

O JOGO DO ATOR CÔMICO: A Estruturação da Comicidade do Palhaço.

Cassandra B. P. Ormachea. cassandraormachea@hotmail.com

Prof^a. Dr^a. Isa Etel Kopelman

Instituto de Artes

Jogo – Cômico – Palhaço



INTRODUÇÃO

Este é um estudo relativo ao jogo do ator cômico, com ênfase para a estruturação da comicidade de uma cena a partir de filmes e curtas de Charles Chaplin e Buster Keaton. Foi realizada uma análise bibliográfica a partir da qual eu escolhi alguns procedimentos cômicos – a comicidade: na natureza, do homem-coisa, do físico do homem, da semelhança, das diferenças, da paródia, do exagero, de fazer alguém de bobo. E foi feita uma análise cinematográfica, da qual elenquei como principais elementos cômicos: a quebra de expectativa; a ruptura com as leis morais da sociedade; a repetição de ações; o contraste de intenções nas ações; as condições da situação somada à mudança de atmosfera da personagem; o inusitado.

METODOLOGIA

Durante o primeiro semestre, houve um estudo aprofundado a respeito do livro *Comicidade e Riso* de Vladímir Propp. Tal investigação auxiliou na compreensão mais detalhada do que gera o riso e o que provoca a comicidade. Dentre muitos procedimentos cômicos, escolhi alguns que me foram mais notáveis para embasar a minha pesquisa teórica. Concomitantemente, fiz um levantamento cinematográfico, no qual busquei selecionar os principais filmes e curtas de Charles Chaplin e Buster Keaton. Após assistir os diversos filmes dos dois grandes comediantes do cinema mudo, optei por escolher cenas com grande potencial cômico e analisá-las detalhadamente.

No segundo semestre, o estudo teve como maior objetivo a experimentação prática a partir dos elementos analisados e levantados na primeira etapa com o intuito de elaborar uma cena palhacesca. Ao longo do processo prático de improvisação cênica, a exploração das ações físicas mostrou ser o caminho mais eficaz para a construção do jogo cômico.

CONCLUSÕES

Depois de muito improvisarmos, nós entendemos que a racionalização num primeiro momento do processo criativo, tende a bloquear várias possibilidades, por isso ela é válida após as mais diversas experimentações.

Então, podemos concluir que é preciso exercitar, através da improvisação, o entendimento primário por parte do corpo, e em um momento posterior a mente possa processar e guardar na memória intelectual aquilo que já está enraizado na memória física. Quando há o domínio do movimento na sua forma, você é capaz de preenchê-lo com energia e sentido, transformando-o numa ação. É preciso experimentar e achar um sentido e significado justo para depois racionalizar e decidir qual será o resultado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980.

PROPP, Vladímir. *Comicidade e Riso*. São Paulo: Ática S.A., 1992.

