

Luz-personagem: duas possibilidades cômicas de relação entre atuação e iluminação

Light-character: two comic possibilities of relationship between acting and lighting

*Felipe Braccialli*¹

*Mário Ferreira Piragibe*²

Resumo

Este artigo apresenta a análise de duas cenas cômicas em que existe relação entre ator e iluminação cênica e dessa interação é sugerida uma dupla cômica em cena, sendo metade da dupla representada por um ator e a outra metade por efeito(s) luminoso(s). A luz-personagem se torna, então, a percepção da presença da iluminação cênica como sugestão de um personagem. O efeito luminoso ganha subjetividade e personalidade aproximadas ao humano. As cenas são descritas e analisadas durante o artigo, e em seguida são comparadas na tentativa de discutir as semelhanças e diferenças de utilização do recurso, abrindo assim, a possibilidade de novas experimentações cênicas de luz-personagem.

Palavras-chave: Iluminação cênica; comicidade; dupla cômica; luz-personagem; atuação

Abstract

This article presents the analysis of two comic scenes in which there is a relationship between actor and stage lighting and from this interaction a comic double is suggested on stage, half of which is represented by one actor and the other half by light effect. The light-character becomes, then, the perception of the presence of stage lighting as a suggestion of a character. The luminous effect gains subjectivity and personality approximated to human. The scenes are described and analyzed during the article, and then compared in an attempt to discuss the similarities and differences in the use of the feature, opening up the possibility of new scenic light-character experimentations.

Keywords: Stage lighting; comedy; double comic; light-character; acting

ISSN: 1414.5731
E-ISSN: 2358.6958

¹ Mestre em Artes - Universidade Federal de Uberlândia (UFU) - MG. braccialli@me.com

² Prof. Dr. - Universidade Federal de Uberlândia (UFU) - MG. mpiragibe@gmail.com

Diversas são as funções que a iluminação cênica pode ter em um espetáculo, entre algumas delas podemos citar: ambientar o espetáculo, ocultar, revelar, destacar. Ou como diz Camargo (2012, p. 82):

Simular é uma maneira de representar. Da mesma forma que o ator representa uma personagem, o cenário representa um castelo e o figurino uma época, percebeu-se, pouco a pouco, que a iluminação cênica também tinha a capacidade de representar alguma coisa: o luar, o pôr do sol, o relâmpago ou o arco-íris.

Indo além da representação de efeitos luminosos existentes na natureza, o controle da iluminação cênica, também, pode ser propositor de improvisação e de situações cômicas em cena, principalmente na relação direta com o ator, sendo possível a sugestão de um personagem representado pela luz.

A proposição e objeto de análise neste artigo é justamente a de trabalhar a questão da relação cênica entre um ator e um personagem representado pela luz na cena. Trabalho vinculado a dissertação de mestrado de Felipe Braccialli sob orientação do prof. Dr. Mário Ferreira Piragibe, coautor neste trabalho. Pesquisa que objetiva discutir “[...] as possibilidades e modos de se atribuir a efeitos de iluminação cênica a percepção de uma subjetividade”³ potencializada pelos recursos luminotécnicos.

O material para análise, números e cenas cômicos e/ou gags, está pautado em dois vídeos, obtidos através da *internet*, que relacionam iluminação e comicidade. A escolha dos vídeos se pautou pela iluminação como fator principal para a produção de comicidade. Assim, para este trabalho utilizamos o número cômico – *Ne me quitte pas* -, criado por Claudio Carneiro, e *gag* cômica – *Uma entrada de palhaço* -, criada por David Larible.

O presente artigo está dividido em dois momentos. No primeiro descrevemos duas cenas cômicas (*Ne me quitte pas* e *uma entrada de palhaço*) em que o ator, em relação com a iluminação, cria jogos cômicos, no qual é sugerido em cena a existência de um personagem caracterizado pelos efeitos luminosos (luz-personagem). Fazendo uma reflexão da possibilidade de a iluminação representar sujeitos em cena e como esse recurso pode ser usado na produção de comicidade. No segundo momento fazemos um estudo comparativo entre as duas cenas descritas, deixando a mostra as diferenças e as semelhanças da relação criada entre ator e iluminação cênica nas cenas analisadas. A partir dessa análise acreditamos ser possível discutir a presença de luz-personagem em cena, criando situações cômicas com a figura do ator.

A análise das cenas foi feita a partir de vídeos disponíveis online, isso por não ter a oportunidade de estar presente em tais apresentações. A partir do vídeo também é possível fazer uma apreciação mais detalhada sobre a resposta do público, os momentos em que o riso está presente e as diferentes intensidades do mesmo.

É importante lembrar que existem diversas formas e mecanismos técnicos para se trabalhar a comicidade, como também, existe uma influência circunstancial e sociocultural para que tais situações sejam consideradas cômicas (Silva, 2010). Alguns efeitos cênicos têm maior potência cômica do que outros, dependendo da situação

³ Ver: Braccialli, 2015, p. 61.

e da cultura vigente no local. Com as palavras de Propp (1992, p.32) se percebe que: “Cada época e cada povo possui seu próprio e específico sentido de humor e de cômico, que às vezes é incompreensível e inacessível em outras épocas”.

Ne me quitte pas

O número solo *Ne me quitte pas*, criada por Cláudio Carneiro⁴, integrou o espetáculo *Varekai*, do Cirque Du Soleil, de 2002 a 2004. Este número foi criado por Carneiro em 2001 e apresentado em Toronto. Depois de sua seleção para integrar o elenco do espetáculo *Varekai* do Cirque du Soleil, o ator resolveu incluir o número no espetáculo. O que resultou em um dos mais aclamados números do Cirque du Soleil.⁵

Síntese do número de Claudio Carneiro:

“Ne me quitte pas, Il faut oublier...”. Enquanto a lendária música composta em 1959 por Jacques Brel soa, um homem, vestindo terno azul e com os cabelos minuciosamente fixados com gel, ocupa o palco com microfone em mãos. Durante quase quatro minutos do número, que integra o espetáculo *Varekai*, do Cirque du Soleil, o humorista persegue o foco de luz, que insiste em fugir dele.⁶

Audrey Furlaneto com ainda mais de detalhes apresenta a seguinte síntese deste magnífico número cômico:

Com goma no cabelo, ele apoia o braço esquerdo num pedestal dourado do palco. O holofote ilumina o rosto, que ele vira aos poucos para o público, com ares de quem sofre por amor. Então, ergue o microfone e dispara “Ne me quitte pas/ il faut oublier [Não me deixe/ É preciso esquecer]”. Na segunda estrofe, já na hora do “Oublier ces heures” [Esquecer essas horas], ele capricha no olhar de sofrimento, mas... o holofote já não está lá. O ator Claudio Carneiro, então, corre para reencontrar a luz no palco e segue assim até que, ainda cantando afetadamente, precisa apontar um revólver para o técnico de iluminação que, por todo o espetáculo, o fez correr para estar na mira do holofote.⁷

Em fala de Claudio Carneiro, transcrita por Audrey Furlaneto, o mesmo teria colocado:

“O número é de uma idiotice simples. É estúpido até”, avalia, rindo, depois de um “graças a Deus” pela “mesada” que recebe do grupo estrangeiro. A idiotice, orgulha-se, rendeu em 2003 uma visita de Madonna ao camarim de *Varekai*, em Los Angeles. “Ela me falou que era o número favorito dela.”⁸

Se analisarmos o trabalho com atenção e com disponibilidade para refletir sobre os efeitos cômicos usados em cena pode ser possível chegar próximo de alguns procedimentos, segundo Bergson (1980) e Propp (1992), que podem proporcionar a reação do riso.

⁴ Ator formado pela Fundação das Artes de São Caetano do Sul, participou do espetáculo *Varekai* do Cirque Du Soleil, onde criou e interpretou a cena *Ne me quitte pas* até o ano de 2004, mas sua cena continua no espetáculo, desempenhada por outro ator. Claudio Carneiro é mímico, ator, performer, clown e comediante. Disponível em <http://youtu.be/PVqoQkgLM_E> - Acesso em: 04 mar. 2015.

⁵ Conferir: <http://www.spescoladeteatro.org.br/do-cirque-du-soleil-para-a-sp-escola-de-teatro>. Acesso em: 04 mar. 2015.

⁶ Conferir: <http://www.spescoladeteatro.org.br/do-cirque-du-soleil-para-a-sp-escola-de-teatro>. Acesso em: 04 mar. 2015.

⁷ Conferir: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/acontece/ac3007200801.htm>. Acesso em: 04 mar. 2015.

⁸ Conferir: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/acontece/ac3007200801.htm>. Acesso em: 04 mar. 2015.

Detalhamento o numero de Claudio Carneiro

A cena começa ao iluminar o ator, que está em cima do palco apoiado sobre canos que compõem o cenário do espetáculo. É perceptível a seriedade do personagem. Um personagem que está pronto para fazer uma apresentação musical, e que visivelmente é a especialidade dele. Ele está pronto e confiante de sua capacidade de realizar a apresentação proposta.

Começa então a dublar a música *Ne me quitte pas*⁹, com uma postura corporal de confiança, como se fosse o melhor cantor existente. Ele está sendo iluminado por um canhão seguidor, que recorta a cena da esquerda para a direita (visão do espectador), mostrando somente o ator e o cenário que está à volta, composto por alguns canos dourados.

A partir de um momento, o cone de luz, que ilumina o ator, começa a se mover para a esquerda. Percebendo a movimentação da iluminação que vai deixando o personagem aos poucos no escuro, ele começa a seguir o mesmo caminho feito pelo cone de luz, mas não presta a devida atenção para o espaço e acaba colidindo com um dos canos que está a sua volta. "Não é, pois, a mudança brusca de atitude o que causa riso, mas o que há de involuntário na mudança, é o desajeitamento" (Bergson, 1980, p.9). O personagem se revela desatento e isso provoca o riso, não pelo impacto, mas pela desconstrução da imagem do personagem.

O ator, que ficou no escuro, vai ao encontro do cone de luz, tentando manter a postura mostrada ao início da cena. Abre os braços para cantar na tentativa de se mostrar melhor do que o pequeno erro cometido anteriormente, mas a movimentação da iluminação continua e deixa novamente o ator no escuro. Com isso, alguns elementos do caráter do personagem começam a surgir: olhares bravos em direção ao equipamento de iluminação e tentativas de disfarçar o descontentamento em meio ao esforço para manter-se na luz. A dificuldade que ele exhibe em alcançá-la é risível, pois o foco do projetor de luz alcança lugares improváveis para o ator.

O cone de luz continua a se movimentar, sendo seguido pelo ator, até que o palco acaba, mas a iluminação continua o caminho, e o personagem se vê impossibilitado de continuar, pela distância que o palco está do chão. Nessa situação o conflito entre tentativa de o ator ficar visível ao público e o cone de luz, que pode ser entendido como uma extensão do corpo e da vontade do operador do canhão seguidor, quer dificultar ao máximo que ele consiga realizar sua apresentação, mostra as primeiras possibilidades de uma tentativa de apresentar um personagem por meio do efeito da luz, uma luz-personagem.

O ator tenta, ininterruptamente, se manter no foco de luz, mas sem sucesso. Dessa vez, o cone de luz vai apagando e acendendo em diferentes lugares do palco. Sempre que o ator alcança a luz-personagem, ela, a luz, aparece em outro lugar, obrigando o ator a correr de um lado para o outro e impedindo que ele consiga ser visto enquanto canta. Em certo momento o foco de luz para sobre uma escada. O ator corre para alcançá-lo e, novamente, com pressa e distração, acaba escorregando e caindo sentado. Ao cair, tenta disfarçar a queda fazendo pose e piscando para o

⁹ Música composta pelo belga Jacques Brel em 1959, e um enorme sucesso na voz da cantora francesa Edith Piaf.

público, como se essa ação fizesse parte do ato. Procura, assim, encobrir os repetidos fracassos de se manter no cone de luz, para buscar recuperar sua dignidade na cena. Essa tentativa aumenta a comicidade, pelo fato de que os espectadores percebem as falhas do personagem e sua tentativa em ocultar o erro é risível.

A situação acontece pela relação criada entre o ator e o operador de luz que é presentificado pelo cone de luz direcionado a cena. Essa relação é que possibilita o envolvimento da iluminação com a função de luz-personagem em cena. Desenvolve assim, em cena, um jogo de dupla cômica entre o personagem e a luz-personagem.

A luz-personagem se torna risível não só pela relação criada com o personagem da cena, mas também por começar a mostrar algumas características humanas. A tentativa constante de atrapalhar o cantor pode sugerir emoções. Bergson diz que o riso é suscitado pelo reconhecimento de atitudes ou expressões humanas em animais (Bergson, 1980), ampliando essa percepção, o riso também pode ser provocado ao se reconhecer essas mesmas atitudes em corpos inanimados, parte do reconhecimento do caráter humano em seres inesperados.

Ao sentir que, finalmente, está no cone de luz e que a luz-personagem não vai mais se mexer, o personagem para de se preocupar com a iluminação e continua a cantar, mas a situação se repete. Ele busca, a todo o momento, enquadrar-se no cone de luz, que insiste em fugir. Essa dinâmica de repetições produz situações cômicas que crescem em intensidade. Sobretudo, devido às demonstrações de impaciência e irritação do personagem, cada vez mais intensas e exageradas.

O foco de luz se apaga e ao acender, isto faz com que o ator se veja, mais uma vez em um lugar de difícil acesso. A luz-personagem está a uma altura em que só é possível ver um pedaço da cabeça do personagem. Ele então pula para tentar se posicionar corretamente na luz. O público ri ao perceber que suas tentativas são inúteis, pois saltando só fica a mostra na luz por pouco tempo e novamente volta para o escuro. A tentativa do personagem em solucionar seu problema visivelmente é inútil, mas o fato dele não desistir amplia a comicidade da cena. Depois de três tentativas em aparecer nesse foco de luz, o personagem decide procurar outra solução para resolver seu problema e, mais uma vez, acaba tropeçando em cena e repetindo a tentativa de esconder o fracasso fazendo pose de quem só estava se arrumando.

A cada momento da cena fica mais perceptível a presença de um personagem sugerido pelos efeitos luminosos das fontes de luz. Essa luz-personagem sugere a todo momento que está brincando com o outro personagem. As fugas constantes deixando-o no escuro, ou então os momentos de pausa para fazer o personagem acreditar que conseguirá cantar com tranquilidade, mas provando o contrário logo em seguida, são situações que se identificam com o caráter humano, o prazer de dificultar a vida de outra pessoa sem benefício próprio, ou até mesmo a inocência em não perceber o que está fazendo (dependendo a interpretação da cena).

O riso também é provocado a partir das surpresas que a cena vai apresentando para o público, que vão aumentando em intensidade a cada acontecimento. Os espectadores que assistem à apresentação que acontece no palco, até o momento, se surpreendem quando, de repente, o cone de luz, que continua a fugir do personagem, abandona o palco e vai para o fundo da plateia. O inesperado consegue suscitar o riso, a desconstrução do próprio espaço teatral se amplia. Quando a luz vai para o

meio da plateia, inserindo-a no trabalho, o riso também aumenta pelo risco que as pessoas são postas, o público agora está inserido na cena e perde o espaço de segurança existente de serem somente espectadores.

Outro aspecto que torna a luz-personagem risível é o fato de ela sempre inovar as situações, surpreendendo o espectador com suas ações. É a luz-personagem que propõem o conflito da cena, e ela cria cada vez mais dificuldades para o personagem. Essas dificuldades vão aumentando gradativamente resultando em situações inusitadas. As proposições feitas pela luz-personagem em cena são respondidas pelo ator de formas surpreendentes possibilitando o riso do desconhecido, pela capacidade de inverter subitamente as concepções do mundo (Alberti, 1999). O público é surpreendido pelas situações e suas respectivas respostas desconstroem cada vez mais o esperado do personagem.

Quando o ator está no meio do público com a luz apontada para alguns dos espectadores, o personagem resolve seu problema sentando no colo das pessoas para estar visível, mas, como o cone de luz continua a caminhar pelo espaço, ele precisa segui-lo passando de colo em colo, até sentar no de um homem. A luz-personagem acaba colocando o personagem em uma situação de total desconforto.

Esse desconforto causado no personagem, revela o que, poderia ser, um preconceito existente de uma cultura machista em que não é aceitável um homem estar sentado no colo de outro homem. A rigidez e expressão de descontentamento do personagem suscita risos do público pela revelação de um preconceito, um "defeito" psicológico do personagem que é construído momentos antes, quando ele, ao sentar no colo de uma criança e uma mulher não tem nenhum desconforto, mas sente-se incomodado ao estar no colo de um homem.

O cone de luz volta para o palco. A cada repetição a situação se desenvolve e cresce, evitando que a cena fique monótona e possibilitando que o riso se desenvolva em um crescente, por isso, a luz-personagem se divide em três focos que começam a girar pelo palco. Isso mais uma vez sugere que a luz-personagem tem a intenção de colocar o personagem em dificuldades, expor ele ao ridículo desconstruindo assim a imagem que ele tentou criar no começo da cena.

O personagem já se encontra em um estado de irritabilidade e cansaço tão grande que acaba, mais uma vez, revelando a falta de controle da situação, fica confuso com a dificuldade encontrada, e corre para todos os lados na tentativa de conseguir ficar na luz. "Os pequenos defeitos espirituais suscitam o riso, tal como os defeitos exteriores" (Propp, 1992, p.176). Essa falta de controle da situação, demonstrada pelo personagem, revela em cena suas fragilidades psicológicas, ele se mostra confuso, indeciso e nervoso, ao mesmo tempo em que revela ao público que não é um bom perdedor. A tentativa constante de esconder seus pequenos defeitos de personalidade proporciona um aumento da comicidade na cena.

Cada vez mais, o personagem vai tendo sua imagem desconstruída para o público pela luz-personagem, o que é perceptível pela forma que o ator corre descoordenado tentando ficar iluminado. Quando sobra um único cone de luz, que finalmente fica estático, é visível em suas expressões faciais o quanto o personagem está irritado com a situação. Acontece um *blackout* e quando o cone de luz retorna, o personagem está apontando uma arma para o canhão seguidor. Ao ver o que está fazendo,

fica constrangido com a situação, percebe que perdeu o controle e esconde a arma.

Mais uma vez a luz-personagem coloca o personagem em um lugar no espaço de difícil acesso para uma pessoa, se posicionando no palco onde os canos do cenário se encontram, mas em uma altura improvável para o personagem conseguir chegar. Começa a descer devagar e acaba encontrando o ator escalando com dificuldade para estar no foco de luz, que não para ao encontra-lo e continua descendo, deixando-o novamente no escuro. Essa situação de impossibilidades e dificuldades físicas é risível; um riso de zombaria que, como afirma Propp (1992, p. 171), "é justamente o tipo de riso que mais se encontra na vida e na arte, e está sempre ligado a comicidade". O personagem que, no início da apresentação, se mostrava seguro, já está desconstruído e ridicularizado por diversos motivos.

O cone de luz continua a fugir e, já cansado e desacreditado, o personagem engatinha atrás dele. A insistência, a ingenuidade, a incapacidade de alcançar o foco de luz, os diversos fracassos, a exposição ao ridículo e a irritabilidade do personagem provocam o riso por exibir de forma crua e aberta a sua fragilidade e transparência. Por outro lado, em contraste ao personagem, a luz-personagem, com sua dinâmica e agilidade, é capaz de continuar provocando dificuldades para o ator. Existe uma dualidade entre os dois personagens, um deles sendo um corpo palpável que está sujeito a gravidade e o outro um corpo fluido, "imaterial", capaz de alcançar locais impossíveis para o ator. O conflito se cria entre um ser real e um lúdico, construído a partir do jogo de relação entre ator e luz.

A cena vai se potencializando cada vez mais, e com isso, a possibilidade de comicidade aumenta, facilitando o possível envolvimento do público com o espetáculo e a proposição de risos. Isso por que o trabalho vai construindo um ambiente cômico, no qual o próprio riso se contamina e dá abertura para que a comicidade seja recebida com maior facilidade pelo público. Bergson fala que o riso acontece sempre em um coletivo, também cria um coletivo, pois agrega pessoas para essa abertura para a comicidade. Quando estamos em meio um coletivo que está se divertindo com certa cena, ficamos mais propensos a também rir da situação que está acontecendo. Integramo-nos assim nesse coletivo, pois "não desfrutaríamos o cômico se nos sentíssemos isolados. O riso parece precisar de eco" (Bergson, 1980, p.8).

Um contínuo caminho de ampliação das dificuldades existe na cena, surpreendendo cada vez mais os espectadores. Esse caminho é construído para que termine no ápice da comicidade, que é quando o personagem, já cansado, persegue o foco de luz e acaba caindo dentro de um buraco. Ao aparecer novamente do buraco ele segura uma lanterna que aponta para si, não precisando mais do cone de luz. Finalizando assim o número cômico.

A cena apresenta diversos elementos provocadores do riso, alguns deles foram apontados neste texto, outros poderiam ser apontados e discutidos, mas não dizem respeito unicamente a criação cênica do espetáculo, mas de fatores culturais, do momento presente, do ambiente, da situação que os espectadores se encontram enquanto assistem à apresentação, de condições psicológicas dos envolvidos sem contar das casualidades das apresentações. Podemos afirmar, com apoio de Bergson (1980) e Propp (1992), que alguns fatores são essenciais para que o riso aconteça,

tais como: a repetição de situações em um crescente, o desmascaramento da personagem, as dificuldades físicas para alcançar os objetivos, a revelação da fragilidade humana e a sugestão de humanidade em um corpo inanimado.

Analisando a cena descrita, é possível perceber elementos essenciais para que o riso seja provocado. Por exemplo, repetição, surpresa, desconstrução do personagem, identificação do público as situações propostas, entre outras. É importante pontuar que a cena só se desenvolve pelo jogo que acontece entre o ator e a iluminação cênica. Com isso surge a relação da dupla cômica. O trabalho do ator em parceria com a direção, o iluminador, o operador de luz e o técnico de operação do canhão seguidor, foi possível dar vida a iluminação neste espetáculo.

A manipulação da iluminação em jogo com o ator da cena transforma o cone de luz em um sujeito (luz-personagem) que, a todo o momento, atrapalha o personagem de realizar a ação que é proposta no início do trabalho, cantar uma música. Essa luz-personagem desenvolvida em cena sugere alguns aspectos humanos em cena, o que é o resultado de uma construção corporal e emocional do ator e da manipulação em conjunto do equipamento luminosos pelo operador de luz e do controle da mesa de iluminação pelo operador da mesa de luz.

A relação das duplas cômicas, geralmente, é construída no jogo de poder, onde um tenta ganhar do outro. Essa disputa, muitas vezes não assumida, pode ser trocada constantemente durante a cena, em alguns momentos um personagem está ganhando do outro, mas logo em seguida pode se inverter totalmente a situação e o que estava por cima, agora já está perdendo.

Em *Ne me quitte pas* o personagem que canta é, durante quase toda a cena, enganado pela luz-personagem, sempre sendo colocado em situações de estresse e dificuldade. Ao final da cena, depois de ter perdido de diversas formas diferentes, o personagem encontra uma solução para a disputa instaurada. Com uma lanterna em mãos o ator canta as últimas estrofes da música e termina a cena ganhando, e a luz-personagem perde por não conseguir atrapalhar a canção, pois com a presença de uma outra fonte luminosa não consegue mais deixar o ator no escuro.

Uma entrada de palhaço

O outro número cômico que analisamos é “uma entrada,”¹⁰ de palhaço de circo, criada por David Larible¹¹. A cena acontece em picadeiros de circo como abertura do espetáculo que se segue.¹²

Começa a cena com uma iluminação geral branca sem muita intensidade luminosa e em um ponto a esquerda do picadeiro um foco de luz pequeno em destaque. Do outro lado entra um palhaço com uma vassoura como quem está preparando o picadeiro para a apresentação. Começa a varrer o chão limpando o espaço como se fosse só um ajudante do circo, até que percebe do outro lado o foco de luz. Vai em

¹⁰ “A entrada *clownesca* é um esquete curto encenado pelos palhaços nos circos e se caracteriza por ser uma espécie de intervalo cômico entre as atrações circenses”. Guinsburg *et al*, 2006, p. 130.

¹¹ David Larible é um palhaço italiano que vem da tradição circense.

¹² Disponível em: <<http://youtu.be/tKNUKI0hjQU>>. Acesso em: 04 mar. 2015.

direção a ele, para e analisa o foco de luz, triangula¹³ com a plateia e vai varrê-lo para fora do picadeiro como se fosse meramente uma sujeira que deixaram por ali.

Ao tentar varrer não consegue, pois, o foco de luz se mexeu para o outro lado do espaço. Tenta mais duas vezes, sem sucesso, até que decide bater nele na expectativa de que pare de se mexer. Nesse momento, o foco de luz começa a ganhar "vida" para o palhaço, ele não o entende ainda como um ser animado, mas percebe que vai ter que ser mais esperto que o foco de luz para ganhar.

Continua tentando nocautear o foco de luz sem sucesso, isso vai construindo a relação da luz-personagem com o palhaço e o espectador, que sabe que o palhaço quer de qualquer maneira acertar com a vassoura o foco de luz. Ele continua fugindo até que se direciona até a poltrona de um espectador. O público já entende o que vai acontecer enquanto o palhaço vai indo devagar, na tentativa de não assustar novamente o foco de luz, com a vassoura em punho, se posiciona bem em frente ao espectador preparado para dar uma pancada com muita força. Isso cria uma tensão no público acreditando que pode levar uma pancada do palhaço, mas quando o palhaço vai dar a pancada o foco de luz se move novamente.

Essa tensão que é criada causa o riso, pois o espectador entende que para o palhaço acertar o foco de luz ele também vai acertar o homem que está sendo iluminado. Também entende que o palhaço não percebe isso, só está preocupado em fazer o foco de luz parar de fugir para que seja possível varre-lo para fora do picadeiro. O palhaço não compreende que se tratando de um foco de luz e, por isso, vai ser impossível de acertar com a vassoura ou até mesmo varre-lo.

Isso é provado logo em seguida que o foco de luz vai se encaminhando em direção a outro palhaço que se encontra do outro lado do picadeiro. A luz-personagem se posiciona na bunda do outro palhaço e o primeiro vai finalmente acertá-lo. Se prepara com calma para não assustar o foco de luz. Esse momento de suspensão amplia a comicidade da cena por aumentar as expectativas do público sobre o que vai acontecer em seguida, e também pelo fato que o público já constrói uma reação para o que vai se seguir. Preparado, ele dá uma vassourada no outro palhaço enquanto o foco de luz novamente foge para o outro lado. O palhaço que apanhou então decide revidar e dá uma bofetada na cara dele com tanta força que o deixa no chão.

Bravo consigo mesmo, o palhaço se levanta, pega a vassoura e vai correndo tentar acertar o foco de luz que não para de fugir. Sem sucesso o palhaço desiste e joga a vassoura fora. Aceita a derrota e vai para o outro lado do picadeiro se sentar chateado. A luz-personagem percebendo que o palhaço desistiu, decide chamar sua atenção para continuar a brincadeira. O palhaço percebe o foco ao lado, mas, ainda bravo, o menospreza e empurra-o para longe.

Nesse momento os papéis se invertem e o palhaço que tentava capturar o foco de luz, não quer mais saber dele. Já a luz-personagem quer continuar brincando. Essa inversão é risível pois a cena se constrói na tentativa, sem sucesso, do palhaço em tirar o foco de luz do picadeiro e quando tem chance de fazer, desiste, pois, está bravo com a situação.

¹³ Triangulação é um recurso técnico de comicidade em que o personagem "percebe-se desamparado frente a um problema, avisa o público do mesmo olhando para ele, recebe a cumplicidade do público e volta-se para tentar ultrapassar o obstáculo" (Padilha, 2011, p. 5).

Outra coisa importante é que o foco de luz cada vez mais vai ganhando subjetividade e vontades (de fugir, de enganar o palhaço, de chamar atenção). Além disso, a relação que é criada entre a dupla cômica (palhaço e luz-personagem) começa a conceder ao foco de luz, que não é palpável, uma fisicalidade, pois o palhaço já consegue empurrá-lo para longe.

Sem desistir o foco de luz se aproxima novamente do palhaço, como quem quer fazer as pazes e ser amigos. Ele novamente percebe e decide aceitar a "trégua" e como sinal de boa fé, começa a acariciar o foco de luz, como se fosse um animal de estimação. Faz isso olhando para o público mostrando sua felicidade com o novo amigo. Quando volta o olhar para seu parceiro se assusta com o novo tamanho que o foco de luz tem. A resposta da luz-personagem para o acariciar do palhaço é como a de um cachorro que recebe um carinho na barriga e vai gostando tanto que vai se soltando. Quanto mais carinho recebe, mais relaxado fica e com isso vai se esparramando pelo chão. A diferença é que o "esparramar" do foco de luz se traduz em um aumento de tamanho, os feixes luminosos são direcionados para uma área maior.

Nesse momento a luz-personagem ganha mais uma particularidade, uma sensação térmica. O palhaço ao perceber isso esquentando suas mãos no foco de luz como quem se esquentava com uma fogueira, em seguida o chama para que venha servir de cobertor para ele conseguir dormir mais confortavelmente. Deita no chão se cobrindo com o foco de luz que o esquentava. Quando está para dormir apitam avisando que a apresentação está para começar.

O palhaço se levanta e indica para sua dupla, a luz-personagem, a saída e começa a caminhar na mesma direção. Ao perceber que ele não se mexeu, volta para falar com o foco de luz. Algo mais surge nas particularidades da luz-personagem, uma forma de comunicação com outros seres.

Aumentando e diminuindo o tamanho, o foco de luz começa a conversar com o palhaço, que explica a necessidade de ir embora pois o espetáculo está para começar, mas o foco de luz responde para ele não ir embora. O palhaço insiste que precisa ir embora, se despede e vai se dirigindo para a saída do picadeiro. O foco de luz não querendo ficar sozinho corre e agarra o pé do palhaço puxando-o de volta para o meio do picadeiro. O palhaço tenta mais uma vez falar que precisa ir e vai em direção da saída, mas sem sucesso, pois, novamente é puxado pelo foco de luz. A esse ponto a luz-personagem não só tem um corpo "papável" como também consegue segurar outras pessoas.

O palhaço fica sem saber o que fazer, enquanto o foco de luz vai aumentando, até que ele tem uma ideia. Fala com seu parceiro para ficar em silêncio enquanto vai diminuindo o tamanho dele. Tira seu chapéu e guarda o foco de luz dentro. Coloca o chapéu na cabeça e vai embora no escuro só com o chapéu sendo iluminado por dentro.

Nessa cena, o foco de luz tem uma potência de sujeito, construindo uma relação afetiva com o palhaço. A própria função básica do equipamento de iluminação que é de iluminar, é descartada para o acontecimento cênico. Para isso existem outros equipamentos luminosos trabalhando para que a cena seja visível. O importante do foco de luz nesse caso é a percepção de uma diferenciação de intensidade luminosa entre a iluminação geral e o foco de luz. Essa diferença faz ser perceptível uma forma geométrica, um círculo, que dá "corpo" ao sujeito na cena. Importante entender que

esse "circulo" só é percebido em um corpo opaco, no caso o chão, por mais que o cone de luz seja tridimensional, só o percebemos, nessa cena, como uma forma bidimensional projetada no espaço.

No que o numero e a gag se aproximam e se afastam no jogo com a luz

Nas duas cenas descritas acima podemos verificar a iluminação cênica sendo utilizada como recurso técnico para a proposição de situações cômicas no palco. Como já dito antes a concepção da iluminação é diferente em cada trabalho, mas ainda assim encontrando similaridades entre as cenas. Uma dessas semelhanças é a preocupação do iluminador em presentificar a iluminação cênica a partir da percepção do efeito luminoso como um ser físico. A utilização da diferenciação da intensidade luminosa em cena como um recurso propositor de conflito para os personagens.

Em ambas as cenas a iluminação participa da ação proposta e relaciona-se com o ator de modo a contracenar com ele. Essa relação é criada a partir do jogo desenvolvido pelo ator em relação a iluminação cênica, dando assim diversas possibilidades para a cena se desenvolver.

Apesar de a iluminação ter um papel essencial no desenvolvimento das duas cenas, as relações criadas entre ator e iluminação são diferentes. Primeiramente, em termos daquilo com que o ator se relaciona: na primeira cena, *Ne me quittes pas*, a relação se estabelece entre o ator e o cone de luz, ou seja: o feixe luminoso emitido pelo projetor de iluminação. Neste caso a relação se dá com a possibilidade de ver ou não o ator em cena e não com a necessidade de ver a presentificação da iluminação cênica como um corpo físico.

Por outro lado, na cena do *Palhaço*, a atenção é dirigida diretamente para o foco de luz, ou seja, para a diferenciação de intensidade luminosa marcada em uma superfície ou um corpo. Diferente da primeira cena, nessa a relação do ator acontece diretamente com a reflexão do feixe luminoso no chão. A iluminação ganha presença a partir do que é refletido para os olhos dos espectadores, o projetor direciona sua luz para um espaço vazio, criando uma diferenciação de luminosidade no chão, que ganha um destaque e cria a ilusão de um corpo em cena.

Por mais que pareçam pequenas as diferenças entre as apresentações da luz-personagem nas duas cenas, elas são essenciais para as análises das suas funções. A luz só é percebida quando refletida em um corpo opaco. O projetor de iluminação tem a função de direcionar todos os raios luminosos que saem da fonte de luz para um lugar comum. Pelo comportamento da luz, ela cria feixes arrumados sob a forma de cone, no qual a ponta se encontra em seu ponto de origem. Todo objeto que é banhado por esse cone de luz é iluminado, e assim possível de ser visto.

Como na primeira cena a preocupação do personagem é ser visto pelo espectador, ele se atenta em encontrar o cone de luz. Faz o possível para que esteja a todo o momento dentro da área iluminada e assim ser visto pelo público. A relação acontece dentro do cone de luz, na constante tentativa do personagem de ser sempre o destaque da cena. Com isso o jogo que se cria é a de dificultar o ator de ficar em um espaço iluminado da cena.

Em contrapartida, na segunda cena, o palhaço não tem essa vontade. Ele vê o

foco de luz como algo incomum do espaço. Começa a cena varrendo o chão e ao perceber o foco vai tentar varre-lo para fora do picadeiro, como se estivesse preparando tudo para a apresentação que iria acontecer. Nessa cena, o importante não é o que está dentro do cone de luz sendo iluminado, e sim a percepção de que existe um foco de luz se diferenciando do resto do espaço onde tem uma iluminação geral em baixa intensidade. Criando assim uma relação que acontece fora do foco de luz. O destaque não se encontra no que é iluminado pelo cone de luz. Ele acontece na relação entre a percepção do foco de luz no espaço e o ator.

Essa relação entre foco de luz e palhaço, vai sendo instaurado na cena. No começo ele entende o foco como um objeto qualquer que está no espaço, e precisa ser retirado pois o espetáculo está para começar. Tenta varre-lo uma vez e não consegue, acredita que o erro foi dele de não ter acertado onde varrer e tenta de novo. A cena se repete e assim começa uma relação lúdica entre ator e iluminação. O palhaço começa a lidar com a situação como se aquela diferenciação de luminosidade fosse um ser vivo e tudo que ele precisa fazer é tirá-lo do picadeiro.

A iluminação da cena acontece em duas qualidades diferentes. A primeira com uma iluminação geral que possibilita ver todo o espaço do picadeiro, mas em baixa intensidade. O que pode ser chamado de iluminação de serviço. E uma iluminação de destaque, que ganha potência lúdica e em alta intensidade, marcando assim o foco de luz que se relaciona com o palhaço.

Em *Ne me quitte pas* a iluminação é usada de uma única maneira. É assumido a função técnica da iluminação cênica, de iluminar o ator da cena. Durante todo o trabalho é usado somente luzes focadas de canhões seguidores e a iluminação não se instaura como elemento lúdico, mas sim como elemento técnico manipulado por um operador de canhão de iluminação.

Essa luz não ganha materialidade em palco, se mantém durante todo o processo como elemento técnico manipulado e não como objeto lúdico passível de “transformação” da matéria. Já na segunda cena, a iluminação se torna “palpável” pelo palhaço. Criando situações onde ele sente o calor da iluminação ou então a pega para usar de cobertor. Nessa cena a iluminação não é apontada com função de iluminar o ator ou o palco, e sim como um sujeito lúdico da cena. Mesmo que todos os espectadores entendam o foco de luz como o resultado de um equipamento técnico, no jogo ele não tem essa função e em nenhum momento é referido ao foco de luz com esse objetivo. Ganha nesse momento uma potência cênica diferente da outra cena.

A diferença, nesse aspecto, é muito perceptível. Enquanto na primeira cena o jogo surge por revelar supostos problemas técnicos da operação dos canhões seguidores, conduzindo ao entendimento de que o cone de luz se torna uma extensão do corpo dos operadores¹⁴ e são eles que estão em evidencia em cena, na outra o foco de luz se torna o ser manipulado, onde os manipuladores tentam ao máximo se ocultar da cena, criando assim a ilusão de um corpo de luz que ganha vida própria.

Essa relação é revelada nos momentos de agressividade dos personagens. O palhaço de Larible tenta desesperadamente acertar com a vassoura o foco de luz que

¹⁴ Em *Ne me quitte pas* pode se perceber diferentes manipuladores, mas entende-se que todos estão manipulando “o mesmo” cone de luz. É possível de perceber pelo menos três canhões de luz seguidores, ou seja, um operador para cada canhão seguidor, mais a pessoa que está operando a mesa de iluminação. Entende-se assim que pelo menos quatro pessoas estão envolvidas na manipulação dessa luz-personagem, mesmo que ela saia de diferentes projetores.

está presente em cena, como se ao acertar conseguiria então deixa-lo imóvel, para assim poder varre-lo para fora de cena. Já o personagem de Carneiro, quando se torna agressivo pelas repetidas tentativas sem sucesso de se manter no cone de luz, retira uma arma e direciona a mesma para o manipulador do canhão seguidor. Nessa situação ele entende que a única forma de que o cone de luz pare de se movimentar é atingindo diretamente o operador do canhão seguidor.

Outra diferença existente é que ao entender que o foco de luz não é um elemento técnico, o palhaço transforma-o em algo palpável. Na situação do palhaço tentar dar uma pancada no foco de luz com uma vassoura, esse foco o ludibria para que acerte a vassourada na bunda de outro palhaço, causando a ira nesse segundo palhaço que revida com um tapa na cara. É claro que é possível ver que existe outra pessoa no foco de luz, mas quando o palhaço o entende como um ser vivo que tem materialidade, segue a lógica que vai acertar primeiro o foco de luz e não o outro palhaço que está ali "por traz" desse ser luminoso. Sem contar que a atenção dele está toda voltada em acertar o foco de luz e não em perceber como ele está o enganando.

O foco de luz reage a todo o momento como um personagem que tem ciência de suas atitudes, o que o potencializa como luz-personagem. Primeiro não querendo ser varrido e muito menos apanhar. Depois, quando o palhaço desiste de correr atrás, decide ir se desculpar com ele. Mesmo sendo negado, o foco de luz insiste em estar com o palhaço. Quando recebe carinho ele fica contente ganhando outra dimensão espacial. Tem um calor próprio e também uma fisicalidade quando o palhaço o usa de cobertor. Esse foco de luz chega até a se comunicar com ele, entre outras diversas atitudes que pode se entender o foco como um sujeito ativo da cena cômica.

Por outro lado, o cone de luz usado na outra cena, é muito mais uma extensão do corpo do manipulador, que é relevado como sendo o segundo personagem da cena do que efetivamente o sujeito criador de conflito para o personagem. É o mecanismo usado pelo segundo personagem para dificultar a vida do primeiro. Pode-se entender como extensão do sujeito, mas pela relação criada em cena é difícil colocar o cone de luz como um personagem que toma suas próprias decisões. O cone de luz seria a elipse da presença do operador do canhão seguidor no jogo desenvolvido em cena. Sendo bem demonstrado no momento em que o personagem aponta a arma em direção do ponto luminoso, onde se encontra o operador.

Esse jogo de o operador criar dificuldades para o ator é o que provoca a comicidade da cena. Partindo desse jogo o personagem começa a ser desconstruído, revelando assim sua verdadeira natureza. No começo se impõe como seguro, capaz, controlado, um ótimo cantor, com o passar da cena e as dificuldades criadas pelo operador do canhão seguidor, o personagem começa a se revelar, desesperado, inseguro e incapaz de lidar com o estresse de uma apresentação que dá errado. Outro motivo causador de comicidade é pela constante distração do personagem, que a todo o momento está caindo, trombando, escorregando, não percebendo o espaço que está a seu redor e a arquitetura do lugar, que também é agravado pela constante movimentação da iluminação.

A disputa de estar visível ou não em cena, desenvolvido na relação entre o operador e o ator, ganha em potência cômica, também pelos absurdos criados em cena pela não materialidade da luz. Enquanto o cone de luz pode continuar caminhando em uma direção sem se preocupar com obstáculos ou de o palco ter acabado, o ator

precisa desviar a todo o momento dessas dificuldades, encontrar soluções para a incapacidade de seguir o mesmo caminho proposto pelo cone de luz. Muitas vezes a iluminação se encontra direcionada em uma altura impossível de ser alcançada pelo ator, obrigando-o a pular o mais alto possível para assim tentar se posicionar no foco, o que se torna inútil pois a gravidade, que não atinge o cone de luz, insiste em puxá-lo para baixo. Também chegando a situações em que o ator tem que escalar um poste alto que se encontra no cenário pois a iluminação está em um lugar muito alto. Até o fato de o cone de luz ficar fugindo em ziguezague, sendo seguido pelo ator, e parar em cima de um buraco, que o ator cai dentro por não estar atento o suficiente ao espaço, com a atenção unicamente em se posicionar no cone de luz.

A comicidade da segunda cena é provocada por uma outra relação. O foco de luz ganha potência de sujeito em cena, se tornando assim a dupla cômica do palhaço. Os jogos vão se transformando durante a cena e sendo criado entre a dupla. A relação de poder vai sendo dividida entre os dois. Em um momento quem manda é o palhaço e logo depois é o foco de luz. O jogo acontece entre os personagens e não na tentativa de um alcançar um objetivo e o outro dificultar essa ação. O encontro da dupla; o estranhamento; a tentativa de expulsar o desconhecido; a desistência em tentar a expulsão; o pedido de amizade; a criação de intimidade; o momento da despedida; a vontade de não se separar; a solução do problema.

Existe uma relação afetuosa que vai se desenvolvendo entre os personagens. A história não fica sustentada em um único jogo que vai ganhando em potência, mas sim na relação íntima entre os dois. A comicidade é provocada pelas surpresas das situações e pela capacidade do palhaço em transformar o foco de luz de diferentes maneiras, sendo uma sujeira no chão, uma fogueira, um cobertor, até chegar a situações de ser segurado pela luz ou então de guardá-la dentro do chapéu. A situação criada, nada mais é do que uma reprodução da vida. De pessoas que à primeira vista não se gostam, mas ao se conhecerem descobrem como podem ser bons amigos. O espectador, ao se identificar com essa situação, se surpreende ao perceber que esse amigo pode ser o mais diferente possível, até mesmo um foco de luz, mas não deixa de ser verdadeira a relação.

Ou seja: na primeira cena o efeito luminoso se comporta como a extensão do corpo do personagem que pode ser entendido como indicativo da ação do operador; na segunda não há a sugestão da existência do operador, e o efeito luminoso aparece como personagem da ação de modo indiscutível, inteiro. Na primeira cena a tensão se dá na capacidade de iluminar do foco; na segunda mostra-se um "corpo luminoso" que apresenta um personagem em relação direta com o palhaço. Há jogo de dupla cômica em ambas as cenas e, como se vê em rotinas mais modernas, os 'palhaços' se alternam nas funções de Branco e Augusto¹⁵ de acordo com as situações das cenas.

Algo que as duas cenas têm em comum é a utilização de formas alternativas de iluminação ao final do espetáculo. No primeiro o personagem utiliza uma lanterna para se iluminar e no segundo o palhaço tem um dispositivo dentro do chapéu com LED que acende ao final da cena. A diferença entre as duas cenas surge no motivo usado para os equipamentos alternativos.

¹⁵ "A dupla Augusto e Clown Branco, então, veio solidificar as máscaras cômicas da sociedade de classes. O Branco seria a voz da ordem e o Augusto, o marginal, aquele que não se encaixa no progresso, na máquina e no macacão do operário industrial" (Bolognesi, 2003, p.78).

Enquanto em *Ne me quitte pas*, o personagem usa a lanterna como uma forma de se iluminar sem precisar da ajuda de ninguém, dessa maneira resolvendo o problema encontrado durante a cena de se manter no cone de luz, na cena de David Larible o equipamento é usado de uma forma lúdica, como se ele pegasse o foco de luz, projetado pelo canhão seguidor, e o inserisse dentro de seu chapéu, mais uma vez materializando o foco de luz como sujeito em cena. Como se o pegasse do chão e o guardasse em seu chapéu. Coloca-o na cabeça e vai saindo de cena, até mudar de ideia e jogar a luz-personagem para todo o espaço, mostrando assim, como esse sujeito se encontra presente durante todo o espetáculo, ocupando todo o picadeiro.

Resumindo, na primeira cena a iluminação surge como o corpo estendido do operador do canhão seguidor e do operador de iluminação; o jogo se mantém o mesmo durante toda a cena, mas ganha em intensidade; o personagem quer se manter dentro do cone de luz para ser visível ao espectador e acaba sendo desconstruído de sua posição de segurança no palco.

Na segunda cena a iluminação ganha potência de sujeito da cena; o jogo constrói uma história e vai se modificando durante a cena; a iluminação se torna a dupla cômica do palhaço; os dois personagens constroem uma relação de intimidade mútua; o foco de luz ganha materialidade e subjetividade, chegando até a se comunicar com o palhaço.

Em ambas as cenas a iluminação consegue surgir como potência de sujeito da cena, sendo revelando um personagem oculto, ou ganhando um "corpo" presente. Os efeitos luminosos se inserem na cena cômica como luz-personagem, como propositores de conflito para o comediante e sugerem personalidade própria para o público. Essa situação só se torna possível pela capacidade do ator em se relacionar com a iluminação, pois muitos movimentos e situações não conseguem sugerir o riso se o ator não for capaz de reagir apropriadamente ao estímulo. Essa relação criada entre atuação e iluminação é o que sugere diferentes possibilidades criativas em cena.

Com isso, podemos entender que ainda existe uma grande gama de combinações possíveis para a intervenção da iluminação em cena, abrindo novos caminhos para a experimentação e improvisação durante os processos criativos na construção de novos espetáculos.

Referências

ALBERTI, V. *O riso e o risível: na história do pensamento*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1999.

CAMARGO, Roberto G. *Função estética da luz*. São Paulo: Perspectiva, 2012.

CAMARGO, Roberto Abdelnur. *Luz e cena: processos de comunicação co-evolutivos*. 181f. 2006. Tese (doutorado). Pontifícia Universidade de São Paulo – PUC, São Paulo, 2006.

BERGSON, Henry. *O Riso: ensaio sobre a significação do cômico*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1980.

BOLOGNESI, Mário Ferdando. *Palhaços*. São Paulo: Editora Unesp, 2003.

BRACCIALLI, Felipe. Iluminação cênica: possibilidades de um sujeito em cena. *Revista Sala Preta*. São Paulo, v. 15 n.2. 2015.

FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. 2. ed. São Paulo: Ed. Senac, 1999.

FORJAZ, Cibele. *A luz da Linguagem: a iluminação cênica: de instrumento da visibilidade à 'scriptura do visível' (primeiro recorte: do fogo à revolução teatral)*. São Paulo, 2008. Dissertação (Mestrado em Artes) – Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade de São Paulo.

FURLANETO, Audrey. Ex-Cirque du Soleil vai à praça Roosevelt. *Folha de São Paulo*. São Paulo, 30 jul. 2008. Fonte: <http://www.spescoladeteatro.org.br/do-cirque-du-soleil-para-a-sp-escola-de-teatro>. Acesso em: 04 mar. 2015.

GUINSBURG, J; FARIS, João Roberto; LIMA, Mariângela Alves de (Orgs.). *Dicionário do Teatro Brasileiro: temas, formas e conceitos*. São Paulo: Perspectiva: Sesc São Paulo, 2006.

PADILHA, Priscila Genara. Convívio e Triangulação Clownesca na potencialização do evento teatral: substratos de uma montagem. *Cena em movimento*, n.2, p. 1-8, 2011.

PROPP, Vladimir. *Comicidade e riso*. São Paulo: Ática S.A., 1992.

SILVA, Fernando Moreno da. *As várias faces do riso*. *Travessias*, v.4, n.1, p.221-228, 2010.

Recebido em: 20/09/2017

Aprovado em: 15/02/2018