

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
BACHARELADO EM ARTES CÊNICAS**

IASMIM CEZARIO

**O JULGAMENTO DE JOÃO E MARIA:
PROCESSO CRIATIVO BASEADO NA *COMMEDIA
DELL'ARTE***

Ouro Preto — MG

2022

Iasmim Cezario

O JULGAMENTO DE JOÃO E MARIA:
Processo criativo baseado na *Commedia Dell'arte*

Trabalho de Conclusão do Curso apresentado ao Curso de Bacharelado em Artes Cênicas no Instituto de Filosofia, Arte e Cultura da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas.

Professor Orientador: Prof. Dr. Frederick Magalhães Hunzicker.

Ouro Preto — MG

2022



FOLHA DE APROVAÇÃO

IASMIM CEZARIO (**Apenas a primeira letra de cada nome, maiúscula**)

"O julgamento de João e Maria - processo criativo baseado na Commedia Dell'arte"

Monografia apresentada ao Curso de BACHARELADO da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Artes Cênicas.

Aprovada em 27de (junho) de 2022.

Membros da banca

Prof.Dr.Frederick Magalhães Hunzicker - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto - UFOP)
Profa. Dra. Raquel Castro de Souza - (Universidade Federal de Ouro Preto-UFOP)
Prof. Dr.André Carrico- (Universiadade Federal do Rio Grande do Norte- UFRN)

Prof.Dr.Frederick Magalhães Hunzicker, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 29/07/2022.



Documento assinado eletronicamente por **Frederick Magalhaes Hunzicker, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 03/08/2022, às 16:23, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0373141** e o código CRC **06D77348**.

SUMÁRIO

1.	INTRODUÇÃO	6
2.	A COMMEDIA DELL'ARTE.....	7
3.	UMA ANÁLISE DO CONTO JOÃO E MARIA.....	9
4.	O PROCESSO CRIATIVO DE: O JULGAMENTO DE JOÃO E MARIA.	12
4.1.	O Julgamento de João e Maria.....	13
5.	CONCLUSÃO	19
6.	REFERÊNCIAS	19

O JULGAMENTO DE JOÃO E MARIA: PROCESSO CRIATIVO BASEADO NA *COMMEDIA DELL'ARTE*.

Iasmim Cezario

RESUMO

O presente artigo tem como objetivo pensar um hibridismo entre a *Commedia Dell'arte* e o clássico conto infantil “João e Maria”, partindo de uma análise do processo criativo da montagem do espetáculo *O julgamento de João e Maria*. Fornecendo ao ator contemporâneo uma linguagem clássica e absurda, com princípios que visam a preparação do ator para o teatro de rua e improvisação, utilizando o *canovaccio* e os personagens-tipo da *Commedia Dell'arte* como principal ferramenta. O espetáculo foi trabalhado de modo que contribuísse com a criatividade do ator, para atuarem de forma participativa na criação do roteiro e das cenas. Como resultado, essa interlocução entre duas linguagens distintas, se demonstrou muito eficiente para o aprendizado e treinamento do ator.

Palavras-chave: *Commedia Dell'arte*, João e Maria, *canovaccio*, ator, espetáculo.

ABSTRACT

The present article aims to think about a hybridism between *Commedia Dell'arte* and the classic children's story “Gretel and Hansel”, starting from an analysis of the creative process of the staging of the show *O julgamento de João e Maria*. Providing the contemporary actor with a classical and absurd language, with principles that aim to prepare the actor for street theater and improvisation, using the *canovaccio* and the *Commedia Dell'arte* type-characters as the main tool. The show was worked in a way that would contribute with the actor's creativity, to act in a participative way in the creation of the script and the scenes. As a result, this interlocution between two distinct languages proved to be very efficient for the actor's learning and training.

Keywords: *Commedia Dell'arte*, Gretel and Hansel, *canovaccio*, actor, spectacle.

1. INTRODUÇÃO

O objetivo da pesquisa é desenvolver uma análise do processo da criação do espetáculo *O julgamento de João e Maria*, baseado em alguns princípios da *Commedia Dell'arte* como, por exemplo, o uso dos personagens-tipo, o treinamento do ator e do improvisado. Introduzir a *Commedia Dell'arte* em um clássico da literatura infantil como, João e Maria, pode agradar diversas faixas etárias, o que é muito interessante para a construção de um Teatro de Rua que é livre para todos os públicos.

A *Commedia Dell'arte* é um teatro tradicionalista de origem italiana que foi se expandindo para outros países, segundo Hunzicker (2004, p.31): “Esta linguagem utiliza a meia máscara expressiva, a improvisação, o roteiro (*canovaccio*) e tipos fixos, mascarados ou não mascarados”

A criação corporal dos personagens de *O julgamento de João e Maria*, foi inspirada e determinada a partir da mimese dos arquétipos dos personagens-tipo da *Commedia Dell'arte*. Apropriando do treinamento corpóreo e de sua personalidade, deixando de lado a ordem social e suas funções¹.

O clássico infantil João e Maria, traz a história de dois irmãos abandonados em uma floresta pelos pais, por conta da escassez de comida. Eles buscam o caminho de volta para a casa com a ajuda de um pão picado e utilizado como trilha na mata, e se veem sem saída quando notam que um pássaro veio comendo o pão logo atrás. Após tanto procurar, acabam encontrando uma casa, feita de doces por uma velha senhora que dispõe de comida e abrigo, mas a intenção dela é somente comer as crianças. Maria descobre e a queima no forno, mas antes de ir embora, enche seus bolsos com itens de valor e seu pai os recebe de volta.

A premissa é que Maria e João serão julgados pela morte da Bruxa e quem determinará se os irmãos são inocentes ou não, é o público que irá assistir ao espetáculo.

¹ Como, por exemplo o Brighella, que é um servo na *Commedia Dell'arte*, e no julgamento passa a ser um promotor de justiça, mas a ambição continua a mesma.

2. A COMMEDIA DELL'ARTE

Historicamente a *Commedia Dell'arte* surgiu em meados do século XVI na Itália, com sua concepção histórica e única, conhecida principalmente pelo uso da meia máscara e seus tipos fixos, tem uma forma muito interessante de criação, partindo de improvisos baseados em um roteiro de ações, o *canovaccio*, que segundo Barni (2003, p.14):

[. . .] a *Commedia Dell'arte* baseava-se no *canovaccio*, isto é, num roteiro básico que, de forma bem sucinta, trazia o esboço da peça e a indicação dos jogos cênicos, dando ampla liberdade de criação quanto a interpretação e aos diálogos: verdadeiros “improvisos”, os quais, porém, com o passar dos anos foram-se cristalizados.

Não é uma improvisação livre, já que dentro da *Commedia Dell'arte* existem os personagens-tipo, que contém características e arquétipos universais definidos.

A *Commedia dell'arte* ficou famosa principalmente pela improvisação. Os atores dell'arte possuíam grande capacidade de improvisar, de maneira que podiam encenar vários espetáculos em pouco tempo de ensaio, mas, para isso, esses atores conheciam bem suas personagens-tipo, pois as representavam durante toda carreira de ator, adquirindo um repertório muito rico em gestual, *lazzi*, piadas, entre outros elementos. (HUNZICKER, 2004, p.55)

Os personagens-tipo da *Commedia Dell'arte* tem seus próprios eixos corporais e vozes, como, por exemplo, o Pantalone que é um velho avarento e libidinoso, tem suas costas arqueadas e a pélvis projetada para frente.

Dando sequência ao treinamento, os atores executavam os eixos-corporais de cada personagem-tipo para adquirir a forma codificada de representação das personagens, exatamente através de referências visuais e demonstrações realizadas pela direção. Em seguida, os atores passavam pelo aprendizado do raciocínio e caráter de cada personagem-tipo para que descobrissem a maneira de falar; esta sonoridade vocal de cada personagem-tipo da *Commedia Dell'arte* tem sua referência zoomórfica [. . .]. (HUNZICKER, 2004, p.76)

O ator da *Commedia Dell'arte*, estuda e aprofunda naquele personagem-tipo, muitos passam a vida toda fazendo apenas um personagem, de acordo com Kleber (2012, p.47) “Os cômicos *Dell'arte* que representavam um mesmo personagem por toda uma vida profissional, garantindo com isso a construção de um arsenal criativo, a formação de um repertório e a

construção de um suporte técnico para a sua performance”. Isso facilita a criação e improvisação, pois ele já entende e compreende como aquele personagem se comporta e agirá equivalente a isso. Segundo Berthold (2000, p.353) “A tipificação levava aos intérpretes a especializar-se numa personagem em particular, num papel que se lhe ajustava tão perfeitamente e no qual se movimentavam tão naturalmente, que não havia necessidade de um texto teatral consolidado.”

Na pesquisa foi utilizado como referência, os personagens: Ragonda, Arlequim, Brighella e Dottore. Ragonda aparece em alguns *canovaccio* como empregada de Isabella² sendo considerada esperta e astuta, sua principal função é ajudar os enamorados a ficarem juntos. Já Arlequim, como contraponto, é muito ingênuo, faminto e se deixa levar pela gula, causando bastante confusão. Brighella aparece ao lado de Arlequim e, como Arlequim é muito ingênuo, Brighella utiliza-o como meio de conseguir as coisas e acaba se safando no final. Dottore é o patrão, um velho glutão conhecido como falso intelectual. Contudo, esses personagens deixaram de existir com essas histórias premeditadas e passaram a ser João, Maria, Promotor e Juiz, mantendo apenas as características de cada um.

Basear João e Maria em Arlequim e Ragonda visa trazer um jogo para o espetáculo com bastante referência ao estudo da *Commedia Dell'arte*, pois ambos os personagens (Ragonda e Arlequim) são do grupo *Zanni*³ e é comum encontrarmos em cena, o jogo entre dois *Zanni*.

Sempre havia dois *Zanni* em cena. Supõe-se que de início sempre usassem roupas brancas. Brighella, o criado esperto e primeiro *Zanni* tem roupa branca com galões verdes: Arlequim, o criado bobo, é o segundo *Zanni*; desmiolado, de uma sensualidade infantil, que amiúde se resolve por inteiro na gula, é debochado, preguiçoso, zombado e espancado. (BARNI, 2003, p.25)

Construir um espetáculo apropriando esses âmbitos teatrais culturais, têm a finalidade de explorar e aprender novas formas de criação e estética para a dramaturgia do ator. Já que tem um grande estudo de campo e o chamado laboratório para a construção do personagem, seria mais interessante estudar a forma e não só a personificação. A *Commedia Dell'arte* é trabalhada a partir do improvisado de cenas, que vão desenhando e criando falas e ações corpóreas. Não é uma dramaturgia que já vem pronta sendo seguida à risca e estudada a partir

² Isabella é uma das Enamoradas.

³ Os personagens são divididos em grupos, e os personagens do grupo *Zanni* são os empregados.

de um texto e das emoções que aquele texto dramaturgico traz, mas sim estudada e definida a partir de como o arquétipo do personagem-tipo agiria sobre determinada circunstância.

A Commedia Dell'arte configurou-se como um teatro de ator. O entendimento e a relação entre os atores foram importantes componentes que ajudaram a fortalecer o trabalho de cada um desses cômicos. O trabalho de improvisação e a qualidade das cenas eram fundamentados nos processos de criação e adaptação, como também nos repertórios pré-estabelecidos. (KLEBER, 2012, p.50)

3. UMA ANÁLISE DO CONTO JOÃO E MARIA

Na história original dos irmãos Grimm, há pontos primordiais que ajudam na construção do *canovaccio* sobre o julgamento de João e Maria. A história começa com o Pai e a Madrasta dos irmãos, discutindo sobre o que fariam em relação à escassez de comida na casa deles. A Madrasta convence o Pai das crianças a deixá-los na floresta, para que eles não tenham preocupações ao alimentar a família inteira. João e Maria, que estavam acordados devido à fome, ouvem as armações. João, ao procurar uma solução que os salvariam no dia seguinte, acaba indo ao lado de fora da casa e encontra pedras que brilham a luz da lua, ele enche seus bolsos, conforta sua irmã e dorme.

Uma criancinha quando acorda faminta na escuridão da noite, sente-se ameaçada por uma rejeição e abandono completos, que ela experimenta sob a forma de medo de morrer de fome. Projetando a ansiedade interna sobre aqueles que a ameaçam de deserção, João e Maria estão convencidos de que os pais planejam deixá-los morrer de fome (BETTELHEIM, 2021, p.172).

No dia seguinte, eles vão até à floresta e João joga as pedras no caminho. Ao anoitecer, quando a lua ilumina a floresta, eles seguem o caminho de volta para a casa de seu pai, onde permanecem por mais alguns dias até a crise por falta de comida assombrá-los novamente.

Desta vez, a madrasta trancou a porta e João não conseguiu pegar novamente as pedras que brilhavam no quintal, mas no lugar colocou pedaços do meio pão que havia sido entregue por sua madrasta para o almoço. Eles não conseguiram voltar para casa, pois os pássaros haviam comido os pães. Os irmãos então, ficaram perdidos na floresta por três dias até encontrarem a casa de doces e a Bruxa, de acordo com Bettelheim (2021, p.174) “a casinha de

biscoito e gengibre é uma imagem que ninguém esquece: é um quadro incrivelmente atraente e tentador. Mas que rico terrível corremos se cedermos a tentação”. A bruxa, que era cega, promete cozinhar João assim que engordasse e obriga Maria a dar comida para o João, para que isso aconteça.

Ela pediu que Maria acendesse o forno para cozinhar João, mas a menina disse para ela mostrar como era. No momento em que a Bruxa colocou a cabeça no forno, Maria a empurrou e trancou a porta de ferro, salvando seu irmão. Juntos acharam tesouros e encheram seus bolsos e para encontrar o caminho de volta para a casa, obtiveram a ajuda de uma pata. O pai que se demonstrava muito arrependido, ficou muito feliz em vê-los e, além disso, o tesouro ajudou no sustento da família.

A experiência das crianças na casa da bruxa purgou-os das fixações orais; após atravessarem o rio, chegam à outra margem mais maduros, prontos a depender da própria inteligência para resolver os problemas da vida. Como crianças dependentes, foram um fardo para os pais; quando voltam ao lar, tornam-se o esteio da família, já que trazem os tesouros que conseguiram. (BETTELHEIM, 2021, p.177)

João e Maria, são crianças que aprenderam de forma involuntária a se defender e sobreviver em uma determinada situação de abandono parental, sequestro e tentativa de homicídio. Uma história sobre crianças e para crianças que, vindo dessa maneira, aparenta ser um conto de terror.

Pode-se perceber que João, pela primeira vez, teve a ideia de jogar as pedras no chão para salvar a si mesmo e a sua irmã, trazendo-lhe o papel do herói. Maria não fica para trás e usa sua sabedoria e agilidade na hora de empurrar a bruxa para dentro do forno.

Provavelmente mais importante ainda é o fato de João salvá-los uma vez, e depois, mais adiante, Maria salvá-los uma vez, e depois, mais adiante, Maria salvá-los de novo, o que sugere às crianças que, à medida em que crescem, devem passar a depender cada vez mais dos companheiros da própria idade para ajuda mútua e compreensão. (BETTELHEIM, 2021, p.177)

Sobre a necessidade de as crianças voltarem a casa dos pais, mesmo após terem sido abandonadas, na série *Um conto sombrio dos Grimm*⁴, João e Maria, eram filhos de reis, que, após Maria lembrar que seus pais haviam cortado as suas cabeças e costurado de volta com uma linha mágica, decide fugir, para procurar um novo lar, onde fossem amados de verdade.

⁴ Série produzida pela Netflix em 2021.

Deveria ser assim na história original? João e Maria poderiam ter pedido ajuda para a pata, para encontrar um lar feliz e não sua antiga casa. Isso só demonstra a realidade e o apego emocional que as crianças têm com os seus pais, porque são dependentes deles e inocentes.

Na versão trabalhada no espetáculo, João e Maria são acusados por homicídio culposo, pelo assassinato de Dona Agnes (a bruxa). Os irmãos se consideram inocentes, porém pela apreensão dos bens, não tiveram dinheiro para contratar um advogado e as provas estão bem incriminatórias.

Os fatos apontam coisas estranhas nessa história, como ossos de crianças enterrados na floresta e os pertences das crianças encontrados na casa, dentro de um baú e, até mesmo o fato de Agnes ter mais de 150 anos. O Promotor está pegando no pé dos irmãos, sabemos que Maria de fato colocou a mulher no forno, alegando legítima defesa, pois seu irmão estava em risco, mas basta isso para convencer o Júri e o Juiz de que não foi tudo uma armação?

João e Maria eram crianças de 8 anos quando aconteceu o incidente, mas somente agora aos 18, tiveram o julgamento, nesses 10 anos ficaram em uma casa provisória, em liberdade. Maria queria que o tempo tivesse passado mais devagar, queria voltar aos seus 7 anos, antes dos seus pais não a amarem mais e antes de conhecer Agnes e a sua vida mudar completamente. Agora não tem mais volta e a garota tem que encarar as consequências e torcer para tudo ficar bem.

João mal se lembra do que aconteceu, era muito novo e sua inocência faz com que seja facilmente manipulado, sua sorte é que Maria está sempre ao seu lado para ajudá-lo, pois sem ela, ele certamente não estaria aqui, teria sido assado no lugar da bruxa.

O Promotor é muito ardiloso e certamente tem jeito de estar sendo pago para manipular as evidências do crime, e ele ganhará bastante dinheiro caso ganhe o caso.

Porque trabalhar com uma história onde há controvérsias e os heróis são julgados? No mundo real, uma ação com este tamanho tem suas consequências mesmo que a mulher seja uma bruxa, e como provar isso, já que a Maria a matou e eles foram embora com as joias? Os pais poderiam ter armado e manipulado as crianças para cometer o crime, pais que abandonam seus filhos na mata, também roubariam por necessidade. Há muitas pontas soltas, como a madrasta ter morrido de fome e o pai não. Questões facilmente abordadas pelo Promotor ardiloso que estará contra João e Maria nessa história.

4. O PROCESSO CRIATIVO DE: O JULGAMENTO DE JOÃO E MARIA.

Porque escolher a *Commedia Dell'arte* como base, sendo que poderia utilizar outra técnica teatral para a montagem? O que chama a atenção na criação de um espetáculo de *Commedia Dell'arte* são os personagens-tipo, o entendimento do personagem, os eixos corporais e vozes. Segundo Brondani (2013, p.35): “Não pode ser dito que existe uma *Commedia Dell'arte* pura – eu penso que não! Pois, acredito que não haja nenhuma forma para e é justamente nessa impureza que podemos encontrar vida dessa forma, dessa forma que é a *Commedia Dell'arte*”. Ainda de acordo com Brondani (2013, p.33): “Tendo em vista que a tradição não é o contrário do clichê que tem-se em mente, a qual não é um objeto fechado. Uma tradição, por princípio, vive, se transforma, acolhe, traduz e adapta, está sempre aberta, uma cultura não fica guardada em lugares definidos, ela vive, justamente, no fluxo desse lugar do ‘entre’.”

A escolha dos personagens-tipo da *Commedia Dell'arte* que serviram como modelo para a criação do espetáculo, foi pensada de forma que contribuísse ao jogo cênico. Maria, inspirada pela Ragonda, é bastante inteligente e perspicaz, sempre defendendo seu irmão e tentando provar a sua inocência. João, inspirado pelo Arlequim, é muito ingênuo e sempre pensa na comida, o que contribui com o conto original, já que João foi o primeiro a encontrar e comer a casa de doces. O promotor, inspirado no personagem-tipo Brighella é muito artiloso e almeja ganhar o caso, fazendo de tudo para provar que os irmãos são culpados, por interesse próprio. Pois, caso ganhe o caso, ele assumirá o posto de Juiz.

Já o Juiz, talvez seja o mais fiel ao personagem-tipo Dottore, da *Commedia Dell'arte*, pois ele é um velho glutão, que se distrai facilmente com as descrições minuciosas de João sobre a casa de doces.

As máscaras de João e Maria também foram criadas e desenhadas, visando manter uma característica única, mas com alguns traços que remetem aos personagens-tipo da *Commedia Dell'arte*, ao qual foram inspirados.

Máscara teatral, um adereço cênico relevante na linguagem da *Commedia dell'arte*, ao mesmo tempo em que esconde o rosto do ator revela toda a sua criatividade e talento na improvisação com a personagem-tipo, e exige do ator uma técnica corporal extra cotidiana. Assim, esta linguagem teatral trabalha, principalmente, com personagens tipo mascaradas e não mascaradas, onde a improvisação segue a partir de um roteiro de intrigas (canovaccio). (HUNZICKER, 2004, p.11)

Depois, foi criado um “roteiro de ações”, o *canovaccio*, a partir de dados coletados no conto original dos irmãos Grimm. Esse roteiro deve conter apenas as ações físicas dos personagens, que a partir disso, deve servir como material para a improvisação dos atores em cena.

Além de pensar em cada característica das personagens-tipo para escrever esse roteiro, mudar completamente a história de João e Maria, partindo de um ponto mais obscuro e absurdo foi bem difícil, ainda mais se tratando de uma comédia, pois caía em um lugar melancólico.

Uma primeira versão foi apresentada ao grupo e conforme foram ocorrendo os ensaios e as improvisações, o grupo foi determinando o que funcionava e se seria necessário acrescentar coisas, ou até mesmo tirar o que não deu certo. O roteiro sofreu muitas modificações ao longo dos encontros. Em cada ensaio os atores criavam situações muito engraçadas que eram adicionadas imediatamente junto ao roteiro, para não esquecer depois.

Essa versão do Roteiro, contém apenas algumas ações e falas que devem ser improvisadas pelos atores no dia da apresentação, podendo assim, ser modificado conforme o jogo for ocorrendo.

4.1. O Julgamento de João e Maria

Argumento:

João e Maria foram pegos, ainda crianças, sozinhos no meio da floresta com os bolsos cheios de joias. Ao investigarem uma casa em chamas, suspeitaram das crianças que estavam perto do local e as deixaram em um reformatório. Após 10 anos, já adultos, eles serão julgados pelo assassinato da Bruxa da casa de doces.

O promotor introduzindo o caso de hoje diz: vocês lembram da história de João e Maria? Nisto.

João e Maria entram no tribunal algemados.

Juiz com um pergaminho bem longo, lê o caso de João e Maria, onde foram abandonados pelo seu pai e foram parar na casa da senhora, que só queria “ajudá-los”. Maria protesta. O juiz nega. Nisto o Juiz pede que os acusados digam seus nomes completos e como se consideram: culpados ou inocentes?

João diz que é culpado. Maria pisa em seu pé e diz que é inocente.

O promotor pergunta à Maria, como eles foram parar na floresta.

João vai contar (Era uma vez...), mas esqueceu qual era a história.

Maria explica como ficaram perdidos e diz que teve a ideia de marcar o caminho com o pão. O Juiz interrompe e acha um absurdo Maria ter desperdiçado comida.

Maria, demonstrando, diz que foi jogando o pão e o João foi comendo logo atrás. O Juiz diz que João fez o certo ao comer.

O Promotor os questiona em relação a tentarem pedir ajuda. Maria afirma que não havia nada por perto e que só eram crianças. João diz que só tinha alguns lobos que foram espantados pelo ronco da barriga dele.

O promotor quer saber sobre como foi o primeiro contato com a vítima.

João explica que eles estavam vagando a 3 dias em busca de sua casa e estavam com muita fome, quando João observou a casa de pão de mel, açúcar e chocolate. O juiz quer detalhes e fica com água na boca só de pensar. Nisto;

O Promotor diz que a casa não era feita de pão de mel e açúcar, mas sim de madeira e pregos. O Juiz fica entretido com a descrição minuciosa da casa de doces, e assim, durante a descrição o João morde o juiz.

Maria descreve e encena como a bruxa conseguiu convencer os dois a entrarem dentro de casa. (a Bruxa pergunta se há alguém ao redor de sua casa, João responde que não. Assim, a senhora diz que é uma pena, já que havia várias delícias dentro de sua casa). O Juiz quer mais detalhes.

Maria, contando sobre o que tinha para comer dentro da casa, diz que tinha pipoca e o Promotor protesta. O Juiz nega. Ele insiste. Por fim, dizendo o quanto ele era inconveniente, o Juiz permite que ele prossiga.

Ele questiona o motivo de ter pipoca, sendo que a velha só cozinhava doces.

Todos respondem: Pipoca doce.

Maria prossegue e diz que, após isso, João entrou correndo para dentro da casa, e que lá dentro tinha muita comida para apenas uma velha senhora.

João e o Juiz ficam famintos e o Promotor diz que ela era uma senhora solitária que esperava visitas e estava fazendo aquilo para agradar os convidados.

Maria concordou, mas disse que assim que entraram na casa, a bruxa prendeu o João na gaiola para engordar e a obrigou a fazer serviços domésticos para ela.

O promotor diz que mesmo assim, eles entraram por livre e espontânea vontade.

Maria lê o artigo 5º da constituição federal, onde qualquer indivíduo tem o direito à liberdade e tenta convencer o Juiz que qualquer criança faminta entraria na casa. Ele concorda.

O promotor, ao mostrar as provas da cena do crime ao Juiz e ao Júri, quis saber mais sobre como o João parou no forno e o motivo de ter as digitais de Maria na roupa da Bruxa.

O Juiz pede para que Maria encene os acontecimentos.

Maria começa dizendo que o irmão pode ser tolo, ingênuo, mas que desta vez ele se superou na burrice. Ela conta que a Bruxa pediu que João entrasse no forno para ver se o porco estava pronto. O Promotor pergunta como que o João deveria olhar o porco se ela só fazia doces? A questão é que o porco, seria ele.

Então, Maria tirou seu irmão de lá e empurrou a Bruxa para dentro do forno.

O Juiz pergunta se ela realmente assume que empurrou a velha, ela diz que sim, mas que foi em legítima defesa e lê o artigo 25, onde entende-se legítima defesa quem usando de meios necessários, repele injusta agressão, atual ou iminente, a direito seu ou de outrem. Maria acha estranho que tivessem digitais, sendo que a casa foi queimada e questiona se o Promotor não está manipulando os fatos a favor dele.

O promotor para mudar de assunto, fala sobre as joias que estavam dentro da casa e o porquê de Maria e João terem enchido seus bolsos com elas. Maria diz que tudo era muito bonito e que elas poderiam ajudá-los caso as vendesse.

O promotor questiona se as crianças seriam tão inteligentes a ponto de pensar nisto e no fato deles terem achado a casa de seu pai facilmente após o ocorrido, já que ficaram 3 dias sem saber onde estavam antes de encontrar a Bruxa.

João diz que uma pata os ajudou. O Promotor e o Juiz riem.

Maria mostra um bolinho encantado que contém a magia da dona Agnes, por isso mesmo após 10 anos, não estragou. O Juiz quer ver mais de perto com água na boca. Nisto;

João rouba o bolinho e come, acabando com a única prova deles.

Maria, com esperança, fala sobre o estatuto da criança e do adolescente e que aquele julgamento era ridículo, já que era obrigação do estado cuidar deles e não os julgar.

O Promotor, voltando ao assunto, lembra que o pai que os havia abandonado, aceitou os dois facilmente após terem as joias roubadas. Ficando sugestivo de que tenha sido premeditado e armado pelos pais.

Maria lembra-o que fora provado que as joias eram de crianças desaparecidas.

Mas o promotor diz que os lobos, como João havia citado, poderiam ter comido as crianças. A velha de 150 anos teria achado as joias na floresta e guardado para ela, já que não havia provas que a incriminasse. (sendo que estava tudo na casa dela)

O Juiz então pede ao júri que encaminhe a sentença aos acusados.

Fim Culpados: Maria briga com o João, o Promotor comemora, algemam eles e os levam, esquecendo o Juiz.

Fim Inocentes: Os irmãos ficam felizes e convidam a todos para comerem pizza, apesar de estar abalado por ter perdido, o Promotor aceita o convite e esquece do Juiz.

Partindo desse *canovaccio*, cada ator estudou o conto original e inseriu na história situações que referem às características de cada personagem-tipo, como, por exemplo, o João, inspirado pelo Arlequim. O motivo das crianças terem entrado na casa de doces e conhecido a bruxa, foi por culpa de João (Arlequim) que, movido pela sua fome, sentiu o cheiro de pão de mel de longe. Enquanto ele se lembra das maravilhas que aquela casa tinha, o Juiz (*Dottore*) fica imaginando e desejando cada pedacinho daquela casa. Essas situações foram sendo criadas a partir das improvisações em cena. Os atores tiveram um grande trabalho para elaborar esse *canovaccio* com improvisações e conforme o raciocínio de cada personagem.

No início, foram definidos os quatro personagens-tipo que estariam em cena e experimentando os corpos e vozes de cada um. Cada ator escolheu um personagem, começaram um jogo de improviso, onde um dos atores iam para o espaço cênico e começava uma improvisação livre e sem roteiros, e quem quisesse, entrava e dava continuidade ao jogo. Isso tudo, sem pensar em João e Maria, nessa parte foi melhor apenas relembrar os personagens-tipo da *Commedia Dell'arte*, sem nenhuma mudança para assim, entendê-los melhor. Uma das características mais interessantes no trabalho do ator Dell'arte, é os personagens serem escolhidos a partir das vivências do grupo, segundo Hunzicker (2004, p.77-78):

Contudo, o ator precisa passar por todas as categorias das personagens-tipo: velhos, enamorados, servos e capitães. Desta forma, o diretor ou orientador deverá estudar as aptidões de cada ator para definir as personagens, que poderão ser de duas formas distintas: de acordo com o emprego (caracteres físicos próximos do ator com a personagem) ou, ao contrário, no caso de alunos-atores, por uma questão pedagógica, as personagens-tipo seriam definidas de forma distinta do emprego dos alunos, para que estes possam trabalhar características diferentes das suas, e assim, de forma didática, ajudar na dissolvência de maneirismos e clichês gestuais e interpretativos.

Para ajudar nas escolhas e a entender melhor cada um dos personagens, a Diretora, Jessica Egoshi⁵, trabalhou com alguns jogos que funcionaram muito bem e trouxeram mais dinâmica ao grupo, como, por exemplo, o jogo: “Quem? O quê? Onde?” (Viola Spolin): O jogo consiste em apresentar uma situação (o que?), pessoas (quem?) e o lugar (onde?). O jogo em específico ocorreu em um tribunal, no julgamento de João e Maria, com o Juiz e Promotor.

Com os personagens escolhidos, foi iniciado o treinamento do ator baseado nos princípios da *Commedia Dell’arte*, partindo de vivências adquiridas no projeto de extensão Academia Dell’arte⁶, coordenado pelo Prof. Dr. Frederick Magalhães Hunzicker⁷. O treinamento consiste em exercícios como o Platô e a triangulação. Segundo Hunzicker (2004, p.43) a triangulação:

A triangulação pode ser exemplificada da seguinte forma: um primeiro ator mascarado (personagem-tipo) está com a ação, enquanto o outro o observa sem esboçar muita reação. Ao terminar, o primeiro ator olha para o outro como se tivesse uma "bola" no nariz; o segundo, pega a "bola" e, imediatamente, triangula, reagindo com o corpo todo virado para a plateia. Esta técnica da triangulação deve ser treinada até que o ator não mais precise pensar nela enquanto atua, tornando-a automática em sua representação. O ator mascarado tem dificuldades em enxergar com a máscara, por isso a triangulação torna-se necessária para que os outros atores possam ver a cena.

Ainda de acordo com Hunzicker, (2004, p.44) no platô:

Os atores devem posicionar-se nos quatro lados e entrarem no platô para equilibrá-lo. No início, entra o primeiro ator que está com a "bola", desequilibra o platô, dando oportunidade a um outro ator de entrar no platô e equilibrar a cena, regendo (com a "bola") o jogo improvisado, movimentando-se no espaço. Os atores jogam, equilibrando o platô, mas o primeiro pode desequilibrá-lo propositalmente; quando isso acontecer, um terceiro ator entra no espaço (e pega a "bola"), agora é ele quem rege o jogo; o segundo ator deve, em algum momento, negar o equilíbrio. E assim, o jogo segue nesta lógica.

⁵ Graduanda no curso de Artes Cênicas pela Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Realizou pesquisa de Iniciação científica "As noções de performatividade como possibilidade de ensino teatral" (2019-2020), fomentada pela PIBIC do CNPq, e o estudo sobre "As noções de presença cênica virtualizada" (2021-2022), do PIP-1S UFOP. É integrante do grupo de pesquisa Mídiaactors (UFOP) desde 2019.

⁶ Cia. de teatro e projeto de extensão da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), que pesquisa a máscara teatral e a *Commedia Dell'Arte*, desde 2015

⁷ Bacharel e Mestre em Artes Cênicas pela Unicamp. Atualmente, é Doutor em Artes da Cena na UNICAMP. Bolsa CAPES em Bologna- ITÁLIA em 2012-13. Docente efetivo no curso de Artes Cênicas da UFOP desde 2006. Coordena e dirige o projeto de extensão na UFOP: Academia Dell’arte. Atualmente é diretor do Instituto de Artes, Filosofia e Cultura da UFOP - IFAC-UFOP.

Estes exercícios se tornaram presentes em cada ensaio, pois é necessário treinar e pensar na forma em que a fala está chegando ao público e se o espetáculo está muito estático, ainda mais se tratando de um julgamento que costuma ter essa estética inerte, o qual se difere muito da *Commedia Dell'arte*. Pensar na movimentação, ocupação do espaço e na improvisação das falas em simultâneo, é um grande desafio para o ator acostumado com o teatro de palco italiano, sem a quebra da quarta parede, que passa a estudar a *Commedia Dell'arte*, pois a interlocução apenas entre os personagens está muito enraizada, dificultando ainda mais a triangulação.

Foram inseridos alguns exercícios de improvisação para o treinamento, como o jogo só perguntas (Os Barbixas)⁸: jogo de improviso onde os participantes só podem interagir através de perguntas. O início se deu por meio de situações aleatórias para a adaptação dos atores. Após o melhor entendimento às regras, iniciou-se a inserção de situações relacionadas ao *canovaccio*. Esses jogos de improvisos foram fundamentais para o treinamento, prontidão e espontaneidade do ator. No projeto de extensão Academia Dell'arte, a prontidão é trabalhada com o exercício da corda, em que, infelizmente, foi inviável neste trabalho pela quantidade de atores. Segundo Hunzicker (2004, p.75):

O pular corda possibilita ao grupo entrar em uma dinâmica corporal conjunta, exigida pelo ritmo da batida da corda. O resultado do treinamento visa estabelecer o ritmo e o andamento do espetáculo de *Commedia dell'arte*, pois este necessita de um ritmo forte, constante, sem pausas, ao contrário, por exemplo, de uma cena realista.

A criação do espetáculo foi pensada de modo que os atores deveriam decorar o *canovaccio* e entender como aquele personagem se portava, qual era sua história e qual objetivo moviam as razões dele, de modo que não precisassem decorar falas para a apresentação. Isto se mostrou eficiente para preparação dos atores, na criatividade e participação deles. Então, em cada ensaio, surgiam muitas coisas interessantes que podiam ser incluídas se quisessem, ou não. Deixando a criação coletiva mais ampla, dotada de possibilidades e sem limitações.

Mesmo sendo um teatro de improviso, é necessário sempre estar repetindo as cenas, ficar atento as marcações e se a voz está chegando ao público. No teatro de rua e em espaço aberto, o ator tem que se atentar a isso por conta da poluição sonora, então é necessário trabalhar as expressões corporais e a fala de forma clara e articulada. A comunicação direta

⁸ A Cia. Barbixas de Humor é um grupo humorístico formado por Daniel Nascimento, Anderson Bizzocchi e Elidio Sanna

com o olhar voltado para o público, facilita ainda mais essa troca e o entendimento do espectador. Hunzicker (2004, p.39) explica que:

Neste sentido, a *Commedia dell'arte* foi tão popular e famosa, devido a sua comunicação com a plateia, que manteve sucesso por três séculos. O que agradava ao público estava intimamente relacionado com a fórmula adotada pelos comediantes *dell'arte*; estes, especialistas em seus tipos, improvisavam as cenas, mas com a segurança de um repertório preestabelecido.

5. CONCLUSÃO

Em virtude dos fatos mencionados, podemos levar em consideração que começar um experimento cênico misturando mais de uma linguagem tem seus riscos e dificuldades. Com a pesquisa bibliográfica sobre o treinamento ator *Dell'arte*, utilizar a *Commedia Dell'arte* na preparação do ator e do espetáculo se mostrou de forma muito positiva neste trabalho. Os atores se aprofundaram na tipificação de seu personagem, garantindo a essência e a magia dos contos de fadas.

Essa forma de montagem, aguça a criatividade do ator, pois ele participa ativamente no enredo da peça. O *canovaccio* foi muito importante para isso, já que traz margens ao ator, e a partir dele podem ter diversas possibilidades de leituras e improvisações diferentes, não deixando algo fechado e a oportunidade de ouvir o público, brincar e interagir durante a apresentação, sem modificar o roteiro.

6. REFERÊNCIAS

BERTHOLD, Margot; ZURAWSKI, Maria Paula V. **História mundial do teatro**. São Paulo: Perspectiva 2000.

BETTELHEIM, Bruno. João e Maria. In: **A psicanálise dos contos de fadas**. Tradução: Arlene Caetano. 2. Ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

BRONDANI, Joice Aglae. **Scambio dell'arte: Commedia Dell'arte e Cavalo marinho**. Salvador: [Cia Buffa de teatro (CBT) / Bottega Buffa Circo Vacanti (BBCV)] 2013.

HUNZICKER, Frederick Magalhães. **Do chapéu ao casamento**: o processo criativo de um espetáculo de Commedia dell'arte. 2004. 142 f. Tese (Mestrado em Artes) – Instituto de Artes, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2004.

KLEBER, Klaas. Os comediantes dell'arte. *In*: **O Clown**: corporeidade e fisicalidade: O treinamento do clown enquanto instrumental técnico e artístico na formação do ator. 1. Ed. São Paulo: Chiado Editora, 2012. cap. 1.3, p. 45- 53.

SCALA, Flaminio. **A loucura de Isabella e outras comédias da commedia dell'arte**. Tradução: Roberta Barni. São Paulo: Iluminuras LTDA. 2003.