As experiências com o teatro do absurdo, o distanciamento crítico do teatro épico de Bertolt Brecht, as propostas de Artaud, percepções renovadas para um modo de articulação sempre — e obrigatoriamente — renovado. Na ficção televisiva ocorreu o mesmo processo. Tomemos, como exemplo, dois personagens de animações infantis bastante conhecidos: o *antigo* Pica-pau e o *novo* Bob Esponja.



No primeiro caso, o herói enfrenta suas adversidades — sempre representada por outro personagem — e vence ao final de cada episódio. É senhor em suas ações. A trama gira em torno de seus atos, que sempre lhe conferem um final vitorioso, sem grandes sobressaltos. O segundo é deliciosamente multifacetado, conflitante e não segue uma linha coerente. Seu maior antagonista é ele mesmo. Suas mudanças de temperamento e personalidade beiram a esquizofrenia, onde nem mesmo seu corpo escapa de sofrer modificações: se contorce, é espremido, muda de fisionomia, assume outras identidades, etc. A própria ação não segue uma progressão definida, estando entregue aos solavancos do personagem.

Mesmo a compressão tempo-espço, eminentemente moderna, desloca a ação da fixidez contínua e linear, oferecendo cada vez mais possibilidades para interações mais dilatadas no tempo e no espaço. O reino das experimentações abre-se também ao dramaturgo, lançando a dramaturgia num movimento cada vez mais acelerado de ruptura. A não-linearidade, cada vez mais freqüente nos textos contemporâneos, é prova disto.

Um exemplo significativo no des-centramento do sujeito dramático está na sua inconstância moral, sempre atuante. Os personagens deixam de ser inteiramente bons e inteiramente maus. Por vezes, circulam entre estes extremos — como o fazem todos os homens. Revelam características antagônicas. O conflito internaliza-se cada vez mais. Não é mais exclusivo entre personagens distintos, mas de um personagem consigo mesmo.

Outro exemplo marcante de des-centramento é o fim da onipresença do protagonista num mesmo personagem. Era comum, já nas obras de Tchekhov, um deslocamento cada vez mais marcante do protagonista, desdobrando-o em diversos personagens. Ora um, ora outro, em cada cena alguém possui certa primazia, o que não ocorre no todo da obra.

Assim, o que se têm hoje é uma fragmentação cada vez mais acelerada do indivíduo na modernidade tardia e conseqüentemente do personagem dramático, a ponto de que “se sentimos que temos uma identidade unificada desde o nascimento até a morte, é apenas porque construímos uma cômoda estória sobre nós mesmos” (HALL,

1998, p.13). A compressão tempo-espço experimentada pelo século XX forjou uma nova forma de dramaturgia, pelo ritmo cada vez mais acelerado, aliado à crescente latitude na qual os elementos trafe gam. Nas mídias criadas neste período, o personagem adquire outros contornos: passa a ser visto mais internamente, ganha um escopo de atuação maior, a narrativa se submete ao foco recortado imposto pelo suporte (enquadramento, edição e investimentos imagéticos cada vez maiores). Assim, como dissemos anteriormente, nas mídias audiovisuais, o personagem assume uma mobilidade e uma desenvoltura semelhantes às experimentadas pelo personagem do romance.

Logo, as transformações que acometem o personagem alteram conseqüentemente a própria estrutura dramática. Um amplo leque de possibilidades se abre à dramaturgia contemporânea, onde a televisão e as demais mídias gestam uma gama cada vez mais diversificada de produtos ficcionais. A TV — desde sua origem, marcada por um hibridismo brutal — toma a dianteira neste processo pois, como salienta Balogh, “a descontinuidade, a interpretação, a fragmentação são características da linguagem televisual, a tal ponto que estão previstas nos próprios roteiros ficcionais” (2002, p.95). Isenta das restrições de formato, extensão, distribuição e exibição impostas ao cinema, ao rádio, à indústria fonográfica, à imprensa, e às demais mídias, pelos recursos de som e imagem que detêm e pela intensa difusão, a ficção televisual experimentou um número maior de transformações, onde a repetição e a mescla de discursos são levadas ao paroxismo.

Deste modo, novos produtos ficcionais começam a despontar na grade televisiva que juntamente com a Internet impulsionam as demais mídias para um intenso movimento de transformação, o que leva muitos autores a sinalizarem um esvaziamento nas *antigas* formas ficcionais, das grandes narrativas, no declínio dos grandes relatos, decorrente do surgimento de modos fragmentados e não-lineares de narrar, incrementado pelas mídias digitais.

Mas, curiosamente, não obstante esta transformação, ensejada a partir do processo de fragmentação que envolve o personagem e a compressão tempo-espço que envolve a ação dramática descrita ao longo destas páginas, percebe-se, na produção teledramatúrgica contemporânea, a permanência de estruturas que se formaram em

pleno alvorecer da modernidade. Um projeto de drama oriundo de um novo projeto de humanidade; moderno por excelência, que tem suas raízes no classicismo do século XVII, pois “o aristotelismo francês é indubitavelmente uma tentativa para instaurar, de maneira coerente e sistemática, um realismo no teatro” (ROUBINE, 2003, p.24). Um modo próprio de drama que privilegiou a unidade, a ilusão, o realismo das ações, a verossimilhança e a liberdade incondicional ao personagem-sujeito. Percebemos, assim, a constância de um modo integrado pelo qual o drama se dá nas produções do ocidente, presente não só entre os gregos, como também na dramaturgia que abunda massivamente nas mediações contemporâneas.

Assim, formas anciãs convivem com modos renovados de fabulação. A telenovela — estrutura linear, folhetim tradicional — se intercala diariamente com *spots* publicitários, micro-narrativas, chamadas, fragmentos efêmeros. Esta convivência não é apenas harmônica — nenhuma mediação é harmônica —, mas necessária, uma vez que “modos arcaicos de contar o mundo se entrelaçam com novíssimas tecnologias e resultam num produto ambíguo e instigante: a ficção televisual contemporânea” (BALOGH, 2002, p.29). Simultaneidade é a palavra-chave, alternância constitutiva da teia televisiva.

Ora, neste ponto somos impelidos a nos aventurar na formulação de um conceito, pedra fundamental deste trabalho: existe, em verdade, alguma diferença real entre os programas veiculados pela televisão? Conforme mencionamos no capítulo anterior, a estrutura de tese/antítese/síntese, delineada em arcos, está presente na totalidade das obras dramáticas desde os pequenos fragmentos narrativos até a telenovela mais extensa. É comum e universal, constituindo o cerne do jogo dramático. Igualmente, a existência de personagens e o conflito que se estabelece entre eles. Por outro lado, é falaciosa a noção de que a leitura de produtos extensos, mais tradicionais e conservadores não seria igualmente fragmentada e não-linear. Todo evento dramático — entre os gregos antigos ou no horário nobre — prescinde de algo elementar: o público. Diferenciações que desprezem a audiência são falhas por natureza.

Deste modo, todo texto dramático — seja um anúncio publicitário, uma telenovela, um unitário, ou uma peça de teatro — possui os mesmo ingredientes. Embora a finalidade do ritual, a função social do drama, os contextos sócio-culturais e

os conteúdos compartilhados, em cada época ou cultura, divirjam radicalmente, alguns elementos persistem, desde as primeiras formas de dramatização, de mimetização da realidade, entre os primeiros agrupamentos humanos, retomando uma tradição narrativa muito anterior à própria escrita. Estes elementos compõem o que há de mais essencial no drama: o jogo. Como afirmamos em vários momentos, o drama é essencialmente um jogo. Um jogo que apresenta determinadas características comuns e universais. O que não quer dizer que sejam todas as partidas idênticas: em cada partida os acontecimentos ocorrem sempre de um modo diverso. Mas, enfim, um jogo que se imiscui nas estratégias comunicacionais da contemporaneidade, operando diretamente na teia televisiva, que pretendemos desvelar ao longo deste estudo.

Logo, somos inclinados a pensar neste outro elemento que compõe o jogo: o espectador. Por detrás da teia televisiva, do outro lado do vidro, olhares ansiosos, despreocupados, dispersos e comovidos viabilizam o jogo em sua plenitude.

Uma vez que falamos do personagem, caminhemos por outras veredas: atravessemos o vidro!

4. IDENTIFICAÇÃO E FORMAS DRAMÁTICAS

“*MERCÚRIO:*
— *Sou deus, de modo que se quereis, mudo já isto:*
farei que de tragédia passe a comédia,
e exatamente com os mesmos versos.”
PLAUTO in **Anfitrião**

4.1. RISOS, LÁGRIMAS, PRIMEIROS CONTATOS

Uma vez que temos um esboço — sempre precário, vale ressaltar — sobre o personagem, uma questão mostra-se relevante, no que diz respeito ao papel do espectador no jogo dramático.

Dentre os fenômenos decorrentes do contato entre cena e público, o que mais chama atenção diz respeito às formas dramáticas — ou gênero, numa acepção diversa da empregada até este ponto¹⁰ — pelas quais a produção dramática é demarcada. Filmes de terror, comédias românticas, histórias de aventuras, todos são definidos, classificados segundo critérios falaciosos e ingênuos, amplamente aceitos, tanto pelo grande público, quanto pelos profissionais de mídia.

Ora, esta cumplicidade não se dá ao acaso. Tanto agentes quanto espectadores estabelecem um pacto silencioso e inconsciente, no qual situam os eventos dramáticos por categorias seguras, fornecendo uma *gramática* comum de interação simbólica. Todo e qualquer gênero — e isso pretendemos mostrar ao longo deste capítulo — é um atributo externo, fruto de um processo de identificação, recepção, legitimado pela própria audiência.

No entanto, mesmo um olhar mais displicente reconhece a grande difusão de formas experimentada pelo século XX, no tocante à produção dramática. A televisão e

¹⁰ Diversos autores utilizam o termo **gênero** com significados diversos: 1) no que tange propriamente à Épica, à Lírica e a Dramática, de cunho substantivo; 2) no que tange aos traços estilísticos de uma obra, de cunho adjetivo; e, finalmente, 3) no que tange às variações que ocorrem dentro de um mesmo gênero: formas épicas (romance, conto, etc), formas líricas (ode, soneto, etc), e formas dramáticas (comédia, tragédia, etc). Como lembra Balogh (2002, p.90): “No que diz respeito à definição do termo, na própria linguagem crítica, o vocábulo *gênero* tanto se refere às grandes categorias da lírica, da narrativa e do drama, quanto às diferentes

as diversas mídias deste período operaram uma pluralidade sem precedentes de formatos¹¹ e gêneros. O terror, as narrativas policiais, o suspense, a comédia de costumes, os filmes de aventura, melodramas românticos, ficção científica, opções diversas para uma realidade diversa. Crê-se, fielmente, no estatuto de diferenciação erguido em cada novo formato que venha a se sintetizar nas mídias contemporâneas. O senso comum parte da premissa simplória de que os gêneros são características essenciais e intrínsecas da obra dramática. Uma comédia romântica seria sempre uma comédia romântica, pois se estruturaria como tal.

Ora, de certo modo, os gêneros são historicamente constituídos. Não pertencem ao texto em sua essência — se é que o texto possui alguma essência. São externamente dados, móveis, cambiantes: atributos conferidos pela mediação simbólica. Um enquadramento necessário à inserção da obra dramática no mundo. Fruto de hibridações e relações conflitantes de percepção; circunstancial, cultural e valorativo. O gênero, assim, torna-se um valor, pelo qual uma determinada sociedade situa e maneja a produção dramática. Pois “tragédia, comédia, drama, melodrama, etc, são apenas fôrmas, ou rótulos contingentes, em que se amalgama o indefectível hibridismo do texto dramático” (MOISÉS, 1982, p. 278).

Outro modo de classificação diz respeito aos formatos — principalmente em se tratando de produtos ficcionais televisivos, dada a diversidade e variações existentes nesta mídia. Diversos autores esmiúçam a produção televisiva contemporânea, estabelecendo diferenciações precisas entre produtos ao “classificar programas ficcionais de TV por intermédio de suas características de extensão, tratamento do material, unidade, tipos de trama e subtrama, maneiras de criar, apresentar e desenvolver os personagens, modos de organização e estruturação do conjunto” (PALLOTTINI, 1998, p.25). Deste modo, a teledramaturgia contemporânea compreenderia a produção de unitários, seriados, minisséries e telenovelas. Estas pesquisas, por alguma razão, não fazem menção a outros formatos narrativos possíveis como as animações, os filmes publicitários, filmes para TV, entre outros, todos destinados específica e igualmente à exibição na televisão.

espécies englobadas nestas categorias: tragédia, comédia, romance, etc.”

No entanto, estas mesmas demarcações e diferenciações entre formatos estarão ausentes ao longo deste estudo por algumas razões. Conforme mencionamos no capítulo anterior, toda dramaturgia se dá mediante uma estrutura de tese/síntese/antítese, delineada em arcos de tensão. Embora diferentes, todos os produtos ficcionais televisivos têm uma estruturação comum. Igualmente, dado o processo de hibridização que constitui a própria televisão, ocorrendo nos dias atuais, de modo ainda mais acelerado, não é de todo errado conjecturar que estas mesmas fronteiras venham a baixo. Formatos se misturam, surgem outros renovados, dentre os quais se percebe, em alguns casos, “vários gêneros convivendo e friccionando no interior de uma única obra” (BALOGH, 2002, p.141). Talvez se revele mais difícil, num futuro não muito distante, diferenciar uma telenovela de um seriado ou mesmo, um pouco mais adiante, de um telejornal. Mesmo nos dias atuais, um olhar mais generoso pode perceber a precariedade destas distinções. Se a nomenclatura mostra-se conveniente aos produtores, ao grande público e à própria solidez da grade televisiva, não quer dizer que seja verdadeira e axiomática. A própria distinção entre o que seja teledramaturgia e outras formas de discurso televisual, como o telejornalismo e demais programas de entretenimento (estes campos invadem-se, constantemente), mostra-se precária, pois estão de tal modo impregnados pelo jogo dramático. Este mesmo jogo que tentamos deslindar pela exposição de seus elementos constitutivos, comuns aos mais diversos formatos, impregna outras formas de mediação simbólica. Está presente no modo pelo qual a televisão enseja a encenação do social, dramatiza o contemporâneo, ora através de seus produtos ficcionais, ora quando lida diretamente com o real, com o telejornalismo e outros formatos. Deste modo, a televisão produz realidade, tendo no jogo dramático uma ferramenta valiosa nas suas estratégias enunciativas. As relações que constituem este jogo, comuns aos mais diversos modos de dramatização, tentamos delinear ao longo deste capítulo. Caminhemos por partes.

Logo, uma vez que não podemos nos fiar em demarcações tão frágeis, faz-se importante reduzir tudo a elementos mínimos e essenciais. Ficamos, assim, um tanto inclinados a pensar no modo mais primário, anterior a qualquer forma de generalização, pelo qual o público participa — compartilha, seria um termo mais apropriado — do jogo, do contato direto, pelas reações mais pessoais e subjetivas — rindo, chorando,

¹¹ Pela acepção corrente, na qual aspectos formais e de suporte são levados em conta.

emocionando-se, sofrendo, indignando-se, gozando, enfim, numa relação íntima — que antes de se apresentarem como sintomas isolados, constituem o próprio evento dramático. Já se afirmou, em diversos momentos, que todo espetáculo se orienta para o público, em qualquer forma de drama. Pois sem o público, como lembra uma autora brasileira, “o teatro não acontece. Um espetáculo teatral sem público é, na melhor das hipóteses, um ensaio geral” (PALLOTTINI, 1989, p.11). Igualmente em todas as outras formas que se valem do jogo. A audiência tem *sérias implicações* com tudo aquilo que ocorre no palco ou na tela. “A ficção é um espaço de incertezas” (COSTA, 2002, p.23), pleno de brechas semânticas, permitindo o trânsito, o movimento, o re-ordenamento, por parte da platéia.

Logo, tentemos pensar no modo pelo qual a platéia se conecta com a cena, pelo desvelamento destas reações decorrentes do jogo.

Como sabemos, a tradição dramaturgica do Ocidente nasceu na Grécia, com dois gêneros, duas formas dramáticas: a Comédia e a Tragédia. Estes dois consistem o pilar elementar para a produção dramática ocidental. Mesmo a produção recente, encontra nesses uma raiz fecunda. Em ambos, percebemos dois elementos primordiais: o cômico e o patético, respectivamente.

Assim, pensemos na dinâmica que envolve estes dois elementos. Onipresentes na totalidade da dramaturgia ocidental, estando de tal modo imbricados; toda obra dramática possui os dois — quando não ambos — evidenciando seu papel decisivo na gestação das formas dramáticas, pelo modo com que influem na percepção de uma obra.

No entanto, elementos cômicos e patéticos não existem *a priori* no texto. Ocorrem posteriormente, pelo contato entre obra e público, ao longo do evento dramático. Diversos autores tentaram demarcar pontos de diferenciação na superfície textual do drama, com vistas a detectar aspectos cômicos e patéticos. Fronteiras precárias, uma vez que a fluidez do texto não se presta a marcas tão rígidas.

O cômico e o patético no drama nascem do vínculo que o público estabelece com a trama. Modos de percepção pelos quais o personagem dramático é visto; relações de proximidade e distanciamento entre espectador e personagem. Tudo se resume a uma

questão de foco: a distância afetiva e ontológica entre ambos denuncia o caráter cômico e/ou patético da obra. A comicidade nasce de um distanciamento crítico entre platéia e cena. O patético de uma identificação emocional mais intensa.

Logo, somos inclinados a pensar nesses dois elementos e refletir sobre suas implicações na dramaturgia. Num primeiro momento, o cômico; num segundo, o patético. Uma reflexão mais acurada sobre um pode trazer uma luz sobre o outro, respectivamente. Começemos pelo riso.

Inicialmente, convém que demarcemos esse ponto de partida, sem o qual nenhuma experiência risível no drama seria possível: o cômico, elemento primordial de toda aventura dramática que tem na comédia e na farsa seu ponto máximo. Desvelar o cômico, o modo pelo qual é vivenciado, seus efeitos na audiência e sua resposta mais imediata, o riso, torna-se imprescindível.

Bergson, no valioso ensaio *O Riso*, estabelece alguns pontos interessantes para nosso estudo. Embora possua alguns aspectos ligeiramente discutíveis, o filósofo francês fundamenta algumas noções extremamente válidas para que possamos estabelecer uma base de compreensão segura acerca do riso — à parte de qualquer atribuição, contexto ou função que venha a desempenhar num dado tempo e numa dada cultura.

O autor parte de uma premissa elementar: toda forma — impertinente — de rigidez possui comicidade. O riso seria uma resposta, de pronto, uma reação imediata e conciliadora. Algo que como a percepção — ruidosa — de um esforço — sempre intenso — que, subitamente, revela-se inútil e despropositado. A formulação de Bergson vai ao encontro à de Kant, segundo o qual, “o riso provém de uma expectativa que se resolve subitamente em nada” (BERGSON, 2001, p. 63). O risível consiste numa espécie de vício, presente nas pessoas, mas que é apreendido universalmente, dotado de autonomia, facilmente identificável. Um certo mecanismo presente nos atos, na linguagem, nas situações e mesmo nos homens. Certa rigidez, visualizável fortuitamente, que se imiscui nas mais diversas formas de interação humanas. A simples percepção desse automatismo — que Bergson nomeia por uma *distração da vida* — demanda uma intervenção física imediata: o riso. “Só é essencialmente risível aquilo

que é automaticamente realizável” (BERGSON, 2001, p.109), pois essa rigidez se traduz como um certo tipo de automação, relutante e teimosa, que acomete o indivíduo. Uma inadequação ao curso normal e retilíneo das coisas e das percepções acerca das coisas. O que o filósofo francês considera uma mecanização artificial, tanto no corpo humano como nas ações humanas, algo como que uma substituição do natural pelo artificial. Uma resistência ruidosa da matéria em relação ao pensamento. Assim, “rimos sempre que uma pessoa nos dá uma impressão de coisa” (BERGSON, 2001, p. 43), quando nossa percepção sobre algo identifica nele certa mecanicidade ruidosa, uma rebeldia — voluntária, desesperada e inútil — em adequar-se cordialmente ao curso normal da existência, portanto cômico.

Este automatismo se deixa mostrar nas mais diversas realizações humanas. Este vício cômico, no qual Bergson se refere, se faz impregnar mediante os mais diversos expedientes. Formas, movimentos, palavras, idéias, tipos: uma mesma mecanicidade se mostra em cada uma delas. O autor esmiúça, por todo o ensaio, o que há de risível e comum a todas. Um exemplo que merece nossa atenção é a mecanicidade revelada no discurso. O jogo de palavras, por natureza cômico, denuncia essa mesma rigidez. Assim como os movimentos *defeituosos* de um palhaço de circo são repletos de graça, o uso *defeituoso* das palavras, seja mediante inversões e repetições, tão comuns ao chiste e ao trocadilho empregado nas comédias de Molière, transparece esse mesmo automatismo, isso que Bergson assinala como mecânico sobreposto ao vivo. Toda vez que o corpo, as palavras, os caracteres ou as ações denotam certa rigidez teimosa, algo que contemporaneamente poderia ser chamado por *bug*, tem-se aí o risível. Uma mecânica sem qualquer funcionalidade, viciada, descontextualizada, onde os atos são como que movimentos de uma marionete sem vontade própria. Nisto consiste o valor de toda e qualquer arte cômica: revelar essa duplicidade entre pessoa e mecanismo (Bergson vê, neste último, uma revolta da matéria contra o dinamismo e o polimorfismo da alma. Algo que como uma irrupção da matéria contra o pensamento. Estranho, pois podemos tirar alguns exemplos contrários: cachorros não pensam nem são ridículos. Se rimos deles é porque eles, de algum modo, lembram uma característica humana risível. Neste caso não é a matéria que se insurge contra o pensamento, mas o pensamento que se volta contra a matéria. Uma percepção propositadamente distorcida revela esse caráter ou atributo cômico).

Nesse ponto, percebe-se o caráter risível dessa rigidez e desse automatismo insistentemente citado por Bergson. Tal mecanismo revela algo antes oculto no objeto cômico: uma queda. O risível sublinha a corrupção de algo. Não uma perda natural, mas a constatação de uma falência antes oculta, mas constitutiva de algo desde sua origem. Essa mudança súbita de um estado para outro — sempre pior — diz respeito, sobretudo, à percepção que se tem dela. As coisas não “mudam” simplesmente, mas “muda” a percepção que se tem delas. As dramaturgias dão exemplos recorrentes, como os maridos traídos, os ladrões que se descobrem roubados, os políticos honestissimamente larápios, os sacerdotes que pecam, os heróis covardes, entre tantos. Quando os valores mais solidamente edificadas revelam-se fluidos e despropositados; quando um elemento decai de um patamar superior para um patamar muito abaixo; quando uma missão de importância extremada revela-se extremamente nula: nisso tudo temos o cômico, na proporção exata dessas diferenças de estado. Revela-se, assim, uma configuração outra, que, antes oculta, mostra-se constitutiva.

Logo, quando as causas e os efeitos de um ato são entendidos num sentido outro, ri-se. Porém, o que torna algo risível é justamente tornar-se risível perante alguém que ri. O riso nasce de uma percepção de outrem. Assim, faz-se necessário investigar as condições que tornam possível o riso.

O cineasta norte-americano Woody Allen tem uma sentença célebre e já conhecida, que rastrear sua origem exata e citá-la na íntegra seria por demais trabalhoso. Limitemo-nos a exprimi-la: *tragédia + tempo = comédia*. Temos aí uma referência direta ao que vamos tratar mais adiante. Convém agora que pensemos neste elemento *tempo*. Bergson deixa claro que a comicidade se dirige à inteligência pura, portanto exclusivamente racional. Cede à tentação de diferenciar emoção de razão. Uma digressão mais profunda poderia revelar maiores problemas nesta dicotomia. Voltemos ao *tempo*. O filósofo francês afirma, em algum momento, que a emoção é a maior inimiga do riso. A indiferença seria seu meio natural, pois a “comicidade exige enfim algo que como uma anestesia momentânea do coração” (BERGSON, 2001, p. 2). Um olhar mais generoso pode revelar uma necessidade premente do riso: o distanciamento. Neste ponto o autor d’*O Riso* é lapidar ao destacar a necessidade de um distanciamento crítico por parte daquele que ri. Um distanciamento isento de apegos ou afinidades afetivas com o objeto do riso. O sujeito do riso não partilha da mesma situação do que

se expõe ao ridículo, nem se identifica afetivamente com ele. Carece estar distanciado, numa posição outra. Não pode tomar para si a corrupção do outro sem o risco de não identificar mais aquela rigidez, aquele automatismo mencionado anteriormente. Quando vemos um senhor distintíssimo cair do cavalo, rimos e assim o fazemos quando não pensamos que o mesmo poderia estar acontecendo com um dos nossos. Mesmos os dramas mais terrificantes da humanidade, vistos *de fora*, tornam-se risíveis. O *tempo* mencionado refere-se a este distanciamento que faz uma ação patética tornar-se cômica.

Ora, quem ri o faz deliberadamente e por necessidade, alívio ou pela mais leve distração. Porém, em todo caso verifica-se algo constante: prazer. Quem ri, ri por prazer e isso não constitui nenhuma novidade. Segundo Bergson, a rigidez é inimiga da sociedade. Uma vez que seus indivíduos precisam conformar-se entre si, qualquer movimento dissonante e inflexível seria perigoso e demandaria da sociedade uma reação coercitiva. Como dissemos, a comicidade consiste nesta automação do indivíduo ou de um grupo que o faz *ruidoso* perante os demais. Algo que “exprime uma imperfeição individual ou coletiva que exige correção imediata. O riso é essa correção” (BERGSON, 2001, p. 65), pois teria por finalidade sanar essas *distrações* mencionadas pelo autor. O riso seria algo que como uma zombaria deliberada de um grupo contra um de seus integrantes pródigo e porventura descontente. O filósofo atenta que todo riso é sempre o riso de um grupo, uma vez que seu meio natural é a sociedade. Neste ponto, diversos autores estão em consenso para o aspecto social e ritualístico do riso. Ri-se sempre em grupo, e tem-se, no grupo, um ambiente fértil para a eclosão do riso.

Tentemos uma visão diferente. O riso seria mesmo um evento puramente social, isto é, entre indivíduos? Uma platéia encorpada num teatro de *vaudeville* está mais propensa a rir do que um público exíguo. Isso é um fato e já se incorporou no senso comum dos profissionais da comédia e todas as suas variantes: a necessidade de uma audiência farta para o pleno funcionamento do espetáculo cômico. Seguindo por este caminho, tomando o evento dramático, por exemplo, percebemos alguns pontos elucidativos. Em primeiro lugar, uma vez que o riso é uma ação física, portanto ruidosa, é mais facilmente sentida no outro. Uma vez que o teatro é essencialmente ritualístico, uma audiência mais repleta e mais interessada confere uma intensidade maior, um *peso* mais acentuado à representação. Desse modo, qualquer espetáculo teatral é mais dinâmico e mais vivo quando tem diante de si uma platéia numerosa. O diálogo cena-

público torna-se mais fluido. Em se tratando de humor, ocorre o mesmo. Não significa que um espectador solitário não encontre graça numa farsa. Simplesmente, as conexões entre espetáculo e público seriam mais frouxas. O que, aliás, ocorreria em qualquer espetáculo patético — vale sempre lembrar que **o espetáculo é o público**, em todas as acepções possíveis que essa sentença possa ter. Ou seja: toda apreciação de um evento dramático, mesmo que partilhada entre milhares de espectadores, é sempre uma apreciação solitária, *in loco*. O mesmo ocorre com o riso, em suas variantes mais cotidianas. O riso ocorre unicamente em sociedade? Existe outra sociedade, secreta, no interior de cada indivíduo. Um indivíduo pode rir, solitariamente, de si mesmo, em algum momento. Se o faz ruidosamente na presença de outros — quando ri de outro — é graças ao caráter ritualístico que o riso assume em sociedade. Do mesmo modo que se partilham sentidos, valores, se compartilham reações similares frente determinados eventos sociais.

Logo, ficamos inclinados a pensar no riso operando individualmente, no íntimo de cada sujeito do riso. Haveria algum tipo de relaxamento e prazer no riso? Isso já ficou claro por diversas razões. O riso possui um princípio hedonista marcante, é uma fonte de prazer incomparável. Mas somos lançados a nos perguntar de onde viria este prazer. De diversas fontes. Nos interessa destacar uma: o riso é, sobretudo, uma prática de poder. Quem ri, ri sempre do outro — ainda que, sem saber, esteja rindo de si mesmo — pois queda “tendendo a considerar a outra pessoa como uma marionete cujos cordões segura” (BERGSON, 2001, p. 147). O riso é uma forma de controle do outro, desde seus aspectos mais constitutivos (ri-se de alguém por não ser o que aparenta ser, quando, em verdade, impõe-se um jogo de aparências no qual o objeto do riso se enquadra voluntariamente ou não). Aliás, e isso pretendemos mostrar à frente, o próprio jogo dramático é um jogo de poder: o espectador joga afetivamente com a “vida” dos personagens.

Uma que vez pensamos o riso desde seus aspectos mais seminais, tentemos pensá-lo através da comédia e seus elementos constitutivos. Convém que tentemos elucidar o que se entende por Comédia. Tarefa ingrata, visto que alguns séculos de estudo acerca do tema não conseguiram esgotar o assunto. Uma longa digressão, neste

trabalho, acerca das múltiplas teorias sobre o riso e o teatro cômico seria tedioso e sem aplicabilidade. Caminhemos por outras vias.

Como dissemos, qualquer tentativa de diferenciação entre as formas dramáticas na produção recente mostra-se infrutífera. Com frequência, formas se mesclam, sendo raríssimo o surgimento de obras puras, no que diz respeito à comédia. O fenômeno de hibridação que ocorre de modo acelerado nos últimos anos denuncia uma contradição latente: os gêneros, *a priori*, não existem. São historicamente constituídos e não são imanescentes à obra dramática. Um texto de Aristófanes, num futuro longínquo, numa realidade cultural adversa, poderá ser tomado como tragédia — se é que esse termo terá ainda alguma validade.

Logo, somos levados a supor que o caráter cômico, num evento dramático, não se situa *naturalmente* no texto. É-lhe ulterior, de seu contato com o mundo. Se, atualmente, existem demarcações entre formas dramáticas, elas atendem unicamente a uma necessidade prática, pois “é de modo geral possível representar qualquer peça ou como comédia ou como tragédia” (ESSLIN, 1986, p. 75). As atribuições conferidas ao texto são móveis, variando junto ao público, os agentes da encenação e até mesmo junto ao seu próprio autor.

Uma vez que a tradição ocidental de estudos acerca do teatro tenha se debruçado sobre o texto impresso, portanto palpável, a comédia seria vista como inferior em relação à tragédia. Essa noção desconsiderou um problema básico: o *texto* dramático é extremamente fluido, uma vez que está diretamente voltado para o espetáculo. Seus significados são atualizados ao longo da encenação. O drama opera em vários níveis, não segue a linearidade progressiva do texto narrativo. Diversas informações são lançadas na montagem, ao longo da representação, informações que viabilizam o evento dramático e sequer são descritas nas rubricas do texto, pois “o que faz com que drama seja drama é precisamente o elemento que reside fora e além das palavras, e que tem de ser visto como ação — ou seja: representado — para que os conceitos do autor alcancem sua plenitude” (ESSLIN, 1986, p. 17). Em se tratando de comédia esse problema se agrava, pois que, com ela, ocorre um processo de interferência sobre o texto mais violento. Improvisos, alterações, erros propositais, *gags*, ações que envolvem mais diretamente o público no espetáculo, tudo isso torna a superfície textual de um

texto pretensamente cômico mais aquosa. Somado a isso, outro elemento complicador: o único dado certo num espetáculo é o seu funcionamento ou não junto ao público. Ritual por excelência, o drama carece de uma participação mais direta por parte da audiência. Espectadores tornam-se co-autores do evento, pois dotam o mesmo de significações. Assim, qualificar, com precisão absoluta, um texto como comédia antes mesmo de submetê-lo à encenação e à audiência é um labor condenado ao fracasso.

Assim, uma noção, ainda que vaga, vai se formando para nós: no que diz respeito à comicidade do texto dramático, trata-se de uma questão de enfoque, de *tom*. Do mesmo modo que não existe leitura descompromissada, isenta de filtros, uma obra dramática não chega *virgem* ao seu público. Traz consigo algo como um “receituário”, onde tanto agentes quanto audiência sabem o que esperar de uma obra: se cômica, se trágica, etc. Esse “guia” é arbitrário e muitas vezes se sobrepõe à própria obra. Ou seja: toda obra funda uma “tradição”, atribuições que lhe conferem mobilidade, ditando sua circulação. Essa “tradição” é cambiante, algo que como um “dote”. Isto é inexorável; trata-se daquilo que poderíamos apontar como uma leitura prévia. Sem a qual, a existência do próprio texto estaria ameaçada. Uma vez que a própria “a ficção, o ato aparentemente simples de inventar ou contar uma história, exige um complexo número de estratégias de enunciação peculiares” (BALOGH, 2002, p.33). Dado que toda obra dramática está voltada para o espetáculo, este elemento mediador entre obra e público se faz presente. A experiência comprova: o próprio espectador, ao início de uma representação, executa uma varredura com vistas a *situar* o evento, pois a simples “reação da platéia depende em grande parte de suas expectativas” (ESSLIN, 1986, p. 40). Trata-se, portanto, de um pacto silencioso entre audiência e agentes da encenação no qual situam a obra. Deste modo, em se tratando de comédia, o tom empregado é essencial, pois define também o tipo de expectativa que se depositará na representação. A inserção da obra no mundo carece desse enquadramento. Em se tratando da produção dramatúrgica veiculada na TV e nas demais mídias de massa, dada a diversidade da programação e do público, este fenômeno é levado ao paroxismo. De modo menos sutil, a programação televisiva viabiliza o surgimento de diversos discursos paralelos a respeito da própria programação, como revistas, periódicos, coletivas à imprensa, publicidade e mesmo programas de televisão, todos eles voltados diretamente para programas de televisão. Balogh (2002) percebe, no volume de matérias e publicações que precedem a exibição de produtos dramáticos na TV, como uma parasserialidade que

“orienta a leitura que o espectador fará dos programas a serem veiculados” (BALOGH, 2002, p. 44). Dificilmente, um telespectador estabelece algum contato com um programa sem um estímulo prévio, qualquer contato com algum discurso referente ao programa.

Ora, mas este *tom* é igualmente permeado pelas contínuas mudanças que acometem o drama, pois é ele, também, parte integrante do jogo. A fluidez e fragmentação contemporâneas, descritas no capítulo anterior, ensejam mudanças sensíveis no modo pelo qual este mesmo *tom* é trabalhado. Assim, lembra um autor de chanchadas, quando perguntado sobre as exigências do público atual em relação à comédia: “a televisão, com esses *sitcoms*, deu uma dinâmica maior ao texto. Antigamente, para você elaborar uma piada, tinha umas três ou quatro falas, uma coisa enorme, só depois é que vinha o desfecho. Hoje em dia, não. Tudo tem que ser mais rápido, o ritmo é outro, mais urgente, mais acelerado”¹². Pois a própria “tendência ao humor no contemporâneo, além de trazer distanciamento e proteção contra o caos aparente, é o fator de uma criatividade e uma ação que trabalha no ritmo necessário à rapidez, polivalência e fragmentação contemporâneas” (VILLAÇA, 1996, p.29). Mudou o modo pelo qual se tece a ficção dramática, o ritmo que envolve ação, a constituição do personagem, o próprio sentido do drama na sociedade. Igualmente o modo pelo qual o drama trabalha a comicidade. Assim, o riso assume uma função diversa da experimentada há apenas alguns poucos anos. Porém, embora diferente numa farsa, encenada há muitos séculos ou num *sitcom* contemporâneo, o riso é decorrência de um mesmo e teimoso processo.

Embora Bergson tenha percebido no riso uma prática corretiva do corpo social, o mesmo assumiu as mais diversas funções, ao longo dos tempos. Em alguns momentos crítico, coercitivo, mecânico; em outros, disperso, de extrema superficialidade, radicalmente desconstrutor; ou, mesmo, reformatador de modos renovados de relação social, abrindo novas possibilidades de subjetivação, visto que “paradoxalmente, o humor, elemento de desconstrução, é capaz de lançar pontes, estabelecer elos” (VILLAÇA, 1996, p.29); mas sempre subversivo, antagônico, reordenador, grotesco,

¹² Entrevista concedida por Gugu Olimecha para o informativo mensal da Star Palco (N. 256/outubro de 2003) por Sônia Silva e Camilo Duque.

pedagógico, descentrado, concomitante ao modo pelo qual o drama se perfaz em cada cultura. A comicidade nunca permaneceu imutável, assim como o próprio jogo dramático — ambos se perfazem num dado tempo e num dado espaço, circunstancialmente. Porém, variam os usos sociais do riso em cada sociedade, os contextos de cada época, mas ele é sempre uma reação distanciada (de uma distância focal e afetiva, não propriamente hierárquica-valorativa ou de outrem. Ri-se de si mesmo, sempre a partir de algum tipo de distanciamento), um jogo de poder, onde espectador joga deliberadamente com o personagem, não importando se num quadro humorístico, num programa de auditório ou nas antigas feiras da Idade Média.



A partir de tudo o que foi dito acima sobre a comicidade presente no drama, não seria muito difícil pensar no seu inverso, o *pathos* decorrente do estreitamento entre espectador e personagem. Uma longa digressão a esse respeito torna-se desnecessária uma vez que basta inverter os mecanismos citados acima. Os elementos patéticos operam diretamente nas emoções da platéia. Longe de subsistirem da relação distanciada entre o público e a comédia, o patético nasce da identificação afetiva direta entre o personagem e a audiência. As emoções desempenham um papel preponderante na cena trágica, uma vez que, segundo o próprio Aristóteles, as paixões influem diretamente na percepção do espectador, pois ‘juízos que emitimos variam conforme sentimos tristeza ou alegria, amor ou ódio’ (1998, p. 49). O personagem cômico da comédia e da farsa transforma-se no personagem patético das tragédias gregas, dos melodramas, das intrigas policiais, assumindo um *status* renovado perante o espectador agora mais compassivo. Torna-se mais próximo, mais íntimo, chegando mesmo a confundir-se com o espectador na imagem que este último tem de si próprio. Encarna as

aspirações, os anseios, uma liberdade gloriosa que o cotidiano do espectador lhe subtrai. Aliás, se pensarmos bem, nenhum ouvinte se envolve descompromissadamente com o discurso ficcional. Envolver-se significa uma relação de cumplicidade afetiva que ocorre, mesmo em menor grau, na comédia. Sem a qual, o personagem tem diante de si uma platéia sonolenta e dispersa. O ouvinte precisa partilhar da experiência, assumir posições, tomar para si a vontade do protagonista. As reações emocionais são, por assim dizer, respostas empreendidas num jogo de expectativas.

Ora, se os estados emocionais vivenciados pelo espectador alteram sua percepção, cabe ao agente do evento dramático valer-se de estratégias próprios. Consciente ou não, altera os estados emocionais do público. Mediante expedientes próprios do espetáculo, provoca reações afetivas que acabam por potencializar a persuasão, viabilizando a hegemonia do discurso dramático. Pois “o homem é movido por paixões. É por isso que Aristóteles em sua Retórica exige de um bom discurso que seja fiel ao tema, apropriado às circunstâncias e, além disso, patético, isto é, atue sobre as paixões, dominando o homem” (STAIGER, 1993, p. 121). A identificação afetiva oposta ao distanciamento crítico vivenciado pela comédia é constantemente acionada, tanto pelo ator quanto pelo próprio público, mediante um acordo tácito. Uma idosa que escorrega numa casca de banana provoca nosso imediato riso — mesmo que inconfessável. Mas, quando percebemos que se trata de nossa mãe, nossa reação é inteiramente diferente. Assim ocorre no drama. Quando apreciamos um personagem e estabelecemos um vínculo afetivo mais forte com ele, torcemos por ele, sofremos com ele, chegamos a nos projetar nele, nos compadecendo de nós mesmos através dele. Quando não, rimos. Esslin (1986) percebe a estatura do personagem perante o espectador permeando esta dinâmica ao lembrar que, no drama heróico, vemos o personagem um pouco acima da platéia. Na comédia, ele se situa abaixo. Na farsa, mais abaixo ainda. No realismo ele se iguala ao espectador. Na tragédia, situa-se numa altura muito superior, quase inacessível. Tudo, ao fim, se resume à distância, à perspectiva que determinam no drama seu *tom*.

No que diz respeito ao *tom* empregado num texto, duas variantes poderiam ser apontadas e que merecem nossa atenção: comédia e tragédia. Dois *tons* que possuem uma importância vital na tradição dramatúrgica do Ocidente. Uma vez que não podemos, de pronto, delimitar o que vem a ser comédia ou qualquer outra forma de

representação dramática, se restritos à superfície textual, tentemos por outra via, pela diferenciação.

4.2. FORMAS DRAMÁTICAS

Aristóteles, em sua *Arte Poética*, lança a primeira diferenciação que se tem notícia entre tragédia e comédia. O tratado em questão foi o ponto central das discussões posteriores acerca do tema.

O filósofo de Estagira delimita a comédia como imitação dos homens inferiores, pois teria por alvo mimetizar uma “espécie de feio” mas “um defeito e uma feiúra sem dor nem destruição” (ARISTÓTELES, 1997, p. 24). Assim, os elementos da comédia se caracterizam por: ações baixas, personagens baixos, diálogos baixos e idéias baixas. Neste ponto, as formulações de Bergson acerca da síntese entre um personagem insociável — tomado pela automação teimosa — e um espectador insensível — devidamente distanciado — formando uma situação cômica, encontram eco no postulado aristotélico. Este caráter inferior da comédia possui, internamente, estes dois ingredientes: o maquinismo recorrente e as condições para uma apreciação distanciada por parte da audiência.

A imitação cômica reproduz o automatismo citado por Bergson, ao contrário da tragédia. Os gestos, a mecanicidade se sobrepõem aos atos. O que passa a ter importância não é a finalidade de uma ação, mas o modo (maquínico) como é executada. Valoriza a mecânica das situações, caracteres e palavras. O próprio ritmo de um espetáculo cômico traduz essa mecânica, pela supressão do tempo psicológico que permeia a interpretação. A rigidez risível se revela nas ações, nas idéias e nos diálogos. Nas ações, pois os atos dos personagens cômicos traduzem certa obsessão férrea por parte dos personagens que força-lhes uma queda posterior, expondo-os ao ridículo. Nas idéias, porque enquanto na tragédia elas são importantíssimas, na comédia seguem a razão inversa. Palavras, já que o próprio jogo de palavras, trocadilhos, aliterações, inversões, repetições, duplicidade de sentido, uso de chistes, etc., reproduzem o

maquinismo tão risível. Na tragédia, a imitação de homens e ações superiores traz uma dinâmica inteiramente diversa.

Ora, quando Aristóteles fala em imitação de ações e personagens superiores ou inferiores, podemos pensar, sobretudo, na perspectiva adotada pelo público. É válida a noção de que, na tragédia, o espectador tem, diante de si, uma representação elevada. Na comédia a representação é vista transcorrendo num plano inferior. O distanciamento crítico apontado por Bergson, tão próprio do riso encontra, na comédia, consonância, uma vez que os preconceitos por parte da audiência forçam um distanciamento daquilo que é representado. Tudo passa a ser visto sob um ângulo diferente, *higienicamente* apartado. Uma vez que a relação afetiva entre público e personagens acaba por determinar o *tom* da peça, onde o personagem é o vínculo mais direto com o público, o modo pelo qual é visto “situa” a obra.

Assim, o personagem cômico torna-se oposto ao seu equivalente trágico. É menor, no sentido em que é visto *de cima* pela audiência. A mecanicidade presente na comédia faz de seus personagens, engrenagens; compõe um jogo onde o interesse da platéia volta-se para as peripécias e os desfechos, pois “a personagem cômica peca por obstinação do espírito ou do caráter, por distração, por automatismo” (BERGSON, 2001, p. 138).

O texto aristotélico prestou-se às mais diversas interpretações. Dentre elas, a suposta nobreza do personagem trágico. Ao referir-se à superioridade do herói da tragédia, podemos pensar justamente no modo pelo qual ele é visto pelo espectador.

A imitação dos homens melhores permite um contato mais estreito entre espectador e personagem trágico, uma vez que a tragédia mergulha no psiquismo do personagem, onde o conflito torna-se mais subjetivo e individual, realçando mais a subjetividade do herói trágico. É natural que o espectador familiarize-se mais com a “pessoa” do herói, compartilhando o conflito, deslocando para si a problemática da tragédia. Logo, é uma consequência natural e necessária a aproximação afetiva maior com o personagem trágico, que com o seu par cômico. Imitação de homens superiores, pois eles nos são superiores em relação aos demais pela nossa proximidade afetiva e psicológica com os mesmos.

Se os gregos tinham por heróis trágicos reis e deuses, isso se devia em função da estrutura social estratificada das sociedades antigas onde os indivíduos “superiores” experimentavam maior mobilidade. Assim, seria inverossímil, para um aqueu, tamanha liberdade de ação para um comum, muitas vezes nem mesmo cidadão. Outro aspecto marcante: uma vez que a tragédia voltava-se para a *polis* grega, privilegiavam-se os que realmente tinham algum poder transformador na *polis*.

Na comédia, o personagem é sempre visto de fora, enquanto que na tragédia a perspectiva do herói é inteiramente partilhada com o espectador. A relação violenta e dual entre o personagem e os conflitos que ocorre na tragédia não é a mesma. O pacto entre espectador e personagem funciona como um elemento de estreitamento/distanciamento. Na comédia, o espectador se vê desobrigado a partilhar a dor do personagem. Assim, o herói trágico, tantas vezes sublime e inefável, converte-se no bufão cômico. (Conta-se, entre os profissionais de teatro, um caso ilustrativo que teria ocorrido na cena brasileira, que, sendo verdadeiro ou não, convém lembrar: um antigo e popular comediante, após a morte de sua filha, resolveu produzir e protagonizar um espetáculo *dramático* e *sério*, algo inédito em sua carreira, em homenagem à falecida filha. Na estréia, logo ao entrar em cena, o ator teria sido recebido com muitas gargalhadas. O público não havia sido *avisado*, não encarando o espetáculo com a devida austeridade. Para o desespero do comediante, a cada palavra, cada gesto, à medida que o espetáculo prosseguia, mais risos. Enfurecido, interrompeu a cena e começou a xingar a platéia que ria sem parar. A temporada do espetáculo *sério* foi cancelada, em menos de uma semana).

Mas o que propriamente orienta a escolha de um *tom* em detrimento de outro? Neste caso, as relações de poder que permeiam a experiência dramática delimitam o percurso, pois, conforme foi dito, cabe ao espectador jogar com a vida do personagem. O percurso, as posições adotadas, os embates, os pontos de vista, tudo, enfim, são decorrências naturais do jogo dramático.

Portanto, podemos perceber claramente a importância dos elementos cômicos e patéticos no jogo dramático, pelos quais nenhuma audiência é apática. Toda a produção de drama do ocidente articulou-se pela tensão entre estes dois extremos. Qualquer cisão mais profunda entre os gêneros se esvazia frente à elucidação destes dois elementos

centrais, ou seja, pelo modo com que o personagem dramático é encarado pelo espectador. O simples entendimento de uma determinada cena ou fragmento prescinde de um ângulo, uma latitude, uma distância focal assumida pelo público. Toda e qualquer forma dramática que possa ser mencionada se viabiliza pela relação de proximidade-distanciamento entre público e cena, e pelos elementos próprios do universo cultural onde o drama se articula. Se um filme de terror nos é terrificante (para alguns, risível), uma telenovela, lacrimajante (para outros, mais risível ainda) e um *vaudeville*, hilariante (para terceiros, nem tanto), é justamente pela equação entre a *distância* mencionada e sentimentos como medo, amor e soberba, ou, ainda, violência, sexualidade, pânico, esperança, entre outros. Sentimentos tão primitivos e constitutivos do homem, que o drama tem a maestria de manejar.

Se tornarmos nosso olhar para o exemplo trivial citado anteriormente do homem que acorda, toma seu café da manhã e se enforca, segundos antes de saber que ganhou na loteria, percebemos esta mesma dinâmica, pelo qual um mesmo fragmento ficcional pode ser visto como cômico ou patético. A sequência narrativa não é *a priori* risível ou não. Pode ser uma ou outra ou ambas. O ritual dramático conforma a ação, dotando-a de atributos, atualizando-a (Em se tratando de um drama lacrimajante, bastaria carregar a representação de elementos psicológicos, ralentando a ação, expondo mais o personagem, tornando-o mais íntimo do espectador que veria com tristeza e cumplicidade o fardo do herói. Porém, uma vez comédia, bastaria acelerar mais a representação, suprimir os tempos psicológicos, deixar a mecânica das ações mais visíveis. Em suma, *desfamiliarizar* o personagem do espectador. Nosso suicida seria visto como bufão ou herói simplesmente pelo tom empregado na representação, pela identificação com a platéia ao longo do evento dramático. A sequência narrativa por si só não nos revela se cômica ou patética, mas o modo pelo qual é metabolizada pela audiência, sim).

Podemos, finalmente, afirmar que os gêneros acabam por se resumir, sucintamente, aos anseios mais grotescos e mais sublimes de um povo e de um homem, vistos de perto e de longe. Isto diz respeito, sobretudo, ao modo todo próprio pelo qual se viabiliza toda e qualquer identificação entre público e cena. A vasta nomenclatura de gêneros acerca do drama é um sintoma, saldo, matéria residual proveniente dos contatos entre espectador e representação.

A audiência modifica, subtrai e amplia a cena, que acaba por modificar, subtrair, e ampliar a audiência naquilo que ela tem de mais precioso: o drama de suas próprias vidas. Seguramente, toda comunicação dramática se resume nisto.

Mas o drama de uma vida não é diferente do drama do mundo. Toda e qualquer encenação do social, perpassa o indivíduo, como teria dito um personagem, interpretado por Jardel Filho, numa telenovela muito antiga: “O que é maior? A dor de um homem ou a dor de todos os homens?”. Todo e qualquer processo de produção de realidade engendrado pelo drama, de um lado a outro do vidro, segue um princípio comum, que pretendemos deslindar no próximo capítulo.

5. DRAMA, MONOMITO, MITO E CAMUFLAGEM

*“Que a Arte Literária nos restitua uma liberdade — o imenso reino do possível —
que a vida real não nos concede”*
ANATOL ROSENFELD

5.1. A COMUNICAÇÃO DO DRAMA E O MITO DO HERÓI

Uma vez que tenhamos delineado o personagem do drama, integrando a ação, sob um paradigma bem estruturado, cerne de toda experiência dramática; num segundo momento, o modo pelo qual este mesmo personagem é visto, pelo processo de identificação entre público e cena, essencial a toda e qualquer forma de ritual dramático, impondo distâncias focais distintas entre o espectador e seu duplo em cena, o personagem. Carece, agora, que pensemos num ponto de interseção presente na trajetória do personagem dramático, mediada pelas estruturas internas que compõem a trama e no modo pelo qual o drama conquista a realidade, pelos processos de identificação.

Como sabemos, todo herói dramático movimenta-se ao longo da narrativa; perfaz um caminho todo próprio. O espectador acompanha diligentemente essa jornada, esses movimentos que compõem cena por cena. Personagem é, essencialmente, ação, fluxo, materialização de uma vontade. Vontades, ao longo do enredo, se chocam, tornando o discurso tenso e conflitante ao extremo — e, vale salientar, sempre ao extremo. O interesse da audiência se alimenta, justamente, da ferocidade com que alguém — o personagem — deseja e persegue algo. Vê-lo precipitar-se intensamente em direção a um objetivo proporciona-lhe o devido vínculo emocional com o público.

Ora, num primeiro momento, se pensarmos nos deslocamentos que acometem o herói do drama e o devido processo de identificação entre ele e o público, somos impelidos a pensar nas estruturas internas que perfazem esse movimento, operando sobre a trama ficcional, que podem ser detectadas ainda na mente do espectador, no modo pelo qual se apropria perceptivamente do evento dramático. Todas as formas de narrativa se constituem mediante estruturas comuns, universais, presentes mesmo na totalidade de formas de ficcionalização, televisivas ou não. Em se tratando do drama,

diversas pesquisas nas mais variadas áreas do conhecimento, sob as mais distintas rubricas, têm se orientado por delinear estes elementos.

Ainda em meados do século XIX, em referência ao dramaturgo italiano Carlo Gozzi, em carta a Eckermann, Goethe menciona, pela primeira vez, a polêmica em relação ao número mensurável de situações dramáticas — segundo o autor italiano, trinta e seis — pelas quais toda obra teatral se circunscreve. Esta noção foi posteriormente desenvolvida por Georges Polti, em fins do século XIX, no tratado *Les Trente-six Situations Dramatiques*. Segundo Polti, toda e qualquer história poderia ser classificada em alguma das trinta e seis situações dramáticas definidas pelo autor.

O filósofo francês Etienne Souriau, em meados do século XX, com *As Duzentas Mil Situações Dramáticas*, propôs um conceito mais específico — e também mais amplo — de situação dramática. Para o autor, uma situação dramática seria constituída por uma combinação específica de seis diferentes funções dramáticas (O Leão, Marte, A Lua, A Balança, O Sol e A Terra), que cada personagem pode assumir ao longo da trama. A combinação destas mesmas funções levaria ao número total de 210.141 situações dramáticas diferentes.

Paralelamente, diversas pesquisas nos ramos da semiologia, crítica literária, teoria do drama, entre tantos, propuseram enfoques renovados, levantando combinações, temas, premissas dramáticas; em suma, o modo pelo qual o texto dramático se estrutura. Balogh (2002), a partir das formulações de Lajos Egri sobre a premissa dramática, aponta para a constância de determinados temas na produção ficcional, que se tornam recorrentes na teledramaturgia¹³. A problemática das situações foi, assim, cada vez mais orientada à síntese das mesmas a elementos essenciais, onde o personagem é visto como pertencente a um sistema integrado de ações. Um sistema igualmente estável e recorrente, constante desde as narrativas primeiras, os mitos.

O modo de fabulação operacionalizado pelo mito nas sociedades arcaicas revela-se em plena atividade mesmo nos dias atuais, tanto na mecânica interna da

¹³ Dentre os Temas levantados pela autora: *A Transfiguração de Cinderela*, *A bela e a Fera*, *A vingança dos Humilhados e Injustiçados*, *Amores Impossíveis*, *A Megera (Difícilmente) Domada*, *A Correspondência que não Corresponde à Verdade*, *A volta do Filho Pródigo* e *O*

narrativa, quanto no modo pelo qual se insere nas mediações simbólicas. Logo, somos levados a buscar, no mito, uma chave para que formulemos uma compreensão válida acerca do drama na contemporaneidade.

A noção de que certas estruturas míticas se sobrepõem a todas as formas de narrativa já é bastante difundida, sendo primeiramente levantada por Joseph Campbell. Em contato com a obra de Carl G. Jung, através da qual tenta-se traçar uma história da mente, pelo estudo dos símbolos. Segundo o mesmo estudo, a psique conservaria rastros de etapas anteriores do desenvolvimento humano, no que Jung iria nomear por Inconsciente Coletivo, uma herança psicológica comum a toda humanidade, de onde todos os símbolos, arquétipos e mitos derivam. Deste modo, percebe-se a recorrência de determinadas imagens, conflitos e situações presentificadas pelos mitos arcaicos, na produção simbólica moderna. Os mitos teriam um papel determinante na psicologia humana, tanto na formação do indivíduo, quanto no modo pelo qual um corpo social assume uma identidade coletiva.

Dentre os mitos, um deles alcançou acentuada primazia, onipresente em toda produção ficcional do globo, desde as primeiras formas de fabulação. O Mito do Herói, ou monomito, como definiria Campbell, surgiu nas mais diversas culturas, e nas mais diversas épocas. Embora apresentem diferenças entre um formato e outro, detêm semelhanças estruturais marcantes, seguindo certos padrões universais, uma forma comum. O personagem assume feições, características, formas correspondentes a cada cultura, mas seu percurso, sua jornada, o conjunto de movimentos numa trama são sempre os mesmos. Trata-se do que o antropólogo viria a pensar como uma jornada. O Herói vive sempre uma mesma jornada, constituindo sempre um mesmo mito — o Mito do Herói. Se lançarmos um olhar para toda a produção ficcional, dramática ou não, perceberemos essa constância. Ocorre sempre uma jornada, na qual o Herói empreende uma aventura — física ou psicológica ou ambas —, tão cara ao espectador.

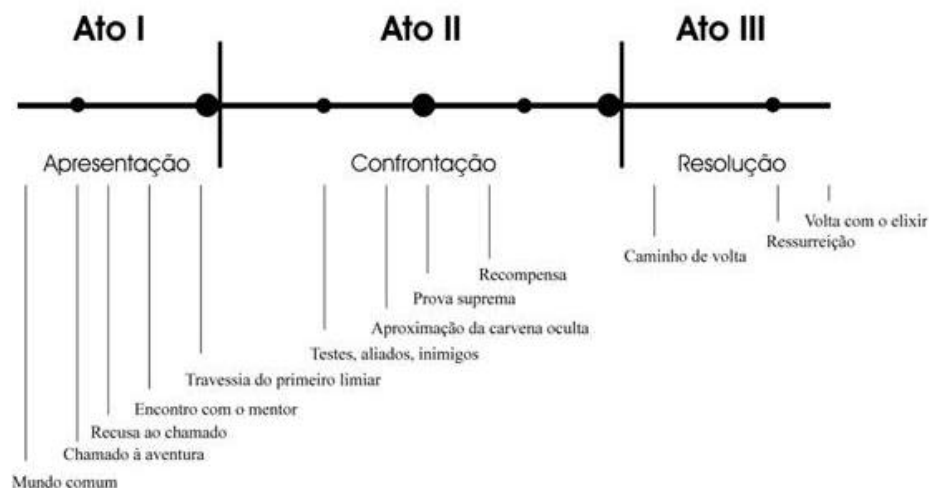
Desse modo, o mito do herói se configura dentro de uma rotina básica: o herói vive num mundo comum e estável. Num momento, recebe um chamado para trilhar outro mundo, hostil e estranho, muitas vezes anormal. Toda narrativa consiste nessa

jornada ao extraordinário, na qual o herói terá que enfrentar desafios, num embate de vida e morte, morrer e ressuscitar¹⁴, retornando ao mundo comum, trazendo algo novo, como que um prêmio. Esta dinâmica se faz notar em toda e qualquer narrativa existente. Alguém (o Herói) sempre quer alguma coisa e se aventura por consegui-la, pelas sucessivas rupturas e deslocamentos. Hamlet empreende uma viagem sem mesmo deixar a corte. Justamente esta viagem em busca da verdade, das mudanças, descortinando o mundo cotidiano das aparências, torna qualquer leitura ou audiência cativante.

Essa noção não passou despercebida à indústria cinematográfica norte-americana. O modelo de monomito levantado por Campbell passou a ser adotado por escritores, em fins do século XX, na produção de roteiros para filmes, em Hollywood. O impulso maior se deu, sobretudo, pelos estudos de Christopher Vogler, um analista de histórias dos estúdios Walt Disney, a partir da pesquisa de Campbell. A percepção acerca do monomito revelou-se valiosa tanto na feitura, por parte de roteiristas, quanto na própria aferição, por parte dos analistas e executivos da indústria do audiovisual norte-americano. “O que fez Vogler? Muito simples. Ele ajustou o monomito de Campbell à estrutura dramática tradicional conforme é utilizado pelo *screenwriting* norte-americano” (MACIEL, 2003, p. 66). Os resultados da aplicação consciente do monomito se faziam mais claros, pela notória receptividade do público telespectador. O estudo iniciado por Carl G. Jung, embora não seja uma unanimidade quanto sua eficácia terapêutica ou mesmo pela teoria da psicologia das profundezas que tenta imprimir, revelou-se válido pelos apontamentos feitos a partir do Mito do Herói e sua aplicabilidade dramática, visto que “todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões do mito e que todas as histórias, das piadas mais grosseiras aos mais altos vãos da literatura, podem ser entendidos em termos da jornada do herói, o *monomito*” (VOGLER, 1997, p. 24). Igualmente, a vasta produção ficcional televisiva, com seus *sitcoms*, telenovelas, entre outros, seguem este modelo.

¹⁴ Num sentido muitas vezes metafórico, em outros planos. Não significa morte e ressurreição física, embora ocorram de fato em muitas histórias. Em verdade, ao final da ação, o personagem volta da jornada inteiramente renovado, como que renascendo.

Ora, convém então que pensemos justamente no monomito, desde seus aspectos internos, seus elementos constitutivos, até sua viabilidade no texto dramático, amparado no paradigma apresentação/confrontação/resolução tão caro à dramaturgia.



Este modelo não se restringe apenas à produção norte-americana, nem mesmo à ocidental, mas a toda e qualquer forma de fabulação existente. Dada a grande utilização dos estudos de Vogler e Campbell, na produção dramatúrgica recente, torna-se ainda mais relevante nos termos ao modelo proposto pelos autores, justificando sua escolha neste estudo.

Toda ação numa ficção se dá pela precipitação dos conflitos envolvendo forças diversas. A ação ganha unidade tornando tenso o discurso pela irrupção dissonante de vontades. Os personagens assumem funções bastante específicas numa trama. Segundo os autores, existe um total de sete funções presentes no monomito, todas com origem nos arquétipos. São elas: 1) Herói (protagonista, aquele que empreende a jornada); 2) Mentor (quem prepara o herói para a jornada); 3) Pícaro (elemento cômico); 4) Camaleão (elemento polimorfo e dubio, que assume diferentes máscaras ao longo da trama); 5) Sombra (antagonista, vilão, aquele que se opõe ao Herói); 6) Arauto (elemento que fornece informações) e 7) Guardiã do Limiar (aquele que tenta impedir a jornada logo em seu início). Estas funções arquetípicas não são exclusivas de um personagem, nem fixas num mesmo indivíduo, no decorrer da trama. Um mesmo personagem pode assumir outras funções ao longo da história. Igualmente, a totalidade

das funções não ocorre em todas as narrativas. Muitas vezes, uma obra ficcional contém apenas algumas funções, não todas. Mas vale ressaltar um ponto intrigante, pelo qual uma fabulação adquire certa variabilidade semântica: por mais diversas e antagônicas que possam ser as funções, todo personagem é um herói que está trilhando sua própria jornada. Uma ficção é sempre um ponto de interseção entre jornadas diversas. O autor e o público estabelecem um recorte pelo qual um determinado personagem, ou grupo de personagens, assume primazia frente aos outros, estabelecendo o foco central da ação. Uma certa jornada torna-se, para o espectador, mais importante que as demais. A partir dela, todas as outras são vistas. Funciona como que um mapa, uma bússola para a compreensão de uma obra. Nenhuma ficção se inaugura sem o devido *coroamento* do herói por parte da audiência. Todavia, talvez pelo des-centramento e fragmentação experimentados pela modernidade tardia, quicá pela verticalidade interpretativa da própria obra de arte, este mapa é sempre precário. Perspectivas são continuamente deslocadas, mesmo numa mesma leitura.

Uma vez que tenhamos em mente o jogo de forças que se estabelecem ao longo do Mito do Herói, pensemos no percurso, passo a passo. Vogler, ao vislumbrar o monomito inscrito na estrutura dramática, traçou o modo pelo qual a jornada do Herói se distribui ao longo dos três Atos. Demarcou dois espaços distintos de ação, na trama: o *Mundo Comum* e o *Mundo Especial*. O primeiro, existente no início, no Primeiro Ato, diz respeito ao espaço de atuação do personagem, anterior ao conflito; o espaço cotidiano e estável. Num determinado momento, este espaço é acometido de algum problema. O personagem recebe um chamado à aventura, à jornada ao *Mundo Especial*. O Segundo Ato se configura pela imersão do protagonista no *Mundo Especial*, espaço inteiramente novo e nada trivial, pelo embate de vida e morte entre protagonista e antagonista, e pelo retorno do Herói, sempre marcado por um aprendizado, ao *Mundo Comum* ao longo do Terceiro Ato. Essa jornada presente no mito do Herói é onipresente nas mais diversas formas de narrativa. Viajar para Gulliver é tarefa idêntica para Édipo Rei. Embora este último, ao longo da peça de Sófocles, não tenha trilhado por caminhos tão fantásticos como os do personagem de Jonathan Swift. Ambos empreendem uma viagem, pelos deslocamentos próprios da narrativa: uma jornada por espaços de atuação outros, onde a realidade é pensada num mesmo embate de vida e morte.

O monomito não diz respeito apenas ao modo pelo qual as histórias se estruturam, mas também ao próprio imaginário do espectador, amparado nos mitos e nos arquétipos, intensificando o processo de identificação.

Ora, uma vez que o estudo acerca do mito torna-se tão valioso no que tange à estruturação das narrativas dramáticas, somos tentados a pensar nas relações entre mito e drama, sobretudo se pensarmos no que reside para além da jornada do herói. Pensar no modo pelo qual o mito é absorvido socialmente pode revelar pistas e indícios valiosos para que pensemos no próprio papel do drama no mundo.

5.2. O MITO E A ENCENAÇÃO DO SOCIAL

Porém, a insistência na percepção do mito, em grande parte das narrativas existentes, obriga-nos a delimitar, inicialmente, o que vem a ser mito, e como este se constituiu ao longo da história ocidental, tendo por ponto de partida as sociedades arcaicas. Tarefa não muito fácil, uma vez que a ocorrência dos mitos se deu já na formação das sociedades primeiras, posteriormente constituindo um elemento primordial no processo civilizatório.

Caminhando entre o fictício e o real; oscilando entre essas duas categorias, o mito teve uma valoração diferenciada, embora, no seio das sociedades, desde as culturas arcaicas até as sociedades contemporâneas, no íntimo, tenha seguido uma mesma e constante dinâmica. As atribuições são cambiantes, o papel distinto em cada cultura, as prerrogativas culturalmente determinadas.

O mito é um relato, uma descrição sempre fabulosa, do que se supõe ter acontecido num passado remoto e quase sempre impreciso. Trata-se, sobretudo, de uma narrativa, um modo, segundo Platão, de expressar verdades que escapam ao raciocínio. Uma fundamentação do mundo e das coisas do mundo, no qual se aponta uma origem. Esta origem pode ser tanto de algo particular quanto do próprio cosmos. Tem por agentes, divindades. Assim, o mito situa a divindade no Mundo. Graças à ação divina, tem-se o mundo e, através dela, todas as coisas que nele existem. Desse modo, explica-se a existência dos fenômenos naturais, dos seres vivos, das sociedades humanas. Tudo

é abarcado nessa fabulação. Os povos antigos se valiam do mito como explicação primeira do próprio cosmos.

Uma vez descrevendo a criação de algo, o mito situa e demarca a origem de uma cultura. Cada sociedade, assim, tem nele um modo de assumir uma identidade e um modo de *estar* no mundo. Logo, a existência de um povo acaba por ser legitimada por algo como que uma missão, tantas vezes descrita nas narrativas míticas. O mito, assim, funciona como um suposto social; dá-se pela necessidade que um povo, uma cultura e mesmo uma nação, tem para assumir uma consciência cultural integrada.

Ora, esse processo não ocorre apenas no que tange à sociedade, mas à própria formação do indivíduo. Uma vez que confere ao mundo uma origem e dá um lugar à divindade, o mito acaba por mapear o espaço e seus elementos, insere o homem num tempo e num horizonte ansioso por realizações. Deste modo, impõe uma ética nas relações entre homem e divindade e, conseqüentemente, entre homem e homem. Situa, demarca, o mito insere o indivíduo num dado tempo e espaço. As ações humanas, portanto, acabam por serem contextualizadas num mundo inteligível e acessível, onde os atos humanos são alicerçados.

No entanto, não existe no mito uma dimensão ética determinada. Não é intrinsecamente moralizante, apenas dá uma significação plausível e necessária ao mundo. Localiza o homem neste mundo, e nisto se basta. As ações de uma sociedade, e mesmo de um homem, são posteriores e suas implicações não são concernentes ao mito. Isso ocorre por um aspecto básico: ao contrário do que se poderia pensar, os mitos não constituem narrativas cerradas, onde seus elementos quedam fixos. Seus significados são móveis e uma narrativa mitológica não é a mesma, a cada momento em que é acionada. Ou seja: nenhum mito é inteiramente fixo, sequer finalizado. Se confere ao mundo alguma fixidez — circunstancial, vale salientar —, não significa que seja ele mesmo fixo. Isto revela seu caráter dinâmico, nunca estático, através do qual se viabiliza.

Logo, fica em evidência uma característica marcante do mito, pois supõe certa abertura semântica. Tem-se a nítida noção da narrativa mítica como uma estrutura fechada, proveniente de uma experiência coesa e constante do sagrado. Uma atribuição

relegada unicamente à experiência religiosa. Ora, esta noção revela certo desconhecimento no que tange à experiência mítica e à própria experiência religiosa. Ambas germinam em solo comum, se completam, sendo igualmente dinâmicas.

Analisemos, então, essa *abertura*, essa variabilidade de sentidos toda própria do mito. Como dissemos, não se trata de algo fixo, sequer imutável. As narrativas mencionadas não compreendem estruturas monolíticas, onde os significados são inexoravelmente determinados. Ao contrário, carecem de uma atualização constante. Os mitos, assim como toda e qualquer fabulação, não são de modo algum completos. Toda narrativa carece finalizar-se, completar-se, assumir uma integridade, ainda que momentânea. Revela-se, então, um fosso semântico tão conveniente à fabulação mítica. Uma vez que esta se vale de dramatizações acerca da origem do mundo e dos seres, aparentemente “prontas”, têm-se a impressão da ocorrência de elementos perenes, que não são alterados. A própria referência à divindade tornaria o discurso axiomático e estável. Ora, neste caso, temos clara certa contradição: se os sentidos lançados na descrição mítica fossem sempre os mesmos, homogêneos, como explicar as transformações nas sociedades e, conseqüentemente, no pensamento mítico das mesmas? Uma vez que o mito fundamenta uma sociedade, como pensar em mobilidade se pensamos em fundamentos tão fixos? As respostas a estas questões encontram-se no foco, basicamente. O que acaba por deter alguma relevância neste processo não são os produtos da experiência mítica, mas a própria produção. Se temos a impressão de persistência de certas narrativas, ela é falsa, pois esta constância é ilusória. As narrativas mudam, suas aplicações também, pois mesmo “a existência de um modelo exemplar não entrava o processo criador. O modelo mítico presta-se a aplicações ilimitadas” (ELIADE, 1972. p. 125).

Como dissemos, os mitos fundamentam o mundo, mas isso não significa que conferem ao homem um mundo por si só finalizado, pois o homem “conquista infatigavelmente o mundo, organiza-o, transforma a paisagem natural em meio cultural” (ELIADE, 1972. p. 124). Neste caso, a experiência mítica possibilita um ambiente simbólico onde uma atuação humana torna-se viável. Faz-se assim, pois, ao viabilizar uma compreensão acerca da origem das coisas, torna possível o domínio e o manejo delas. Logo, o mito revela um caráter instrumental. Não dá ao homem um mundo acabado. Ao contrário, permite ao próprio homem atualizar este mesmo mundo. Esta

atualização só se faz possível justamente pela ordem perpetrada pelo mito, onde um mundo caótico, sem significação, disperso e confuso, dá lugar a uma realidade cognoscível e plenamente articulável. O mito, portanto, situa o homem ônticamente no mundo.

Uma vez que o próprio mundo se revela enquanto linguagem, o conhecimento acerca do que *fala* este mesmo mundo, seus signos e o modo pelo qual se articulam, viabiliza um compartilhamento entre homem e mundo. Algo que como uma co-participação no processo de semantização da natureza e do homem, viabilizado justamente pelo mito, familiarizando ambos, integrando-os, conferindo à realidade qualquer inteligibilidade.

Isto constitui o que é de mais próprio do mito, sem o qual não existiria, pois ele nasce deste imperativo. Assim, este seria a “narrativa que faz reviver uma realidade primeva, que satisfaz a profundas necessidades religiosas, aspirações morais, a pressões e imperativos de ordem social, e mesmo exigências práticas” (ELIADE, 1972. p. 14). Uma vez constituindo-se como discurso, a sociedade estabelece uma digressão acerca do cosmos e de si mesma, integrando um enredo onde todos os elementos se articulam como personagens. Essa fabulação segue leis e se articula mediante certos mecanismos discursivos presentes mesmo nas mais efêmeras narrativas. Curioso notar que a mesma estrutura discursiva que viabiliza a história das origens do mundo e dos homens, portadora da verdade primordial dos seres, se preste à fabulação fortuita de representações puramente fictícias, desprovidas de qualquer veracidade. Ora, a diferenciação entre narrativas falsas de narrativas verdadeiras, mitos por excelência, é prontamente atestada. É próprio das culturas arcaicas diferenciar narrativas míticas de fabulações vãs, profano de sagrado. Legitimar umas, conferir atribuições secundárias a outras. O próprio mito se constitui e se afirma pela diferenciação entre ambas, pelo que é *verdadeiro* no discurso, uma vez que o próprio discurso cria realidade.

Neste ponto, convém que levantemos uma consideração básica: se existe um autor do mito — rapsodo, sacerdote, profeta, escritor ou dramaturgo — isso não significa que ele seja autor no sentido estrito do termo. Nenhuma narrativa, mítica ou não, pode ser criada individualmente. O “autor”, ou recitador do mito, não é senhor em seu discurso, pois sua autoria está condicionada pelo público. Uma vez que não se trata

de um conhecimento fechado, pois que nenhuma forma de discurso é estritamente fechada, sendo sempre renovável, tanto em sua produção, circulação e consumo, a autoria real de um evento narrativo-mitológico não pode ser atribuída efetivamente a um indivíduo por mais criativo e influente que seja. O mito é, desse modo, uma criação coletiva, pertencente a toda uma coletividade. A aceitação por parte de uma comunidade de ouvintes de uma narrativa qualquer implica no enquadramento a um conjunto de perspectivas e valores da audiência. O público acaba por ser co-autor da fabulação mítica, pois, sem ele, a mesma não teria qualquer validade, seja por sua atribuição — externamente dada, vale salientar — como experiência do sagrado, seja pela simples fabulação e seus elementos constitutivos. Uma criação que nasce sempre de um impasse semântico entre autor e público — uma constante teimosamente explorada pela arte.

Ora, o ritual mítico instaura a vivência de uma nova temporalidade. Como poderíamos pensar no *tempo* presentificado nos mitos? Segundo Mircea Eliade, “o ritual abole o tempo profano, cronológico, e recupera o tempo sagrado do mito. Torna o homem contemporâneo das façanhas que os deuses efetuaram *in illo tempore*” (ELIADE, 1972. p. 124). Esta ruptura com o tempo é uma necessidade não só do indivíduo, mas da própria cultura, pois, através dela, perpetua-se. Uma vez que a realidade é revelada como narrativa, todo e qualquer ente adquire uma historicidade perceptível ao homem através do mito. O mesmo ocorre com uma sociedade, pois seu destino também é *passado*. Passado pois tudo que a constitui no presente é uma equação de atos pretéritos. Deste modo, torna-se transparente, compreensível. Uma nação ou povo, em qualquer época ou lugar, existe porque detêm uma história. O tempo lhe confere um território. Este mesmo tempo tem início num passado quase sempre remoto — e neste ponto temos uma característica que confere à fabulação mítica plausibilidade: distanciamento, mediante ele, uma divindade ou ato criador torna-se verossímil e aceitável, longe de qualquer comprovação empírica realizável — O mito recupera este passado quase sempre glorioso e inefável. Sobretudo, recupera uma temporalidade outra. A mencionada ruptura no tempo real das coisas, o tempo cotidiano e estreito, torna possível a vivência do sagrado, e para tanto o ritual se faz necessário. O tempo fugidio, efêmero e inconstante dá lugar ao tempo de eternidade do sonho. O mito é essa vivência — ainda que fragmentada — de eternidade, uma eternidade partilhada.

Porém, se essa dimensão temporal confere ao mito sua retoricidade e importância, justamente através dela o mito veio a conhecer seu aparente ocaso, nas culturas ocidentais. Uma vez vivenciado pela arte — portanto sujeito às mutabilidades tão características da reflexividade da arte — o mito tradicional nas sociedades gregas do século IV a.C. começa a ser questionado. Sofre um gradual processo de esgotamento. Ao contrário do que se poderia pensar, a problemática que se instaura não diz respeito às fabulações em si, mas à própria percepção do tempo que se forma neste período. O drama de Eurípides e Aristófanes mostra certa tensão com os ideais propostos pela tradição. A arte deste período volta-se para o cotidiano, as lutas políticas na *polis*, para questões diárias. Os temas retratados ganham a intimidade do lar, adquirem feições mais mundanas. No drama, o herói sublime, segundo Aristóteles, uma imitação dos homens melhores e superiores, dá lugar ao personagem mais sórdido exposto pela comédia, uma mimetização criteriosa de uma corrupção inerentemente humana, algo inato à própria vida, mas que somente neste ponto poderia ser representado. Somente uma cisão radical no modo de percepção e atuação no tempo e no espaço poderia fomentar esta mudança. O mito tradicional — melhor dizendo: um certo modo de vivência do mito até então em curso — cedia espaço para novas formas de percepção de mundo. De certo modo, não refletia mais os tempos e as noções correntes. Uma nova visão de mundo se sobrepunha à visão contida nas mitologias clássicas. Uma nova percepção linear, progressiva e histórica do tempo viria a se chocar com a percepção temporal dos mitos antigos, pois “somente devido à descoberta da História... a assimilação radical desse novo modo de ser no Mundo, que representa a existência humana, que o mito pôde ser ultrapassado” (ELIADE, 1972. p.102). Uma história formada pela sucessão de acontecimentos, de caráter irreversível, onde se percebe no tempo presente um amplo escopo de atuação. Não seria errado supor que neste preciso momento, os gregos experimentavam algo inteiramente novo e ocidental por excelência: a troca do tempo passado pelo tempo presente¹⁵. Neste último, todas as mudanças são possíveis. Ao contrário das sociedades arcaicas que sempre modificavam seu passado, as sociedades gregas percebiam o caráter irreversível do passado, e a abertura que esta noção conferia ao presente. Assim, o fenômeno mítico tradicional conheceu um gradativo esvaziamento. “Os gregos foram despojando progressivamente o *mythos* de todo valor religioso e metafísico. Em

¹⁵ Curiosamente o teatro que floresce neste mesmo período nasce pela substituição progressiva do narrador, ação transcorrida no passado, pelo ator, ação desenrolando-se diretamente no presente.

contraposição ao *logos*, assim posteriormente, a *história*, o *mythos* acabou por denotar tudo o que não pode existir realmente” (ELIADE, 1972. p.8). Daí ter sido relacionado à fabulação enganosa foi um passo. O próprio racionalismo platônico e o nascimento de uma filosofia sistemática viabilizaram sua queda. Um novo mito se insurgia contra os mitos tradicionais: a razão e seu potencial transformador nas sociedades. Como menciona Mircea Eliade: “triunfo do *logos* sobre o *mythos*. A vitória do livro sobre a tradição oral, do documento” (ELIADE, 1972, p.137). Com a produção dramática deste período não seria diferente. A comédia de Aristófanes e Menandro operava diretamente sobre o cotidiano, em total despreendimento com os temas mitológicos tradicionais, esgueirando-se por uma vereda na qual o teatro latino de Plauto e Terêncio iria embrenhar-se: retratar o cotidiano, as tramas familiares, as intrigas e os costumes. O cristianismo dos séculos subseqüentes — embora miticamente fundamentado — viria a se firmar em oposição ao pensamento mítico tradicional das sociedades da Antigüidade. A modernidade que surgia, mais adiante, sepultaria definitivamente o mito e suas variantes.

Aqui temos algo que merece destaque: o mito é a primeira forma sistemática de narrativa. Em todas as culturas primitivas, o mito precede qualquer desenvolvimento de fabulação mais organizada. O que se nota é um “descolamento” onde uma determinada narrativa perde seu referencial sagrado e adquire um valor puramente estético. Neste caso podemos apontar, a título de exemplo, a remanescente produção literária dos gregos antigos. Se as descrições dos Deuses feitas por Homero e Ésquilo tiveram uma considerável importância na tradição cultural do Ocidente, isso ocorre não por seu referencial religioso e como fabulação da origem do mundo e dos deuses, mas pelo seu valor puramente literário. Assim, podemos ver um movimento de autonomia da narrativa em relação ao seu referencial mítico. Logo, o mito torna-se fabulação, tornando-se parte da tradição narrativa ocidental. Assume um valor puramente estético. Não mais verdades originárias.

Nesse ponto, poderíamos finalmente pensar num esvaziamento definitivo do mito enquanto experiência do sagrado, pela propagação de uma experiência estética voltada para uma forma de texto narrativo puramente imaginário, desde já fantasioso, sem qualquer compromisso com a verdade primeira das coisas, de consumo meramente

estético. As grandes mitologias reduzidas aos romances, aos filmes, telenovelas, cartuns, peças publicitárias, entre tantos que abundam nos dias atuais.

Tal noção revela-se problemática por dois motivos. Primeiro, não podemos excluir uma função estética às narrativas nas sociedades arcaicas. Uma vez diante de um mito, num ritual em curso, dificilmente um homem arcaico estaria privado de uma apreciação estética. Se a totalidade da produção artística das sociedades arcaicas tinha um caráter puramente mítico e religioso, não podemos ser ingênuos a ponto de supor que não houvesse, em paralelo, uma apreciação estética. Segundo, não podemos, igualmente, inferir que as narrativas contemporâneas estejam livres de qualquer função mítica, ainda que latente. Ocorre, sobretudo, certa impregnação do suposto mitológico nas mesmas, onde o mito sobrevive por vezes camuflado.

Um olhar mais atento sobre a produção dramática contemporânea suscita uma questão mais profunda: as narrativas televisivas contemporâneas possuem alguma função mítica? Se o mito conheceu seu ocaso, como pensá-lo senão camuflado? Neste ponto o estudo de Mircea Eliade (1972) revela-se lapidar. Segundo o autor, os mitos nas sociedades contemporâneas encontram-se tão vivos quanto nas sociedades arcaicas. Seguem uma dinâmica inteiramente diversa, porém com igual importância. Uma vez que as ficções consumidas massivamente nesta modernidade tardia estão despojadas de seu antigo significado religioso, como vislumbrar nelas uma pista de um fenômeno mítico subjacente?

Primeiro, faz-se necessário que estabeleçamos paralelos palpáveis entre o mito nas sociedades primitivas e as narrativas contemporâneas, engendradas pelas mídias. Como mencionamos anteriormente, nas sociedades arcaicas, o mito gozava de um prestígio quase mágico. Hoje, ele goza de um princípio estético. Se olharmos mais a fundo, perceberemos que este princípio estetizante não é, por isso, menos mágico. A título de exemplo, poderíamos confrontar dois fragmentos aparentemente tão dispares: uma cena de um “clássico” dos cartuns: *O Cavaleiro das Trevas*, de Frank Miller com outro clássico do pintor italiano setecentista Agnolo Bronzino, intitulado *Cristo Deposto*.



Em ambos, temos uma temática recorrente: o sacrifício de um homem com vistas a redimir a humanidade. Dor, morte e ressurreição de um homem singular — um exemplo tão nítido da Jornada do Herói exposta por Vogler e Campbell.

No primeiro caso, o herói sacrifica-se para impedir uma catástrofe planetária — um acontecimento puramente ficcional. No segundo, um acontecimento sagrado, amplamente exposto nos Evangelhos. O que irmana estas representações distintas não é propriamente a existência concreta dos fatos por elas representados, mas o sentido, os paradigmas traçados. Um sentido de mundo, de cosmos, de vida. Um modo singular de humanizar o mundo, atualizá-lo, conferindo-lhe significações. A ocorrência, real ou não, dos fatos expostos em ambas torna-se secundária. Um simples detalhe, nada mais que isso. O que interessa realmente é a fabulação, o discurso em si mesmo. A *missão* de Cristo e do personagem Super-homem reveste-se de um conteúdo mágico e igualmente magnífico.

O mesmo ocorre numa narrativa banal, como o exemplo citado anteriormente. A trajetória do nosso herói-suicida, citada anteriormente, tem pontos de conexão visíveis com a fabulação mítica, onde podemos perceber claramente os elementos do monomito (personagem abandona o mundo comum, adentra pelo mundo especial, passa pela provação suprema, enfrenta a morte, etc). Por outro ângulo, notamos a semelhança com antigas narrativas mitológicas como a do Rei Midas, por exemplo, que morre cercado de riquezas, imprimindo no leitor significações semelhantes. Ambas, sob este prisma,

dizem respeito à ganância de um homem e ao castigo imposto pela divindade, pela sociedade ou pelo próprio acaso.

Ora, uma realidade simbólica em franco processo de virtualização, aliada à compressão acelerada do tempo-espaço, deixa em evidência um processo que se faz presente a quase um século: a transposição perceptiva do tempo para esferas de atuação inteiramente fluidas. O cinema e outras mídias, ainda em meados do século passado, detonaram um processo que nos dias atuais, com a televisão e a Internet, parece apenas principiar. Se nas sociedades antigas, o mito fundamentava o mundo, nos dias atuais ele é o próprio mundo. Ou seja, as narrativas contemporâneas refletem o mundo, tornando o próprio mundo uma fabulação. Imiscuir-se num universo fabuloso e conseqüentemente fantástico, algo tão presente na experiência mítica, é revivido pelo consumo das narrativas contemporâneas. Estas prolongam para outro plano a narrativa mitológica. Não se trata mais de um passado lendário, mas um espaço divino, inteiramente sobreposto ao espaço presente. Assim, tem-se camuflado o mito. Mesmo a produção televisiva mais cotidiana e efêmera — neste caso podemos incluir o telejornalismo, a publicidade, os programas de variedades, entre outros — se utiliza de elementos míticos, tão enraizados em nossa cultura. Nossa própria esfera social espelha esta fábula, constituindo-se como arena para um enredo, onde perspectivas e valores se potencializam. Aliás, todas as suas personalidades, anônimas ou notórias, a moda em curso, os costumes, a ética das relações, o próprio consumo, acabam por engrenar algum tipo de narrativa. Signos de uma cadeia discursiva mais ampla. Todos seus personagens, celebridades ou não, enquadram-se numa historicidade onde sentidos são insistentemente reafirmados. Trata-se, sobretudo, de esquemas *invisíveis* e pré-definidos. O anseio do público espectador, dos círculos de leitores de cartuns, dos usuários dos games, do conglomerado de telespectadores e mesmo de frequentadores mais fortuitos numa *performance*, é sempre o mesmo, não importa se hoje ou em meados do século XX: “uma revolta constante contra o tempo histórico, o desejo de atingir outros ritmos temporais além daqueles em que somos obrigados a viver e a trabalhar” (ELIADE, 1972. p.164). O que se poderia chamar de um perfeito comportamento mitológico. Tanto os rituais nas sociedades arcaicas quanto as narrativas contemporâneas oferecem sempre o mesmo: a mesma ruptura contra o tempo, o mesmo mergulho num espaço-tempo outro, uma mesma vivência onírica do eterno.

Supor o ocaso do mito nas sociedades modernas é supor o ocaso da própria civilização. O mito simplesmente subsiste oculto nas mais diversas atividades humanas. Subsiste, pois é imprescindível à existência de uma sociedade, revelando-se um dispositivo peculiar de reunião, agrupamento e hegemonia no corpo social. Peculiar pois, se tem por fim a sociedade, opera diretamente sobre cada indivíduo, pela sedução irresistível que a ficção exerce, atendendo a uma teimosa necessidade do indivíduo em extraviar-se por caminhos fantásticos, por espaços outros; reconduzindo-o, por fim, à própria sociedade.

Ora, o processo de dramatização que assoma a realidade, descrito ao início deste estudo, tem nesse fenômeno de camuflagem do mito, existente nas sociedades modernas, grande visibilidade. Pensar no mito não significa simplesmente pensar na sintaxe interna da narrativa dramática, pelos aspectos levantados por Campbell e Vogler. Antes, diz respeito à própria função das narrativas, com especial importância do drama, nas culturas contemporâneas. O drama é essa fabulação renovada do espaço social, o modo pelo qual as sociedades criam novos espaços de interação. Como narrativa, subsiste de igual modo aos mitos nas sociedades arcaicas, pois conferem significações à realidade. Ou melhor: o drama conquista a realidade, pois é ele mesmo, nos dias atuais, a própria realidade (A questão levantada anteriormente do papel no drama no mundo deveria ser revista. Melhor questionar o papel do mundo no drama).

Se pensarmos no paradigma existente no texto dramático, mesclando personagem e ação, pela eleição deliberada do protagonista, temos, neste ponto, a conexão possível entre espectador e evento dramático. Se pensarmos no modo pelo qual esta mesma conexão se dá, estaremos diante da problemática que envolve as formas dramáticas pelo processo de identificação existente entre personagem e platéia, demarcando obras como cômicas e/ou patéticas. Se pensarmos no processo de camuflagem do mito pelo drama, mediante os dispositivos de retoricidade do drama, temos no mito uma chave válida de compreensão para todas as questões lançadas ao longo deste trabalho.

O drama tem sido esse modo privilegiado de mediação simbólica, nas sociedades modernas. A televisão — pelo menos enquanto não se venha constituir outra

mídia de maior envergadura — é atualmente o instrumento mais ordinário pelo qual se pode pensar na articulação do drama.

Uma última questão — seriíssima, urgente, inútil, como tudo na vida — fica em aberto. Retomando o exemplo do nosso herói pendurado, com uma corda no pescoço, enquanto ouve a notícia de que ganhou na loteria: Afinal, qual será o desfecho? Ele se salva?

Deixemos com o leitor: o jogo está apenas começando!

CONCLUSÃO

Finalmente, ao lançarmos um olhar sobre o modo pelo qual o entretenimento toma a realidade de assalto, pela implementação do jogo dramático nas mediações simbólicas, buscamos detalhar o drama desde seus dispositivos mais elementares, sua estruturação, o modo pelo qual transita pelas mídias da contemporaneidade, o personagem dramático e o papel assumido pela audiência no jogo.

Concluímos, enfim, que estes mesmos elementos já se encontravam atuantes nas primeiras formas de fabulação, nos mitos das sociedades arcaicas. A dramatização que acomete as sociedades contemporâneas ocorre de modo semelhante com a experiência mítica das sociedades primeiras. Logo, percebemos na produção de realidade engendrada pelo discurso televisual, certa ancestralidade toda própria do jogo. O mito sobrevive no drama, camuflado, pela configuração de espaço renovados de interação simbólica.

Assim, esperamos ter ajudado a trazer uma luz sobre as questões lançadas ao longo deste estudo. Todavia, caminhemos alguns passos à frente, arriscando uma formulação: o drama não está imerso simplesmente nas estratégias comunicacionais contemporâneas, pelo modo com que a televisão enseja uma encenação da própria vida social moderna. Antes, faz-se presente nos modos de articulação pelo qual a cultura se constitui; na história diária — não menos fabulosa — que uma sociedade faz de si mesma.

As mídias apenas viabilizam este espaço de compartilhamento. O jogo — esse dispositivo de criação de sentidos — permanece nas mídias, pois está intimamente ligado à organização social, desde suas origens. Conforme dissemos anteriormente, ele é ancestral, presente nas sociedades primeiras.

Assim, o jogo dramático conforma, articula, oferece espaços de interação simbólica. Trata-se de um modo de cognição social, pois uma sociedade espetacularizada — de um certo modo, todas as sociedades anteriores o foram, ainda que nos dias atuais este processo esteja mais evidente — carece de um princípio ordenador presente no jogo.

Um breve olhar sobre tudo o que foi exposto ao longo destas páginas apenas evidencia este processo pelo qual o drama conquista a realidade. Uma vez jogo, carece de uma sintaxe própria de interação, pela qual elementos possam estar articulados, dotado de uma *gramática* comum à participação.

A participação no jogo pressupõe a escolha de elementos. O drama é sempre imitação de ações humanas, de pessoas agindo, por meio de personagens. Em todo e qualquer modo de dramatização, existem personagens, e eles estão sempre — e necessariamente — em conflito. Mas os personagens, assim como a própria realidade ficcional que os cerca, não são entidades autônomas — embora pareçam. Carecem do contato, do investimento afetivo e semântico por parte do espectador, sem o qual não existem.

Deste modo, a comunicação do drama se faz presente através da equação entre estes elementos. Mas o jogo, por si só, não teria qualquer validade sem aquilo que justamente *coloca em jogo*: uma sociedade, um mundo, um povo, a história de um homem ou de todos os homens. Melhor dizendo: patética ou cômica, a tragicidade inexorável da existência humana.

Não é apenas o produto do drama que traduz a realidade, mas a própria realidade se traduz dramaticamente. Assim, o jogo acaba por desvelar a realidade, conferindo significações ao mundo. Torna o mundo válido sob dois aspectos: abre um horizonte de realizações, ao mesmo tempo em que empurra o homem à jornada, à aventura (não deve ser difícil imaginar como deviam ser instigantes e emocionados os relatos dos caçadores pré-históricos, para os demais membros da tribo, após o fim de uma jornada *para os confins do mundo*, sobreviventes, com a caça — este mesmo relato tem se repetido até os dias atuais, mascarado).

Assim, o drama lança — para não dizer coage — o indivíduo ao jogo, à sua própria jornada de vida e morte, cotidianamente, se numa sala de aula, num escritório, num *chat* ou em alguma esquina numa grande metrópole, pouco importa. O jogo é sempre este espaço privilegiado de atuação, por onde o indivíduo se refugia, determinando-se, sobrevivente ou não, no drama que faz de sua própria existência.

Deste modo, a televisão e as demais mídias nada mais fizeram que oferecer um ingresso mais rápido e mais cômodo ao jogo, pela configuração de espaços mais fluidos. Mas transitar por estes espaços não é uma experiência isenta de perigos. Toda prática de linguagem exige de seus participantes algum tipo de combate, ainda que silencioso. Nenhuma situação comunicacional ocorre sem rupturas, atritos, fissões e dissonâncias. O mundo dos homens, como lembraria um poeta brasileiro, “com as suas guerras / E outros meios de comunicação” (QUINTANA, 1998, p.119) apenas reagrupa as peças sobre o tabuleiro, dia a dia, para mais uma partida.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ALBERTI, Verena. **O Riso e o Risível: na História do Pensamento.** 2^a Edição/ Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002
2. ANDRADE, Oswald de. **O Rei da Vela.** In: **Obras Completas VIII, Teatro: A Morta; Ato Lírico Em Três Quadros. O Rei Da Vela; Peça Em Três Atos. O Homem e o Cavalo; Espetáculo Em Nove Quadros.** 2^a edição, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1976.
3. ARÊAS, Vilma. **Iniciação À Comédia.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1990.
4. ARISTÓTELES. **Poética.** São Paulo: Abril Cultural, 1973. (*Trad.: Eudoro de Souza*)
5. _____. **Arte Poética.** São Paulo: Cultrix, 1997. (*Trad.: Jaime Bruna*)
6. _____. **Retórica.** Lisboa: Imprensa Nacional-Casa da Moeda, 1998. (*Trad.: Manuel Alexandre Junior et alii*)
7. BALOGH, Anna Maria. **O Discurso Ficcional na TV: Sedução e Sonho em Doses Homeopáticas.** São Paulo: Edusp, 2002.
8. BAUMAN, Zygmunt. **Globalização: As Consequências Humanas.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1999.
9. BENDER, Ivo C. **Comédia e Riso: uma Poética do Teatro Cômico.** Porto Alegre: Universidade/UFRGS/EDPUCRS, 1996.
10. BERGSON, Henri. **O Riso.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.
11. BOURDIEU, Pierre. **Sobre a Televisão.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar , 1997.

12. BRAIT, Beth. **A Personagem**. 2ª. Edição. São Paulo: Ática, 1985.
13. CÂNDIDO, A *et al.* **A Personagem de Ficção**. São Paulo: Perspectiva, 1987.
14. CANEVA, C.; CECCHI, A.; NATALI, A. **Gli Uffizi: Guida Alle Collezioni e Catalogo Completo Dei Dipinti**. Firenze: Becocci/Scala, 1987.
15. CARRIÈRE, Jean-Claude; BONITZER, Pascal. **Prática do Roteiro Cinematográfico**. São Paulo: JSN, 1996.
16. COMPARATO, Doc. **Da Criação Ao Roteiro**. 3ª edição. Rio de Janeiro: Rocco, 1998.
17. COSTA, Maria Cristina Castilho. **Ficção, Comunicação e Mídias**. São Paulo: SENAC, 2002.
18. DIMAGGIO, Madeline. **How To Write For Television**. New York: Fireside, 1993.
19. DUMONT, Louis. **Homo Hierarchicus: O Sistema das Castas e Suas Implicações**. 2ª São Paulo: Edusp, 1997.
20. EAGLETON, Terry. **Teoria da Literatura: Uma Introdução**. São Paulo: : Martins Fontes, s/data.
21. ELIADE, Mircea. **Mito e Realidade**. São Paulo: Perspectiva, 1972.
22. ESSLIN, Martin. **Uma Anatomia do Drama**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1986.
23. FIELD, Syd. **Manual do Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 1995.

24. _____. **Como Resolver Problemas de Roteiro**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2002.
25. FILHO, Daniel. **O Circo Eletrônico: Fazendo TV no Brasil**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.
26. GABLER, Neal. **Vida, O Filme**. São Paulo: Companhia das Letras, 1999.
27. HALL, Stuart. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A, 1998.
28. HERÁCLITO. **Os Pensadores Originários: Anaximandro, Parmênides, Heráclito**. Petrópolis: Vozes, 1999. (*Trad.: Emmanuel Carneiro Leão*)
29. HOWARD, David; MABLEY, Edward. **Teoria e Prática do Roteiro**. São Paulo: Globo, 1996.
30. IONESCO, Eugène. **O Rinoceronte: peça em 3 atos e 4 quadros**. Rio de Janeiro: Agir, 1995.
31. JUNG, Carl G. **El Hombre y Sus Símbolos**. Madrid: Aguillar, 1966.
32. KUSNET, Eugênio. **Ator e Método**. 4ª edição. São Paulo-Rio de Janeiro: HUCITEC/IBAC, 1992.
33. LAGE, Nilson. **A Estrutura da Notícia**. 5ª edição. São Paulo: Ática, 2000.
34. _____. **A Linguagem Jornalística**. 7ª edição. São Paulo: Ática, 2001.
35. LIMA, Luiz Costa. **Mímesis e Modernidade: Formas das Sombras**. Rio de Janeiro: Graal, 1980.
36. MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & pós-cinemas**. Campinas: Papyrus, 1997.

37. _____. **A Televisão Levada a Sério**. 2ª edição. São Paulo: SENAC, 2001.
38. MACIEL, Luiz Carlos. **O Poder do Clímax: Fundamentos do Roteiro de Cinema e TV**. Rio de Janeiro: Record, 2003.
39. MAMET, David. **Três Usos da Faca: Sobre a Natureza e a Finalidade do Drama**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2001.
40. MARTÍN-BARBERO, Jesús. **Dos Meios às Mediações: Comunicação, Cultura e Hegemonia**. 2ª. Edição. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2001.
41. MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das Teorias da Comunicação**. 4ª edição. São Paulo: Edições Loyola, 2001.
42. MILLER, Frank. **Batman – O Cavaleiro das Trevas**. São Paulo: Abril, 2002.
43. MOISÉS, Massaud. **O Teatro**. In: **A Criação Literária: Prosa**. São Paulo: Cultrix, 1982.
44. PALLOTTINI, Renata. **Introdução À Dramaturgia**. São Paulo: Ática, 1988.
45. _____. **Dramaturgia: Construção do Personagem**. São Paulo: Ática, 1989.
46. _____. **Dramaturgia de Televisão**. São Paulo: Moderna, 1998.
47. PLAUTO. **O Anfitrião**. In: **A Comédia Latina**. Rio de Janeiro: Ediouro, s/data.
(Trad.: Agostinho da Silva)
48. QUINTANA, Mario. **Nova Antologia Poética**. 7ª edição. São Paulo: Globo, 1998.
49. REBOUL, Olivier. **Introdução À Retórica**. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

50. ROCHA FILHO, Rubem. **A Personagem Dramática**. Rio de Janeiro: MinC/INACEN, 1986.
51. ROSENFELD, Anatol. **O Fenômeno Teatral**. In: **Texto/Contexto**. 3ª. Edição. São Paulo: Perspectiva, 1976.
52. _____. **Teorias do Gênero**. In: **O Teatro Épico**. 4ª. Edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.
53. ROUBINE, Jean-Jacques. **Introdução Às Grandes Teorias do Teatro**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2003.
54. RYNGAERT, Jean-Pierre. **Introdução à Análise Do Teatro**. São Paulo: Martins Fontes, 1995.
55. SANTOS, Jair Ferreira dos. **Breve, o Pós-humano: ensaios contemporâneos**. 2ª edição. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 2003.
56. SANZ, Luiz Alberto Barreto Leite. **Dramaturgia da Informação Radiofônica**. Rio de Janeiro: Gama Filho, 1999.
57. SEVCENKO, Nicolau. **A Corrida para o Século XXI: no loop da montanha-russa**. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.
58. SHAKESPEARE, William. **Hamlet**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1995.
(Trad.: Anna Amélia Carneiro de Mendonça)
59. SOARES, Angélica. **Gêneros Literários**. 6ª edição. São Paulo: Ática, 2000.
60. SOURIAU, Etienne. **As Duzentas Mil Situações Dramáticas**. São Paulo: Ática, 1993.

61. STAIGER, Emil. **Conceitos Fundamentais da Poética**. 2^a edição. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1993.
62. TARANTINO, Quentin. **Cães de Aluguel & Amor à Queima-roupa**. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.
63. TÁVOLA, Arthur da. **A Telenovela Brasileira: História, Análise e Conteúdo**. São Paulo: Globo, 1996.
64. **TEATRO Vivo: Introdução e História**. São Paulo: Abril Cultural, 1976.
65. TESCHE, A. **Mediações e Trocas Simbólicas na Teledramaturgia Brasileira**. In: Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 26. 2003, Belo Horizonte. **Anais Eletrônicos...** Belo Horizonte: SBEIC, 2003. Disponível em CD-ROM.
66. TIERNO, Michael. **Aristotle's Poetics For Screenwriters**. New York: Hyperion, 2002.
67. VALE, Eugene. **The Technique Of Screen And Television Writing**. New York: Touchstone Book, 1986.
68. VILLAÇA, Nizia. **Paradoxos do pós-moderno: Sujeito & Ficção**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1996.
69. _____. **A Est-Ética do Riso e a Crise do Contemporâneo** In: **O Indivíduo e as Mídias [Antônio Fausto Neto e Milton José Pinto (org)]**. Rio de Janeiro: Diadorim, 1996.
70. VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas Para Contadores de Histórias e Roteiristas**. Rio de Janeiro: Ampersand, 1997.