

Geraldo Martins Teixeira Júnior

Dramaturgia e Cotidianidade: uma análise de molduras

Dissertação de mestrado

Universidade de Brasília
Programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação

Orientador: Luiz Carlos Lasbeck
Co-orientador: Marcus Mota

Brasília – DF
2003

Composição da banca examinadora:

Prof. Dr. Fernando Bastos

Prof. Dr. João José de Azevedo Curvelo

Prof. Dr. Luis Carlos Iasbeck

Prof. Dr. Marcus Mota

Agradecimentos

À professora Leda Barreiro pelo incentivo nas primeiras pesquisas do cotidiano, feitas no Instituto Pichon-Rivière de Psicologia Social, e pela leitura crítica da dissertação.

Aos colegas do Instituto Pichon-Rivière pelo exercício conjunto da observação e elaboração de situações interacionais, crítica ao cotidiano, entre outras coisas.

Ao professor João Antônio, pelas opiniões, apoio e estímulo às primeiras tentativas de relacionar a dramaturgia com a cotidianidade.

Ao professor Luiz Carlos Iasbeck, por aceitar com entusiasmo o meu trabalho desde o primeiro momento, e por ter feito sugestões e acompanhamento em todas as mudanças e problemas enfrentados.

Ao professor Marcus Mota, por atentar para a importância da relação intrínseca entre a teoria e a prática dramática; por indicar material de fundamentação dos processos interacionais e de produção dramática como âmbitos autônomos e interdependentes; pelas suas aulas — produção teórica e prática — que auxiliaram a pesquisa e sobretudo por sua disponibilidade.

Aos membros da banca por todas as questões e discussões, com um destaque especial para o professor Fernando Bastos, por ter levantado questões problemáticas, como: “não é o cotidiano um teatro? E muitas vezes mais autêntico do muito que vemos no palco?”.

À professora Edite Faial, pelas revisões de tradução, pelo interesse e pelo diálogo profícuo sobre o assunto.

E a todos os amigos que me ajudaram.

Assim a questão é esta: será totalmente impossível fazer da reprodução de acontecimentos da vida real o propósito da arte, e portanto fazer da atitude crítica dos espectadores para com eles alguma coisa útil para a arte? Tão logo se começa a refletir sobre isso torna-se claro que uma transformação tão grande só podia ser executada mudando-se a natureza do trânsito entre platéia e palco (Brecht, 2002, p. 98).

Resumo

Esta dissertação visa propor fundamentos para uma dramaturgia do cotidiano por meio da articulação teórica e conceitual de Erving Goffman, Hans-Georg Gadamer, Wolfgang Iser e Bertold Brecht. O desenvolvimento da pesquisa passa, por um lado, pela superação das dicotomias ficção-realidade, subjetivo-objetivo, relativas ao naturalismo e ao subjetivismo estético. Por outro, visa compreender o cotidiano não em sua banalidade e repetição estereotipada, mas enquanto campo de experiência estética.

A observação do cotidiano, atenta às suas demandas, fluxos, construções e transformações, pode ir além da *moldura do cotidiano*, considerada por Goffman como a armadilha de análise na *análise de molduras*. Reconhecer o potencial dramático do cotidiano é construir no palco a sua indeterminação e despragmatização, o que implica envolver a produtividade imaginária do espectador na construção de uma outra realidade. Esta estratégia reconhece à arte seu local de produção, o mundo em que se insere e do qual veio, e transmuta o material observado ao integrá-lo ao processo que dá origem à carpintaria do espetáculo, em sua forma autônoma de organização.

A proposta passa pela compreensão das *molduras* em suas múltiplas camadas, encadeamentos, dinâmicas de transformação e configuração das situações comuns em sequências de eventos (Goffman), procedimento que, no palco, se amplia. Gadamer vai falar, por sua vez, da transformação do jogo em *modo de ser* da obra de arte, tornando-se *configuração*, que faz com que a obra de arte tenha uma natureza própria, perdendo todo e qualquer padrão secreto de semelhança com o mundo (Gadamer). Para que um *distanciamento* (Brecht) se dê de forma a garantir a autonomia da obra dramática, é necessário que não haja uma *diferenciação estética* (Gadamer) da arte com a experiência do mundo, de onde vem seu material de trabalho, seu público e a sua ocasião de apresentação.

Uma dramaturgia do cotidiano implica, então, que a experiência do espectador seja alargada, em seu envolvimento e compreensão do que ocorre. A obra está no mundo e dele não se ausenta: temporalmente, cotidianamente, historicamente.

Abstract

This dissertation aims at proposing grounds for an everyday dramaturgy according to the theoretical and conceptual articulation of Erving Goffman, Hans-Georg Gadamer, Wolfgang Iser and Bertold Brecht. The development of the research deals, on the one hand, with overcoming the dichotomies in fiction/reality, subjectivity/objectivity related to naturalism and aesthetic subjectivism. On the other hand, it aims at understanding everyday activity, not in its banality and stereotyped repetition, but as a field of aesthetic experience.

When observing everyday life, if we are attentive to its demands, floods, constructions and transformations, we can go beyond *the frame of everyday activity* which is seen by Goffman as the trap of analysis in the *analysis of frames*. Recognizing the dramatic potential of everyday life is to construct its indetermination and *depragmaticality* on the stage and this implies involving the audience's capacity of imagination in the construction of another reality. This strategy recognizes in art its local of production, the world where it is set in and where it came from. This strategy transmutes whatever is observed when integrating it to the process that originates the carpentry of the performance as an autonomous form of organization.

The proposal goes through the comprehension of the *frames* in their multiple layers, chains, forms of transformation and configuration of ordinary situations in sequences of events (Goffman), a proceeding that is amplified on the stage. Gadamer, on his turn, refers to the transformation of the game as *the way of being* of a work of art. Once it is *transfiguration*, the work of art has its proper nature, losing any secret standard of resemblance with the world (Gadamer). In order the *Verfremdungseffekte* (Brecht) occur to guarantee the autonomy of the dramatic work, there should not be any *aesthetic differentiation* (Gadamer) of art with the experience of the world where its work material, its audience and its occasion of presentation come from.

Therefore, everyday dramaturgy implies that the audience's experience be expanded in its involvement and comprehension of what is occurring. The work of art is in the world and does not go away from it: in terms of time, everyday life, and history.

Sumário

Introdução, 8

A - Dramaturgia e cotidianidade, 16

A1 – Erving Goffman, 17

A2 – Cotidiano e *ordem interacional*, 19

A2.1 – Passos iniciais: o cotidiano interacional e dramático, 21

A2.2 – As molduras dramáticas como organizadoras das situações interacionais, 27

A2.3 – Molduras primárias e suas transformações, 31

A3 – O potencial dramático do cotidiano, 41

A3.1 – Considerações iniciais, 41

A3.2 – Sobre o teatro de todos os dias, 49

A4 – A aproximação da dramaturgia de Brecht à estrutura interacional cotidiana, 60

A4.1 – Mudanças do conceito de dramaturgia, 60

A4.2 – Naturalismo, realismo, e Brecht, 62

A4.3 – Arte e conhecimento, 71

B - Jogo, espectador e cotidianidade, 77

B1 – Conceito de jogo, 78

B2 – Uma natureza própria, 78

B3 – O jogo do teatro e a cotidianidade, 83

B3.1 – A moldura da fala e a moldura do teatro, 87

B3.2 – A moldura da fala e seus desdobramentos, 97

B3.3 – Dois modos interacionais, 100

B3.4 – A produtividade do envolvimento e das decisões, 105

B3.5 – Jogo e cotidianidade em Brecht, 114

Conclusão, 120

Bibliografia, 128

Introdução

Este trabalho busca entender as relações entre dois âmbitos distintos, próximos em alguns aspectos e distantes em outros: a dramaturgia e a cotidianidade. Seu interesse surgiu a partir de algumas questões abaixo relacionadas.

Sobre o cotidiano

- 1 - É o cotidiano um teatro? É o mundo um palco e, nós, atores de uma grande encenação? Esta consideração não anula as diferenças? Não estaríamos assim atribuindo ao teatro uma continuação imediata do mundo cotidiano?
- 2 - Como entender, então, o teatro vivido diariamente? Se há gradações e diferenças, o que há de teatral no cotidiano? Porque se diz que certas atuações ou situações possuem algo teatral e outras não? E a partir de que momento aquilo que é apresentado em situações tomadas como teatrais, espetaculares ou cênicas, pode ser considerado teatro, efetivamente? Ou, por outro lado: o que dizer das situações cotidianas que não são tomadas como teatrais mas que, conforme a maneira pela qual são organizadas, assumem algum grau de teatralidade?
- 3 - O que há no cotidiano que pode contribuir para o teatro com material cênico, temas, sequências, histórias, entre outros? Como se processa essa contribuição?

Sobre o teatro

- 1 - Podemos considerar o teatro como algo que faz parte da realidade e, por isso mesmo, não necessita de palco, platéia, limite algum, pois a platéia vê algo que é extensão de seu próprio cotidiano?
- 2 - Se há uma especificidade no teatro, como trabalhar com algo do cotidiano a ser representado? O que é específico ao teatro diante da teatralidade existente no cotidiano? Como lidar com temáticas realistas e cotidianas, de identidades ou problemáticas sociais locais? Como lidar com o naturalismo, a transposição e o desejo de ver a realidade em cena? O que o teatro pode fazer a partir do que existe e do que é experienciado no cotidiano? Quais os limites desta transformação?

Para iniciar esta investigação, partimos das das contribuições de Erving Goffman em sua análise da interação e da dramaturgia, iniciaremos mostrando seus principais conceitos e formas de

abordagem. Goffman começou utilizando o teatro como um modelo dramático para entender as formas de organização da interação face a face. As interações são organizadas por expectativas, confirmações, antecipações, promessas, e se configuram como *situações* interacionais dentro de um desenrolar de acontecimentos. Partindo do contexto social ao redor do indivíduo, Goffman vai observar o *modus vivendi* que se instaura em torno dos papéis, cenas e cenários. Ao adotar uma metáfora dramática para entender como o indivíduo se situa, vai observar também as forças de configuração das situações sobre os indivíduos que os situam, em suas impressões e atuações.

Não é qualquer coisa que se torna palco dentro de uma interação. Há as coisas da *região de fachada* e as coisas da *região de fundo*. As duas regiões se interconectam através de procedimentos específicos. Uma loja, ou empresa, por exemplo, terá a sua região de fachada pública e aquela onde somente os funcionários têm acesso (onde fica a administração, ou onde se pode transitar pelos corredores). Os locais cotidianos são organizados de forma a permitir a existência de regiões de maior ou menor privacidade, onde a teatralidade é articulada e diferenciada, entre planos de planejamento (bastidores) e exposição.

Goffman propôs formas de abordagem e interpretação do fenômeno interacional, tornando possível o acompanhamento de seu desenrolar e organização dentro de um fluxo. Nessa exploração, foi vendo a temporalidade própria dos eventos em suas diferenças dramáticas, os acordos, os papéis envolvidos, a percepção, o envolvimento intersubjetivo, etc. Parte-se da observação da teatralidade cotidiana sem tornar o cotidiano algo irreal, necessariamente. Conceitos como *papel*, *região de fachada*, *região dos bastidores*, entre outros, são usados a fim de compreender como as situações se definem dentro da interação. Um papel profissional, por exemplo, seja um sapateiro, um açougueiro, ou um garçom, cria uma expectativa em torno de uma atuação que, por sua vez, vai cuidar para que não haja dúvidas naquilo que se espera dele. Quanto a isso, os profissionais costumam manter esta impressão na forma de uma *fachada*. Um sapateiro pode até não gostar do sapato que conserta, mas provavelmente vai evitar dizer isso ao cliente. Além das inúmeras possibilidades que envolvem as *fachadas* — como um mecânico que “finge bem” como encontrar problemas no carro — temos a representação do eu não como algo a ser verificado em sua realidade ontológica, mas em sua eficácia. No fim do livro¹, Goffman aponta para a questão ficção *versus* realidade. O mundo não é um palco — esta é uma utilização instrumental do teatro para compreender a

¹ Estas considerações são feitas no livro *A representação do eu na vida cotidiana* (1999), primeira edição em 1959.

interação. É a própria interação que lança mão da teatralidade como recurso de organização de seus locais, papéis, ou seja, de toda uma *situação*.

Posteriormente, em *Frame Analysis* (1986), a metáfora dramática instrumental se torna mais complexa: o mundo não é tomado como um palco para fins de análise, mas podemos também estudar a teatralidade própria às interações vividas no dia-a-dia, sendo o próprio teatro um acontecimento cotidiano, tanto aquele de palco que conhecemos — que é a forma mais pura — quanto muitos outros que se formam nos contadores de histórias, nas festas entre amigos, nas apresentações pessoais. Não é que as interações devam ser compreendidas como um grande teatro mas, dentro do cotidiano, a dramaturgia se organiza de diversas formas. A teatralidade está nas maneiras em que as situações se configuram para a compreensão, para o olhar e para a participação. São estas formas de organização das situações diante dos participantes que Goffman vai chamar de *molduras*, sendo a *moldura teatral* (o teatro de palco) uma destas formas de organização.

As *molduras* têm flexibilidades e podem se transformar. É através das *molduras secundárias* — *molduras* nas quais algo foi acrescido e modificado — que Goffman vai começar a estudar as formas pelas quais as situações se desdobram no decorrer do tempo. Uma *moldura* básica pode ser vista de outra forma e isso faz com que ela seja interpretada também de outra maneira. A forma como um espelho é visto — por exemplo, se como um objeto de avaliação ou de uso — implica um significado diferente se ele estiver numa loja de roupas ou num leilão de antiguidades onde há um antigo espelho a ser negociado. Há uma implicação mútua entre o contexto e as ações que o articulam. Então, uma mulher, enquanto avalia o espelho no leilão, olhando diretamente para ele, de repente pode arrumar o seu cabelo. Certamente ela está transformando o enquadramento do que acontece entre todos, e isso é algo que se tornou explícito com seu gesto. A mesma mulher, se vai ao provador de uma loja para experimentar uma roupa e, de repente, pára para avaliar o espelho como espelho, também sobrepõe uma *moldura* diferenciada, mas numa outra direção. Esta transformação vai ser chamada de *cifra* (*key*) ou *armação* (*fabrication*).

Com uma forte influência da fenomenologia, Goffman vai trazer contribuições cruciais para as questões colocadas inicialmente. Ao invés de se perguntar sobre o que é a realidade, ele assume a questão colocada por William James: “Sobre que circunstâncias pensamos que as coisas são reais?” (Goffman, 1986, p. 2). Isto muda o enfoque, de uma polarização rígida entre ficção e realidade para o fenômeno em sua presença e em suas formas de compreensão. Ao indagar sobre a natureza dos eventos, os indivíduos buscam configurar interpretações que são articuladas pela

própria situação na qual se encontram, através de *molduras*. As *molduras* têm vulnerabilidades e limites, além de flexibilidade para se transformar.

A partir do conceito de *moldura*, Goffman vai ampliar o conceito de *interação* anteriormente utilizado, incorporando a ele o conceito de *jogo*. As *molduras* vão variar, se transformar, e também se sobrepor, se intercalar ou se organizar em sequências. São como planos, perspectivas, que se transformam a partir de modelos primários, não só oferecendo papéis aos integrantes, mas organizando a percepção e a compreensão do que acontece naquela situação.

A noção de cotidiano enquanto um local marcado pelo senso comum, pelo estereótipo e pela repetição, é colocada em cheque. Por isso Goffman chama de *moldura do cotidiano* esta predisposição em se tomar os eventos como reais ou naturais, sem observar as camadas que esconde ou que articula. O *cotidiano*, num sentido ampliado, é um fluxo de *molduras*, de transformação das perspectivas de compreensão e envolvimento que as situações configuram. É a transformação de *molduras* um dos pontos fundamentais para uma dramaturgia do cotidiano, em sua forma específica de observar estes fenômenos: uma sequência de atividades cotidianas oferece uma linha de história, e é através dela que as *molduras* se desdobram, estabelecendo um jogo de envolvimento e compreensão.

O cotidiano é repleto de *mimese*, se constitui num jogo onde a *moldura do cotidiano* permite brechas de transformação. Há jogos como brincar de lutar, ou jogar xadrez, como também há jogos nas falas, olhares e gestos. O teatro é também uma das formas de jogo, mas de outra natureza. Gadamer (1998) vai dizer: é um jogo voltado para o espectador. É essa característica do teatro que o faz algo autônomo. A platéia se envolve e é para ela que o jogo acontece. Nesse sentido também Goffman vai tratar da *moldura do teatro*, como uma *moldura* que necessita do espectador. Se as *molduras* organizam não só a compreensão, mas também o envolvimento, temos na *moldura do teatro* a criação de uma realidade ficcional específica, onde o espectador se envolve subjetivamente e participa da produção imaginária de um espetáculo. Goffman também vai analisar a *moldura teatral* incidindo sobre a organização da fala, da narrativa que cria o desdobramento envolvente das histórias, tanto nos contadores de histórias como nos contadores de vantagens.

Através de uma dramaturgia que compreende as dimensões diferenciadas e multifacetadas presentes no cotidiano, no jogo interacional, na transformação dos indivíduos em jogadores, propomos ver os pontos em comum que a *moldura do teatro* possui com as situações cotidianas. Representar o cotidiano não é meramente copiá-lo. Os problemas do naturalismo, do subjetivismo e das

molduras inflexíveis vão se alinhar. A *moldura do teatro*, mesmo quando ocorre em meio ao cotidiano, cria uma linha demarcatória de forma a fazer da platéia uma presença fundamental, um imaginário que é articulado na relação espectador-espetáculo.

Também atento a esta relação, Brecht vai observar o cotidiano e fazer dele material de trabalho. Não por realismo estrito, mas por compreender que o cotidiano possui um potencial dramático, em que ocorre a *mimese* e no qual se organiza a experiência na forma de *molduras*. Seu poema *Sobre o teatro de todos os dias* (1967) dá as coordenadas de uma dramaturgia que envolve o espectador como participante de um jogo, no qual a temporalidade da experiência se desdobra e se amplia através do distanciamento. Sua crítica ao subjetivismo e ao naturalismo contém elementos que ainda hoje estão sendo processados. Não só ele, como Gadamer, vão fazer frente à problemática do esvaziamento da arte em prol da arte pura, da arte discursiva ou panfletária, ou da arte carregada de psicologismo subjetivista, focada apenas em carências a serem supridas na ordem do consumo. Nesse sentido se desenvolve toda a crítica de Gadamer à *consciência estética*. A nova dramaturgia de Brecht, divisora de águas, vai mostrar que aquilo que o espetáculo mostra é feito de uma temporalidade, e não de uma cópia literal transposta. E que a experiência estética é um alargamento e um acréscimo da experiência com o mundo, e não algo que brota de uma *tabula rasa*. O envolvimento do espectador com a obra é uma prerrogativa imprescindível, tanto cognitiva quanto afetivamente, para uma produção intersubjetiva. O mundo do espectador é o mesmo mundo da obra, mas o mundo quando se torna jogo-espetáculo é reconfigurado radicalmente, incluindo-se neste processo os pressupostos e expectativas do espectador. O eu submerge no jogo através do envolvimento, para perder-se e encontrar-se na realização do espetáculo. O autoconhecimento e a autotransformação são consequências de um processo interacional e não prerrogativas de um foco subjetivista que toma a dianteira. Nesse sentido, não é a autonomia da obra um alheamento ao mundo, mas uma participação e um convite para um jogo onde aquilo que é habitual ou cotidiano também se faz presente.

A aproximação da arte ao conhecimento é a confirmação de que há uma tradição nas formas de construção da ficção cênica que sempre esteve atenta aos processos de envolvimento e de interpretação do público, mas que ainda apresenta os problemas do naturalismo em sua negação do conhecimento especificamente dramatúrgico.

Além disso, estas formas dramatúrgicas também estão situadas no mundo, enquanto experiências ocasionais, ou limitadas a situações cotidianas observáveis. O axioma do realismo que

dicotomiza sujeito-objeto, ficção-realidade, deve ser revisto, pois considera a experiência estética algo direto ou, no outro extremo, pura indeterminação, no qual não se prevê um desenvolvimento e uma articulação de suas *molduras* com o mundo da recepção. Através da hermenêutica de Gadamer e da teoria do efeito estético de Wolfgang Iser, vamos ampliar a noção da ficção, não só como algo inteligível previamente, mas como um processo de produção de conhecimento através do espetáculo. É o reconhecimento da dramaturgia como campo autônomo, na articulação entre teoria e prática, que faz a superação das dicotomias apontadas, através da articulação com o espectador em sua produtividade imaginária.

Ao se abordar o cotidiano como parte de um jogo estético, como ferramenta de trabalho (em aproximações e diferenças), busca-se um distanciamento para que o mundo não seja deixado de lado, e nem seja transposto para o palco. É a estética assumindo o seu contexto de produção, o seu papel e lugar no mundo, assumindo suas influências e absorções, de experiências que não são chamadas de estéticas mas podem se transformar em espetáculos. Trabalhar com o cotidiano ou com a realidade não é ser necessariamente realista, mas é estar atento ao fato de que toda obra se articula com a sua recepção e com o mundo no qual esta se insere. Nesse sentido, uma dramaturgia do cotidiano não é simplesmente aquela que usa o cotidiano como temática, mas como material de análise e de criação, como material no qual a experiência se configura em situações e *molduras* dramáticas.

O uso da noção de *moldura* propõe possibilidades de processamento mimético nos trabalhos de Brecht, de Iser e Goffman. Distanciamentos, quebras de *molduras*, experiências negativas, lugares vazios, todo um aparato conceitual é traçado na exploração da ficção em sua especificidade, quando comparada com a realidade cotidiana. O tipo de envolvimento que um espectador tem no teatro articula-se na situação teatral fazendo correlações e vínculos indiretos com o mundo cotidiano. Porém, a construção do sentido diante de um espetáculo pode ser muito enriquecida se a comparamos com as situações cotidianas e entendemos as diferenças e similaridades. A ficção é um campo de experiências onde o tratamento dado ao material original, ou real, possibilita criar outra realidade, transformando e reorganizando referências. O espetáculo ficcional criará um conjunto de *molduras* flexíveis que se articulam, contribuindo para que a transformação das *molduras* capturem o espectador dentro de uma sequência apresentada e o conduza a participar da experiência de produção ficcional.

Para que haja uma dramaturgia do cotidiano é preciso indagar: de que forma a observação do cotidiano pode fazer parte do processo, seja na pesquisa do material dramático cotidiano, seja na organização e composição do próprio espetáculo, seja na sua apresentação (na qual a obra ganha sua realidade própria e o espectador toma seu lugar e sua parte na história). As abordagens do cotidiano e da produção estética por Goffman, Brecht e Iser falam das formas pelas quais a ficção se organiza, se dinamiza e potencializa seus efeitos. Conexões históricas e cotidianas podem ser disponibilizadas pela própria dramaturgia, mesmo que não haja uma intenção realista. A realidade da obra, assim como a do jogo, tem uma natureza própria. Mas nem por isso deixa de fazer parte do mundo. A proposta deste trabalho é apresentar subsídios teóricos para a construção de uma dramaturgia onde o próprio material composicional é feito da observação direta da *experiência cotidiana*, como fonte da história, do plano relacional e representacional dos espaços sociais. Aqui falamos não da dramaturgia literária, seja ela antiga ou clássica, mas da pós-brehtiana (na classificação de Pavis), onde todo o processo composicional (incluindo o texto) se desdobra numa construção múltipla.

Abrindo a porta

Este trabalho teve seu primeiro impulso através de uma pesquisa realizada no Instituto Pichon-Rivière de Psicologia Social, e buscava analisar o cotidiano em suas interações entre papéis, personagens e estereótipos. A metodologia empregada não visava um conhecimento dramático autônomo, mas acabou colocando em relevo este conhecimento.

Através de um cotidiano observado, buscava-se compreender as articulações de papéis desempenhados em suas formas explícitas e implícitas. O cotidiano escolhido foi o de uma instituição pública. Os resultados podem ser assim resumidos:

1) a estrutura de poder se torna presente nas relações entre chefe-chefe, chefe-funcionário e funcionário-funcionário, onde aparecem as contradições e os obstáculos cognitivos que configuram estereótipos;

2) há uma assimetria entre o que se propõe como *arefa*² da instituição e aquilo que os integrantes realizam e assumem dentro de seus papéis;

² Este é um conceito pichoniano que pode ser entendido como uma produção conjunta que articula a aprendizagem e o processo de efetivação do que se pretende coletivamente através da interação, fazendo surgir novos papéis e uma resignificação daquilo que era apenas um primeiro acordo grupal.

3) os funcionários se relacionam entre si através de representações estereotipadas ligadas a dois personagens típicos e polarizados que controlam as formas de atuação, os quais intitulamos *costas-quentes* e *costas-frias*.

Foram observadas as narrativas informais que envolvem situações de cotidiano vividas pelos colegas de trabalho. Além das falas e narrativas, observou-se alguns gestos e tratamentos dados aos objetos presentes nas salas. As narrativas formais predominavam e eram vistas na relação entre chefes, subchefes e funcionários, nas reuniões ou em saudações formais nos elevadores e corredores. As falas informais passam pelas conversas, relatos íntimos, fofocas, piadas, entre outros.

Um dos aspectos relevantes foi a força que determinadas histórias e falas ganhavam, tornando-se casos a serem recontados, mesclando o aspecto formal ao informal. O que se ouvia na “rádio-corredor” eram muito mais que meras descrições: eram recriações que ganhavam um caráter próprio de envolvimento ao serem apresentadas. Um dos recursos eram os chamados *ganchos* das narrativas informais que anunciavam que ali haverá um desenvolvimento temporal. Ao se depararem dois funcionários, preparava-se o envolvimento com aquilo que se apresentaria, na forma de expressões, tais como “sabe da última?”. Outros recursos se aproximam daqueles empregados por contadores de histórias.

As narrativas ganhavam uma autonomia enquanto situações dramáticas. O que importava não era tanto a fidedignidade *real* às fontes, mas a fidedignidade às formas empregadas de recontar o ocorrido, para que o efeito estético acontecesse. Como ocorre nas piadas, ou no conhecimento popular ou proverbial: a ficcionalidade se mescla com as situações cotidianas que estas encerram, e se alternam entre a história e as situações experimentadas.

Se neste trabalho foi possível a identificação de elementos dramáticos na organização da experiência cotidiana, como papéis, estereótipos, eventos encadeados, envolvimento e absorção no que é apresentado, isto foi suficiente para que outras questões pudessem ser dirigidas à dramaturgia como um todo, ou seja: onde é que está o teatro? Escondido nos interstícios, nas dobras? Em que momentos ele pode ser visto e como pode ser captado dentro daquilo que ocorre? Então, ao invés de olhar para o buraco da fechadura, esta dissertação traz uma outra proposta: buscar elementos para abrir a porta e ver *toda* a cena.

Parte A

Dramaturgia e Cotidianidade

A1 – Erving Goffman

Esta dissertação propõe a análise de dois âmbitos: a dramaturgia e o cotidiano. Ambos possuem características semelhantes mas profundas diferenças. As relações entre estes estarão presentes por todo o trabalho, a partir de abordagens específicas. Vamos inicialmente pensar estas relações a partir da noção de cotidiano presente no trabalho de Erving Goffman (1922-1982).³

Seu trabalho é interessante a esta pesquisa por ter se desenvolvido dentro de uma perspectiva interdisciplinar, partindo da sociologia de Weber, da tradição de George Herbert Mead no pragmatismo e na psicologia social, e seguindo caminho pela etnografia urbana de Everett Hughes; além disso, seu enfoque cria uma nova ótica para estes fenômenos que são intitulados como cotidianos, valendo-se, para tanto, de uma fundamentação na dramaturgia para o entendimento teórico e prático do fenômeno da interação.

Há dificuldade em classificar o trabalho de Goffman em função dos desenvolvimentos históricos específicos a partir da década de 1970, quando os sociólogos da escola de Chicago separaram-se em áreas de estudo e os rótulos começaram a ser mais utilizados. Podemos encontrar, para Goffman, *dramaturgia social*, *microssociologia*, *interacionismo simbólico*. Segundo o próprio Goffman, numa entrevista concedida a Jef C. Verhoeven em 1980, esta foi uma separação em campos metodológicos efetivada por Nicholas Mullins (1973) na sociologia, influenciado pelo livro *A Estrutura das Revoluções Científicas* de Thomas Kuhn (1970). Se Kuhn buscava um mapeamento sociológico das metodologias da ciência, Mullins fez o mesmo no interior do campo sociológico.

Mas se olhamos para isto historicamente, se estamos envolvidos nesta história há mais de 30 anos, então se torna evidente, eu penso, que os rótulos dos sociólogos, separando-os em categorias, a formação dos setores nos encontros nacionais, e este tipo de coisa, é uma resposta não necessariamente à natureza do campo mas a outros tipos de circunstâncias sociais. Isto acontece apenas de oito ou nove anos para cá. Então, considerando a extensão de tempo de meu envolvimento neste trabalho, eu não posso levar a sério nenhum dos rótulos (Verhoven, 1993, p. 320).

³ Erving Goffman nasceu em Manville, na província de Alberta, no Canadá, em 11 de junho de 1922. Se tornou PhD em sociologia na Universidade de Chicago em 1953 e publicou seu primeiro livro, *A representação do eu na vida cotidiana*, em 1956. Deu aulas na Universidade da Califórnia, em Berkeley de 1958 até 1968, na Universidade da Pennsylvania, na Filadélfia, no departamento de antropologia. Em 1981, Goffman se torna o presidente das Associação Americana de Sociologia, lá permanecendo até 1982, ano de sua morte.

Se tivesse que escolher um rótulo, Goffman diria que é um etnografista urbano huguesiano. Não vamos entrar no assunto da história da sociologia da época, em seus meandros e disputas (entre interacionistas simbólicos e etnografistas, por exemplo). O que é interessante para nós, nessa trajetória de Goffman, é que foi possível para ele elaborar uma teoria sociológica de abrangência interdisciplinar, com uma metodologia própria, estabelecendo conexões com o estudo da dramaturgia. O problema dos rótulos, como ele mesmo fala, é que “uma vez que você escolhe um campo, penso que isso em parte determina qual será seu método. E assim, embora eu seja a favor de uma divisão substantiva da disciplina, não sou muito a favor de uma única metodologia” (*ibidem*, p. 322).

Poderíamos citar outras áreas das ciências nas quais o estudo da interação social utiliza um modelo dramático de abordagem: na antropologia, bem como na psicologia. Mas, como uma opção de delimitação deste trabalho, o que importa comentar é que esta aproximação da dramaturgia pelas ciências sociais não foi uma via de mão única. Se houve a construção de um *paradigma dramático* nas ciências sociais, houve também na dramaturgia uma aproximação a outras formas de conhecimento, contribuindo para que o teatro se transformasse. O paradigma dramático se tornou possível diante da expansão do teatro moderno em suas explorações e rupturas com a tradição.

Tal expansão da teatralidade tem proporcionado aquilo que podemos denominar *paradigma dramático*. Ou seja, frente à inumerável sucessão de diferenciações que o teatro moderno pôs em circulação através de seus experimentos e escândalos e decorrente do intermitente debate nos diversos meios de apropriação e divulgação do conhecimento, as chamadas Ciências Sociais foram procurar modelos heurísticos para reorientar suas táticas e práticas interpretativas. O emblemático *topos* “o mundo como teatro” (*teatro mundi*) parece aqui ter encontrado sua aplicação. A pressuposta evidência imediata do drama e suas implicações emergiram como horizonte explicativo privilegiado, um novo bom senso observacional. Contradição das contradições talvez, pois é quando o teatro se torna mais diversificado e muitas vezes abstrato que ele é naturalizado epistemologicamente pelas Ciências Sociais (Mota, 2003, p. 12).

Veremos neste trabalho algumas análises, como as de Goffman e as de Brecht, que observam a forma de lidar com a articulação dos dois campos, sem que esta dissertação tenha por objetivo abranger todo o extenso panorama de trocas interdisciplinares entre estes dois âmbitos. Porém, uma pesquisa de tal natureza necessariamente indagaria: porque as ciências que abordam a interação face a face, a interação grupal e as situações cotidianas se aproximaram da dramaturgia como modelo epistemológico? Quais os fatores que levaram a tal aproximação, no que ela implica e quais

são os seus limites? E o que mudou nas teorias e práticas teatrais ao buscarem outros corpos de conhecimento além do tradicionalmente herdado, e que propunham a compreensão dos processos interacionais?

Partiremos, para tanto, da contribuição específica de Goffman. Nela, percebemos como é possível fazer uma análise comparativa profunda e detalhada entre as formas de organização do cotidiano e as formas de organização de um espetáculo teatral, entre similaridades e profundas diferenças, assim como entre enganos e contribuições. O trânsito de Goffman pela dramaturgia não significou um desvio de sua rota, mas uma possibilidade de um novo olhar sobre os fenômenos sociais. Para ele, interação, jogo e arte não eram âmbitos isolados entre si. E é aí que entra sua leitura peculiar e brilhante do cotidiano, daquilo que aparenta ser um lugar comum.

A2 – Cotidiano e *ordem interacional*

Goffman não tinha o cotidiano como seu principal objeto, mas sim aquilo que o povoa: os processos interacionais. O cotidiano se torna um objeto de análise e reflexão crítica como parte daquilo que ele chama de *ordem interacional*, tendo em vista os processos com os quais lidamos diariamente de uma forma rígida, estereotipada. Há mais o que se ver e o que se entender naquilo que acontece. Uma nova abordagem era proposta, e isso ocorreu ao longo de todo um percurso de trabalho de observação, análise, e teorização.

Um ex-colega meu contou que quando Goffman vinha para os encontros de faculdade freqüentemente se comportava como se ele tivesse aterrissado do espaço sideral; ele parecia completamente indisposto a dar por certo qualquer coisa como normal e rotineira (Helle, 1998, p. 180).

A procura do conhecimento presente nas formas interacionais, através da observação e da compreensão, foi uma opção de longo percurso, desde o seu primeiro trabalho, a dissertação *Communication conduct in an Island Community* (1953), e percorre toda a sua extensa obra,⁴ até seu discurso na Associação Americana de Sociologia, publicado pela publicação anual da Associação,⁵ onde declara: “Há anos que me interesse em promover a aceitação do âmbito face a

⁴ Após esta dissertação inicial de mestrado, Goffman escreveu onze livros, nesta ordem: *Presentation of self in everyday life*, 1956, com uma segunda edição ampliada em 1959; *Asylums: essays on the situation of mental patients and other inmates*, 1961; *Behavior in public places*, 1963; *Stigma: notes on the management of spoiled identity*, 1963; *Interaction ritual*, 1967; *Strategic interaction*, 1969; *Relations in public*, 1971; *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, 1986; *Gender advertisements*, 1979; *Forms of talk*, 1981.

⁵ Esta publicação foi subsequente à sua morte, que ocorreu em 20 de novembro de 1982.

face que pode ser chamado, na falta de um nome melhor, de *ordem interacional*” (Goffman, 1983, p. 2).

Esta opção de Goffman nos faz indagar o que há de tão especial por trás do cotidiano, tão “banal” e “corriqueiro”. O que teria ele visto e descoberto para apontar a presença de uma *ordem interacional*?

O cotidiano não é só um espaço de convencionalidades, mas também do imprevisível. Para a palavra “cotidiano” temos duas opções de tratamento: 1) um substantivo, como o lugar onde as coisas de todos os dias acontecem, e 2) um adjetivo, que dá a alguma coisa uma qualidade comum, ordinária ou costumeira, por vezes habitual ou repetitiva. Não precisamos ir muito longe para constatar que há oportunidades para que estas ações corriqueiras e estabilizadas sofram processos de rupturas e transformações. Basta observar a larga margem de negociação envolvendo os trâmites das atividades cotidianas em diversas situações, suas convenções estabelecidas e suas respectivas alterações, desvios, enganos, trapaças, quebras, etc. Além disso, aquilo que é uma ruptura do senso comum também participa de alguma forma daquilo que está estabelecido, seja confirmando-o parcialmente, ou negando-o completamente. Portanto, para entendermos como a noção de cotidiano é tratada por Goffman, não vamos nos pautar apenas naquilo que esta noção representa no senso comum, com sua habitual previsibilidade. Há uma dinâmica interacional no imprevisível que traz, inclusive, recursos para uma melhor compreensão dos estereótipos.

Também é importante mencionar as pesquisas da escola de Palo Alto⁶, nas quais a comunicação e a interação foram analisadas como partes do curso dos acontecimentos cotidianos, em seus aspectos implícitos e explícitos. Este grupo de pesquisadores propôs que a comunicação não deveria se pautar por um modelo matemático, abstrato, mas por uma nova visão, originada das ciências sociais, para assim poder “explicar uma situação global de interação, e não apenas estudar algumas variáveis tomadas isoladamente” (Mattelart, 1999, p. 68). Em sua proposta há a hipótese de que “a comunicação reside em processos relacionais e interacionais (os elementos contam menos que as relações que se instauram entre eles)”. Opondo-se à teoria funcionalista da época, que analisava a comunicação a partir de atos isolados, ampliam a abordagem do fenômeno “como processo social

⁶ A Escola de Palo Alto teve início em 1942, pelo antropólogo Gregory Bateson, juntamente com Birdwhistell, Hall, Goffman, Watzlawick e outros.

permanente que integra múltiplos modos de comportamento: a fala, o gesto, o olhar, o espaço interindividual” (*ibidem*, p. 68-69).

Precisamos então entender como Goffman foi construindo um corpo conceitual para dar conta desta experiência, que é tanto uma experiência da percepção do que ocorre quanto uma experiência com as formas de comunicação e de compreensão presentes no campo interacional.

A2.1 – Passos iniciais: o cotidiano interativo e dramático

Traçando um pequeno panorama sobre o seu primeiro livro, *A representação do eu na vida cotidiana* (1959), vemos que Goffman preocupou-se em compreender as formas concretas de significação que o ser humano utiliza em sua interação. Parte-se da constatação de que a interação é uma representação na qual, por razões práticas, busca-se uma definição da situação, seja nos planos verbal ou não-verbal da comunicação. Os processos de observação e de controle, as estratégias de influência efetivadas em meio à atribuição e assunção de papéis, buscam um acordo, um *modus vivendi* interativo no qual se desenrolarão as ações dos sujeitos. Negocia-se identidade e valores entre limites e formas de atuações.

Ao acentuar o fato de que a definição inicial da situação projetada por um indivíduo tende a fornecer um plano para a atividade cooperativa que se segue — ao acentuar este ponto de vista em ação — não devemos passar por cima do fato essencial de que qualquer definição projetada da situação tem também um caráter próprio. É principalmente deste caráter moral das projeções que nos ocuparemos neste trabalho. (...) Conseqüentemente, quando um indivíduo projeta uma definição da situação e com isso pretende, implícita ou explicitamente, ser uma pessoa de determinado tipo, automaticamente exerce uma exigência moral sobre os outros, obrigando-os a valorizá-lo e a tratá-lo de acordo com o que as pessoas de seu tipo têm o direito de esperar. Implicitamente também renuncia a toda pretensão de ser o que não aparenta ser, e portanto abre mão do tratamento que seria adequado a tais pessoas (Goffman, 1999, p. 21).

O que acontece quando duas pessoas iniciam uma interação é a busca de uma definição inicial da situação em que se encontram, em torno do que fazem e do que são uma para a outra. Não uma definição explicada, literal, conceitual, mas uma configuração de forças que se relaciona com o que está em jogo, entre projeções e controles, expectativas e necessidades de confirmação destas expectativas em torno das ações que estão em desenvolvimento dentro da própria interação.

Como a expressividade individual diante dos outros pode estar sujeita à fraude (na transmissão verbal) ou à dissimulação (na transmissão não-verbal), e também sujeita a uma contradição entre aspectos governáveis e aspectos não-governáveis de sua expressão, busca-se retificar este exercício de auto-expressão e comunicação introduzindo um *caráter promissório* nesta expressividade, tornando os outros capazes de conhecer antecipadamente o que esse indivíduo esperará deles e o que dele podem esperar. Numa linguagem dramática, na perspectiva temporal do desenrolar dos acontecimentos, Goffman vai descrever o processo interacional composto por papéis diferenciados que se alternam entre aquele que se expressa (ator) e aqueles que recebem ou somente observam (platéia). Há um processo em que se estabelece uma alternância entre simetria e assimetria presentes entre o ator e o observador, onde a assimetria leva vantagem, já que “o indivíduo só tem consciência de um fluxo de sua comunicação, e os observadores têm consciência deste fluxo e de um outro” (*ibidem*, p. 17).⁷ O que está em jogo nesse movimento alternado é a busca da estabilização ou do controle da definição de uma situação.

[...] a arte de penetrar no esforço do indivíduo em mostrar uma inintencionalidade calculada parece mais bem desenvolvida do que nossa capacidade de manipular nosso próprio comportamento. Deste modo, sejam quantas forem as etapas que ocorrem no jogo da informação, o observador provavelmente levará vantagem sobre o ator e a assimetria inicial do processo de comunicação com toda probabilidade será mantida (*ibidem*, p. 17-18).

Há uma concretude demarcada na experiência que regula a compreensão dos participantes. Sua forma e visibilidade expõem as posições dos sujeitos dentro de uma interação, com suas intenções e dissimulações. *Interagir* é estar dentro de um campo onde os papéis e os acordos operam controlando o fluxo dos acontecimentos, nas articulações entre a percepção das falhas do processo com as encenações que fogem ao que está em jogo dentro da situação.

[...] não se tem uma imagem do trabalho de ninguém perguntando o que fazem ou lendo afirmações explícitas em seus textos sobre o que fazem. [...] muito frequentemente os indivíduos têm papéis muito parciais e estreitos para atuar no todo. Eu não penso que se pode ir do indivíduo para a sociedade. Pelo que é, a sociedade tem que fazer uso dos indivíduos ou constituir indivíduos de tal maneira que a organização social possa ser sustentada (Verhoven, 1993, p. 322-323).

⁷ Aqui há um primeiro sinal daquilo que Goffman vai mais adiante chamar de “região de bastidores” e de “trilhas” (*channels*).

Há então o uso de *deixas* para assegurar a projeção de uma imagem constante ou para não revelar facilmente a verdadeira posição daquele que observa esta expressão individual. São papéis intercambiáveis, que fazem parte do jogo no qual as ações não só executam um papel mas também atestam e controlam outros papéis que as pessoas desempenham.

Goffman então discorre sobre problemas que este consenso criado pode sofrer. Vai falar das *rupturas* nas definições de situações projetadas, que causam embaraço, confusão ou até um colapso na interação. Entre os cínicos e os sinceros (os dois extremos), teremos uma gradação em torno da crença (ou ilusão) no papel desempenhado e seus possíveis pontos de transição. Há todo um interesse pelas rupturas, seja nas brincadeiras, nos jogos sociais, no humor, ou como um recurso catártico.

Aparece também o conceito de *fachada*, na qual se identificam elementos de cena, como o local específico para um cortejo (p. ex.), como também os “itens do equipamento expressivo” que identificam o ator, sua posição e sua forma de atuação (sexo, idade, características raciais, altura, atitude, padrões de linguagem, expressões faciais, gestos corporais, entre outros). Alguns elementos da fachada são fixos e outros móveis. A fachada pode também ter um caráter abstrato e genérico, como os uniformes utilizados por atendentes de uma loja, por exemplo, ou como o tratamento padrão que o chefe a eles disponibiliza. As fachadas podem servir para ambientes diferentes, como um quadro que fica bem tanto na loja quanto no quarto. Pode também haver problemas em selecionar uma fachada adequada, fazendo um chefe tratar seu funcionário com excesso de disciplina ou autoridade. A fachada, enquanto um padrão de identificação (consciente ou inconsciente), vai fornecer uma forma à percepção.

Em vez de ter de manter um padrão diferente de expectativa e de trato dado em resposta a cada ator e representação ligeiramente diferentes, [a fachada] pode colocar a situação numa ampla categoria em torno da qual lhe é fácil mobilizar sua experiência anterior e seu pensamento estereotipado (Goffman, 1999, p. 33).

[...] uma determinada fachada social tende a se tornar institucionalizada em termos das expectativas estereotipadas abstratas às quais dá lugar e tende a receber um sentido e uma estabilidade à parte das tarefas específicas que no momento são realizadas em seu nome. A fachada torna-se uma “representação coletiva” e um fato, por direito próprio (p. 34).

Um outro conceito utilizado é o de *região de fundo*, que pode ser oposto ao de *região de fachada*. Também chamada de *região de bastidores*, pode ser definida como o lugar, relativo a

uma dada representação, onde a impressão incentivada pela encenação é sabidamente contradita como coisa natural (*ibidem*, p. 106). Como um lugar de muitas funções, é aqui onde se fabrica laboriosamente a capacidade de uma representação expressar algo além de si mesma; onde as ilusões e impressões são abertamente construídas. Aqui os apoios do palco e os elementos da fachada pessoal podem ser guardados, numa espécie de aglomerado de repertórios inteiros de ações e personagens. Aqui a equipe pode rever sua representação. Aqui os membros menos capazes podem ser treinados ou excluídos. Aqui o ator pode descontrair-se, abandonar a sua fachada, abster-se de representar e sair do personagem. É nesta região onde se guardam segredos e estratégias que poderiam desestabilizar a atuação caso fossem revelados. Como há controle e possíveis rupturas ou instabilidades na região de fachada, isto também ocorre na região dos bastidores. São duas regiões que trabalham em oposição e complementaridade.

Goffman vai explorar estas diferentes formas de atuação em que se desenvolvem a percepção e a leitura das situações, e como estas formas vão buscar manipular a influência e o controle que elas exercem sobre a impressão que os outros têm delas. Isto implica dizer que há uma codificação na interação que demarca o entendimento de acordo com aquilo que é exposto e apresentado, de acordo com os elementos que caracterizam a cena. Recorrer à dramaturgia neste caso não é uma simples comparação, mas a constatação de que há uma linguagem que se organiza materialmente na forma de um jogo dramático entre os indivíduos, em que as situações são como palcos onde os indivíduos-atores interagem. “A vida pode não ter muito de semelhante a um jogo, mas a interação tem” (Goffman, 1999, p. 223).

As articulações entre realidade e aparência participam, então, do desenrolar da interação, de suas promessas e perspectivas que são criadas, mantidas ou rompidas. Aqui, o que dá o caráter verídico ao que percebemos não é tanto uma necessidade de determinar sua possível ontologia subjacente, mas algo bem mais próximo do senso comum ou do controle moral da situação.

Às vezes, quando indagamos se uma impressão adotada é verdadeira ou falsa, na verdade queremos saber se o ator está, ou não, autorizado a desempenhar seu papel em questão, e não estamos interessados na representação real em si mesma (*ibidem*, p. 60).

A vida cotidiana para Goffman passa então por um jogo, um jogo no qual ela está “enredada em linhas morais de discriminação” (*ibidem*, p. 229). Há uma contradição entre esta estratégia

moral de manipulação das impressões (visando a validação das aparências) e as estratégias *amorais* nas quais os atores são “mercadores de moralidade”.

Nosso dia é entregue ao íntimo contato com as mercadorias que expomos e nosso espírito está ocupado com a íntima compreensão delas. Mas pode bem acontecer que quanto maior atenção dermos a essas mercadorias, mais distantes nos sentimos delas e daqueles que são bastante crédulos para comprá-las. Usando uma imagem diferente, a própria obrigação e a vantagem de aparecer sempre sob um prisma moral constante, de ser um personagem socializado, forcem o indivíduo a ser a espécie de pessoa que é representada no palco (Goffman, 1999, p. 230).

Sob o prisma de uma representação que é construída, há uma diferença entre o ator (indivíduo) e o personagem (papéis), sendo este último um “produto de uma cena que se verificou, e não uma ‘causa’ dela” (p. 231). O eu representado então é o personagem que, dentro do processo interacional, foi construído e aceito como tal. Ao considerar o aspecto concreto e perceptível da interação de um ponto de vista dramático, o personagem social passa a ser um conjunto de ações onde o *caráter promissório* se efetiva numa temporalidade e espacialidade mutuamente consideradas.

Note-se que a noção de papéis, na psicologia social e na sociologia, possui uma consideração da externalidade e do aspecto pragmático, como um resultado do processo interacional, mesmo se tratando das trocas de papéis (principalmente como um recurso de distanciamento e aprendizagem). Nesse sentido, Goffman não está falando em uma subjetividade ou individualidade que molda o mundo, mas em posições e atuações dos sujeitos que os caracterizam dentro de uma determinada situação. Na entrevista com Verhoven ele diz:

Minha visão ideológica é: o que estou fazendo é aquilo que a psicologia social estrutural requer, ou aquilo que é natural para a sociologia. Isto é, dada a sociologia como um investimento central, o que podemos dizer sobre o indivíduo? Não estou dizendo que o indivíduo seja a unidade central que nos permita estudar a sociedade. Entretanto, se vemos a sociedade como a unidade básica e substantiva, ainda se pergunta: dada a organização social como a realidade central, o que isso tem a ver com o indivíduo, ou seja, porque temos que supor algo sobre os indivíduos de forma que eles possam ser usados ou ser úteis socialmente? Este é o tipo de sociologia que sigo. Então, termino no que parece ser a psicologia social porque estou sempre olhando para o indivíduo. Estou sempre falando sobre o indivíduo porque sou um etnógrafo de pequenas entidades [...] (Verhoven, 1993, p. 322-323).

É a partir dessa abordagem concreta que Goffman vai utilizar o modelo dramático de compreensão da interação, no qual os atos tem um lugar que, de alguma forma, os comporta, traduz e vincula.

O autor conclui o seu primeiro livro admitindo que sua utilização da linguagem dramaturgical (ator, equipe ou elenco, platéia, papel, cenário, diretor, etc.) foi estratégica. O mundo inteiro não é um palco. Neste momento ele diferencia as duas linguagens, mas também reconhece que há técnicas de expressão e manipulação de impressões presentes nos dois âmbitos.

Um personagem representado num teatro não é real, em certos aspectos, nem tem a mesma espécie de conseqüências reais que o personagem inteiramente inventado, executado por um trapaceiro. Mas a encenação *bem sucedida* de qualquer um dos dois tipos de falsas figuras implica no uso de técnicas *verdadeiras*, as mesmas técnicas graças às quais as pessoas na vida diária mantêm suas situações sociais reais. Os indivíduos que realizam uma interação frente a frente num palco de teatro devem satisfazer a exigência fundamental das situações reais. Devem expressivamente manter uma definição da situação: mas fazem isto em circunstâncias que lhes facilitaram criar uma terminologia adequada às tarefas de interação das quais todos nós compartilhamos (Goffman, 1999, p. 233).

Então o teatro é uma das situações sociais cotidianas e sua definição específica é mantida pelos atores no palco. No interior desta estabilização, são utilizadas técnicas também presentes no cotidiano, através das quais tanto a interação entre os personagens do palco é encenada quanto a situação de comunicação palco-plateia é estabelecida. A experiência cotidiana dos atores e espectadores sociais forma um léxico de interações úteis à recepção e à compreensão de um espetáculo, mas que não é o tipo de organização da experiência daqueles que estão no palco. Note-se que aqui o autor não polariza o cotidiano com a ficção teatral, mas trata ambos (o trapaceiro e o ator, no exemplo) como atuações *verdadeiras*. Trata-as em seus pontos em comum, sem fazer correspondência entre elas — em termos de ficção e realidade —, sem onerar o teatro com o compromisso de figurar o real, sem exigir que o real deixe de ser um campo representacional. Neste sentido, começamos a adentrar um tipo de operação de observação e transformação das situações identificadas por Goffman que, para fins de nossa análise, vamos chamar de *mimese*.⁸ Maiores considerações sobre as possíveis formas de *mimese* cotidiana ou teatral, em suas diferenças e similaridades, foram aprofundadas posteriormente em outras obras, notadamente em *Frame analysis*.

⁸ O conceito de *mimese* será aqui analisado e especificado gradualmente, através de vários autores, inicialmente com Goffman.

A2.2 – As molduras dramáticas como organizadoras das situações interacionais

Em *Frame analysis* (1986), há um novo enfoque sobre as questões envolvendo as interações. Aquilo que era uma metáfora dramática não mais constitui um paralelo estratégico de argumentação sobre a natureza da organização do cotidiano: torna-se um paralelo entre dois campos concretos e específicos onde há limites, entre diferenças e similaridades, a serem consideradas diferentemente, conforme o caso. Um novo corpo conceitual é desenvolvido, e organiza os tipos de situações e *frames*, classificando-os e separando-os conforme critérios criados a partir de sua própria ocorrência. Este livro não só amplia e consolida trabalhos anteriores dentro de uma prática fenomenológica compreensiva, mas oferece um mapa e uma forma de mapear a experiência cotidiana, enxergando mais claramente o que há nela de jogo, de dramático e daquilo que se aproxima do teatro do palco. Esta nova abordagem possibilita uma análise do mundo cotidiano em confronto com o teatro, bem como suas inter-relações construtivas e oportunas, tanto para o conhecimento do cotidiano quanto para uma compreensão do fenômeno estético dramático. Se Goffman escreveu muitos outros livros envolvendo contextos observáveis, neste o autor continuará aquela proposta lançada em *A representação do eu na vida cotidiana* (1959) e buscar fundamentar teoricamente a percepção e compreensão desses contextos de experiência. As diferenças e similaridades entre a vida cotidiana e o palco são exploradas detalhadamente em seus processos específicos de representação. E Goffman continuará lançando mão de uma de suas características principais: um farto material exemplificativo.

De acordo com a análise de Helle, há uma certa mudança de foco. Se nos primeiros trabalhos é enfatizada a interação e o comportamento, em *Frame analysis* o foco de interesse evolui em direção aos problemas da percepção e interpretação dos significados daquilo que acontece.

O estudo da ordem interativa é importante para Goffman porque, para ele, esta ordem representa o vínculo entre o indivíduo, de um lado, e a região macro, das convenções de moldura, do outro. Como Goffman concentra seu trabalho teórico tanto na análise de molduras enquanto aspectos da cultura, quanto na ordem interativa de pequenos grupos, evita escolher entre uma macro e uma micro abordagem enquanto alternativas, mas prefere combinar as duas em um método sociológico integrado. Seu livro, *Frame analysis*, contém uma avaliação e um sumário do resultado teórico de seu trabalho (Helle, 1998, p. 180).

Com influências da tradição fenomenológica (William James, Schutz), entre outras, o autor parte de um questionamento sobre a própria maneira pela qual usualmente se aborda o cotidiano.

Rejeitando os aspectos do “descrédito que a análise da realidade social possui”, ele propõe apresentar uma nova análise da realidade social, não configurada como uma pretensão em dizer o que é a realidade.

Há uma tradição venerável na filosofia que argumenta que o que o leitor assume como real é apenas uma sombra, e em se tratando do que o escritor fala sobre percepção, pensamento, o cérebro, linguagem, cultura, uma nova metodologia, ou novas forças sociais, o véu pode ser erguido (Goffman, 1986, p. 1).

Um realismo projetado e esperado na análise das interações marca tanto um autoritarismo do conceito perante a experiência quanto a formação de estereótipos e referências fixas. Para Goffman, o que importa é buscar uma aproximação concreta e direta, de forma a compreender como esta atividade cotidiana é organizada e representada. É necessário um esforço crítico em não aceitá-la como banal ou como algo dado, natural. Definir as situações como reais não basta, e nem altera o que acontece, pois geralmente os indivíduos encontram situações estabelecidas.

[...] tudo o que fazem é acessar corretamente o que a situação deve ser para eles e então agem de acordo. Na realidade, negociamos pessoalmente aspectos sobre todos os arranjos sob os quais vivemos mas, uma vez negociados, nós continuamos mecanicamente como se o assunto já tivesse sido estabelecido o tempo todo (Goffman, 1986, p.1-2).

O primeiro passo é dado através da herança de William James, citado por Goffman: “Em substituição à pergunta sobre o que é a realidade, ele trouxe material para uma fenomenologia subversiva: *‘Sobre que circunstâncias nós pensamos que as coisas são reais?’*”. A partir dessa pergunta, James não pretende a revelação de um mundo, mas a percepção de “vários e diferentes ‘mundos’ que nossa atenção e interesse podem fazer real para nós”. Dentro da tradição fenomenológica de Brentano e Husserl, a contribuição de James foi sugerir a “necessidade de distinguir entre o conteúdo de uma percepção corrente e a condição de realidade que nós damos ao que está vinculado à percepção” (*ibidem*, p. 3).

Perceber o mundo é então relacionar-se com as configurações que a percepção forma e a elas atribuir uma condição de realidade. Há uma compreensão situacional deste “estar no mundo”. Schutz aprofunda a noção de James, falando em “regiões de significado e não de subuniversos, pois é o significado de nossa experiência e não a estrutura ontológica dos objetos que constitui a realidade” (*ibidem*, p. 4).

Apontando Harold Garfinkel como alguém que “estendeu o argumento sobre realidades múltiplas observando regras que, quando seguidas, permitem-nos gerar um ‘mundo’ de um determinado tipo”, Goffman então indaga sobre estas regras. Como são organizadas? Como elas organizam uma significação para dar ao que acontece o sentido de uma realidade? À parte a liberdade que esta “fórmula” parece oferecer, de se criar um número ilimitado de situações diferentes, há limites que já estão presentes na própria atividade, “reduzindo-a a um pequeno grupo de regras e práticas interdependentes” (*ibidem*, p. 5). Além disso, estas regras ou configurações são momentâneas e se alteram conforme o que está em jogo no processo da interação.

Abordando estes problemas a partir da tradição empírica e concreta da Escola de Chicago, e admitindo outras fontes de referência (Luigi Pirandello, Gregory Bateson, Austin, Bergson e outros), Goffman chama sua perspectiva de *situacional*.

Minha perspectiva é situacional, significando aqui uma preocupação com aquilo que um indivíduo pode estar consciente num momento particular, freqüentemente envolvendo outros indivíduos específicos e não necessariamente restritos à arena monitorada mutuamente no interior do agrupamento face a face. Suponho que, quando os indivíduos participam de alguma situação corrente, enfrentam a questão: “O que está acontecendo aqui?” Como pergunta explícita, em momentos de confusão e dúvida, ou tácita, em ocasiões de certeza usual, faz-se a pergunta e calcula-se a resposta pela maneira com que os indivíduos continuam a se entender próximo ao que fazem. Começando, então, com esta pergunta, este livro tenta delinear uma estrutura à qual se pode recorrer para se conseguir uma resposta (*ibidem*, p. 8).

Nesse sentido, aquilo que é cotidiano e habitual é também continuamente construído pela percepção no processo da interação. Mantém-se a necessidade de um consenso operacional, mas Goffman introduz o seu conceito de *moldura dramática (frame)*, que fornece uma compreensão e uma definição da situação, lançando mão de elementos interacionais e dramáticos presentes na cena. Temos aqui a dramaturgia social de Goffman: a *moldura* é uma caracterização da situação em jogo, é encenada dentro de uma seqüência de ações (*strip*) com um maior ou menor grau de distanciamento ou envolvimento dos participantes. As *molduras* encontradas como resposta à pergunta “o que está acontecendo aqui?” está na própria situação de interação, em suas posições sociais assumidas diante do evento, e a partir dos elementos concretos ali dispostos. Assim Goffman expõe sobre os princípios que organizam a identificação de uma *moldura*:

Presumo que definições de uma situação são construídas conforme princípios de organização os quais governam os acontecimentos — pelo menos os

sociais — e nosso envolvimento subjetivo; moldura é a palavra que eu uso para designar estes tais elementos básicos da forma como sou capaz de identificá-los (Goffman, 1986, p. 10-11).

Como existem diferentes papéis que participam de uma atividade, pode-se ter diferentes visões sobre o que está acontecendo. Diante disso, como se constrói o consenso diante de uma situação? Goffman não está visando uma univocidade do real, mas os processos que organizam os sentidos e criam as referências necessárias à compreensão do que ocorre. Há uma seleção de procedimentos de representação dentro da interação que a faz delimitar o campo no qual certas leituras são possíveis. Conseqüentemente, as *molduras* criadas para responder à pergunta “o que está acontecendo?” são construções, têm vulnerabilidades e podem ser transformadas.

A intenção é tentar isolar algumas das estruturas básicas de entendimento disponíveis em nossa sociedade para compreender o sentido de eventos e analisar as vulnerabilidades especiais às quais estas molduras de referência estão sujeitas. Início com o fato de que, de um ponto de vista particular do indivíduo, enquanto uma coisa pode momentaneamente parecer ser o que está realmente acontecendo, de fato o que está na realidade acontecendo é simplesmente uma brincadeira, ou um sonho, ou um acidente, ou um erro, ou um engano, ou uma decepção, ou uma performance teatral, e assim por diante. E a atenção será direcionada para isto que está acontecendo ao nosso redor e que o faz tão vulnerável à necessidade destas várias releituras. (Goffman, 1986, p. 10).

Goffman vai trabalhar com atividades do mundo corrente sem o compromisso de serem vistas necessariamente em um caráter real ou factual. Seu enfoque são estas estruturas concretas e cognitivas, estas perspectivas, que são as *molduras*. A necessidade de responder à questão “o que está acontecendo aqui?” (*ibidem*, p. 8), de efetuar várias leituras de uma atividade, justifica-se pela flexibilidade que as *molduras* possuem, transformando-se, sobrepondo-se, rompendo-se.

O interessante nestas colocações é que o cotidiano possui, em seu desenrolar, um contraste entre formas de referência concreta e as laminações que estas *molduras* adquirem. Tal flexibilidade permite que as situações sejam reelaboradas, sem que elas sejam necessariamente ajuizadas moralmente por uma instância de realidade para julgar que suas transformações a tornariam menos “reais” ou “sérias”, pois “[...] nem todas as atividades sérias são aquelas isentas de transformações, e nem todas as atividades não transformadas podem ser chamadas de sérias” (Goffman, 1986, p. 46).

Há também a *moldura da atividade cotidiana*, aquela configuração estereotipada e aceita de forma automática ou habitual, que não pode ser tomada como um campo de referência de onde se

formam todas as *molduras*, pois é uma *moldura* entre outras, possuindo a “diretividade” e “honestidade” como características distintivas (*ibidem*, p. 569), trazendo uma segurança e certeza ilusória ao esconder o emaranhado de *molduras* nas quais as atividades se estruturam. Então Goffman alerta para o perigo de uma aproximação fácil com o senso comum.

O primeiro objeto de análise social deve, eu penso, ser o comportamento habitual e real — estrutura e organização. Porém, o estudante, bem como suas teses de estudo, tende a tomar a estrutura do cotidiano como certa; permanece inconsciente do que os guia. Uma análise comparativa dos âmbitos da existência oferece um caminho para romper esta auto-inconsciência. Estados de ser que não os ordinários oferecem experimentos naturais nos quais uma propriedade da atividade habitual é mostrada ou contrastada num sentido claro e também esclarecedor. O esboço pelo qual a experiência cotidiana é analisada em conjunto, pode ser visto como uma variação especial de temas gerais, no sentido de haver coisas que podem ser feitas de outras formas. Ao perceber as diferenças e similaridades, está-se, de fato, vendo (*ibidem*, p. 564).

Então, para Goffman, o cotidiano não se resume ao senso comum, naquilo que é tido como algo dado e natural. É uma *moldura* redutora no sentido da literalidade, da ênfase nas definições prévias e não no processo interacional — que pode criar transformações em *molduras*, nas convenções explícitas e implícitas ligadas ao fluxo da atividade. Como esta *moldura* faz parte daquela noção de realidade pronta, dada, torna-se necessário compreender a experiência cotidiana fora de sua *moldura*, enquanto atividade corrente, experiência interpessoal. Para tanto, é melhor adotar a pergunta de James, ou seja, “sobre que circunstâncias nós pensamos que as coisas são reais?” Esta pergunta se refere não só aos tipos de *molduras* cabíveis em cada situação, mas, mais propriamente, a como estas *molduras* se formaram, se transformam e convivem umas com as outras.

A2.3 – Molduras primárias e suas transformações

Trouxemos para a noção típica de cotidiano uma percepção ampliada do fenômeno interacional. Então, ao indagar, diante de uma situação, sobre “o que está acontecendo”, defrontamo-nos com estruturas de compreensão pré-existentes, aquilo que Goffman vai chamar de *moldura primária* (*primary framework*). “[...] cada moldura primária permite ao usuário localizar, perceber, identificar e rotular um sem número aparentemente infinito de ocorrências concretas definidas em seus termos”. Há nessas estruturas uma espécie de piloto automático que, seja qual for o seu grau de organização,

“parecem não ter nenhuma forma articulada aparente, sustentando apenas uma compreensão obtida por tradição ou anedota, uma abordagem, uma perspectiva” (Goffman, 1986, p. 21).

A *moldura primária* se assemelha à *moldura do cotidiano* em seu automatismo, mas com o acréscimo de que, na *moldura do cotidiano*, acreditamos que aquela estabilidade aparente se esgota em sua aparência convencional. A *moldura primária* é um ponto de partida, uma estrutura básica de compreensão que permite ver a interação enquanto algo dado e natural. Goffman as separa em *naturais* e *sociais*. As *naturais* se inclinam para uma consideração objetiva, aproximando-se do modelo das ciências naturais. Nelas, há um entendimento de que eventos percebidos “[...] podem ser redutivamente traduzidos em outros eventos percebidos em uma estrutura mais ‘fundamental’”. Há uma redução ao aspecto físico, como perceber o tempo e as grandezas físicas, como peso, altura, massa, etc. “Não se imagina sucesso ou falhas nesses eventos; não são envolvidas sanções positivas ou negativas. Prevalece o determinismo e a determinação” (*Ibidem*, p. 22).

Já as *molduras primárias sociais* podem ser descritas como *ações dirigidas*, ou *ações guiadas socialmente* no sentido de que estão sempre em jogo vontades, objetivos, avaliações de honestidade, segurança, economia, bom gosto, etc., sujeitando os agentes a um agenciamento conforme padrões de avaliação. Este ponto de vista faz referência à noção de *caráter promissório* e de *controle* das ações e sua moralidade, desenvolvidas em *A representação do eu na vida cotidiana* (1959), mas há novas contribuições.

Sustenta-se um manejo serial do encadeamento de conseqüências, isto é, um controle corretivo contínuo, tornando-se mais evidente quando a ação é inesperadamente bloqueada ou desviada; assim, é requerido um esforço compensatório especial (Goffman, 1986, p. 22).

O interessante nessa classificação entre *molduras primárias naturais* e *sociais* é que Goffman não as trata isoladamente, ou seja, do ponto de vista do processo interacional, as vê como duas *molduras* integrantes e sobrepostas, com uma dupla possibilidade de compreensão. Isto é um sinal de que a aplicação da *moldura social* não exclui seu aspecto físico, concreto, que implica em movimentos corporais e ocupação de espaço (*moldura natural*).

Pressupõe-se que, embora os eventos naturais ocorram sem intervenção inteligente, ações inteligentes não são realizadas efetivamente sem ingressarem na ordem natural. Então, qualquer segmento de uma ação socialmente guiada pode ser parcialmente analisado dentro de um esquema natural.

As ações guiadas [da *moldura social primária*] aparecem, então, para permitir dois tipos de compreensão. Uma, mais ou menos comum a todas as ações, pertence à manipulação óbvia do mundo natural de acordo com as limitações especiais que as ocorrências naturais impõem; a outra compreensão pertence aos mundos especiais nos quais os atores podem envolver-se, o que, é claro, varia consideravelmente (Goffman, 1986, p. 23).

As regras que envolvem as *molduras sociais* vão variar enormemente. Como cada atividade social terá regras diferentes, uma classificação se torna complexa e difícil. Goffman vai assumir uma postura de organização diante da multiplicidade propondo uma “ficção operativa” como aquilo que é aceito diante das primeiras reações de atribuições de *molduras*, ou seja: tendemos a atribuir uma *moldura primária natural* quando nos deparamos com os acontecimentos, mas logo outras compreensões ou indagações são também possíveis.

Quando se observa algum acontecimento comum do dia-a-dia, por exemplo, um saudação emitida ou um pedido do preço de um artigo pelo cliente, a identificação de uma moldura primária é, como já sugerido, consideravelmente mais problemática. [...] Falar aqui em “cotidiano” ou, como Schutz fala, de “mundo dos olhos abertos para realidades práticas” é meramente dar um tiro no escuro. Como sugerido, uma multiplicidade de molduras pode estar envolvida, ou nenhuma. Para proceder, no entanto, uma ficção operativa poderia ser aceita, pelo menos temporariamente, isto é, que atos do cotidiano são compreensíveis através de uma ou várias molduras primárias que os informa e os configura (o que não será uma tarefa trivial ou impossível) (Goffman, 1986, p. 25-26).

É a partir destas ficções operativas que uma região de “realidade básica” (vamos chamar assim seguindo a terminologia de Schutz) é aceita como um termo de comparação, de contraste, sobre o qual outras camadas de compreensão da experiência são aplicadas. Na abordagem de Goffman consideramos estas várias camadas como partes de uma *moldura* de percepção e compreensão do que ocorre; incluindo aquelas que escondem outras camadas, como foi exemplificado pela *moldura da atividade cotidiana* formulada pelo senso comum.

Mas o que são estas laminações que acrescentam significados à experiência? Goffman separa em dois tipos estas transformações: podem ser *cifras* (*keys*) ou *armações* (*fabrications*).⁹ Se a cifra dá um novo significado à experiência, assumindo-se uma alteração de um modelo original, a

⁹ Traduzimos *key* e *keying* como *cifra* e *cifragem*. Para *fabrication* utilizamos *armação*. Vamos optar por utilizar os conceitos traduzidos, mas os apresentaremos também em inglês na primeira vez que aparecerem.

armação também o faz, com a diferença de que uma ou mais pessoas envolvidas não sabem da alteração — neste caso, um engano sempre está em jogo.

O conceito de cifra é apresentado a partir da observação de Bateson sobre o jogo entre os animais. Ele observa que “as lontras não só lutam entre si mas também brincam de lutar” (*ibidem*, p. 40). A luta enquanto *moldura primária* faz uma atividade sem sentido ter significado, mas uma nova camada, uma transposição, pode alterar o significado da *moldura primária*. Assim Goffman apresenta seu conceito de cifra:

[...] um conjunto de convenções pelo qual uma determinada atividade, já significativa em termos de alguma moldura primária, é transformada em algo que imita a atividade mas visto pelos participantes como algo bem diferente. O processo de transcrição pode ser chamado de *cifragem* (*keying*) (p. 43-44).

Ao comparar os seres humanos com os animais no aspecto do jogo e do uso das *cifras*, Goffman diz:

Quando a atenção é voltada para o homem, no entanto, diferentes tipos de *macaquices* (grifo nosso) podem ser encontrados. *Cifras* abundam. Em adição ao que uma lontra pode fazer, nós podemos *encenar* uma luta de acordo com um *script*, ou *fantasiá-la*, ou descrevê-la *retrospectivamente*, ou *analisá-la*, e assim por diante (*ibidem*, p. 45).

Goffman então sugere uma completa definição de *cifragem*:

a	Materiais	Uma mudança sistemática ocorre, perpassando materiais já significativos de acordo com um esquema de interpretação, sem o qual a cifragem ficaria sem sentido.
b	Acordo	Participantes na atividade devem saber e reconhecer abertamente que uma alteração sistemática está sendo iniciada e que radicalmente reconstituirá o que é isto que para eles está acontecendo.
c	Deixas	Deixas estarão disponíveis ao estabelecermos quando a mudança está para começar e quando está para terminar, isto é, parênteses no tempo, dentro do qual e para o qual a mudança será limitada. Igualmente, limites espaciais indicarão, comumente, todos os lugares dentro dos quais (e em nenhum lugar fora deles) a cifragem será aplicada.
d	Amplitude	Cifragens não são restritas a eventos percebidos dentro de alguma classe de perspectivas particulares. Assim, é possível <i>jogar</i> em atividades bastante orientadas instrumentalmente, como a carpintaria, como é também possível jogar em rituais como as cerimônias de casamento, ou até na neve, brincar de ser uma árvore caindo, embora, na verdade, eventos percebidos no âmbito de uma perspectiva natural pareçam menos suscetíveis à <i>cifragem</i> que aqueles no âmbito de uma perspectiva social.
e	Jogo	Para os participantes, o jogo e a briga dentro do jogo de damas podem ser considerados o mesmo tipo de coisa – mais radicalmente do que quando estas duas atividades são levadas a sério. Então, a mudança sistemática que uma cifragem particular introduz pode alterar apenas ligeiramente a atividade, mas <i>isto</i> muda completamente o que um participante diria sobre <i>o que estava acontecendo</i> . Neste caso, a disputa e o jogo pareceriam estar acontecendo mas, realmente, desde o princípio, os participantes poderiam dizer: <i>a única coisa que realmente está acontecendo é o jogo</i> . Uma <i>cifragem</i> , então, quando existe, representa um papel principal na determinação do que é isso que nós pensamos <i>estar</i> acontecendo.

(Goffman, 1986, p. 45, grifos nossos).

Os conceitos de cifra e cifragem, que buscam compreender uma transformação do significado da ação, abrem uma perspectiva interessante no trabalho de Goffman. Mas cumpre tomar algumas precauções. Como foi dito anteriormente sobre a *moldura* da atividade cotidiana, onde se tem uma aparente impressão de estabilidade e naturalidade dentro do que ocorre, pode-se tratar *molduras* transformadas como se fossem *molduras primárias*, sem que se percebam as transposições. O cumprimento entre os homens usando socos é um exemplo, uma *cifra* que é incorporada a uma habitualidade. Apesar da *cifra* aplicada, trata-se de um cumprimento, e a *cifra* não cumpre com a sua função, que é a de alteração do significado original. Aqui voltamos à noção de senso comum como formadora de habitualidades e automatismos. E ao fato de que o que importa é o significado percebido e atribuído em relação ao que está acontecendo.

De fato, o real ou o presente acontecimento parece ser em muito um conjunto misturado contendo eventos percebidos dentro de uma perspectiva primária e também eventos alterados quando eles são identificados em termos de seu *status* de transformação. Pode-se acrescentar a isto o real que é construído retrospectivamente — que veio à mente pela maneira de definirmos alguma coisa a qual não se classifica como realidade (Goffman, 1986, p. 47).

Para fins da análise que se objetiva, e “a fim de ser cuidadoso”, Goffman considera as expressões “objetivo”, “real” e “literal” fora das possíveis problematizações ontológicas que elas podem suscitar, recomendando que sejam tomadas “meramente para implicar que a atividade considerada não é mais transformada do que a forma percebida como habitual e típica para tais ações” (p. 47). No caso dos socos como cumprimento, deve-se considerar que eles são tratados como cumprimentos, e não como “transformação de luta em cumprimento”, pois, neste caso, a transformação deve ser avaliada conforme o tratamento dado à *cifra*. O jogo vai depender do envolvimento.

Goffman está mais interessado no desdobrar do processo e não na definição das *molduras* em um possível caráter inicial ou final. Nesse sentido é que a *moldura do cotidiano* enseja enganos, mas há que se considerar uma situação na qual o comum ou típico são estabelecidos, imprimindo à *moldura* seu caráter de realidade. As transformações que um evento sofre podem variar, não muito em relação à transformação de sua *moldura primária natural*, mas à suas formas de apresentação social. Por exemplo, a apresentação da previsão do tempo pode ser feita numa reportagem de tevê, ou numa avaliação comunicada pessoalmente sobre o que se forma nas nuvens do céu. Em relação ao que é tido como um dado natural o senso comum não vai usar cifras, mas

buscar evidências e estabilidade cognitiva para a *moldura* aplicada. Por isso, a análise de *molduras* tende a se tornar uma aplicação de perspectivas convencionais, quando se faz uma análise distante e fixa.

Porém, Goffman está bem mais interessado na forma como as *molduras* são estabelecidas após a pergunta “o que está acontecendo aqui?”, em suas formas de envolvimento naqueles que agem e naqueles que observam, entre limites e vulnerabilidades. Se esta pergunta é feita diante de duas pessoas que jogam damas, ela pode suscitar dois tipos de respostas: em termos da absorção e envolvimento específicos que aquela situação proporciona ou em termos de uma *moldura* de senso comum. No primeiro caso, temos que considerar o fator temporal ali configurado, os eventos dramaticamente relevantes, o suspense e a expectativa do que virá entre os que jogam. No segundo, é como se não se considerasse esse tempo próprio do jogo, tratando a *cifra* ali aplicada com alienação, distância ou ironia: “eles estão apenas jogando damas” (1986, p. 46). Esta perspectiva não leva em consideração o que está acontecendo dentro do jogo, podendo até, com isso, romper com a *moldura* ali ocorrente. Portanto, a *moldura* de uma situação não possui apenas um caráter cognitivo, mas também de envolvimento. Quando a ela é aplicada uma *cifra* — p. ex., “vamos jogar damas?” — isso faz com que ela tenha uma possibilidade de envolvimento e de absorção dos integrantes, dentro da atividade.

As *cifragens* (*keyings*) são uma grande categoria em *Frame analysis*, compreendendo a *ficção* (*make-believe*), as *competições* (*contests*), os *cerimoniais* (*cerimonials*), as *técnicas de repetição* (*technical redoings*) e os *re-aterramentos* (*regroundings*). Dentro da subcategoria das *cifragens ficcionais* — a que mais interessa a este trabalho —, estão todas as formas de jogos e brincadeiras (*playfulness*), o sonhar acordado (*daydreaming*) e os roteiros dramáticos (*dramatic scriptings*). Todas as *cifragens* envolvem situações onde podemos dizer que há uma forma particular de *mimese*, já que utilizam um modelo inicial (a *moldura primária*) transformado a fim de que se estruture a percepção de novas seqüências de atividades. A peculiaridade dos roteiros dramáticos,¹⁰ agora reenforcada enquanto uma atividade inserida no cotidiano, é valorizada não somente por ser mais um tipo de entretenimento analisável, mas

¹⁰ Para Goffman, os roteiros dramáticos “Incluem todas as seqüências de experiências pessoais representadas, disponíveis ao delegar a participação de uma platéia ou público leitor, especialmente as produções padronizadas oferecidas comercialmente ao público através da televisão, rádio, jornais, revistas, livros e o legítimo teatro ao vivo” (1986, p. 53).

sua significação mais profunda está no oferecimento de um modelo em tamanho natural para fins de pesquisa do cotidiano, a montagem de um roteiro a partir de ações sociais não roteirizadas e, deste modo, são uma fonte de sugestões gerais sobre a estrutura deste domínio. Então, usaremos exemplos retirados das produções dramáticas ao longo deste estudo (*ibidem*, p. 53).

Goffman aproxima o que existe no cotidiano de um tipo de *mimese dramática*. O conceito de *moldura*, anteriormente apresentado, depende eminentemente da participação. Seja atuando ou observando, seja inserindo-se em uma conversa, apresentação ou jogo. O fato de estar havendo uma ação interativa (por menor que seja o grau desta interação, como quando se observa alguém ao longe caminhando), faz com que *molduras* sejam disponibilizadas, medeando os atos interpessoais. Modos de ver, de interagir, de se posicionar, convenções pontuadas com um maior ou menor grau de consciência sobre o que está acontecendo, transformações, sobreposições, configuram as performances interacionais inserindo-as em perspectivas, em *molduras dramáticas*.

A partir de uma atividade cotidiana, que é alterada e utilizada num outro sentido do original, *molduras* são alteradas na forma de uma sobreposição de laminações, de camadas da experiência. É um momento em que uma experiência se desdobra ou se sobrepõe a uma outra experiência. É como contar uma história ao ninar uma criança. Notem que muitas *molduras* podem ser aplicadas ao mesmo tempo: um jogo de xadrez pode estar configurado simplesmente como um jogo de xadrez ou como uma aventura, na qual vários personagens de dois batalhões inimigos disputam um terreno com o objetivo de destruir o exército adversário e derrubar o rei. Como já foi dito, a *definição da situação*, ou seja, do que está acontecendo para quem está olhando de dentro ou de fora da atividade cifrada, pode variar bastante. De toda forma, a atividade cifrada sempre necessita de um envolvimento e de um deixar-se absorver pela experiência, ao passo que as ações interpretadas em termos da aplicação de *molduras* tendem a criar distanciamento, ou ironia, ou até desprezo. Os casamentos, os funerais, as cerimônias em geral são também chamadas de *cifragens*, por serem atividades que não são vistas habitualmente, e até necessitem de ensaios. Outro exemplo são as técnicas de estudo onde se simulam eventos para treinamento, muito utilizado na medicina. Nosso cotidiano está repleto de *cifragens*, ou seja, de *mimese*.

Quando falamos nesta *mimese* enquanto imitação de uma atividade em modelo natural estamos também falando nos tipos de conhecimento que cada modalidade de cifragem envolve: a) a aprendizagem de um papel profissional, através da simulação dirigida, envolvendo habilidades performáticas a serem apreendidas (como um cirurgião ou um motorista); b) a iniciação social a um

papel (como no casamento) ou uma celebração social que implica no aprendizado de papéis de participantes não mais como indivíduos em seus cotidianos comuns (como nos velórios ou nos ritos religiosos); c) a participação criativa, lúdica e cognitiva numa situação de absorção, com a elaboração de códigos ou narrativas na produção de um imaginário (como nos jogos e no teatro).

Estas situações de *cifragem* disponibilizam um fluxo de *molduras*, uma movimentação de produção e compreensão dentro do campo interativo. A partir de uma cifragem, outras podem ser aplicadas. Além das cifragens, Goffman apresenta uma outra possibilidade: as *armações* (*fabrications*) — que se diferenciam das *cifragens* quanto à absorção e à consciência. Nas *armações*, sempre se esconde de alguém o que foi transformado. É como estar na berlinda. Não é exatamente um jogo, mas uma falsificação combinada que vai criar duas formas de consciência e envolvimento: a dos enganadores e a dos enganados.

Goffman separa as *armações benignas* das *abusivas*. Uma *armação benigna* pode ser vista quando se arma uma festa surpresa de aniversário enganando o aniversariante; uma *abusiva* todos nós conhecemos com os grileiros, vendedores malandros, na propaganda enganosa e em todo tipo de trapaça. O leque de exemplos aqui é bastante amplo e Goffman separa estes dois tipos em várias subcategorias.¹¹

Definiu-se a noção de moldura primária, e argumentou-se que uma seqüência de atividades corretamente perceptível por ser organizada em termos de suas molduras é sujeita a dois tipos básicos de transformação, dois processos de replicação, cada um capaz de cobrir o mundo com uma multidão de cópias: cifragens e armações. Seja o que for a “realidade”, é algo que está sujeito a estes dois modos de laminações. Além disso, transposições estão elas mesmas sujeitas a re-transposições, uma transformação das transformações (Goffman, 1986, p. 156).

Como já foi apontado, o “real” cotidiano, num sentido amplo, é uma referência de contraste, um termo de comparação, que utilizamos ao nos defrontar com situações e perguntarmos “o que está acontecendo?”. Por não ter necessariamente o pressuposto de um real a ser confirmado a partir da sua cópia, mas simplesmente contrastado, as sucessivas sobreposições a partir de um modelo podem ser organizadas segundo “o que está em jogo” na situação. Porém, não se trata de um

¹¹ Para as *armações benignas* temos as ligadas às brincadeiras: *kidding*, *leg-pulling* (nem sempre benignas), *practical joke*, *surprise parties*, *corrective hoaxing* (nem sempre benignas) e outras ligadas a testes, estudos e proteções: *experimental hoaxing*, *training hoaxes* (para treinamento de trabalho), *vital tests* e *paternal constructions*. Para as abusivas, temos: *direct*, *indirect* (*planting evidence* e *avow discreditable facts*), *self-imposed* e *other-induced*.

contraste polarizado entre a realidade e a ficção, como faz a *moldura do cotidiano*. Há muitas atividades tidas como reais e que, de alguma maneira, estão *cifradas* ou *armadas*, ficcionalizadas de forma que possam ser contrastadas com situações reais das quais foram transformadas. Goffman alerta para esta tendência à polarização, que exclui muitas possibilidades de entendermos as transformações (ficcionalizações) presentes no cotidiano.

Observando seqüências do dia-a-dia, ações reais envolvendo indivíduos de carne e osso em interações face a face, tenta-se facilmente desenhar um claro contraste para cópias apresentadas em reinos fictícios de existência. As cópias podem ser vistas como meras transformações de um original, e tudo que é descoberto sobre a organização das cenas fictícias pode ser visto como algo a ser aplicado apenas às cópias, não ao mundo real. A análise de molduras se tornaria então o estudo de tudo exceto do comportamento comum. [...] A atividade real não é meramente para ser contrastada com alguma coisa obviamente não-real, tais como sonhos, mas também com esportes, jogos, rituais, experimentações, práticas, e outros arranjos, incluindo enganos, e estas atividades não são todas fantasias. Além disso, cada uma dessas alternativas para o cotidiano é diferente das outras de um modo distinto (Goffman, 1986, p. 563).

Então, a preocupação de Goffman é com esses graus de ficção, que permeiam a atividade cotidiana e que podem ser compreendidos através do estudo das *molduras*, suas transformações, limites e vulnerabilidades.

E como fica o teatro? No que concerne ao teatro e os jogos, Goffman começa abordando os limites que suas *molduras cifradas* possuem. Um deles é o próprio envolvimento. O jogo de damas possui um envolvimento com regras específicas e a produção de um imaginário. Pode-se então apontar as possíveis vulnerabilidades que tal cifragem permite, como, por exemplo, uma interrupção forçada do jogo por causa de um compromisso de um dos participantes, que nada tem a ver com os acontecimentos que ocorriam dentro do jogo. Outro exemplo já foi apontado: pode-se tratar o jogo “apenas como um jogo de damas”, externamente.

Uma peça de teatro, em seus limites, pode também ser compreendida por estes dois exemplos: a peça pode também ser interrompida se acabar a luz, por exemplo, como pode ser vista “apenas como uma peça” e não ser tomada assim como um mundo específico, o que destruiria sua ficção. Notem que Goffman trata a *moldura cifrada* como uma parte interna, de envolvimento, e uma externa, que é tratada “somente como um jogo”.¹²

¹² Goffman vai chamar de *região interior* (*inner realm*) a camada interna da *moldura* transformada, e de *aro* (*rim*) a camada externa. No caso da *moldura cifrada*, o aspecto interno será o envolvimento dos participantes com o

Como o teatro é de um tipo diferente de *moldura cifrada*, por envolver o espectador, a peça pode também suscitar um tipo de envolvimento que a platéia rejeita e então passa a negar a participação. Goffman cita casos onde peças de teatro foram proibidas por representarem situações nas quais os espectadores aplicaram uma *moldura primária*, deixando de lado as cifragens ficcionais e classificando a ficção como uma atividade imoral ou lasciva, como uma peça americana que encenava o assassinato do presidente Kennedy, alguns meses após o fato (Goffman, 1986, p. 54). Também a ficcionalização do sexo encontra problemas de delimitação no teatro.

[...] uma trepada fisicamente real no palco parece ser tratada pelo público mais como um ato sexual do que uma cifra dramática. De acordo com nosso atual sistema de crenças, a penetração real desafia a transcrição teatral. Isto está deixando de ser verdade nas molduras para cinema, embora aqui, também, as molduras tenham limites [...] (*ibidem*, p. 55, n. 27).

Apesar dos limites e rupturas no envolvimento com a ficção poderem ser de origem moral, Goffman faz aqui uma análise operacional, de como é manejado o encadeamento das conseqüências do processo. Neste caso, temos um manejo da polarização ficção-realidade de forma a produzir uma quebra radical na percepção e no envolvimento com a *moldura*.

Esta polarização pode ser uma atitude de ordem pessoal, por parte do espectador ou do jogador, como também pode ser parte da estrutura do espetáculo ou do jogo. Neste último caso, o que era cifragem passa a ser *armação*, como em certas brincadeiras levadas a sério. O que podemos analisar aqui são os procedimentos que podem contribuir para que a cifragem se quebre, e o entretenimento se rompa. Mais adiante, vamos tratar mais detalhadamente de como o próprio teatro incorporou em suas produções esse elemento, integrando-o ao espetáculo, não com o objetivo de acabar com a brincadeira, mas de articular o processo de recepção.

São estes procedimentos que interessam a esse trabalho, pois articulam as *molduras* de forma a compreender seus limites e vulnerabilidades.¹³ O que importa frisar, por ora, no que se

jogo (Goffman, 1986, p. 82).

¹³ A pergunta dirigida inicialmente ao teatro é: quais são as vulnerabilidades do teatro, entendido como uma *moldura cifrada*? Goffman observa que o corpo é um dos principais limites para aquilo que é representado em um palco, por tocar nos valores morais de forma mais imediata.

Em resumo, o assunto é sobre limites em molduras, os limites dizendo respeito ao que pode ter a permissão de ser transcrito dos eventos reais para *scripts*. E os detalhes são particularmente interessantes. Naquilo em que o corpo possa estar envolvido, podem ser considerados, mas o que é visto deve ser velado e distanciado de tal forma que nossas presumidas crenças sobre as qualidades sociais últimas do homem não sejam desacreditadas. O corpo como uma personificação do próprio eu deve

refere à *mimese* em Goffman, é que ela não reside na atitude individual mas em toda a situação de interação que a produz, através das *molduras*, num processo de laminações e delimitações.

Então, se no início nós dissemos que este trabalho iria analisar as relações entre dois âmbitos, a dramaturgia e o cotidiano, agora vemos que o cotidiano é um âmbito convencionado dentro de um âmbito maior, que podemos chamar, a partir de Goffman, de *ordem interacional*. Trata-se do fluxo do mundo corrente tal como nós presenciamos. O que encontramos em Goffman como *moldura do cotidiano* é um âmbito interacional em sua tendência à estereotipia, enquanto que a contribuição das cifras, incluindo a do teatro, é de nos proporcionar formas para ampliar a compreensão dos desdobramentos e inter-relações destas *molduras*.

Tendo visto um pouco de como o teatro se comporta dentro do cotidiano, a ponto de se aproximar de limites próprios à *moldura do cotidiano*, em aspectos físicos, morais, entre outros, vamos agora investigar aquilo que há de dramaticidade na própria *experiência* do cotidiano e como ela pode contribuir para o campo dramaturgico.

A3 - O Potencial Dramático do Cotidiano

A3.1 – Considerações iniciais

Como temos visto, Goffman não vê no teatro somente uma metáfora para descrever os processos interacionais, mas uma fonte de conhecimentos sobre processos e estruturas interacionais que ampliam a compreensão social. Tendo analisado a dramaticidade presente nas *molduras* cotidianas, vamos agora ver o outro sentido da contribuição, se há aqui uma “mão dupla”. Vamos nos perguntar sobre o potencial efetivamente teatral do cotidiano, ou seja: o que há no cotidiano que pode contribuir para o teatro em seus processos produtivos (seja o de construção textual, de montagem ou de composição do espetáculo).

Esta pergunta pode evocar equívocos. Cumpre inicialmente apontá-los. O principal parece ser este: de que o cotidiano é naturalmente teatral, já que os seres humanos estão o tempo todo a representar papéis sociais. O cotidiano é um espaço de representações e interações humanas, mas

fazer as pazes com sua função biológica, mas esta paz é alcançada assegurando que estas funções sejam vistas no “contexto”, significando aqui como incidental para a experiência social humana, não o foco da atenção. As narrativas podem chamar as pessoas para comer, fazer amor e ser torturadas, mas como papéis incluídos em um drama humano e não como uma exibição isolada, como um assunto a ser examinado de perto em seu mérito próprio (1986, p. 56).

ele não é um palco. Está povoado por um fluxo de *molduras* dramáticas que oferecem possibilidades para uma compreensão estética de seus acontecimentos (como vimos com as transformações de *molduras*), mas o que acontece no palco é específico ao teatro, pertence à obra apresentada. Há uma forma específica de organizar a experiência, independente do tipo de palco que estamos falando (seja o de rua, ou uma garagem, uma oficina, uma caixa de sapatos ou uma construção arquitetônica de grandes proporções), ou independente da forma pela qual a produção dramática vai se apropriar da *mimese* operada nas interações humanas. Em qualquer caso haverá sempre uma linha divisória que separará o teatro do público de espectadores. É aquilo que Goffman vai chamar de *moldura teatral*.

Mantém-se comumente uma linha entre uma área de palco onde a apresentação ocorre e uma região de público onde os espectadores estão. O entendimento tácito é de que o público não tem nem o direito e nem a obrigação de participar diretamente da ação dramática que ocorre no palco, embora possa sempre expressar apreciação de uma forma que pode ser considerada como algo independente daquilo que se apresenta no palco (Goffman, 1986, p. 125).

Portanto, dentro do cotidiano há a delimitação de uma área para que aconteça a performance de palco. Mas, mesmo assim, poderia-se argumentar: se o cotidiano pode tanto ser compreendido através de uma linguagem dramática, porque não pensar que os indivíduos, como atores sociais, estão necessariamente representando papéis e que os espaços que eles ocupam estão povoados por platéias, bastidores e outros elementos de cena, que fazem daquilo um “teatro da realidade”? Esta é a metáfora de Goffman, em *A representação do eu na vida cotidiana* (1959), mas, como apontado por ele mesmo no fim do livro, é uma metáfora instrumental, a fim de melhor compreender os processos interacionais através de elementos comuns com as estruturas do teatro e da ficção. Ele mesmo diz que “dever-se-ia admitir que essa tentativa de insistir numa simples analogia até aqui foi em parte retórica e estratagema” (Goffman, 1999, p. 232). Reconhece-se que o teatro tem uma *moldura* própria, e que vai ser melhor explorada em *Frame analysis*, em seus contrapontos com os aspectos dramaturgicos do cotidiano. Seu objetivo não é a comparação linear, mas a verticalização dos âmbitos visando compreender os atos cotidianos. Goffman sabia dos perigos desta comparação.

E assim, aqui, a linguagem e a máscara do palco serão abandonadas. Os tablados, afinal, são feitos para com eles se construírem outras coisas e

deveriam ser levantados tendo em vista sua demolição. Este trabalho não está interessado nos aspectos do teatro que se insinuam na vida cotidiana. Diz respeito à estrutura dos encontros sociais — a estrutura daquelas entidades da vida social que surgem sempre que as pessoas entram na presença física imediata umas das outras (Goffman, 1959, p. 233).

Portanto, a pergunta que dirigimos agora não é sobre como a vida cotidiana imita o teatro (ou se ela o é, *naturalmente*, como se a metáfora de Goffman pudesse se verificar), mas sobre como ela é organizada de forma a trazer contribuições para a dramaturgia. Para isso, a comparação se dá entre duas estruturas, entre dois sistemas de produção de interações e de sentidos, e não na forma de uma equiparação forçada da vida com o teatro.

Posso pegar um espaço vazio e chamá-lo de palco vazio. Um homem atravessa esse espaço vazio enquanto alguém olha para ele e aí está tudo o que se precisa para criar um ato de teatro.¹⁴

Sim, isto é tudo o que se precisa, mas o ato de teatro precisa ser *criado*. Para um ato se configurar como um ato de teatro é preciso que este alguém que atravessa a rua e este outro alguém que o assiste se façam entender outro, que estão construindo um teatro teatral com aquela ação naquele local, e naquele contexto interacional, não porque um acontecimento qualquer pudesse ser visto, de repente, como um acontecimento teatral. É um jogo que transforma uma situação original (no sentido das *cifras*, de Goffman) que se instaura e exige a participação mútua, entre o que acontece e a platéia.

Como no quadro exposto, Goffman coloca o *acordo* como um dos requisitos para que a cifragem ocorra: “Participantes na atividade devem saber e reconhecer abertamente que uma alteração sistemática está sendo iniciada e que radicalmente reconstituirá o que é isto que para eles está acontecendo” (Goffman, 1986, p. 45). Senão estiver especificado entre os participantes o jogo da ficção cênica em sua *moldura* (antes, ou mesmo durante o acontecimento), vai haver a mera projeção de que aquilo é um teatro, projeção que pode não se confirmar. Sairemos da dramaturgia para adentrarmos o psicologismo ou subjetivismo estético da arte. Nessa empreitada, a confusão entre ficção e realidade se estabelecerá. Apesar da questão parecer ingênua, boa parte da dramaturgia moderna a enfrentou ou a enfrenta até hoje (mais adiante trataremos disso). A assimetria aqui requerida não é só entre operacionalizações, mas também entre perspectivas estéticas e cognitivas. A

¹⁴ Peter Brook (1968, p. 4) citado por Pavis (2001, p. 326).

suposição de que o cotidiano é um teatro é a mesma de supor que a vida é igual à arte. Trata-se da *transparência da representação*.

Segundo este pressuposto, a teatralidade é uma constante homogênea, presente por si mesma sem a necessidade de sua produção. Em virtude de se falar dela, existe enquanto fato mental. Privilegia-se o acesso à representação através do pensamento. A concretização da representação em uma forma visível e audível é extensão de uma idéia. De maneira que a materialidade do feito é a ratificação do pensamento sobre sua realização. [...] Daí a transparência da representação, com marcas cognitivas acessíveis somente por uma mediação intelectual descontextualizada (Mota, 2003, p. 282-283).

Quando vemos algum trabalho temático, ou quando vemos alguma produção de arte buscando contemplar a realidade social para “dar mais veracidade aos fatos”, é comum encontrar problemas ao se conduzir a obra para “aquilo que ela tem a dizer”, o que é um problema em situar esteticamente o valor e o processamento cognitivo da obra. Por aí se estende também o questionamento do valor didático da arte. Parece haver um esquecimento sobre aquela antiga função da arte de ser uma grande pedagogia a partir de seus próprios materiais expressivos. Quando colocamos na arte o papel de enunciadora do real, ou apresentadora de conceitos, queremos, como consequência, mostrar uma idéia, um pressuposto.

O erro fundamental é acreditar que os valores tornados manifestos pelo artista devem ser traduzidos em linguagem para tocar a sociedade. Quer se trate de Música ou de arte figurativa, deve-se levar em conta que a obra constitui por si mesma o meio que torna a comunicação possível. Parafrasear uma sinfonia de Beethoven é tão inútil quanto descrever um Cézanne. Por um expediente dessa natureza torna-se manifesto apenas aquilo que é comum à arte e às outras formas contemporâneas do conhecimento: reconhecem-se valores, mas sem atingir novos e, é evidente, que depois temos base para concluir que a arte nada mais faz que ilustrar outras formas de ação. Mas quando Mozart escreve uma frase musical, ou Tintoretto pinta uma composição, não tem em mente repetir numa outra linguagem o que foi dito ou aquilo que poderia ter sido dito de outra maneira. [...] Uma obra de arte não é *jamaís* o substituto de outra coisa: ela é em si a coisa simultaneamente significante e significada (Francastel, 1993, p. 5).

No teatro, não há uma comunicação entre palco e platéia no sentido de uma interação cotidiana, mas de uma *moldura*. É uma relação estruturada e delimitada para a ocorrência de um processo. Posto que também esta *moldura teatral* ocorre dentro do próprio cotidiano, vamos poder distinguir a *moldura do teatro* como algo fazendo parte do cotidiano e a ele se misturando, em maiores ou menores doses. A *moldura teatral* faz parte do conjunto das *molduras cifradas*,

mais próxima do jogo e da ficção. Nesse sentido, sua performance não está presa a necessidades cotidianas, não responde a uma necessidade pragmática de interação.

Uma performance, no sentido restrito no qual eu devo agora utilizar o termo¹⁵, é aquele arranjo que transmuta um indivíduo em um ator de teatro; este, por sua vez, é um objeto que pode ser olhado em volta e numa distância livre de ofensa e visto pelo seu comportamento engajável, por pessoas no papel de “público” (Isto é contrário à obrigação de mostrar visualmente respeito, o que caracteriza a moldura da interação face a face) (Goffman, 1986, p. 124).

Goffman vai então explorar a fronteira entre palco e platéia, classificando a *moldura teatral* de acordo com sua *pureza*, isto é, de acordo com a necessidade que ela tem da presença da platéia. A performance *pura* depende exclusivamente da platéia. “As composições dramáticas, ações performáticas em boates, aparências pessoais de vários tipos, o balé, e muito da música orquestral são *puras*. Se não há audiência, não há performance” (p. 125). Estas são as performances *ad hoc*, ao passo que outras variações, como quando alguém toca piano ou violão em uma festa, ou quando alguém conta uma história entre amigos, vão ser chamadas de *impuras* ou *pessoais*, pelo fato dos atores criarem os próprios cenários e suportes necessários, e não haver a exigência sistemática da existência de platéia como nas *puras*, onde há um compromisso maior de apresentação segundo uma agenda prévia.

Então, dentro do cotidiano, acontecem performances informais, que utilizam a *moldura dramática* de forma *impura*. Goffman considera como *moldura teatral* “mais impura de todas” aquela onde a performance de trabalho ou de ensaios “onde espectadores assistem abertamente às pessoas trabalhando, as quais não mostram nenhuma consideração ou preocupação com os elementos dramáticos de seu próprio trabalho”. As coberturas locais de notícias da TV, por exemplo, inclinam o cidadão a “aceitar o papel de espectador em conexão com todo e qualquer evento”. Também na apresentação de um ensaio de orquestra filmado, “presume-se que se está permitindo um vislumbre íntimo do trabalho do maestro” (p. 126). Os *reality shows*, muito em voga hoje em dia, acentuam a *impureza* misturando ficção e realidade de forma a explorar uma teatralização fabricada, condicionando uma compreensão redutora destes eventos. A mídia está repleta de

¹⁵ Goffman observa a existência de outras definições de *performance*, como a de Dell Hymes, em *Toward linguistic competence* (unpublished paper, 1973): “E há um sentido no qual *performance* é um atributo de qualquer comportamento, se o agente aceita ou foi imputada a ele a responsabilidade de ser avaliado em consideração a isto” (*ibidem*, p. 124).

performances *impuras* e de reportagens maquiadas como entretenimento. Voltamos ao problema do subjetivismo estético e do aspecto cognitivo e estético sendo tratados através de um fetiche realista.

Também um tratamento lógico e estruturalmente discursivo em determinados espetáculos de teatro apontam para o mesmo problema. Este tratamento nega a possibilidade de participação do espectador em produzir um imaginário e uma compreensão, já que o espetáculo mostra uma pergunta e uma resposta, uma ficção cujo entendimento conceitual correspondente estaria então subentendido. Ambos se apóiam nesta dicotomia para produzir o efeito de se esconder, de simulação que, conforme Gadamer, visaria apenas o reconhecimento do que já se sabe, num jogo de confirmar as expectativas criadas pelo envolvimento. Quando o teatro faz isto, quando utiliza um acontecimento cotidiano como um mecanismo de captura ou envolvimento com o espectador, apenas para escondê-lo e depois mostrá-lo, “revelando” assim esta “realidade”, a recepção dramática fica reduzida a uma confirmação de conceitos anteriormente colocados. Mas o sentido do conhecimento na arte não é o de uma comunicação, informação ou explicação. A redução ao plano conceitual esconde a riqueza estética da produção de sentido que a própria platéia pode levar a cabo. A *mimese* enquanto jogo só é possível se instaura um processo de conhecimento.

O conceito de imitação, porém, só consegue descrever o jogo da arte, se não se perder de vista o *sentido do conhecimento* que se encontra na imitação. Aí, encontra-se o que é representado – é a relação mímica originária. Quem imita alguma coisa deixa isso ser aí o que ele conhece e como o conhece. É imitando que a criança começa a brincar, fazendo o que conhece e confirmando assim a si mesma. Também o prazer com que as crianças se fantasiam, a respeito do que já se manifesta Aristóteles, não pretende ser um esconder-se, uma simulação, a fim de que se adivinhe e se reconheça quem está por trás disso, mas, ao contrário, um representar, de tal modo que apenas o representado é. Por nada desse mundo a criança vai querer ser adivinhada por trás de sua fantasia. O que ela representa deve ser, e se há algo que deva ser adivinhado, é exatamente isso. Terá de ser reconhecido o que ali “está” (Gadamer, 1998, p. 191).

Esta é a diferença entre um jogo e a apresentação de um truque ou “pegadinha”. Que é a mesma que Goffman estabelece entre a *cifra* (*key*) e a *armação* (*fabrication*). Durante um jogo, “os participantes poderiam dizer: a única coisa que está acontecendo é o jogo” (Goffman, 1986, p. 45). Já no caso da armação, há sempre alguém ou um grupo sendo enganado, onde o que está acontecendo, para eles, é apenas o lado externo da *moldura*.

[...] para aqueles de dentro de uma falácia, o que está acontecendo é uma moldura fabricada [*armação*]; para os que nela estão contidos, o que está acontecendo é *aquilo* que está sendo fabricado. O lado externo da moldura [*rim*] é uma construção, mas apenas o construtor então a vê.

Armações, diferentemente das cifragens, estão sujeitas a um tipo especial de engodo. Quando o grupo que está contido descobre o que há, o que foi real para ele num momento anterior é então visto como um engano e é totalmente destruído. Entra em colapso. Aqui o “real”, como James sugeriu, consiste daquele entendimento do que está acontecendo que expulsa, que “domina”, todas as outras compreensões (Goffman, 1986, p. 84-85).

Note-se que o que está sendo considerado é a especificidade do conhecimento dramático.¹⁶ Muito do que acontece na vida corrente não se aproxima da dramaturgia enquanto experiência estética, trabalhando com *armações* presas a um caráter mental e abstrato, ao invés de *cifragens* concretas. O potencial do cotidiano de contribuição para a dramaturgia deve ser buscado a partir das cifragens, das atividades onde o envolvimento e a absorção existam dentro de uma interação que se desenvolve através de uma *mimese*, criando uma coisa nova a partir de algo já existente. Porém, uma dramaturgia que segue os passos da lógica das *armações* busca uma imitação “tão perfeita” que possa “arrebatar quem quer que seja da realidade cotidiana com o fito de elevá-lo a uma ‘esfera superior’” (Brecht, 1967, p. 143).

Aqui trabalha-se somente com a oposição ficção-realidade e seus efeitos de anulação recíproca. Como bem mostrou Gadamer:

No fundo, temos que agradecer, antes de mais nada, à crítica fenomenológica aplicada à psicologia e à teoria do conhecimento do século XIX a liberação dos conceitos que impediam uma adequada compreensão do ser estético. Foi isso que demonstrou que nos enganamos em todas as tentativas de se pensar o modo de ser do estético a partir da experiência da realidade e de entendê-lo como uma modificação da mesma. Todos esses conceitos, como imitação, aparência, desrealização, ilusão, magia, sonho, pressupõem uma relação com um ser verdadeiro, do qual se diferencia o ser estético. No entanto, o retorno fenomenológico à experiência estética ensina que esta não pensa, de forma alguma, com base nessa relação, mas, antes, naquilo que ela experimenta, vê a genuína verdade. Ao contrário disso, o que caracteriza todas as modificações da experiência da realidade citadas acima, é que a estas corresponde, por necessidade de sua natureza, uma experiência de engano. O que era aparente se desvenda, o que foi desbalizado, torna-se real,

¹⁶O conhecimento escondido das armações se coloca do lado de fora do jogo. Conforme Mota: “Ora, o conceito é desvinculado de seu contexto porque se pressupõe que não há saber, que há conhecimento apenas imediatamente após o estudo de algo já realizado. Durante sua realização o que se efetiva não é cognitivamente válido. Somente sua reconstrução intelectual é que possibilita seu entendimento (2003, p. 283).

o que era magia, perde sua magia, o que era ilusão, abre-se à vista, o que era sonho, disso nós despertamos. Se a estética fosse aparência, nesse sentido, sua validade poderia então — tal como os horrores do sonho — somente exercer seu domínio enquanto não se duvidasse da realidade do fenômeno, já que iria perder sua verdade ao despertarmos (Gadamer, 1998, p. 150).

Nas armações, mantêm-se escondida a “parte real” do engodo para um ou mais participantes, e toda a riqueza e atração reside no engano e decepção. Como nas “pegadinhas” de programas de auditório, a “parte ficção” é apresentada de forma a confundir-la com a “parte real” e trata-se então de descobrir a *armação*, ou se divertir com aqueles que ainda não mataram a charada. Mas, quando descobrem, a brincadeira acaba e aquele que foi enganado se vê dentro de uma outra *moldura*. Claro que pessoas podem entrar num banco como palhaços e, em meio à apresentação cênica, sacarem revólveres e assaltarem a todos, o que poderia facilitar a entrada no banco e a fuga aparentemente festiva ou confusa para a platéia externa, pela dificuldade em compreender o que acontece ali. Claro que alguns poderiam dizer, com enlevo crítico, que aquilo foi um evento teatral. Não que estejamos duvidando da qualidade dos bandidos como intérpretes — da qual depende que sua ação como um todo tenha êxito. Neste exemplo não temos uma manifestação *impura* da *moldura teatral*, mas de uma armação cujo aspecto externo da *moldura* é feita de teatro, mas, o seu aspecto interno — escondido, por ser uma *armação* — não pode ser revelado até o momento em que tudo se transforma num assalto.

O problema das *molduras de armação* está muito próximo dos problemas do naturalismo na arte, ainda vigente. Uma correspondência quase que obrigatória é proclamada e requerida entre o que se representa e o que é representado, buscando uma representação que se iguale e até “supera” a realidade pelo seu grau de realismo. Reivindica-se que os truques cênicos tenham por objetivo uma simulação do real de forma a estimular na platéia uma identificação e um exercício de analogia mental com o que se intitula “realidade”. Confirmando-se o que já se sabe, surge o “estético”, como se fosse um outro mundo. Apesar da consciência de que aquilo é ficção, é diversão, opera-se com a oposição (ou a fusão) entre a ficção e a realidade. O empobrecimento da ficção aqui é gerado pelo fato dela não existir enquanto jogo em sua autonomia cognitiva, mas enquanto expectativa de confirmação de pressupostos de realidade acerca do que é apresentado.

Espectáculos teatrais desta natureza não comportam um desenvolvimento da *mimese* no sentido de uma *moldura teatral*, pois baseiam-se num conteúdo “real” oculto a ser descoberto como charada previamente armada. Isto não estimula o espectador a criar um imaginário e a criar

sentidos e percepções sobre o que ali acontece, pois o que ele vê é o anteparo artificial de algo que já se sabe.

Um ato teatral, se for apenas um anteparo fabricado para um conteúdo discursivo, por mais divertido que seja, não pode ser confundido com um ato dentro de uma *moldura teatral*, por mais *impura* que ela seja. Como vemos na herança naturalista ainda presente, uma série de montagens teatrais (sejam elas *puras* ou *impuras*) se escondem por trás de intenções ou discursos pré-determinados, o que muito empobrece seu caráter ficcional. A platéia também tem o seu papel nisso, a depender de sua intenção: se vai ao teatro para fazer confirmar suas crenças e suposições, conseguindo então ver o que já sabe, e confirmar o que já é, ou se busca participar da produção do sentido do que acontece, ressignificar a ficção recebida e construir um imaginário.

Estes problemas também estão presentes na forma pela qual olhamos para o cotidiano e o consideramos “teatral”. Fizemos então estas ressalvas no que se refere à relação niveladora entre ficção e realidade de forma a se garantir pressupostos discursivos prévios,¹⁷ fazendo da *cifra* do teatro uma *armação*. Ainda vamos voltar a outros aspectos da questão, que diferenciam e relacionam radicalmente os dois âmbitos.

Continuemos então observando o cotidiano em sua contribuição específica, dentro de sua própria estrutura interacional, tratando com autonomia os dois âmbitos e suas possíveis contribuições mútuas. O potencial dramático do cotidiano não está na possível transposição de cenas do cotidiano para o palco da forma como elas são, pois isto deixa de lado a própria necessidade do palco. Vejamos algumas situações concretas.

A3.2 – Sobre o Teatro de Todos os Dias

Vamos ver aqui alguns exemplos de situações cotidianas. Faz parte da análise de *molduras* se deparar sempre com uma multiplicidade e a possibilidade do cotidiano ter seus pequenos e ocasionais espetáculos. Em meio às outras *molduras dramáticas* presentes na interação face a face, *molduras teatrais* de forma *impura* são então utilizadas.

¹⁷ Vemos este problema apontado por Mota, quando fala do mentalismo no teatro, que elimina “pouco a pouco as constituintes que lhe dão base e sustento”. Assim ele prossegue: “Note-se que esta eliminação está diretamente relacionada com as relações entre ficção e realidade. A esquematização de uma realidade das representações superior a todas as representações, que se pode observar no projeto do classicismo, desemboca na indiferenciação do que é real e do que é ficção. Eliminada esta diferença, não há material para ser configurado. E o que não pode ser configurado, não se torna ficção” (1998, p. 178).

Além disso, temos construído uma diferenciação entre a *armação* e a *cifra* (do jogo, do teatro, etc), conforme Goffman. No caso do cotidiano e de suas configurações possíveis em torno da *moldura teatral*, podemos ver também estes dois casos, que vamos agora analisar, nos quais repentinamente é introduzida uma modificação na forma pela qual a interação estava organizada.

O primeiro exemplo: uma greve de funcionários públicos. Estão todos reunidos numa pequena praça, com música mecânica tocando alto. Já estão ali há algum tempo, todos já meio cansados e sem muito ânimo para gritar as palavras de ordem. De repente, um integrante do sindicato pede ao microfone que todos levantem as bandeiras e gritem o bordão estabelecido para que a câmara faça a tomada de um movimento bem animado. Ao explicar isto, e dado o clima já instalado, os participantes se dividem entre os que aceitam fazê-lo e os que demonstram desagrado. Há os que simulam ânimo mesmo cansados. Há os que não querem simular a naturalidade e se afastam da região da câmara. Outra alternativa é desprezar o pedido e continuar fazendo o que já estava fazendo. Entre os que aceitam, pode ser perceptível uma ênfase excessiva naquilo que está sendo feito, denunciando a simulação. Cada resposta desta vai revelar uma posição do jogador diante da *armação* de *moldura teatral* proposta para todo um grupo institucional. Também vemos a definição de onde está o público (por trás das câmaras), quem executa a cena e qual é a ação dramática. Aqui se convoca a atuação a fim de produzir um efeito sobre um suposto espectador posterior, assumindo uma responsabilidade em maior ou menor grau pela “veracidade” da representação. Este é um exemplo que busca defender um discurso, e não produzir uma *mimese* estética. Mesmo que os funcionários se empenhassem em representar um ânimo muito convincente, estaríamos ainda longe de um jogo. Numa *armação* como esta, o controle sobre a expressividade interacional se exerce como uma fôrma sobre os participantes, a valorizar um gesto pretendido, que é mentalizado antes de ser criado.

Vejamos uma situação mais usual, onde o que aparece é uma *cifra*, e não uma *armação*. Brecht, no poema *Sobre o teatro de todos os dias* (Brecht, 1967, p. 49),¹⁸ chama a atenção para a observação do cotidiano enquanto o palco onde acontece um outro teatro, oposto ao teatro convencional.

Vocês, artistas, que fazem teatro
em grandes casas, sob a luz de sóis postiços,
ante a platéia em silêncio, observem de vez em quando

¹⁸ O poema citado chama-se *Über Alltägliches Theater*. Aqui apresentamos a tradução de Geir Campos.

esse teatro que tem na rua o seu palco:
cotidiano, multifário, inglório,
mas tão vivido e terrestre, feito da vida em comum
dos homens – esse teatro que tem na rua o seu palco.

Aqui a vizinha, arremedando o senhorio,
mostra com toda a clareza, rememorando o palavrorio dele,
como ele faz para desviar a conversa
do cano d'água que furou. Pelos passeios
os moços mostram às moças, que o riso escondem,
como é que elas à noite se defendem
expondo os seios habilmente. Adiante, um bêbado
imita o padre no sermão abrindo aos pobres
os ricos páramos do Paraíso. Tão
sério e engraçado, e tão digno
esse teatro! Não são como papagaios e macacos
que representam por representar,
indiferentes ao que estão representando, apenas para dizerem
que sabem: têm, ao contrário,
propósitos em vista.

Oxalá possam
vocês, artistas, imitadores exímios,
não ficar nisso abaixo deles! Não se afastem,
por mais que se aperfeiçoem na arte,
desse teatro de todos os dias
que tem na rua o seu palco!

Aquele homem, no canto da rua, vejam:
está mostrando como o acidente ocorreu, submetendo o motorista
abertamente à sentença da multidão,
pela maneira como ia ao volante. E agora
faz o papel do atropelado, pelo visto
um ancião. De um e de outro ele só diz
o indispensável para entender-se o desastre,
mas é o que basta para apresentar os dois aos olhos de vocês.
Não dá a entender que não pudessem ambos
evitar o acidente. E o acidente
é compreendido, embora incompreensível, pois tanto um como outro
bem poderia ter agido de outra forma: agora ele está mostrando
como os dois poderiam ter agido para que o acidente
não ocorresse. Nada de superstições
em seu testemunho ocular: não atribui
a sorte dos mortais a estrela alguma,
senão às próprias falhas.

Notem ainda
a seriedade e o cuidado dessa representação: da sua fidelidade
bem sabe que dependem muitas coisas — que o inocente
não se arruine e que o prejudicado

tenha indenização. Vejam-no agora
 repetindo o já feito: quando há dúvida,
 de haver representado bem, parando
 e pedindo a alguém mais, aqui e ali,
 que o corrija. Este ponto
 observem com respeito!
 E com admiração
 devem ainda notar que este imitador
 não se perde em nenhum papel, não se confunde
 jamais com o personagem que está interpretando. Permanece
 como intérprete, sempre, sem misturas. O outro
 não lhe confiou segredo algum, e ele
 não compartilha do outro os sentimentos ou pontos de vista;
 sabem do outro pouquíssimo. Em sua interpretação
 nenhum terceiro aparece, nascido do outro e dele,
 como um composto de ambos, no qual
 pulsasse um só coração e um só cérebro pensasse:
 seu espírito coeso é o de um intérprete a interpretar
 dois vizinhos estranhos.

A fabulosa transfiguração
 que se pretende passar, nos teatros de vocês,
 entre o camarim e o palco
 — um ator sai do camarim, um rei
 entra no palco — essa mágica
 (da qual já tantas vezes tenho visto
 darem boa risada os maquinistas, empunhando garrafas de cerveja)
 não tem lugar aqui.

Nosso intérprete, no canto da rua,
 não é nenhum sonâmbulo a quem ninguém se deva dirigir;
 não é nenhum supremo sacerdote em seu divino ofício...
 Podem interrompê-lo a qualquer hora,
 e ele responde com toda a calma, e depois
 prossegue com a sua exibição.

Não digam: “Esse homem
 não é um artista!” — Erguendo tal barreira
 entre vocês e o mundo, ficarão
 vocês fora do mundo: não lhe dão
 o título de artista, e ele a vocês
 talvez não dê o título de homens... E essa restrição dele
 será mais grave ainda. Digam antes:
 é um artista, porque é um ser humano.
 Podemos fazer tudo o que ele faz e
 sentir-nos muito honrados, pois o que nós fazemos
 é algo de humano e universal que a toda hora
 sucede no burburinho das ruas, quase
 tão caro aos homens como alimentar-se
 e respirar!

Conduzam o teatro de vocês
 de volta à vida prática. Digam: as nossas máscaras
 não têm nada de mais, são simples máscaras...
 O vendedor do armarinho, lá embaixo,
 põe na cabeça o chapéu de coco de quem doma corações,
 pendura ao braço uma bengala, chega a colar um bigode
 sob o nariz, e atrás do seu balcão
 ensaia uns passos de embalo, mostrando
 a proveitosa modificação que com
 um chapéu de coco, uma bengala e um bigodinho,
 os homens podem realizar. Os nossos versos,
 digam que eles também os têm: os jornaleiros
 gritam com ritmo as manchetes, aumentando
 o impacto delas e facilitando
 tantas repetições. Nós recitamos
 textos alheios, mas os namorados
 e os mercadores também decoram seus textos
 — e quantas vezes se recitam frases!
 Máscaras, versos, frases, são assim coisas comuns: incomuns são
 a máscara ideada com grandeza, os versos bem compostos
 e a frase inteligente!

Fiquemos, pois, entendidos: ainda quando aperfeiçoam
 o que faz o homem do canto da rua,
 vocês ainda estarão fazendo menos
 de que ele, se ao teatro de vocês
 derem menos sentido, com motivos menores,
 participando menos da vida do público e
 com menos serventia.

Como parte dos textos didáticos, este poema mostra como foi feito o questionamento do valor e da posição da platéia, do palco, do teatro e, assim, da própria estética. Aqui é reconhecida a presença dos gestos cotidianos em sua significação exemplar (*gestus*, para Brecht), a presença da arte e da estética na vida cotidiana, que na época haviam se tornado exclusivas a um plano superior e subjetivo (estética burguesa). Dez anos depois, Brecht publica um ensaio intitulado *Cena de rua* em que comenta o atropelamento como “uma cena modelo de teatro épico”, pois nela estão presentes “os elementos básicos da demonstração” (1967, p. 142). Numa crítica à ilusão dramática, são apontados os ganhos que esta cena oferece ao teatro épico:

Se neste particular, a cena de teatro seguir a cena de rua, então o teatro deixará de dissimular que não é teatro, assim como a demonstração de esquina admite ser apenas uma demonstração e não pretende simular o acontecimento real (Brecht, 1967, p. 143).

O primeiro aspecto é que a contribuição do cotidiano à dramaturgia necessita esquecer completamente o que é o teatro em suas formas estereotipadas. Brecht vai escolher a cena em que há claramente uma *moldura teatral* na forma *impura*, com exemplos físicos de atuação e interpretação e ao mesmo tempo interrupções para comentários e julgamentos. Tudo conforme praticava o teatro épico da época. Além disso, este teatro sustentava uma recusa de todas as justificativas da apresentação tradicional que transformavam o teatro numa *armação*, como “a necessidade de se exprimir”, “a capacidade de tornar sua a ‘vida’ do personagem”, “a necessidade de representar” (Brecht, 1967, p. 149). Brecht reivindica que o teatro seja desenvolvido a partir da forma como as pessoas o utilizam no cotidiano como cifra dramática. Há um aproveitamento completo da situação social em seu fluxo de *molduras* diferenciadas, organizadas e interrompidas.

Claro que os dramaturgos, buscando a produção de uma *moldura teatral pura*, podem dar um outro tratamento à utilização deste potencial dramático presente nas interações cotidianas, escondendo sua cotidianidade. Brecht alerta que não é isso que lhe interessa:

[...] é claro que esta demonstração está longe do que consideramos uma produção artística. Não é necessário que o demonstrador seja um artista. Na verdade, o que ele deve saber está ao alcance de todos. Suponhamos que ele não seja capaz de se movimentar tão rapidamente quanto a vítima que ele está imitando: neste caso, bastará acrescentar que “o atropelado se movimenta três vezes mais depressa” e sua demonstração não terá eliminado qualquer elemento essencial, nem terá o seu valor alterado. Pelo contrário, é importante que esta demonstração não seja muito perfeita, pois não atingiria seu objetivo, caso a atenção da assistência se centralizasse na capacidade do demonstrador em interpretar diversos personagens. O demonstrador deve evitar que seu comportamento dê margem a que alguém diga: “Que imitação perfeita de um motorista”. Ele não deve “enfeitiçar” ninguém [...] (Brecht, 1967, p. 143).

O subjetivismo estético, que tanto esteve nos palcos do século XIX, também tinha suas interrupções, com outros propósitos. Atores de fama eram aplaudidos — e não os personagens que representavam — em meio ao desenrolar da apresentação, momento em que era repetido o trecho aclamado (Goffman, 1986, p. 131-132). A crítica ao subjetivismo operada pelo teatro épico, portanto, não se refere exatamente à *moldura teatral impura* produz, mas às suas formas de identificação e apreciação que se prendiam aos efeitos ilusionista, excluindo, assim, o contexto global que ele se inseria (montagem, narrativa, conteúdo, etc.), acentuando a fusão ficção-realidade. O que há nesse exemplo de intervenção da platéia acima apontado não é uma interrupção da ficção, mas sim a sua banalização — já que, em vez de uma quebra da ilusão, ocorria uma aclamação do ego,

louvando-se a habilidade do ator em detrimento do resto, mentalmente introduzindo uma *diferenciação estética*¹⁹ no conjunto.

A nova função do teatro que o teatro épico já estava construindo (a partir de Piscator), abria a possibilidade de uma pesquisa dos novos papéis para a platéia, para o ator e para a encenação. Brecht vai buscar no cotidiano a separação (necessária) destas diferentes participações dentro do espetáculo teatral, que em muito se confundem, são negadas ou niveladas no naturalismo. Em face da problemática da dramaturgia — pois Brecht também era naturalista, num sentido crítico — buscava-se uma abertura para outras experiências, numa incorporação da realidade como material estético bruto a ser lapidado na construção de uma outra dramaturgia.

A mudança direta da representação ao comentário, fenômeno característico do teatro épico, constitui um dos elementos da cena de rua mais fáceis de distinguir. Os coros e as projeções de documentos do teatro épico e o apelo direto ao público pelos atores estão fundamentados no mesmo princípio (Brecht, 1967, p. 148-149).

Também, no que diz respeito à negação do aristotelismo e da catarse emocional, já impregnada de identificação subjetivista e burguesa, Brecht vai ver na interação cotidiana uma forma de lidar com a emoção ilusionista, qualificando-a e integrando-a ao processo.

a cena de rua determina a natureza da emoção que deverá ser reservada ao espectador. [...] o demonstrador não tem por objetivo suscitar emoções puras, [...] transmite apenas parcialmente a experiência do motorista e da vítima, e ainda que chegue a dar algo de si mesmo em sua demonstração, a finalidade não será de modo algum procurar fazer com que o espectador fique a tal ponto enlevado que queira “viver” o acontecimento (Brecht, 1967, p. 143).

O poema de Brecht vai mostrar como a *cifra* teatral aparece nas *molduras* interacionais cotidianas, em meio à realidade. Também aqui reconhece-se a concretude das *molduras dramáticas* presentes nas interações, cujo sentido só se produz dentro das próprias situações interacionais, onde estão seus próprios atores, platéias e elementos teatrais, como mostrou Goffman. Assim como o anúncio de um mensageiro medieval que transitava a cavalo entre reinos em guerra. Ele dirá algo ou emitirá algum sinal quando estiver se aproximando do inimigo para marcar sua ação com um sinal

¹⁹ Conceito introduzido por Hans-Georg Gadamer (1998). Mais adiante voltaremos a ele.

de que deve-se ali abrir um “parênteses” (e acontece o *acordo* que Goffman aponta como um dos requisitos para a *cifragem*).

Como já foi dito, o teatro não trata da comunicação palco-platéia no sentido da interação face a face. Pela característica espetacular do teatro, e pelo fato da necessidade desse espetáculo ser sustentado no tempo, criando-se formas de absorver a platéia naquilo que é exposto, a comunicação palco e platéia será dada de uma forma cifrada, dentro da *moldura teatral* (dividida por uma linha demarcatória). Nesse caso, estamos falando de um acontecimento emoldurado onde, somente de dentro dele, se desdobra uma série de outros acontecimentos. Este desdobramento é exposto dentro de uma organização e intencionalidade específica, que vai caracterizar a obra dramática como jogo, como um percurso oferecido ao espectador.

Nesse sentido, os espectadores apontados por Brecht na situação do acidente, assistindo ao homem gesticular e encenar o acontecido, tinham liberdade para dialogar com ele, fazer perguntas e até tirar conclusões e agir a partir daquilo que ele encenava. Mas sabemos que o que Brecht estava salientando não era somente a versatilidade comunicativa que os recursos cênicos davam à demonstração do demonstrador, mas a potencialidade que o teatro (ali instaurado, de forma cifrada) dava à platéia de participar dos eventos entre um plano (de demonstração) e o outro (de comentário). Eram estas formas interacionais onde há a *moldura teatral impura*, uma platéia cotidiana que participa diretamente do mostrado, intervindo e questionando, que Brecht levou para o teatro enquanto modelo do épico.

O naturalismo de Brecht (e do teatro épico) lançava então uma crítica ao naturalismo subjetivista ou cientificista, possibilitando ao teatro recuperar uma forma de *mimese* que não se reduzisse à cópia ilusionista. Para tanto, o teatro não deveria levar para o palco uma situação real, criando ao máximo a impressão de que ela ali acontece, identicamente, apenas pelo prazer desta confirmação. Tratava-se muito mais do que mostrar ou demonstrar situações sociais, ou seja, de fornecer ao espectador meios de comentar tais situações: o distanciamento do personagem, quando o ator se apresentava repentinamente como ator; o distanciamento através da montagem, a introdução da música e do cinema, de forma a convidar o espectador a participar ativamente, na imaginação e no pensamento, com o que poderia ser diferente nos novos arranjos então apresentados. Esta proposta era radicalmente diferente das formas panfletárias do teatro de tese, que faziam parte da época com o *agitprop*, estavam sendo deixadas de lado. O arranjo entre mostrar e comentar instalava na representação um espaço de elaboração produtiva da platéia. Como salientou Pavis:

Se é verdade que o teatro mostra as coisas, não é menos verdade que, de si, ele só mostra o que quer e graças a uma técnica insuspeitada. O dramaturgo, o encenador e o autor intervêm como comentadores em sua exposição das ações e dos protagonistas. Representação objetiva e comentário subjetivo de um narrador não são, como pressentiu Brecht, senão aspectos complementares de uma mesma atividade artística. *Mostrar* precisa de um arranjo meta-crítico de um narrador, logo, de um dizer. E, inversamente, *dizer* não exclui tentativas para fazer sentir de maneira icônica a realidade da linguagem e do universo descrito (Pavis, 2001, p. 271).

Os substratos epistemológicos deste processo cotidiano de encenação — que Brecht também vai salientar ao propor um realismo historicizado — não estão nos fatos e nos resultados desta interação, mas no processo e nas formas de uma heurística estética que também vemos na interação em pequenos grupos. Esta estrutura de deslocamentos e de camadas, percebida no cotidiano, é o que o teatro épico e Brecht irão resgatar para a dramaturgia, proporcionando formas de participação do espectador na construção da ficção.

Iser nos fala de muitas destas formas, quando trata do *efeito estético*. Uma delas aponta para o problema da carência específica que o texto ficcional gera na recepção, carência que o cotidiano não possuirá. Isto distingue a situação ficcional. Ela passa a ser uma situação que se origina do mundo, leva consigo estruturas de significação cotidianas, mas constrói uma obra de forma autônoma, onde haverão vazios — que as estruturas de significação cotidiana, agora transformadas, não possuem mais.

O texto ficcional deve ter todos os elementos necessários para que a situação se constitua e o processo comunicativo tenha êxito. Lembremo-nos de que Austin formula três postulados para o êxito da ação: a enunciação performativa pressupõe convenções comuns entre falante e receptor, assim como procedimentos aceitos por ambos e, por fim, a disposição de participar na ação verbal. Se pressupomos que o leitor de um texto preenche aquela disposição, em troca as outras propriedades necessárias para o êxito da enunciação não são dadas (Iser, 1996, p. 128-129).

Assim, o texto ficcional terá que “apresentar ‘convenções’ e ‘procedimentos’, pois não pode se realizar por meio de convenções estabilizadas e procedimentos usuais” (p. 129). Esta necessidade dos textos ficcionais também é dos textos e espetáculos dramáticos, já incorporando o corpo, gestualidade, a presença viva, o espaço, a música, etc.

Como num jogo, o espectador diante da *moldura dramática* não terá os elementos da situação de interação cotidiana e é esta ausência que faz com que se articule a apresentação em perspectivas diferenciadas de compreensão. No momento em que o demonstrador do acidente atua

como jogador-ator, ele articula as perspectivas temporais do ocorrido, alternando com a platéia as interrupções e o distanciamento demarcado de envolvimento e compreensão. Ou seja, aquela era uma cena ficcional, uma *moldura teatral* introduzida no cotidiano sem nenhuma pretensão teatral, subjetivista ou ilusionista. Aí está a grande diferença que possibilita a observação do que ela oferece como conhecimento dramático.

Numa situação cotidiana, é possível efetuar ajustes nas convenções e procedimentos comuns entre os participantes. A demonstração do acidente criava um parêntese no tempo cotidiano e instaurava uma *moldura teatral* provisória que, por sua vez, poderia também ser interrompida. A diferença é que as interrupções, como Brecht argumentou, tinham uma função no decorrer do processo. Eram a elaboração e a participação dos espectadores diante do jogo perspectivas que se articulavam. Não era somente um ligar e desligar da *moldura teatral*: era ela que estava conduzindo o processo, ou seja, era ela, e não o ator, que estava sendo ampliada de forma a integrar as interrupções ao jogo.

Se formos comparar esta situação com a *moldura do teatro puro*, um controle de perspectivas também é exercido. Neste e no teatro teatro épico uma narrativa é produzida e os papéis de espectador e de ator são praticados — mesmo que haja a alternância de papéis. Consideremos, porém, estes papéis em suas especificidades:

Supõe-se que o público prestará atenção a tudo o que acontece no palco. Na vida cotidiana o espectador seleciona os personagens e eventos aos quais ele prestará atenção. Mas para o público do teatro, a seleção é obviamente feita pelo dramaturgo, produtor e atores (Burns, 1973, citado por Goffman, 1986, p. 144, n. 19).

Certamente há uma assimetria entre a equipe de produção (mesmo do teatro épico) e a platéia. Goffman chama de *estados de informação (information states)* os diferentes tipos de consciência sobre o que é exposto por uma situação emoldurada no decorrer de um processo. No mundo dos fenômenos naturais, podemos dizer se vai chover ou se o sol vai se pôr, mas no mundo interpessoal não temos a mesma facilidade de saber o que vai ocorrer. Se nas *molduras cifradas* há um envolvimento e um jogo de onde vêm os desdobramentos dos eventos, nas *armações* os armadores costumam “organizar para que algumas coisas sejam descobertas mais tarde, deixando-as fora de controle de qualquer um e tornando-as um assunto de destino ou chance”.

Correspondendo a estes vários arranjos há vários estados de informação. Por “estado de informação” eu refiro-me ao conhecimento que um indivíduo têm do porquê dos eventos terem acontecido como aconteceram, quais são as forças em jogo, quais as propriedades e intenções dos personagens relevantes e o que parece ser aquilo que está para acontecer. Em resumo, cada personagem em cada momento está em acordo com uma orientação, uma perspectiva temporal, um “horizonte” (Goffman, 1986, p. 133-134).

Portanto, de cada perspectiva mostrada pelo demonstrador corresponde um diferente estado de informação. Uma das questões que Brecht coloca se concentra nas formas pelas quais o teatro vai ampliar estas perspectivas no decorrer do tempo. O uso do distanciamento em diversos planos (do público, do ator, dos elementos cênicos, da música) e outras técnicas, vão amplificar aquele modelo de cena de rua para o palco, como formas de envolver e suprir a platéia com elementos de compreensão do que acontece em cena.

Quando o teatro amplia seu campo de visão, até mostrar o motorista em situações diversas à do exemplo dado, o teatro não se afasta do seu modelo, pois cria unicamente uma situação nova, onde as mesmas características são mantidas (Brecht, 1967, p. 147).

Claro que também a *moldura teatral*, em Goffman, visa também estes deslocamentos. Faz parte da natureza do teatro a necessidade de novas formas de articular a compreensão da platéia.

De fato, dispositivos especiais estão ao alcance, como apartes, solilóquios, uma quantidade mais que normal de perguntas, auto-confissão e confiança dada – tudo para facilitar a tarefa de incidentalmente fornecer a informação que os observadores necessitam (Goffman, 1986, p. 142-143).

Faz parte da dramaturgia criar uma continuidade e uma realidade da ficção em cena. Porém Brecht, ao aproveitar estes dispositivos da forma como eles são usados na interação cotidiana, está trabalhando contra a continuidade do teatro burguês subjetivista, criando uma outra forma de continuidade, que articula as situações que estão na cena com as que não estão. Não se trata de transposição. O que Brecht quer aproveitar da cena de rua é a função social da demonstração enquanto estrutura interacional e intersubjetiva, voltada para “instruir e divertir” (Brecht, 1967, p. 149) e, assim, para mostrar um ponto de vista de forma aberta, estimulando a intervenção dos participantes.

O mundo representado aproxima-se das formas de compreensão cotidianas, corrigindo estratégias ilusionistas que apelam diretamente à emocionalidade do espectador. O que aproxima palco e platéia não é a intensidade de uma

experiência afetiva isolada pontual, mas a construção de uma postura frente ao que se defronta (Mota, 2003, p. 42).

Brecht anuncia a necessidade do público em ver e participar do teatro, a produtividade do espectador, como algo que depende tanto dele quanto da obra. Notem que o valor atribuído ao teatro de todos os dias se dirige ao teatro como um todo, e não exclusivamente ao conteúdo representado. É a *moldura teatral impura* denunciando que há um teatro que ocorre todos os dias, e que a estética não é só para a luz das ribaltas.

A4 – A aproximação da dramaturgia de Brecht à estrutura interacional

A4.1 – Mudanças no conceito de dramaturgia

Para entender melhor o trabalho de Brecht devemos passar em revista o próprio conceito de dramaturgia, que vem se transformando no decorrer da história do teatro. A partir dos dicionários Aurélio e o Houaiss, dramaturgia pode ser tanto uma técnica de escrever quanto de representar. Pela forma como é tratada a necessária articulação entre o texto e a montagem teatral, vemos que o conceito de dramaturgia herdou uma ambigüidade que separa a atividade do dramaturgo (escritor) da montagem. Patrice Pavis, em seu *Dicionário de Teatro*, apresenta um quadro bem mais extenso. Ele trata da oposição texto/representação quando apresenta diversos sentidos do conceito de dramaturgia, relacionados a diferentes períodos históricos. O *sentido original* “tinha por meta descobrir regras, ou até mesmo receitas, para compor uma peça e compilar para outros dramaturgos as normas de composição”. O *sentido clássico* busca distinguir “a estrutura interna da peça da estrutura externa, ligada à (re)apresentação do texto”. Buscar esta distinção significou um afastamento entre texto e produção, já que a estrutura externa se ocupa apenas de pôr em ação aquilo que já estava previsto no texto. Nesse sentido, a dramaturgia clássica “não se preocupa diretamente com a realização cênica do espetáculo” (Pavis, 2001, p. 113). O *sentido brechtiano ou pós brechtiano*, é o que amplia a noção de dramaturgia, trazendo uma “estrutura ao mesmo tempo ideológica e formal da peça”, como também uma “prática totalizante do texto encenado e destinado a produzir um certo efeito sobre o espectador”.

Neste último sentido, o *brechtiano*, busca-se superar o dualismo forma-conteúdo, fundindo-os na experiência da produção e recepção do espetáculo. É comum, na nossa tradição tecnicista, buscar entender o que o espetáculo “quer dizer”, mas sua expressividade não pode ser

compreendida fora de sua materialidade e de sua relação com o espectador. Este processo de realização e produtividade que o texto e a montagem pressupõe, não só fizeram com que fosse reconhecida a independência e autonomia do dramático frente ao textual, ao literário, quanto também possibilitaram que o texto fosse revisto e melhor compreendido dentro do processo de montagem.

O texto de teatro, a partir de Brecht, passa a se configurar em um roteiro de representação, prevendo a operacionalização da composição em todas as suas fases até chegar ao espetáculo. Realizar a dramaturgia é passar por todas essas etapas, que devem então estar relacionadas e imbricadas umas às outras.

O texto dramático e literário, no século dezenove, possuía um *status* de documento, de averiguação da verdade, da realidade. Este status se refletia na literatura em geral, incluindo a literatura dramática. As experiências formais, como as de Joyce e Proust, foram consolidando uma outra função para o texto, que foi deixando de ter uma função causal para ser uma realidade a partir dos seus efeitos. O texto passa a ser considerado um roteiro, antes de ser uma fotografia ou um documento sobre o real. O texto passa a exercer um controle sobre as referências através de seus procedimentos específicos de produção de efeitos sobre o leitor.²⁰ Estes efeitos se fundamentam nos processos de interação texto-leitor (para a estética da recepção), ou do campo da recepção que Brecht chama de arte do espectador, que consiste em permitir certo dispêndio de imaginação, associar sua experiência pessoal à do artista ou opor-se a ela.

Iser postulou a superação da dicotomia entre ficção e realidade com a ocorrência de um imaginário produzido pelo receptor a partir da ficção. Para ele, “Como o texto ficcional contém elementos do real sem que se esgote na descrição deste real, então o seu componente fictício não tem o caráter de uma finalidade em si mesma, mas é, enquanto fingido, a preparação de um imaginário” (Iser, 1996, p. 13). Ou seja, o texto ficcional faz com que o receptor possa construir um imaginário segundo parâmetros, caminhos, tensões e perspectivas presentes na organização da obra, e não em um processo de identificação subjetiva ou objetiva a partir de um modelo fixo. A produtividade do espectador é co-participante e, além disso, dela depende a obra para que se realize inteiramente em seu sentido. Para Iser, a significação de um texto ficcional não é mais referencial.

Se o texto ficcional existe graças ao efeito que estimula nas nossas leituras, então deveríamos compreender a significação mais como o produto de

²⁰ Anotações de aula com Marcus Mota em outubro de 2002.

efeitos experimentados, ou seja, de efeitos atualizados do que como uma idéia que antecede a obra e se manifesta nela (Iser, 1996, p. 54).

Trata-se de entender como a ficção é atualizada, ganhando um lugar no mundo daquele que a usufrui, num movimento intersubjetivo. Ao invés de confirmar uma subjetividade fixada, a obra ficcional interfere no processo de constituição desse(s) sentido(s) pelo leitor (ou espectador, no caso do teatro).²¹ A interpretação tradicional preocupava-se com a significação da obra enquanto algo explicativo e explicável, e isto implicava o subjetivismo estético. “Uma interpretação interessada na significação oculta a diferença entre as estratégias; desse modo, não percebe que o efeito estético se transforma em produtos não-estéticos” (Iser, 1996, p. 55). Os problemas da recepção e da figuração do real não podem ser tratados de forma dualista, nem polarizada. Aquilo que é estético não só toca o mundo mas dele provém. A obra é muito mais um processo de significação do que um significado representado. Há então que se considerar a produtividade do espectador, e a intersubjetividade entre espectador e obra, no processo de constituição do seu sentido.

O problema que Brecht enfrentou, próprio da modernidade e do naturalismo, foi a necessidade de uma compreensão renovada da oposição ficção-realidade e, conseqüentemente, da *mimese* do cotidiano e da história, na construção do teatro épico.

A oposição entre ficção e realidade faz parte do “repertório de certezas que se mostra tão seguro a ponto de parecer evidente por si mesmo”. Os textos ‘ficcionados’ serão de fato tão ficcionais e os que assim não se dizem serão de fato isentos de ficções? (Iser, 1996, p. 13).

A4.2 - Naturalismo, realismo, e Brecht

O trabalho de Brecht pode ser situado a partir do contexto do realismo e do naturalismo. Foi a partir destes movimentos que a arte moderna estabeleceu sua oposição à herança da estética metafísica, se voltando para a realidade, seja para copiá-la, interpretá-la, estilizá-la, distorcê-la. Com a modernidade, os aspectos psicológicos, históricos e científicos passam a fazer parte das relações estéticas de forma preponderante. E o cotidiano se tornou uma peça central, pois nele se configuravam os ambientes e cenas dos novos objetos de representação.

²¹ Ao analisar a estética a partir da literatura, Iser não se restringe a ela, pois situa o efeito estético na relação entre obra e recepção. Sua contribuição na *teoria do efeito estético* se estende às artes transitórias, cujo envolvimento com o espectador requer a construção de um imaginário espaço-temporal. Além disso, Iser utiliza uma abordagem fenomenológica, o que inclui a análise da interação da recepção com a obra.

O tratamento sério da realidade cotidiana, a ascensão de camadas humanas mais largas e socialmente inferiores à posição de objetos de representação problemático-existencial, por um lado — e, pelo outro, o engarçamento de personagens e acontecimentos quotidianos quaisquer no decurso geral da história contemporânea, do pano de fundo historicamente agitado — estes são, segundo nos parece, os fundamentos do realismo moderno, e é natural que a forma ampla e elástica do romance em prosa se impusesse cada vez mais para uma reprodução que abarcava tantos elementos (Auerbach, 2002, p. 440).

As definições de realismo e naturalismo não possuem fronteiras muito rígidas, além de variarem conforme o local onde o movimento se deu (por exemplo: o naturalismo alemão *versus* naturalismo francês). Podemos, sim, reconhecer o realismo como uma categoria mais ampla. Se o realismo preconizava a objetividade na mimetização da realidade e a necessidade do artista não idealizar o real, o naturalismo, por vezes, foi considerado equivocado pelos realistas nessa tarefa, pelo seu cientificismo ou estaticidade. Fraco em engajamento ideológico, mas a ponto de levar animais vivos para a cena (André Antoine, França, 1858-1943).

De uma forma mais ampla, podemos entender o naturalismo em duas facetas. A primeira cristalizava o mundo representado em algo então chamado de ficção, mas que era nada menos que uma cópia literal e o mais perfeita possível da realidade deste mundo — ou seja, daquelas formas de representação dos indivíduos e das relações idealizadas que corroboravam um mundo imutável, ou “naturalmente” burguês. A outra faceta representava uma crítica estético-política a esta abordagem, na qual estava Brecht, que buscava na representação natural formas de questionar as coisas da forma como elas são. Por isso Brecht se dizia muito mais realista do que naturalista, como vamos ver.

Se o positivismo trazia problemas qualitativos à ciência, a estética naturalista e burguesa criava um tipo de teatro de péssima qualidade, até então nunca visto. O século XIX — que originou o naturalismo, além de preparar as condições para a sua crítica mais radical no século vinte — também se caracterizou pelo desenvolvimento da vida urbana e das massas. O teatro começa então a ser tratado como uma ferramenta de organização social, de mobilização ideológica ou propaganda. Cria-se também uma atenção especial para o público.

Ao mesmo tempo em que o texto artístico ganha um valor documental tão caro aos naturalistas que se beneficiavam com a verdade científica e objetiva de suas representações, uma crítica se desenvolve contra isso. Mesmo os que tratavam a literatura como uma fonte de juízos históricos tinham que rever o excessivo peso documental atribuído à obra e à representação como porta-vozes

dessa verdade inspirada. A crítica se dirigia às formas de representar o real em cena, e de lidar com as formas de observação e de compreensão deste real, também objetos de questionamentos e reformulações durante o movimento naturalista.

Eric Bentley considera Zola como o que deu início ao naturalismo com a sua adaptação de *Thérèse Raquin* em 1873. Nas palavras de Zola:

Estou absolutamente convencido de que logo veremos o movimento naturalista ser aplicado ao teatro e, acrescentado a este, o poder da realidade, a nova vida da arte moderna. [...]

As grandes obras de 1830 permanecerão sempre como trabalhos de vanguarda, marcos de uma época literária, esforços soberbos que rebaixaram os andaimes dos clássicos. Mas agora que tudo já desmoronou, que as capas e escadas tornaram-se inúteis, já é tempo de basear nosso trabalho na verdade... o espírito científico e experimental do século penetrará nos domínios do drama e é aí que reside sua única salvação possível... precisamos encarar o futuro e o futuro terá que lidar com o problema humano sob as luzes da realidade. O drama terá que morrer ou tornar-se moderno e realista (Zola, citado por Bentley, 1991, p. 49-50).

Devemos entender o naturalismo como uma reação à crise estética do século XIX. De uma forma geral, as reações à estética clássica estavam dentro do panorama moderno então caracterizado pela secularização e fragmentação. O naturalismo reivindicava que a arte pudesse representar o real com maior fidelidade, considerando o crescimento da ciência e o interesse em investigar o ambiente exterior. Em nome de um princípio realista e objetivo, buscava-se, por exemplo, reconstituições de época e cenários com objetos reais. O cotidiano era tematizado como algo que pudesse, assim, ser melhor compreendido.

[...] o Naturalismo apresentou os fatos da vida diária através de uma clareza nova e enriquecedora. O que significa a conquista de uma grande área da experiência humana, previamente ignorada, despercebida, se não, mesmo, um tabu na arte (Bentley, 1991, p. 45-46).

Porém, essa clareza na apresentação dos fatos da vida diária, trazia vários problemas quando se tratava de mostrar processos sociais e históricos. O naturalismo alemão, nesse sentido, trouxe uma maior contribuição que o francês. Diferente da visão estática e fotográfica dos franceses, os alemães buscavam a verdade social do teatro, fundamentado na consciência histórica.

É que o cientificismo naturalista, pressuposto da escola francesa, não alcançou o mesmo sucesso além do Reno. Em solo germânico a hegemonia

positivista, com Mach e Avenarius, durou apenas alguns escassos anos, e logo voltou a ceder o seu lugar ao que vinha seduzindo a inteligência alemã desde o século XVIII: os processos históricos e o aparecimento da consciência histórica.[...] como um todo, a dramaturgia naturalista alemã embrenha-se por horizontes mais amplos (Bornheim, 1992, p. 19).

A perspectiva da consciência histórica ampliou a pesquisa naturalista, fazendo Otto Brahm considerar a necessidade de montagens atuais das tragédias gregas: “Nós não vemos a tragédia como os gregos a viam” (*ibidem*, p. 20). Enquanto o naturalismo francês mantinha a dicotomia realidade-ficção dentro de uma polaridade, privilegiando ora a visibilidade e a objetividade, ora o subjetivismo burguês (ou ambos), o naturalismo alemão propunha que os processos sociais fossem considerados em sua complexidade, o que mudava o quadro de figura, trazendo, inclusive, novas propostas para a reformulação da relação palco-platéia. Mas como entender essa contribuição dos processos sociais na dramaturgia?

Brecht assim anunciava sua crítica ao naturalismo: “Os naturalistas mostram os homens como se mostrassem uma árvore a um transeunte. Os realistas mostram os homens como se mostra uma árvore a um jardineiro” (Pavis, 2001, p. 327). Não se tratava simplesmente de mostrar, mas de criar condições para percepções diferenciadas, sem univocidade, através de técnicas que relativizassem o que é objetivo e apontassem para a intersubjetividade, o exercício da consciência crítica.

Para Bornheim, a estética moderna sempre oscilou entre dois pólos: o sujeito e o objeto. Toda a modernidade gira em torno desta polaridade e das formas que estes dois termos se colocam.

Digamos até que toda a atividade cultural de nosso tempo se deixa demarcar por essa hegemonia da dualidade sujeito-objeto, desconhecida no passado enquanto hegemônica. Na tragédia clássica, o critério definitivo, a mola propulsora da ação dramática estava situada fora da dicotomia: na transcendência da deusa justiça, por exemplo, que tudo clareava. Mas mortos os deuses — e este é o nosso tempo — resta apenas a dicotomia sujeito-objeto abandonada a si própria, e destituída enfim de qualquer amparo em supostas estabilidades transcendentais. Assim, ao menos num primeiro momento, tudo está aí: o teatro se ocupa agora da esfera do sujeito, da do objeto, e também da relação sujeito-objeto (Bornheim, 1992, p. 86-87).

Pelo lado do sujeito, há os problemas do subjetivismo, que “chegou a expandir-se maximamente com o individualismo burguês, a ponto de estabelecer um tipo bem determinado de suficiência de interioridade”. Brecht então chama a atenção para este fato: “a vivência da arte, em nosso tempo, arranca o homem de seu mundo” (Bornheim, 1992, p. 224). A crítica dirigiu-se, sobretudo na

Alemanha, contra o naturalismo ingênuo (que prevaleceu na França), reivindicando o realismo social e crítico. Foi a partir da crise do individualismo burguês que a estética burguesa entrou em crise e se fez necessário repensar a função social da arte.

se o empenho burguês sempre consistiu em estabelecer o homem neste mundo, e se a arte revelou-se efetivamente um dos meios para alcançar tal estabelecimento, com o advento da crise a situação se inverte, e a arte em geral realiza essa façanha de fazer com que o homem esqueça o mundo (Bornheim, 1992, p. 225).

Nesse sentido, desenvolveu-se uma predominância da palavra em detrimento da ação dramática, do conceito e da voz do autor em detrimento do potencial de significação estética através dos efeitos da obra. Era o teatro literário.

[...] foi só nos tempos modernos, na etapa final da cultura metafísica, que o privilégio da palavra literária se acentuou a ponto de incidir no que se chama de teatro literário. Explica-se: com a ascensão da burguesia instaura-se o subjetivismo racionalista, e a primazia passa a ser atribuída à razão individual (Bornheim, 1983, p. 87-88).

O que era um ideal de libertação mostrou-se uma prisão para dentro dos conceitos e mensagens que representavam a idéia do autor manifestada através da obra. Enquanto isso, no outro pólo da dicotomia, o objeto, que ganhava fôlego com a crise da estética burguesa. Se o pólo objetivista e naturalista polarizou a dicotomia sujeito-objeto para o lado do objeto, como uma reação à “grandiloquência do espetáculo”, era porque “esse estilo já saturado e dessorado não produzia mais eco nas estruturas sociais em transformação sempre mais rápida” (Bornheim, 1992, p. 91). Mas o objeto também apresentava problemas: evoluía de um tratamento bidimensional para a colocação de objetos reais no palco. Em seu impulso para ser verídico, o naturalismo aparecia também caracterizado como realismo imitativo ou ilusionismo (Pavis, 2001, p. 327).

No sentido dessa necessidade de duplicação do real, a arte então ganha um valor de identificação daquelas realidades representadas às realidades da platéia. O problema aí está no fato de que não é a relação da arte com a recepção que se objetiva com autonomia entre as partes, mas uma transposição do plano do artista para a platéia distante e informe. Há, por assim dizer, um autoritarismo do artista e da “sua arte” em detrimento do público receptor. Como porta-voz do social e no histórico, a linguagem da arte situava-se como uma verdade mais autorizada à descrição do real do que a própria presença do público.

À este primeiro problema, do espetáculo como uma continuidade natural e transparente da vida, atrela-se imediatamente outro: o desaparecimento da ação dramática.

Assim, o teatro literário tem uma história, e a crise da palavra veio evidenciar a importância da ação. Através do teatro literário o sentido da ação dramática, ainda tão fortemente presente em um Shakespeare, por exemplo, torna-se gradativamente mais escasso. [...] Acontece que essa alergia pela ação é mais ou menos inerente a toda a dramaturgia burguesa, caracterizando de modo incisivo grande parte das peças escritas em nosso tempo. A ação se torna cada vez menor, mais íntima, mais acanhada e doméstica, perdendo-se em consequência o sentido do espaço aberto e público, da dimensão social da ação (Bornheim, 1983, p. 88-89).

O teatro burguês então, além de achatar a percepção da cena conduzindo mentalmente a platéia, tornava-a refém de um imobilismo de cena. A ênfase no discurso verbal que a civilização ocidental construiu, como uma reação à crise dos padrões metafísicos, redundou na desvalorização da gestualidade.

A vida representada, enquanto porta de acesso à experiência do mundo, tornava-se um caminho pronto, com endereços fixos e acontecimentos previsíveis, repetitivos. Tornava-se necessário superar a anulação e abstração do cotidiano resgatando-o de sua condição de *presente histórico*, espaço também do imprevisível. Tornava-se também necessário uma crítica ao cotidiano à medida em que, com o advento da modernidade, ele apareceu marcado pela ideologia social, pelo automatismo da repetição. É essa armadura do cotidiano, que esconde sua potencialidade transformadora por trás das convenções e habitualidades, que estava em jogo para a estética-política de Brecht.

Em sua primeira fase, entre 1918-1933,²² Brecht desenvolve uma dramaturgia bastante experimental. Havia o *agitprop*, como também uma série de experiências de linguagem mescladas aos movimentos sociais e políticos. E havia Piscator, uma das maiores influências de Brecht, e que foi o criador do teatro épico (Bentley, 1991, p. 301). Não era o objetivo do *agitprop* soviético ser ou não ser reconhecido como teatro, ou mesmo como arte. Tinha princípios práticos e políticos, como a rejeição dos artifícios ilusionistas, e outros.

O teatro de *agitprop* explicita nos seus procedimentos os seus objetivos: informar e, decorrente da informação, educar e mobilizar para a ação. Para tanto, não dissimula a utilização de recursos cênicos — ao contrário, procura

²² Esta separação segue em concordância à análise histórica proposta por Bornheim (1992).

torná-los conhecidos e acessíveis — e não esconde sua pretensão de manipular (ou estimular) a vontade do espectador (Garcia, 1990, p. 20).

Apesar do aspecto informativo e de propaganda, que tinham como primeiro objetivo a eficácia política, estes movimentos, junto de Piscator e de Brecht, posteriormente começaram a abrir questões em torno da própria idéia de arte e de teatro, na sua relação com as suas formas de produção e com o público. Havia uma proximidade do *agitprop* com o naturalismo objetivista e literal, à medida em que ele se colocava apenas como um veículo de comunicação. Mas foi um período diversificado, e outras propostas de valor foram geradas. O valor do trabalho de Brecht está em sua condução das técnicas épicas e do *agitprop* — projeção de textos e cartazes, economia de elementos, idéia de tribunal, presença de agrupamentos corais — para o aperfeiçoamento do teatro e de suas possibilidades, criando novos conceitos (como o de distanciamento), revalorizando o texto teatral, o processo de montagem e o público. Já o *agitprop* tinha muitos traços do que se entende hoje por teatro de tese. Tal problemática é comentada por Pavis:

Este gênero goza hoje de má fama, pois o assimilamos (muitas vezes rapidamente demais) a uma aula de catecismo ou de marxismo e considera-se que ele trata o público como uma criança, em vez de obrigá-lo a “procurar uma saída” (Brecht). É verdade que, com muita frequência, a importância das teses evocadas leva desagradavelmente a negligenciar a forma, a usar uma estrutura dramática que serve para tudo e um discurso demasiado discreto, e rapidamente tedioso. Daí sua fraqueza estética e a frustração do público, a quem se “dá a aula” (Pavis, 2001, p. 385).

Podemos ver o problema também no âmbito da literatura. Iser chama “romance de tese” aquela forma literária que mais afasta a produtividade imaginária do leitor em sua relação com o texto.

Em grande parte, o romance de tese separa seu conteúdo da atividade constitutiva do leitor, sendo que suas estratégias liberam pouco espaço de jogo para a participação do leitor. Mas o espaço concedido não se refere a uma determinada articulação do sentido e sim à relação com o leitor. As técnicas precisam então apenas dirigir o leitor para a posição certa, de modo que ele possa de fato adotar a atitude intencionada quanto ao tema. (Iser, 1996, p. 137-138).

O que Pavis e Iser apontam é a necessidade da obra de arte ser encarada como um processo, onde o espectador participa na produção de um imaginário, e não com uma postura subjetivista

aliada a um processo ideológico estreito, onde a confirmação de pressupostos encenados se acomoda. Com isso, perde-se em processo estético, em cognição e em senso crítico.

O fato é que o teatro não é o lugar mágico onde se pode, enfim, transportar uma realidade para lá, que seria então potencializada automaticamente. A produção de um sentido para a obra, seja ele qual for, é uma prerrogativa da recepção, e não da obra. O papel da obra é apresentar os recursos para esta produção imaginária. É nessa intersubjetividade que uma crítica ao naturalismo pode oferecer alternativas de mimeses mais produtivas.

A contribuição maior de Brecht ocorre à medida em que sua obra se coloca independente das prerrogativas que conduziam os trabalhos épicos para uma forma mais panfletária — como em seu conflito com o partido comunista que o acusou de idealismo e falta de experiência revolucionária, a propósito da apresentação de *As Medidas Tomadas (Die Massnahme)* (Garcia, 1990, p. 84). Aqui não vamos analisar a fundo as questões políticas, e “a discussão sempre renovada sobre a necessidade e a importância do teatro político, ou a idéia de que todo teatro é, por definição, político” (Bornheim, 1992, p. 121). São muitas as implicações políticas do trabalho de Brecht e, dentre elas, nos interessa mais especificamente as que dizem respeito ao conhecimento: tanto a dramaturgia como uma forma de conhecimento quanto as formas de conhecimento que a dramaturgia se utilizou para uma abordagem do cotidiano. Estas contribuições foram conjugadas a um realismo histórico aprimorado. Tal empreitada passava necessariamente por um entendimento diferenciado do papel da empatia no teatro, pelo uso do distanciamento (como vimos no exemplo do acidente), e outros aspectos.

Em meio à fragmentação e à secularidade, a dramaturgia moderna foi um campo de possibilidades para novos experimentos e concepções. Na busca da consciência histórica, havia esta “nova experiência do teatro como experimento coletivo [...] como algo radicalmente diverso do teatro como diversão ou experiência (...)” (Jameson, 1999, p. 29). Brecht transitava nesse ambiente, coincidindo “sua primeira estadia em Berlim (1924-33) com o período mais efervescente do *agitprop* alemão” (Garcia, 1990, p. 78). Se formos considerar que a época de Brecht foi também um período de convulsão, entre duas guerras mundiais, e um período onde as questões da arte moderna estavam levantando contradições em vários movimentos na Europa, onde relações entre arte e contexto histórico estavam sendo enfrentadas em sua materialidade imediata, seu trabalho ganha uma ampla dimensão, a ponto de questionar a própria estética em suas relações com a historicidade, com a compreensão crítica e criativa do cotidiano e com as formas de produzir ficção. Seu trabalho buscou

uma práxis e a integração de várias perspectivas: a visão crítica sobre a realidade, o processamento desta visão dentro da relação do teatro com o público, e a produção de uma dramaturgia completa, incluindo texto, cenografia, direção e trabalho de atores. Conforme Jameson:

[...] é um pressuposto que nenhuma das áreas ou dimensões já abordadas do trabalho de Brecht – sua linguagem, seu modo de pensar e finalmente sua narrativa – tem qualquer prioridade sobre as outras, mas, antes, que elas podem ser vistas como tantas outras projeções umas das outras em diferentes meios, assim como um fenômeno cristalino poderia assumir diferentes aparências no domínio de ondas de luz enquanto permanece “o mesmo” (Jameson, 1999, p. 53).

É na segunda fase de Brecht (após 1933), que vamos ver um maior grau de elaboração formal e uma consolidação de propostas anteriormente iniciadas. É no *Pequeno organon para o teatro* (1948) que Brecht vai afirmar que o teatro é diversão, mas, não por isso, perde o seu caráter de conhecimento. Isso representou um aperfeiçoamento do teatro épico, em seu aspecto formal e estético, com conseqüências importantes para o campo da recepção. O cotidiano é reconsiderado, e o Brecht expressionista das primeiras peças consolida um estilo oposto, buscando uma revisão no naturalismo. A utilização de contextos históricos permite o alargamento da percepção e da participação estético-cognitiva do espectador, em questões ou elaborações que o espectador pode formular ao ver uma peça. O uso do histórico não é figurativo, mas busca articular a recepção com os processos interacionais cotidianos.

Se os personagens em cena forem movimentados por impulsos de caráter social, que variam de acordo com as épocas, se assim considerarmos, estaremos dificultando uma aclimatação emocional do espectador. Não poderá simplesmente sentir: esta é a maneira que eu agiria; mas, dirá, quando muito: se eu tivesse vivido sobre essas circunstâncias... E se encenarmos peças de nossa própria época tal como se fossem peças históricas, é possível que pareçam ao espectador igualmente singulares as circunstâncias em que ele próprio age — e é aqui que a atitude crítica começa (Brecht, 1967, p. 198).

A proposta de Brecht não era a negação da emoção ou da diversão, mas uma contextualização do que é apresentado frente ao espectador, levando em consideração os efeitos estéticos resultantes. O contato de Brecht com o marxismo enquanto teoria e com a experiência política aplicada ao teatro seguiu a trilha já aberta por Piscator. Brecht buscava desenvolver as possibilidades de indeterminação deste jogo, no plano da construção textual, do trabalho do ator. As divisões no espetáculo, as diferentes perspectivas por ele exploradas (o uso da música, do ator-narrador, das

cenas fechadas em blocos, dos personagens como figuras comuns do cotidiano, do distanciamento, das estratégias da própria narrativa que já trabalhavam a recepção) abriam caminho para a elaboração de uma teoria e prática mais ampla, e de um elaboração da relação ficção e realidade para além das polarização usuais. Outras dicotomias, como a de subjetivo e objetivo estavam sendo re-elaboradas pelo teatro de Brecht.

Tendo apontado alguns problemas do naturalismo e das suas estreitas formas de construir a recepção, cumpre agora entendermos qual a possibilidade de um teatro acessar o cotidiano para além do panfletário e da cópia naturalista primária. A contribuição de Brecht para a relação teatro-conhecimento não se situava diretamente no que era dito ou mostrado, mas *como* isso, de alguma forma, envolvia ou atingia o público. E são estes processos que vamos procurar entender melhor agora.

O que Brecht objetiva em sua teoria histórica da dramaturgia é revelar o horizonte compreensivo dos atos humanos na representação. Sendo a própria representação, não uma mística transcendental nem um aparato meramente técnico, ela mesma é um desses atos finitos e mundanos impregnados de referências. A cena não é um *não lugar*. A extrema referencialidade dos atos humanos é interpretada pela composição e performance cênicas. Não é o mundo que se reduz para ser contido em uma figura, mas é a figura que se individualiza ao integrar uma estrutura interpretativa desse mundo. Ao se valer das capacidades cotidianas de compreensão (observação, fisicidade) a cena faculta ao espectador uma experiência que torna mais inserida a representação e o contexto de sua realização. O espetáculo é um acontecimento interpretativo que se revigora na referencialidade dos atos que o especificam (Mota, 2003, p. 48).

A4.3 – Arte e conhecimento

Aqui vamos começar a nos deter na análise de Gadamer sobre a estética e o modo de ser da obra de arte. Ao fazer uma crítica filosófica e hermenêutica ao tecnicismo moderno, Gadamer aponta o “predomínio do modelo de conhecimento das ciências da natureza” (Gadamer, 1998, p. 151) na relação entre arte e conhecimento. Houve, para ele, um deslocamento da compreensão do estético para o conceito de aparência estética. Além disso, Gadamer também foi um crítico da estética subjetivista. Sua contribuição para o problema foi ter desenvolvido uma compreensão do modo de ser da obra de arte, quando ele então utiliza o conceito de *jogo*. Mas vamos começar por sua apresentação do conceito de vivência estética, da forma como ele se configurou na modernidade:

Parece, por assim dizer, que a determinação da obra de arte é a de se tornar uma vivência estética; ou seja, que arranque a um golpe aquele que a vive, do conjunto de sua vida, por força da obra de arte e que, não obstante, volte a referi-lo ao todo de sua experiência (Gadamer, 1998, p. 131).

O problema, que Gadamer discute, é que a arte nem sempre foi tida como uma vivência e, aquilo que nós chamamos de vivência tornou-se algo momentâneo e superficial, desvinculado da temporalidade histórica. Se a arte já é necessariamente vivência, ou melhor, necessariamente *vivida*, porque cunhar um termo de diferenciação como “arte vivencial”? O fato é que o conceito de vivência, no sentido que ele ganhou na modernidade, aproximou o conteúdo da vivência a algo consciente e passível de objetivação. Propiciou que este pudesse ser associado à vivência estética, tornando a arte vivencial a verdadeira arte. O problema disso é que a arte passa a ser polarizada naquilo que a sustenta, ou seja, o mundo e o espectador.

O conceito de arte vivencial, somente se torna consciente na sua circunscrição, quando deixa de ser auto-evidente que uma obra de arte represente uma transposição de vivências, e quando já não é auto-evidente que essa transposição se deve à vivência de uma inspiração genial que, com a segurança de um sonâmbulo, cria a obra de arte que, por sua vez, converter-se-á numa vivência para aquele que a recebe (Gadamer, 1998, p. 132).

Os muitos significados presentes numa vivência não pertencem somente aos conteúdos ou formas veiculadas, mas a todo o substrato que a sustenta no mundo. O processo de elaboração crítico e criativa, que permitem uma reintegração do que é apresentado, é uma das conseqüências do processo. A crítica de Gadamer, além de apontar este aspecto do gênio artístico como um ser à parte do mundo, vai falar em toda uma “doutrina da produção inconsciente do gênio” (*ibidem*, p. 133-134), que caracterizará grande parte da forma de apreciação e produção estética moderna, incidindo inclusive nos conceitos de arte e de estética. Assim, o que é genial passa a ser aquele produto de um momento então acessível de ser compreendido vivenciando-o novamente. É como se a obra de arte fosse um mundo fechado, no qual a vivência e a genialidade do autor ali residissem. Bastaria apreender a experiência, como se ali houvesse uma outra forma de consciência, uma outra forma de ser, a *consciência estética*.

[...] não podemos duvidar de que as grandes épocas da história da arte foram aquelas em que a gente se acercava de configurações, sem qualquer consciência estética e sem o nosso conceito de “arte”, configurações, cuja função de vida, religiosa ou profana, era compreensível para todos e não era degustável para ninguém apenas esteticamente. Pode-se acaso aplicar a elas o

conceito de consciência estética, como tal, sem restringir seu verdadeiro ser? (Gadamer, 1998, p. 147).

Ora, Schiller não educava *pela* arte, mas *para* a arte. O problema, para Gadamer, pode ser compreendido entre Kant e Schiller, tendo este último formulado o imperativo moral “comporta-te esteticamente” (p. 147). As colocações de Gadamer nos auxiliam ver como o naturalismo, em sua aproximação artificial à natureza, cerca-se de idealismos e abstrações cujo resultado é afastar a arte da natureza ou da naturalidade. Os exemplos no teatro, como no caso do melodrama, são muitos. A dificuldade em se compreender esta relação da arte com a experiência encontra sempre essa ambigüidade e polarização historicamente construídas. Como vimos na crítica ao naturalismo, é a capacidade da obra de integrar o mundo do espectador que supera a oposição ficção-realidade.

Dentro do próprio movimento realista e naturalista existiram diferenças radicais entre abordagens — comparando Brecht com Antoine, por exemplo. Em que residem estas diferenças? O naturalismo ingênuo não somente mostrava o real, mas glorificava-o como estético. Uma locomotiva ou um cavalo que apareciam em cena não eram valorizados tanto em sua realidade, mas no seu mascaramento como algo estético. A crítica buscava então retirar essa máscara de esteticismo. Tratava-se de resolver a antinomia entre aparência e realidade na representação dramática. Ao invés de aperfeiçoar a aparência, levando para ela elementos seqüestrados da realidade (naturalismo ingênuo), investia-se no outro pólo, ao qual correspondia uma crítica mais radical ao conceito de arte, ou seja: para que (ou quem) serve a arte e como podemos conviver com ela dentro do nosso mundo? De que forma a nossa experiência no mundo pode ser representada? Onde começa a estética, no mundo ou no palco da mente? Nesse sentido voltamos à questão (ponto de partida de Goffman em *Frame analysis*): sobre que circunstâncias pensamos que as coisas são reais? Nesse sentido, busca-se compreender a aparência dentro do próprio processo de atribuição de sentidos que residem no mundo, e não numa complexificação abstrata da experiência estética. Trata-se de investir na compreensão destas circunstâncias, situações — ou *molduras* — nas quais a estética se configura.

Porém, se já havia um lugar para a estética separado do mundo, um tipo de vivência estética que não mais encontrava sentido na vida cotidiana, era porque não se poderia conceber o dia-a-dia como uma fonte de conhecimentos artísticos vivenciais.

O que chamamos de obra de arte e vivenciamos esteticamente repousa, portanto, sobre um desempenho de abstração. Na medida em que não se

leva em consideração tudo em que uma obra se enraíza, como seu contexto de vida originário, isto é, toda sua função religiosa ou profana em que se encontrava e em que possuía seu significado, é aí que se tornará visível a “pura obra de arte”. A abstração da consciência estética produz, nesse particular, um desempenho que é, para si mesma, positivo. Permite ver e ser para si próprio aquilo que é a pura obra de arte. Denomino esse seu desempenho a “diferenciação estética” (Gadamer, 1998, p. 152).

Movimentos como o *agitprop*, teatro épico ou dialético, não defendiam tanto a pureza da arte ou da vivência estética. A crítica à estética burguesa estava mais ligada aos processos que aos resultados. Incluía mostrar as condições de acesso pelas quais uma obra se apresentava (incluindo os refletores e a orquestra). Conforme Jameson, além de passar pelas questões clássicas da disputa entre o objetivo e o subjetivo, havia em Brecht uma “doutrina da atividade” (Jameson, 1999, p. 28). Não há porque diferenciar, pois “somos todos atores e representar é uma dimensão inseparável da vida social e cotidiana” (*ibidem*, p. 48). O que Brecht propunha — e que hoje podemos utilizar — é o trabalho sobre o conhecimento e a observação direta, do conhecimento do cotidiano no plano de seus gestos, diálogos e história. A pedagogia brechtiana

não é a do trabalho micrológico da linguagem, do estilo e das sentenças, nem a do conceito imanente, [...] mas, ao invés disso, a das realidades distintas de incorporação e narração de histórias, ou, se preferirmos outros termos (do próprio Marx), a dos “indivíduos concretos” que, “desenvolvendo sua produção e suas relações materiais, transformam, ao longo de sua existência real, seu pensamento e os produtos dele”. O pensamento a que Marx nos convida aqui não é apenas o da produção industrial (como tantas passagens de *O Capital* dão a entender), mas o da vida diária em geral (“sua relação material”) (*ibidem*, p. 51).

Ao que parece, a *revolução* estética necessária frente às formas do naturalismo e da abstrata *diferenciação estética* teria mesmo que mexer nos fundamentos e valores humanos, pois a estética deles não se separa. Gadamer fala também das instituições, como os museus, as escolas e os locais de exibição. Também eles passam a atuar conforme a *consciência estética* diferenciando-se no sentido de uma “biblioteca universal”, encobrindo ou desvinculando-se de demandas locais, sociais e comunitárias. A esse respeito, cumpre observar o “descrédito daquilo a que denominamos arte por encomenda” (Gadamer, 1998, p. 155), pois o que estamos colocando como problema é a relação do artista e da arte com o mundo. A arte por encomenda vai depender do contexto e do tipo de interação que se estabelece (quem encomenda, qual a finalidade), e é nessa dimensão interacional onde reside sua riqueza — a riqueza de seu enraizamento em valores, conteúdos, etc. Porém, a

diferenciação estética é vivenciada como algo que suspende a presença do artista e do espectador no mundo, numa experiência de fuga para um espaço abstrato. Então, esse descrédito da arte em seu trânsito cotidiano também vai afetar as relações da arte com a história. A vivência estética também se torna uma forma de experiência fragmentada, pontuada, descontínua, que existe apenas por um momento.

O panteão da arte não é uma atualidade independente do tempo, que se apresenta à pura consciência estética, mas o fato de um espírito histórico que se concentra e se congrega. Também a experiência estética é uma forma de compreender-se. Todo compreender-se se completa, porém, em algo diferente do que aí se compreende, e inclui a unidade e a mesmidade desse diferente. Uma vez que encontramos no mundo a obra de arte e em cada obra de arte individual um mundo, este não continua a ser um universo estranho em que, por encantamento, estamos à mercê do tempo e do momento. Nele, mais do que isso, aprendemos a nos compreender, e isso significa que suspendemos a descontinuidade e a pontualidade da vivência na continuidade da nossa existência. O que importa, por isso, é chegar a um ponto de partida, com relação ao belo e à arte que não pretenda a imediatividade, mas que corresponda à realidade histórica do homem (Gadamer, 1998, p. 168).

É a recusa da participação da estética no mundo, assim como a estetização dos sentimentos, os alvos da crítica de Brecht, incluindo o teatro aristotélico — mais propriamente no que se refere à catarse, empatia e purificação de emoções por parte do espectador, bem acomodada ao subjetivismo burguês. Também Bornheim aponta para os problemas vivenciais que teve o naturalismo burguês quando tentou desenvolver a dimensão épica.

É que a dramaturgia naturalista, advinda do romance francês, tornou-se incoerente; porque daquele romance ela herdou também a forma épica. [...] Acontece que justamente essa dimensão épica terminou prejudicada no teatro naturalista, e isso em favor de uma “dramaturgia da vivência” (Bornheim, 1992, p. 274).

Aqui se reivindica uma relação entre obra e mundo, na qual Brecht construiu seu teatro histórico. Uma obra não é mais uma fotografia que busca coincidir a realidade com o mundo, mas que expõe ao espectador vínculos históricos, situacionais e das *molduras* que a obra sobrepõe em sua narrativa. Já a *diferenciação estética*

faz a abstração de todas as condições de acesso sob as quais uma obra se apresenta a nós. [...] O que perfaz a soberania da consciência estética, é poder realizar por toda parte uma tal diferenciação e poder ver tudo “esteticamente” (Gadamer, 1998, p. 153).

À vivência estética é indiferente se o seu objetivo é ou não real, se a cena é o palco ou a vida. A consciência estética possui uma soberania ilimitada sobre tudo (p. 158).

Ao contrário, o trabalho de Brecht é um trabalho onde se leva em consideração o observador e o seu mundo. Tanto o ator, quanto o dramaturgo e o espectador são observadores constantes, participantes de uma dialética estética da aprendizagem e de uma construção conjunta. A superação da dicotomia entre sujeito e objeto, assim como entre o subjetivo e o objetivo, faziam parte dos desenvolvimentos brechtianos. A compreensão dos processos interacionais cotidianos estavam presentes, historicizados e disponibilizados em suas peças, o que torna possível a aproximação dos trabalhos de Brecht e Goffman.²³

Vamos ver agora como o conceito de *jogo* em Gadamer e em Goffman traz contribuições para compreender o trabalho de Brecht, as relações entre sua dramaturgia e o cotidiano, e outras possibilidades. Para Gadamer,

O que nos importa, portanto, é ver a experiência da arte de tal maneira que venha a ser entendida como experiência. [...] *todo encontro com a linguagem da arte é um encontro com um acontecimento não acabado e, ela mesma, uma parte desse acontecimento* (1998, p. 171).

²³ Para Helle (1998), Goffman apontou para uma superação da dicotomia entre a macroestrutura e o indivíduo, entre o qualitativo e o quantitativo, entre o subjetivo e objetivo, presentes no debate entre Durkheim e Simmel. Estas observações são importantes porque demonstram como o trabalho de Goffman possui uma abordagem própria e está situado entre a sociologia funcionalista tradicional (Simmel, Mead) e a teoria do interacionismo simbólico.

Parte B

Jogo, espectador e cotidianidade

Tudo o que acontece é símbolo, e ao representar a si mesmo,
inteiramente, acena para o resto.

(Goethe, citado por Gadamer, 1998, p. 140).

B1 – Conceito de jogo

Vamos agora pensar o conceito de jogo de uma forma que viabilize os objetivos deste trabalho: entender o cotidiano e a dramaturgia como partes de um mesmo processo. Para tanto, continuamos contando com Goffman, Iser e Brecht; porém, mais fundamentalmente, com Gadamer, que coloca o jogo como o modo de ser da própria obra de arte. O conceito de jogo, que permeia o trabalho destes autores, está muito presente nas interações e eventos através do processo até agora visto como *cifragem* (*keying*). Para Goffman, as *cifras* (*keys*) são sinônimos de *jogo*, como já visto. E além das *cifras* conterem todas as implicações estéticas abordadas, até agora, em contraposição às *armações*, elas estão bastante presentes naquilo que podemos observar no cotidiano.

Ao analisar as relações entre dramaturgia e cotidianidade não podemos perder de vista que há uma experiência estética envolvida e que esta experiência não está somente num dos lados da questão, mas em todo o trânsito e processamento envolvendo as *molduras* e suas transformações. Assim, não consideraremos somente o palco (a *moldura teatral pura*), mas todos os locais e contextos nos quais os outros palcos se formam, suas características e razões de existência. Assim como a arte necessita do mundo para tornar-se uma experiência estética, o mundo também a produz cotidianamente, *através de formas cifradas*. É tentando compreender o jogo entre arte e mundo que vamos prosseguir na análise, deixando de lado, claro, as implicações subjetivistas: “[...] o que nos importa é libertar este conceito de seu significado subjetivo, que apresenta em Kant e em Schiller e que domina toda a nova estética e toda a nova antropologia” (Gadamer, 1998, p. 174).

B2 – Uma natureza própria

O jogo para Gadamer é o modo de ser da obra de arte, a forma pela qual ela se relaciona e se instaura no mundo. O primeiro aspecto do jogo, como é tomado no senso comum, é que ele não é algo sério. Porém, o que vemos é que a *cifra* do jogo cria uma *moldura* e os que dela participam o fazem com muita seriedade. Como vimos em Goffman, “pode-se argumentar que ali o que está havendo é ora uma disputa, ora uma diversão, mas, para os que estão jogando, a única coisa que realmente está acontecendo é o próprio jogo” (Goffman, 1986, p. 45).

Aí entramos na questão: para quem o jogo é sério? Se a pergunta é feita no formato sujeito-objeto, o jogo é algo conhecido e definível. Basta aplicar-lhe uma *moldura primária* do tipo diversão, ou jogo de esconde-esconde. Mas, se o jogo, no sentido de Goffman, como *cifra*, é a alteração de um modelo e cria uma outra *moldura* interacional com uma série de regras próprias, há

que se compreender o que é um jogo de *dentro* do jogo, ou seja, o jogo só é um jogo inteiramente e “preenche a finalidade que tem quando aquele que joga entra no jogo” (Gadamer, 1998, p. 175). Estando os participantes do jogo envolvidos com o jogo, o jogo aparece no processo interacional, e torna-se uma experiência que necessita ser tratada com seriedade. O que difere esta seriedade da seriedade pessoal e cotidiana é que não se trata daquilo que os jogadores pensam ser o sério, “pois o jogo tem uma natureza própria, independente da consciência daqueles que jogam” (p. 176). É a própria natureza específica do jogo que requer esta seriedade.

Voltando ao que Goffman dizia, temos que a seriedade própria ao jogo está no seu aspecto interno (*inner frame*), ao passo que o seu aspecto externo, o *aro* (*rim*) diz mais respeito às classificações por tipos ou nomes de *molduras*. Nestas últimas, “no caso de uma atividade definida inteiramente em termos de uma *moldura primária*, pode-se considerar a parte externa e a interna como sendo a mesma coisa” (Goffman, 1986, p. 82). Se for a opção considerar a natureza própria ao jogo, e não atribuir um naturalismo, terá que se considerar que “o tempo tem um papel importante, já que eventos relevantes e surpreendentes desdobram-se ao longo do tempo e envolvem suspense, isto é, uma constante expectativa sobre o que virá” (p. 46).

Há aquelas *molduras primárias* que foram mais ou menos transformadas, grau de transformação que influencia no tipo de jogo e na consideração da seriedade por parte dos que estão de fora. Alguém que corta a grama pode de repente se ver envolvido de forma a criar um jogo, uma brincadeira com o que faz; mas, a atividade, vista por aqueles que olham apenas para o *aro* da *moldura*, tem uma certa probabilidade de ser algo sério.

Quando a *cifra* em questão é a do jogo, tendemos a chamar a contraparte menos transformada de atividade “séria”; como será visto, porém, nem todas as atividades sérias são atividades sem *cifragem*, e nem todas as atividades não-transformadas podem ser chamadas de sérias (Goffman, 1986, p. 46).

Goffman distingue conceitualmente as *molduras* menos transformadas das mais transformadas em face do número de transformações que sofreram. Não há aqui um controle quantitativo sobre este número, mas uma observação sobre as situações específicas que sobrepõem *cifragens* ou *armações*. Um jogo de xadrez pode estar sendo jogado pelos personagens de uma peça de teatro. A camada externa é a *moldura teatral*, e a interna é o jogo. Goffman vai chamar então de *recifragem* ou *rearmação* àqueles processos de laminações que se acrescentam aos já existentes:

Um ensaio de uma peça é uma *re-cifragem*, tal qual um ensaio encenado dentro de uma peça²⁴ como parte do conteúdo de seu roteiro; mas nos dois casos, a parte mais externa é completamente diferente, o primeiro sendo um ensaio e o segundo uma peça. Obviamente, os dois ensaios têm condições radicalmente diferentes como partes do mundo real (Goffman, 1986, p. 82).

Embora as *molduras* no dia a dia sofram muitas transformações, Goffman considera esse “turbilhão de transformações diferentes” uma “garantia em primeiro lugar para uma análise de *molduras*” (p. 499-500). Para ele — e também para o nosso trabalho — importa observar as atividades cotidianas e de que forma elas constituem situações de transformação e sobreposição de *molduras*, num movimento de jogo.

Neste ponto, é bom fazer uma ressalva: o jogar, para Gadamer, “não requer ser entendido, de maneira alguma, como uma espécie de atividade” (Gadamer, 1998, p. 178). Há uma autonomia da *camada interna* da *moldura* que a resguarda de atribuições conceituais externas. Isto pode ser observado a partir das expressões “algo está em jogo”, ou “jogo de luzes”, ou “jogo de cores”, o que mostra o jogar não como uma prerrogativa do sujeito, mas da situação na qual ele (como jogador) se envolve.

[...] é óbvio que o sujeito genuíno do jogo não é a subjetividade daquilo que joga também sob outras atividades, mas o próprio jogo. Mas estamos acostumados a relacionar um fenômeno como o jogo à subjetividade e às suas formas de comportamento, apenas de uma forma, que permanecemos fechados em face dessas indicações do espírito da língua (Gadamer, 1998, p. 178).

Apesar da maior ênfase em Goffman em observar as atividades, sabemos que o que ele objetiva não é o estudo da subjetividade, mas da situação e suas formas de envolvimento. Esta diferença conceitual entre eles não interfere em nossa análise, já que estamos considerando *atividade* enquanto o comportamento do jogador e a *moldura* enquanto aquela configuração transformada que envolve os participantes.

Para que o jogo aconteça, ele necessita do(s) jogador(es), mas é o jogo que ganha representação. “O sujeito do jogo é o jogo” (Gadamer, 1998, p. 176). Portanto, o jogo não é tanto a atividade dos sujeitos envolvidos, mas a *moldura* transformada, aquilo que acontece com toda a situação, com o que está “em jogo”, a partir do momento em que o jogo se instaura. Há então um

²⁴ Isto também ocorre nas peças de Pirandello *Seis personagens à procura de um autor* e *Henrique IV* (o autor é analisado por Goffman em *Frame analysis*).

caráter sagrado, lúdico ou ficcional que ganha realidade, transformando também os jogadores. “A obra de arte tem, antes, o seu verdadeiro ser em se tornar uma experiência que irá transformar aquele que a experimenta” (p. 175). Como há um “primado do jogo sobre a consciência do jogador”, “a estrutura de ordenação do jogo faz com que o jogador desabroche em si mesmo e, ao mesmo tempo, tira-lhe, com isso, a tarefa da iniciativa”, oferecendo repetições em vai-vém. Por isso o jogo é também processo e movimento, interação com um outro que sempre é o parceiro do jogo que responde ao movimento e às jogadas. O jogo se constitui como um processo que envolve e conduz os participantes.

Aqui vale fazer uma distinção. Em muitas das situações interacionais, nas quais o jogo é tratado como objeto, não acontece propriamente uma *cifra*, mas uma *armação*. Ao se comprar uma raspadinha²⁵, por exemplo, pode-se pensar que ali há um jogo, mas o que parece um “jogo” se resolve num só gesto sobre uma superfície, com um objetivo claro de saber um resultado que, por sua vez, já estava ali determinado. O movimento é unilateral. A escolha aleatória de um objeto dentre vários não representa um jogo, mas uma atividade do sujeito, um gesto de escolha ao acaso. O jogo de embaralhamento e distribuição dos bilhetes nas casas lotéricas, entre premiados e não-premiados, pode até ser entendido como um jogo matemático e mecânico dos números, mas para este jogo o comprador não é convidado. O mesmo não podemos dizer de uma pintura, em que há uma interação entre os materiais envolvidos, ou do jogo com uma bola, por exemplo: são jogos que *trazem* respostas e *fazem* efetivamente aquele jogo com a participação do jogador. No caso de uma interação entre pessoas, já foi comentado os problemas das “pegadinhas”, engodos e falácias em grupo; nestas situações, o jogo é sustentado pelo fato de um dos integrantes não saberem o que acontece. Trata-se, novamente, na unilateralidade de uma abstração fixada externamente. O jogo passa a ser controlado pela capacidade dos participantes de esconderem algo. Voltamos à atividade do sujeito ideal da *consciência estética*, quando “a representação é igual à idéia que eu tenha dela” e “seu suporte expressivo, sua dinâmica referencial, se vê dependente de um discurso-base” (Mota, 2003, p. 82).

Vemos também, no cotidiano, muitas situações em que as *armações* são tratadas como jogos; mas, na realidade, para esconderem algo, não são tratadas com seriedade. Portanto, a estrutura de ordenação de um jogo não é uma *tabula rasa* que permite toda e qualquer liberdade

²⁵ Forma de loteria em que se raspa o revestimento de determinada área da cartela adquirida, na qual os números estão previamente definidos, para descobrir instantaneamente se algum prêmio lhe saiu.

subjetiva da *consciência estética*. Para isso, não só o movimento de vai-vém é necessário, (o que requer o outro jogador, ou o próprio material de jogo como resposta), mas também o jogo como sujeito do jogo, ou seja, uma absorção e uma participação por inteiro dos jogadores no processo. Para isso, Gadamer analisa também aquela pessoa que “joga com possibilidades ou com planos” (Gadamer, 1998, p. 180).

Só se pode jogar com sérias possibilidades. Isto significa, evidentemente, que somente confiamos nelas na medida em que elas podem dominar alguém e se impor. O atrativo que o jogo exerce sobre o jogador reside exatamente neste risco. Usufruímos com isso de uma liberdade de decisão que, ao mesmo tempo, está correndo um risco e está sendo inapelavelmente restringida²⁶ (p. 181).

Também as *molduras* (este conceito no qual podemos enxergar as situações dos jogos e da arte) possuem uma organização do seu movimento. Molduras “organizam mais do que significados, organizam também envolvimento”; “todas as molduras pressupõem expectativas de um tipo normativo, em relação a quão profunda e totalmente o indivíduo é conduzido para dentro da atividade organizada pelas molduras” (Goffman, 1986, p. 345). Então Goffman sinaliza o aspecto de transformação do sujeito ao se envolver em uma *moldura*. Isso faz bastante diferença, em se tratando das *cifras*, que requerem sempre um tipo de envolvimento, a depender do que se trata. A atenção não é simplesmente objetiva e linear e não está mais sob o comando do sujeito: “[...] se se mantém um foco de atenção particular, ele não pode ser mantido intencionalmente, porque tal intenção introduziria um foco diferente de atenção, ou seja, o de manter um foco de atenção determinada” (p. 346).

Para Gadamer, cada jogo vai “colocar uma tarefa para quem o joga” (Gadamer, 1998, p. 183). O envolvimento do jogador com o jogo faz com que ele tenha que se disponibilizar para os comportamentos relativo àquele jogo, relativo às “regras e os regulamentos que preservam o preenchimento do espaço lúdico” (p. 182). Para Gadamer, “o verdadeiro fim do jogo não é, de forma alguma, a solução dessas tarefas, mas a regulamentação e a configuração do próprio movimento do jogo”. O jogo, por isso, “limita-se a representar-se” (p. 183), criando, organizando e dando movimento à sua configuração intrínseca. É neste aspecto, da auto-representação do jogo, que vai haver uma diferença, para Gadamer, do jogo que se representa — como brincar com uma bola — do

²⁶ Isso aponta para o fato de que o jogo é aprendizagem criativa e manejo de situações, não somente diversão e prazer.

jogo que é representado para outros assistirem, como o teatro ou o culto. É nesse ponto que Gadamer vai reafirmar a função do jogo como um processo medial.

Já vimos que o jogo não tem o seu ser na consciência ou no comportamento do jogador, mas atrai este à sua esfera e preenche-o com o seu espírito. O jogador experimenta o jogo como uma realidade que o sobrepuja. Isso vale, com mais propriedade ainda, onde o jogo é propriamente “entendido” como sendo uma tal realidade — e tal é o caso quando o jogo aparece como *representação para o espectador* (Gadamer, 1998, p. 185).

B3 – O jogo do teatro e a cotidianidade

O que falamos até agora sobre o jogo será então válido, também, para o jogo observado, mas estaremos falando de algo mais: a presença do observador. O observador de um jogo é, antes de mais nada, aquele que não está jogando, aquele que não participa diretamente do movimento do jogo mas, simplesmente por estar observando, todo o jogo passa a existir para ele e com ele, e passa a ser não mais um jogo que se auto-representa, mas que inclui o espectador em sua auto-representação, pois “todo representar [...] é um representar para alguém” (Gadamer, 1998, p. 184). Há aqui um duplo descentramento. Se o sujeito do jogo é o jogo (função *personativa*), se o jogo limita-se a se auto-representar e representa sempre para alguém (função *recepção*), temos o descentramento do jogador em relação ao jogo, e temos que “o espectador aqui se concretiza como segundo descentramento do sujeito e primeiro desdobramento do jogo. O espectador é o outro do jogo” (Mota, 2003, p. 89). São estes três momentos que fazem o jogo “manifestar-se em uma *mimese* dramática que o fundamenta” (p. 90), em que “se anula a diferença entre jogador e espectador” (Gadamer, 1998, p. 186).

Mas há, conforme Gadamer, uma “primazia metódica no espectador”, pois, “pelo fato de o jogo ser realizado para ele, torna-se visível que possui em si um conteúdo de sentido, que deve ser entendido e que, por isso, é separável do comportamento do jogador (ator)” (p. 186). A primazia é metódica porque, na prática, ambos participam desta produção e usufruto do sentido do jogo. Este sentido é a sua representação, a natureza do seu jogo representado para alguém: “A representação da arte, de acordo com sua natureza, é de tal maneira que é para alguém, mesmo quando não há ninguém que sequer a ouça ou assista” (p. 187). A este processo Gadamer vai chamar “transformação do jogo em configuração” (p. 187), que é a transformação do jogo em arte. O espetáculo ganha

uma autonomia que não se separa do mundo, mas constrói vínculos com o mundo e com o espectador.

Isto nos faz voltar à questão central do trabalho, em torno das possibilidades dramáticas do cotidiano. Gadamer diz: a “transformação em configuração não é simplesmente transferência para um outro mundo”. Como a ação de um espetáculo é algo que “repousa em si mesmo”, “não admite mais nenhuma comparação com a realidade como sendo o padrão secreto de toda semelhança figurativa” (p. 189). O tratamento que Gadamer dá à questão não é excludente, no sentido de separar arte e vida, polarizando-os de forma a ser um o reverso do outro, e nem os funde como se não se diferenciavam dentro do mundo. Há os momentos em que os espetáculos se formam no mundo, assim como Goffman reconhece haver os momentos em que as *molduras teatrais* se configuram, e também Brecht vai procurar no mundo e no cotidiano suas características espetaculares de forma a potencializá-las em sua dramaturgia. É essa presença cotidiana e histórica do ser no mundo que permite ao jogo configurar-se dentro dele, no espaço e no tempo.

A “realidade” encontra-se sempre num horizonte de futuro de possibilidades desejadas e temidas, seja como for, ainda não decididas. Por isso, ela é sempre de tal modo que se despertam expectativas que se excluem umas às outras, das quais nem todas podem ser preenchidas. É a indefinição do futuro que permite um tal excesso de expectativas, de modo que a realidade acaba ficando necessariamente abaixo de nossas expectativas. Quando, um caso especial, uma correlação de sentido com o real se fecha e se preenche de tal maneira que desaparece todo esse terminar-no-vazio dos encaminhamentos de sentido, então uma tal realidade passa a ser como um espetáculo (Gadamer, 1998, p. 190).

Ao considerar assim o jogo, como uma configuração que transforma a situação anteriormente existente, e que lança correlações de sentido de forma a fazer aparecer o espetáculo, cumpre indagar pelas estratégias que a dramaturgia pode lançar mão para criar um jogo e envolver o espectador. Com Gadamer, vemos que a arte não é uma exclusividade do palco, mas participa da vida naqueles momentos nos quais o jogo se configura.

Vamos agora começar a analisar estas possíveis correlações de sentidos entre o palco e o cotidiano. Estamos considerando que Goffman, apesar de não falar em *mimese*, põe nas suas análises esta antiga noção, deixada de lado na modernidade, mas cujos processos de correlações com o mundo ainda são possíveis.²⁷ Para ele, a *cifragem* aponta para um processo de transformação a

²⁷ Utilizamos o conceito de *mimese* reivindicado por Gadamer. Ao se referir, como exemplo, ao poeta, ele diz: “Para

partir de um original, um modelo transformado de forma a criar uma nova *moldura*, cujos interagentes reconhecem que “radicalmente reconstituirá o que é isto que para eles está acontecendo” (Goffman, 1986, p. 45). Como o jogo do teatro dependerá de como se observa o que acontece, se há envolvimento e participação do espectador, ou no formato sujeito-objeto (aplicação rígida e externa de *molduras*), o jogo será analisado em seu suporte interacional, seja na sua aparição configurada dentro do cotidiano, seja na elaboração potencializada que ele recebe da dramaturgia. Este é o sentido de *mimese* que nos interessa: a da interação observável e suas dinâmicas, fluxos, desdobramentos. Como compreender estes processos intrínsecos ao movimento e à temporalidade nas transformações de *molduras*, em sua cotidianidade e história?

Nesse sentido, a proposta de releitura do conceito de jogo e de *mimese* feita por Gadamer é bastante oportuna. Pois, para ele, há uma vinculabilidade da estética com o conhecimento, relação deslocada com a modernidade e com a queda da metafísica,²⁸ e acentuada pela direção que a estética ganhou quando o modelo de pensamento das ciências naturais se tornou predominante para a compreensão da realidade, na forma do axioma realista sujeito-objeto.

Ultrapassando um binarismo metafísico, impresso no velho problema de sujeito-objeto, suporte da diferenciação estética, a ficcionalidade que se vislumbra na homologia jogo-arte exige um terceiro termo como forma de se evitar que se continue rondando o tema sob o viés da subjetividade, ou de uma contra-subjetividade. A extensividade multinivelada do jogo, fundindo necessariamente sua antecipação orientadora e sua presentificação, questiona a construção de referentes e reivindica a correlatividade como função integrante de sua realização. [...] Toda ficção é, pois, uma poética e uma paidéia. Ela orienta roteirizando sua formatividade. A razão criativa de uma obra é a própria obra. O fazer-se da obra é a doação de um *logos*, seu próprio *logos* (Mota, 2003, p. 93).

Tanto Gadamer quanto Goffman partiram de princípios fenomenológicos. A fenomenologia “é uma orientação do pensamento europeu que submeteu as concepções realistas da percepção e da interpretação a uma crítica radical” (Palmer, 1986, p.17). Se Goffman não admite que se tenha necessariamente uma única metodologia para compreender a interação, é porque sua abordagem procura reconhecer no fenômeno sua autonomia, o que possibilita compreender suas diferentes

o poeta de obras literárias, a livre invenção sempre continua sendo apenas uma faceta da intermediação através de uma validade pré-existente. Não inventa livremente sua fábula, por mais que imagine que assim o faça. Antes, permanece até os nossos dias algo do antigo fundamento da teoria da *mimesis*. A invenção livre do poeta é representação de uma verdade comum, que vincula também o poeta (Gadamer, 1998, p. 218).

²⁸ A “religião da arte”, na expressão de Hegel (citado por Gadamer, 1998, p. 267).

formas de transformação. Como resultado, Goffman *observa* (e não *atribui*) os vínculos entre as *molduras*, entre situações (ou experiências) de conhecimento e de representação.

A *mimese* então não é um objeto reproduzido, mas um processo. O conhecimento não é externo ao ser e nem deve se pautar por uma abstração do eu ou por uma abstração da experiência, como algo prévio e rigidamente emoldurado, como acontece com a vivência estética, que acaba assim sem ter direito ao conhecimento.

Os filósofos pré-cartesianos, como por exemplo os antigos gregos, viram o seu pensamento como parte do próprio ser; não tomaram a subjetividade como ponto de partida, fundamentando depois sobre ela a objetividade do seu conhecimento. A sua abordagem foi mais dialética, foi uma abordagem que tentou guiar-se pela natureza daquilo que estava a ser compreendido. O conhecimento não era algo que adquirissem como uma posse, mas algo em que participavam, deixando-se guiar e mesmo ser possuídos pelo seu conhecimento (Palmer, 1986, p. 169).

Como uma proposta moderna, a hermenêutica de Gadamer não aponta para uma verdade metafísica no sentido religioso ou mítico, mas para uma forte crítica ao racionalismo moderno, na trilha de Heidegger: “a abordagem da verdade é encarada como a antítese do método; ela é de fato um meio de ultrapassar a tendência que o método tem de estruturar previamente o modo individual de ver” (Palmer, 1986, p. 170).

Temos estabelecido diferenciações, como aquelas em torno do naturalismo ingênuo, ou das *armações* de Goffman, mostrando que as atividades cotidianas se transformam também através das *cifras* e jogos. Há diversas formas de olhar o cotidiano e as possibilidades de *cifras* em seus momentos, com laminações de *molduras* que vão se formando. Ao olharmos para o cotidiano, vamos ter em mente também que os processos de transformação das atividades não-transformadas e a multidão de *molduras* e laminações sobrepostas passam por *molduras* e formas de organização ou de comportamento destas *molduras* em torno daquilo que está em jogo, e que não podemos deixar de reconhecer as possibilidades de que as correlações de sentido aconteçam e o espetáculo surja. Então, vamos partir do conceito de jogo encarando a *mimese* cotidiana enquanto transformação em configuração, e que esta transformação pode estar presente em inúmeras configurações interacionais do cotidiano, sejam elas intencionais ou não. Para que elas se configurem como um jogo na forma de um espetáculo dramático, seja nas *molduras* cotidianas, seja no palco, devemos compreender o que ocorre com a obra enquanto processo, enquanto acontecimento. Ou seja, como

se organiza essa configuração dentro da temporalidade? Que *mimese* nela opera? Quais os problemas que encontraremos?

B3.1 – A moldura da fala e a moldura do teatro

Tendo passado por Gadamer e Goffman na análise do processo de configuração do jogo em obra de arte, estamos adotando a possibilidade da *mimese* cotidiana como jogo de *molduras*, de transformações, nas quais procuramos correlações de sentidos e vínculos presentes. Vamos agora tentar ver isto num exemplo prático, através da análise feita por Goffman das similaridades entre a estrutura da *moldura da fala* cotidiana “especialmente a de tipo ‘informal’” e a estrutura da *moldura do teatro* (Goffman, 1986, p. 550-559). Aqui vamos retomar a análise das dicotomias ficção-realidade e sujeito-objeto, axiomas do realismo, e os problemas que estas dicotomias podem trazer para uma *mimese* cotidiana dentro da prática teatral.

Goffman parte da noção do que caracteriza o teatro no senso comum, ou seja, o fato de que o que acontece ali não é real. A isso ele opõe a constatação de que o teatro também tem aspectos de realidade, seja como realidade interacional, seja na peça histórica ou biográfica que retrata eventos que podem ter sido reais, além de ter a sua realidade própria. No deslocamento desta pergunta para o indivíduo, Goffman indaga o quão real é a sua esfera de vida, em meio ao sonhar acordado, *cifrando* suas situações de vida. Para além dos projetos pessoais e ações nas quais o indivíduo se envolve, muito tempo ele gasta em um teatro individual da imaginação, “banhando seus ferimentos em fantasia, imaginando as piores coisas que poderiam feri-lo, sonhos acordados sobre assuntos sexuais, monetários e assim por diante” (Goffman, 1986, p. 551).²⁹ Nesta análise do que os indivíduos fazem habitualmente, podemos considerar o aspecto estereotipado e subjetivista, mas também há o aspecto dramático. O sonhar acordado é um jogo com a própria imaginação e fantasias, acompanhado de um sentido de expectativa no tempo, de futuro ou de passado, no qual o indivíduo “ensaia o que ele dirá quando o momento chegar e sozinho formula o que deveria ter dito depois que aconteceu e passou” (p. 551). Toda essa elaboração dramática do comportamento subjetivo cotidiano tem um caráter de temporalidade. Mais adiante voltaremos a ele.

²⁹ Numa análise dos processos de subjetivação, pode-se confrontar, aqui, a perspectiva da psicologia social de Pichon-Rivière (1991), este teatro individual da imaginação que é encenado por um grupo *interno* na forma de fantasias, expectativas e projeções.

As falas informais, de rotina, têm também um componente de irrealidade, que também desequilibram a balança entre sonhos e ações. As narrativas individuais são, por vezes, atribuídas a personagens em lugar de opiniões francas, personagens que “acontecem de ser a própria pessoa que os narra” (p. 551). São pequenas histórias ou seqüências nas quais o protagonista é também o narrador, e uma platéia é requerida. Presenciamos esse fenômeno diariamente, em personagens encenados na fala, geralmente marcados por uma *cifra* no tom de voz ou até no corpo (funcionando como *deixas*) para sustentar uma citação, um pensamento que se quer proclamar, que atua no lugar do eu. Transita-se das projeções para as *molduras teatrais*. São falas que podem ser curtas ou longas, mas sempre têm uma temporalidade narrativa e personagens. O fato de haverem performances individuais que são solicitadas pelos grupos fechados, “nas redes de amigos, nos acordos entre os sexos, na política de classe da sociabilidade” (Goffman, 1986, p. 552) representa apenas uma variação de um fenômeno mais básico, que diz respeito à dinâmica interacional da *moldura*:

[...] a função social desta infra-estrutura é suprir a cada um de nós com simpatizantes que irão esperar enquanto nós reciclamos sobras de nossa velha experiência. Nós somos os veículos da sociedade; mas nós somos também motores aquecidos demais, propensos a manter o disparo mesmo que a ignição esteja desligada (p. 552).

O que Goffman busca analisar é este momento de apresentação e suas regras de organização enquanto jogo social. Podemos observar estes momentos como uma forma de compreender certos rudimentos de dramaturgia que aparecem no cotidiano. Há dois tipos de irrealidades: “se o que diferencia o teatro é porque ele é irreal, deve-se considerar então que esta irrealidade é de um tipo dramático diferente” (p. 552). A primeira é vista enquanto oposição ficção-realidade, à luz do senso comum. A outra é a irrealidade do teatro. A diferença profunda entre uma e outra, tanto para Goffman, quanto para Gadamer e Brecht, é que a interação cotidiana, apesar de ser medeada por *molduras* diversas, reserva momentos especiais para produzir *molduras teatrais impuras*. Em ambos os casos as seqüências são organizadas temporalmente de forma a constituir um desdobramento de eventos.

É claro, fora do teatro, nós artistas estaremos freqüentemente preocupados em convencer os ouvintes que o que nós recontamos é uma história verdadeira, uma preocupação que os dramaturgos normalmente não têm. Mas tanto nós quanto eles empregam as seqüências pré-formadas e “irrealizáveis” — eles porque têm um roteiro e nós porque temos uma versão de algo que aconteceu ou vai acontecer — *e esta completa*

reconhecibilidade da seqüência por vir é exatamente o que a experiência prosaica não tem, especialmente em relação à interação entre indivíduos (Goffman, 1986, p. 509).

A *reconhecibilidade* diz respeito àquelas regras do jogo que Gadamer falava. Ou seja, há uma seqüência para o que vai acontecer, há um *script*, o que configura a obra em sua mesmidade mas também a faz aberta ao jogo e à sua representação como um espetáculo situado num presente histórico específico. Há diferenças entre dramaturgias, em sua forma de produzir e disponibilizar o desenrolar de sua apresentação. Mesmo as quebras de *molduras* ou o uso de interrupções — como no modelo da cena de rua — são partes deste desenrolar, das formas pelas quais ele é pontuado e organizado diante da recepção, ao se considerar as especificidades dos meios e a possibilidade de alargamento do *modelo* selecionado.

Vejam agora o que faz o teatro quando quer representar a vida no teatro. Vamos retomar o naturalismo em sua versão mais básica. Há nele um elemento de causalidade e de transposição que nos interessa analisar: a presença mecânica do cotidiano no teatro moderno. Como Brecht diz:

A história do teatro moderno começa com o naturalismo. Foi aí que se deram os primeiros movimentos definidos em direção a uma nova função social. A tentativa de dominar a realidade começa com dramaturgos passivos e heróis passivos. O estabelecimento da causalidade social tem início com descrições de situações em que todas as ações humanas são puras reações. Causalidade é predeterminação (Brecht, 2002, p. 150).

Como temos visto, o naturalismo grosseiro vai querer transpor para o palco as coisas que preenchem nossa vida cotidiana. Quanto a isso, Goffman vai dizer: “[...] embora isto certamente passe como uma experiência ou algo tramado, e assim ofereça um ligeiro divertimento, assim acontece porque *não era* teatro”. Então esse é o tipo de ficção que se baseia unicamente na redução e polarização ficção-realidade, com inegáveis conseqüências cognitivas: “Ou, do contrário, qualquer um com um gravador e um datilógrafo seria um dramaturgo” (Goffman, 1986, p. 552). Ou a exibição do real passa então a ser tratada moralmente: o que atrai é o que pode gerar interesse ao ser transformado em ficção e romper com o seu status, a sua *moldura* de vida cotidiana. Como nos filmes pornográficos, o atrativo está em romper os limites da *moldura* (neste caso, a do cinema) limites que se situam no plano do ficcional e do real. Esta é uma forma de se trabalhar sempre com as quebras dos limites da *moldura* (p. 552). O problema a ser analisado aqui é a forma pela qual

esses eventos são transpostos para o palco, ou seja, a própria noção de transformação e configuração da *mimese*, nesse jogo criado.

Primeiro, é perfeitamente evidente que alguns eventos podem de fato ocorrer em sua forma original dentro do espaço-tempo “real” de uma apresentação teatral, usando-se este cenário como real, não teatral, vida. Pode-se acender um cigarro, jogá-lo fora ou até fumá-lo; uma bebida pode ser misturada e consumida; uma saudação pode ser desempenhada em sua inteireza; um telefone respondido; uma revista folheada. Tais eventos, pode-se dizer, são “diretamente” apresentáveis, seu inteiro curso manejável dentro de um espaço-tempo disponível. Ponho de lado, por um momento, a dificuldade de usar o termo “diretamente” com alguma precisão, e o fato — também verdadeiro para eventos da vida real — de que se deve confiar nos indicadores que são freqüentemente e consideravelmente diferentes do significado que lhes é atribuído. Dizer, então, que alguns eventos podem ser diretamente apresentados no palco, na sua duração real, não é dizer qualquer coisa sobre como são assimilados e por meio de quais indicadores (Goffman, 1986, p. 552-553).

Aqui Goffman introduz uma relativização no naturalismo, na sua oposição rígida entre ficção-realidade ao não integrar as quebras criadas na ficção de forma a aproveitar o seu desenvolvimento. A “diretividade é uma característica distintiva da moldura da atividade cotidiana” em seus estereótipos, pois “ordinariamente os movimentos corporais são percebidos não como uma cópia, [...] mas como um indício direto, expressão ou instância de existência do agente — sua intenção, vontade, situação, caráter” (p. 569).

O que ele chama de *indicadores* de eventos e a forma pela qual eles são *testemunhados* não são critérios de natureza subjetiva, mas da própria configuração e organização do jogo-espetáculo, de como as realidades representadas são dispostas de forma transformada.

Ao expor situações sociais, históricas ou cotidianas, vê-se que elas não podem ser transpostas, seja pelo tamanho dos objetos, dos ambientes, ou por questões temporais, como a vida inteira de alguém, uma época, etc. Se formos levar o naturalismo ao que ele se propunha originalmente, certamente temos que ser críticos às formas de representação do cotidiano. Se há uma proximidade entre o teatro e o culto, como bem mostrou Gadamer, não é pela magia ou pelo fetiche que uma temática pode despertar *armando* uma realidade. Esta proximidade diz respeito à *realidade da cena* que se configura enquanto acontecimento e transformação. O evento não é mais o evento mencionado literalmente, mas o evento do jogo que envolve a todos. Assim Brecht fala sobre o fetiche naturalista:

O meio social tem o caráter de um fetiche, é destino. A gente representa o último ato de qualquer coisa. O novo drama começa com o não-dramático. Dois lugares comuns: brutalidade (verismo) e ação mínima (Brecht, 2002, p. 150).

Então Goffman vai entrar especificamente nos dispositivos e recursos que o teatro pôde utilizar para elaborar os obstáculos que a diferença entre a realidade e a sua ficcionalização impunham. Diferenças que vão sendo aos poucos compreendidas diante da assimetria entre platéia e palco, presente entre a observação do espectador, suas expectativas, maneira de interpretar o que vê (*molduras*), imaginação, memória, pensamentos, temperamento, e aquilo que a ficção vai mostrar como *moldura* transformada, de forma a envolver o espectador, ou para configurar o jogo e a transformação, ou para falar à *consciência estética* do espectador “o que a obra quer dizer”.

Vamos tentar compreender aquilo que Iser chama de *assimetria* entre o mundo da recepção e o mundo fictício da obra. Se o espectador tem seu mundo interno povoado de personagens, de teatro e de irrealidades alimentadas pela sua vida cotidiana, tem, portanto, aquele plano de possibilidades, de expectativas e de modelos de apreensão que são projetados como condições de experiência. Porém, a relação que se estabelece entre o espectador e palco é de qualidade diferenciada se formos comparar com a relação cotidiana face a face. As garantias de sinceridade, e as reduções de indeterminação que a *moldura do cotidiano* requer, no contato interpessoal face a face, não estarão presentes no contato com os temas expostos entre ritmos, contextos e códigos próprios à ficção encenada (Iser, 1996). O que a assimetria faz é possibilitar ao espectador sua inserção no jogo, naquilo que o jogo tem de próprio: a ficção, a *cifragem*. Não a ficção de um mundo falseado, mas aquela que incorpora os elementos inteligíveis que se aproximam das *múltiplas realidades* que os espectadores trazem como experiências *para o jogo* e os elementos que a obra controlará visando a configuração do jogo.

Voltamos agora à análise de Goffman, das similaridades entre a *moldura* da fala cotidiana e a *moldura do teatro*. Ele vai expor as saídas que um dramaturgo teria ao representar situações reais que não cabem no palco. Vamos ver que Goffman não expõe o realismo como algo transparente mas, pelo contrário, aponta recursos de representação. O que importa não é a realidade tal como ela é imaginada ou reconhecida ali no palco, mas que o espetáculo incorpore estas referências de realidade dentro do jogo e proporcione ao espectador uma elaboração disso. Primeiro ele vai falar em alguns recursos teatrais que uma montagem poderia utilizar, configurando o tempo e o espaço do espetáculo:

1) *Indicadores periféricos* – dizem respeito ao espaço, “um local pequeno servindo de evidência para um local grande, como quando o som da batalha vem pela janela do quarto desenhada, ou nenhuma resposta é obtida pelo telefone” (Goffman, 1986, p. 553).

2) *Introdução incidental de informações verbais* – prólogos especiais que fixam a cena ou, de forma mais encoberta, um personagem que aparece para responder ou questionar outro personagem, quando de fato a intenção é fornecer aos espectadores uma informação requerida (p. 553).

3) *Apresentação direta ou indireta de um evento* – “[...] a ocorrência no palco de uma disputa verbal não é meramente um meio verbal de providenciar indiretas evidentes de más relações; constitui uma apresentação direta de um evento; [...] eventos diretamente apresentados serão, no todo, mais vivos aos sentidos do espectador que os apresentados indiretamente. Afinal, é provável que eventos diretamente apresentados possam ser conduzidos por muitos indicadores em muitos canais sensoriais, ao passo que os indiretamente apresentados devem freqüentemente confiar em indicações estreitas, em poucos sinais, não em fluxos deles” (p. 554).

4) *Dispositivos para expandir ou condensar o tempo dos eventos* – “um personagem pode parecer jovem no primeiro ato, meia idade no segundo, e velho no terceiro ato, trazendo para o palco, dessa forma, um processo de envelhecimento que realmente leva décadas para acontecer” (p. 553).

Estes são exemplos dos recursos. Mas qual é o objetivo? A questão que Goffman coloca agora é crucial para a comparação proposta: “com que tipo de coisas os dramaturgos preenchem os palcos? Ou, mais precisamente, que tipo de materiais faz os espectadores interessarem-se ou envolverem-se?” (p. 554). Cabe então ao dramaturgo, diante dos recursos de montagem, fazer opções em torno do jogo proposto e das formas escolhidas para capturar o espectador.

O dramaturgo provê uma atividade como jogo para uma audiência com o objetivo de “capturá-la”. Se a audiência falha em se envolver, a peça necessaria e irrevogavelmente falha, e jogos são bons asseguradores de envolvimento. No jogo que o dramaturgo nos oferece, no entanto, os personagens do roteiro não se engajam um com o outro na capacidade estreita de parceiros de jogo e oponentes os quais então lidam um com o outro por meio das figuras disponíveis como num baralho de cartas ou numa caixa de peças de xadrez. O mundo no palco é mais intratável que isto. Para a atividade-jogo que o dramaturgo apresenta, as cartas e peças são elas mesmas pessoas. E os movimentos e jogadas são aqueles nos quais algo — de longa permanência e significância fatal para a situação de vida do protagonista — é determinado. Notem, não é qualquer tipo de fatalidade que é negociada, apenas a

que tivesse um ocorrência e culminação diretamente perceptíveis, isto é, uma crise, um ponto decisivo, uma realização, um amadurecer dentro do espaço-tempo real à disposição do dramaturgo (Goffman, 1986, p. 555-556).

O dramaturgo tenta, então, atrair o espectador para que ele se envolva na resolução do enigma. Enquanto no plano da cena compartilhada as jogadas vão sendo feitas, o tempo vai passando e configurando um destino como um outro plano, que atravessa este primeiro (das relações) e estabelece-se o suspense em torno de menores e maiores desdobramentos. Os dois planos passam a se integrar: “[...] para consumir estas realizações, é necessário prover informação de fundo sobre os personagens, incluindo seus passados, perspectivas e personalidades” (p. 556).

A descrição do teatro que Goffman oferece é como a de um campo de forças a partir do qual se desenrola o fio da narrativa, um campo onde os vínculos entre o que é apresentado e o envolvimento do espectador vão sendo estabelecidos no decorrer do processo, através de processos de percepção, de culminação, crises e realizações de acontecimentos apresentados. Esta opção dramática exemplificada nos serve, neste momento, para estabelecer o paralelo inicialmente proposto, quando notamos a grande capacidade de condensação de eventos que o teatro possibilita, “e, é claro, com tais eventos que peças são organizadas em camadas (como se fossem feixes), com uma grande quantidade de eventos fatais que duas horas de cotidiano não teriam” (p. 556). É esse jogo como um todo que vai gerar uma realidade a partir de uma transformação.

Ao fazer também a análise do que os espectadores pensam do teatro, suas opções e valores para entretenimento, Goffman vai apontar a transposição naturalista que uma grande parte dos espectadores fazem. Este é um problema que a análise sociológica de Goffman — e também a nossa análise, nesse trabalho — tem que lidar. Para Gadamer, a configuração do jogo representado “não admite mais nenhuma comparação com a realidade como sendo o padrão secreto de toda semelhança figurativa. É içado acima de toda comparação desse gênero — e com isso acima da questão de saber se tudo isso é real” (Gadamer, 1998, p. 189). Mas isso não significa que a configuração não faça mais parte do mundo. O argumento de Goffman é que o drama não é só ficção, irreal, no sentido do senso comum apontado, mas que

também é extraordinariamente preenchido com eventos fatais — com pontos decisivos, redirecionamentos, exposições, decisões maiores — especificamente aqueles acontecimentos significativos que suportam o curso da vida presumida das figuras em cena (Goffman, 1986, p. 556-557).

O que é acrescentado à configuração de jogo, como um problema da transposição naturalista, como um padrão secreto de semelhança que atende a anseios subjetivistas ou umbilicais, é aquilo que Goffman vai chamar de “uma irrealidade adicional ao teatro”:

Cada um destes eventos significativos ou pontos decisivos é alguma coisa concebida como tal por membros de nossa cultura. Nós sentimos que a perda de um emprego, o conseguir um marido, a descoberta de um passado manchado, e assim por diante, são os tipos de coisas que oferecem uma estrutura para a vida, uma chave para a “situação” individual. Dramaturgos, afinal, devem começar de onde suas audiências começam: a crença que vidas individuais de fato têm uma estrutura e um curso, e que as forças determinativas podem ser identificadas (p. 557).

A irrealidade adicional, neste caso, relaciona-se com o fato inicialmente apontado na estrutura da *moldura da fala informal*: a identificação. Aqui começa o problema da destinação do jogo e das concessões que os dramaturgos fazem diante das ofertas do mercado. As opções e seleções de aspectos operadas pelos dramaturgos vão trabalhar com essa uniformidade de pensamento massificado. E a massificação do gosto leva ao realismo comercial desejável.

Pode-se argumentar, de fato, que os temas do curso da vida popularmente reconhecidos não meramente tornam possível a apresentação roteirizada, mas são concebidos *a fim de* fazer os entretenimentos possíveis. Natureza humana e vidas em crise são o que nós precisamos para fazer a vida encenável. O que mais conta para o quão bem-adaptada a vida pareça ser para a apresentação teatral? (p. 557).

Goffman, em sua leitura dramatúrgica-sociológica, lança a suposição de que os indivíduos vão ao teatro para ali encherem outras leituras ou manipulações daquilo que fazem parte de suas vidas e destinos (profissões, situações, personalidades), e que as opções naturalistas dos dramaturgos vão no mesmo sentido, comercializando estas subjetivações em prol de um incremento na audiência.

Por outro lado, na fala informal, os indivíduos utilizam os mecanismos do jogo dramático para esconderem-se por trás deles, tornando-os porta-vozes de sua subjetividade, ou para “conseguir que seus associados os alimentem na linha correta e no tempo correto” (p. 557). Claro que esse comportamento estratégico no uso da *moldura teatral* durante as conversas é a outra face das subjetivações, sendo que, neste momento, o locutor transforma-se naquele dramaturgo que — enfim! — comandará o drama ao qual ele tanto esteve sujeito.

Goffman aponta para o aspecto de crítica ao subjetivismo (e aos processos de subjetivação) com ironia mordaz, mas não podemos generalizar e dizer que todas as narrativas de fala seguirão o mesmo critério (haja vista a tradição de oralidade dos contadores de histórias, que tem suas diferenças em relação à *moldura da fala informal*, se aproximando da *moldura do teatro*).³⁰ Há então uma apropriação subjetivista da temporalidade específica da *moldura do teatro*, no transcurso das narrativas informais.

A *moldura teatral* é um jogo temporal que envolve o espectador, possui uma temporalidade de natureza própria, cujos desdobramentos e configuração de sentido dependerão da participação do espectador. À audiência pode ser dado um “sentido de testemunha dominante”, “um sentido no qual as mudanças poderiam ter sido previstas a partir da ordem inicial das figuras e forças, como em um enigma” (p. 558).

Escrever o final de uma peça significa mostrar aquilo que todos os eventos precedentes preparavam, que eventos podem verdadeiramente ser mostrados por terem preparado o caminho para alguma coisa, porque esta é a principal razão pela qual os eventos foram colocados ali anteriormente. Porém, evidentemente, a vida cotidiana — especialmente a vida urbana — não é organizada desta maneira (p. 559).

Esta será a conclusão de Goffman: as pessoas desenvolvem muitas de suas narrativas informais utilizando *molduras*. A fala é organizada “do início, em termos do que será provado para ser o resultado”, desenvolve-se a trama “como tendo resultado inteiramente da interação das figuras dentro da história”, terminando tudo com “uma completa interdependência entre a ação humana e o destino — um grande significado — esta é característica dos jogos de estratégia mas não necessariamente uma característica da vida” (Goffman, 1986, p. 559).

³⁰ Como Walter Benjamim apontava, há uma diferença entre narrar e informar que se perdeu, como se perdeu a tradição oral da poesia épica, ligada à tradição oral. Narrar não é o mesmo que informar, há que se considerar a distância necessária para se enxergar um narrador. Por isso ele aponta o problema do desaparecimento do narrador dentro do cotidiano: “quando se pede que alguém narre alguma coisa, o embaraço se generaliza. É como se estivéssemos privados de uma faculdade que nos parecia segura e inalienável: a faculdade de intercambiar as experiências” (Benjamim, 1986, p. 197). Para ele, a natureza da verdadeira narrativa “tem sempre em si, às vezes de forma latente, uma dimensão utilitária. Essa utilidade pode consistir seja num ensinamento moral, seja numa sugestão prática, seja num provérbio ou numa norma de vida — de qualquer maneira, o narrador é um homem que sabe dar conselhos. [...] Aconselhar é menos responder a uma pergunta que fazer uma sugestão sobre a continuação de uma história que está sendo narrada” (p. 200). O romance moderno vai então ser aquela face redutora do individualismo: “A origem do romance é o indivíduo isolado, que não pode mais falar exemplarmente sobre suas preocupações mais importantes e que não recebe conselhos nem sabe dá-los” (p. 201).

Os efeitos buscados envolverão um desenrolar dos acontecimentos na forma de enigmas, de arranjos temporais e configurações que organizam o suspense. Além das *armações* de estratégia subjetivistas analisadas, há outros aspectos que vamos considerar em seguida, do desenvolvimento destas estratégias dramáticas em relação ao espectador. Afinal, é para ele que o jogo teatral existe.

Em resumo, a relação adequada do narrador com o que diz, como se fosse pela primeira vez, não é suscitada por ele, mas por ter agora uma primeira relação com os ouvintes presentes. O que é genuíno e espontâneo que ele traz para a sua narrativa é suscitado pelos ouvintes presentes experimentando um genuíno suspense; os ouvintes emprestam-lhe a espontaneidade. Performances eficazes requerem primeiro a audição, e não a narração (p. 507-508).

Neste paralelo que Goffman traça há dois aspectos que vamos ressaltar. O primeiro é a *reconhecibilidade* no desenrolar dos acontecimentos, que possibilita uma temporalidade própria, como dizíamos sobre o jogo e as *molduras cifradas*. O subjetivismo é unilateral e não articula a recepção, pois não rompe o círculo da identificação. Assim pode-se construir uma platéia, mas não necessariamente se investir em seu papel e nas possibilidades que tem o teatro de se antecipar a esta platéia, de aprender com a sua função específica, assimétrica, aquilo que faz a ficção se desdobrar como jogo através dos enigmas e do suspense, com uma temporalidade própria.

Estamos prontos para constatar que o tema do *estado informacional* (*information state*) é crucial na narração de um enigma, mas menos prontos para constatar que qualquer apresentação de uma seqüência de experiências não produz efeito algum se algum tipo de suspense não é mantido (p. 506).

O segundo aspecto é a *personalização* que a fala informal pode desenvolver ao lançar metáforas, anedotas, casos, ou provérbios em meio ao fluxo do cotidiano, criando parênteses de tempo e de percepção. Já vimos que o uso da *moldura teatral*, nestas ocasiões, pode estar mais ou menos relacionado ao subjetivismo estético, conforme for conduzida a narração, ou seja: a depender da identificação do narrador com o personagem e do envolvimento de todos com o jogo, sem fazer da narração uma forma diferente de se dizer o que se pretende literalmente, deixando ser o jogo o sujeito do jogo (Gadamer). Para o teatro, há muito do que se beber na tradição proverbial e nas formas pelas quais ela é atualizada nas *molduras cifradas*, historicamente e cotidianamente.

B3.2 – A moldura da fala e seus desdobramentos

Uma das formas de entender as potencialidades dos desdobramentos temporais e significativos das *molduras cifradas* é a *moldura da fala*. Cumpre aqui fazer mais alguns apontamentos sobre ela.

Goffman vai enfatizar o estudo da *moldura da fala*, por aquilo que ele chama da “íntima relevância da dramaturgia para a organização da fala” (Goffman, 1986, p. 511). Já em *Forms of talk* (1981) ele vai dizer: “profundamente incorporadas na natureza da fala estão as exigências fundamentais da teatralidade” (Goffman, 1981, p. 4). O estudo da *moldura da fala* toma um papel preponderante em seu trabalho a partir do momento em que, na fala, as transformações em *molduras cifradas* também estão presentes em diversas formas, como as cifragens e armações.

Isto porque, ao analisar a fala, Goffman não considera apenas a linguagem verbal, ou mesmo o som isolado. Também não considera o conteúdo — ou mesmo o contexto discursivo em que é pronunciado — como aquilo que determinará exclusivamente suas possíveis interpretações, pois trata-se de uma *moldura*. É analisado o processo interacional envolvendo as expressões faciais, físicas, etc. Sobre a fala, são sobrepostas as camadas de transformação de *molduras*, não só pela entonação, mas também pelo tipo de arranjo global sob o qual a conversa está envolvida. Uma conversa é bem mais do que um locutor e um receptor trocando mensagens.

[...] os termos “locutor” e “ouvinte” implicam que o som por si só está em jogo, quando, de fato, é óbvio que a visão, e algumas vezes até o toque, são bastante significativos em termos da organização. [...] Para a conduta efetiva da fala, o ouvinte e o locutor devem estar em uma posição que lhes permita observarem-se mutuamente (Goffman, 1981, p. 129-130).

Então a fala é ancorada em sua materialidade, seja na função para-linguística da gesticulação, nas dicas de canais visuais, na sincronia da troca de olhares, no fornecimento da evidência da atenção, na avaliação de se estar absorto pela evidência de envolvimento laterais e expressões faciais (p. 130). Uma conversa está permeada da organização dramática exercida em meio às *molduras* e suas transformações. Porém, esta conexão da fala com os suportes físicos e visuais não lhes confere um caráter estável.

Aqui encontra-se a diferença entre a fala informal e muito do que tem sido considerado até agora. Muito da conversa informal parece não estar engrenado próximo a amplos projetos sociais mas, geralmente ocorre como um meio pelo qual o ator lida com ele mesmo enquanto os momentos passam; e

estas manipulações de si mesmo são, freqüentemente, opcionais, envolvendo seqüências completamente passageiras de atividade apenas frouxamente interconectadas aos eventos em redor (Goffman, 1986, p. 501).

A fala informal está muito mais próxima das contingências que as outras falas, como uma aula, uma declamação ou um debate programado. Os dados contextuais, assim como a referência empírica a objetos serão necessários para fazer a conexão da fala informal com o mundo. É a ausência destas referências, gerando a frouxidão e o relaxamento (ingredientes necessários às *cifragens*), que caracteriza a *moldura da fala informal*. Quando se está brincando com o que se fala, muitas vezes é necessário a introdução de parênteses de seriedade, para que a conexão com quem fala e sua atuação se dê: “brincadeiras à parte, agora eu estou realmente falando sério sobre isso” (p. 502). Ao contrário das apresentações roteirizadas de *molduras teatrais*, a fala informal cotidiana é indeterminada, ficando mais vulnerável às transformações de *molduras*. O que um indivíduo fala como opinião, comentário, coisas que poderíamos chamar de pessoais, que marcam a sua posição, está sujeito à reação dos outros. “Estes atestados de existência daquilo que é considerado como estado íntimo tem uma característica relevante: eles podem ser tanto ligeiramente estabilizados quanto desconfirmados” (p. 503). Podem haver exigências de coerência, exigências morais mas, além disso, durante a fala informal há a possibilidade de retificação da conversa e a permissão de ajustá-la em relação a outros planos em jogo (como a gestualidade ou o volume de voz). O que Goffman considera a respeito destas *expressões de estados íntimos* (como pedidos, ordens, anúncio de decisões, ofertas, etc.) é que

quando alguma destas possibilidades ocorre, freqüentemente o faz indiretamente, operando por meio de alguma coisa a mais; é um efeito produzido, mas um efeito que nos fala um pouco sobre os detalhes da seqüência de atividades que o produz (p. 503).

Goffman relaciona esta função performativa da fala à estrutura dos provérbios e anedotas. Esta função não se resume na utilização do que é sério e não-sério, mas aponta para a possibilidade do falante capturar o ouvinte para dentro de uma narrativa cifrada. Ao falar, o narrador está apresentando uma versão do que acontece com ele, e está “convidando o ouvinte a esperar pelo final, para seguir ao longo empaticamente, como o desdobrar de um conto” (p. 504). Nestas seqüências, nas quais se reconta algo, se repete um estribilho, cria-se então um parênteses temporal de envolvimento, uma *cifra*.

Um conto, uma história³¹, isto é, uma *recontagem* (*replaying*), não é meramente uma reportagem sobre um evento passado. Em seu sentido completo, é uma declaração formulada da perspectiva pessoal de um real ou potencial participante que está naquele lugar para que algum desenvolvimento temporal e dramático dos eventos aludidos procedam de um ponto inicial. Uma repetição da seqüência, em resumo, reconta uma experiência pessoal, não se reporta meramente a um evento (p. 504).

Esta forma de enunciar é aquela que produz uma cifra, se aproximando da ficção: é o recontar de uma história (*replaying*). Nesta a fonte não estará sendo necessariamente exigida, ou estará embutida (*embedding*) indiretamente. Por outro lado, a fala pode estar sendo enunciada a partir de sua fonte, se reportando a um evento, à fala de alguém, a uma situação histórica, um hábito etc., mas esta referência pode se perder, conforme a exigência de que aquela fale constate algo.

Austin dá um bom panorama sobre esta diferença, quando fala do paradigma dos atos da fala. O enunciado *cifrado*, como aqui estamos denominando, é aquele ato *performativo* da fala, que “produz algo que só começa a existir no momento da enunciação” (citado por Iser, 1996, p. 106). Ao contrário do enunciado *constatativo*, que se guia por julgamentos entre o certo e o errado, ou por padrões ideais da realidade — o enunciado *performativo* se guia pelo efeito produzido no momento em que é feito, pelo seu êxito ou fracasso. Se há alguma coisa que o guia são as referências cotidianas. Isto não significa que ele não se relacione às convenções interacionais partilhadas, ou ao que pode nele criar algum enraizamento com o mundo corrente. Mas as referências têm outra utilidade. Como Goffman comenta: ‘em um contexto apropriado, referências a um indivíduo (de quem declarações passadas estão para serem relatadas) parecem estabelecer a perspectiva pessoal e o ponto de partida temporal de uma história [...]’ (Goffman, 1986, p. 506). O que as conexões com as fontes fazem é permitir que se estabeleçam perspectivas variadas no estabelecimento dos *estados de informação*, ou seja, nas diferentes posições que a recepção irá assumir em meio à organização dos eventos como enigmas.

Se na interação cotidiana o fluxo dos eventos cotidianos são marcados por descontinuidades, ambigüidades, fazendo da interação um constante ajuste de perspectivas de entendimento, na ficção vamos ter a cotidianidade representada, inseridas na obra como referências de interpretação do processo, como *molduras cifradas* que não têm mais a mesma função de

³¹ No inglês *anecdote* possui tanto o sentido de um relato curto de um incidente da vida particular quanto uma piada. Por isso optamos por traduzir por *história*, incluindo tanto os “causos” que pretendem um lastro com a realidade quanto as piadas que tratam de situações notadamente ficcionais.

constatação, mas de construção de um envolvimento. Tanto é assim, que uma platéia diante de um espetáculo presta atenção em todos os detalhes do que acontece; o que não ocorre, em geral, com as observações de cenas cotidianas. Mesmo aquilo que mais se aproxima do que é habitual é observado em sua habitualidade. Há um envolvimento que favorece o trabalho da *mimese* em torno dos originais utilizados. Assim Goffman resume, inicialmente, aquilo que mais difere o cotidiano do teatro:

a muito notável capacidade dos observadores em absorverem-se dentro de uma transcrição que se origina radical e sistematicamente de um original imaginável. Uma correção automática e sistemática ocorre, e parece ser feita sem que aqueles que a executam avaliem conscientemente as convenções de transformação que eles empregaram (Goffman, 1986, p. 144-145).

O jogo, como já vimos em Gadamer, é uma transformação em configuração, suspendendo todas as necessidades de confirmação dos atos promissórios envolvidos, acentuando sua natureza e temporalidade própria. A representabilidade daquilo que é cotidiano ou habitual, com suas necessidades de ancoragem, aqui ganham um outro destino, desde o princípio, pela própria natureza da representação do jogo. Representar um cotidiano no palco não será, como visto, uma transposição, mas uma representação que faz parte de uma narrativa cifrada. Nesse sentido é que Goffman vai diferenciar a *moldura teatral* da *interação*, pois a *moldura teatral*, com sua delimitação espacial e temporal, cria uma outra forma de interação: a interação entre a obra e a recepção.

B3.3 – Dois modos interacionais

Se a noção popular trata o teatro de um lado e a fantasia do outro, não é bem isso o que ocorre no cotidiano, e nem na *moldura teatral*. Mas, há diferenças estruturais entre as duas situações. Agora vamos ver como estas diferenças se apresentam no transcorrer da interação cotidiana, e da interação palco-plateia.

O que vemos é que, embora possamos diferenciar a *moldura teatral* da interação cotidiana, isto não significa necessariamente colocá-las em uma oposição diametralmente oposta entre ficção e realidade. Como vimos com a análise da frouxidão da *moldura da fala informal*, o cotidiano vai se utilizar de recursos variados para fazer transformações mais ou menos envolventes nas *molduras*, diante do constante *foco* presente nas atividades.

Goffman considera as relações entre o foco e as possibilidades diferenciadas de transformação das *molduras* fatores que permitem um manejo das ambigüidades e contingências cotidianas. A

moldura teatral também vai explorar estas formas de manejo, criando suas próprias soluções, que vamos ver mais adiante.

É exatamente estas constantes mudanças de foco na interação que Goffman vai observar, apontando a existência das *trilhas*, que são as laminações de *molduras* relacionadas temporal e espacialmente. Se formos observar uma cena em movimento, utilizando estratégias de controle do fluxo, vamos ver como uma série de *molduras* vão ser articuladas, sobrepostas, quebradas, etc. Então há em Goffman toda uma análise de como as *molduras* se inter-relacionam para observar ou produzir efeitos dramáticos, cortes, acompanhamentos ou problemas na interação.

Uma primeira noção é a *ação fora de moldura* (*out-of-frame activity*), que é tudo aquilo que se torna à parte ou secundário em relação à linha principal de ação, mesmo que provenha da mesma. É como tossir, simplesmente, ou perder a atenção do filme na conversa com alguém do lado, ou quando um ator esquece o texto. As reações corporais, gestos da *criatura livre* (*creature release*) compõe um interessante quadro de observação minuciosa, que passa pelo tamborilar dos dedos em palestras, coçar a cabeça, peidar, etc. traçando diferentes reações morais dependendo do contexto. Cada saída da *moldura* representará a utilização de mecanismos para acobertar a saída, como também envolverão graus diferenciados de embaraço e comprometimento. Goffman, então, vai explorar as situações nas quais as pessoas saem da *moldura*, e como elas lidam com isso de forma a acobertar esta saída. No caso dos atores quando esquecem o texto, o mecanismo pode já fazer parte do roteiro, ou pode-se fazer do erro do ator um erro do personagem. Porém, se o paliativo não funciona, temos uma *atividade fora da moldura*; para Goffman, uma saída de *moldura* de um ator cria um embaraço muito maior que os embaraços possíveis em situações cotidianas, por mais formais que estes sejam.

[...] O que está constrangido é uma identidade, não um papel, e além disso o plano de ação no qual os outros personagens estão, também se constrangem [...] (Goffman, 1986, p. 206). Similarmente, quando a platéia testemunha um ator esquecendo seu texto e ouvindo o ponto, a inteira ilusão dramática pode estar ameaçada (p. 206, n. 7).

Além de apontar atividades que saem da *moldura*, Goffman vai apontar também as atividades que correm por fora da *moldura*, paralelas, e que de alguma forma participam do que ocorre. Os *sinais direcionais* e as *trilhas direcionais* são importantes, pois é a partir deles que se faz a regulação entre diferentes perspectivas (*estados de informação*) do que é apresentado.

Em atividades envolvendo participação conjunta, há um fluxo de sinais os quais são excluídos do conteúdo da atividade mas que servem como um meio de regulá-la, limitando, articulando, e qualificando seus vários componentes e fases. Podia-se falar aqui dos *sinais direcionais* e, por extensão metafórica, da *trilha* que os contém (p. 210).

Portanto, a *trilha direcional* leva os participantes de uma interação a estabelecerem *sinais direcionais* em suas conversas. A partir de uma qualificação de Bateson, Goffman apresenta os “*regulators*” e os “*illustrators*”: os primeiros são atos que regulam a natureza do “para frente e para trás” da conversação entre duas pessoas, e os *illustrators* estão relacionados com as flutuações momento-a-momento do discurso. Os *regulators* estão relacionados ao fluxo, o compassar do intercâmbio. “O exemplo mais comum de *regulator* é o balançar de cabeça, o equivalente ao *mm-hmm* verbal” (p. 214, nota 20). Uma multidão de atos não-verbais sinalizam esta regulagem, como movimentos com a sombrancelha, com as mãos, etc.

O que acontece paralelamente, ao invés de estar somente fora da *moldura*, passa a acompanhá-la em seus desdobramentos, seja pontuando uma passagem de um momento para outro — como quando alguém levanta a mão pedindo para falar — seja fazendo gestos que atuam sobre o encadeamento horizontal do fluxo. Goffman vai chamar esta trilha de *canal de fundo* (*back-channel*), por monitorar a comunicação em diversos aspectos: seqüenciamento temporal concomitante, seja ele sobreposto, emparelhado, escondido, etc. O *canal de fundo* possibilita, também, formas de dividir a percepção (por exemplo: os cartazes de anúncio publicitário colocados ao longo da estrada, que vão requerer uma temporalidade de leitura específica, mas que procurará se ajustar à percepção do motorista).

A partir das trilhas, podemos dizer que há dois tipos de assimetria. A assimetria que a *moldura teatral* cria — mesmo a *impura*, dos contadores informais — e a assimetria da interação cotidiana. Nesta última, a assimetria se dá entre o observador e a interação observada. Numa praça povoada, uma pessoa pode ficar só observando sem estabelecer interação alguma, ou observar em meio a um grupo que conversa, ou observar enquanto fala, etc. Quem fala frouxamente (ou informalmente) possibilita a duplicação de *trilhas*, com interrupções, gestos, e mudanças no fluxo da conversa, e quem observa leva a vantagem de poder acompanhar as possíveis vulnerabilidades dentro do exposto para intervir ou observar outras intervenções. No caso da *moldura teatral*, a assimetria se dá pelo outro lado: são os apresentadores que detém o controle do fluxo e os observadores vão disponibilizar espontaneamente sua participação como recepção. Além disso, a platéia,

ou o palco, nunca vão funcionar como trilhas paralelas uma da outra, habilitadas a intervir ou a fazer um acompanhamento paralelo em que possam pontuar alguma coisa.³² Mas, nem por isso, o espectador está exercendo uma atividade *fora da moldura*, pois ele também a constitui. Trata-se de um outro tipo de interação este que a *moldura teatral* configura. Apesar de estarmos adotando o termo *interação* para a relação entre palco e platéia, Goffman aponta para o fato específico de que a relação palco-plateia não efetiva uma interação no sentido comum.³³

Ao considerarmos legítimas as apresentações de teatro, é muito comum falar-se em interação entre ator e platéia. Esta conclusão óbvia esconde a análise que seria necessária para que a interação fizesse sentido, esconde o fato de que participantes de uma conversa podem também interagir, e esconde, na verdade, o fato de que o termo “interação” refere-se igualmente a tudo que queiramos diferenciar. O assunto fundamental não é a interação mas a *moldura* [grifo nosso]. Numa conversação, o conteúdo da afirmação de um dos falantes pode trazer à tona uma resposta direta dirigida a um outro participante, ambas as respostas sendo parte de um mesmo nível de existência. Durante a performance são apenas artistas da mesma categoria que respondem uns aos outros neste sentido direto como habitantes do mesmo campo; a platéia responde indiretamente, olhando, acompanhando a pessoa do lado, aplaudindo mas não interferindo (Goffman, 1986, p. 127).

Mas, em ambos os casos, há a captura do espectador (ou interlocutor) e, podemos dizer, a possibilidade de haverem *molduras teatrais impuras* serem inseridas em uma interação, suspendendo-a momentaneamente. Um imaginário é construído num processo de aproximação e distanciamento e, como vimos, as narrativas envolvendo enigmas fazem parte deste processo, com o desenvolvimento de uma temporalidade própria. A assimetria que o palco do teatro e os pequenos palcos cotidianos geram está nesse desenvolvimento, na possibilidade de surpreender o espectador, com convites e estímulos à sua imaginação.

Wolfgang Iser, na sua teoria do efeito estético, vai retomar Austin e falar também deste envolvimento com o enigma que a ficção desenvolve. Iser vai chamar o desenrolar da obra ficcional de *evento*. É no momento em que a obra entra em contato com a recepção que ela acontece como obra. Ao contrário do sentido da obra estar na obra, ele vai estar sendo gerado através da recepção, fazendo da obra um evento. É no movimento entre as perspectivas³⁴, em suas formas de

³² A não ser em casos de *quebra da moldura*, os quais, no teatro moderno, puderam ser incorporados à representação se tornando partes da experiência com a *moldura teatral*.

³³ Apesar de W. Iser adotar esta nomenclatura, ele distingue claramente as duas formas de interação.

³⁴ Foi comentado, anteriormente, das “perspectivas” que cada “estado informacional” envolve, de acordo com a posição dos participantes em uma interação (segundo Goffman). Para Iser, o romance “tem uma estrutura perspec-

relacionamento, que as possíveis sínteses vão sendo construídas pelo espectador, no decorrer temporal da obra. Como a recepção traz um mundo, e sempre vai optar pelo mais acessível, a obra vai se colocar assimetricamente, oferecendo ao receptor uma estrutura de incorporação das demandas trazidas, de forma a potencializar a produção dos efeitos estéticos e de compreensão da experiência.

Para compreender a interação entre obra e recepção, Iser vai buscar na Psicologia Social e na Psicanálise da Comunicação modelos de auxílio.³⁵ O primeiro aspecto que ele vai apontar é a questão da contingência presente na interação cotidiana, e nas formas de administrá-la.

[...] a contingência é fundamento constitutivo da interação; trata-se de um fundamento, contudo, que de modo algum antecede à interação e portanto não pode ser captado como causa anteriormente dada para efeitos subsequentes. Ao contrário, a contingência nasce da interação em si, uma vez que no início os respectivos “planos de conduta” não são afinados um com o outro; desse modo, os elementos contingentes daí resultantes provocam ajustes táticos e estratégicos, exigindo até esforços de interpretação (Iser, 1999, p. 99).

O que Iser vai salientar é que haverão diversas formas de se lidar com as deficiências contingentes percebidas na interação, mas “[...] essas deficiências tendem em princípio a ser produtivas. Elas são capazes de re-orientar estratégias de conduta ou imprimir modificações nos ‘planos de conduta’” (p. 99). No decorrer da interação, vamos formando (e transformando) uma imagem que fazemos um do outro, através da interpretação, imagem “na qual nós mesmos estamos representados” (p. 102). Aqui encontramos uma diferença entre interação e obra ficcional:

O que distingue a relação entre texto e leitor [...] é o fato de não haver a *face to face situation* que origina todas as formas da interação social. [...] Os parceiros de uma interação diádica têm a possibilidade de verificar através de perguntas em que medida a contingência está sendo controlada, ou seja, se a imagem formada em razão da impossibilidade da experiência mútua se adequa à situação. (p. 102).

tivista que compõe-se de algumas perspectivas principais que podem ser claramente diferenciadas e são constituídas pelo narrador, pelos personagens, pelo enredo (*plot*) e pela ficção do leitor. [...] elas marcam em princípio diferentes centros de orientação no texto, que devem ser relacionados [...]” (Iser, 1996, p. 74) “Cada perspectiva não apenas permite uma determinada visão do objeto intencionado, como também possibilita a visão das outras”. (p. 179) “O objeto estético emerge da interação dessas ‘perspectivas internas’ do texto; ele é um objeto estético à medida que o leitor tem de produzi-lo por meio da orientação que a constelação dos diversos pontos de vista oferece” (p. 180).

³⁵ Iser aqui toma como referência a psicologia social da interação de Edward E. Jones e Harold B. Gerard, no livro *Foundations of Social Psychology*.

Porém, nos dois casos há uma busca de estabilidade. Se na interação cotidiana os problemas causados pelas projeções e expectativas vão ser gradualmente ajustados através dos *canais de fundo* (*back-channels*), uma obra apresentada também deverá considerar a temporalidade de seu processo e as suas formas diferenciadas de lidar com as projeções da recepção sobre ela. Nela, os *canais de fundo* terão uma outra função. Em ambos os casos há uma potencialização das interpretações que são lançadas, no decorrer da interação. Se na interação cotidiana há um ajuste corretivo e contínuo, apoiado num diálogo que permite a intervenção a qualquer momento (com um alto nível de contingência), a obra encenada vai ter essa contingência drasticamente reduzida e os parênteses das cifras serão criados. Nela, a multiplicidade de interpretações dos espectadores encontrarão um tratamento, no desenvolvimento e transcurso temporal da obra.

Um primeiro momento é a dissolução da assimetria dominante. Para que a interação entre obra e recepção se dê, é necessário que hajam procedimentos de controle das referências envolvidas no processo, visando o efeito estético, pois, para Iser, é a “falta de determinação que amplia as possibilidades de comunicação”. Assim ele se pronuncia:

Para que essas possibilidades se realizem e a comunicação entre texto e leitor seja bem-sucedida, é preciso que a atividade do leitor seja de alguma maneira controlada pelo texto. Os controles desse tipo, no entanto, não podem ser tão determinados quanto o é a *face to face situation* e o código em comum que regulam a interação diádica. Cabe-lhes então pôr em movimento a interação entre texto e leitor e iniciar um processo comunicativo, cujo sucesso é indicado pela constituição de um sentido; tal sentido dificilmente poderá ser equiparado com referências já existentes, sendo no entanto capaz de questionar o significado de estruturas existentes de sentido e modificar experiências anteriormente feitas. Os guias controladores, contudo, não podem ser captados como grandeza positiva que independe do processo de comunicação (Iser, 1999, p. 104).

Entre aquilo que é familiar e cotidiano, aparentemente, a obra se move criando lacunas entre o que mostra de forma a atrair a recepção para dentro dos acontecimentos e estimular a “imaginar o não dito como o que é significado” (p. 106). Há aqui um *status* de participação do espectador, ocupando um lugar diferenciado do cotidiano, deixando-se envolver pela temporalidade da obra.

B3.4 – A produtividade do envolvimento e das decisões

Como já foi mencionado em Gadamer, é a presença do espectador que faz o jogo representado ser transformado em configuração. O deslocamento do sujeito naturalista e subjetivista traz

consequências produtivas para a construção da ficção, posto que suas projeções terão de ser deixadas de lado a fim de configurar um sentido para a obra. Esta, por incorporar o mundo, pode prever um lugar para a recepção e formas específicas de aproveitar aquilo que o espectador traz para a experiência da recepção.

Iser vai mostrar os problemas da primazia do sujeito na atribuição de significados para a obra, ou na expectativa dos significados que a obra deveria lhe fornecer, e apontar caminhos. A obra é como um jogo, que consiste na interação entre os atos de apreensão do leitor e as situações nas quais ele se envolve, e que são controladas pelo texto. Numa de suas abordagens à questão da recepção, Iser denomina a relação do texto com o leitor como uma dialética de formação e rompimento da ilusão, que gera operações de ajuste entre envolvimento e liberação. Ao participar e colaborar com os processos constitutivos da ficção, o leitor sente-se poder viver uma outra vida durante a leitura. Se o que é apresentado gera estranhamento, também não se reduz a ele. A recepção necessita romper com a ilusão, fazendo opções, selecionando e compondo quadros que serão perspectivas úteis ao jogo, nas quais ele participa com sua interpretação e envolvimento.

Pois neste instante ainda estamos envolvidos na *Gestalt* que produzimos e essa repercussão é indispensável para que as associações estranhas tenham consequências. Os “conflitos” são frequentes na leitura e apenas se resolvem quando aflora uma terceira dimensão. Esta dimensão emerge quando o leitor oscila entre envolvimento e liberação; na oscilação, o leitor experimenta o texto enquanto evento (Iser, 1999, p. 44).

O que acontece é que a obra permite à recepção a acomodação e a assimilação de suas projeções, numa contínua produção de sínteses criativas diante das perspectivas lançadas pelo texto, que também por ele são confrontadas gerando novos estranhamentos. O fluxo deste movimento é também um movimento de vai-vém que não tem nem alvo fixo nem um sujeito fixo ali jogando. É o “primado do jogo em face da consciência do jogador” (Gadamer, 1998, p. 177). Envolver-se com o jogo nos leva a abandonar pressupostos sobre “o que está acontecendo” e sobre o que virá no decorrer do processo. Por fim, o sujeito do jogo é o próprio jogo e “todo jogar é um ser-jogado” (p. 181). Isto porque a estrutura de ordenação do jogo permite que ele mesmo se produza e se repita, levando consigo aquilo que lhe é essencial: os participantes, sua produtividade, os materiais envolvidos, etc. Uma leitura equivocada poderia dizer que Gadamer recusa um “contato consigo mesmo” do sujeito que joga, mas não. Ele recusa o contato que o sujeito da *diferenciação estética* exerce, subjetivista, que fragmenta o processo e separa momentos, negando os riscos e o

envolvimento. É inegável que o jogo também proporciona autoconhecimento, autocompreensão, pois sua natureza própria está inserida no mundo. Gadamer não reivindica uma idealidade na obra que então se torna materialidade, pois aqui não há transposição naturalista ingênua, mas uma *continuidade* que a obra possui com o mundo e que faz do momento de sua apresentação uma transformação (dela e daquilo que a ela se envolve) enquanto se configura naquilo que ela é.

Partimos do fato de que a obra de arte é jogo, isto é, que ela tem seu genuíno ser não separável de sua representação e que na representação surge a unidade e mesmidade de uma configuração. [...] É isso justamente que perfaz a vinculabilidade de toda e qualquer representação, ou seja, o fato de conter ela mesma o reporte para com a configuração e de se subordinar ao padrão de correção que se deriva daí (Gadamer, 1998, p. 203).

O que Gadamer fala, e que para nós é relevante, é a continuidade temporal que a obra possui no mundo. Como o espectador toma parte na apresentação com sua compreensão, é reivindicada por ele uma temporalidade que, por sua vez, é inserida na duração da própria obra. Assim Gadamer distingue duas formas de envolvimento com a obra:

É óbvio que há uma diferença considerável entre o espectador, que se entrega inteiramente ao jogo da arte, e a sanha de olhar da mera curiosidade. Também à curiosidade é peculiar que se veja atraída pela visão, e que nisso se deixe ficar esquecida, sem que daí consiga se arrancar. No entanto, é característico para o objeto da curiosidade que, no fundo, não diga respeito a nada para a pessoa. Não tem nenhum sentido para o espectador. Não há nada nele a que possa realmente retornar e para dentro do qual se recolhesse. Pois, afinal, é a qualidade formal da novidade, isto é, da alteridade abstrata que fundamenta o estímulo da visão. Isso se mostra no fato de que sobrevém a ele, como um complemento dialético, o tornar-se aborrecido e o embotamento. Ao contrário disso, aquilo que é representado ao espectador como o jogo da arte, não se esgota na mera enleação do momento, mas inclui uma reivindicação de duração e a duração de uma reivindicação (p. 209).

Assim, também em Iser, temos a experiência da arte como uma inserção do sujeito na experiência, e não uma abstração no sentido da *diferenciação estética*. O processo temporal da obra tem uma reivindicação própria, mas necessita de espaços nos quais a recepção possa se inserir e elaborar a sua própria experiência. Aqui também temos um termo em comum com a interação cotidiana: nela, a interpretação é requerida em face das lacunas que ela produz, a “negatividade da experiência”, em face da “impossibilidade de experimentar as experiências dos outros” (Iser, 1999, p. 102). Ressalvadas as diferenciações já feitas, há similaridades no processo.

Iser pressupõe o envolvimento da recepção na obra como uma condição da experiência. Há aqui uma completa ressignificação e reestruturação do que somos. O que sabemos e pensamos, a nossa forma de nos relacionarmos com o mundo e, assim, experimentarmos temporalidades cotidianas, são potencializadas de forma a atuar integralmente, e não mais dissociadas pelo subjetivismo estético ou a curiosidade formal: tanto o conhecimento quanto a emoção são tomados como parte da experiência, da ressignificação, e, assim, do acontecer da própria obra.

Experimentar um texto significa que algo está acontecendo com a nossa experiência. Ela não pode permanecer a mesma pelo fato de nossa presença no texto não ser mero reconhecimento do que já sabemos. Certamente há evidências momentâneas em textos ficcionais, mas elas menos confirmam o que somos do que mostram o caráter temporário dos nossos conhecimentos (Iser, 1999, p. 51).

A participação do espectador, portanto, configura-se como participação temporal a partir de uma experiência de ressignificação. Claro que tais continuidades temporais, seqüências organizadas no interior da obra, não deixam de ser também o próprio cotidiano *configurado*, dentro daquilo que a obra suscita na recepção, aquele material psíquico de experiências vividas que é tocado pela obra em seu processo. Há que se considerar aqui que a recepção mescla tanto elementos ficcionais, *cifrados* e expostos na obra, com as referências habituais que a obra suscita (presentes, por exemplo, nos *embedings*, nas referências ligadas ao uso cotidiano, às fontes da experiência interacional). Conforme Goffman, o absorvimento ou arrebatamento de sermos levados para longe numa experiência estética

não nos supre com um meio de distinguir seqüências de atividades não transformadas daquelas que foram transformadas: o envolvimento de um leitor num episódio em um romance é no sentido relevante o mesmo que seu envolvimento em uma seqüência de experiência “real”. Quando James e Schutz diziam que alguma coisa era “real à sua maneira” e de “múltiplas realidades”, era um potencial para induzir a absorção o que eles realmente tinham em mente (Goffman, 1986, p. 347).

Aqui estamos a tratar de autores que se assemelham em aspectos bastante úteis à nossa análise: as relações cotidianas, como referências do mundo e dos processos de comunicação que constróem fluxos de sentidos; o teatro, em seu aspecto ficcional, de obra estética, de *moldura* que se relaciona com a recepção de forma a controlar estes fluxos de sentidos em seu processo interacional também específico. O que vimos, até agora, é que as formas de controle de fluxos cotidianos

são utilizadas pelo espetáculo de forma a criar este campo de projeções, capturando o espectador não para que confirme sua subjetividade, mas para que possam haver articulações desta subjetividade (incluindo as fantasias, ilusões e referências habituais) com obra, numa interação com a obra, em articulações, estranhamentos e distanciamentos potencializados, com a interpretação e a configuração de sentidos dentro do jogo que é a obra mesma, sendo atualizada.

Resta então indagar pelos processos que controlam estas referências habituais, que estão na base da assimetria entre obra e recepção, gerando lacunas, descontinuidades, fracassos nos processos de constituição de sentido pela recepção, e que potencializam construções e participações imaginárias. Como eles atuam?

A imaginação dramática marca esta operatividade observacional diferente na qual o ponto de partida irreversível reside na assimetria fatal entre dois horizontes mínimos que são enfeixados dentro de um acontecimento maior que é o espetáculo. Adiando os nexos imediatos, problematizando as relações, recusando a atomização do ver por sua coincidência com o visto, esta dramaticidade ficcional repercute na proposição de vários níveis de realidade da representação. O que se representa é mais do que se apresenta, mas está intimamente relacionado com o seu contexto de produção. Não é um resumo de enredo nem um comentário temático que vai dar conta desta tecnologia de representação. A assimetria entre mundo da recepção (W. Iser) e mundo da obra se constitui em pressuposto fundamental da arte dramática e de uma teoria dramática do conhecimento. A mímeses dramática é a configuração dos limites da subjetividade que mais se aliena de si por seu comprometimento com estratégias de sentido que não figuram o demonstrar da completa e total inserção do sujeito nos acontecimentos (Mota, 2003, p. 76-77).

Para Iser, a interação obra-recepção é marcada pela assimetria entre eles, na qual a obra proporcionará momentos em que a recepção possa efetuar ajustes em sua percepção e projeção, através dos *lugares vazios* e das *potências de negações*.

Os lugares vazios omitem as relações entre as perspectivas de apresentação do texto, assim incorporando o leitor ao texto para que ele mesmo coordene as perspectivas. Em outras palavras, elas fazem com que o leitor aja dentro do texto, sendo que sua atividade é ao mesmo tempo controlada pelo texto. As potências de negação evocam dados familiares em si determinados a fim de cancelá-los; todavia, o leitor não perde de vista o que é cancelado e isso modifica sua posição em relação ao que é familiar ou determinado. Em outras palavras, eles fazem com que o leitor se situe a si mesmo em relação ao texto (Iser, 1999, p. 107).

O espectador, ao se inserir no *evento* da obra ocupando um *lugar vazio*, encena ali o que lhe ocorre em sua imaginação, para suprir aquela lacuna e dar um sentido àquela situação

apresentada. Além disso, ao atuar junto ao que vê, assume uma posição diante do que ocorre, como forma de compreender o processo. Ele passa a participar da temporalidade do que é apresentado, passa também a produzi-la e a colocar ali suas próprias expectativas com relação ao que virá. Porém, uma *potência de negação* pode forçar uma reconfiguração da situação na qual ele se encontra em relação ao espetáculo — criando uma impossibilidade de compreendê-la, como na negatividade da experiência diádica — ao negar *parcialmente* as normas de sentido. “A negação parcial não tem caráter contraditório, o que significa que a validade cancelada há de ser substituída não por uma oposição, mas por um outro sistema de referências. Trata-se de achar uma relação entre norma e mundo” (*ibidem*, p. 174).

Há uma aproximação oportuna de conceitos entre as propostas de Iser, Gadamer, Goffman e Brecht. Os *lugares vazios* operam no eixo sintagmático, horizontal, no qual as mudanças de perspectivas, o manejo serial do encadeamento das conseqüências, a temporalidade, os canais de fundo (*back-channels*), o contexto de cena partilhado e o *distanciamento*, atuam sobre as decisões do espectador; já as *potências negadoras* estão o plano histórico e vertical, paradigmático, da temporalidade de uma época, da relação norma-mundo, e atuam sobre a posição que o espectador se colocou diante da obra.

A relação desta estrutura conceitual com Goffman aparece primeiro nos *canais de fundo*, que ajustam a interação de diversas formas, no plano horizontal, sintagmático. Goffman vai falar na flexibilidade com a qual a ficção pode se desdobrar em diversos canais fora da *moldura* principal. Para ele, o desdobramento das *molduras* na organização da ficção amplia consideravelmente os seus efeitos (Goffman, 1986, p. 237-238). Por outro lado, ele vai lançar mão da *quebra de moldura* (*breaking frame*) que, dependendo da quebra, tanto pode atuar como distanciamento, como jogo de perspectivas, ou como a criação de um plano mais radical, aquilo que ele chama da *produção da experiência negativa* (*the manufacture of the negative experience*), que se aproxima do eixo vertical, paradigmático.

Estas noções nos auxiliam a compreender a potencialização dos efeitos estéticos da *moldura teatral*, seja no teatro moderno, seja no teatro que aparece informalmente no cotidiano (na *moldura teatral impura*). Sem perder de vista, claro, que estas possibilidades apontadas fazem parte da experiência que o jogo requer. Este envolvimento é fundamental. “Tomar parte, como um desempenho subjetivo do comportamento humano, tem o caráter do estar-fora-de-si” (Gadamer, 1998, p. 208). A recepção tem a maleabilidade e empresta ao jogo-espetáculo sua subjetividade,

tornando-se uma articuladora do jogo, das trilhas e perspectivas, a ponto dos jogadores se perderem dentro ou fora da própria situação. Mas é preciso distinguir esse “perder-se” do “estar-fora-de-si” como uma “possibilidade positiva de se tomar parte inteiramente em alguma coisa” (p. 208).

Estas distinções serão compreendidas nas situações, pois elas vão se dar conforme as reações de *quebras de molduras* no jogo em questão. Goffman fala da criança que, ao brincar de fugir, foge muito e se perde de onde está. Ou do espectador que, tomando a representação teatral como realidade, invade o palco e agride os atores (Goffman, 1986, p. 362). As quebras de *molduras* podem não ser agressivas e contornáveis. Há o exemplo do próprio teatro ter a sua *moldura teatral* e sofrer uma ruptura durante a apresentação por algum descuido da equipe, e que, assim, fica patente a falta de envolvimento do ator (por exemplo) com a cena.

Outro conjunto de circunstâncias que permitem uma quebra de moldura contornável envolve as performances de palco roteirizadas. Nestas atividades, espera-se envolver o espectador, carregá-lo para longe, até ele quase acreditar que a relação entre o personagem e a cena no palco é habitual — uma relação que sustenta uma mútua compatibilidade sem um esforço especial por parte do ator. Este suporte mútuo é cuidadosamente projetado, planejado e bem roteirizado com antecedência, finalizado em todos os detalhes, mas sujeito a falhas (Goffman, 1986, p. 348).

Neste caso, é como no exemplo do ator que esquece a fala, já exemplificada como *ação fora da moldura (out-of-frame activity)*. Mas aqui evidencia-se a *quebra da moldura (breaking frame)*, que afeta diretamente o envolvimento do espectador e todo o andamento do jogo, e que pode ser superada, a depender da situação. Há inúmeros tipos de *quebras de moldura*, mas Goffman salienta que elas descrevem os movimentos entre a consciência e inconsciência dos participantes no processo de entrelaçamento das camadas. Tanto no cotidiano como no palco vamos ver situações onde as *quebras de molduras* acarretam fluxos de envolvimento emocional contrastantes e desordenados, como o *cair na cena (flooding in)* e o *sair da cena (flooding out)*. Também, como uma forma de transformar estes movimentos em fluxos mais graduais, e de estabelecer um controle sobre o processo, Goffman aponta diferentes graus de *aproximação (downkeying)* ou *afastamento (upkeying)*.³⁶

³⁶ Optamos por traduzir *upkeying* por *afastamento* para diferenciar o conceito de Goffman do conceito brechtiano de *distanciamento*. Mas, na prática, ambos se referem ao mesmo processo.

O que foi dito, então, é que quando um indivíduo quebra uma moldura, fluxos desorganizados para dentro e para fora da moldura são possíveis. Há uma outra possibilidade: o comportamento individual pode reter a organização do papel, mas em uma chave trocada. Então a experiência individual dentro de uma moldura específica pode produzir, no indivíduo, um ciclo de ascensão de resposta, um surgimento de sentimentos, os quais lançam-no para diminuir ou acrescentar *distância* da atividade inicial, desta forma adicionando ou subtraindo uma laminação vinda da moldura de sua resposta. O que se tem aqui não é meramente uma laminação de *aproximação* (*downkeying*) ou de *distanciamento* (*upkeying*), mas as circunstâncias que geram as transformações, a começar pelas definições apropriadas — circunstâncias que nos mostram os limites da capacidade de uma *cifra* em ordenar as crenças e sentimentos de seus usuários (Goffman, 1986, p. 359).

Quando um público inicia o envolvimento com um espetáculo se dá um grau de *aproximação* (*downkeying*) e ele se acha “dissolvido dentro de um mundo de ficção”. Aqui há uma quebra gradual, com a diferença de que “o espectador não se perde completamente, e este equilíbrio é precisamente o que o acordo entre os atores no palco e o público pede”. O mesmo ocorre em histórias lidas para a platéia, em que há dois eus: o do narrador e o do personagem e seus pontos de vista. Quando a narrativa começa, a platéia cai no feitiço e pode ocorrer então o processo de fusão entre os dois eus. Goffman vai dizer que em certas situações o leitor deve fazer como Brecht e examinar criticamente o processo de *aproximação* (*downkeying*) gerado pelo envolvimento (Goffman, 1986, p. 365). Essa prescrição em lembrar-nos ocasionalmente do que é ficção e do que é realidade (p. 419), procedimento característico de Brecht, é uma utilização da quebra da *moldura* para fins da dramaturgia moderna. Como já vimos, este procedimento visa muito mais restabelecer a autonomia do teatro do que forçar uma aproximação com uma realidade. Dentro da cena, a utilização da música da forma como Brecht fazia era uma quebra da *moldura* que mudava a perspectiva e o encadeamento temporal como reorientação da recepção em relação ao fluxo de acontecimentos. Como a música, em Brecht, faz parte do fluxo do espetáculo — no sentido de não ser apenas de transição³⁷ —, ela é bastante utilizada para demarcar e articular outras perspectivas de atuação, encenação, o que implica em mudanças também nas formas de envolvimento do espectador e, assim, no *distanciamento* (*upkeying*).

Uma montagem teatral pode mesclar tanto a articulação de lugares vazios na percepção e cognição do espectador como as *quebras de molduras* mais radicais, no sentido da *experiência negativa*. Para Goffman, é na dramaturgia que a *experiência negativa* vai ser mais utilizada, pois lá

³⁷ Cf. Mota, Marcus, notas de aula, maio de 2003.

“a absorção da platéia é o assunto principal”, fazendo com que as alterações tenham repercussões em toda a obra, mais do que numa interação cotidiana (Goffman, 1986, p. 388). Mas como se dá essa experiência negativa? O que ocorre com o indivíduo que a experimenta?

Quando, por qualquer razão, o indivíduo quebra a moldura e percebe que fez assim, a natureza de sua absorção e crença repentinamente mudam. Aquelas dúvidas que tinha sobre a atividade corrente são subitamente rompidas e, ao menos momentaneamente, pode tornar-se intensamente envolvido em sua situação desagradável; ele se torna desmedidamente envolvido tanto em seu fracasso em sustentar um comportamento apropriado quanto na causa do seu fracasso (*ibidem*, p. 378).

Uma experiência negativa atua sobre a relação norma-mundo (Iser), no sentido de tornar bastante estranha a situação na qual se está inserido. Ocorre uma espécie de auto-traição pois havia um envolvimento em marcha que foi rompido. Há aqui não só uma mudança de perspectiva ou de profundidade do envolvimento: todo o envolvimento, antes emoldurado, é estranhado gerando uma outra experiência.

Se a moldura como um todo pode ser sacudida, tornada problemática, então isto também pode assegurar que prévios envolvimento — e prévias distâncias — podem ser quebradas e que, seja o que for que aconteça, uma mudança repentina pode ocorrer no que está sendo experimentado. O que é então experimentado é difícil de especificar em um sentido positivo, é claro; mas pode ser dito o que não é experienciado, isto é, a fácil aceitação das prévias concepções do que está ocorrendo. Então lidamos de novo com experiências negativas (Goffman, 1986, p. 382).

Como dissemos, Goffman vai ver na dramaturgia um campo bastante propício para a análise da *experiência negativa*. Um dos recursos é atacar os *parênteses* (*the brackets*), ou seja, através do corte drástico das fronteiras de tempo e espaço, provocando o descrédito em relação aos momentos de início ou fim do espetáculo, ou da própria linha divisória da *moldura teatral* (*theatrical frame*). Ou se finge que o espetáculo não começou quando na realidade começou, ou se finge que o espetáculo terminou quando na realidade não terminou (os inversos, claro, não são possíveis). Aquele que parece ser espectador revela-se em ator, e vice-versa. O palco é tratado como um lugar comum ou a platéia passa a ser a extensão do palco. Para esta espécie de *armação* (*fabrication*) dentro da própria *moldura teatral*, há os truques de Pirandello, de transformação de personagens em personagens que representam (teatro dentro do teatro), de personagens em atores, e outras variações. Brecht também quebrava com os limites entre personagem-papel, como Orson Welles, entre

outros (Goffman, 1986, p. 389). Goffman analisa outras formas de intervenção no arranjo previsto da *moldura teatral*, o que faz não só revelar as marcas de produção da ficção (Brecht), como outros deslocamentos estruturais. Há também o uso das *experiências negativas* como um excesso crítico à tradição³⁸, o que evoca problemas como a negação do texto teatral ou da própria *moldura teatral*; pois, é próprio desta *moldura* flexibilizar processos de recepção, principalmente na modernidade, diante dos problemas do naturalismo e de toda a herança do século XIX. Mas há muito o que se aprender com os antigos e que se preservar da *moldura teatral* enquanto jogo e natureza própria.³⁹ Como diz Gadamer, “[...] Permanece até os nossos dias algo do antigo fundamento da *mimesis*. A invenção livre do poeta é representação de uma verdade comum, que vincula também o poeta” (Gadamer, 1998, p. 218). A relação jogo-mundo, para Gadamer, é constitutiva da experiência estética. A partir do que ele diz, por mais que o teatro crie *experiências negativas* no limite de desestruturar a própria inteligibilidade e ficcionalidade do espetáculo, há que se considerar os vínculos que toda produção e recepção da arte engendra.

Ele próprio [o artista] encontra-se em meio às mesmas tradições como o público que ele tem em vista que se congrega. Nesse sentido, é verdade que ele, como indivíduo, como consciência pensante, não precisa saber expressamente o que faz e o que manifesta a sua obra. Não se trata nunca apenas de um mundo estranho da magia, do arrebatamento, sonho ao qual se sente arrastado o ator, o escultor ou o espectador, mas é sempre ainda o seu próprio mundo, ao qual ele, mais propriamente se transfere, ao se reconhecer mais profundamente nele. Permanece uma continuidade de sentidos, que congrega a obra de arte e o mundo da existência, e da qual nem mesmo a consciência alheada de uma sociedade instruída nunca se separa totalmente (Gadamer, 1998, p. 219).

B3.5 – Jogo e cotidianidade em Brecht

Podemos dizer que Brecht foi um dos dramaturgos do século vinte que recuperou o teatro e a ficção de um processo de degeneração que vinha sofrendo, como vimos com os problemas do

³⁸ “Temos, pois, para melhor compreender o século XX, a interdependência entre a refutação de toda qualquer injunção programático-intelectual à obra dramática e a busca incessante das motivações da própria linguagem teatral. Trata-se da formação de um contexto reativo no qual a definição do que se quer passa pela oposição ao que se nega. [...] Esse contexto reativo determina uma tradição nova que se forma sob a égide da ruptura e que pouco a pouco vai sendo hegemônica” (Mota, 2003, p. 11).

³⁹ Goffman fala também de como as *quebras de molduras e experiências negativas* estavam presentes também em 1612, com Jonson (1986, n. 14, p. 389), como também no teatro Florentino: “Como sugerido, seria um erro pensar que apenas os dramaturgos modernos — começando, podemos dizer, com os dadaístas — resolvem minar a organização sob a qual é sustentado um espaço dramatizado, no intuito de produzir experiências negativas. O teatro Florentino do século dezessete também aponta nesta direção” (p. 406).

naturalismo. As noções de organização, limites e transformações das *molduras*, em Goffman, situam-se bem próximas ao que Brecht propunha no teatro. Todo esse jogo entre envolver-se e distanciar-se, entre estar consciente e ser surpreendido com um fluxo que altera a *moldura*, ou a substitui, ou sobrepõe a ela uma outra, fazem parte da postura brechtiana — e do teatro pós-brechtiano — contra o ilusionismo e a identificação emocional. Os estranhamentos que o naturalismo produzia ao fazer cavalos reais *caírem na cena* (*flooding in*), por exemplo, seguia a receita da transposição do real para a cena, fundindo camadas ao invés de articulá-las. Nesse sentido, o naturalismo promove, sim, uma *experiência negativa* (*negative experience*) hiper-realista que tende a destruir a própria ficção, o próprio jogo. A organização que adquire este fluxo emocional, como vimos, é de uma prévia natureza mental, conceitual, impedindo as possibilidades estéticas de elaboração do processo.

A utilização da emoção e da empatia em Brecht seguiu rumos bem diferentes do teatro burguês. É quase como a diferença entre uma *cifra* de envolvimento em um jogo e uma *armação* de uma “jogada” (pois a *armação* trabalha com a literalização do real). Todos os esforços de Brecht de fazer do teatro uma experiência cotidiana e histórica necessitam ser vistos sob uma ótica gadameriana, ou seja, fazendo contato com aquilo que sustenta a arte no mundo, e que faz da experiência estética não só uma experiência de beleza e prazer, mas uma existencialidade entranhada no próprio mundo cultural, histórico e cotidiano. A absorção da platéia num sentido brechtiano levava em conta o exercício da produtividade cognitiva e estética do próprio espectador cotidiano com todos estes aspectos organizados numa narrativa ficcional, incorporando tanto a grande narrativa histórica como a cotidianidade.

Agora vamos ver algumas contribuições de Brecht a uma dramaturgia do cotidiano. Uma delas é a atuação do espectador. Partimos da *Cena de Rua*, uma *moldura teatral impura*, onde o espectador transitava entre planos da apresentação. Aqui o conceito de *distanciamento* se aproxima do deslocamento das perspectivas promovidos pelos *lugares vazios* (em Iser), como também das *molduras*. Goffman vai dizer que a observação nunca é passiva, nem no aspecto emocional nem no cognitivo.

Como já foi apontado, indivíduos simplesmente observando outra pessoa — “assistindo-o” — agem conforme os termos das molduras com algum tipo de simpatia afetiva e ajuste cognitivo. Quando o observado fica chateado, os que observam provavelmente ficam um pouco preocupados, também. [...] É evidente, então, partindo de centenas de exemplos diferentes, que a

participação passiva não é tão passiva como poderia se pensar. Se os observadores riem quando o palhaço vê-se caindo como uma pedra, é porque eles têm estado o tempo todo projetando a musculatura e sensibilidade deles, empaticamente, no andar do palhaço, e então descobrem que a inclinação deles dentro desta conduta antecipada, dentro do direcionamento antecipado das ações do palhaço — esta predição emoldurada dos observadores sobre o que irá acontecer — está desordenada. Nesse sentido, observar é agir (Goffman, 1986, p. 380-381).

E se Goffman fala na empatia em termos de produção de *molduras* e expectativas temporais por parte da platéia, Brecht vai falar nos problemas que isso gera quando esta temporalidade já está enquadrada. Como um crítico radical do subjetivismo e psicologismo estético, Brecht negava a indução da empatia ao público para o teatro, como uma forma de sugestão. Ele diferenciava a *sugestão de empatia* empregada pelo teatro burguês da *empatia utilizada pelo ator* na construção da ação e do personagem, de forma instrumental no primeiro momento (empatia com falas, tarefas, reações, situações), e posteriormente abandonada. Ele até admite o uso da empatia aristotélica para favorecer uma melhor observação dos acontecimentos através do personagem — porém, isso só se aplica ao “espectador empatizante” (Brecht, 2001, p. 157-158). Assim, Brecht visa construir um teatro que traga contribuições também cognitivas às pessoas que assistem.

A preparação do papel pode ser concluída pela empatia do ator, em primeiro lugar com as situações (como ele mesmo se comportaria em tal ou qual situação). Ao criar o personagem, ele pode ter em vista nova empatia, desta vez com a pessoa que ele quer representar, ou copiar. Entretanto, essa empatia é apenas uma etapa, uma medida que se destina a ajudá-lo a ter uma compreensão mais completa de um tipo. É importante aqui que a empatia alcançada não incorpore elemento algum de sugestão, isto é, não leve o público a sentir empatia também (*ibidem*, p. 157).

Também a questão da oposição razão-emoção em Brecht deve ser melhor contextualizada, já que não se tratava simplesmente de teatro de tese. O incansável trabalho reflexivo e teórico de Brecht não se dissociava de sua prática. A tendência de negar à dramaturgia a possibilidade de poder pensar sua própria prática, vem do subjetivismo estético e da *diferenciação estética*. Então a relação entre razão e emoção não deve ser entendida de forma polarizada, mas como partes de um processo. “Os princípios épicos garantem uma atitude crítica por parte do público, mas essa atitude é eminentemente emocional” (Brecht, 2002, p. 173). Brecht reivindicava uma crítica que não fosse puramente científica, mas mais abrangente e “não limitada pelos preceitos de nenhuma disciplina”, como algo “muito mais prático e fundamental” (p. 173).

Também o teatro brechtiano não deixa de ser jogo: configura-se como jogo incluindo o próprio pensamento, enquanto um jogar com as possibilidades do pensamento e da imaginação a ele associados. E para além da dicotomia objetivo-subjetivo, a historicidade do trabalho de Brecht é uma característica fundamental. É através dela que os conteúdos sociais ou políticos ocupam lugar no jogo e compõem uma perspectiva específica, uma macroestrutura vertical de contracenação (histórica e social) que se relaciona com a contracenação horizontal do contexto de cena partilhado.⁴⁰ Não há uma apresentação linear da história, mas um trabalho sobre estes planos. No inter-jogo destes planos é que o lugar do espectador caminha e pode fazer as suas descobertas.

Um segundo aspecto da cotidianidade em Brecht é o anti-herói cotidiano e os vínculos que ele adquire com o plano histórico e social.

Os personagens parecem auto-relevos, salientes sem dúvida, mas ainda ou de novo ligados ao peso maciço do mundo narrado, como que inseridos no fundo social cósmico que os envolve de todos os lados e de cujas condições dependem em ampla medida. Não são esculturas isoladas, rodeadas de espaço, personagens que, dialogando livremente, projetam o mundo que é função deles. Agora são projetados a partir do mundo e se convertem em função dele (Rosenfeld, 2002, p. 172-174).

A fala informal dos personagens transita entre estes dois planos. Na análise de Bornheim (1992), a contribuição do teatro épico de Brecht foi de conseguir recuperar os gregos, a epopéia, os dois planos acima referidos, recriando o herói cotidiano.⁴¹ O papel da contradição e da dialética no teatro de Brecht se dá exatamente no sentido de exibir a mobilidade das estruturas cotidianas em suas transformações (em *molduras cifradas*), e interligar estas transformações aos contextos externos à cena, como o plano histórico, das relações entre os países ou povos, e seus representantes. Por isso encontramos, nestas peças citadas, os representantes do poder e a visão popular do processo em contraste, de forma a exibir as contradições sociais existentes entre classes sociais, visões de mundo, posicionamentos diante de questões maiores que o contexto de cena partilhado. O ajuste de perspectivas da série de ações, no qual se insere o espectador como mais uma das perspectivas, é então deslocado pelas outras perspectivas como a música, a poesia declamada, o distanciamento do ator. O que fazem as situações sociais e históricas encenadas é trazerem, em seu plano vertical, na relação norma-mundo, um pano de fundo no qual as situações cotidianas passam a ser

⁴⁰ Conforme notas em aula com o professor Marcus Mota, maio de 2003.

⁴¹ Por exemplo: nas peças *Vida de Galileu*, *Mãe Coragem e seus filhos*, *A alma boa de Setsuan* e *O círculo de giz caucziano*.

vistas em seus desdobramentos maiores. É o jogo de contradições, entre as contradições simples e as preponderantes (Bornheim, 1992, p. 291).

Vimos que a epopéia, segundo ele [Hegel], apresenta dois pressupostos básicos: a totalidade da ordem social de um momento histórico de um povo, e, de outro lado, refletindo essa totalidade, a presença forte do perfil do herói épico. A totalidade dá lugar ao cotidiano, desprovido quase sempre de um horizonte histórico maior, e o herói, desamparado, simplesmente perde sentido, ele é no máximo a lembrança de um passado remoto, do qual se retira aos poucos até mesmo a nostalgia das distâncias românticas (Bornheim, 1992, p. 157).

E se o herói desfalece, é dentro da esfera do cotidiano que se buscará reconquistar o lugar do indivíduo” (p.160).

E são através destes personagens cotidianos que as falas informais proverbiais serão utilizadas. As observações de Jameson sobre os provérbios em Brecht nos mostra isso. O provérbio encerra uma situação cotidiana à história de forma exemplar.

[...] pode-se tanto dar ouvidos à experiência que se converte em provérbios (ou ao reconhecimento da persistência deles através da experiência) quanto permitir que nossas ações sejam guiadas por uma visão proverbial das coisas. Mas não é nada fácil estabelecer tal método (Jameson, 1999, p. 180).

Apesar de um uso parcialmente informal, o provérbio mantém sua dinâmica formal quando

circunscreve um fragmento do fluxo, estabelece um tipo momentâneo de confinamento naquilo que não pode nunca ser apaziguado ou aprisionado (p. 193).

[...] o provérbio dá nome àquela forma literária que fecha e encerra uma história, sem a destituir de sua natureza enquanto um mundo particular de especificidades e disjunções. O provérbio dá coesão ao mundo, sem, a partir disso, absolutamente elevá-lo para além de sua empiricidade. (Jolles, *Einfache Formen*, p. 156, citado por Jameson, 1999, p. 193).

Ora, quando a platéia senta-se diante do palco, a *aproximação* (*downkeying*) abre uma porta para uma outra realidade: o jogo de natureza própria que é a *moldura teatral*, um mundo no qual se pressupõe um sentido vertical (de realidade social e histórica, em Brecht) e um sentido do contexto de cena partilhado, onde o transcurso das cenas vai acontecer. O que faz o provérbio na fala informal é a conexão do cotidiano com este eixo vertical, no qual as normas do mundo estão condensadas.

Um terceiro aspecto é o dos estereótipos sociais e das contradições levantadas nas próprias interações e *molduras*. Se Brecht defende que o teatro mostre as contradições da realidade, pois “a realidade só pode ser dominada se se reconhece sua natureza dialética”, ele reconhece também que, “sob todos os aspectos, o espectador se torna um dialético” (Brecht, 2002, p. 151).

Como fonte de interações assimétricas, o cotidiano está permeado por contradições e processos de ajustes e negociações, que vão caracterizar muitos movimentos de *molduras*, conforme o caso. Além disso, toda a estrutura conceitual de Goffman permite a maleabilidade da contradição. Uma *armação* (*fabrication*) muitas vezes envolve uma contradição entre o que é dito e o que é escondido para ludibriar. A *trilha escondida* (*concealment track*) também abre esta possibilidade. Também a própria atividade analisada, em sua *seqüência* (*spite of activity*) é, concretamente, uma fonte de cenas que podem se confirmar, contradizer, sobrepor ou romper.

O que vemos no trabalho de Brecht em termos de *análise de molduras* é esta conexão e organização dos planos e perspectivas, históricas, cotidianas, musicais, entre outras, organizando a percepção e compreensão da platéia a partir do trabalho dramaturgico. O manejo dos planos abre esta possibilidade ao teatro moderno, como também o trabalho de Goffman abre a possibilidade de compreensão das situações cotidianas na forma de *molduras*, com a organização, flexibilidade e transformação de seus enquadramentos e seqüências.

Conclusão

A validade da convenção tem uma estrutura vertical e sua função depende da permanência desta. Essa forma de validade é problematizada no discurso ficcional não porque careça de convenções, pois nesse caso não se relacionaria mais com a convenção, senão porque rompe o valor, verticalmente estabilizado, das convenções, e as organiza horizontalmente (Iser, 1996, p. 114).

Este trabalho propõe uma análise de subsídios teóricos para a abordagem da composição teatral, a partir de questões que giram em torno da recepção e das conexões e diferenças entre a dramaturgia e a cotidianidade.

A primeira constatação diz respeito à necessidade do estudo da dramaturgia como campo de conhecimento. Apesar dos pontos em comum com o estudo da interação, do cotidiano, e de todas a interdisciplinaridade que tem marcado o teatro na sua relação com outros saberes — sociologia, antropologia, psicologia, etc. — torna-se uma tarefa fundamental tomar consciência da autonomia do campo dramaturgic em meio a tantos outros que o esclarecem, confundem ou contribuem. Ao invés de tomar o estudo da dramaturgia como uma prática acessória ao teatro, equiparando-a a qualquer outro recurso teórico que contribuísse para a montagem, busca-se então entender sua própria forma de atuação e interpretação do que faz, ou seja, sua própria situação como disciplina prático-teórica própria ao espetáculo teatral.

Ao escolher o cotidiano, indagamos sobre os processos representacionais e sobre o surgimento do teatro no dia-a-dia. Como um campo comunicacional e interativo, o cotidiano tem sido tomado como metáfora teatral e instrumental pelas ciências sociais. Mas não foi somente sobre a teatralidade social que este trabalho se debruçou. Também se buscou distinguir a especificidade entre os dois âmbitos, que tanto se imbricam. Esta exploração não apenas nos torna mais próximos de uma compreensão dos processos interacionais e comunicacionais, como também nos faz reconhecer que há formas de organização próprias ao teatro que permitem um alargamento de seu campo teórico-prático. Mais do que fórmulas rápidas, espontâneas, com incrementos de efeitos isolados do espetáculo como um todo, há maneiras específicas de se lidar com o material composicional e com as opções dramaturgicas que são feitas no decorrer do processo de composição e que criam uma compreensão ampliada do que se produz.

Existem hoje diversas escolas de dramaturgia, mas toda dramaturgia se desenvolve dentro de uma realidade cotidiana e histórica, em uma prática de pesquisa, experimentação, criatividade,

estudo e palco. Assim como o cotidiano é medeado por *molduras dramáticas*, o ensaio e a produção teatral também tem suas formas de organização e de inserção no mundo. A criação teatral leva consigo um mundo, a partir do qual uma composição autônoma e radicalmente diferente pode se constituir. É essa radicalidade da obra de arte que a torna uma experiência nova, mas esta radicalidade também se relaciona com as referências de mundo que a encerra. Mas que relação com a realidade é esta que o teatro carrega consigo ou constrói?

O teatro, em seu aspecto direto de apresentação de modelos naturais e ressignificados de realidade (tomados aqui num sentido amplo de *material de trabalho*), desempenha um papel específico na apropriação da realidade como conhecimento exatamente porque é um campo de conhecimento que permite o aprimoramento técnico e estrutural daquilo que chamamos *espetáculo*. Toda a organização da temporalidade do que é apresentado passa a ser criada e gerada a partir de uma *mimese* diversificada e multifacetada. A dramaturgia hoje não se restringe mais à leitura ou montagem de textos, mas ao processo global de composição que implica o espectador e sua participação como intérprete do espetáculo.

Na discussão dos problemas levantados em torno da representabilidade e da reprodução do cotidiano, o teatro é capaz de criar uma identificação direta com a platéia que vê, um envolvimento com as situações dramáticas apresentadas, mais radical que qualquer outra forma de arte. O fato é que esta identificação e esta analogia às situações reais tem seus problemas estéticos ligados a um tipo de comparação que reduz a qualidade estética e a compreensão da obra. Uma função propagandística e ideológica claramente encontra no teatro um espaço a ser ocupado, que reduz as possibilidades de efeitos estéticos que a obra pode ter sobre a recepção, marca característica do *subjetivismo estético* (Gadamer). Uma arte hoje encomendada pela publicidade já não representa necessariamente uma demanda social, que daria à produção do artista um contexto interacional, mas implica geralmente uma utilização da arte como veículo de comunicação de mensagens literais a serem repetidas mecanicamente. O problema não está na encomenda — pois a arte encomendada abre a possibilidade de que ela se situe e seja situada no mundo — mas na vinculação conceitual e literal, que confirma pressupostos anteriores e fecha a experiência estética numa categoria à parte da experiência cotidiana comum e histórica, conduzindo e reduzindo a recepção através da identificação e do naturalismo.

O teatro no século XIX passou por estas questões que implicam na função da arte como uma forma de conhecimento literal. Porém, as formas dramáticas capturadas do cotidiano, como no

modelo da cena de rua de Brecht, ganham outras qualidades, outras finalidades no momento em que se tornam partes de uma composição. Sua transposição é específica, sua re-modelagem faz parte de uma estrutura composicional maior. À esta transposição ou transfiguração das qualidades do real que a obra de arte opera, Wolfgang Iser chama de *atos de fingir*. “Quando a realidade repetida no fingir se transforma em signo, ocorre forçosamente uma transgressão de sua determinação. O ato de fingir é, portanto, uma transgressão de limites (Iser, 1996, p. 15)”. A partir disso, o conhecimento que a arte oferece não é direto, mas depende sempre de uma experiência da recepção com o espetáculo apresentado. A *cifragem* (Goffman) do teatro cria um jogo onde o envolvimento é fundamentalmente, um jogo diferente daqueles que utilizam objetos, bolas, cartas, ou mesmo corpos em movimento. É um jogo que possui um fluxo de *molduras teatrais*, em laminações de situações interacionais, onde o envolvimento e produtividade do espectador articula e organiza a atividade no interior de um fluxo temporal de acontecimentos. A platéia não é capturada somente pelo que é apresentado, mas pelo próprio processo de interpretação e construção do sentido do espetáculo. A instauração de um tempo e um espaço próprios captura a platéia a partir da apresentação e organização de situações e *molduras* que a convidam a elaborar imaginariamente o que é apresentado. A *mimese* é convocada não para confirmar ou comparar uma realidade pré-existente, mas para constituir o espetáculo. O que há de “repetição do real” dentro da obra ganha uma outra realidade, a realidade da ficção. É dentro desta perspectiva que encaramos a relação da arte com o conhecimento. A simples oposição entre ficção e realidade é uma redução que esconde relações mais complexas entre estas duas instâncias e a recepção.

O cotidiano oferece não apenas os modelos para uma construção estética, naquilo que identifica e caracteriza a recepção diante das situações representadas, mas também modelos de funcionamento, de organização formal dos processos estéticos de forma a poderem ser aproveitados numa produção ficcional, onde o controle das referências (os vazios nas falas, o movimento das perspectivas, as interrupções, os distanciamentos, etc) oferece situações de aproximação e de identificação contextuais ou estruturais *provisórias* com a recepção de forma a posteriormente serem *anuladas* ou *deslocadas* para que a própria recepção reconstrua as conexões, lance mão de sua reflexão, participe e posicione-se diante do apresentado (Iser).

O mundo não é um palco. Devemos ser cautelosos quando rapidamente se atribui ao cotidiano um valor teatral, seja para fins sociológicos ou estéticos. O efeito das encenações cotidianas tende para uma finalidade diferente: aquilo que se pretende efetivamente com as relações. Por mais

ilusórias que sejam as *molduras dramáticas* neste processo, sempre estaremos falando de interações com seres humanos que visam algum resultado, como satisfação de necessidades. Já no teatro, o que se vê como resultado de uma montagem teatral não é apenas a interação no interior de uma equipe profissional, entre atores, diretores e outros, utilizando um palco e seus bastidores e que se satisfazem na realização de um espetáculo, pelo seu trabalho, pelo dinheiro ou reconhecimento que recebem, mas a instauração de uma *outra* realidade interacional dentro de uma pragmática antes estética que sociológica: corpos, vozes, sons, cores, olhares, ritmos, texturas, luzes, sombras, gestos, acontecimentos, e uma série de elementos que constituem um espetáculo, conjugando-se num tempo e espaço cuidadosamente construídos para a imaginação e fruição da platéia. Não são os atores personalizados e reconhecíveis como pessoas, mas corpos multi-mediatisados. A própria noção de personagem como um “eu” está presa ao subjetivismo estético, levando a platéia ir ao teatro para ver personalidades e não acontecimentos mediados por recursos cênicos nos quais o ator está colocado de forma central, como produtor e intérprete do próprio espetáculo.

A partir das especificidade do campo teatral, torna-se necessário uma reivindicação de autonomia. Não há como se desenvolver o teatro sem que perguntas sejam lançadas e um conhecimento possa se estruturar, a fim de que um espetáculo possa ter autonomia e qualidade estética — qualidade que não é só sensorial mas também cognitiva. O que observamos é que muitas destas tentativas de compreensão passam pelas dicotomias ficção-realidade e objetivo-subjetivo, em meio às formas de observação da realidade, o que faz o cotidiano não só um material para atores quando buscam modelos de representação, mas também para dramaturgos quando querem compreender melhor como os eventos se desdobram e se organizam.

Há muitos trabalhos teatrais emergentes. Vemos peças serem encomendadas, umas voltadas para temáticas específicas, como problemas sociais ou de identidade. Há também o uso do teatro na educação e na encenação de realidades vividas pelos atores. Tomando estes trabalhos desenvolvidos a partir de realidades sociais, sem adentrarmos em propostas específicas, indagamos: como eles estão construindo o processo de dramatização, ao trabalharem com elementos do cotidiano, experiências observadas e coletadas? Como lidam com o espontaneísmo, com a improvisação e o senso comum? Através da transposição direta? Como lidam com os problemas do naturalismo, do subjetivismo estético e da composição do espetáculo como um todo? Há uma tendência à negação das ferramentas teóricas, e uma perda ao não se apropriar de um conhecimento acumulado durante

séculos e que tem se transformado. Um conhecimento que está aí, já foi dado e construído e que nos instrumentaliza para se ter um olhar diferenciado sobre essa construção.

Este trabalho procura dar contribuições a atores e dramaturgos, de uma forma básica e conceitual. Buscamos então mapear premissas mais amplas de sustentação da criação dramaturgical, no trato com o material composicional. Sugerimos um olhar mais crítico e mais exigente, e que tente compreender este material que aqui estamos chamando “cotidiano”, feito da experiência vivida. A questão não se resume na maneira de inserir referências diretas a uma realidade externa ao espetáculo, mas em como fazer com que estas referências sejam transformadas de forma a não serem mais referências diretas a “algo que se tem a dizer”. Não é um vínculo com “a” realidade que a dramaturgia necessita para construir sua ficção, pois, ao contemplar o espectador e os processos de inteligibilidade do espetáculo (como os efeitos estéticos, a organização das *molduras*, entre outros), o espetáculo se faz presente no mundo como um realidade ficcional. Ele não será a confirmação de uma realidade existente, mas vai jogar com diversas formas de organização de realidades apropriadas. Por outro lado, olhando agora para o cotidiano, a própria realidade observada não é bem “uma” realidade, mas um arranjo de múltiplas realidades, organizadas de diferentes formas e que configuram as situações e suas *molduras* (Goffman).

Há interconexões entre a dramaturgia e a própria realidade cotidiana, com pontos em comum. A *moldura do teatro* acontece no dia-a-dia sem que tenhamos que denominar teatro. Por exemplo: nas falas, piadas, canções, em ambientes informais e em suas formas específicas de organização dos eventos em sequências; ela organiza aquilo que se apresenta de forma a instaurar um limite entre o ator e o espectador, entre diferentes *canais* que participam do fluxo dos acontecimentos de diversas formas. Cria-se um parêntese temporal de transformação, de materiais e elementos comuns, que ali ganham uma outra característica, uma ficcionalidade no seu envolvimento e cognição. Então porque não tratar estes elementos pesquisados (e observados no cotidiano em seu potencial ficcional) em suas *molduras* próprias que os organiza enquanto eventos, cognitiva e afetivamente? Seja nos gestos, nas formas de atuação, e mais notadamente na fala informal — onde vemos o uso de trocadilhos, de anedotas rápidas, de histórias pessoais contadas — temos um cotidiano repleto de *mimese*, cheio de elementos que não são tidos como inteiramente *teatrais*, mas onde se torna evidente uma grande carga de *teatralidade*.

Se surge um palco no dia-a-dia, tão naturalmente construído que não se ousa chamá-lo de *teatro*, podemos investigar se o que ocorre nestes eventos são projeções, expectativas usuais,

aspectos culturais, de forma que os conteúdos ficcionais se relacionam com os reais, alimentando o conhecimento dramático com o estudo da subjetividade e das personalidades, ou podemos ir por um caminho específico (a dramaturgia). O trabalho com a intersubjetividade presente no espetáculo enquanto relação palco-platéia pode ser feito observando-se os recursos que se lança mão na organização do evento de forma a criar um envolvimento cognitivo e afetivo com os espectadores a fim de capturá-los. A questão aqui não é se o teatro vai tornar claro ou não estas “realidades” cotidianas, mas como vai tratá-las de forma que aconteça a construção da ficção, o envolvimento do espectador de forma cognitiva e afetivamente relevante (e não um processo de subjetivação estética). O que passa a existir não é mais uma realidade de referência, mas um espetáculo, por mais embebido ele esteja em referências de realidade transformadas (*cifradas*). Para isso, seja o que for a realidade, não há como tratá-la como referência imediata, mas como *material bruto* a ser burilado, modelos primários onde uma série de laminações de *molduras* poderão ser sobrepostas. “Em todo caso, a realidade — o que quer que seja — não serve como referência. Mesmo que o personagem seja concebido com o fito de simular sua realidade, esta não é finalidade em si, mas signo” (Iser, 1999, p. 124).

Há todo um tratamento temporal e espacial nas apresentações de eventos que os encadeia, tanto no teatro quanto no cotidiano. Ao tratarmos de um espetáculo, podemos encadear as referências internas de situações sem que isto represente estar mais ou menos perto de uma “realidade” de referência. Tudo na cena serve de vínculo para encadeamentos temporais e espaciais⁴². Algo que se mostra ou que se faz pode se referir a personagens, a eventos do passado ou do futuro; uma fala em um personagem pode se referir a falas de outros, ou às condições históricas que fazem parte da cena; as *figuras* de cena vão ser então *animadas*, vão trazer para a audiência um desenrolar que possui uma organização própria. E são as diversas formas de dramaturgia que vão traçar opções específicas no tratamento deste material, na organização destas camadas.

O cotidiano, além de possibilitar uma compreensão da dramaturgia através de seus processos interacionais e de *emolduramento* (Goffman), é também uma opção específica de trabalho dramaturgício. Utilizar o cotidiano como uma abordagem da dramaturgia é estar diante de um paradoxo, de uma contradição que deve então ser operacionalizada. O “cotidiano” num sentido usual do termo, é um local que reduz a percepção dos sujeitos às habitualidades e estereótipos. Este é o

⁴² Aqui falamos de todas as referências de cena, como as palavras, os gestos, os objetos de cena, tudo que faz parte dos acontecimentos de cena.

sentido de uma realidade fabricada, das *armações de molduras*, que enfatiza o aspecto externo, em detrimento do processo de transformação que as *molduras cifradas* (transformadas) permitem (Goffman). Ao encarar as armaduras e os processos de transformação das situações cotidianas vemos não somente as características próprias dessa realidade observada, mas também vislumbramos possibilidades de tratamentos que serão dados ao material bruto, dentro de um processamento dramático, onde aquela realidade observada será compreendida enquanto experiência, enquanto formulação e interpretação através de uma temporalidade, uma sequência e uma forma de organização de *molduras cotidianas*, a partir das quais uma ficcionalidade será construída ou reorganizada (caso ela já exista e possa ser capturada). Nesse sentido, uma sequência de acontecimentos é enquadrável e está também sendo enquadrada pelas próprias *molduras* que a organizam.

A vida pode não ser uma imitação da arte, mas a conduta cotidiana, de certo modo, é uma imitação das normas do decoro, um gesto nas formas exemplares, e a primeira realização desses ideais pertence mais às simulações que à realidade. (GOFFMAN, 1986, p. 562)

Porém, o problema se torna mais complexo quando a própria dramaturgia, ao se apropriar desta irrealidade cotidiana, das transfigurações presentes em situações comuns, procura criar uma cena onde o que está em jogo são as confirmações de “verdades pessoais”. A confusão entre teatro e vida, entre subjetividades e o palco é oportuna ao mercado, a uma dramaturgia comercial, que busca nestes contrastes formas de atrair a identificação do espectador. Porém o espectador tem uma função maior, pois todo o espetáculo é feito para ele (Gadamer), mas para uma transformação do que é apresentado e não para a sua constatação débil, com suas expectativas pessoais e projeções mais recônditas a serem alimentadas. As estratégias de organização do jogo-espetáculo não estão somente nos assuntos pessoais de vida, tomados como grandes assuntos que atraem o espectador, como o ganhar um marido, o perder um emprego ou a descoberta de um passado corrompido (Goffman). O que cria a qualidade estética são as formas de organização dos eventos compostos, as formas de vincular estas sequências em seus planos internos e externos (extra-cena), onde se incluirão toda e qualquer referência *mimética* que faça parte da composição da cena. O espetáculo então se configura em sua autonomia.

Para além da linearidade das expectativas externas e abstratas em torno das temáticas dos grandes finais ou personagens identificatórios, os efeitos dramáticos são desenvolvidos em cada parte da carpintaria do espetáculo, organizando um caminho de perspectivas diversas pelo qual a

recepção poderá transitar na construção do sentido da obra (Iser). Propõe-se que a obra se prepare e se organize para articular as possíveis intervenções no fluxo de projeções que a recepção opera, de forma a deslocá-la através dos *lugares vazios* (Iser), convocando a imaginação, como nos jogos de enigmas. Mas aqui não se trata somente da projeção de expectativas naturalistas e subjetivistas, que tornam a produtividade do espectador unilateral. Estas podem ser tratadas de forma a serem abandonadas pela platéia necessariamente — como requisito à produtividade e ao envolvimento. Propõe-se que se parta daquelas expectativas que se formam na interação obra-recepção à medida que se constrói o sentido desta interação, fazendo parte do jogo-espetáculo. Como na interação efetuada pelas *molduras cifradas*, o valor estético não está num sentido único, mas nas “múltiplas regiões de realidade” (James), nas *cifras* de *molduras* (Goffman) que deslocam a ênfase colocada no significado — como é o caso das enunciações *constatativas* (Austin) — para os *processos de significação*, ou seja, para os efeitos da obra sobre a recepção, a percepção e a fenomenologia do processo. “[...] a experiência estética só funciona se tira proveito das possibilidades de experimentar noutras condições a experiência cotidiana” (Iser, 1996, p. 82).

Há a necessidade de “outras condições” para que a experiência cotidiana seja tomada como *moldura teatral* — e é esta a função da linha demarcatória colocada entre o palco e a platéia (Goffman) — e para que esta *moldura* não funcione apenas como adorno, mas como um *parênteses*, já anunciando que haverá ali um desdobramento próprio, como acontece com os contadores de histórias (Goffman). Se a experiência estética busca articular-se “diretamente” com o cotidiano, transforma-se no “reverso ficcional”, prescinde da cotidianidade como contexto de sua experiência e de suas transformações, atribui-se a ela mesma uma qualidade asséptica ao mundo, que provém da abstração mental de uma *consciência estética* (Gadamer). A proposta de leitura do cotidiano através das *molduras dramáticas* (Goffman), busca responder a estes problemas trazendo fundamentos para a composição teatral, observando também os limites e vulnerabilidades nas *molduras*, ou seja, não só a forma pela qual os fenômenos são interpretados, mas também transformados. As “outras condições” (*cifras*) possibilitam o jogo e outras formas de interpretação. São vínculos e sentidos deslocados, vindos do cotidiano e da realidade, marcando um relevo próprio que perdem, como referência direta e literal, seu lugar habitual na *moldura do cotidiano* (Goffman).

Bibliografia citada

- AUERBACH, Erich. **Mimesis**. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política**: ensaios sobre literatura e história da cultura. 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1986. 1ª edição publicada em 1985.
- BENTLEY, Eric. **O dramaturgo como pensador**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- BORNHEIM, Gerd. **Brecht, a estética do teatro**. São Paulo: Edições Graal, 1992.
- _____. **Teatro**: a cena dividida. Porto Alegre: LPM, 1983.
- BRECHT, Bertold. **Teatro Dialético**. Ensaios. Seleção e tradução de Luiz Carlos Maciel. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1967.
- _____. **Diário de Trabalho**. Rio de Janeiro: Rocco, volume 1, 2002.
- BROOK, Peter. **The Empty Space**. Mc Gibbon and Kee, Londres (trad. L'Espace Vide, Le Seuil, Paris, 1977), citado por Pavis (2001).
- BURNS, Elizabeth. **Theatricality**: a study of convention in the theatre and in Social Life. London: Longman Group, 1972. New York: Harper & Row, 1973. Chap. 5, "Rethorical conventions: defining the situation", p. 40-65, citado por Goffman (1986).
- FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. 2ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1993.
- GADAMER, Hans-George. **Verdade e Método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 2ª edição, Petrópolis, Editora Vozes, 1998.
- GOFFMAN, Erving. The Interactional Order. **American Sociological Review**. Whashington, 48:1, p. 1-17, 1983.
- _____. **Forms of Talk**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.
- _____. **Frame Analysis**: An Essay on the Organization of Experience. 2th ed. Boston: Northeastern University Press, 1986. Primeira edição em 1974.
- _____. **A representação do eu na vida cotidiana**. 8ª edição. Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999. Primeira edição em 1959.
- HELLE, Horst Jürgen. Erving Goffman: a symbolic interactionist? In: Tomasi, Luigi (Hg.): **The tradition of the Chicago School of Sociology**. England: Ashgate Publishing Limited; USA: Ashgate Publishing Company, 1998.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura**: uma teoria do efeito estético. São Paulo: Editora 34, volumes 1 e 2, 1996 e 1999.

_____. **O Fictício e o Imaginário**: perspectivas de uma antropologia literária. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

JAMESON, Fredric. **O método Brecht**. Petrópolis: Vozes, 1999.

MATTELART, Armand e Michèle. **História das Teorias da Comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

MOTA, Marcus. **Rumo ao drama: o teatro como ficção audiovisual**. Não publicado, Brasília, 2003.

_____. **Imaginação dramática**. Brasília: Texto&Imagem, 1998.

PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Lisboa: Edições 70, 1986.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

PICHON-RIVIÈRE, Enrique. **O processo grupal**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

ROSENFELD, Anatol. **O Teatro Épico**. 4ª edição, São Paulo: Perspectiva, 2002.

VERHOVEN, Jef C. An Interview with Erving Goffman, 1980. **Research on Language and Social Interaction**. Edmonton: Boreal, 26:3, p. 307-315, 1993.

Bibliografia consultada

- AUERBACH, Erich. **Mimesis**. 4ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- AUSTIN, J. L. **How to do things with words**, J. O. Urmson (org.). Cambridge/Mass., 1962.
- BARTHES, Roland. **Mitologias**. Tradução de Rita Buongiorno e Pedro de Souza. 3ª edição. Rio de Janeiro/São Paulo: Difel, 1978.
- BECKER, Howard S. E McCALL, Michal. **Symbolic Interaction and Cultural Studies**. Chicago: The University of Chicago Press, 1988.
- BENJAMIM, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 2ª edição, São Paulo: Brasiliense, 1986. 1ª edição em 1985.
- BENTLEY, Eric. **O dramaturgo como pensador**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.
- BERNARDINI, Aurora Fornoni. **Henrique IV e Pirandello: roteiro para uma leitura**. São Paulo: Editora da USP, 1990.
- BLOOMFIELD, Leonard. **Language**. New York: Holt, Rinehart and Winston, 1962.
- BORNHEIM, Gerd. **A Estética do Teatro**. São Paulo: Edições Graal, 1992.
- _____. **Teatro: a cena dividida**. Porto Alegre: LPM, 1983.
- _____. **O sentido e a máscara**. São Paulo: Perspectiva, 1975.
- BRECHT, Bertold. **Diário de trabalho**. Rio de Janeiro: Rocco, 2002, volume 1.
- _____. **Poemas 1913-1956**. Seleção e tradução: Paulo César de Souza. São Paulo: Editora 34, 2000.
- _____. **Escritos sobre teatro**. Seleção de Jorge Hacker, tradução de Nélide Mendilaharzu de Machain. Buenos Aires: Ediciones Nueva Visión, 1970.
- _____. **Teatro dialético**. Ensaios. Seleção e tradução de Luiz Carlos Maciel. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 1967.
- _____. **Teatro completo**, em 12 volumes. Rio de Janeiro: Paz e Terra.
- FRANCASTEL, Pierre. **A realidade figurativa**. 2ª ed., São Paulo: Perspectiva, 1993.
- GADAMER, Hans-George. **Verdade e método: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica**. 2ª edição, Petrópolis, Editora Vozes, 1998.

GOFFMAN, Erving. The Interactional Order. **American Sociological Review**. Washington, 48:1, p. 1-17, 1983.

_____. **Forms of Talk**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1981.

_____. **Frame Analysis: An Essay on the Organization of Experience**. 2th ed. Boston: Northeastern University Press, 1986. Primeira edição em 1974.

_____. **A representação do eu na vida cotidiana**. 8ª edição, Rio de Janeiro: Petrópolis, 1999. Primeira edição em 1959.

HAUSER, Arnold. **A arte e a sociedade**. Tradução de Maria Margarida Morgado. Lisboa, Ed. Presença, 1952.

HELLE, Horst Jürgen. Erving Goffman: a symbolic interactionist? In: Tomasi, Luigi (Hg.): **The tradition of the Chicago School of Sociology**. England: Ashgate Publishing Limited; USA: Ashgate Publishing Company, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 5ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2001.

ISER, Wolfgang. **O ato da leitura: uma teoria do efeito estético**. São Paulo: Editora 34, volume 1 e 2, 1996 e 1999.

_____. **O Fictício e o Imaginário: perspectivas de uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1996.

JACOBSON, Roman. **Linguística e comunicação**. 10ª edição. São Paulo: Cultrix, 1977.

JAMESON, Fredric. **O método Brecht**. Petrópolis: Vozes, 1999.

LIMA, Luís Costa. **Dispersa Demanda**. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1981.

MATTELART, Armand e Michèle. **História das Teorias da Comunicação**. São Paulo: Edições Loyola, 1999.

MOTA, Marcus. **Rumo ao drama: o teatro como ficção audiovisual**. Não publicado, Brasília, 2003.

_____. **Imaginação dramática**. Brasília: Texto&Imagem, 1998.

PALMER, Richard. **Hermenêutica**. Lisboa: Edições 70, 1986.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

PICHON-RIVIÈRE, Enrique. **O processo grupal**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

_____. **Teoria do Vínculo**. São Paulo: Martins Fontes, 1995

ROCHA, João Cezar de Castro Rocha (org.). **Teoria da ficção**: indagações à obra de Wolfgang Iser. Rio de Janeiro: EdUERJ, 1999.

ROSENFELD, Anatol. **O Teatro Épico**. 4ª edição, São Paulo: Perspectiva, 2002.

SZONDI, Peter. **Teoria do drama moderno [1880-1950]**. Tradução de Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. Original publicado em 1965.

VERHOVEN, Jef C. An Interview with Erving Goffman, 1980. **Research on Language and Social Interaction**. Edmonton: Boreal, 26:3, p. 307-315, 1993.