

**Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral Baptista**

**Ciência e comédia no teatro infantil: a inserção e a recepção do humor na peça *O problemão da Banda Infinita***

Linha de Pesquisa: Estudos de público/audiência

Orientadora: Carla Almeida

Rio de Janeiro

Março / 2023

Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral Baptista

**Ciência e comédia no teatro infantil: a inserção e a recepção do humor na peça *O problemão da Banda Infinita***

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da Casa de Oswaldo Cruz, da Fundação Oswaldo Cruz, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Divulgação Científica.

Orientador(a): Carla Almeida

Rio de Janeiro

Março / 2023

O presente trabalho foi realizado com apoio de Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz) - Código de Financiamento 001.

B222c      Baptista, Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral.  
Ciência e comédia no teatro infantil: a inserção e a recepção do humor na peça "O problemão da Banda Infinita" / Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral Baptista. -- 2023.  
126 f. : il.color, fotos.

Orientadora: Carla da Silva Almeida.  
Dissertação (Mestrado Acadêmico em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) - Fundação Oswaldo Cruz, Casa de Oswaldo Cruz, Fiocruz, 2023.  
Bibliografia: f. 122-126.

1. Divulgação Científica. 2. Humor. 3. Estudo de Recepção. 4. Ciência e Arte. 5. Ciência e Teatro. I. Título.

CDD 501.4

Elaborada pelo Sistema de Geração Automática de Ficha Catalográfica da Rede de Bibliotecas da Fiocruz com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Bibliotecário responsável pela elaboração da ficha catalográfica: Beatriz Schwenck - CRB-5142  
Biblioteca de Educação e Divulgação Científica Iloni Seibel

Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral Baptista

**Ciência e comédia no teatro infantil: a inserção e a recepção do humor na peça  
O problemão da Banda Infinita**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da Casa de Oswaldo Cruz, da Fundação Oswaldo Cruz, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Divulgação Científica.

Orientador(a): Carla Almeida

Aprovado em: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_.

Banca Examinadora

---

Paulo Ricardo Merisio, 1º Examinador, UNIRIO – Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Marina Ramalho e Silva, 2º Examinador, Casa de Oswaldo Cruz – COC/FIOCRUZ

---

Thelma Lopes Carlos Gardair, 1º Suplente, Fundação CECIERJ

---

Diego Vaz Bevilaqua, 2º Suplente, Casa de Oswaldo Cruz – COC/FIOCRUZ

A minha homenagem vai para a turma e os professores do Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde de 2021.

E também às pessoas que sempre me apoiaram na minha trajetória de vida, meus pais.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço

A minha família, em especial a meus pais, que sempre me apoiaram;

Aos profissionais que passaram pela minha formação;

Aos meus colegas do mestrado que estiveram nessa jornada junto comigo;

Aos integrantes do Grupo de Aprendizagem em Ciência e Teatro (GACT) que foram importante para o meu crescimento na área e contribuíram de certa maneira para as minhas reflexões;

Aos professores que me passaram conhecimento;

A secretaria Acadêmica pelo acolhimento e informação que possibilitaram a realização do curso;

A minha orientadora com quem sempre pude contar para a realização desse trabalho, sem ela eu não teria conseguido;

Aos artistas que me influenciaram na vida e na arte;

A instituição Fiocruz que de certa forma sempre esteve presente na minha vida;

Aos amigos e namorado que sempre estiveram comigo nessa trajetória;

A minha psicóloga que conseguiu que eu não enlouquecesse tanto com o processo;

A todos que me apoiaram;

E, em especial a vida, que tem me proporcionado um aprendizado a cada dia.

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001.

## RESUMO

Baptista, Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral. **Ciência e comédia no teatro infantil**: a inserção e a recepção do humor na peça *O problemão da Banda Infinita*. 2023. 126f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2023.

A divulgação científica se tornou uma necessidade na sociedade atual, altamente impactada pela ciência e tecnologia. Porém, esse campo continua enfrentando uma série de desafios para conectar ciência e sociedade. Um deles é buscar estratégias novas, efetivas e dialógicas para promover essa conexão. Nesse sentido, o teatro vem despontando como um forte aliado da divulgação científica, pois tem um potencial que vai além de transmitir conteúdos. O teatro se constitui em uma linguagem que instiga o pensamento e a reflexão, possibilitando que novas perspectivas sejam formadas. Especialmente em relação aos pequenos espectadores, o teatro é capaz de abordar temas complexos com leveza e diversão, estimulando a criatividade, a imaginação e o pensamento, transformando o espetáculo em uma espécie de jogo, uma brincadeira, em que a plateia troca experiência e afetividade com os atores. Essa pesquisa está inserida nos estudos de recepção teatral no contexto da divulgação científica e tem como objetivo analisar a inserção e a recepção do humor na peça infantil *O problemão da Banda Infinita*, produzida no Museu da Vida Fiocruz. A peça narra a aventura de cinco amigos que formam uma banda e tem o intuito de criar uma experiência positiva do público com relação à matemática, recorrendo ao humor em diversas cenas. O estudo tem como principais referenciais teóricos Bergson e Dario Fo, no campo do humor, e Stuart Hall, no da comunicação. Os resultados evidenciam que o público reage aos elementos cênicos de humor apontados no processo de produção da peça (incluindo o texto e a corporeidade em cena) e, apesar de muitos se repetirem, as reações da plateia se manifestaram de maneiras diferentes em cada cena da peça. Observamos que o riso, nas formas verbal e física, foram a resposta do público a uma identificação com os personagens, com a peça em si, com questões sociais, da cultura popular e de pertencimento de grupo. Logo, nosso estudo ressalta e aprofunda a reflexão sobre a potência do humor na divulgação científica. Ao identificar os diferentes mecanismos e características dessa linguagem em cena e buscar compreender a reação imediata da plateia a eles, nossa pesquisa enriquece o repertório e o debate sobre o cômico como estratégia de divulgação científica.

Palavras-chave: Divulgação Científica; Humor; Estudo de Recepção; Ciência e Arte; Ciência e Teatro

## ABSTRACT

Baptista, Ana Clara Dupret Vassallo do Amaral. **Ciência e comédia no teatro infantil**: a inserção e a recepção do humor na peça *O problemão da Banda Infinita*. 2023. 126f. Dissertação (Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde) – Casa de Oswaldo Cruz, Fundação Oswaldo Cruz. Rio de Janeiro: 2023.

Science communication has become a necessity in today's society, highly impacted by science and technology. However, this field continues to face a series of challenges in connecting science and society. One of them is to seek new, effective and dialogical strategies to promote this connection. In this sense, theater has emerged as a strong ally of science communication, as it has a potential that goes beyond transmitting content. Theater constitutes a language that instigates thought and reflection, enabling new perspectives to be formed. Especially in relation to young spectators, the theater can approach complex themes with lightness and fun, stimulating creativity, imagination and thought, transforming the show into a kind of game, in which the audience exchanges experience and affection with the actors. This research is a study of theatrical reception in the context of science communication and aims to analyze the insertion and reception of humor in the children's play *O problemão da Banda Infinita*, produced at Museu da Vida Fiocruz. The play narrates the adventure of five friends who form a band and aims to create a positive experience for the public with regard to mathematics, resorting to humor in several scenes. The main theoretical references of the study are Bergson and Dario Fo, in the field of humor, and Stuart Hall, in the field of communication. The results show that the public reacts to the scenic elements of humor pointed out in the play's production process (including the text and the corporeity on the scene) and, although many are repeated, the audience's reactions manifested themselves in different ways in each scene. We observed that laughter, in both verbal and physical forms, was the audience's response to an identification with the characters, with the play itself, with social issues, popular culture and group belonging. Therefore, our study emphasizes and deepens the reflection on the power of humor in science communication. By identifying the different mechanisms and characteristics of this language on stage and seeking to understand the audience's immediate reaction to them, our research enriches the repertoire and debate about the comic as a strategy for science communication.

Keywords: Science Communication; Humor; Reception Study; Science and Art; Science and Theater

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1	Modelo de Codificação/Decodificação, Stuart Hall.....	032
Figura 2	Seção da ficha de observação utilizada na coleta de dados.....	043
Figura 3	Outra parte da seção da Ficha de Observação utilizada na coleta de dados.....	043
Figura 4	Foto da pesquisadora com o elenco caracterizado como os personagens da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i> .....	046
Figura 5	Banda Infinita.....	053
Figura 6	Ensaio dos atores da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i> -música Boi de Maré.....	056
Figura 7	Ensaio dos atores da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i> -no fundo do mar.....	057
Figura 8	O cumprimento da Banda Infinita “Wow! Plact, plect, plict, ploct, zum”.....	069
Figura 9	Pesquisadora Ana Clara Dupret na coleta de dados com o público da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i> .....	105

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1	Síntese das cenas da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i> .....	046
Tabela 2	Dados sobre aplicação das fichas de observação.....	047
Tabela 3	Adaptações do modelo de Codificação/Decodificação a pesquisa.....	050
Tabela 4	Aparições do vício cômico no texto da peça.....	064
Tabela 5	Aparições da repetição no texto da peça.....	072
Tabela 6	Aparições da interferência no texto da peça.....	079
Tabela 7	Aparições da quiproquó no texto da peça.....	086
Tabela 8	Aparições do gesto-gestualidade na encenação da peça..	093
Tabela 9	Aparições do repetição mecânica na encenação da peça..	098
Tabela 10	Aparições do ritmo na encenação da peça.....	103
Tabela 11	Recepção das cenas de humor segundo intensidade e tipo de riso provocado no público escolar.....	106

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1	Relação entre as visitas agendadas e não agendadas ao Museu da Vida entre 2000 e 2013.....	052
-----------	--	-----

## SUMÁRIO

<b>0</b>	<b>Apresentação.....</b>	<b>13</b>
<b>1</b>	<b>Introdução.....</b>	<b>16</b>
<b>1.1</b>	<b>O teatro no contexto da divulgação científica.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1.1</b>	<b>Unindo ciência e teatro.....</b>	<b>17</b>
<b>1.1.2</b>	<b>Conectando ciência e sociedade por meio do humor...</b>	<b>24</b>
<b>1.1.3</b>	<b>Estrutura da dissertação.....</b>	<b>27</b>
<b>2</b>	<b>Marcos teóricos .....</b>	<b>29</b>
<b>2.1</b>	<b>Codificação/Decodificação: para além do modelo linear de comunicação.....</b>	<b>30</b>
<b>2.2</b>	<b>O espectador participativo, o pequeno espectador e o jogo teatral.....</b>	<b>34</b>
<b>3</b>	<b>Metodologia.....</b>	<b>38</b>
<b>3.1</b>	<b>Codificação (momento um): como o humor se insere no espetáculo <i>O problemão da Banda Infinita</i>.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2</b>	<b>Decodificação (momento dois): como o público reage ao humor no espetáculo.....</b>	<b>41</b>
<b>4</b>	<b>Resultados .....</b>	<b>49</b>
<b>4.1</b>	<b>Contexto da produção/codificação e recepção/decodificação da peça <i>O problemão da Banda Infinita</i>.....</b>	<b>50</b>
<b>4.2</b>	<b>Codificação.....</b>	<b>57</b>
<b>4.2.1</b>	<b>Principais conceitos trabalhados em relação ao riso na análise textual.....</b>	<b>58</b>
<b>4.2.2</b>	<b>Principais conceitos trabalhados em relação ao riso na análise corporal/ humor físico.....</b>	<b>86</b>
<b>4.3</b>	<b>Decodificação .....</b>	<b>104</b>
<b>4.3.1</b>	<b>A recepção do humor verbal/textual pelos espectadores de <i>O problemão da Banda Infinita</i>.....</b>	<b>107</b>
<b>4.3.2</b>	<b>A recepção do humor físico/corporal pelos espectadores de <i>O problemão da Banda Infinita</i>.....</b>	<b>111</b>
<b>5</b>	<b>Discussão e Conclusão.....</b>	<b>116</b>
<b>6</b>	<b>Referências Bibliográficas.....</b>	<b>122</b>

## 0. Apresentação

Sempre tive muita curiosidade na minha vida e essa característica me acompanha desde criança. Não fui daquelas crianças que tinha certeza do que queria ser quando crescer, mas tinha uma sensibilidade aguçada para encarar o mundo à minha volta. Algo sempre me movia para tentar entender, compreender melhor, o que estava ao meu redor.

A curiosidade me fez chegar ao teatro. Adorava ir a peças infantis quando criança, um hábito que tenho até hoje. A mágica dos palcos sempre me encantou. Ainda criança, subia no palco para dançar, pois fiz escola de dança desde os quatro anos. Nas apresentações, sempre me sentia em casa quando pisava no palco. Mas devo confessar que minha primeira experiência com as aulas de teatro não foi muito boa. Foi nesse momento que tive o meu primeiro contato com o que era protagonismo e como isso pode elevar o ego das pessoas.

Que bom que mais tarde essa experiência negativa não afetou a minha escolha; dei mais uma chance às aulas de teatro. Com dezesseis anos, resolvi entrar para o curso livre de teatro e, desde então, não larguei mais as artes cênicas.

Optei por fazer faculdade de artes cênicas. A minha única certeza quando adolescente era que eu queria fazer algo ligado à arte, queria explorar a minha criatividade. Entrei para o curso de bacharelado em artes cênicas da PUC-Rio.

Conforme o tempo foi passando, senti a necessidade de fazer um curso técnico em teatro. Então, fiz o curso profissionalizante em teatro na Nova Escola de Teatro Sated, onde descobri minha paixão por teatro do absurdo e meu amor por fazer comédia.

Mas foi na PUC-Rio que explorei a comédia como tema de monografia. A pesquisa pelo assunto é algo que me fascina. Vale ressaltar que eu sempre tive incentivo da minha mãe para fazer pesquisas.

Antes de continuar relatando o avanço da minha vida acadêmica, preciso voltar à questão da curiosidade que sempre me acompanhou. Para entender um pouco mais esse meu lado, devo contar que desde criança fui incentivada a procurar e pesquisar sobre qualquer assunto que eu quisesse saber. Isso me levou a pensar que talvez eu pudesse ser cientista. Esse meu desejo inicial me fez procurar a Fiocruz e fazer a prova para curso técnico em laboratório. Na época, o número de vagas de livre concorrência era pequeno e acabei não passando para estudar na Fiocruz no ensino médio.

Interessante que, anos depois, eu voltei à Fiocruz de outra maneira. Mas, antes de entrar para essa instituição que fez parte da minha construção como pessoa, pois, desde muito nova frequentava o Museu da Vida Fiocruz, continuarei contando sobre a minha trajetória acadêmica.

Após me formar no curso técnico de teatro e em bacharelado em artes cênicas na PUC-Rio, com a monografia em dramaturgia em comédia com base nos autores Brecht e Bergson, entrei no curso de Especialização em Preparação corporal nas artes cênicas da Angel Vianna. Com isso meus horizontes foram se abrindo.

A perspectiva de que o corpo fala, transmite e absorve conhecimento dentro da Faculdade de dança Angel Vianna me estimulou.

Comecei a questionar como a mensagem de um espetáculo teatral é passada ao público. Como o corpo dos atores compartilha conhecimento com a plateia? Com ajuda de Merlot- Ponty, usei a fenomenologia para analisar o corpo em cena, a partir de cenas gravadas de uma peça cômica, em 2016, chamada *As Artimanhas de Scapino*, de Molière, encenada pela Cia Teatro Atores de Laura.

Conforme o tempo foi passando, minha curiosidade sobre como o público percebe o espetáculo teatral foi aumentando. Junto a isso, tomei conhecimento sobre um novo campo de estudo que até então não tinha ouvido falar: a divulgação científica. Nessa área, me identifiquei na pesquisa de recepção do público.

Em 2017, me aprofundi mais nesse campo e decidi tentar a Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC). Passei para turma de 2018 da Especialização. Foi quando conheci o meu objeto de estudo, a peça *O problemão da Banda Infinita*, que se tornou um divisor de águas para mim. Com o enfoque nesse espetáculo infantil, tive que sair da minha zona de conforto e fazer e coletar questionários voltados a crianças, decifrar seus desenhos e refletir sobre o que aquilo significava. Assim, fui me apaixonando por esse mundo da pesquisa, que por mais que seja trabalhoso, cada vez mais me sinto empolgada.

No finalzinho de 2018, a minha orientadora Carla Almeida me convidou para participar de um grupo de pesquisa em que se explorava o campo de ciência-teatro. Na época ainda não tinha um nome específico, hoje nomeado de Grupo de Aprendizagem em Ciência e Teatro (GACT), ele se tornou parte importante das minhas reflexões sobre as áreas de ciência- teatro e divulgação científica.

Em 2019, eu terminei meu TCC e me formei na Especialização. Mas continuei indo às reuniões do GACT, o que foi essencial para manter a minha chama da curiosidade e pensamento crítico acesa. Em 2019, também voltei aos palcos, tanto no teatro, quanto na dança.

Chegou 2020, que tinha tudo para ser um ano promissor. Ia continuar no teatro e na pesquisa, mas veio a pandemia. O impacto foi grande. Com mais tempo, isolados em casa, os pensamentos foram a mil. O GACT não parou e se intensificou. Tivemos muitas reuniões online, o que ajudou todo grupo a passar por esse ano de incertezas e agonia.

Esse momento de borbulhas no cérebro e reflexões me fizeram querer fazer um projeto para o mestrado e, mesmo que online, desenvolver as minhas questões internas adormecidas. Ao mesmo tempo, havia dados que foram coletados e não tinham sido analisados na pesquisa anterior da peça *O problemão da Banda Infinita*. Com isso, resolvi juntar minhas inquietações com o que não tinha sido pesquisado ainda sobre esse espetáculo.

Assim, minhas experiências acadêmicas serviram de inspiração para fazer uma nova pesquisa. Juntei a curiosidade de como os elementos do humor, sejam eles textuais ou corporais, são pensados e evidenciados numa produção de um espetáculo, para passar a mensagem ao público; como a plateia recebe esse conhecimento passado pela peça teatral, ou seja, como é a sua percepção; e, como isso tudo contribui para o campo da divulgação científica.

Essas curiosidades e inquietações sobre a produção da peça teatral, a sua recepção e a divulgação científica foram os meus guias e combustíveis para iniciar e ir até o fim nesse estudo de mestrado.

## 1.Introdução

O *problemão da Banda Infinita*, objeto de estudo da presente pesquisa, é uma das produções teatrais do Museu da Vida Fiocruz. Além de abordar a matemática como tema, o espetáculo tem a música e o humor como elementos centrais. A peça também foi objeto de estudo da pesquisa realizada em 2018 no âmbito da Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC/ Fiocruz), de minha autoria e orientada por Carla Almeida, também orientadora desta pesquisa de mestrado. Na pesquisa conduzida na especialização, um estudo de recepção com o público-alvo da peça, analisamos os desenhos elaborados por espectadores de 6 a 11 anos logo após as apresentações. Na pesquisa desenvolvida no Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde, também da COC, demos continuidade a esse estudo inicial, nos debruçando sobre dados que foram coletados no contexto da especialização, mas que ainda não tinham sido analisados, com a intenção de ampliar a reflexão sobre a recepção do espetáculo, dando especial enfoque ao humor. Nesse sentido, adicionamos uma nova camada à pesquisa, que diz respeito ao modo como o humor se insere na peça, o que complementa a recepção do humor pelo público.

O objetivo geral deste estudo é analisar a inserção e a recepção do humor na peça *O problemão da Banda Infinita* e refletir sobre seu papel como estratégia de divulgação científica. Além disso, também pretende investigar os processos e mecanismos do humor na peça, analisando a relação da estrutura cômica com o objetivo do espetáculo; observar como o humor da peça infantil é percebido pelo público em suas reações imediatas durante o espetáculo, buscando entender quais os afetos e as percepções que são mobilizados durante esse processo; analisar o humor como estratégia de divulgação científica voltada ao público infantil; e aprofundar o conhecimento sobre o teatro no contexto da divulgação científica, explorando suas potencialidades.

## 1.1. O teatro no contexto da divulgação científica

Para a reflexão sobre o teatro como estratégia de divulgação científica, é importante aprofundar algumas questões que se apresentam como estruturantes neste estudo: por que o teatro tem despontado como um aliado importante da divulgação científica? O que ocorre na prática? O que ele tem de potente e de diferencial? O que motiva cientistas, educadores e divulgadores a usarem o teatro para divulgar ciência? Nas sessões seguintes, tentaremos responder a essas perguntas-chave.

### 1.1.1 Unindo ciência e teatro

A ciência, como fonte de conhecimento que move a história da humanidade, impulsiona de forma significativa as transformações da sociedade por meio de seus avanços e descobertas e tem o papel central de gerar novas maneiras de enxergar o mundo. Assim, não há dúvida de sua relevância. Além disso, em uma sociedade que se diz “sociedade do conhecimento”, “em rede” e “baseada na informação”, a apropriação do conhecimento científico pela sociedade é uma questão central.

Apesar do papel central que a ciência desempenha hoje, a sua relação com a sociedade é ambígua e paradoxal. O cientista e divulgador Carl Sagan em seu livro *O mundo assombrado pelos demônios*, de 1995, mostrou sua preocupação com o distanciamento da sociedade com o saber científico, mesmo a ciência estando presente no cotidiano das pessoas. A recente expansão do negacionismo no mundo, no momento da pandemia de Covid-19 (quando a ciência esteve mais em evidência e ganhou mais relevância), é uma evidência desse paradoxo e distanciamento, que traz novas preocupações (DUPRET; ALMEIDA, 2021).

Segundo Dupret e Almeida (2021), não é que as pessoas não se interessem por ciência ou desconfiem dos cientistas, pelo contrário, as enquetes de percepção pública da ciência e tecnologia, um estudo quantitativo produzido em âmbito nacional, por meio das publicações realizados pelo Centro de Gestão e Estudos Estratégicos (CGEE), efetuadas periodicamente, indicam elevado interesse e otimismo da sociedade em relação à área e um nível de confiança alto em relação aos pesquisadores. No Brasil, por exemplo, a enquete realizada em 2019 revela um grande interesse declarado dos brasileiros por temas científicos – em especial, saúde e meio ambiente – e um otimismo elevado em relação aos benefícios proporcionados pela ciência à humanidade – 73% dos entrevistados declararam, por exemplo, achar

que C&T trazem só benefícios ou mais benefícios que malefícios para a sociedade. Os cientistas, por sua vez, despontam no topo do ranking de credibilidade como fonte de informação dos brasileiros (CGEE, 2019).

Por outro lado, os dados também mostram que, apesar do interesse, entusiasmo e confiança, os brasileiros consomem pouco e têm acesso restrito à ciência. Grande parte dos brasileiros não visita ou participa de atividades em espaços de ciência e tecnologia e museus – na pesquisa de 2019, apenas 6,3% dos entrevistados declararam ter visitado um museu de ciências nos 12 meses anteriores. O mesmo estudo apontou um grande desconhecimento dos brasileiros em relação às instituições científicas e aos cientistas do país – 88% não souberam indicar sequer uma instituição do setor e 90% não se lembraram de nenhum pesquisador brasileiro (CGEE, 2019).

Essa persistente desconexão entre ciência e sociedade coloca grandes desafios para a divulgação científica, que se vê diante da necessidade de criar novas formas de promover essa conexão. Se durante muitos anos ela enxergou a sociedade como uma massa homogênea de pessoas analfabetas cientificamente e desenvolveu ferramentas destinadas a transmitir conhecimento a elas, em um processo de comunicação de via única, certa de que elas absorveriam esse conhecimento de forma passiva e automática – um modo de pensar a divulgação científica conhecida como “modelo de déficit” (MASSARANI; MOREIRA, 2021), hoje já há evidências suficientes que colocam em xeque essa visão e estratégia.

Atualmente, há um entendimento mais disseminado entre pensadores e atuantes no campo de que divulgar o conhecimento científico é uma forma de fazer a população “conhecer, apropriar-se do saber, é um direito fundamental de todo cidadão de uma democracia e, hoje, a cidadania não pode senão incluir uma “cidadania científica” (CASTELFRANCHI, 2010, p.13). Além disso, esse ato passa a ser considerado “até mesmo um ‘direito’ a ser reivindicado na arena de debates sobre controvérsias tecnocientíficas” (CASTELFRANCHI, 2010, p.13). Essa apropriação do conhecimento científico é essencial para que o cidadão tenha clareza nas suas decisões em relação ao mundo a sua volta, permeado pela ciência, e se engaje nos debates contemporâneos que envolvem a ciência e tem impacto em sua vida.

Para os pesquisadores, dialogar com a sociedade também passou a ser, mais do que um dever, uma parte importante do seu trabalho; a visibilidade de um cientista hoje fora do meio acadêmico pode lhe trazer várias vantagens e benefícios. Logo,

mais do que direito do cidadão ou dever dos cientistas, divulgar ciência se tornou uma necessidade no mundo atual, permeado pelo conhecimento científico, o qual precisa da sociedade para se desenvolver. Como defende Castelfranchi (2010, p.18), “a comunicação pública da ciência está se tornando menos uma opção e mais uma parte integrante do metabolismo da tecnociência”. Nesse contexto, o papel do divulgador da ciência passa a ser menos o de transmissor de conhecimento e mais o de catalisador de debates, “para que, cada vez mais, informação e conhecimento possam significar empoderamento, capacidade de agir” (CASTELFRANCHI, 2010, p.18). É a boa conexão entre ciência e sociedade que irá permitir, em última instância, o bom funcionamento da democracia.

Na busca por novas estratégias capazes de conectar efetivamente ciência e sociedade, as artes têm despontado como uma forte aliada da divulgação científica. Por meio delas, tem sido possível engajar o público na ciência de forma mais profunda e sensível, apelando para uma faceta mais afetiva do que cognitiva da comunicação e da aprendizagem (FRIEDMAN, 2013). Nesse contexto, o teatro tem ganhado destaque, particularmente em centros e museus de ciência. Segundo Hughes (1998), o teatro tem o poder de abrir os sentidos, corações e mentes, desafiando o público a refletir sobre suas próprias ideias. Desse modo, as artes cênicas têm propiciado um modo instigante de aproximar cidadãos do universo científico.

O campo teatral trabalha “a sensibilidade, a percepção, a estética, a intuição e as emoções”, propiciando “novas perspectivas de ver a ciência, a tecnologia e o seu caráter humano” (MOREIRA et al., 2020, p.556). Por meio do teatro, é possível abordar temas científicos – considerados frequentemente difíceis e complexos – de forma leve, envolvente e acessível (BAUM; HUGHES, 2010; BLACK; GOLDOWSKY, 2000; RICHARDS, 2008). Ao colocar no palco representações extraídas da sociedade, permeada hoje pela C&T, o teatro tem o potencial de fazer as pessoas refletirem sobre a sua própria realidade. Logo, esse campo tem se tornado uma estratégia cada vez mais usada na divulgação da ciência.

Embora ainda não se tenha a noção do conjunto de iniciativas de ciência e teatro desenvolvidas no âmbito da divulgação científica, visto que a literatura na área ainda é escassa e fragmentada, há indícios de que elas sejam bastante plurais (ALMEIDA; LOPES, 2019). No Brasil, observa-se a coexistência de diversos formatos, desde os mais tradicionais e contemplativos, como as peças encenadas em palco italiano, até os mais experimentais e interativos, como visitas teatralizadas, “shows de

ciência” e apresentações circenses. Em termos de espaço de apresentação, essas práticas costumam ocupar museus de ciência, universidades, escolas, praças e espaços teatrais clássicos. As temáticas abordadas também podem variar bastante, estando as biografias de cientistas, importantes feitos e descobertas e assuntos controversos entre as mais recorrentes. As produções podem ter níveis bastante diferentes de profissionalismo, sendo que o mais comum no país, ao menos no que tange ao teatro produzido em museus de ciências e por grupos universitários, é que elas sejam mais “caseiras”, realizadas por estudantes, mediadores e profissionais sem formação artística (ALMEIDA; LOPES, 2019; MOREIRA; MARANDINO, 2015).

Como vimos, o discurso da divulgação científica se constitui em uma proposta ambiciosa de formar indivíduos críticos e engajados e promover a cidadania. No contexto dessa proposta ambiciosa, vimos também que o teatro desponta como uma estratégia cada vez mais utilizada para conectar ciência e sociedade. Não à toa, esses dois campos compartilham ambições semelhantes. Ao propor o engajamento do público na ciência, a divulgação visa, em última análise, o empoderamento do cidadão, o que se assemelha aos desafios colocados ao campo artístico.

No campo do teatro, podemos verificar interações com a ciência e a tecnologia em diferentes níveis. Com Bertolt Brecht, por exemplo, houve a pretensão de incorporar aspectos da metodologia científica aos métodos de criação teatral. Segundo Koudela (1991), para esse autor, o teatro tem o papel de estimular a reflexão e a crítica. O teatro, para Brecht, não deve promover o envolvimento emocional do espectador com a história contada no palco e os seus personagens; ele deve oferecer um argumento para que o espectador reflita de maneira ativa e racional sobre o que está em cena.

A prática teatral no contexto da divulgação científica, segundo Moreira, Coelho e Souza (2020), vai além de divulgar termos científicos; ela está direcionada ao questionamento da realidade. Ou seja, tanto o teatro quanto a divulgação científica podem levar o sujeito a ampliar o olhar sobre ele e sobre o mundo a sua volta, instigando-o a fazer reflexão sobre diversas situações em que ele está inserido e sobre sua realidade.

Nos últimos anos, observa-se um aumento de iniciativas de ciência e teatro no contexto da divulgação científica (WEITKAMP; ALMEIDA, 2022). Experiências dessa natureza vêm sendo compartilhadas nas principais redes da área e em suas respectivas conferências. Entre elas destacam-se a Rede de Popularização da

Ciência e da Tecnologia na América Latina e no Caribe (RedPop), a Rede Europeia de Centros de Ciência e Museus (Ecsite) e a Rede de Comunicação Pública da Ciência e da Tecnologia (PCST). Entre os países com iniciativas unindo ciência e teatro, o Reino Unido e os Estados Unidos se destacam, mas existem práticas de ciência e teatro em várias partes do mundo, incluindo Nova Zelândia, Quênia, Nepal, Camboja, Tailândia, Vietnã, Índia, Holanda, Grécia, Itália, Portugal, Espanha, Argentina, Peru e Brasil (ALMEIDA; LOPES, 2019).

Segundo Moreira e Marandino (2015), o Brasil também é rico em iniciativas que exploram a interface teatro e ciências, particularmente em centros e museus de ciências. Como exemplo de iniciativa teatral nesses espaços, mencionamos o projeto Ciência em Cena, do Museu da Vida, no Rio de Janeiro, no âmbito do qual se produziu a peça analisada nesta pesquisa – e sobre o qual discutiremos mais detalhadamente no capítulo quatro. No contexto museal, podemos citar ainda as atividades teatrais promovidas na Seara da Ciência, no Ceará, um espaço de divulgação científica e tecnológica da Universidade Federal do Ceará, que procura estimular a curiosidade pela ciência, cultura e tecnologia, mostrando suas relações com o cotidiano e promovendo a interdisciplinaridade entre as diversas áreas do conhecimento (ALMEIDA e LOPES, 2019).

As universidades também têm sido um espaço importante das interações entre ciência e teatro. O projeto Ciênic, por exemplo, é desenvolvido pelo Núcleo Arte, Mídia e Educação, na Universidade Federal do Rio de Janeiro, campus Macaé, com o objetivo de pesquisar o teatro com temática científica e auxiliar na enculturação artística e científica da população do norte fluminense (ALMEIDA e LOPES, 2019). Outro exemplo é o Núcleo Ouroboros de Divulgação Científica, vinculado ao Departamento de Química da Universidade Federal de São Carlos (UFSCar), em São Paulo. Fora dos ambientes museal e universitário, temos o Núcleo Arte Ciência no Palco, em São Paulo, com um repertório de mais de 17 espetáculos teatrais com mote científico (MOREIRA; MARANDINO, 2015).

Dentre as iniciativas brasileiras, merece destaque o evento anual chamado Ciência em Cena, criado em 2007 pelo Núcleo Ouroboros de Divulgação Científica, que apresenta peças teatrais com temas científicos produzidas por diferentes grupos do Brasil e de outros países, além de incluir palestras, oficinas e apresentações de trabalhos. A cidade-sede muda a cada edição e o público-alvo é formado principalmente por adolescentes em idade escolar e jovens universitários. O evento

tem sido um espaço importante de troca de experiências entre profissionais e iniciantes na interação entre os campos de ciência e teatro (ALMEIDA e LOPES, 2019).

Como vimos também, o teatro vem sendo integrado às práticas de divulgação científica de diversas formas, por diferentes motivos e com diferentes intenções. Conforme afirmam Almeida e Lopes (2019, p.35):

As motivações e os objetivos para o desenvolvimento de iniciativas unindo ciência e teatro no âmbito da divulgação científica também são variados, o que não deixa de ser um reflexo da própria diversidade e interdisciplinaridade do campo, constituído por atores de distintas áreas, com diferentes concepções sobre o que é divulgar ciência – e isso não apenas no Brasil [...] há quem veja na interface ciência e teatro uma forma de provocar, fazer pensar e agir, e quem sabe até transformar.

Para Lopes (2005), o teatro é uma boa estratégia de divulgação científica, visto que a ciência é em si dramática e possui teatralidade própria; o exercício da atividade científica pode envolver grandes controvérsias, disputas, ambição, argumentação, contra argumentação, enfim, todos os elementos para uma excelente peça dramatúrgica. Segundo Moreira, Coelho e Souza (2020), o teatro pode contribuir para uma maior aproximação do público com os conteúdos científicos, potencializando a divulgação científica e propiciando novas formas de ver e compreender o mundo.

Como exemplo podemos citar o teatro como forma de divulgar disciplinas que são tidas como difíceis e que promovem experiências negativas marcantes durante o período escolar, como a matemática. Esse fato, somado à tendência da cultura ocidental de divulgar a matéria como sendo algo de fato difícil, resulta no desenvolvimento de ansiedade em muitas pessoas relacionada à essa disciplina ao longo da vida (CARMO, SIMONATO; 2012). O teatro tem sido um importante aliado para a divulgação científica para despertar o interesse pela matemática e aproximá-la da sociedade, quebrando as barreiras existentes. Segundo Dupret e Almeida (2021), educadores vêm se utilizando cada vez mais das artes cênicas no ensino da matemática. Muitos desses exemplos estão relatados no livro *Matemática em cena: aprendizagens com ludicidade, criatividade e alegria* (MENDES FILHO e PAIVA, 2016). Além disso, podemos citar também o caso da companhia norte-americana *Matheatre*, criada a partir do sucesso de *Calculus: The Musical!*, com o espetáculo apresentado no Minnesota Fringe Festival em 2006. Hoje a companhia viaja pelo país com quatro produções que visam promover a alfabetização científica e a curiosidade intelectual (DUPRET e ALMEIDA, 2021).

Cabe ressaltar que estudos dedicados a discutir e refletir sobre as iniciativas de ciência e teatro no contexto da divulgação científica ainda são escassos e, portanto, se conhece pouco os resultados dessas iniciativas no campo, sobretudo no que se refere a criar conexões frutíferas e instigantes entre ciência e sociedade. Além disso, parte deles tem caráter mais avaliativo do que de pesquisa acadêmica, se concentrando sobre o nível de sucesso de uma determinada obra e o seu potencial para transmitir conhecimentos de ciência.

Nesse âmbito, cabe citar o esforço de pesquisa sobre o teatro no contexto da divulgação científica empreendido pelo Grupo de Aprendizagem em Ciência e Teatro (GACT)<sup>1</sup> e para o qual esta pesquisa contribui. Vale ressaltar que os pesquisadores que compõem esse grupo possuem estudos que contribuem para o campo da ciência, teatro e divulgação científica, ao explorar diversos aspectos da interface ciência-teatro (ver, por exemplo, FOLINO e ALMEIDA, 2022; ALMEIDA e BEVILAQUA, 2021; ALMEIDA et al, 2021; DUPRET e ALMEIDA, 2021). Além disso, a partir das discussões e reflexões sobre o campo, os integrantes do GACT produziram juntos um capítulo sobre o teatro em museus de ciências para o livro *Mediación En Museos Y Centros De Ciencia Iberoamericanos: Reflexiones Y Guías Prácticas* (MASSARANI; BASILE; PEDERSOLI, 2021).

Vale mencionar outros autores e estudos que vêm explorando as interações entre ciência e teatro no contexto da divulgação científica, como Leonardo Moreira. No artigo “Percepções do Público Infantil sobre uma Peça de Teatro de Temática Científica”, Moreira, Coelho e Souza (2020) falam sobre o processo de criação da peça *Quem roubou meu arco-íris?*, a metodologia aplicada e a percepção das crianças sobre a obra. Nesse artigo, os autores concluem que a peça em questão possui potencial para auxiliar as crianças no conhecimento das ciências, pois estimula a atenção e a concentração, favorecendo a retenção de informação, além de estimular o interesse e a curiosidade.

---

<sup>1</sup> Criado em 2018 pela pesquisadora Carla Almeida, integrante do Núcleo de Estudos da Divulgação Científica (NEDC), do Museu da Vida Fiocruz, o GACT é um grupo independente que tem o intuito de explorar a interface ciência-teatro. Desde 2019, tem discutido de maneira periódica o tema ciência-teatro a partir de textos acadêmicos, obras teatrais e conversas com convidados que atuam no campo. Atualmente, o GACT é formado por pesquisadores do Museu da Vida Fiocruz; artistas que trabalham ou já trabalharam no Museu da Vida; estudantes, profissionais e pesquisadores do campo da ciência e do teatro com outros vínculos; e estudantes de pós-graduação de diferentes programas da Fiocruz.

Por fim, outras pesquisas que também têm o enfoque nas peças encenadas no Museu da Vida – como o objeto desta pesquisa – foram produzidas no âmbito do Mestrado em Divulgação da Ciência, Tecnologia e Saúde da COC/Fiocruz, tais como *Saúde e teatro: o potencial da peça O rapaz da rabeça e a moça Rebeca para engajar jovens estudantes da zona norte do rio de janeiro no debate sobre HIV/AIDS*, de Carolina Folino (2020); *Me senti lá dentro da floresta: um estudo com o público do espetáculo infantil Curumim quer música! em um museu de ciências*, de Wanda Hamilton (2021); e *Teatro, Ciência e Humor: um estudo a partir da peça Paracelso, o fenomenal* de Kailani Guimarães (2022).

Nós nos alinhamos aqui aos estudos que abordam a importância do diálogo com o público e que não enfocam apenas o conteúdo científico das peças e a sua transmissão. Estudos como os desenvolvidos no âmbito do GACT enfatizam a troca entre os espectadores e evidenciam o quanto a obra artística como linguagem é relevante para a divulgação científica e, nesse sentido, dialogam com o presente estudo.

### **1.1.2 Conectando ciência e sociedade por meio do humor**

A comédia nos traz o que é mais humano na sociedade, o ato de rir. Como afirma Bergson, “não há comicidade fora do que é propriamente humano” (BERGSON, 1983, p. 7). Logo, o riso nos deflagra como humanidade. O filósofo francês, um dos principais teóricos sobre o riso, também observa que rir é um ato coletivo:

O riso parece precisar de eco. Ouçamo-lo bem: não se trata de um som articulado, nítido, acabado, mas alguma coisa que se prolongasse repercutindo aqui e ali, algo começando por um estalo para continuar ribombando, como o trovão nas montanhas. E, no entanto, essa repercussão não deve seguir ao infinito. Pode caminhar no interior de um círculo tão amplo quanto se queira, mas, ainda assim, sempre fechado. O nosso riso é sempre o riso de um grupo. (BERGSON, 1983, p. 8)

Além de um fenômeno propriamente humano, a risada também é uma prática que acontece em conjunto e, assim, pode ser interpretada como uma forma de identificação e de pertencimento a um grupo. Quando uma pessoa ri junto com mais pessoas, partilha-se uma identidade cultural na qual aquele fato é risível. Ou seja, esse fio condutor da identidade cultural só é possível porque o grupo compartilha as vivências e contextos similares.

Desse ponto de vista, conforme foi mencionado anteriormente, a cultura é construída a partir do que é vivenciado pelo povo (MARTIN-BARBERO, 1997). No teatro, os elementos populares presentes na obra têm relação com o fenômeno da identificação ligado aos nossos vínculos culturais.

Segundo Stuart Hall (2003), porém, “frequentemente operamos com uma concepção excessivamente simplista de ‘pertencimento” (HALL, 2003, p. 84). Ele lembra que também “existem os ‘vínculos’ que temos com aqueles que compartilham o mundo conosco e que são distintos de nós” (HALL, 2003, p. 84). Logo, esse conjunto de componentes que nos gera essa sensação de que somos parte de algo são integrantes da nossa identidade cultural.

A cultura é esse padrão de organização, essas formas características de energia humana que podem ser descobertas como reveladoras de si mesmas — “dentro de identidades e correspondências inesperadas”, assim como em “descontinuidades de tipos inesperados” — dentro ou subjacente de todas as demais práticas sociais. (HALL, 2003, p. 136)

Nessa perspectiva, o sentimento de pertencimento e reconhecimento estão atrelados à concepção de cultura popular e do riso. O caráter popular do riso, segundo Bakhtin (1987), traz a libertação da vida ordinária do povo. Como exemplo, o autor resgata o carnaval na Idade Média. Assim como o carnaval, a comicidade intrínseca ao mesmo deflagra o que se tem de mais livre no indivíduo, o seu lado mais humano, o ato de rir.

O riso carnavalesco é em primeiro lugar patrimônio do povo (esse caráter popular, como dissemos, é inerente à própria natureza do carnaval); todos riem, o riso é “geral”; em segundo lugar, é universal, atinge a todas as coisas e pessoas. (BAKHTIN, 1987, p.10)

Porém, na comédia, o mundo ordinário não é retratado de maneira real e, sim, parodiado e satírico. Sendo assim, a “cultura popular constrói-se de certa forma como paródia da vida ordinária como um ‘mundo ao revés” (BAKHTIN, 1987, p.10).

No humor, a vida cotidiana é motivo de risada. Ao assistir a um espetáculo, o público consegue identificar uma ou mais características de sua cultura no que os personagens apresentam. O caráter rígido que a sociedade impõe como padrão é posto em questão, o que leva uma certa previsibilidade do espectador ao identificar o que cada personagem representa em termos de padrões inseridos na sociedade.

Assim, por meio dessa estratégia da rigidez do caráter, se evidenciam as regras que regem a sociedade e desperta-se, no espectador, a percepção do sistema no qual está inserido. Nesse sentido, o cômico funciona quase como um estereótipo do social, com personagens que levam a plateia a pressupor o que vai ocorrer. A correção desse estereótipo proporciona o riso.

Segundo Marçal (2014), a ciência e o humor têm fatores em comum, como a criatividade e a necessidade de ver a realidade através de novas perspectivas. A utilização do humor na divulgação científica, para o autor, não é uma solução universal, mas é uma poderosa ferramenta de comunicação e abordagem pedagógica.

Vários estudos têm sido produzidos sobre o humor na divulgação científica. Grande parte deles destaca a mensagem bem-humorada, a diversão, o entretenimento, a simpatia e alegria como elementos centrais e positivos dessa contribuição para a ciência e sua divulgação (ver, por exemplo, RAMOS e PIASSI, 2015; YEO et al, 2022, ARAMBURÚ et al, 2017; CORAPI et al, 2018).

Para Ramos e Piassi (2015), o humor é muito importante para a produção da ciência e da educação dentro do viés da divulgação e comunicação científica. Para os autores, o humor é uma forma de legitimar a discussão científica. "...o riso acaba contribuindo para que a mensagem desejada seja transmitida. [...] Além do mais, observamos que é possível brincar com conteúdos científicos além de só utilizar um tom humorístico para falar deles." (RAMOS e PIASSI, 2015, p.7)

Para Pinto, Marçal e Vaz (2013), o humor torna a ciência mais atraente em todas as suas formas de expressão. São várias as iniciativas de utilização do humor como estratégias de divulgação da ciência, a saber: stand up científico, quadrinhos, audiovisuais, comédias teatrais etc. Em pesquisa sobre um projeto de stand-up científico, os autores indicam que essa estratégia se apresentou como interessante e valiosa para uma melhor compreensão das questões científicas, dos cientistas e suas atividades de pesquisa.

Nesse sentido, esses estudos apontam que o humor pode ser uma experiência positiva tanto para o divulgador científico quanto para o público. Com isso, precisamos considerar também as perspectivas desse público ao decidir se e quando utilizar essa linguagem em suas diversas manifestações.

Em meio à escassez de pesquisas sobre ciência e teatro, e sobretudo sobre ciência e teatro com enfoque no humor, esta pesquisa se propõe a contribuir para o aprofundamento da discussão sobre a recepção teatral no contexto da divulgação científica, em especial do humor. Embora a literatura aponte um grande potencial na relação entre arte e ciência e, particularmente entre teatro e ciência, existem ainda poucas pesquisas empíricas que exploram esse potencial. No Brasil, como já mencionamos, grande parte dos estudos existentes são muito pontuais e têm um caráter mais avaliativo do que de pesquisa acadêmica. Neste trabalho, pretendemos ir mais a fundo, explorando os mecanismos que estão por trás dessas relações, tanto do ponto de vista da produção, quanto da recepção.

### **1.1.3 Estrutura da dissertação**

A partir daqui, esta dissertação segue a seguinte estrutura. O capítulo 2 se refere aos marcos teóricos desta dissertação. Nele, aprofundamos os conceitos desenvolvidos por Stuart Hall (2003) no âmbito dos Estudos Culturais Ingleses e o seu modelo de comunicação, Codificação e Decodificação, que serviu para estruturar as análises deste estudo. Do campo teatral, recorreremos a Guénoun (2014) e Desgranges (2015; 2019) para compreender o espectador teatral, a pedagogia do espectador e o pequeno espectador. A partir desses autores, discutimos também a importância e o papel do espectador no teatro, seu caráter participativo no espetáculo e sua função no jogo teatral. Mobilizamos também os conceitos de Brecht (2005), mostrando o quanto o teatro pode contribuir para a reflexão dos indivíduos sobre a sociedade; e de Ferreira (2011) e Merísio (2011), abarcando a pedagogia do espectador com o olhar para o público infantil e a formação de público.

O terceiro capítulo é o da metodologia, que define a natureza da pesquisa, descrição e a esquematização dos métodos utilizados para atingir os objetivos do trabalho.

O quarto capítulo diz respeito aos resultados encontrados a partir da análise baseada no modelo Codificação/Decodificação (HALL, 2003). Os resultados são apresentados junto com a conceituação teórica dos elementos e mecanismos do humor, de modo a facilitar o entendimento de como esses elementos e mecanismos são inseridos no espetáculo analisado e “recebidos” por seus espectadores. Os autores de referência aqui são Bergson (1983) e Dario Fo (1998). O capítulo apresenta

subdivisões específicas para aprofundar essas análises, a saber: contexto da análise, codificação e decodificação.

A discussão dos resultados e a conclusão se consolidam no capítulo cinco, com uma reflexão acerca dos principais achados, a partir das análises, procurando responder aos objetivos traçados à luz das bases teóricas e dos estudos revisados citados anteriormente. Ainda nele, serão apresentadas as considerações finais da autora e algumas reflexões sobre as contribuições da pesquisa para os campos do teatro, do humor e da divulgação científica e caminhos para futuras investigações.

## 2. Marcos teóricos

O encontro da ciência, teatro, comédia e divulgação científica sobre a ótica do espectador que esta pesquisa aborda necessitou mobilizar os campos da divulgação científica, da comunicação, das artes cênicas, da pedagogia do teatro e da comédia. Cada uma dessas áreas de conhecimento trouxe uma dimensão diferente a este estudo, possibilitando uma reflexão multidisciplinar.

Do campo da divulgação científica, os conceitos de Castelfranchi de cidadania científica (2010) foram mobilizados para contextualizar o estudo dentro dessa perspectiva. Compreendendo o teatro como estratégia de aproximação dos espectadores com a ciência, pois, se aproxima do ato de conhecer e se apropriar de um conhecimento, dialogando com o público.

No campo da comunicação, os conceitos de Stuart Hall (2003) foram utilizados, a partir do seu modelo de Codificação e Decodificação na estruturação das análises do estudo. Ainda nessa área de conhecimento, Martin-Barbero (1997) foi um autor utilizado como base teórica para definição de cultura, considerando sua influência com relação aos estudos de recepção na América Latina. Com o enfoque no humor, foram utilizados os conceitos de cultura de Bakhtin (1987).

No campo das artes cênicas, Guénoun (2014) foi utilizado para aprofundar a questão da necessidade do teatro para a sociedade e trouxe para a pesquisa a troca única entre palco e plateia, o jogo, que acontece durante uma apresentação teatral. Além disso, o estudo abrange o aprofundamento da discussão sobre a recepção teatral. Logo, no campo da pedagogia teatral, utilizamos o Desgranges (2015; 2019) e seus conceitos relacionados à pedagogia do espectador para entender melhor os espectadores. E para aprofundar e refletir sobre a importância do pequeno espectador, foram utilizados os conceitos de Ferreira (2011), Moreira, Coelho e Souza (2020) e Merisio (2011).

No campo da comédia, os conceitos de Bergson (1983) foram importantes como embasamento teórico para a análise do humor na estrutura da peça de teatro (textual/verbal e físico/corporal) que é objeto de estudo dessa pesquisa. Por fim, Dario Fo (1998) também foi base teórica para a análise do humor na parte físico/corporal no espetáculo teatral analisado.

Neste capítulo, vamos aprofundar os conceitos mobilizados dos autores acima citados.

## **2.1 Codificação/Decodificação: para além do modelo linear de comunicação**

A teoria da Codificação/Decodificação, que embasa a análise desta pesquisa, foi formulada por Stuart Hall, expoente dos Estudos Culturais Ingleses e, para entender como o modelo proposto pelo autor se configurou, é preciso compreender sua origem e seu contexto histórico. A história da comunicação e da cultura na Europa contrasta com a perspectiva dos estudos e das teorias da comunicação desenvolvidos nos Estados Unidos no início do século XX. As pesquisas da Escola Funcionalista Americana, nos Estados Unidos, investigavam as funções e os efeitos dos meios de comunicação de massa na sociedade, tendo um forte viés comercial e aplicado.

Já as pesquisas europeias nesse campo abrangeram desde o início um foco de análise mais amplo da relação entre cultura e sociedade. Nesse sentido, as tradições europeias se desenvolveram de certa forma distantes das da América do Norte e, assim, pode-se perceber uma diferença grande entre a Escola Funcionalista Americana (Mass Communication Research) e os Estudos Culturais Ingleses, sobretudo no que diz respeito a considerar o indivíduo como parte de seu contexto sociocultural, questionando a lógica de mercado no viés da cultura.

Os Estudos Culturais Ingleses emergiram na Inglaterra na década de 1960 e têm como marco inicial a criação do Centro para Estudos Culturais Contemporâneos (Centre for Contemporary Cultural Studies, CCCS), na Universidade de Birmingham. O CCCS se propõe a pensar sobre as relações entre cultura e sociedade. Essa tradição interdisciplinar rompe com uma visão elitista e conservadora de cultura que predominava na Inglaterra desde o fim do século XIX, segundo a qual a cultura tem poder humanizante e as obras artísticas e literárias veiculam valores culturais, além de normas estéticas e intelectuais (FRANÇA; SIMÕES, 2016). Nessa perspectiva de cultura, apenas quem tinha poder/status - a elite - poderia acessar de fato os bens culturais. Assim, como afirma Walter Benjamin (1987, p. 171-172), “em vez de fundar-se no ritual, ela [a arte] passa a fundar-se em outra práxis, a política”. Logo, o que era considerado como culturalmente aceito, ou arte, não estava mais ligado ao aspecto ritualístico, e sim político. Até meados do século XX, essa visão elitista e política da cultura se difunde e se configura como estratégia de poder. Os pensadores desse paradigma denunciam a degeneração da cultura resultante da Revolução Industrial exacerbado pelos meios de comunicação de massa.

Os Estudos Culturais Ingleses propõem uma nova concepção de cultura. Os estudiosos dessa corrente defendem que a cultura diz respeito a toda produção de sentido que emerge das práticas vividas dos sujeitos, inclusive das práticas cotidianas dos trabalhadores, reivindicando, assim, um universo cultural próprio referente à classe operária. Com isso, transfere o foco das obras para as práticas e interações sociais, considerando todos os sujeitos como potenciais produtores de sentido. Esses estudos reconstróem o conceito de cultura, que implica na produção e reprodução social.

Embasados em teorias assentadas no marxismo, no estruturalismo e na semiótica/semiologia, os Estudos Culturais Ingleses rejeitam a ideia de audiências passivas e manipuláveis, afastando-se, assim, do modelo estímulo-resposta que vigorava no âmbito da Escola Funcionalista Americana. Reunindo uma grande diversidade de estudiosos e interesses, as pesquisas desenvolvidas no Centro para Estudos Culturais Contemporâneos consideram as estruturas sociais e o contexto histórico fatores essenciais para a compreensão da ação dos meios massivos. Num primeiro momento, os estudos do centro se concentraram na análise das dimensões ideológicas dos textos midiáticos e da tentativa de imposição de significados por parte destes. A partir de fins de 1980, no entanto, observa-se um deslocamento de foco dos textos para a recepção e para o contexto em que esta se realiza.

O sociólogo jamaicano Stuart Hall é um dos principais expoentes dos Estudos Culturais Ingleses, tendo dirigido o CCCS entre 1969 e 1979. Negro, em meio a um ambiente acadêmico majoritariamente branco, Hall expandiu o escopo das pesquisas do centro para abarcar estudos envolvendo raça e gênero. É de sua autoria o modelo Codificação/Decodificação, proposto na década de 1970 como uma forma de analisar o discurso televisivo – e que embasa a análise da presente pesquisa. Apresentado em 1973 no colóquio organizado pelo Centro para Pesquisa em Comunicação de Massa (Centre for Mass Communications Research) na Universidade de Leicester, o modelo apresenta uma nova abordagem da comunicação, baseado numa estrutura complexa de relações, produzida e sustentada pela articulação de momentos distintos e interligados – produção, circulação, distribuição/consumo, reprodução. De acordo com Hall, cada etapa possui uma autonomia relativa. As etapas não estão intrinsecamente ligadas, por isso, não são garantidas umas pelas outras. Esse modelo carrega uma crítica ao paradigma linear de comunicação – emissor, mensagem, receptor – que vigorava até então nos estudos de comunicação.

Nessa perspectiva, Hall sintetiza um modelo de comunicação que possui dois momentos centrais, o da Codificação e o da Decodificação, cada um deles com características e dinâmicas próprias. A Figura 1 apresenta o esquema de codificação e decodificação proposto pelo autor.

**Figura 1: Modelo de Codificação/Decodificação de Stuart Hall**



Fonte: Hall (2003, p. 391)

O momento da Codificação possui, de acordo com o modelo proposto – pensado no contexto da comunicação televisiva –, uma infraestrutura técnica, composta por equipamentos e materiais necessários para a elaboração de um produto comunicativo e por profissionais que mobilizam a infraestrutura técnica, que representam as relações de produção e que possuem referenciais de conhecimento. Assim se constitui a estrutura de sentido um, que é posta em circulação. É durante o processo de Codificação que se pensa em como se vai construir o discurso. Vale ressaltar que essa construção do discurso não está isenta de seu referencial de sentidos e ideias. É nesse momento que se pensa também nas possíveis audiências.

O outro momento central é o da Decodificação, que também possui uma infraestrutura técnica, aparato que permite o acesso das audiências ao discurso significativo. Os sujeitos que decodificam esse discurso também estão inseridos em relações sociais e, a partir de seus referenciais de conhecimento, produzirão novos significados ao interpretarem o discurso posto em circulação. Eles não são receptores passivos que incorporam o discurso tal qual este foi codificado.

O fato de o discurso significativo produzido na Codificação não ser necessariamente o mesmo daquele resultante da Decodificação, o que Hall chama de falta de equivalência entre os momentos centrais do processo comunicativo, rompe com a ideia de transmissão transparente de significado. A produção e a recepção de uma mensagem podem não ser idênticas, mas estão relacionadas. Elas são momentos diferentes dentro das relações sociais do processo comunicativo como um todo.

De acordo com Hall, as possibilidades de Decodificação são classificadas em três posições hipotéticas: hegemônica-dominante, código de oposição e código negociado. A Decodificação hegemônica-dominante ocorre quando o sujeito interpreta o discurso significativo tal e qual ele foi codificado para transmissão. A Decodificação de oposição, por sua vez, acontece quando o sujeito interpreta o significado do discurso de forma contrária à qual ele foi pensado no momento da Codificação. Já a Decodificação negociada é caracterizada por um discurso que possui elementos tanto de uma adaptação, quanto de uma oposição ao discurso "original". Nela, o sujeito que decodifica reconhece a legitimidade das definições hegemônicas para produzir as grandes significações, mas também adota suas próprias regras.

Diante desse modelo de comunicação proposto por Hall, vale mencionar que "os códigos de codificação e decodificação podem não ser perfeitamente simétricos" (HALL, 2003, p.391). E esses graus de simetria, seja em relação à compreensão, ou não, do discurso, dependem das relações estabelecidas entre codificador-produtor e decodificador-receptor. Alguns códigos podem ser amplamente distribuídos em uma cultura e aprendidos muito cedo pelas pessoas, aparentando naturalidade, como se não tivessem passado pelo processo de criação. Esses códigos, quando estão profundamente intrínsecos em uma cultura, assumem o papel de ideologia. Desse modo, influenciam a vida da sociedade, pois eles acabam por conter "uma série de significados sociais, práticas e usos, poder e interesse" (Hall, 2003, p.396).

A menos que seja disparadamente aberrante, a codificação produz a formação de alguns dos limites e parâmetros dentro dos quais as decodificações vão operar. (...) E a codificação não pode determinar ou garantir, de forma simples, quais os códigos de decodificação que serão empregados. De outro modo, a comunicação seria um circuito perfeitamente equivalente e cada mensagem seria uma instancia de "comunicação perfeitamente transparente". Portanto, devemos pensar nas várias articulações em que a codificação/decodificação podem ser combinadas. (HALL, 2003, p.399)

Nessa perspectiva, é possível que a audiência entenda perfeitamente o discurso, mas que decodifique a mensagem de forma totalmente contrária. Ou seja, ao criar um discurso para um produto cultural não se pode contar com que a interpretação do mesmo seja como a produção dele havia sido pensada. Há muitas possibilidades de decodificação.

Nesse sentido, dentre as três posições hipotéticas de leitura apontadas por Hall, a decodificação negociada é a que provavelmente prevalece na maioria das vezes. Para além disso, vale problematizar quem é que, na análise de um produto, define qual foi o sentido codificado na produção do discurso, para que seja possível avaliar o tipo de leitura realizado pela recepção. Visto que os pesquisadores também estão inseridos em um campo de significações e sentido, por que eles seriam mais capazes do que os receptores para captar discursos dominantes? Considerando esses pontos, optamos pela utilização do modelo de Codificação/Decodificação na análise do nosso corpus, mas sem utilizar as hipóteses de leituras sugeridas por Hall.

Na presente pesquisa, entende-se que o modelo Codificação/Decodificação de Stuart Hall é válido para pensar a comunicação do teatro para o público em uma perspectiva não linear, sobretudo considerando a não equivalência automática entre as mensagens codificadas pela produção de um espetáculo teatral e as decodificadas por seus diferentes espectadores. Por isso, esse marco teórico, que observa os processos comunicativos de forma mais fluida, se torna uma base para esse estudo, que pretende analisar a inserção e a recepção do humor em uma peça infantil. Nesse modelo de comunicação aplicado ao universo teatral, entendemos que o processo de codificação compreende a concepção, a produção e os ensaios da peça em análise e o de decodificação está relacionado à forma como a audiência recebe o espetáculo, configurando-se, assim, como um estudo de recepção.

## **2.2 O espectador participativo, o pequeno espectador e o jogo teatral**

No âmbito cultural e da arte, este estudo, que tem como objeto uma peça teatral infantil, também se ancora em teorias do campo teatral, em especial aquelas que têm o espectador como foco.

Como já foi mencionado, o teatro como linguagem possibilita uma comunicação diferenciada com o público no que tange à divulgação da ciência, capaz de provocar ao mesmo tempo empatia, entretenimento e reflexão no espectador. Do mesmo modo que a divulgação científica vem dando cada vez mais protagonismo ao público,

considerando-o como um interlocutor central no diálogo entre ciência e sociedade, o campo teatral também vem colocando mais foco e importância na figura do espectador.

Brecht (2005) foi um dos estudiosos do teatro que mais refletiu sobre a figura do espectador e sobre o seu papel no evento teatral. Para ele, o espectador tem um papel ativo no teatro. Mais do que se deixar levar pelas emoções, é ator da própria realidade, com capacidade de criticar e mudar o mundo. O dramaturgo alemão propõe que o espectador seja um observador crítico capaz de enxergar no palco as injustiças cotidianas e se indignar com elas.

Para Desgranges (2019), não existe teatro sem a presença do público. Sem ele, “o teatro perde conexão com a realidade que se propõe a refletir” (DESGRANGES, 2019, p.87). O que define um espectador não é uma atitude passiva em relação à obra, de simples recolhimento de informações e entendimentos de mensagens, e sim uma postura ativa diante da peça. “A posição do espectador em um evento teatral, assim concebida, muito se aproxima da própria posição do artista” (DESGRANGES, 2019, p.87).

Nesse sentido, o espetáculo se transforma em uma espécie de jogo, uma brincadeira, em que a plateia troca experiência com os atores. Para Guénoun (2014), é na troca/jogo entre palco e plateia que está a essência do teatro:

Há teatro por necessidade dos homens de jogar. (...) O teatro, hoje, está desnudo, consiste no jogo da apresentação da existência em sua precisão e em sua verdade. (...) O teatro é o jogo deste existir que oferece ao olhar o lançar de um poema. Só o teatro faz isto: só ele lança e entrega a integridade de uma existência. (GUÉNOUN, 2014, p.147)

Na experiência teatral, em que há um jogo, um encontro dinâmico entre os atores e a plateia, ocorre sempre uma ação/reação em ambos os lados. Como coloca Desgranges:

O olhar do observador sobre o espetáculo sustenta o próprio jogo do teatro. A necessidade de companheiros de jogo, de criação, anima o movimento de formação de público. Uma pedagogia do espectador se justifica, assim, pela necessária presença de um outro que exija diálogo, pela fundamental participação criativa desse jogador no evento teatral, participação que se efetiva na sua resposta às proposições cênicas, em sua capacidade de elaborar os signos trazidos à cena e formular um juízo próprio dos sentidos. (DESGRANGES, 2015, p.27)

Para o autor, ao assistir a um espetáculo, o público se torna participante ativo, e o nível de participação está vinculado à proposta artística e à possibilidade de articulação entre palco e plateia. É preciso que tanto os artistas quanto os

espectadores estejam abertos e disponíveis ao diálogo. Vale ressaltar que o público participativo não é necessariamente aquele que intervém no espetáculo fisicamente, e sim aquele que estabelece uma cumplicidade com o palco e se permite desafiar pelo evento.

Corroborando com esse pensamento, Ferreira (2011) compreende a recepção teatral como um processo e afirma que o espectador é coautor da obra, na medida em que ele estabelece uma relação com o espetáculo, construindo sentidos, significados e sensações a partir de suas vivências. Para a autora, o teatro pode abordar temas complexos com leveza e diversão, estimulando a criatividade, a imaginação e o pensamento, principalmente quando se trata do público infantil (FERREIRA, 2011). Nesse âmbito, o jogo oferece uma maneira particular de olhar e se apropriar dos conteúdos apresentados na obra teatral. Segundo Ferreira (2011), isso faz com que a criança absorva de outra forma os conteúdos apresentados e, assim, crie junto, assistindo à peça. Logo, há uma participação ativa das crianças nessa troca. O teatro também proporciona uma experiência afetiva com os conteúdos apresentados em cena, que pode gerar estímulos de natureza criativa para o espectador.

Ainda no que se refere ao público infantil, Moreira, Coelho e Souza (2020) apontam que o lúdico e o brincar assumem um papel importante na infância, trazendo a condição de aprendizagem e construção das relações sociais, pois “o universo infantil é permeado pela fantasia, pela imaginação, são momentos em que experimentam outras possibilidades de existência” (MOREIRA, COELHO e SOUZA, 2020, p. 556).

Nessa perspectiva, o pequeno espectador tende a apreciar a troca de energia com os atores. As crianças costumam ser mais participativas do que os adultos e tendem a trocar de energia mais facilmente com os atores, se deixando levar pela criatividade e imaginação, aderindo ao jogo de forma mais espontânea (DUPRET; ALMEIDA, 2021). Logo, o conhecimento junto com o entretenimento proporciona possibilidades de desenvolvimento da capacidade cognitiva e afetiva das crianças, possibilitando um aprendizado significativo para um público que está se formando, tanto como cidadão, quanto como frequentador de espetáculos.

Merisio (2011) ressalta a importância da formação do pequeno espectador e, pontua que esse conceito (de formação do público infantil) é debatido sob a perspectiva da pedagogia do espectador. O autor cita os pensamentos de Brecht para exemplificar esse processo, que defende a relevância das crianças de terem a mesma iniciação no teatro que têm com os esportes. Para ele, a experimentação do jogo se dá também pela apropriação das regras do mesmo.

Nessa mesma linha, a pedagogia de espectador (DESGRANGES, 2015) está relacionada à capacidade de o público participar ativamente do evento teatral. Ou seja, os espectadores se mobilizam com o espetáculo e não apenas o apreciam de maneira superficial. Para que isso aconteça é necessário levar em consideração as experiências anteriores da plateia e entender o que a move no teatro.

Mas, além disso, para se tornarem participativos, os espectadores precisam estar dispostos a serem afetados pela peça teatral. Para isso, é necessário que o público não se contente em ser um mero receptáculo de um discurso, ou seja, passivo. Então, é preciso que se tenha uma formação do olhar do espectador, o capacitando para o diálogo com o espetáculo, fornecendo os instrumentos linguísticos para enfrentar as adversidades travadas com o cotidiano. Nesse sentido, a plateia precisa se apropriar dos códigos teatrais para que se tenha um melhor aproveitamento da obra. “O espectador instrumentalizado encontra-se em condições de decodificar os signos e questionar os significados produzidos, seja no palco, seja fora dele.” (DESGRANGES, 2015, p. 37)

Podemos dizer, assim, que a pedagogia do espectador também se justifica pela necessária capacitação do indivíduo como espectador para desmitificar e questionar os códigos predominantes da sociedade, por uma tomada de posição crítica. Assim, estimula-se a reflexão dos espectadores sobre a realidade na qual se inserem por meio do espetáculo teatral, o que acarreta uma experiência mais significativa e profunda do público com o teatro.

### 3. Metodologia

O presente estudo é uma pesquisa qualitativa, com a utilização de diferentes metodologias, mesclando uma combinação de instrumentos de pesquisa para compreender melhor as questões relacionadas a seu objetivo. Segundo Minayo (2004), as pesquisas qualitativas possuem especificidades que pressupõem a utilização de um número variado de métodos. Ele se insere em um esforço mais amplo de pesquisa, liderado pelo Núcleo de Estudos da Divulgação Científica (NEDC) do Museu da Vida e desenvolvido por integrantes do Grupo de Aprendizagem em Ciência e Teatro (GACT). Por meio de diversos estudos relacionados a produções teatrais realizadas no âmbito da divulgação científica, esse esforço de pesquisa tem como objetivo compreender de maneira mais aprofundada a interface ciência e teatro como estratégia de divulgação científica.

Como já foi dito, esta pesquisa é um aprofundamento da análise dos dados coletados e, não utilizados, no ano de 2018 durante o trabalho de conclusão de curso da Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da COC/Fiocruz. A coleta de dados no âmbito do TCC mencionado incluiu os seguintes instrumentos metodológicos: entrevista com a diretora da peça *O problema da Banda Infinita*, para entender suas escolhas e processo de criação; observação e acompanhamento dos ensaios e apresentações da peça, registros feitos por meio de um diário de campo e fichas de observação; e questionário voltado ao público-alvo da peça (crianças de 6 a 11 anos), com três perguntas e espaço para se expressarem (por forma de texto e/ou desenho) sobre o espetáculo, aplicado ao término da apresentação da peça (DUPRET, 2018). Vale ressaltar que os questionários foram adaptados do modelo de questionário já utilizado nas pesquisas de público realizadas pelo NEDC em pesquisas sobre ciência-teatro.

No referido TCC, a análise se concentrou sobretudo nos dados gerados por meio dos questionários aplicados junto ao público infantil, na faixa-etária alvo da peça. Os resultados evidenciaram uma experiência positiva dos pequenos espectadores no teatro do Museu da Vida Fiocruz:

(...) observamos que a maioria dos pequenos espectadores sinalizou uma experiência rica, lúdica e afetiva com a peça, registrando o espetáculo de forma positiva em seus desenhos, um quarto deles com representação clara de elementos matemáticos, e indicando níveis altos de diversão. (DUPRET, 2019, p. 65)

Dos dados coletados no âmbito do TCC, nos debruçaremos neste estudo sobretudo naqueles extraídos do diário de campo e das fichas de observação. Durante o trabalho de campo em 2018, foram acompanhados quatro ensaios da peça, contando com o ensaio geral aberto ao público. O objetivo dessas observações foi acompanhar parte do processo de criação do espetáculo, ter mais conhecimento do ambiente teatral dentro do Ciência em Cena e identificar percepções do público-alvo, com o intuito de investigar a interface ciência e teatro, observando como o diálogo entre o espetáculo e o espectador se construiu na montagem de uma peça sobre matemática voltada ao público infantil.

Ao resgatarmos os dados registrados no diário de campo, pudemos observar que, no processo de concretização das ideias da direção, relacionando a matemática a elementos do cotidiano, foram evidenciadas diferentes técnicas para se atingir o objetivo do espetáculo. Dentre essas, identificamos vários recursos cômicos, tanto físicos quanto verbais. No diário de campo, também foi registrado o conceito de repetição, ato de repetir mais de uma vez uma palavra ou um movimento, como recurso relevante na construção da obra. Além de oferecer evidências sobre o contexto e a intencionalidade por trás da produção do espetáculo, esses registros também foram fundamentais para a construção das fichas de observação, como será detalhado no item 3.2.

Em função do seu objetivo geral, esta pesquisa se divide em duas partes. Uma que investiga como o humor se insere no espetáculo e a outra que examina como o público reage ao humor no espetáculo. Como vimos no capítulo anterior, ela tem como inspiração o modelo de Codificação/Decodificação postulado por Hall, que vê a comunicação como um “processo em termos de uma estrutura produzida e sustentada através da articulação de momentos distintos, mas interligados - produção, circulação, distribuição/consumo, reprodução” (HALL, 2003, p.160). Seu modelo de codificação e decodificação sintetiza o modo de pensar a comunicação a partir de dois momentos centrais do processo comunicacional, tendo como principal referência os meios de comunicação de massa.

Recapitulando, o momento um, da codificação, se constitui de uma infraestrutura técnica, composta por equipamentos e materiais necessários ao meio de comunicação, de profissionais que colocam em ação a infraestrutura técnica, que representam as relações de produção e que possuem referenciais de conhecimento. Esse momento se constitui na estrutura de sentido um, que é posta em circulação. O

momento dois, da decodificação, também possui uma infraestrutura técnica, aparato que permite o acesso ao discurso significativo. Os sujeitos que decodificam estão inseridos em relações sociais, não são simplesmente indivíduos isolados. Além disso, também possuem referenciais de conhecimento representados por um conjunto de competências linguísticas e culturais, que são acionadas na interpretação do discurso. A decodificação produz a estrutura de sentido dois (HALL, 2003).

A partir desse modelo, buscamos analisar o processo de codificação e de decodificação do humor na peça *O problemão da Banda Infinita*. A partir dele, analisamos como o cômico é inserido na dramaturgia e na encenação do espetáculo (momento um) e percebido pelos espectadores ao longo de sua apresentação (momento dois).

### **3.1 Codificação (momento um): como o humor se insere no espetáculo *O problemão da Banda Infinita***

Hall (2003) afirma que a construção da mensagem é realizada na produção. Nesse sentido, durante esse estudo, consideramos como codificação a parte que está relacionada ao processo criativo do espetáculo (dramaturgia e corporeidade em cena), ou seja, as relações de produção e seus referenciais de conhecimento.

A dramaturgia e a corporeidade pensadas para a apresentação da peça possuem referências de conhecimento. Ambas as etapas do processo criativo são pensadas para atingir um público específico, com pesquisa e experimentação. Assim, as referências de conhecimento são colocadas em prática pelo autor, diretora e atores, todos juntos constroem a obra a qual os espectadores assistem. Vale ressaltar que o teatro sempre está em construção, pois a troca na relação entre palco e plateia também faz parte da experiência e criação teatral.

Nesta etapa da pesquisa, revisitamos as anotações do diário de campo produzido a partir do acompanhamento dos ensaios. Recorremos também a uma gravação do ensaio geral do espetáculo a que tivemos acesso – o que nos permitiu observar com mais cuidado as cenas da peça que foram analisadas – e ao seu texto propriamente dito, com vistas a identificar elementos e mecanismos referentes ao humor inseridos na peça e sua relação com os objetivos do espetáculo. Após uma primeira análise do material, identificamos a presença dos seguintes elementos e mecanismos cômicos no espetáculo e exploramos a inserção deles nas cenas da

peça: humor verbal/textual (vício, repetição, interferência, quiproquó), e humor físico/corporal (gestualidade/gesto, repetição mecânica, ritmo).

A análise desses conceitos – que serão apresentados e discutidos na seção de resultados – é sustentada por teorias postuladas por Bakhtin, Hall e Martin-Barbero, especialmente aqueles que se referem à identidade cultural, cultura popular e pertencimento ao grupo – que também serão aprofundadas ao longo da análise dos resultados.

Ainda na etapa da codificação, as análises foram separadas em humor textual/verbal e humor corporal/ físico.

### **3.2 Decodificação (momento dois): Como o público reage ao humor no espetáculo**

A etapa da pesquisa que estamos chamando de decodificação (HALL, 2003) se refere à recepção do público e se apoiou sobretudo nas fichas de observação do espetáculo elaboradas, preenchidas e não utilizadas na pesquisa de 2018 para a Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC) com a peça *O problemão da Banda Infinita*. As fichas de observação são instrumentos de coleta de dados utilizados nos estudos de recepção teatral realizados no Museu da Vida.

Segundo Almeida e Lopes (2019), por meio da ficha de observação, são registradas as expectativas aparentes dos visitantes imediatamente anteriores ao início da peça, o contexto da recepção – físico, temporal e relacional – e suas reações imediatas durante o espetáculo. Para captar da forma mais objetiva possível essas reações – não há dúvidas de que existe um componente significativo de subjetividade nesse procedimento –, a ficha é dividida por cenas da peça e, em cada cena, avalia-se o nível de atenção/dispersão dos espectadores, de interação – entre si, com os atores/personagens e com o espetáculo de maneira geral – e de engajamento com a música e as cenas de humor – elementos marcantes nas peças do Museu da Vida. (ALMEIDA; LOPES, 2019, p. 164). São registrados também sinais de encantamento e cansaço e os comentários feitos pelo público ao longo e no fim da peça. Para cada espetáculo estudado, é elaborada uma ficha de observação específica, baseada nas cenas da referida peça, embora elas repitam grande parte dos elementos a serem observados em cada uma.

As fichas de observação desta pesquisa, com base no conceito de Hall (2003), estão enquadradas em relações de produção, no que se refere à decodificação/recepção. Porém, as impressões imediatas do público estão ligadas às suas experiências anteriores e à cultura em que ele está inserido, portanto, também possuem referências de conhecimento.

No caso deste estudo, a ficha de observação foi elaborada com base na ficha utilizada no estudo de recepção da peça *A vida de Galileu*, produzida pelo Ciência em Cena em 2016. Para a adaptação da ficha, foi fundamental todo o processo de acompanhamento dos ensaios, relatado no item anterior. As anotações registradas no diário de campo possibilitaram a divisão dos momentos da peça em cenas. Em cada cena, foram observados os seguintes elementos:

- Nível de atenção/dispersão dos espectadores
- Comentários da plateia ao longo do espetáculo
- Nível de engajamento com a música e as cenas de humor (distinguindo humor verbal do humor físico nas cenas)
- Se o público responde aos estímulos estabelecidos pelos atores
- Nível de interação com os atores/personagens e o espetáculo em geral
- Nível de interação entre si durante a peça teatral.

Cada elemento possui uma gradação (pouco, médio e muito) para dar a ideia da intensidade de resposta da plateia a esses estímulos. Veja, nas figuras 3 e 4, uma das seções da ficha de observação. Nesta pesquisa, o elemento analisado com mais profundidade foi o nível de engajamento do público nas cenas de humor, distinguindo humor verbal/textual e físico/corporal.

**Figura 2: Seção da Ficha de Observação utilizada na coleta de dados.**

**Ficha de observação “O Problema da Banda Infinita”**

Dia: \_\_\_\_\_  
 Horário: \_\_\_\_\_  
 Quantos grupos: \_\_\_\_\_  
 Quantas pessoas: \_\_\_\_\_  
 De que instituições: \_\_\_\_\_  
 Faixa etária / ano letivo: \_\_\_\_\_  
 Preenchido por: \_\_\_\_\_

**Entrada na Tenda e momento que antecede o início da peça**  
 Entram agitados  Empolgados  Intimidados  Encantados  Sorriem  Fazem comentários

Observações: \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Momento 1: Início – Apresentação dos personagens e discussão sobre o que é infinito**

	Muito	Médio	Pouco	Observações
Prende a atenção da plateia				
Sinais de encantamento, emoção (registrar que sinais, por exemplo, expressões faciais, emissão de sons, gestos...)				
Sinais de tédio (bocejos, postura nas cadeiras...)				
Humor / risos				

1

**Figura 3: Outra parte da seção da Ficha de Observação utilizada na coleta de dados.**

Cochichos				
Falas em voz alta				
Interação atores-plateia: As crianças respondem aos estímulos dos atores.				
Interação atores-plateia: Referências com a cultura pop são percebidas? (dar exemplos)				
Interação atores-plateia: As crianças falam com os atores.				
Os atores permanecem em seus personagens?				
Os atores conseguem transmitir a mensagem com o corpo?				
O corpo dos atores e a fala dos personagens potencializam uma única mensagem?				
Outras reações (tensões, silêncios marcados, surpresa...)				

Observações: \_\_\_\_\_

**Momento 2: Apresentação da corneta (“Cadê a corneta?”)**

2

A ficha de observação foi elaborada a partir das anotações registradas pela autora no diário de campo utilizado no trabalho de campo. Essas anotações possibilitaram a divisão da ficha em momentos/cenas da peça.

É importante dizer que o autor na dramaturgia escrita dividiu a obra em dezessete cenas. Mas as pesquisadoras, ao observar o espetáculo, durante os ensaios e apresentações, perceberam apenas treze viradas cênicas no enredo. Portanto, dividimos a peça assim, em treze momentos diferentes. Para a melhor compreensão do trabalho, chamaremos a partir daqui esses treze momentos cênicos de cenas. A seguir, detalhamos melhor cada uma dessas cenas, o que será importante para se compreender melhor o capítulo dos resultados.

A primeira cena consiste na apresentação dos personagens e no contexto em que se encontra a peça ao público; nela os espectadores começam a conhecer os integrantes da Banda Infinita.

Na segunda cena, é revelado a importância da Corneta Max- Mega- Super-Ultra- Sonora para o show e que ela está apenas com uma de suas cinco partes.

Na terceira cena, os cinco amigos e a plateia conhecem a personagem Mestra Ari e entendemos que, para se conseguir que a banda se apresente no Festival de Talentos do Bairro, é preciso procurar e encontrar as outras quatro partes da corneta.

A cena quatro é o momento da peça em que conhecemos a Nave Trapizonga, movida a música. Os cinco amigos viajam nela para o primeiro local onde se encontra uma parte da corneta, o espaço.

Na quinta cena, os integrantes da Banda Infinita param para pensar qual o próximo local em que podem buscar a próxima parte da corneta. Nela a plateia também monta a corneta com as duas únicas partes que os personagens possuem nesse momento. Quando o personagem Alan toca o instrumento, todos percebem que o som que sai não é bom.

Na cena seis, os cinco amigos chegam à floresta para procurar a parte Super da corneta. Para facilitar a busca, os integrantes se dividem em dois grupos: o Tarzan e o grupo Samambaia. A cena segue com a aventura do time Samambaia, composto pelos personagens Pati, Artur e Alan, em que se deparam com a personagem Cobra Vevel.

Na cena sete ocorre a aventura do grupo Tarzan, composto pelos personagens Pita e Tales. Eles conseguem achar a parte Super da corneta, mas só depois de negociarem com o camelô Onça Pinima. No fim, todos os integrantes se encontram e saem da floresta.

Na cena oito, os cinco amigos pensam em onde encontrar a quarta parte faltante da corneta e chegam à conclusão de que ela está no fundo do mar. Para que os personagens possam viajar na Nave Trapizonga, cantam juntos a música do Boi Mamão.

A cena nove acontece já no fundo do mar, onde apenas três dos cinco amigos saem da nave para buscar a parte faltante da corneta com balões de oxigênio.

Na cena dez, após voltarem da aventura no fundo do mar, os cinco amigos ficam se perguntando onde estará a última parte que falta da corneta. Enquanto eles pensam, recebem uma ligação da mãe do personagem Alan e acabam descobrindo que a parte da corneta que estão procurando está dentro da barriga do cachorro Pi. Para conseguir pegar a última parte que falta da corneta, a integrante Pati tem a solução: ela vai fazer uma poção para que todos os cinco amigos diminuam e possam entrar na barriga do cachorro.

Na cena onze, os amigos descobrem que está faltando um ingrediente para completar a receita da tal poção. Logo, a Banda Infinita vai ao mercado comprar esse ingrediente. O mercado é, na verdade, a plateia e a cena se desenrola a partir da interação dos personagens, que cantam a música Coco de Diminui, com os espectadores .

A cena doze é quando acontece a entrada dos cinco amigos dentro da barriga do Cachorro Pi. Aparecem bonecos representando os personagens no estomago do animal, e, eles acabam recuperando a última parte faltante.

Na cena final, treze, a Corneta Max- Mega- Super- Ultra- Sonora aparece inteira e todos ficam impressionados. Por fim, acontece o Show da Banda Infinita no Festival de Talentos do Bairro.

A Tabela 1 apresenta de maneira simplificada as cenas da peça.

**Tabela 1: Síntese das cenas da peça *O problemão da Banda Infinita*.**

Tabela de explicitação das cenas	
Cena 1	Apresentação dos personagens e discussão sobre o que é infinito
Cena 2	Apresentação da corneta (“Cadê a corneta?”)
Cena 3	Apresentação da Mestre Aritmética (“Que barulho foi esse? Quem está aí?”)
Cena 4	Apresentação da Nave + Espaço
Cena 5	Onde está a outra parte da corneta? (Alan monta a corneta, mas o som ainda não é bom)
Cena 6	Floresta 1 (Chegada da nave na Floresta + Grupo Samambaia-Orquídea)
Cena 7	Floresta 2 – Grupo Tarzan
Cena 8	Descoberta de onde está a quarta parte da corneta + Música do Boi Mamão
Cena 9	No Fundo do Mar
Cena 10	Descoberta de onde está a quinta parte (última parte) da corneta (“Que lugar falta procurar?”)
Cena 11	Mercado (Coco de diminuir) + Diminuindo a Banda Infinita
Cena 12	A Banda Infinita dentro do cachorro Pi
Cena 13	Apresentação da Corneta Max Mega Super Ultra Sonora + Festival de Talentos do Bairro, o show da Banda Infinita (Final)

**Figura 4: Foto da pesquisadora com o elenco caracterizado como os personagens da peça *O problemão da Banda Infinita*.**



Da esquerda para direita: Jefferson Almeida, Pablo Aguilar, Roberto Rodrigues (embaixo), Sergio Kauffmann, Sara Hana e Ana Clara Dupret.

Após entender o que cada cena representa e, em que momento as fichas seriam preenchidas, duas pesquisadoras ficavam atentas observando a plateia e anotando suas impressões. Nesse processo de coleta de dados, contamos com o revezamento de três pesquisadoras para ajudar nas anotações das fichas de observação. São elas: Ana Clara Dupret (presente em todas as apresentações), Carla Almeida e Marina Ramalho.

As fichas de observação foram preenchidas em dez apresentações da peça teatral, entre os dias 25/08/2018 e 13/10/2018, incluindo apresentações realizadas em dias úteis da semana e no sábado (ver Tabela 2), sempre por duas pessoas. O preenchimento se iniciava a partir do momento em que o público entrava no espaço do teatro, se encerrando com os aplausos finais. Por meio dessas fichas, foi possível registrar as expectativas aparentes dos visitantes imediatamente anteriores ao início da peça, o contexto da recepção e suas reações imediatas durante o espetáculo. Ao fim de cada espetáculo, os dados das fichas eram comparados e conferidos pelas pesquisadoras, gerando uma ficha única consolidada por apresentação.

**Tabela 2: Dados sobre aplicação das fichas de observação**

	Data	Turno	Público
Ficha 1	25/08/2018	único	espontâneo
Ficha 2	18/09/2018	manhã	escolar
Ficha 3	18/09/2018	tarde	escolar
Ficha 4	20/09/2018	manhã	escolar
Ficha 5	20/09/2018	tarde	escolar
Ficha 6	27/09/2018	manhã	escolar
Ficha 7	29/09/2018	único	espontâneo
Ficha 8	04/10/2018	manhã	escolar
Ficha 9	04/10/2018	tarde	escolar
Ficha 10	13/10/2018	único	espontâneo

Vale a pena ressaltar que as apresentações aconteciam em duas sessões durante os dias úteis da semana, uma no turno da manhã e outra na parte da tarde, e que nos fins de semana elas aconteciam em sessão única. Para este estudo, no entanto, em consonância com a análise feita para o TCC da Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência, concentramos nossa análise no público escolar, primeiramente por ser o público prioritário das peças no Museu da Vida e, depois, porque acreditamos que a recepção do humor seria diferente entre o público espontâneo e o escolar – e o nosso objetivo aqui não era fazer um estudo comparativo. Logo, para esse estudo, analisamos o público escolar das apresentações dos dias dezoito, vinte, vinte e sete de setembro de 2018, e do dia quatro de outubro de 2018.

As fichas de observação consolidadas foram analisadas tendo como enfoque principal a recepção imediata do humor pelo público. A análise foi realizada cena a cena, conforme a divisão estabelecida na própria ficha, dando-se especial atenção aos elementos cômicos de cada cena, buscando-se entender a reação da plateia a cada tipo diferente de humor inserido no espetáculo, conforme os conceitos apresentados no item anterior. A comparação (entre humor “codificado” e humor “decodificado”) tem como finalidade identificar as características de linguagem cômica que prevalecem na recepção de cada cena, correlacionando com o que foi registrado sobre a inserção do humor na peça. A partir dessa análise também buscamos entender o papel das cenas cômicas para o estabelecimento do jogo entre palco e plateia e se/como elas contribuíram para a recepção geral do espetáculo – a partir de uma comparação dos dados analisados com os resultados encontrados no trabalho desenvolvida na especialização. Com isso, compreendemos melhor o papel do teatro, e, particularmente, do humor no teatro, no contexto da divulgação científica.

#### 4. Resultados

Como já foi mencionado anteriormente, para a análise dos resultados, nos baseamos nos conceitos de Codificação/Decodificação de Hall (2003), aprofundados nos marcos teóricos e na metodologia. Em função do objetivo geral da pesquisa e do seu contexto de produção e realização, fizemos adaptações do modelo para análise. Nesse sentido, a pesquisa se dividiu em duas etapas: a primeira investigou como o humor se inseriu no espetáculo, a partir do acompanhamento dos ensaios e registros no diário de campo do processo criativo; da dramaturgia; da corporeidade em cena; de suas relações de produção e seus referenciais de conhecimento. Nesta etapa da pesquisa, observamos as cenas da peça e o seu texto propriamente dito, com vistas a identificar elementos e mecanismos referentes ao humor (verbal/textual e físico/corporal) inseridos na peça e sua relação com os objetivos do espetáculo. Chamamos essa etapa de análise da dramaturgia e da corporeidade pensadas para a apresentação da peça, assim como o processo criativo e as referências de conhecimento que foram colocadas em prática pelo autor, diretora e atores de Codificação.

A segunda etapa examinou como o público reagiu ao humor no espetáculo e se refere à recepção do público, apoiando-se sobretudo nas fichas de observação elaboradas, preenchidas e não utilizadas na pesquisa de 2018 para a Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC) com a peça *O problemão da Banda Infinita*. Nelas foram coletadas as reações imediatas do público durante o espetáculo. A ficha foi dividida em cenas e, em cada cena, avaliou-se o nível de atenção/dispersão dos espectadores, de interação – entre si, com os atores/personagens e com o espetáculo de maneira geral – e, sobretudo, de engajamento com as cenas de humor, elemento marcante nas peças do Museu da Vida e, particularmente, na peça *O problemão da Banda Infinita*. Chamamos essa etapa da pesquisa de Decodificação.

A tabela a seguir expressa as adaptações do modelo Codificação/Decodificação na análise dos resultados. Cabe ressaltar que a Codificação e a Decodificação compartilham em parte a mesma infraestrutura técnica, ou seja, o espaço de realização da peça, que também é o local onde a plateia assiste o espetáculo, no caso, a Tenda no Museu da Vida Fiocruz.

**Tabela 3: Adaptações do modelo de Codificação/Decodificação a pesquisa**

	<b>Infraestrutura Técnica</b>	<b>Relações de Produção</b>	<b>Referenciais de Conhecimento</b>
<b>Codificação</b>	Espaço de produção e apresentação da peça	Ciência em Cena/ autor/atores/diretora.	Dramaturgia/ texto e encenação/corporeidade
<b>Decodificação</b>	Espaço onde o público assiste ao espetáculo	Público Escolar	A forma como o público reage aos elementos de humor da peça

Seguindo essa divisão da pesquisa, apresentaremos os seus resultados também em duas grandes seções, uma sobre a codificação e outra sobre a decodificação. Na seção da codificação, apresentaremos os conceitos relacionados ao humor mobilizados na análise, dando exemplos ilustrativos desses conceitos e depois indicando como exatamente eles aparecem no espetáculo. Na seção de decodificação, analisaremos a recepção imediata do público aos momentos de comicidade na peça a partir das fichas de observação, buscando identificar aproximações e distanciamentos entre o humor codificado no espetáculo e o humor decodificado pelos espectadores. No entanto, considerando que, para os Estudos Culturais, o contexto da codificação e da decodificação é fundamental para a produção e a recepção de um produto cultural, iniciamos o capítulo de resultados com a apresentação desse contexto, que inclui a infraestrutura técnica mobilizada nos dois momentos e as relações de produção existentes em ambos.

#### **4.1 Contexto da produção/codificação e recepção/decodificação da peça *O problemão da Banda Infinita***

O Museu da Vida, onde a presente pesquisa se desenvolveu, é um centro interativo de ciências vinculado à Fundação Oswaldo Cruz (Fiocruz), uma importante instituição de pesquisa na área da saúde. O museu ocupa diferentes espaços da sede da instituição, localizada no bairro de Manguinhos, na zona norte do Rio de Janeiro, em meio a um complexo de favelas. Na história do Museu da Vida, ciência e arte sempre andaram lado a lado (GRUZMAN et al, 2017). A articulação entre esses dois campos está presente em diversas iniciativas, mas especialmente naquelas envolvendo a linguagem teatral, coordenadas pelo Ciência em Cena.

O Ciência em Cena é um dos espaços temáticos do Museu da Vida, originalmente idealizado por Virgínia Schall (1954-2015), pesquisadora pioneira na articulação dos campos da Saúde, Educação e Divulgação Científica no Brasil, que trabalhou na área de pesquisa e divulgação científica da Fiocruz. Sua proposta é a divulgação de temas da ciência por meio da pesquisa e implementação de atividades interativas, a partir da utilização de diferentes linguagens artísticas, principalmente da linguagem teatral (GRUZMAN et al, 2017). O projeto destaca-se com uma experiência de teatro profissional que, desde dois anos antes da abertura oficial do museu, em 1999, atua continuamente na produção de peças e atividades teatrais no contexto da divulgação científica.

Atualmente, o Ciência em Cena conta com dois espaços fixos para suas atividades teatrais: a Tenda da Ciência Virgínia Schall, com capacidade para 120 espectadores, e o Epidauro, um pequeno teatro de arena localizado em um prédio subterrâneo próximo à Tenda. Nesse prédio também se localiza o Laboratório de Percepção, parte integrante do Ciência em Cena. Sua equipe é formada por atores profissionais, pesquisadores, divulgadores da ciência, estudantes de artes cênicas, técnicos de som e iluminação e outros profissionais que desenvolvem e executam as diversas etapas envolvidas em cada projeto, desde a escolha e adaptação do texto até a direção e encenação dos espetáculos.

O público das apresentações teatrais do Ciência em Cena é composto pelas pessoas que visitam o Museu da Vida, pois é parte do circuito de visitação no campus de Manguinhos da Fiocruz. Assim, o museu tradicionalmente considera as visitas escolares, necessariamente agendadas, o seu público prioritário e mais numeroso. Segundo a pesquisa sobre o perfil de visitação do Museu da Vida, “O Público do Museu da Vida-1999-2013” (MANO S F; DAMICO, J. S; GOUVEIA, F. C; GUIMARÃES. V.F; 2015, p. 23), a visitação agendada responde pela maior parte das visitas que o museu recebe e é composta, em sua maioria, por escolas, como se pode evidenciar no Gráfico 1.

### Gráfico 1. Relação entre as visitas agendadas e não agendadas ao Museu da Vida entre 2000 e 2013



Fonte: Mano S F; Damico, J. S; Gouveia, F. C; Guimarães. V.F, 2015, p. 23.

Por receber um público pouco ou nada familiarizado com o teatro, o *Ciência em Cena* promove a formação de plateia, ampliando o acesso de diferentes públicos às artes cênicas e confiando no poder da arte e da ciência de expandir os horizontes da visão de mundo e da capacidade de intervir sobre ele. Assim, ao incluir peças e esquetes teatrais em sua programação permanente, o Museu da Vida promove, além da divulgação da ciência, a democratização da cultura.

O humor tem presença marcante nas produções do *Ciência em Cena*. A comédia tem sido uma aliada importante com relação às estratégias de divulgação científicas no teatro dentro do Museu da Vida, uma maneira eficaz de se aproximar do público que frequenta o museu. Nessa perspectiva, as cenas das peças incorporam o humor como linguagem que se apresenta de diversas maneiras, incluindo o humor textual, o humor físico e o humor no figurino. São exemplos de peças do *Ciência em Cena* que têm o humor como elemento central: *Paracelso*, *o fenomenal*, *É o fim da picada*, *O rapaz da rabeça e a moça Rebeca* e, justamente, *O problemão da Banda Infinita*.

**Figura 5: A Banda Infinita**



Da esquerda para direita: Pablo Aguilar, Sergio Kauffmann, Sara Hana, Jefferson Almeida (sentado no chão) e Roberto Rodrigues (na cadeira de rodas).

*O problemão da Banda Infinita* é uma peça infantil que tem como tema principal a matemática. Seu enredo se desenrola a partir de cinco amigos integrantes da Banda Infinita, que estão prestes a se apresentar em um show e descobrem que quatro das cinco partes da corneta Max-MegaSuper-Ultra-Sonora sumiram. Os nomes dos personagens que compõem a banda – Pati, Alan, Artur, Tales e Pita – foram inspirados em matemáticos famosos. São eles: Hypatia, a primeira mulher documentada na história tendo sido matemática, nascida no ano de 370 d.C. na Alexandria; Alan Turing, matemático britânico considerado o pai da computação; Artur Avila, matemático brasileiro, conhecido por ser o primeiro latino-americano ganhador da Medalha Fields, o equivalente ao Prêmio Nobel da matemática; Pitágoras, filósofo e matemático grego, fundador do movimento Pitagorismo e autor do teorema de Pitágoras; e Tales de Mileto, matemático e filósofo grego, que fez descobertas importantes para a geometria. Cada personagem tem um traço peculiar: Pati, a única menina da Banda Infinita, é madura e inteligente; Tales é o medroso do grupo; Artur é cadeirante e gosta de fazer graça; Pita é metido e corajoso; e Alan é o distraído dono da corneta.

A aventura começa quando os integrantes da Banda Infinita saem em busca das partes da corneta que estão faltando, utilizando a matemática para desvendar onde elas estão, viajando em uma nave que os leva a vários lugares. A Nave

Trapizonga pertence à personagem Mestra Ari, que é a personificação da aritmética, e tem referências geométricas em sua estrutura. Entre os lugares explorados pelos amigos estão o espaço sideral, a floresta onde encontram a Cobra Vevel (uma cobra que quer ser cantora) e o Onça Pinima (uma onça que é camelô). Eles ainda vão ao fundo do mar, ao mercado (onde a plateia tem participação central) e para dentro da barriga do cachorro Pi (referência ao elemento matemático). Em cada lugar explorado é encontrada uma parte da corneta e faz-se referência às relações de elementos e conjuntos na matemática. Ao final, os integrantes da Banda Infinita atingem o objetivo de montar a corneta e se apresentam.

O figurino dos personagens possui formas geométricas, linhas retas e é bem colorido. Cada personagem aparece com uma cor predominante em seu vestuário: Pati tem a cor amarela predominante, Alan tem o cinza, Artur tem o roxo, Tales, a cor rosa, e Pita, o azul.

O cenário do espetáculo é composto por árvores laterais de madeira cobrindo as coxias, instrumentos musicais e um cubo. A nave aparece na peça quando a Mestre Ari entra no espetáculo e fica em cena a maior parte da obra. Ela tem grande importância no enredo desse espetáculo, pois é nela que os personagens viajam para os lugares onde estão as partes perdidas da corneta. A partir desse instrumento que é gerada a trama principal.

O elenco é composto pela própria diretora do espetáculo, Letícia Guimarães, que interpreta os personagens da Mestra Ari, da Cobra Vevel e do Onça Pinima; pela atriz Sara Hana, que interpreta a personagem Pati; pelo ator Jefferson Almeida, interpretando o personagem Tales; Pablo Aguilar interpretando Pita; Roberto Rodrigues, Artur; e Sergio Kauffmann, Alan. O autor da dramaturgia é Rafael Souza Ribeiro.<sup>2</sup>

Nessa obra teatral, a matemática se apresenta como algo que está no cotidiano. Através de situações criadas na peça, o grupo de amigos que forma a Banda Infinita precisa resolver diversos problemas para conseguir achar a corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora antes de começar o show da banda. Os elementos presentes na peça variam de conceitos matemáticos trabalhados nas falas e nas músicas (exemplos: o que é o infinito, partes do todo, conjunto, fração, divisão) à concretização deles trabalhados no figurino, na ambientação da peça e nos elementos

---

<sup>2</sup> Ficha técnica disponível em: <https://www.museudavida.fiocruz.br/index.php/noticias/11-visitacao/976-ficha-tecnica-da-peca-o-problemao-da-banda-infinita>

cênicos (como a nave, que é composta por formas geométricas, e a corneta, cujas partes desmontadas também possuem formas geométricas).

Como o enredo da peça é sobre uma banda, nada mais natural do que haver instrumentos e música. Durante a aventura dos cinco amigos, uma trilha musical, tocada e cantada pelos atores ao vivo, vai acompanhando o enredo da peça e se tornando parte importante da narrativa. Inclusive o combustível usado na nave para transportar a Banda Infinita ao longo da trama é a música. Vale ressaltar que tornar a música um elemento central da trama não foi uma escolha aleatória, já que a música tem estrutura e elementos matemáticos, como os conceitos de tempo, contratempo e ritmo. Nas letras das músicas cantadas são abordados temas com conteúdo científico e conceitos usados na matemática, por exemplo, a composição do espaço, a fauna e a flora da floresta, contas de adição e subtração na cena do mercado. Ainda em relação à música, vale ressaltar que foram explorados diferentes ritmos, característicos de diferentes regiões brasileiras, tais como o coco de roda, ritmo nordestino; a milonga, das tradições gaúchas, o carimbó, da região Norte; o cururu, característico do Centro-Oeste; e o hino da Banda Infinita é uma marchinha atribuída ao Sudeste brasileiro.

O objetivo da peça era propiciar ao espectador uma boa experiência com a matemática, ajudando a construir uma visão positiva da disciplina, uma vez que costuma despertar medo e angústia por ser percebida como difícil. O objetivo foi explicitado em entrevista realizada para pesquisa realizada em 2018 no âmbito da Especialização em Divulgação e Popularização da Ciência da Casa de Oswaldo Cruz (COC/ Fiocruz), com a atriz, diretora da peça e idealizadora do projeto, Letícia Guimarães. Ela afirmou ter utilizado a linguagem teatral, e particularmente o humor, para quebrar barreiras e preconceitos em relação à matemática e promover a transformação do olhar direcionado a essa disciplina.

Para embasar a construção da peça foi realizada uma pesquisa por um dos então mediadores do Museu da Vida Fiocruz, Fredson Araújo, com o objetivo de analisar visões de crianças do ensino fundamental sobre a matemática. Esse estudo envolveu professores e alunos de escolas públicas da zona Oeste do Rio de Janeiro, que foram convidados a fazer desenhos relacionados à disciplina. Foram coletados 120 desenhos, os quais evidenciaram uma visão positiva da matemática entre as crianças participantes, diferentemente do que ocorre com crianças em estágios mais avançados de escolarização, quando é detectada na literatura uma aversão à

disciplina (MENDES FILHO E PAIVA, 2016). Esse pequeno estudo reforçou o argumento de que é importante combater o preconceito construído ao longo de nossas vidas em relação à disciplina e apresentar a matemática como parte do nosso cotidiano.

A partir da pesquisa, deu-se início ao processo de criação da peça, que envolveu a elaboração da dramaturgia, do figurino e do cenário, a direção dos atores e das cenas, a direção musical e uma série de ensaios. O ensaio geral foi realizado tendo como plateia os mesmos alunos e professores de escolas públicas da zona Oeste do Rio de Janeiro que fizeram parte da pesquisa mencionada.

**Figura 6: Ensaio dos atores da peça *O problemão da Banda Infinita-música Boi de Maré*.**



Da esquerda para direita: Roberto Rodrigues, Jefferson Almeida, Sara Hana, Sergio Kauffmann e Pablo Aguilar.

**Figura 7: Ensaio dos atores da peça *O problemão da Banda Infinita* - no fundo do mar.**



Da esquerda para direita: Sara Hana, Sergio Kauffmann e Pablo Aguilar.

A peça entrou em cartaz no Museu da Vida Fiocruz em 15 de agosto de 2018 e estava prevista para ficar em cartaz até o final de outubro do mesmo ano. Porém, o grupo conseguiu estender a temporada por mais um mês, encerrando as apresentações em novembro de 2018. Durante quatro meses na Tenda da Ciência Virgínia Schall do Museu da Vida, a peça foi oferecida semanalmente, de terça a quinta, em duas sessões diárias, ao público escolar. Em um sábado por mês foi apresentada ao público espontâneo. Em 2019, a peça estreou em abril nova temporada no Museu da Vida, encerrando em novembro daquele ano. Em julho de 2019, a peça cumpriu curta temporada no Teatro Dulcina, localizado no Centro, no Rio de Janeiro.

#### **4.2. Codificação**

Na análise da codificação da peça *O problemão da Banda Infinita*, como dito anteriormente, foram examinadas a dramaturgia (texto escrito) e a própria obra encenada, com base no ensaio geral visto pela autora e também gravado, com o intuito de compreender melhor como o humor foi construído e pensado dentro do espetáculo.

#### 4.2.1 Principais conceitos trabalhados em relação ao riso na análise textual

Em uma perspectiva teatral, o humor é importante, pois nele se tem um mecanismo muito forte de aproximação com a plateia, já que o riso, como discutimos, é uma ação/reação em grupo. Identificamos na peça *O problemão da Banda Infinita* alguns dos principais conceitos de riso desenvolvidos por Bergson (1983) e, a partir desses conceitos, analisamos como eles se inserem na dramaturgia do espetáculo. São eles o vício cômico, a repetição, a interferência e o quiproquó. Discutiremos cada um desses conceitos e a inserção deles na dramaturgia da peça nas próximas páginas.

##### Vício cômico

Na comédia, é comum vermos padrões sociais se repetindo, às vezes até com exageros, como se fosse um espelho da sociedade no palco. Extrapolando para o teatro, existem movimentações em cena que acabam por caracterizar os personagens durante a apresentação da obra teatral. Essas são chamadas por Bergson (1983) de vícios cômicos. Identificamos no texto da peça *O problemão da Banda Infinita* diversas marcas de vício cômico. Mas antes de abordarmos o modo como o vício cômico se desenvolve no texto da peça em questão, explicaremos melhor seu conceito.

Na sociedade, o vício está relacionado às particularidades de cada pessoa; na comédia, o vício cômico também está ligado à peculiaridade de cada personagem. O interessante desse conceito é que pode ser atrelado ao que a palavra remete em termos de senso comum, ou seja, algo que uma pessoa faz repetidamente até ser atrelado ao seu jeito de ser. No caso dos personagens, esse conceito está ligado a seu modo de agir, uma característica que é daquele personagem e de nenhum outro.

A principal característica que permite identificar o vício em qualquer movimentação em cena é o fato de conter padrões repetidos pela sociedade e estar totalmente ligado ao personagem. Quase como uma identificação de hábitos que as pessoas repetem na vida real, um estereótipo de ações, vícios sociais. O efeito de comicidade apresentado pelo vício cômico é ser a revelação dos próprios hábitos sociais, fruto das relações estabelecidas em sociedade.

Ao assistir a uma peça, o espectador identifica o estereótipo que se apresenta no espetáculo, por exemplo: o azarado, o medroso, o corajoso, o apaixonado etc. Esses exemplos revelam uma rigidez de caráter do personagem, ou seja, aquela particularidade apresentada durante a obra teatral não muda ao longo dela. As

características ou ações em cena, que não mudam, ao longo do espetáculo, são consideradas vícios cômicos.

o vício que nos tornará cômicos é, [...] , aquele que nos traz de fora, como um esquema completo no qual nos inserimos. Ele impõe a sua rigidez, em vez de valer-se da nossa flexibilidade. Não o complicamos: pelo contrário, ele é que nos simplifica. (BERGSON, 1983, p.12)

Nesse sentido, os vícios cômicos são reflexos da rigidez, ou seja, uma característica que se mostra rígida ou uma ação que parece imutável. Essas ações ou características acabam por reforçar o caráter do personagem. A passagem abaixo, da peça *O Santo e a Porca*, de Ariano Suassuna, reforça esse traço:

EURICÃO — E que ideia foi essa de que eu tenho dinheiro? Você andou espalhando isso! Foi você, Caroba miserável, você que não tem compaixão de um pobre como eu! Foi você, só pode ter sido você!  
 CAROBA — Eu? Eu não!  
 EURICÃO — Ai, meu Deus, com essa carestia! Ai a crise, ai a carestia! Tudo que se compra é pela hora da morte!  
 CAROBA — E o que é que o senhor compra? Me diga mesmo, pelo amor de Deus! Só falta matar a gente de fome!  
 EURICÃO — Ai a crise, ai a carestia! E é tudo querendo me roubar! Mas Santo Antônio me protege!  
 PINHÃO — O senhor pelo menos leia a carta!  
 EURICÃO — Eu? Deus me livre de ler essa maldita! Essa amaldiçoada! Ai a crise, ai a carestia! Santo Antônio me proteja, meu Deus! Ai a crise, ai a carestia!  
 (SUASSUNA, 2011, p.34)

Nesse trecho, as falas de Euricão, personagem de Ariano Suassuna, reforçam pelas muitas vezes que repete “Ai a crise, ai a carestia”, sua personalidade avarenta, que é sua característica principal. Essa frase demonstra o quanto esse personagem é apegado ao dinheiro acima de tudo e não quer gastá-lo, além de corroborar com um padrão de comportamento que ressalta a rigidez em relação ao caráter de quem está reproduzindo essa fala durante o espetáculo.

É importante ressaltar que os vícios cômicos não necessariamente evidenciam características tidas como ruins pela sociedade; a particularidade do personagem em destaque pode ser tanto negativa quanto positiva. As ações em cena podem ser exaltando uma característica socialmente negativa, como visto no exemplo do parágrafo anterior, ou uma característica socialmente positiva, como na passagem a seguir retirada da peça *Lisistrata: A greve do sexo*, de Aristófanes, em que a personagem Mirrina resiste à sedução do marido, que quer acabar com a greve de sexo das mulheres, um ato de protesto das personagens femininas da peça contra a guerra:

Mirrina – Ah, não, por Afrodite, um perfuminho só. Deixa só um pouquinho.  
 (Ela sai de novo.)  
 Cinésias – Alguém já conheceu tortura igual?  
 Mirrina – (Voltando com um frasco de perfume) Estende a mão. Agora esfrega.  
 Cinésias – Hum, em nome de Apolo! Se eu não estivesse acima do interesse, esse perfume acaba o meu desejo.  
 Mirrina – Mas que infeliz que eu sou. Te dei balsamo de rosas. Eu vou...  
 Cinésias – Não vai nada, Mirrina. O cheiro é esplêndido.  
 Mirrina – Ah, não, Cinésias, seria incapaz de te amar com esse cheiro. Espera. (Sai.)  
 Cinésias – Que a peste devore por toda eternidade o homem que primeiro destilou um perfume.  
 Mirrina – (Volta com outro frasco.) Toma, experimenta este.  
 Cinésias – (Rilhando os dentes.) Chega, Mirrina! É outro o recipiente que me interessa. Te deita aqui, criatura sem entranhas, e não ousa pegar em outro frasco que não seja o meu.  
 Mirrina – Já vou. Já vou, meu bem. Estou só tirando minhas sandálias. Mas olha, só te peço uma coisa: antes de dormir comigo trata de votar primeiro pela paz, está bem? (Sai correndo.)  
 Cinésias – (Quase chorando, numa cena de furor e frustração, batendo com os punhos no estrado.) Ah, eu vou morrer de ardor, não tenho em quem me pôr. Fugiu a desgraçada, me deixando em tormento, depois de aumentar minha vontade a uma medida que jamais pensei vir a atingir. Desgraçadas mulheres. (...)  
 (ARISTÓFANES, 2011, p. 93- 95)

Nessa cena entre Cinésias e Mirrina, se pode observar que Mirrina não traiu a causa, se utilizando do ato de ficar indo e voltando do ambiente cênico, com o intuito de deixar o outro numa tensão absurda para que ele ceda e desista da guerra, demonstrando o quanto ela está comprometida com seus ideais. Esse exemplo de vício cômico aponta o quanto esse mecanismo está ligado a falas, como também as ações dos personagens, evidenciando assim a rigidez de caráter intrínseca a esse conceito. Essas movimentações/ações cênicas podem se repetir, ou não, em um espetáculo de comédia.

Os vícios cômicos também podem ser usados como um gesto identitário para o personagem apresentado, uma movimentação pensada que se parece com um simples erro. Tais ações tanto tornam os personagens mais humanos, quanto reforçam sua identificação para os espectadores.

Nessa perspectiva, é possível dizer que o vício cômico é um dos elementos que caracterizam o personagem na trama. Logo, pode-se dizer que as características dos personagens têm a possibilidade de se repetir ao longo do espetáculo, aumentando o seu efeito cômico.

Porém, há diferença entre o conceito de vício cômico e a repetição, que é o tipo de rigidez com que cada conceito está associado. O vício está ligado a rigidez de caráter, enquanto a repetição está relacionada à rigidez mecânica. Retomaremos o conceito de repetição na próxima seção.

Na peça *O problemão da Banda Infinita*, pode-se perceber a manifestação do vício cômico em algumas ações cênicas ao longo da obra teatral. Ao fazer a análise codificada da dramaturgia escrita da peça em relação as ações cênicas caracterizadas como vício cômico, podemos destacar os trechos que em aparecem a rigidez de caráter, ou seja, o estereótipo de cada personagem apresentado durante o espetáculo.

Os trechos em que aparecem as características marcantes do personagem Tales fazem com que o espectador o identifique como o menino chorão da peça. Um exemplo ocorre na cena dois, quando os integrantes da Banda Infinita descobrem que o Alan (outro personagem) perdeu quatro partes das cinco que compõem a Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora e, sem ela, o show da banda não pode acontecer. No meio do desespero dos amigos diante dessa notícia, Pita diz: “O Tales tá até chorando, olha só.”, e o próprio Tales responde: “Não tô chorando! Eu tô quase...”

Ainda reforçando essa particularidade do personagem apresentada, podemos observar que ela não muda ao longo do espetáculo; é algo identitário desse personagem. E, a todo momento, o roteiro reforça essa particularidade com ações e falas que condizem com o comportamento chorão. Na cena quatro, a dramaturgia escrita contém uma rubrica do autor indicando o que o ator que fará esse papel deve fazer durante a ação cênica: “Tales é o mais apavorado”. Durante a cena nove, Pita e Tales formam um time para procurar a parte Super da Corneta. No meio de sua procura, eles encontram uma caverna e, logo depois, uma onça (que se mostra amigável, no final). Essas são as falas do personagem a seu amigo: “Beleza, pode ir. Eu fico aqui te esperando (...). A gente é só uma dupla (...).Eu acho que vou desmaiar...”.

Além de evidenciar essa característica tida como negativa pela sociedade (ser medroso/apavorado), a peça também apresenta em sua trama uma característica socialmente positiva, a coragem. Essa particularidade está em destaque no personagem Pita. Ele é apresentado sempre como o corajoso do grupo, e isso está em suas falas. Como na cena três, quando os cinco amigos ouvem um grande barulho: “Eu defendo a gente, quem daí? Pode vir que o Pita aqui encara, meus amigos têm

medo, mas eu não, cadê você? Aparece aí se tem coragem!”. É nesse momento que aparece a Mestra Ari pela primeira vez. Logo depois de se apresentar para os outros personagens, ela diz: “Deixa ver se eu adivinho. Você é o... Tales. Você... Alan, Pati, Artur e... Pita, o corajoso.”.

Em outros momentos da dramaturgia, o personagem Pita continua se mostrando corajoso, como na passagem na cena sete, nas falas dele ao Tales.

“Esquece isso. Tá vendo ali? Aquela caverna! Tenho certeza que Super está ali dentro.

(...)

Para de ser medroso, vamos juntos. Somos um time! Time Tarzan!

(...)

Você vai comigo agora, ora essa (puxando Tales pela mão em direção à caverna)”

(RIBEIRO, 2018)

Na cena citada acima, acontece esse momento em que o Pita quer levar o Tales para caverna para procurar a parte Super da Corneta na floresta. Pode-se observar, nessa atitude, o antagonismo entre as características dos dois personagens, um corajoso e o outro medroso. Dessa maneira, o riso pode acontecer como resultado do embate de duas rigidezes de caráter pertencentes a esses dois personagens.

Esse mecanismo da comicidade ocorre também em frases ou características ressaltadas de outros personagens da trama, como na parte do espetáculo em que os amigos vão procurar a parte Super da corneta na floresta. Em uma das cenas, a Cobra Vevel, um ser que mora nessa localidade, quer se enturmar com os integrantes da Banda Infinita e suas falas condizem com esse comportamento: "Aí eu vim aqui, porque eu adoro fazer amizades." e "Posso cantar com vocês nesse show?". Já o Onça Pinima, outro animal pertencente ao local, quer vender seus produtos e faz de tudo por um bom negócio, como demonstram as suas ações cênicas: "Mas não é de graça! Fiado só amanhã. Posso até fazer um preço camarada. Na minha mão é mais barato, quer dizer, na minha pata.", fala que também apresenta uma manifestação cultural que será melhor detalhada mais adiante na parte da interferência.

Nesse sentido, o vício cômico, para além de identificar os personagens da trama de forma bem humorada, acaba por manter a troca entre palco e plateia ativa, a partir do momento em que cada vez que acontece uma fala, movimentação ou um gesto identitário, o espectador já sabe que pertence àquele personagem. O espectador faz parte do jogo, pois já sabe as regras.

Nesse contexto, a personagem Mestra Ari possui um vício cômico curioso – trata-se apenas de uma ação cênica, em que ela nem precisa estar em cena, que o espectador já a identifica – que é o ato de espirrar. Ao longo de toda a peça, esse espirro se torna algo ligado apenas à Mestra Ari. Esse traço, que acaba por humanizar essa personagem, é importante para sua identificação.

As cenas dois e oito são onde o espirro da Mestra Ari aparece como vício cômico. Na cena dois, em que a personagem aparece pela primeira vez no espetáculo, ela espirra cinco vezes e, para ilustrar essa quantidade de aparições dessa ação cênica identitária, foram destacados alguns trechos das falas e rubricas da personagem nesse momento da peça.

(Atchim!)

Surge a Mestra Ari, toda atrapalhada, segurando livros, relógios, bússolas, roupas estrambóticas. (...) A Mestra Ari solta um espirro

Mestra Ari – (...). Aí eu peguei minha bússola, calculei a direção, peguei uma linha reta pra cortar caminho e zás, aqui estou. (espirra de novo) Não fiquem com medo.”

(...)

Artur – A senhora...

(a Mestra espirra)

Artur - Você! Você sabe onde estão as 4 partes? Vai ajudar a gente?

Mestra Ari – A resposta está ao redor de vocês.

(...)

Mestra Ari – (espirra) Deixa eu pensar... Quando vocês ouvem a parte Mega, do que vocês lembram?

(RIBEIRO, 2018)

Além dessa, na cena oito, em que a Mestra Ari manda uma mensagem para os cinco amigos que compõe a banda, ela espirra no final desse recado. Essa passagem de Ribeiro (2018), autor da peça, demonstra o momento em que isso acontece: “Às vezes é preciso ir fundo, mergulhar de cabeça para encontrar novos universos. Atchim! (a Mestra Ari some)”. Assim, pode-se observar que o vício cômico, nesse caso, está ligado mais a uma ação que se repete durante o espetáculo, caracterizando um único personagem.

Oferecemos acima apenas alguns exemplos da inserção do vício cômico na dramaturgia da peça em questão. Contudo, fizemos o esforço de mensurar a quantidade de vezes, cena a cena, que esse mecanismo relacionado ao humor aparece na peça. A Tabela 4 apresenta essa quantificação.

**Tabela 4: Aparições do vício cômico no texto da peça**

Humor verbal/textual	
Categoria	Vício Cômico
Cena 1	0
Cena 2	2
Cena 3	2
Cena 4	1
Cena 5	2
Cena 6	1
Cena 7	3
Cena 8	1
Cena 9	0
Cena 10	0
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	0
<b>Total</b>	<b>12</b>

Como mostra a tabela, o vício cômico se manifesta em sete cenas do espetáculo e, apenas na cena nove, aparecem três personagens apresentando sua particularidade por meio desse mecanismo. Por mais que esse elemento se apresente em menos da metade das cenas da peça, ele é importante para que a plateia conheça cada personagem e entenda as relações que se constroem conforme a obra teatral é apresentada no palco.

### **Repetição**

No nosso cotidiano, a repetição é utilizada normalmente para que as pessoas tenham memória sobre determinado movimento, ação ou palavra. Ou seja, para aprender uma habilidade nova, para que se compreenda bem seus movimentos, as pessoas o repetem para que eles se tornem um hábito. Esse recurso também pode ser utilizado, com a mesma finalidade, em um processo artístico.

Durante a construção de um espetáculo, as cenas são repetidas diversas vezes até se tornarem uma obra viva, que se transforma a cada apresentação. No entanto, na estrutura da dramaturgia ou na sua encenação, pode haver situações que se repetem de maneira pensada pelos elaboradores (autores, diretores e atores) da peça de teatro. A repetição de uma situação, ação ou fala em uma obra teatral é, por

exemplo, uma maneira de reforçar características pertencentes àquela história que está sendo contada e a seus personagens.

As ações repetidas na cena também podem ter o efeito de comicidade, ou por serem repetidas de maneira inesperada, ou por serem uma maneira de identificação jocosa dos personagens. Essas repetições na obra teatral normalmente são espelhadas em movimentos/hábitos do dia a dia.

Por exemplo, na websérie *Paracelso, o Fenomenal*, no episódio “Faça a cromatografia em papel e a bobina de tesla!”, publicado no canal do YouTube do Museu da Vida Fiocruz produzido pela equipe do Ciência em Cena, a personagem Ununúltima pega muitos objetos e, em repetidas vezes, os deixa cair. Nesse caso, a repetição pode gerar riso, tanto por caracterizar e reforçar o jeito estabonado da personagem quanto por surpreender o espectador – deixar cair uma vez, ok, mas deixar cair várias vezes não é o que se espera. Assim, o efeito cômico da repetição está no caráter inesperado de movimentos cotidianos que, ao serem repetidos, acabam se destacando e causando riso.

Mas as repetições também nos fazem identificar algo estranho no curso da história apresentada no palco, que não segue um fluxo natural da vida. Quando um personagem repete algo uma vez, todos compreendem. Porém, quando repete pela quarta vez, esse fato tem um efeito cômico.

É cômico, dizíamos, tomar séries de acontecimentos e repeti-las em novo tom ou em novo ambiente, ou invertê-las conservando-lhes ainda um sentido, ou misturá-las de modo que suas significações respectivas interfiram entre si. É cômico porque significa obter da vida que ela se deixe tratar de modo mecânico. (BERGSON, 1983, p.57)

Nesse sentido, a repetição tem a característica de estar ligada ao aspecto de mecanicidade da rigidez. Ou seja, uma ação cênica, para ser repetida, precisa que cada movimento (gesto e fala) seja repetido de maneira rígida, quase como uma máquina repetindo movimentações. O caráter mecânico, por esse ponto de vista, está na forma com que essa particularidade da cena é repetida.

O que é repetitivo, muitas vezes, vira quase uma máquina e a comicidade está em tornar a mecanicidade repleta de emoções. Por mais que a repetição esteja relacionada à rigidez mecânica, não quer dizer que esse mecanismo retire a emoção das ações cênicas. Pelo contrário, as repetições reforçam o caráter emocional das movimentações e falas ao longo da peça teatral.

No entanto, a repetição, diferente do vício, não está atrelada às particularidades dos personagens. Esse mecanismo é ligado ao roteiro da trama, ou seja, ele contribui para que a história ande com elementos que possam ser identificados como sendo parte dela. Ao se repetir uma situação ou ação, aumenta-se a probabilidade de ela ser lembrada pela plateia.

A repetição está ligada, portanto, à identificação da história contada na obra teatral. Sendo assim, as ações cênicas repetidas durante a apresentação podem ter dupla funcionalidade na peça; a reafirmação de seus elementos enquanto dramaturgia e a comicidade em si. Para além do caráter cômico e identitário da repetição, sua rigidez mecânica deflagra movimentos que se repetem na sociedade e o resultado desse aspecto que causa o risível é o espectador assistindo, fazendo dele parte de um coletivo social.

Em síntese, frases repetidas ao longo da dramaturgia entre personagens diferentes para reforçar uma ideia na obra teatral fazem com que a identidade do espetáculo seja consolidada. Um exemplo desse tipo de repetição está presente na peça *Auto da Compadecida*, de Ariano Suassuna, na passagem em que João Grilo volta à vida no momento em que Chicó está indo enterrá-lo em uma cova rasa. No decorrer dessa cena, Chicó conta que pegou o dinheiro no bolso do até então falecido, que faria dos dois amigos ricos, mas acabou prometendo que, se João voltasse à vida, daria a quantia toda à Nossa Senhora. Reproduzimos, a seguir, essa passagem da peça:

CHICÓ  
Lindo. Mas João... Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora! Meu Deus, meu Deus! Meu Deus, meu Deus! Burro, burro!

JOÃO GRILO  
Que é isso? Burro o quê? Burro é você!

CHICÓ  
Sou eu mesmo, João, sou o maior burro que já apareceu por aqui! Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora!

JOÃO GRILO  
O que é que há, rapaz?

CHICÓ  
Coitado de mim, coitado de João! Era rico nesse instante e agora é pobre de novo!

JOÃO GRILO  
Não me diga que perdeu o dinheiro!

CHICÓ  
Perdi nada, está aqui! Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora!

JOÃO GRILO  
E por que essa gritaria, homem de Deus?

CHICÓ  
Eu pensei que você tinha morrido, João!

JOÃO GRILO  
E o que é que tem isso, homem?

CHICÓ  
 Tem que eu, pensando que não tinha mais jeito, fiz uma promessa a  
 Nossa Senhora pra dar todo o dinheiro a ela, se você escapasse!  
 JOÃO GRILO  
 Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora!  
 CHICÓ  
 Ai meu Deus, ai minha Nossa Senhora!  
 JOÃO GRILO  
 Mas Chicó, como é que se faz uma promessa dessas?  
 CHICÓ  
 E eu sabia lá que você ia escapar, desgraça? Oh homem duro de  
 morrer, meu Deus!  
 JOÃO GRILO  
 Ah promessa desgraçada, ah promessa sem jeito, Chicó!  
 CHICÓ  
 Agora é tarde pra me dizer isso.  
 JOÃO GRILO  
 Não terá sido a metade que você prometeu?  
 CHICÓ  
 Não, João, foi tudo.  
 JOÃO GRILO  
 Ah, promessa desgraçada, ah promessa sem jeito, Chicó!  
 CHICÓ  
 É, só reclama de mim! E você, por que achou de escapar?  
 JOÃO GRILO  
 Acho que foi de tanta vontade que eu estava de enriquecer! Não terá  
 sido engano seu, Chicó?  
 CHICÓ  
 Não, João, tenho certeza absoluta: entrei na igreja, me ajoelhei e  
 prometi.  
 JOÃO GRILO  
 Tudo?  
 CHICÓ  
 Tudo.  
 JOÃO GRILO  
 Ah promessa desgraçada, ah promessa sem jeito, Chicó.  
 CHICÓ  
 Mas já foi feita e o jeito é pagar.  
 (SUASSUNA, 2018, p.156-157)

Observamos, nessa cena, a repetição recorrente dos termos “ah meu Deus, ah minha Nossa Senhora” e “ah promessa desgraçada, ah promessa sem jeito” pelos personagens. Essas expressões reforçam o quanto os personagens estão indignados por ter perdido o dinheiro que tinham ganho, realçam o quão eles são pobres e, de tanto que se repetem, as frases se tornam marcantes. Desse modo, têm potencial de se tornar inesquecível para o espectador.

A imitação é um recurso muito usado na comédia. Ela provoca o riso e evoca o ridículo. Esse mecanismo é uma faceta da repetição, pois sua essência está em repetir ações de outra pessoa ou objeto em questão. O ato de imitar é a repetição de vício cômico de um personagem pelo outro. Essa imitação pode incluir a frase icônica, o

andar, os trejeitos e até a voz característica do personagem. Imita-se o que há de mais marcante em um personagem, suas características principais.

Como exemplo podemos citar a imitação do humorista Ed Gama, também conhecido como imitador do Faustão, que durante um dos últimos programas do Domingão do Faustão na Rede Globo apresentou o quadro Vídeo Cassetadas no programa no lugar do apresentador. O comediante repetiu as características mais memoráveis de Fausto Silva, não só o seu jeito e voz, como também as expressões que o marcaram durante sua carreira.

No que tange à repetição no texto de *O problemão da Banda Infinita*, pode-se perceber a utilização do mesmo em alguns momentos da obra teatral. Ao fazer a análise codificada da dramaturgia escrita da peça em relação às ações cênicas que se caracterizam como repetição, pode-se destacar os trechos em que aparece a rigidez mecânica, ou seja, as movimentações e falas que se repetem na sociedade. E as falas repetidas, particularmente, acabam por se tornar marcantes ao longo do espetáculo.

Dentre os trechos da obra teatral em que esse elemento do humor aparece, destacam-se as cenas um, dois, cinco, seis, sete, nove e treze. A repetição na peça se apresenta logo na primeira cena, em dois momentos. O primeiro momento é a imitação de um apresentador de eventos feita pelo personagem Pita da apresentação do Festival Musical da Praça do Bairro no instante em que a Banda Infinita irá subir ao palco: “Agora, com vocês, o Festival Musical da Praça do Bairro apresenta: A Banda Infinita!”. Essa ação cênica ambienta o espetáculo do momento em que os personagens se encontram, que é a preparação para entrar no palco do evento. Então a repetição nesse contexto está no ato de imitar o modo como a Banda Infinita será apresentada no Festival, isso faz com que o espectador entenda mais o que está acontecendo em cena. Além disso, essa fala se repete igual na cena treze.

O segundo momento é o cumprimento dos amigos e integrantes da Banda Infinita “Wow! Plact, plect, plict, ploct, zum”, é uma movimentação seguida de fala. Essa ação cênica se repete ao longo da peça pela maioria dos personagens, apesar de ser um ato mecânico, não deixa de ser repleto de emoção. Pois essa movimentação acontece nos momentos de alegria e comemoração. Além disso, essa repetição contém, em sua estrutura, traços de rigidez mecânica e, mesmo sendo atribuída a uma característica que apenas aquele grupo tem, mais de um personagem repete esses movimentos.

**Figura 8: O cumprimento da Banda Infinita “Wow! Plact, plect, plict, ploct, zum”.**



Da esquerda para direita: Sara Hana, Sergio Kauffmann, Roberto Rodrigues, Pablo Aguilar e Jefferson Almeida.

Já na cena dois, a fala que se repete é a pergunta “Cadê a Corneta?”, dita pelos personagens e direcionada ao integrante da Banda Infinita Alan, com a intensão do personagem pegar o instrumento para que eles possam se apresentar no show do Festival Musical da Praça do Bairro. Nesse caso, a repetição pode gerar riso, mas também demonstra o quanto essa corneta é importante para os amigos e para a obra teatral, já que é ela o pilar do conflito principal da peça. É nessa cena que se descobre que ela não está completa para que a banda possa se apresentar no festival.

Ainda na cena dois é possível observar a imitação aparecendo na trama de forma intencional. Assim, se pode ver na fala do Pita e no comentário do Artur: “Pita – Amigos, precisamos ser realistas! Artur – Que isso, cara? Que jeito é esse de falar? Parece o meu vô”. Esse tom de deboche do integrante da banda, como se o seu amigo estivesse imitando o seu avô, pode ser lido como uma crítica do personagem ao outro sobre o modo de falar como se fosse mais velho.

Na cena cinco, a repetição é importante para o andamento da peça, pois ela acontece em uma ocasião em que os personagens estão tentando pensar em onde vão procurar a parte Super da corneta para conseguir se apresentar no festival. É

nesse momento que ocorre a imitação que o personagem Tales faz da Mestra Ari: “Tales (imitando a voz da Mestra) – A resposta está ao redor de vocês”. Essa ação cênica acontece de maneira inusitada e, assim, pode gerar risada no espectador.

A repetição também se manifesta no momento em que um dos personagens tenta falar uma palavra difícil que o outro havia falado. Isso acontece na cena seis quando o Alan diz que “existe a probabilidade de cair uma chuva forte.”, e o Artur tenta repetir e acaba dizendo: “sair correndo dessa floresta antes de começar essa probabibaldabibilidade... a chuva.”. Nesse caso, há uma intensão de repetir a palavra com a sequência do erro proposital da execução da mesma, que pode ou não se alongar na interpretação do ator, até a desistência. Ou seja, o riso pode acontecer pela falha da recorrência do termo “probabilidade”. Essa ação cênica pode ocasionar em risada, pois retrata uma pessoa repetindo de maneira errônea uma palavra quando tenta falar algo que não estava acostumada ou tem a dificuldade.

Ainda na cena seis, há uma repetição da identificação do grupo ao qual o personagem Pita pertence. Na busca dos integrantes da banda pela parte Super na floresta, ele fala e repete “grupo Tarzan”. Essa ação pode provocar o riso pelas diversas situações cênicas em que aparece e, acaba por ajudar o espectador a identificar e acompanhar os personagens que estão juntos na divisão de grupos.

Nesse contexto da repetição por identificação de elementos de cena, na cena sete, o Pita repete “Somos um time! Time Tarzan!”, num tom de encorajamento e afirmação para o Tales com o intuito de ele procurar a parte Super dentro da caverna na floresta. Assim, o personagem agrega o outro como parte de um coletivo mostrando pertencimento a um grupo, o que acaba comunicando ao público uma identidade e o fortalecimento da relação entre esses dois personagens.

Nessa cena, a sete, acontece uma negociação do time Tarzan com o personagem Onça Pinima a respeito dele entregar a parte Super da corneta para os meninos. É nesse momento que o Pita, negociando com o Onça, acaba repetindo as frases dele, característica de seu vício cômico em um tom jocoso de imitação: “Mas não é de graça! Fiado só amanhã”. O que pode gerar riso é o fato de que o termo antes utilizado por um personagem está sendo repetido pelo outro com o intuito de usar essa fala a seu favor.

Na sequência dessa fala, Pita diz: “Eu e o meu sócio aqui temos uma proposta”, mostrando que realmente são parte do mesmo grupo e estão juntos nessa situação. Tales se apresenta como um verdadeiro amigo, dizendo: “Muito prazer, o sócio”. A

repetição do termo “sócio” na situação cênica em que eles se encontram está ressaltando uma característica de identificação ao personagem Onça em um movimento de demonstrar que existe um coletivo, uma relação entre aqueles personagens. Da forma como é dita, e por ser uma repetição não esperada – em geral, as pessoas usam seu nome para se apresentar –, ela também ganha um potencial cômico.

Na última cena da peça, a treze, a personagem Mestra Ari faz a seguinte pergunta: “E lembram do que eu disse antes?”. Para responder, o personagem Tales a imita em sua fala dizendo “atchim”, referindo-se, assim, a uma característica marcante da Mestra Ari e tornando risível uma ação cênica por meio da repetição/imitação. A imitação pode ser uma maneira de ressaltar o seu vício cômico e deixá-lo memorável para o público.

Nessa cena, ocorre mais dois momentos de repetição. A primeira situação é a interação entre os integrantes da banda, que se preparam para finalmente entrar no palco do Festival Musical da Praça do Bairro. Eles repetem a mesma movimentação cênica que fizeram na cena um, quando acharam que iam tocar, um pouco antes de perceber que o Alan estava atrasado.

Artur – Banda Infinita, agora é hora do show. Bora lá!  
 Alan – Eu tô pronto. E você, Tales?  
 Tales – Prontinho da Silva. E você, Pita?  
 Pita – Sempre pronto. Artur?  
 Artur – Cem por cento pronto. E você, Pati?  
 Pati – Prontíssima.  
 (RIBEIRO, 2018)

Como visto nessa passagem, essa interação entre os personagens é a preparação para os músicos tocarem no show, um ritual para se entrar no palco. Logo depois, a voz da personagem Mestra Ari, que está fora de cena, aparece dizendo: “E agora, com vocês, o Festival Musical da Praça do Bairro apresenta: A Banda Infinita!”. Essa fala faz com que a imitação do personagem Pita no início do espetáculo esteja certa, e deixe essa ação cênica especial para o fim da peça. O anúncio do momento mais aguardado da obra teatral deixa mais animado o espectador, pois tudo termina em festa com o show da Banda Infinita.

Na Tabela 5, apontamos a quantidade de vezes em que esse mecanismo relacionado ao humor aparece na peça *O problemão da Banda Infinita*, cena a cena.

**Tabela 5: Aparições da repetição no texto da peça**

Humor verbal/textual	
Categoria	Repetição
Cena 1	1
Cena 2	1
Cena 3	0
Cena 4	0
Cena 5	1
Cena 6	2
Cena 7	2
Cena 8	0
Cena 9	1
Cena 10	0
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	3
<b>Total</b>	<b>11</b>

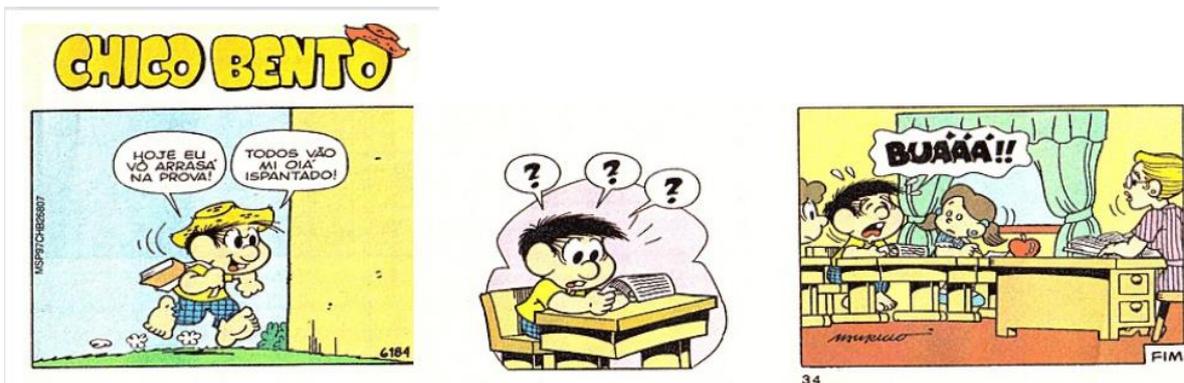
Como se pode evidenciar por meio da tabela, a repetição se manifesta em sete cenas durante o espetáculo inteiro e, somente na cena treze, esse mecanismo de humor aparece três vezes. Por ser a última cena da peça, as movimentações cênicas se repetem mais vezes nesse momento, fazendo com que esses componentes teatrais reafirmem e consolidem tudo o que foi apresentado antes. Por mais que esse elemento se apresente em menos da metade das cenas da peça, ele é importante para que a plateia conheça a obra teatral e entenda as relações construídas tanto entre os personagens quanto entre os atores e os espectadores, relações estas construídas, em sua maioria, a partir do humor.

### **Interferência**

A interferência é um recurso cômico que nasce da linguagem, refletindo-se no modo como as palavras se encontram para contar a história que acontece em cena. Tal mecanismo do humor é um elemento importante no espetáculo, visto que está ligado à estrutura da obra e ajuda no desandar da trama. Além disso, é um mecanismo que gera efeito cômico por meio das estruturas das frases e escolha de palavras de uma maneira que duas ideias completamente diferentes estejam na mesma

construção frasal singular. Logo, a frase pode ter mais de um sentido, dependendo da maneira que ela esteja sendo apresentada ao espectador. O sentido ambíguo é explorado, de modo que as palavras possam ser interpretadas simultaneamente em dois sentidos diversos.

Um exemplo disso está no gibi do Chico Bento (1997), nesse quadrinho, o personagem usa a expressão “arrasar”, que, em princípio, entende-se se tratar de algo positivo, até pela expressão facial do personagem, que acredita mesmo que vai se dar bem na prova. Ao final da tirinha, no entanto, apesar de a palavra continuar sendo válida, ela adquire sentido negativo; vemos Chico Bento chorando e entendemos que ele foi mal na prova, da qual sai arrasado. Ou seja, o leitor é levado a construir uma expectativa que, no fim, é quebrada, o que pode ocasionar o riso.



Esse mecanismo cômico, que também contém em sua natureza o fator surpresa, pode estar presente tanto na literatura e em histórias em quadrinhos, quanto em peças de teatro. No teatro também identificamos a interferência como um dispositivo de linguagem em que as palavras são usadas de forma intencional para causar duplo sentido e, assim fazer rir.

Com o uso da interferência, a construção da obra pode propor ao espectador um contexto que sugere a construção de um sentido específico e quebrar a expectativa usando a ambiguidade das palavras para que se tenha outro significado. Logo, a interferência pode trazer surpresa ao espetáculo e, assim, além de prender a atenção do público à peça teatral, pode causar o riso. O engraçado na perspectiva desse recurso é o jogo de palavras que torna o desvio momentâneo da linguagem risível.

No decorrer da peça, os termos e expressões usados nas falas e rubricas dos personagens são escolhidos para que haja determinados sentidos, que podem ou não ser interpretados em mais de uma forma. Logo, as expressões usadas durante a peça teatral podem surgir com um sentido que a plateia não espera, tornando a história mais interessante e engraçada. Como exemplo do fator surpresa no mecanismo de humor interferência, podemos citar a utilização de uma palavra/expressão que tenha significado ambíguo. E, esse termo, pelo contexto ou comportamento do personagem, faz com que a plateia tenha a impressão de que a palavra/expressão usada possui um sentido, mas, durante o desenrolar da história, percebe que o sentido é outro. Nessa perspectiva, esse recurso pode trazer um elemento novo para a história, que é inesperado para o espectador. A surpresa atrelada a interferência acontece por conta de palavras que trazem o imprevisível para a cena.

Como a linguagem está intrinsecamente ligada à cultura, para acessar os sentidos duplos e ambiguidades da língua é preciso compartilhar uma cultura, uma identidade cultural (BARBERO, 1997; HALL, 2003). Nesse caso, o jogo de palavras usado na construção frasal e riso fariam sentido apenas para aqueles que compartilham a mesma cultura.

Um exemplo de como a associação de linguagem e cultura são importantes para que o risível seja acessado é o trocadilho do Marcos Castro a respeito do filme *Missão Impossível*. A piada em questão é:

“Um homem foi a padaria comprou 16 pães, três pirulitos e uma bala. Qual o nome do filme? Missão Impossível, porque (fala cantarolando a música tema do filme) pão, pirulito, pirulito, pirulito, bala.” (CASTRO, M, 2018).

Nessa perspectiva, apenas quem viu o filme citado e lembra da música pela qual ele é característico será capaz de entender e talvez acessar o aspecto risível deste trocadilho. Isso acontece também no teatro. Durante uma obra teatral em que os personagens falam sobre uma particularidade da cultura, os espectadores-também terão que compartilhar esse contexto cultural para promoção do riso.

O trocadilho, que pode ser definido como um jogo espirituoso de palavras, apresenta nele mais de um sentido, sendo uma forma de interferência com efeito cômico. Seu uso com múltiplas interpretações, sons parecidos e significados diferentes pode resultar em comicidade, decorrente desse fator inesperado.

Nessa perspectiva, o trocadilho é, portanto, um meio em que a interferência se manifesta, podendo a mesma frase apresentar diferentes sentidos independentes. Por exemplo: “Qual o inverso da papelada? Pá vestida” e “O que o martelo foi fazer na igreja? Pregar”. Nesses dois exemplos, as palavras que compõem as sentenças possuem dois sentidos intrínsecos e a ambiguidade delas é claramente explorada. No primeiro exemplo a “papelada” pode significar muitos papéis, mas, separando a palavra ao meio, ela vira “pá” e “pelada”. Então, a resposta da pergunta se torna risível por estar ligada ao sentido do termo lido como duas palavras. Já no segundo trocadilho, a palavra “pregar” tem o sentido ambíguo implícito nela, que pode ser pregar algo na parede ou propagar a divindade na igreja.

Desse modo, pode-se entender que esse recurso é um elemento ligado à linguagem verbal e à ambiguidade no texto da dramaturgia. Portanto, a interferência está relacionada aos autores da obra, já que são eles que escolhem as palavras que vão resultar em cada situação em cena. Nessa perspectiva, até mesmo os personagens podem interpretar as falas com mais de um sentido, formando assim uma situação conflitante entre eles. Os autores podem utilizar a ambiguidade dessa maneira para criar momentos de tensão, mas também de humor na obra.

A interferência é um recurso que, por envolver o uso de palavras que podem ter mais de um sentido, pode resultar no quiproquó, em. Nesse caso, o conflito entre os personagens acaba acontecendo por ter mais de um entendimento das mesmas sentenças usadas nas falas dos mesmos. O quiproquó será mais detalhado na próxima seção.

Na leitura da peça *O problemão da Banda Infinita*, identificamos a utilização da interferência em diversos momentos do texto, destacando-se sobretudo momentos de quebra de expectativa, surpresa ou sentido ambíguo explorado na obra. As cenas um, dois, seis, sete, oito, nove e dez são as que esse elemento do humor mais aparece.

Na cena um ocorre uma quebra de expectativa em relação ao sentido construído pelo autor quando o personagem Pita resolve imitar um repórter e entrevistar o Tales, outro integrante da banda, como se eles estivessem atingindo a fama.

Pita – Quantos anos você tem, Tales?  
 Tales – Eu tenho 9 anos.  
 Pita – Ah, uma criança!  
 Tales – Criança nada, eu tenho 9 anos!  
 Pita – Eu tenho 10!  
 (RIBEIRO, 2018)

Nesse diálogo entre os personagens, podemos observar que, conforme acontece o desenvolvimento das falas, o contexto de imaginação entre os integrantes da banda é criado pela obra teatral. E é quebrado pelo desenrolar da conversa, quando o espectador percebe que ambos são crianças. O riso, nesse caso, pode resultar da surpresa gerada no público que acaba participando desse corte de ilusão para a realidade dos atores em cena.

A cena dois possui igualmente uma quebra de expectativa, mas dessa vez não é só do público, é dos personagens também. Ela acontece quando o personagem Pita sugere outro instrumento para substituir a tão esperada Corneta: “Expectativa geral. Pita tira uma cornetinha de aniversário do bolso. Pita – Tcharan!!! Decepção geral”. Espera-se, do ponto de vista da dramaturgia, que essa surpresa negativa para os integrantes da banda que pode acabar em risadas para o espectador da peça.

Ainda na cena dois, Tales critica a Pati na maneira dela de falar sobre os outros integrantes da banda: “Pati – Gente, calma. Toda hora eu tenho que pedir calma. Vocês parecem crianças. Tales – Mas a gente é criança, Pati...”. A personagem acaba dando um tom na sua fala de julgar que os demais personagens precisam amadurecer, e de uma forma de quebra de expectativa, característica ligada a interferência, o amigo demonstra que na realidade todos em cena são mais ou menos da mesma idade. A ação cênica demonstra o duplo sentido entre a ilusão e a realidade dentro do espetáculo, podendo provocar risada e, lembrando ao espectador a história que está sendo contada em cena.

Já na cena seis, se pode perceber que o aspecto cultural está intrinsecamente ligado à linguagem. Na passagem: “*Pita – (pendurado num cipó) Olha, eu sou o Tarzan! (se estrebucha no chão depois de pular)*”, o personagem ao mesmo tempo que brinca por estar na floresta faz uma referência a cultura pop citando o filme *Tarzan* da Disney, demonstrando nesse discurso uma duplicidade, característica da interferência, entre a questão cultural e a brincadeira.

Nesse mesmo contexto, na cena seis, o Artur também faz uma menção à cultura pop. Na fala dada a Cobra Vevel de maneira irônica sobre seu canto: “É... eu tô... impressionado! Até virei minha cadeira pra você.”, se pode reparar que o ato de virar a cadeira sendo uma alusão ao reality show musical *The Voice* tem um duplo sentido. A ambiguidade retratada aqui está relacionada ao significado atribuído ao

programa e a maneira debochada que o personagem apresenta essa ação cênica no espetáculo, além da duplicidade entre o aspecto cultural e a ironia do personagem.

Ainda referente à questão cultural e a duplicidade, características da interferência, presentes na peça, a cena sete possui outro exemplo. No momento em que o Pita tenta entrar na caverna para procurar a parte Super da Corneta, o Tales faz um alerta sobre essa ação em si, dizendo: “Calma, Pita, isso é uma cilada!”. Essa frase é um bordão do programa de televisão *Carga Pesada*, da Rede Globo, ou seja, o personagem faz alusão à uma referência da cultura popular. O riso que pode ocorrer por essa expressão evidenciar o desespero do Tales, e dela ter sido usada no espetáculo é pelo contexto em que os personagens estão inseridos, além de ser um menino utilizando as palavras que originalmente são usadas em um programa destinado a adultos.

Esse recurso cômico continua por aparecer na cena sete, em mais três momentos. Nas vezes em que a voz do aparelho de localização GPS é colocada no palco para contracenar com os atores, podemos perceber como o autor brinca com os personagens por meio da interferência. Como se pode observar em uma dessas passagens:

GPS Off – Dê um passo e vire à direita. Em dois passos, vire à esquerda. Dois passos... esquerda. Em três passos, vire à esquerda de novo, depois dê dois passos, vire à direita, mais um passo, siga reto, dê um passo, vire à esquerda e... você chegou ao seu destino. (os meninos tentam acompanhar as instruções, mas o GPS acelera o ritmo e eles se enrolam). (RIBEIRO, 2018)

Nesse trecho, percebemos que os personagens são instruídos a seguir o que o GPS manda e, assim são manipulados a se movimentarem pelo palco de uma maneira não muito lógica. O que acaba por tornar a situação engraçada, ou seja, o riso do espectador pode vir a ocorrer com essas movimentações inusitadas durante a ação cênica. A voz aparece por mais um momento durante essa cena na peça.

O último momento na cena sete em que ocorre a interferência se relaciona à um vício cômico, fortalecendo a particularidade do personagem, caracterizando-o de uma maneira que ressalta a expressão cultural manifestada, que também é característica dos camelôs no Rio de Janeiro, na fala de Onça Pinima: “Mas não é de graça! Fiado só amanhã. Posso até fazer um preço camarada. Na minha mão é mais barato, quer dizer, na minha pata”.

Nesse sentido, é possível perceber a comunicação do autor diretamente com o público, pois ela exalta aspectos da cultura do cotidiano, por exemplo, ao colocar frases típicas de um camelô, com um certo tipo de padrão social, em um personagem fazendo com que a linguagem e a cultura sejam colocadas em primeiro plano. Assim, pode ocorrer o riso por identificação e pertencimento de grupo (BARBERO, 1997; HALL, 2003).

Segundo Martin-Barbero (1997), a cultura é construída a partir do que é vivenciado pelo povo. Tomando como base essas ideias, o fenômeno da identificação pode ser considerado também presente em uma peça de teatro, pois elementos encontrados em uma obra teatral que são populares estão ligados a nossos vínculos e à cultura que compartilhamos.

Ainda nessa perspectiva de exaltar o aspecto cultural e uma possível risada pela identificação e pertencimento de um grupo social, durante a peça se pode observar que essa característica da interferência é explorada nas cenas dez, onze e treze. Como se pode perceber pelas passagens: da cena oito pelo personagem Pita “É o Papai Noel!”; da cena nove pelo mesmo “ Olha, ali tem um engarrafamento de peixe!”; e da cena dez pelo integrante Artur “Elementar, meu caro Alan.” (RIBEIRO, 2018).

E, explorando um outro lado da interferência, na cena oito o integrante Alan diz algo que todos estranham.

Alan – E vamos mergulhar que nem um boi.  
 Todos – Boi?  
 Thales – Mas boi não mergulha!  
 (Ribeiro, 2018)

Nessa passagem, observamos a surpresa dos personagens com relação à afirmação de Alan, mas não só os amigos se surpreendem com a informação colocada em cena pelo personagem, o público também pode estranhar o que foi dito. Essa estranheza, a quebra de expectativa, pode trazer o risível para essa parte do espetáculo. O riso pode ser causado pelo inusitado que traz esse mecanismo do humor na fala do integrante da banda.

Na Tabela 6, apontamos a quantidade de vezes, em cada cena, em que esse mecanismo relacionado ao humor aparece na peça.

**Tabela 6: Aparições da interferência no texto da peça**

Humor verbal/textual	
Categoria	Interferência
Cena 1	1
Cena 2	3
Cena 3	0
Cena 4	0
Cena 5	0
Cena 6	2
Cena 7	3
Cena 8	2
Cena 9	1
Cena 10	1
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	0
<b>Total</b>	<b>13</b>

Como se pode evidenciar por meio da tabela, a interferência se manifesta em oito cenas durante o espetáculo. Só nas cenas dois e sete, podemos perceber três aparições desse mecanismo de humor. Logo, podemos concluir que a interferência é um importante mecanismo de humor na peça e que contribui para que a plateia identifique e reconheça a obra.

### **Quiproquó**

Como foi citado na seção anterior, o quiproquó é uma faceta da interferência, visto que, nesse caso, o conflito entre os personagens resulta de interpretações diferentes de suas falas. Nesse recurso, pode-se perceber que a ambiguidade é bastante explorada. As cenas em que os personagens são colocados são por diversas vezes esmiuçadas ao ponto que a confusão durante o andamento da peça fique cada vez maior. Assim, com o adiamento da resolução do problema prolongando, o mal-entendido acaba por provocar o riso no espectador. Essa espécie de diálogo confuso entre os personagens da obra teatral potencializa o sentido ambíguo das palavras utilizadas para a construção das falas na peça. O conceito de quiproquó (BERGSON, 1983) é a interpretação do que está acontecendo em cena. Existe a percepção dos

personagens e a percepção do público que está assistindo à peça; há sentidos atribuídos pela recepção da plateia e pela personagem em cena.

O quiprocó é uma situação que apresenta ao mesmo tempo dois sentidos diferentes, um simplesmente possível: o que os atores lhe atribuem, e o outro real: o que o público lhe dá. (BERGSON, 1983, p.48)

Esse recurso também está ligado ao autor da obra por ser derivado da interferência. No entanto, o quiproquó apresenta como característica a situação de conflito, que acontece por conta do equívoco proposital dos personagens colocados em cena. Esse erro não faz com que o cômico aconteça por si só; o risível resulta pela atenção que a peça coloca nos fatos independentes e na coincidência que esses compartilham.

No quiproquó, cada um dos personagens tem uma verdade sobre uma série de acontecimentos no contexto em que estão inseridos, então suas ações condizem com o ponto de vista de cada um. Mas, em um determinado momento, os personagens confrontam suas ideias, e pode-se perceber que os atos constantes baseados nessas convicções podem ser um equívoco. Logo, esse erro deve ser bem claro ao espectador para que aconteça naturalmente a “falsa ameaça de uma dissociação entre as duas séries que coincidem” (BERGSON, 1983, p.48).

Porém, por mais que o autor da peça sempre deixe nas entrelinhas algo para que o público perceba o que ele quer que as pessoas realmente enxerguem com aquela cena, não se pode afirmar a verdadeira atribuição de sentidos que os espectadores dão ao que estão vendo.

O autor faz com que a tensão criada entre palco e plateia se estreite. E, como a cada instante a confusão pode acontecer, quando a situação se ajeita, surge o riso. As situações contraditórias que coincidem ocasionam o efeito cômico.

Para que uma situação seja risível, também existe a rigidez com que uma ferramenta é utilizada no humor. Ela tanto deflagra a identidade cultural de cada sujeito, quanto desvela que um movimento corporal pode apresentar uma comunicação tão complexa que a resposta pode ser o riso.

Essa questão da rigidez ligada à cultura está relacionada a repetições de padrões inseridos na sociedade. Ou seja, os personagens que têm uma certa característica significativa apresentam atitudes relacionadas a estereótipos ligados a um padrão social. Isso acaba por influenciar no jeito de pensar desse personagem, corroborando para o conflito.

Nessa perspectiva, o quiproquó, que tem esse aspecto de gerar situações conflituosas em cena, acaba por se beneficiar dessas características marcantes que se repetem resultando nesse tipo endurecido, rígido, do personagem. Com esses aspectos significativos em cena, o embate de um personagem com o outro acaba por potencializar uma rivalidade de visões diferentes da mesma situação.

Assim, esses pontos de vista diferentes acabam por corroborar com a ambiguidade trabalhada no texto das falas dos personagens pelo autor da obra teatral. Como pode-se perceber, por exemplo, em uma cena da peça *O Santo e a Porca*, de Ariano Suassuna. Nessa cena, o personagem Euricão, que é um típico avaro, tem um mal-entendido constante durante o decorrer do espetáculo, pois tanto a porca que guarda o dinheiro do pai quanto a sua filha, Margarida, são chamadas pelo mesmo termo “tesouro”. Essa palavra é usada por Dodó para se referir a sua amada. No diálogo abaixo, Dodó fala sobre Margarida, seu amor, para Euricão, que entende que, na verdade, ele quer o seu dinheiro, e, então, a confusão se torna notória:

EURICÃO — Como é que você teve coragem de tocar naquilo que não lhe pertencia?

DODÓ — Espere aí! Apesar das circunstâncias serem um tanto esquisitas, o que aconteceu foi coisa sem importância! O que eu toquei nela foi muito pouco!

EURICÃO — O que, canalha? Tanto assim que se você tocasse em meu tesouro, seria um crime inominável! Com que direito você foi tocar naquilo que era meu?

DODÓ — A culpa foi das circunstâncias. E eu não já vim pedir desculpas?

EURICÃO — Não gosto desses criminosos que prejudicam os outros e depois vêm pedir desculpas! Você sabia que ela não era sua, não devia ter tocado nela!

DODÓ — Mas eu não já disse que o que aconteceu foi coisa tola?

EURICÃO — Coisa tola o quê? Você não veio confessar? E depois, de repente, começa a se desdizer, dizendo que não tocou nela! Como é, tocou ou não tocou?

DODÓ — Bem, tocar, toquei, mas não foi nada que pudesse ofendê-la. Mas já que o senhor considera essa tolice um crime, por que não aceita os fatos e não me dá de vez esse tesouro?

EURICÃO — Como é, assassino? Você quer ficar com meu tesouro? Contra minha vontade?

DODÓ — Eu não estou lhe pedindo? A coisa que eu mais desejo no mundo é ficar com ela!

EURICÃO — Você? Ficar com ela?

DODÓ — Sim.

(SUASSUNA, 2011, p.137- 138)

Nessa passagem da peça de Suassuna, o quiproquó está bem evidente no diálogo entre Dodó e o pai de Margarida, pois tanto a palavra ‘tesouro’ e o termo ‘ela’ se referindo à porquinha de Euricão e a sua filha se misturam e se confundem,

gerando, assim, um conflito entre esses dois personagens. Aqui se observa também como a rigidez acompanha o personagem avarento e como ela molda seu entendimento sobre as falas do outro, contribuindo, com isso, mais ainda para a confusão.

A confusão derivada do quiproquó gera situações contraditórias, o que contribui para que o riso aconteça. Esse mecanismo promove os conflitos durante o enredo da peça, o que corrobora para o andamento da história, além de também ser responsável pelo efeito cômico.

Na peça '*O problemão da Banda Infinita*', pode-se perceber a manifestação do quiproquó em algumas cenas – mais especificamente nas cenas dois, oito e nove. Na cena dois, é possível observar um conflito importante acontecendo no palco, que inicia a aventura dos cinco amigos e que movimenta o espetáculo. Trata-se da confusão inicial dos personagens descobrindo que o Alan perdeu quatro das cinco partes da Corneta. O quiproquó acontece nessa situação de descoberta:

Alan – Gente... eu...

Pati – Alan, isso é hora? Todo mundo precisa chegar na hora, tem que ter responsabilidade.

Alan – É que...

Tales – Nem adianta dizer que mora longe porque eu moro mais longe e fui o primeiro a chegar.

Pita – Segundo! E eu já comi o lanche todo, se deu mal.

Alan – Mas é que...

Pati – A gente tem que entrar no palco, mas depois do show vamos ter uma conversa.

Alan – Eu preciso dizer...

Artur – Nada de desculpinhas agora, senhor Alan! Pega a Corneta!

(RIBEIRO, 2018)

Nesse primeiro momento, como visto na citação acima, os outros integrantes da Banda Infinita estão brigando com o personagem Alan por ele estar atrasado, mas ele mal consegue se comunicar com os seus amigos. A surpresa atrelada ao elemento do humor em questão acontece junto com a situação conflituosa que se apresenta assim que os personagens descobrem o que aconteceu e que o amigo tenta dizer depois de ser tantas vezes interrompido.

Alan – Então...

Artur – Cadê a Corneta?

Alan – A Corneta... eu...

Artur – Alan... Ca-dê a Cor-ne-ta?

Alan cuidadosamente se prepara para mostrar aos amigos a Corneta, todos aguardam em suspensão e ele desdobra uma flanelinha, revelando apenas um pedaço da Corneta.

Artur – Que isso, Alan?

Alan – Eu... eu... eu não achei as outras partes.

Artur – Tu perdeu a corneta? Cara... cara... cara... Eu não acredito, alguém me belisca que eu tô sonhando, não, isso não é sonho, é um pesadelo.

Pati – Como assim, Alan?

Alan – Eu ontem cheguei do ensaio e desmontei a Corneta pra limpar, peguei um paninho, pá, hoje era o grande show, eu queria que a Corneta estivesse brilhando, mas aí, eu comecei a brincar com meu cachorro, o Pi, e aí eu fiquei muito sujo da brincadeira, aí eu fui tomar banho e aí quando saí do banho não tava mais lá, juro, não tava. Só esse pedaço.

Tales – A parte Max.

(RIBEIRO, 2018)

Como se pode perceber, os amigos interpretam o que o personagem Alan está falando como se fosse uma desculpa para o fato de ele ter chegado atrasado ao show, quando o que ele estava tentando falar era sobre ter perdido as quatro partes da Corneta. A diferença do sentido conturbado do início desse diálogo para a revelação no fim do mesmo traz um fator surpresa tanto para quem está no palco como para a plateia. Por meio dessa quebra de expectativa é que o riso pode acontecer.

Já na cena seis, esse recurso do humor aparece na situação cênica em que Pati, Artur e Alan encontram a Cobra Vevel na floresta enquanto estão procurando a parte Super da Corneta. Nesse momento, os amigos ficam desconcertados com o fato de a cobra começar a cantar e seu pedido para fazer parte da Banda Infinita.

Cobra Vevel – Mentira??? Eu também adoro música. Meu sonho é ser uma cantora de sucesso. Olha como sou talentosa! (Cobra Vevel canta pessimamente) Quer ver, posso cantar duas oitavas acima. E duas oitavas abaixo. Posso cantar com vocês nesse show?

Artur – Mas você é péssi/

Pati – Nossa, Vevel! Como você canta bem, né, gente?

Alan – Sim, olha... que cantora boa! Né, Artur?

Artur – É... eu tô... impressionado! Até virei minha cadeira pra você.

Pati – Mas sabe, Vevel, a gente precisa encontrar nossa Corneta.

Cobra Vevel – Poxa... Eu adoro Corneta. Eu ouço uma Corneta e já me dá uma vontade de dançar, de subir.

Alan – Nós só temos duas partes por enquanto. (toca a Corneta com as duas partes)

Cobra Vevel – Cruuuuzes! Que som horrível! Assim não dá. Eu me recuso a fazer parte da banda de vocês. Boa sorte! (sai)

(RIBEIRO, 2018)

No trecho acima, é possível perceber que a situação em que se encontram os integrantes da banda é desconfortável. A percepção de Vevel sobre o que está acontecendo é destoante do restante dos personagens. Com esse fato, observa-se que há uma rigidez intrínseca nessa personagem que corrobora para o desconforto e atrito com os integrantes da banda. O quiproquó, nesse contexto, está no diferente sentido em que a Cobra Vevel interpreta a situação e o que os amigos entendem.

Essa ambiguidade de sentidos em um momento de divergência e tensão entre os personagens pode se traduzir em risada para o espectador.

Esse elemento do humor também se encontra duas vezes na cena sete, em situações cênicas distintas. A primeira ocorre quando os amigos Pita e Tales acabam entrando em desavença com relação a explorar ou não uma caverna atrás da parte Super da Corneta.

Pita – Esquece isso. Tá vendo ali? Aquela caverna! Tenho certeza que Super está ali dentro.

Tales – Beleza, pode ir. Eu fico aqui te esperando.

Pita – Para de ser medroso, vamos juntos. Somos um time! Time Tarzan!

Tales – A gente é só uma dupla.

Pita – Você vai comigo agora, ora essa (puxando Tales pela mão em direção à caverna)

(RIBEIRO, 2018)

É possível observar nessa passagem que os sentidos dos termos “time” e “dupla” apresentam significados diferentes conforme são ditos por cada um dos integrantes. A ação cênica em questão é um momento de embate e atrito entre os personagens, que acabam por utilizar a linguagem da maneira que mais lhe convém. Assim, o sentido das palavras acaba sendo o que o personagem quer que seja atribuído, e não necessariamente o que significa ao pé da letra. Por exemplo, o termo “dupla”, que pode significar duas pessoas com o mesmo propósito ou atividade, é utilizado por Tales, nesse contexto, com um significado oposto. O personagem utiliza essa palavra para dizer que não está junto com o Pita para entrar na caverna. Assim acaba por ocorrer um conflito entre os personagens. O riso pode ser resultante desse clima de tensão entre a palavra que está sendo dita e o sentido diferente atribuído à ela.

Já na segunda ação cênica em que ocorre o quiproquó na cena sete, temos uma negociação entre os meninos da Banda Infinita e o Onça Pinima. Os amigos tentam convencer o onça camelô a dar o apito maluco (a parte Super da Corneta) para eles.

Onça Pinima – Já vi que vocês não têm dinheiro e não querem comprar nada, eu vou seguir o meu caminho. Eu preciso encontrar fregueses. Um abraço, meninos!

Tales – Pita, a gente não pode deixar ele ir embora.

Pita – Eu tenho uma ideia. Onça Pinima! Só um minuto.

*Onça Pinima para e aos poucos fica mais interessada pela proposta de Pita.*

Pita – Você quer encontrar fregueses, não quer? Eu tenho a solução. Sabe o que é isso? Um incrível GPS da Localização de Fregueses. Ele calcula as rotas, indica todas as direções e te mostra onde está o que você procura. Quer ver? GPS, localizar fregueses para Onça Pinima.

GPS Off – Os fregueses estão a 100 metros de distância. (*Onça Pinima avança superinteressado*)

Pita – Mas não é de graça. Fiado só amanhã! Eu e o meu sócio aqui temos uma proposta.

Tales – Muito prazer, o sócio.

Pita – Nós queremos fazer uma troca por um dos seus produtos. A gente dá o GPS da Localização em troca do... da... do... da...

Tales – Em troca desse Apito Verde maluco que você achou caído no pé de uma árvore.

Onça Pinima – Esse aqui? (*sopra*) Tem certeza? O som é horrível.

Tales – Mas a gente achou tão bonito.

*Onça Pinima fica reticente.*

Tales – Por favor, seu oncinha Pinima, eu nunca te pedi nada.

Pita – Deixa, sócio. Se ele não quiser, vai ter que andar muito até encontrar algum freguês. É pegar ou largar.

Onça Pinima – Tá, eu pego. Mas vamos trocar ao mesmo tempo.

*Eles se preparam pra trocar ao mesmo tempo o Apito pelo GPS, fica cada um segurando com força seu produto até que... soltam ao mesmo tempo e enfim fazem a troca.*

(RIBEIRO, 2018)

Nessa passagem, é possível observar que, na negociação, ocorre uma certa tensão entre personagens, um conflito, que, conforme a habilidade deles com as palavras, com a situação conflituosa, vai se resolvendo. Nas falas se pode reparar que os meninos imprimem o significado para o Onça Pinima de que o apito não é tão importante para eles quanto realmente é, e a maneira como essa ambiguidade é explorada tem a possibilidade de levar a plateia ao riso. Essa situação cênica pode levar o espectador a dar risada não só pela presença do quiproquó nela, como de outro mecanismo do humor, a repetição (como foi visto anteriormente).

A Tabela 7 demonstra a quantidade de vezes em cada cena que esse mecanismo relacionado ao humor aparece na peça *O problemão da Banda Infinita*.

**Tabela 7: Aparições da quiproquó no texto da peça**

Humor verbal/textual	
Categoria	Quiproquó
Cena 1	0
Cena 2	1
Cena 3	0
Cena 4	0
Cena 5	0
Cena 6	1
Cena 7	2
Cena 8	0
Cena 9	0
Cena 10	0
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	0
<b>Total</b>	<b>4</b>

Como se pode evidenciar por meio da tabela, o quiproquó se manifesta em três cenas durante o espetáculo inteiro, e, apenas na cena sete, ocorre duas aparições desse mecanismo de humor. Vale ressaltar que essas movimentações cênicas se manifestam no início da peça e no meio, reafirmando que esse elemento é como uma engrenagem poderosa para o desenvolvimento da dramaturgia. Além de inserir humor no espetáculo, o quiproquó é importante para o andamento da obra teatral, pois é por meio desse mecanismo que se desenvolve os conflitos e acontecimentos relevantes do espetáculo.

#### **4.2.2 Principais conceitos trabalhados em relação ao riso na análise corporal/ humor físico**

A partir do acompanhamento ao vivo e da gravação do ensaio geral de *O problemão da Banda Infinita*, foram identificados alguns dos principais conceitos de humor relacionados à corporeidade em cena, desenvolvidos por Bergson (1983) e Dario Fo (1998), destacando-se entre eles o gesto/gestualidade, a repetição mecânica e o ritmo. Esses conceitos foram fundamentais para a análise da codificação que diz respeito à parte física/corporal do riso na obra teatral.

## **Gesto e gestualidade**

No teatro, o corpo está presente no momento da apresentação e olhar para ele é importante para se compreender a comicidade em cena. A corporeidade é parte integrante da obra, considerando que, para que aconteça uma peça de teatro, os corpos dos atores devem estar presentes em cena.

Segundo Rudolf Laban (2011), o movimento humano deve ser compreendido em “todas as suas implicações, mentais, emocionais e físicas” e, assim, pode ser considerado como “o denominador comum à arte dinâmica do teatro”. O ato de se mover no espaço sofre influência de quem está se movendo, além do ambiente, que também influencia o movimento.

Quando os personagens se movimentam no palco, se movem sempre de maneira intencional, têm um propósito. Pois, em um espetáculo, os corpos dos atores estão ativos com relação ao que acontece durante a obra, estão presentes e atentos aos acontecimentos do desenrolar da peça; a movimentação dos corpos contribui para que a história contada faça sentido.

A ação, como descrita no livro *A preparação do ator*, de Constantin Stanislavski, um dos maiores teóricos sobre teatro, é caracterizada pela “execução de uma função de efeito concreto no espaço e no tempo, por intermédio do uso da energia ou força muscular” (STANISLAVSKI, 2011). Laban (2011), outro importante autor para o campo das artes da cena, acrescenta uma nova perspectiva. O autor fala sobre a movimentação cênica não se tratar “de meras limitações ou representações das ações comuns da vida cotidiana” (Laban, 2011); na realidade, são movimentações extra cotidianas, pensadas para terem uma função e uma intenção. A movimentação com intensão é considerada atitude. Porém, o movimento não é apenas motivado por estímulos externos, ele também é motivado por sentimento e pensamento.

O gesto, na perspectiva do teatro, pode ser definido pela junção da intencionalidade, ação, movimento e atitude. Ou seja, ele é um conjunto de ações, movimento e atitude que guia o ator de acordo com o que é pretendido no palco, que é fundamental para a cena.

Dario Fo (1998), dramaturgo, escritor e comediante italiano, ressalta a importância do gesto na encenação. Ele é a ferramenta que comprova se há veracidade ou não na ação. É com esse instrumento que o público é cativado pelo ator. O gesto, para esse autor, é o ato de mover o corpo com sabedoria e consciência durante um espetáculo teatral. Exige-se uma consciência corporal em que cada

movimento é proposital. “O ato de mover os membros e o tronco com sabedoria e elegância não afetada deveria ser a preocupação inicial do artista de teatro.” (Fo, 1998, p. 62)

O gesto sem intensão se esvazia da sua própria gestualidade, tira a sua potencialidade como canal de comunicação com o espectador. Nesse sentido, o conceito de gesto e gestualidade trabalhado por Fo (1998) está relacionado à corporeidade dos atores em cena. Esse elemento faz parte de como o personagem se apresenta no palco, suas atitudes físicas ao longo da história que está sendo contada e ajuda a construir no imaginário do espectador sua identidade durante o espetáculo.

Cada personagem possui características específicas, que ao longo do espetáculo vão se revelando; muitas aparecem por meio de vícios cômicos, outras se evidenciam em gestos. Essas movimentações são expressadas por um conjunto de ações que compõem o personagem.

Logo, o gesto é uma parte da linguagem que o ator usa para poder se expressar e se comunicar com o público, mas também é uma maneira de defender o seu personagem. Sua abordagem na comédia carrega uma crítica social implícita. O cômico quando se trata do humor físico nunca é arbitrário; ele agrega a reflexão do cotidiano em uma movimentação extra cotidiana, que é intencional e cheia de significados.

Os gestos cômicos carregam crítica ao padrão social. Como exemplo, podemos citar duas cenas do filme infantil *Madagascar* (2005), protagonizada pelos personagens pinguins. Esses, no início da trama, estão planejando uma fuga do zoológico e, para disfarçar o ato para os humanos, eles fazem o gesto cômico de sorrir e acenar forçosamente, acompanhado da fala do personagem Capitão "sorria e acene, rapazes" e todos fazem o que ele diz. Essa cena traz uma fala precedida de gesto que possui um significado para os personagens que estão participando da movimentação e outro para quem está assistindo, o que acaba por criar um contexto cômico.

O gesto cômico também pode evoluir para uma gag, que seria um movimento intencional com atitude e ação muito marcante que gera potencial comicidade para o público. Esse elemento da comédia, a gag, é uma piada facilmente identificada. A reação do espectador é resultado de um gesto, facilmente identificado e ritmado, que pode ou não ser repetido ao longo da trama.

Para se gerar uma gag, é necessário que se tenha pensado um certo efeito na plateia, logo, é planejar uma seleção dos gestos que compõe a sequência ritmada de movimentos. Um exemplo de gesto cômico que evoluiu para uma gag é um conjunto de movimentos ritmados no seriado *El Chavo del Ocho*, que estreou no ano de 1984 no Brasil conhecido como *Chaves* e que foi chamado pelos personagens e espectadores de piripaque. Essas movimentações aconteciam quando o personagem Chaves, o protagonista, se sentia ou nervoso ou com medo ou assustado.

O que caracteriza o popularmente chamado de “piripaque do Chaves” como gag é sua fácil identificação como um gesto que vai gerar comicidade e o fato de ele ser um movimento extra cotidiano que possui graça em si mesmo. Esse conjunto de movimentos não tem falas atreladas, é apenas gestualidade. Portanto, reitera o quanto os gestos são essências para a atuação; eles podem se bastar.

Segundo Fo (1998), a gag é uma soma de gesto, ritmo e execução de acordo com a ação da cena, a base desse conceito vem da *Commedia Dell Art*, e tem raízes em movimentos que estão ligados à gestualidade de cada tipo colocado em cena como personagem. Como essa era uma arte itinerante, a palavra nem sempre era entendida pela plateia, os idiomas de quem a assistia podiam ser diferentes dos atores, logo, o gesto é o que comunicava com o público. A *Commedia Dell'Arte* teve seu desenvolvimento como linguagem teatral a partir do gesto. A comicidade aparece nos gestos dos personagens como consequência de um movimento síncrono com ritmo e intensão.

Ao assistir ao vivo e ao ensaio geral gravado pelo Ciência em Cena da peça *O problemão da Banda Infinita*, podemos perceber a utilização do conceito de gesto/gestualidade no contexto cômico em alguns momentos da obra teatral.

Quando se pretende analisar o gesto/gestualidade em uma peça teatral cômica, é preciso atentar para as características que mais chamam atenção do ponto de vista da comédia. O gesto é um elemento que aparece muito na primeira cena da obra. Como esse recurso é primoroso para a atuação dos atores, ele se mostrou essencial para que se construísse uma linguagem em que o espectador entrasse no jogo teatral.

Logo na primeira cena, os gestos contribuem para a apresentação dos personagens que estão no palco. Por meio deles também é possível ter mais informações sobre o contexto em que a história vai se desenrolar ao longo do espetáculo. Das dez gestualidades identificadas neste estudo, um gesto central para a obra se destaca, que fala da amizade entre os integrantes da Banda Infinita. É o

cumprimento “Wow! Plact, plect, plict, ploct, zum”, já mencionado. Cada som proferido por cada ator é acompanhado por um gesto específico que resulta nessa partitura do ato dos amigos se cumprimentarem.

Ainda nessa cena, alguns outros gestos se destacam, ou por deflagrar características dos personagens, ou por contextualizar quem são eles e até por identificar em que momento a história está se passando, como o gesto seguido pelo som “lau” feito pelo Pita, debochando do Tales, que é mais velho um ano que o amigo. Esse movimento/ação transmite o clima entre as crianças e mostra o universo infantil, podendo criar uma identificação com a plateia que está assistindo, provocando o riso nesse pequeno espectador.

Outro gesto que acontece nessa cena deflagra a característica do Tales, quando esse começa a chorar com movimentos e sons exagerados, isso demonstra a personalidade desse personagem. O exagero nesse aspecto anda junto com a comicidade, pois dialoga, e acaba potencializando, com o que acontece durante a ação cênica.

Em um último destaque da cena um, a soma de gestos coletivos mostrando que o grupo de integrantes da Banda Infinita está pronto para que comece o show acaba por contextualizar o momento da história. É nesse instante que a plateia fica sabendo que está faltando mais um integrante da banda.

Na cena dois, o público conhece o quinto integrante da Banda Infinita, Alan, e o instrumento que ele toca, além da importância dele para o show. A Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora faz toda a diferença para a música na hora dos amigos se apresentarem na Praça do Bairro e quando os personagens falam sobre essa corneta eles fazem gestos que equivalem a cada parte dela. No entanto, ao perceberem que o instrumento não está com o Alan, os demais personagens fazem um gesto de projetar o corpo para frente ao falar “Cadê a Corneta?”, como numa reação coletiva. Esse ato sugere o quanto aquele objeto é importante para os integrantes da banda e mostra o início da preocupação do grupo com relação à falta da corneta no show. Ele também resulta numa sequência de gestos ligados ao desespero que é instaurado em função da dependência da Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora.

O desespero do Tales tem como resultado a sequência de gestos relacionados ao choro do personagem. Ao final da choradeira, ele assoa seu nariz e coloca o lenço usado em seu amigo Alan. Esse gesto final pode causar reação e riso no público, por

representar algo nojento. Nesse caso, o humor está no inusitado e no ato negativo socialmente.

No entanto, na cena três, o susto que os amigos tomam com a chegada ilustre da Mestra Ari causa expectativas e deflagra o medo do desconhecido na Banda Infinita. Assim, quando a personagem aparece no palco, o gesto dos outros personagens é uma manifestação de surpresa. O modo como os amigos manifestam a surpresa pode causar risada em quem está assistindo ao espetáculo.

Ainda nessa cena, o exagero na reação dos cinco amigos ao espirro da Mestra Ari é um gesto que carrega a possibilidade de causar o riso na plateia, pois o corpo dos atores comunica a reverberação do “Atchim” da mestra como se fosse algo grande, como se tremesse o chão e todos caíssem ao mesmo tempo, como se, ao espirrar, a personagem fosse uma força da natureza, um gesto cômico resultante de uma ação.

Ao analisar a cena quatro, podemos ressaltar o gesto que Pita faz após conseguir pegar a parte da corneta no espaço. No caminho de volta para nave, o personagem tropeça e quase cai, mas consegue se recuperar e voltar com o objeto nas mãos. Sua quase queda pode gerar comicidade por ser uma ação que quebra um movimento que está em andamento. Esse tipo de comicidade gerada por essa quebra de padrão de movimento também acontece na cena cinco, no esbarrão entre Alan e Tales enquanto se dirigem para frente do palco pensando onde a parte Super pode estar.

Já na cena seis, os gestos comunicam identidade de grupo, não só dos personagens em cena, mas também de identificação com o público. No momento em que se dividem em grupos para procurar a parte Super da corneta na floresta, os amigos fazem os gestos do jogo popular par ou ímpar. Após os times formados, cada grupo tem um gesto em que os identifica. Em termos culturais, o time Tarzan faz referência ao filme da Disney com o mesmo nome.

Na cena seis, os atores incluem a plateia na peça, apontando para o público quando a Cobra Vevel fala que sente o cheiro de quem não toma banho. Esse gesto de interação com os espectadores pode resultar em risada por identificação ou por não querer se identificar com a ideia de uma pessoa suja. Nessa cena, a Cobra Vevel mostra seus dotes musicais e canta para os integrantes da Banda Infinita. Alan e Pati batem palma para ela. Não concordando com a atitude dos amigos, Artur ironiza ao virar sua cadeira, vista como normalmente uma ação positiva em relação ao canto

difundida pelo reality show *The Voice*. Nesse contexto, o riso seria resultado da ironia contida nessa sequência de gestos.

Como podemos notar, são muitos os gestos contidos na cena sete. Destacamos apenas alguns como exemplo para detalhar. Após uma sequência de gestos seguindo as informações do GPS, os personagens acabam perdidos com o aparelho, que para de funcionar momentaneamente. Com isso, Tales fica desesperado e tenta se comunicar com o instrumento de localização; essa atitude pode resultar no riso, pela grande demonstração de desespero e movimentos expansivos do personagem.

Ainda na cena sete, depois do mau funcionamento do GPS, os integrantes da banda ficam sem saber onde continuar a busca pela parte Super da corneta. Nesse momento, Pita avista uma caverna e tenta convencer Tales a entrar e procurar a corneta. Como não consegue, arrasta o seu amigo. Esse gesto mostra a oposição entre os dois personagens, um sendo o corajoso e o outro medroso. A ação é interrompida com a aparição do Onça Pinima, o que faz o personagem com mais coragem pular em cima do outro em um abraço, atitude que se contradiz com o posicionamento supostamente corajoso do Pita. Essa contradição pode gerar risos nos espectadores.

Outros gestos em destaque nessa cena estão presentes em uma sequência de acontecimentos. Após conseguirem a parte Super da corneta, os amigos comemoram com o cumprimento “Wow, Plact, plect, plict, ploct, zum” e Pita faz uma dancinha dizendo que é o cara. Mas, assim que Tales pergunta sobre o GPS, o personagem ri envergonhado, pois se dá conta de que acabaram de trocar pelo pedaço da corneta. Logo que seu amigo percebe o que aconteceu, fica desesperado e chora muito. Isso resulta em Tales assoando o nariz do short do Pita.

Essa sequência de gestos pode resultar em riso da plateia, pois a construção deles faz com que quebre a expectativa do integrante da banda Tales a respeito dos acontecimentos futuros na cena e também pode acabar em risada por conta do ato do personagem.

Por último nessa cena sete, identificamos outro gesto que contém humor, que é quando Pita, após dizer que vai ficar na floresta, corre de volta para a nave, onde estão os integrantes da Banda Infinita, por medo do trovão. Nesse caso, pode ser que faça o público rir por ser uma atitude contraditória a uma pessoa corajosa, como o personagem é apresentado ao longo da peça.

Na cena nove, os gestos que se destacam como humor físico são as movimentações corporais que os personagens fazem para se locomover no palco no momento do espetáculo em que eles estão no fundo do mar. Esses movimentos são correspondentes aos personagens nadando e, quando vai acabando o oxigênio deles, as ações ficam mais rápidas, o que faz os integrantes reboarem para voltar mais rapidamente à nave. Por serem gestualidades extra-cotidianas, têm potencial para gerar risada na plateia.

A última cena em que podemos encontrar a gestualidade com o viés cômico é a de número quatorze. Nela podemos observar dois momentos em que o gesto se destaca. O primeiro é quando o personagem Pita vai se encaminhando de mansinho para ir embora, enquanto os integrantes da banda estão juntando dinheiro para comprar a substância que falta para fazer a poção que fará eles encolherem para entrar na barriga do cachorro. A risada vinda da plateia pode ocorrer no momento em que ela perceber que esse personagem está fugindo para não ter que gastar dinheiro.

O segundo momento em que o gesto se destaca na cena é quando o personagem Artur, que está na cadeira de rodas, é ajudado por Alan a se locomover e acaba por ir rápido demais, gerando a incerteza de onde ele vai parar. O humor, nesse contexto, está no inusitado e na surpresa que essa gestualidade produz no espectador.

A Tabela 8 registra a quantidade de vezes e em quais cenas esse mecanismo relacionado ao humor físico aparece na peça *O problemão da Banda Infinita*.

**Tabela 8: Aparições do gesto-gestualidade na encenação da peça**

Humor físico/ corporal	
Cena	Gesto-Gestualidade
Cena 1	10
Cena 2	9
Cena 3	4
Cena 4	1
Cena 5	2
Cena 6	10
Cena 7	14
Cena 8	0
Cena 9	2
Cena 10	0
Cena 11	2
Cena 12	0
Cena 13	0
<b>Total</b>	<b>54</b>

Ao observar a tabela acima, podemos perceber que a gestualidade com viés cômico aparece mais vezes no início e no meio da peça. Esse mecanismo foi estruturante para iniciar a construção de uma linguagem para os espectadores entrarem no jogo teatral e sua maior inserção na metade do espetáculo reafirma os códigos já construídos pelos personagens. A comicidade do gesto em uma peça diz sobre o corpo dos atores em cena estarem conectados com a plateia.

### **Repetição mecânica**

A repetição de algumas ações cênicas (movimentações e falas) fora de contexto tem potencial para causar estranhamento e levar ao riso. Na repetição, os padrões de comportamento são deslocados para um outro olhar e, nesse sentido, o risível é causado pelo fato de que há uma identificação pelos espectadores do que está acontecendo em cena e também uma estranheza sobre a movimentação cênica.

Na perspectiva da análise corporal, a repetição, além de ser um recurso que se manifesta no texto do espetáculo, também se apresenta com relação ao corpo dos atores em cena. Assim, o conceito de repetição se desdobra tanto com relação à dramaturgia de uma peça de teatro quanto à parte corporal da mesma.

A repetição está associada à rigidez mecânica, e como exemplo dessas movimentações repetitivas que são importantes para a trama, a cena clássica do personagem interpretado pelo Charles Chaplin no filme *Tempos Modernos*, dentro e fora da fábrica, repetindo os movimentos que faz no trabalho com as engrenagens. Ela se torna cômica ao resultar em situações embaraçosas, envolvendo outros personagens, como quando ele encaixa uma ferramenta de trabalho no botão da roupa de uma mulher e repete os movimentos que faz no seu cotidiano de trabalho na fábrica. Um ponto importante é que essa cena também apresenta mais personagens fazendo movimentações repetitivas em seus trabalhos dentro da fábrica, cada um em sua função. As ações cênicas repetidas fora do que seria o papel do trabalhador também abrem espaço para o riso do espectador, pois é um ato repetido aparentemente sem o contexto adequado. Assim, além de ter um efeito cômico, essas cenas de repetição do filme tecem uma crítica ao trabalhador na modernidade, deflagrando as condições de trabalho inadequadas nos sistemas de linha de produção das fábricas.

Ao assistir ao ensaio geral gravado pelo Ciência em Cena da peça, podemos identificar a utilização da repetição mecânica em alguns momentos de sua encenação. Do ponto de vista da comédia, notamos diversos momentos que exploram esse recurso.

Destacamos, na cena um, alguns gestos que se repetem. Logo no início dela, o personagem Tales faz um tipo de aquecimento para o show da banda, em que parece estar se alongando; a repetição desses movimentos extracotidianos podem causar um estranhamento no público e essa reação, por sua vez, pode resultar em risos.

Já durante a explicação do que é o infinito, os personagens repetem algumas vezes o número 333. E toda vez que esse numeral é dito, cada um dos três atores faz o gesto com a mão do número três, que acaba por reforçar o que está sendo falado em cena.

Ainda na cena um, a sequência de gestos acompanhados de sons compondo o cumprimento identitário dos cinco amigos - o “Wow, Plact, plect, plect, ploct, zum” - se repete em um momento de alegria entre os personagens, reforçando esses movimentos ligados a momentos alegres em que celebram a amizade dos integrantes da banda. Nesse caso, a risada pode ocorrer de acordo com a identificação das relações evidenciadas no palco e, de certo modo também, há a identidade cultural, pois, na nossa sociedade, as amizades são construídas com códigos que apenas quem participa delas sabe. Esse cumprimento também se repete na cena nove.

Na cena três, a aparição da personagem Mestra Ari causa um reboiço nos outros personagens e, para dizer que os conhece, ela começa a dizer o nome e as características dos cinco amigos. Ao falar sobre Pita, diz: “Pita, o corajoso”, repetindo o gesto que esse personagem tinha feito antes para dizer que tinha essa mesma característica. Ou seja, o humor está na imitação do gesto que caracteriza um membro da Banda Infinita.

Nessa cena, percebemos que a sequência de gestos relacionada à Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora se repete toda vez que ela é citada pelos personagens, reforçando, assim, a importância dela para a Banda Infinita. Os amigos falam sobre esse instrumento com algumas tonalidades e tempos diferentes e o humor está em como eles repetem os movimentos, que ora é de maneira expansiva e ora é pequena, apenas com os dedos das mãos. Essa sequência de gestos também é repetida na cena sete, oito e treze, na última em modo de coreografia.

Do mesmo modo, toda vez que os personagens falam que a corneta possui cinco partes, eles fazem um gesto com a mão sinalizando o número cinco. Essa repetição acontece de algumas maneiras diferentes, e a comicidade está em como essa movimentação cênica é repetida; por vezes parece que é um movimento involuntário, como se os amigos não tivessem controle das próprias mãos. Também é repetido na cena treze.

A Mestra Ari possui uma característica que causa reação nos integrantes da Banda Infinita, que é seu espirro. Toda vez que ela espirra, os cinco amigos se afastam com um certo exagero e, por vezes, dão cambalhotas ao se afastarem da personagem. Esses movimentos exagerados, quando repetidos, podem resultar em risada da plateia.

Ainda na cena três, os cinco amigos pedem ajuda para a personagem Mestra Ari para encontrar as partes da corneta que faltam. Toda vez que os personagens vão pedir ajuda, fazem o mesmo gesto, juntando as mãos. A repetição desse movimento, além de reafirmar um código criado pela peça, traz a identificação cultural, pois na nossa sociedade, juntamos as mãos ao rezar, ou orar, pedir ajuda ao divino para resolver nossos problemas. A repetição desse gesto relacionado a pedir ajuda acontece também nas cenas seis, sete e treze.

Na cena cinco, os personagens estão pensando em qual parte está faltando da corneta e chegam à conclusão de que está na hora de procurar a parte Super. Toda vez que os amigos falam desse pedaço do instrumento, eles fazem a movimentação que o caracteriza. Essa repetição de movimento faz com que a plateia sempre identifique essa ação cênica atrelada a essa parte da corneta.

Na cena seis, ocorre a divisão de equipes para procurar a parte Super na floresta, no que acabam se formando dois times. O grupo Tarzan, além de ter o nome que se refere ao filme da Disney, possui um gesto relacionado a ele, relacionado à força e heroísmo. Os integrantes desse time repetem o gesto para se reafirmar como pertencentes a essa equipe, o que pode provocar o riso por identificação cultural. Também acontece que o personagem Pita, na cena nove, se utiliza desse gesto com a ideia de que, sendo parte desse grupo, ele e o Tales precisam ser corajosos. Nesse caso, o humor pode ocorrer pela ressignificação do gesto.

Na cena sete, acontecem outras repetições mecânicas, como quando, ao parar momentaneamente de funcionar o GPS, o integrante Tales repete diversas vezes os movimentos segurando o aparelho, pedindo para que localize a parte Super da

corneta. A comicidade está na maneira em que esse personagem repete as movimentações, que vão ficando maiores e mais rápidas conforme o desespero dele vai aumentando.

Ainda nessa cena, o personagem Pita, que é colocado como o mais corajoso dos amigos, pula no colo do Tales mais de uma vez. O humor na repetição dessa movimentação cênica está em mostrar a oposição entre coragem e medo.

Na cena dez, destacamos a repetição mecânica relacionada à movimentação dos personagens pensando onde mais falta procurar a última parte da Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora. Toda vez que um deles fala “Ah! Falta procurar...” eles param de andar e falam sobre possibilidades de lugares. Essa dinâmica pode resultar em riso relacionada à surpresa dos personagens pararem de se movimentar após uma fala, que está relacionada a quebra de rigidez.

Na cena treze, muitas movimentações cênicas são repetidas, inclusive os gestos da primeira cena do espetáculo. Exemplos dessas repetições estão na soma de movimentos intencionais coletivos mostrando que o grupo de integrantes da Banda Infinita está pronto para que comece o show e mãos ao centro comemorando o fato de que todos estão prontos para se apresentar. Desse modo, a repetição mecânica reforça os códigos levantados no início da peça e, assim, o riso no espectador pode surgir como resposta a identificação da linguagem construída a partir da trama.

A Tabela 9 registra quantas vezes, em cada cena, esse mecanismo relacionado ao humor físico ocorre na peça.

**Tabela 9: Aparições da repetição mecânica na encenação da peça**

Humor físico/ corporal	
Cena	Repetição Mecânica
Cena 1	3
Cena 2	0
Cena 3	6
Cena 4	0
Cena 5	1
Cena 6	2
Cena 7	6
Cena 8	1
Cena 9	0
Cena 10	2
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	5
<b>Total</b>	<b>26</b>

Ao observar a tabela acima, podemos perceber que a repetição mecânica com o viés cômico aparece com mais frequência nas cenas três, sete e treze (início, meio e fim). Com isso, evidencia-se a importância desse mecanismo de humor na condução e andamento da peça. A repetição mecânica diz sobre a conexão do espetáculo com o público, sua vontade de comunicar e expandir uma linguagem não verbal com o espectador.

### Ritmo

Para a análise corporal de um espetáculo, é interessante observar o conceito de ritmo em cena, pois ele é responsável por conduzir a história que está sendo contada no palco. Esse elemento vai guiar o tempo de duração da peça teatral. O ritmo é responsável pelo tempo e velocidade em que os acontecimentos ocorrem. Esse conceito fala da coerência entre os movimentos, os sons e as palavras dentro de um período em cena, a cadência.

Segundo Fo (1998), para que se tenha a coerência entre palavras e gestos, é necessário que esse conjunto se componha em ritmo. Ele se apresenta com importância para a composição da personagem, uma maneira de aparentar veracidade da movimentação do ator no espaço. A unidade que constitui a sequência

de movimentos precisa ter padrão ritmado, pois quando não o apresenta, os gestos acabam por evidenciar estranheza.

São esses gestos, com ritmo e dimensão variável, que modificam o significado e o valor da própria máscara. É cansativo atuar para e com a máscara, por isso exige a realização de movimentos bruscos e contínuos com parte externa do pescoço e a execução de rápidas reviravoltas – esquerda/direita, alto/baixo--, inclusive para alcançarem efeitos de uma agressividade quase animalésca. Diante disso, é inevitável a necessidade de se realizar uma opção específica de ritmo em relação às palavras e ao conteúdo. É preciso submeter-se a esse tipo de exercício até atingir uma harmonia natural. (FO, 1998, p.53)

A harmonia entre gestos e palavras é a base da atuação e cada movimento conta uma história sobre o personagem, cada gestualidade está ligada ao tipo colocado em cena e à fiel construção de seu personagem. O ritmo com que cada movimentação cênica ocorre traz verossimilhança para o que está acontecendo no palco, faz a plateia aderir à história que está sendo contada.

Essa combinação harmoniosa de sons, vozes/palavras, gestos, pausas, silêncios, movimentos, passos e cortes necessários é o que traz vida ao jogo proposto em cena. A troca entre palco e plateia acontece nos detalhes, por isso cada movimento, ação e atitude intencionais pensados são importantes para que o teatro aconteça. A sincronização de todos os elementos para compor um ritmo em cena ocorre devido à soma da velocidade com o tempo que a ação cênica se desenrola. As velocidades e os tempos durante a atuação no palco podem variar.

A unidade que constitui a sequência de movimentos precisa ter padrão ritmado, pois, quando não o apresenta, os gestos acabam por evidenciar estranheza. Logo, esse mecanismo é uma maneira de aparentar veracidade da movimentação do ator no espaço.

Nessa perspectiva, a comicidade aparece como consequência de um movimento que teve sincronidade com ritmo e intenção. Todos os elementos em sincronia são importantes para que o espetáculo seja fluido e os espectadores embarquem no jogo proposto pelos atores durante a atuação no palco.

Dentre esses elementos em sincronidade, os gestos perfeitamente alinhados com o ritmo que cada personagem exige criam a veracidade necessária para que se possa gerar risada na plateia. A fluidez com que cada personagem se relaciona é resultante dos seus respectivos ritmos alinhados com a história que é contada em cena.

Um outro elemento a ser considerado no ritmo é a progressão de gestos, que é uma sequência de movimentos realizada a partir de uma intenção, que pode começar lenta e ir adquirindo velocidade conforme a cena se desenvolve.

Essa progressão, obviamente calculada, deve evoluir com precisão milimétrica, dentro de um ritmo determinado, e a ilusão de disponibilidade de espaço não deve ser ultrapassada ou reduzida em excesso, sob o risco de provocar cansaço e distração. (FO, 1998, p. 78)

Para ilustrar a progressão de gestos, um exemplo é na quarta temporada do seriado de televisão da Nickelodeon *Drake & Josh*, de 2006. No capítulo sete, intitulado "I Love Sushi", existe uma cena em que os meninos conseguem um emprego embalando peixes na fábrica de sushi. Nessa cena, os personagens têm uma progressão de gestos, que começa com a função de colocar os sushis no pote e devolver para a esteira. Enquanto a velocidade está lenta, os rapazes conseguem cumprir o que foi designado tranquilamente. Quando vai ficando mais rápido é que começa o desespero. Os gestos após o aumento da rapidez em que os pratos vão passando acabam por gerar essa graduação entre movimentos intencionais contidos para exagerados, resultando no riso para o espectador.

Assim como a progressão é um elemento que deriva do ritmo, o timing referente à comédia também, pois ele é o momento em que se alinha o tempo e velocidade perfeitos para que algo aconteça que possa gerar risada no espectador. O timing se utiliza do ritmo para amplificar a comédia, conferindo melhor aproveitamento do tempo e das pausas em cena. Cada gesto ou fala executados no momento considerado perfeito de uma situação cênica, provavelmente gerará riso no espectador.

Assim, o efeito cômico ocorre na calma e no suspense do tempo ideal para que aquela movimentação aconteça em cena, em confluência com o ritmo da história que está sendo contada e com o jogo cênico estabelecido pelos atores no palco. Ele deve necessariamente levar em consideração as relações construídas entre espetáculo e espectador.

Um exemplo de timing perfeito na comédia é em uma cena dos Três Patetas no filme curta metragem *Lar amargo lar*, de 1956, em que Shemp descobre que, para ganhar o dinheiro que herdou do seu tio, precisa se casar dentro de sete horas. O personagem recorre, então, à sua agenda e resolve ligar para todas as mulheres que estão nela. Nesse momento, seu níquel cai dentro da cabine telefônica e Moe vai ajudar a procurar. Eles acabam se embolando no fio do telefone e, ao tentarem

desembolar o fio, Larry vai perguntar se eles estão bem e acaba levando um soco na cara. Em um ritmo perfeito de acontecimentos, as movimentações em cena são realizadas, e muito bem calculadas.

Com isso, podemos perceber que o efeito cômico do ritmo está presente em várias facetas, tais como a composição dos personagens, o tempo e a velocidade com que caminha o espetáculo, a progressão de gestos e o timing.

Esse conceito se mostra importante para o desenvolvimento da obra teatral e sua boa execução pode ser responsável por angariar risadas da plateia. Logo, o ritmo é algo que dá sentido à narrativa; sem ele a comédia pode não existir.

Ao assistir ao ensaio geral ao vivo e gravado pelo Ciência em Cena da *peça O problemão da Banda Infinita*, destacamos alguns momentos em que ritmo potencializa a comicidade do espetáculo.

Podemos apontar, na cena um, uma sequência de movimentos ritmados, o cumprimento “Wow! Plact, plect, plect, plect, zum”. Como vimos, cada som proferido por cada ator é acompanhado por um gesto, como numa partitura, e cada movimentação tem também um tempo específico de duração e pausa. O ritmo, nesse contexto, guia as ações para que, juntas, formem o ato dos amigos se cumprimentarem. Como foi dito anteriormente, isso pode resultar em riso da plateia por identificação. Como vimos também, essa maneira de se cumprimentar se repete tanto nessa cena quanto na nove.

Continuando na cena um, em um momento enquanto os personagens estão tentando explicar o que é o conceito de infinito, o personagem Pita diz que infinito é como contar as estrelas no céu e perder a conta por adormecer. Então, ele, o Artur e o Tales adormecem no palco por um instante, depois acordam. Essa sequência de movimentações possui uma duração específica, ritmada. A surpresa na quebra brusca do tempo lento dos personagens dormindo para eles acordando e seguindo a cena em uma velocidade mais rápida pode causar riso no público.

Ainda nessa cena, a personagem Pati se junta aos meninos para a explicação do que é infinito. No meio da sua explicação, os personagens correm no palco e ela, que está na frente, para de correr, causando uma pausa brusca na corrida e forçando os amigos a frearem a corrida de forma desajeitada. Essa quebra de rigidez na movimentação em andamento e ritmada deflagra o humor contido na partitura de movimentos.

Na cena dois, os amigos estão preocupados com a falta da Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora no show da Banda Infinita. Em meio ao caos instaurado e aos integrantes andando desesperados pelo palco, Pati sobe num banquinho e diz para pararem de brigar porque todos parecem crianças. Essa fala da personagem faz os outros personagens pararem e o Tales fala: “mas nós somos crianças”. Esse ritmo da inicial desorganização caótica das movimentações para a pausa e a fala do personagem é o timing para que a piada funcione.

Na cena quatro, também existe uma quebra de rigidez presente pelo tropeço do personagem Pita com a parte da corneta na mão após pegá-la no espaço. Esse ritmo presente na queda e recuperação é o que deflagra o humor nessa ação cênica.

Já na cena seis, o ritmo está presente na sequência de gestos em que os personagens Alan e Pati batem palma para o canto da Cobra Vevel enquanto Artur, não concordando com os amigos, vira sua cadeira de rodas ironizando. Além de estar presente no ato irônico, a comicidade nesse momento também está relacionada à duração demorada das palmas do Artur.

Na cena sete, as movimentações dos personagens Pita e Tales seguindo as instruções do GPS possuem um ritmo. Os movimentos começam lentos e vão aumentando a velocidade até o aparelho parar de funcionar momentaneamente, se configurando em uma progressão de gestos. O humor está em ver os atores em cena desnorteados com as informações que eram para instruí-los para chegar ao destino almejado.

Também na cena sete, a sequência de movimentos que acontece quando o personagem Onça Pinima chega possui um ritmo muito específico para a continuidade da história. Pita sai rapidamente do colo de Tales, que é segurado pelo amigo para não desmaiar. O possível desmaio resulta na fala do onça divulgando suas mercadorias. A movimentação ritmada, além de engraçada, ajuda no andamento da peça.

Ainda nessa cena, o momento em que os personagens Pita e Tales estão prestes a trocar a parte Super da corneta com o Onça Pinima pelo GPS é permeado por alguns movimentos em falso até finalmente cada um ficar com o que quer. Esse ritmo dos gestos para pegar o aparelho acaba não concluindo o ato em repetição até conseguirem alcançar o objetivo e traz um humor intrínseco nas ações de tentativa e erro/falha.

Na cena nove, as movimentações corporais que os personagens fazem para se locomover no palco, como se estivessem nadando no fundo do mar, que vão aumentando de velocidade quando vai acabando o oxigênio deles, resulta nos integrantes rebolando para voltar à nave. O ritmo imposto pela condição da falta de ar para os personagens respirarem influencia os movimentos feitos pelos atores, que pode resultar em risada do espectador.

Por último, a cena dez traz o ritmo na movimentação dos personagens pensando onde mais falta procurar a última parte da Corneta Max-Mega-Super-Ultra-Sonora. Assim, toda vez que um deles fala “Ah! Falta procurar”, eles param de se locomover, falam sobre possibilidades de lugares e voltam a caminhar pelo palco. Esses movimentos de parar no espaço e voltar a andar de maneira ritmada podem provocar riso na plateia.

A Tabela 10 sistematiza a quantidade de vezes, em quais cenas, o ritmo relacionado ao humor físico aparece na peça *O problemão da Banda Infinita*.

**Tabela 10: Aparições do ritmo na encenação da peça**

Humor físico/ corporal	
Cena	Ritmo
Cena 1	4
Cena 2	1
Cena 3	0
Cena 4	1
Cena 5	0
Cena 6	1
Cena 7	4
Cena 8	0
Cena 9	1
Cena 10	1
Cena 11	0
Cena 12	0
Cena 13	0
<b>Total</b>	<b>13</b>

Ao observar a tabela acima, podemos perceber que o ritmo com o viés cômico aparece com mais frequência no início e no meio da peça. Com esse fato, podemos dizer que esse mecanismo do humor físico no espetáculo contribui tanto para a

diversão do público quanto para o andamento da peça e sua capacidade de fazer os espectadores embarcarem na história que está sendo contada.

Podemos evidenciar, a partir dos dados aqui levantados, que os elementos do humor estão fortemente presentes nessa peça, contribuindo para o seu andamento e se configurando em um acontecimento em que o espectador é envolvido pelo espetáculo desde a dramaturgia escrita até sua encenação. Esse evento teatral possui relações que são pensadas e construídas desde o texto até a corporeidade em cena, dialogando com o espectador.

### **4.3 Decodificação**

Embasada nos conceitos de Stuart Hall (2003), a análise da decodificação da pesquisa examinou como o público reagiu ao humor no espetáculo, apoiando-se nas fichas de observação. Nelas foram coletadas as reações imediatas dos espectadores durante o espetáculo. Ou seja, a decodificação, nesta pesquisa, está sendo entendida como um estudo de recepção do público da peça *O problemão da Banda Infinita*, tendo como objeto de análise as fichas de observação da plateia elaboradas e preenchidas pelas pesquisadoras durante o trabalho de campo, descrito no capítulo de metodologia.

O aprofundamento da análise das fichas de observação, consideradas como relações de produção junto aos referenciais de conhecimento da plateia, evidenciou como se deu a percepção imediata do público.

Nessa etapa da decodificação, é importante citar os resultados do estudo do TCC da Especialização de 2018, já que as fichas foram elaboradas inicialmente para esse estudo – apesar de seus dados não terem sido utilizados naquele estudo. Os resultados do estudo de 2018 sugerem que o espetáculo teve uma boa recepção por parte de seu público-alvo. Os espectadores consultados afirmaram ter tido uma experiência positiva com relação à assistência da peça, com alto nível de diversão na plateia e forte empatia com os personagens que compõe a Banda Infinita. Vale ressaltar que a personagem Pati, a única mulher integrante da banda, foi a mais representada nos desenhos analisados, sobretudo entre as meninas da amostra, o que pode sugerir uma identificação de gênero. Além disso, os desenhos evidenciaram a troca de sensações e afetos entre espetáculo e espectador, o que sugere que a experiência teatral se constituiu em uma comunicação aberta, atenta e afetiva entre palco e plateia com os elementos da matemática.

A experiência com alto nível de diversão dos espectadores foi atribuída em grande parte ao papel central desempenhado pelo humor na peça. A partir das evidências dessa recepção positiva, a presente pesquisa buscou aprofundar e refletir sobre a reação imediata do público ao humor da peça *O problemão da Banda Infinita*, ou seja, a compreender como a comicidade funciona nessa obra teatral como estratégia de divulgação científica.

Para melhor compreensão da reação imediata do público sobre a peça, as fichas de observação foram divididas em cenas com base no que observamos durante os ensaios. E, assim, foram realizadas as anotações das pesquisadoras.

**Figura 9: Pesquisadora Ana Clara Dupret na coleta de dados com o público da peça *O problemão da Banda Infinita***



Fonte: Ana Clara Dupret

Considerando todas as fichas, a tabela a seguir apresenta uma impressão geral da recepção das cenas de humor analisadas, demonstrando a intensidade de riso em cada uma delas e os tipos de humor presentes – humor físico e verbal.

**Tabela 11: Recepção das cenas de humor segundo intensidade e tipo de riso provocado no público escolar**

Tabela de intensidade geral das fichas do público escolar														
Cenas	Ficha 2		Ficha 3		Ficha 4		Ficha 5		Ficha 6		Ficha 8		Ficha 9	
	Físico	Verbal												
1	3	3	2	2	2	2	2	3	2	2	2	3	1	2
2	1	3	2	1	2	2	2	2	2	2	2	3	2	1
3	2	2	1	1	2	0	1	2	2	0	2	2	1	1
4	0	1	0	0	2	0	2	0	1	0	2	0	1	0
5	0	2	1	0	2	2	2	2	0	2	1	2	2	2
6	3	3	2	1	2	3	2	2	0	1	1	3	2	2
7	1	2	2	0	0	2	0	0	2	2	2	2	2	2
8	2	2	0	2	0	1	1	0	0	0	2	2	0	0
9	0	2	2	0	0	1	0	1	2	0	1	0	1	0
10	2	2	2	0	0	0	0	0	0	2	2	2	1	2
11	3	1	2	0	2	2	0	0	2	2	0	0	0	0
12	1	1	2	0	0	1	0	0	2	2	0	2	0	2
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Legenda:	
0	nada
1	pouco
2	médio
3	muito

Como podemos perceber, a tabela evidencia que os mecanismos de humor estão presentes em todas as cenas da peça, com exceção da última, tendo sido recebidas com intensidades de riso diferentes. Podemos observar que, nas primeiras cenas (um, dois, três), que são momentos de apresentação dos personagens, as quais incluem sobretudo mecanismos de humor como conflito/quiproquó, foram as cenas que tiveram maior intensidade de risos, tanto de humor físico quanto verbal.

Nas cenas seis e sete, que correspondem ao meio da peça, também se repete a questão da maior intensidade de risos tanto no humor físico como no verbal, e a presença de vários elementos do humor. Lembrando que também ocorre conflito/quiproquó nessas cenas em que os personagens estão na floresta procurando a parte Super da corneta.

A seguir, analisamos mais detalhadamente as cenas de maior sucesso em termos de humor – ou seja, nas quais foram registrados risos de maior intensidade vindos da plateia. Refletimos também sobre o motivo pelo qual esses momentos foram mais engraçados para esse público e que mecanismos de comicidade prevaleceram nessas cenas. Seguindo a mesma lógica da seção da Codificação, dividimos a análise da Decodificação por tipos e mecanismos de humor observados nas cenas da peça.

### **4.3.1 A recepção do humor verbal/ textual pelos espectadores de *O problemão da Banda Infinita***

#### **Vício cômico**

O mecanismo do humor vício cômico é na verdade como cada personagem se apresenta para o público, as características dos personagens. Sendo assim, ele é importante para que a plateia crie afeição pelas relações construídas no palco. Nesse sentido, a reação dos espectadores significa a familiaridade e seus afetos com os personagens que compõem a obra teatral.

Com isso, percebemos que na cena dois, o choro do integrante Tales é um som desse personagem que vem acompanhado de um gesto, uma ação cênica identitária que é caracterizada por vício cômico. Logo, podemos dizer que, nessa situação, esse elemento do humor foi responsável por provocar o riso intenso no público, pois, em todas as fichas do público escolar analisadas foram registradas risadas nesse momento. Ainda nessa cena, as ações cênicas relacionadas ao vício cômico do personagem Pita, com a característica de ser comilão, são o destaque para despertar reação forte de humor no público.

Na cena cinco, também observamos que as ações cênicas relacionadas ao vício cômico ligado ao personagem Pita, com a característica de ser comilão – ele fala, por exemplo, que queria ir para uma lanchonete –, são destaque para despertar reação forte de humor no público.

Na cena sete, a causa do riso mais forte da plateia é o medo de Tales para entrar na caverna traduzido, refletido nas falas: “Beleza, pode ir. Eu fico aqui te esperando. (...) A gente é só uma dupla. (...) Eu acho que vou desmaiar...”. Essas ações em cena deflagram o vício do personagem, sua característica marcante, que se contrapõe com a coragem do seu amigo Pita.

Ainda na cena sete, em negociação com o personagem Onça Pinima, Pita repete as frases ditas por ele logo antes, em tom de imitação: “Mas não é de graça! Fiado só amanhã”. A risada da plateia acontece pelo fato de os termos antes utilizados pelo camelô onça para vender seus produtos estarem sendo usados pelo integrante da banda a seu favor, e serem expressões usadas no cotidiano em negociações comerciais informais.

Na mesma cena sete, a risada mais intensa do público acontece em resposta à quebra de expectativa do personagem Pita, que gosta de expor sua valentia, com medo da chuva. Nesse momento, observamos que a risada é mais contida, por ser uma ação cênica rápida que acaba quebrando com o que era esperado pela plateia sobre o integrante, os espectadores são surpreendidos por essa pequena informação.

### **Repetição**

A repetição é parte importante do humor e da construção da obra teatral. É por meio dela que a plateia conhece elementos centrais e marcantes do espetáculo. Além disso, a resposta do público a esse mecanismo demonstra o quanto os espectadores estão jogando junto com os atores em cena.

Assim, foi observado na cena dois, a ação cênica em que o integrante da banda Artur diz que o amigo Pita está parecendo o seu avô com a fala “precisamos ser realistas” e o imita com outro tom de voz, como se fosse uma pessoa mais velha, resulta em risada intensa da plateia. Nesse caso, observamos que a ironia contida na cena, que, além do conteúdo, tem imposição de voz jocosa, e brinca com a ideia de uma atitude que não corresponde a de uma criança, funciona bem para o público em questão, que tende a rir bastante nesse momento da peça.

Na cena cinco, outra ação de imitação arranca risos fortes da plateia, que é quando Tales imita a fala da Mestre Ari, tentando reproduzir sua voz de forma jocosa: “(imitando a voz da Mestre) A resposta está ao redor de vocês”. Essa ação cênica, que acontece de forma inusitada, resulta em risada dos espectadores e deflagra humor por ressaltar características de outra personagem do espetáculo.

Já na cena sete, consideramos que a repetição da identificação do time Tarzan por Pita é motivo de risada de maioria das fichas do público escolar pela identificação cultural provocada na plateia e também o afeto que acaba acontecendo por reconhecer os integrantes do grupo citado toda vez que acontece o grito de guerra deles. Nessa mesma cena, a interação dos personagens Tales e Pita com o GPS também gera risos pelas instruções confusas do aparelho e o desespero causado nos amigos pelo mal funcionamento do mesmo. A voz de Pita imitando a voz robótica de um GPS também pode ser considerado um elemento importante para a geração do riso.

Ainda na cena sete, o desespero exagerado do integrante Tales para entrar na caverna em busca da parte Super da corneta causa risada intensa na plateia, bem como a repetição das palavras como eco de suas falas. Nesse caso, os termos repetidos geraram riso nos espectadores, pois evidencia ainda mais a situação em que o personagem se encontra.

Após os amigos do grupo Tarzan (Pita e Tales) perceberem que o personagem Onça Pinima está com a parte Super, o Pita, para negociar com o camelô, diz que o Tales é seu sócio e, para confirmar o que o amigo falou diz: “Prazer, o sócio”. Essa repetição causa risada intensa na plateia, entendemos que tanto pela postura e voz que ele adota, de pessoa séria, quanto pela forma como repete a palavra sócio – em vez de usar seu nome para se apresentar, o que seria mais esperado.

Na cena oito, acontece uma interferência no computador da nave e o Tales reage desesperadamente dizendo: “a gente vai cair”, repetindo algumas vezes a palavra “cair”, como se fosse um eco da sua fala. Parece que o que de fato faz os espectadores rirem é essa repetição, que também ajuda a reforçar o medo do personagem.

Na cena nove, a reação de estranheza do grupo à fala da personagem Pati dizendo que os cinco amigos vão entrar dentro da barriga do cachorro, para recuperar a última parte da corneta, gera o riso forte nos espectadores. A risada intensa resulta da surpresa causada por essa ideia que parece impossível de acontecer inicialmente. Após a explicação de como isso vai ocorrer, a integrante da banda faz uma poção para que os cinco amigos encolham. Quando ela lista os ingredientes que está adicionando à mistura, os outros integrantes da banda repetem o nome de cada substância, fazendo o público rir.

Na cena onze, assim que a integrante Pati descobre que acabou uma das substâncias que precisa para terminar a poção, o amigo Tales se desespera e repete algumas vezes gestos exagerados dizendo “Já era”. A repetição do exagero em cada gesto junto com a fala faz com que a plateia dê risada.

Na cena treze, a ação cênica em destaque se desenrola quando a personagem Mestra Ari pergunta “E lembram do que eu disse antes?” e o Tales a imita em sua “fala” anterior, que se repete algumas vezes ao longo da peça, dizendo “atchim”. A imitação ressalta o vício cômico da personagem e o deixa memorável para o público, que responde a essa situação rindo.

## **Interferência**

A interferência é responsável pelo duplo sentido e as quebras de expectativa contidas na obra teatral. Isso faz com que a reação da plateia relacionada a esse mecanismo do humor acabe por mostrar o interesse do público pelo espetáculo.

Logo, observamos na cena um, esse conceito se faz presente por meio de uma quebra de rigidez na fala do Pita quando ele está contando para os outros personagens sobre o dia em que ele foi dormir “tardão”, às nove e meia da noite. É perceptível a risada do público como resposta a uma quebra de expectativa, além de deflagrar uma questão cultural compartilhada pelo público, uma percepção coletiva de que uma criança dormir nesse horário não é considerado tarde.

A quebra de expectativa e rigidez provoca surpresa – e risos – no espectador em duas situações durante a cena dois. Esses mecanismos estão associados à interferência, pois deflagram o duplo sentido na situação vivenciada pelos personagens. Uma é quando a personagem Pati fala que os amigos estão agindo feito crianças e o Tales diz que todos ali são, de fato, crianças. A outra situação é quando o integrante Alan vai tocar a corneta com apenas uma parte dela e acaba não agradando nem os personagens e nem a plateia, pois o som que sai da corneta é desagradável. Ambas as ações cênicas são caracterizadas como interferência e provocaram risada intensa no público.

Na cena oito, o estranhamento e a surpresa nas falas do personagem Alan dizendo que o boi mergulha levou o público a dar risadas, pela quebra de expectativa – afinal, boi não costuma mergulhar. O riso é causado, então, pelo inusitado na fala do integrante da banda.

## **Quiproquó**

Como vimos, os momentos de quiproquó na peça foram evidenciados também por outros conceitos já mencionados, visto que o pontapé inicial para o conflito acaba por desencadear, por exemplo, o vício cômico e a interferência. É por meio desse mecanismo do humor que a peça vai se desenrolando, sendo os momentos-chave do espetáculo pontuados por esse elemento. A reação do público ao duplo sentido e as situações conflituosas, que fazem parte do andamento da peça, demonstram o interesse em continuar assistindo a obra teatral. Na realidade, o quiproquó é responsável por manter a atenção do público na peça.

Assim, na cena dois, quando o personagem Alan comunica que perdeu quatro partes das cinco que compõe a corneta, é desencadeada uma cadeia de reações que geram conflito nos integrantes da banda. E, em resposta a esse fato, os gestos grandiosos de desespero e o choro do personagem Tales causam risada nos espectadores. Mas, para além de reações pontuais o riso inicial da plateia se transforma em interesse e atenção em como essa confusão vai se resolver.

Os personagens reagindo ao problema apresentado gera a atenção necessária para que a plateia embarque no jogo teatral junto com os integrantes da Banda Infinita e pensem em como o espetáculo pode se desenvolver.

Na cena seis, a Cobra Vevel diz que sabe cantar, mas quando canta é desafinada. A quebra de expectativa causa risada na plateia. Logo depois, a mesma personagem ao escutar o som do instrumento incompleto do Alan diz “Que som horrível!”, outra quebra de rigidez que resulta em riso dos espectadores. A confusão causada pela urgência em achar a parte da corneta desaparecida e a comunicação complicada com a cobra, acaba por intrigar o público. A risada acontece em resposta à essa situação. Mas, como os amigos não resolvem o problema, o público se mantém atento.

Então, na cena sete, ocorrem vários outros mecanismos de humor, mas, o que chama atenção para o conflito é quando os personagens Pita e Tales percebem que a parte Super da corneta está com o Onça Pinima. O problema está prestes a ser resolvido, e os amigos precisam de usar uma estratégia. A expectativa se vão ou não conseguir, gera interesse no público, que ri toda acompanhando a negociação que acontece durante a as ações cênicas.

#### **4.3.2 A recepção do humor físico/ corporal pelos espectadores de *O problemão da Banda Infinita***

##### **Gesto/ gestualidade**

O mecanismo de gesto/gestualidade é responsável pela comunicação dos atores com a plateia. A reação do público reforça a comicidade e a conexão do espetáculo com os espectadores, o riso evidencia o jogo vivo em cena.

Logo, observamos que na cena um, no que diz respeito ao humor físico, duas ações cênicas se destacam na intensidade do riso que provocam na plateia. A primeira é o cumprimento dos amigos “Wow! Plact, plect, plict, plect, zum”, que se desenrola

por meio de uma sequência de gestos ritmada seguida por fala. Nesse contexto, as movimentações que juntas resultam no ato dos amigos se cumprimentarem causam identificação e riso na plateia.

A segunda ação cênica é a sequência de gestos que compõem o momento de aquecimento/alongamento do personagem Tales para o show da Banda Infinita. A repetição desses movimentos extracotidianos, ou seja, gestos que não são normalmente vistos no dia a dia como um movimento padrão para tal atitude, causam um certo estranhamento no público. O resultado são os risos intensos dos espectadores.

Esse conceito é percebido também na situação cênica em que Pita fala “lau”, fazendo em seguida um gesto debochando do Tales, que é mais velho um ano que o amigo. O compartilhamento desse universo infantil faz com que a plateia se identifique, provocando o riso.

Na cena dois, Tales chora com gestos e sons exagerados, provocando, com isso, risos no público. Ainda nessa cena, o personagem Artur, ao perceber que o Alan perdeu a maioria das partes da corneta, diz “Me belisca que eu estou sonhando” e um dos amigos o belisca de fato. Esse gesto de confirmação do pedido do integrante da banda acaba por causar risada na plateia, pois o personagem falou uma expressão popular que não era para ser literal, o que configura também uma identidade cultural.

Na cena três, a reação exagerada dos cinco amigos ao espirro da Mestra Ari, na qual o corpo dos atores comunica a reverberação do “Atchim” como algo grandioso, resulta em risos fortes vindo da plateia.

O tropeço de Pita ao pegar uma das partes da corneta na cena quatro acaba resultando em uma cambalhota. Essa quebra de rigidez faz com que a plateia dê risada.

Já na cena seis, as identificações dos grupos que são divididos para procurar a parte Super da corneta, tanto o grupo samambaia quanto o Tarzan, são motivos de risada da plateia, causada pela identificação cultural e gestos extracotidianos e exagerados que servem para identificar os grupos em questão. Aqui também é observado que o choro do personagem Tales continua fazendo o público rir. Ainda na cena seis, a aparição e o modo de se locomover da personagem Cobra Vevel provoca risada pela surpresa e graça que ela causa na plateia. Em seguida, sua fala sobre sentir cheiro de quem não toma banho, acompanhada pelo gesto dos atores apontando para o público, gera riso. Esse gesto de interação com os espectadores,

que faz com que a plateia sinta que os personagens estão falando com ela, quebrando a quarta parede, resultou em risada por identificação ou pelos espectadores não quererem ser tomados por alguém que não toma banho.

Na cena sete, como já contamos, o personagem Tales se recusa a entrar na caverna para procurar a parte Super da corneta, o que leva seu amigo Pita a arrastá-lo para dentro do local. Esse gesto de arrastar o outro integrante da banda mostra a oposição entre os dois personagens, um sendo o corajoso e o outro medroso, o que gera risada nos espectadores.

Por fim, na cena sete, o desespero de Tales quando percebe que eles trocaram o GPS pela parte Super e que agora estão sem o aparelho, resulta em gestos exagerados e choro. Quando acaba de chorar, Tales assoa o nariz no short do seu amigo Pita, causando riso nos espectadores muito provavelmente por nojo e repulsa.

Já na cena treze, o integrante da banda Tales falando “atchim” acompanhado de gesto imitando a Mestra Ari faz a plateia rir. A reação aqui tem relação com o reforço da característica da personagem que o integrante da Banda Infinita imita, pela repetição que está intrínseca à gestualidade, e à crítica subjetiva de que a Mestra espirra muitas vezes.

### **Repetição mecânica**

O mecanismo da repetição mecânica é importante na conexão não verbal do espetáculo com o público. A reação dos espectadores aqui demonstra o quanto a peça está se comunicando com a plateia ao longo da obra teatral.

Com isso, percebemos que na cena um, com relação ao humor físico/corporal, duas situações cênicas já observadas geram risos intensos na plateia, que são a sequência de gestos que compõem o momento de aquecimento/alongamento do personagem Tales e o cumprimento dos amigos “Wow! Plact, plect, plect, ploct, zum”.

Na cena cinco, a imitação do integrante Tales da Mestra Ari, incluindo os seus gestos que acompanham a fala, resulta em riso do público. A repetição, nesse caso, deflagra humor por ressaltar de forma jocosa características de outra personagem do espetáculo.

Na cena sete, no desespero do integrante Tales para o GPS voltar a funcionar, ela fica repetindo como um eco o nome do aparelho, fazendo gestos grandiosos e exagerados. Essa repetição de movimentos junto da palavra em eco, além de ter a possibilidade de deixar memorável essa parte da peça, resulta em risada do público,

que ri do exagero e dos gestos extra cotidianos. O engraçado está em como a reação a uma situação pode se tornar em algo grande e desproporcional.

Ainda na cena sete, o cumprimento dos amigos “Wow! Plact, plect, plict, ploct, zum”, que é uma sequência de gestos ritmada seguida por fala, se repete. A repetição desses gestos sequenciados promove risada na plateia, pelo pertencimento de grupo, o que evidencia a comunicação com a plateia.

Na cena dez, a personagem Pati diz “Isso é fácil” e os amigos imitam a movimentação dela quando está explicando sobre como eles vão entrar na barriga do cachorro. A repetição dos gestos da integrante junto com as palavras ditas por ela faz com que o público dê risada, pela crítica a fala da personagem ao afirmar que seria fácil entrar na barriga do cachorro.

## **Ritmo**

O ritmo é responsável pelo andamento da peça, contribuindo para a diversão do público. A reação da plateia aqui evidencia o quanto os espectadores aderiram ao espetáculo e o quanto que eles se divertiram.

Observamos assim que na cena um, acontece um esbarrão resultado da parada repentina da personagem Pati na corrida dos personagens pelo palco em meio à sua explicação do que é infinito. Essa quebra de rigidez na movimentação em andamento e ritmada deflagra o humor contido na partitura de movimentos e faz a plateia rir.

Na cena sete, por causa das informações confusas do GPS, os personagens fazem movimentações atrapalhadas e acabam por se esbarrar. O ritmo presente nessa situação cênica faz com que o público acabe rindo também.

Na cena sete, o desespero do integrante Tales quando percebe que eles trocaram o GPS pela parte Super e agora estão sem o aparelho faz com que ele faça gestos exagerados e chore. Os movimentos do personagem vão mudando de ritmo quando entende que o GPS não está mais com eles. A plateia, ao acompanhar essa mudança na movimentação, reage dando risada. Ainda na cena sete, o instante em que os personagens Pita e Tales estão prestes a trocar a parte Super da corneta com o Onça Pinima pelo GPS, envolve alguns movimentos em falso até finalmente cada um ficar com o que quer. O ritmo dos gestos em repetição até conseguirem alcançar gera comicidade e, como resultado, gera riso no público.

Na cena oito, os cinco amigos fazem gestos extracotidianos que correspondem a nadar no fundo do mar, ou seja, movimentos que normalmente não são exatamente o padrão para a atitude dos personagens naquele momento, e aumentam de velocidade quando vai acabando o oxigênio deles. Isso resulta nos integrantes rebolando rápido para voltar à nave. O ritmo, que vai do lento para o rápido, imposto pela condição da falta de ar dos personagens, influencia os movimentos feitos pelos atores e isso fez com que o público risse.

Em síntese, após apresentar os resultados das duas etapas de análise (Codificação e Decodificação), podemos dizer que muitas das reações imediatas do humor da plateia que foram observadas na Decodificação convergem com as intencionalidades evidenciadas na Codificação. Ou seja, o que foi pensado pela produção, autor, diretora e atores da peça, foi correspondido em grande medida pela recepção do público.

Nesse sentido, os resultados sugerem que o riso é um grande aliado na obra teatral. Ao tornar a peça divertida para o público, contribui para a forma com que a história se desenvolve e para mostrar a matemática como parte do cotidiano do público. Cada elemento cômico trabalhado na peça auxilia na identificação do público com o assunto. Vale ressaltar que os mecanismos de humor físico e verbal são complementares, e, com isso, podemos destacar que nas cenas onde esses mecanismos são sobrepostos são as que as pessoas mais riem.

O humor também traz a surpresa e quebra de rigidez com relação às ideias padronizadas da cultura, ou seja, evidencia como o inusitado pode levar o público a ampliar seu olhar sobre a matemática e enxergar a disciplina sobre outro ponto de vista.

## 5. Discussão e conclusão

Este trabalho teve como principal motivação o aprofundamento e a reflexão sobre os mecanismos de humor que estão por trás dos processos de produção e recepção da peça infantil *O problemão da Banda Infinita*, objeto de estudo da presente pesquisa. A peça é uma produção do Museu da Vida Fiocruz, que, além de abordar a matemática como tema, tem a música e o humor como elementos centrais.

Vários estudos têm sido produzidos sobre o humor na divulgação científica. Muitos destacando a mensagem bem-humorada, a diversão, o entretenimento, a simpatia e alegria como elementos centrais e positivos dessa contribuição para a aproximação entre ciência e sociedade. Embora o grande potencial da relação entre arte e ciência e, particularmente, entre teatro e ciência, seja apontado nesses estudos, poucas pesquisas empíricas exploram o potencial do humor no teatro que se propõe a divulgar ciência. Além disso, tais estudos tendem a abordar o humor de forma ampla, sem explorar seus diferentes mecanismos, e a reforçar um caráter puramente positivo e “dócil” do humor. Acreditamos que o cômico como linguagem tem mais potencialidades, porém é utilizado com mais frequência na divulgação científica para abordar os conteúdos com descontração e leveza. Esses tipos de abordagem acabam por limitar a análise do humor nesse contexto.

Ramos e Piassi (2015), por exemplo, investigam a utilização do humor para apresentar conteúdo científico de forma mais descontraída, possibilitando um impacto positivo com relação à aprendizagem, mas não explicitam o motivo pelo qual isso acontece. O humor é uma linguagem que se aproxima dos indivíduos por ter recursos que refletem sobre a sociedade no seu cotidiano, e assim pode gerar uma experiência positiva pela maneira que o assunto é apresentado.

Já no estudo de Pinto, Marçal e Vaz (2013), é relatado o uso do humor como linguagem informal para abordar temas científicos, aproximando, assim, o conteúdo do público. O cômico tem a característica da proximidade não só pelo caráter não formal que ele apresenta, mas também pelos mecanismos que podem compor a comédia; um exemplo é o pertencimento de grupo causado pelo riso.

Nesse mesmo estudo, Pinto, Marçal e Vaz (2013) também relatam como vantagem do humor na divulgação científica o entretenimento, possibilitando um ambiente descontraído fora do contexto da educação formal. A comicidade aqui também é retratada com essa abordagem, que acaba por reduzir as possibilidades de explorar o cômico na análise.

Podemos perceber, com isso, que existe uma abordagem genérica com relação ao humor. O cômico tem sido retratado pela aproximação capaz de proporcionar com o público, por sua descontração, o impacto positivo e seu aspecto informal, e não aprofundando as particularidades dessa linguagem e suas possibilidades. Essa questão também é apontada por Guimarães (2022):

(...) notamos lacunas em relação à abordagem do humor enquanto um campo de conhecimento de forma mais aprofundada. Em outras palavras, o humor enquanto um campo de conhecimento dentro dos estudos tende a receber uma abordagem de cunho geral e simplificada. A abordagem tende a enveredar para um aspecto conceitual e amplo, sem um olhar aplicado ao material artístico que está sendo analisado. (GUIMARÃES, 2022, p.57)

Podemos perceber também a priorização do viés científico nas análises das pesquisas e, com isso, há uma minimização do viés artístico da linguagem cômica utilizada nas iniciativas de divulgação científica. Ambos os campos de estudo são importantes para compreender o papel do humor na divulgação da ciência.

Nesse sentido, a presente pesquisa buscou dar peso e relevância ao campo artístico, analisando a inserção e a recepção de diferentes mecanismos de humor na peça *O problemão da Banda Infinita*, refletindo sobre o potencial dessa linguagem como estratégia de divulgação científica. Além disso, a análise da relação da estrutura cômica do espetáculo com as percepções de humor do público escolar em suas reações imediatas durante o espetáculo contribuiu para a identificação de afetos e percepções culturais que foram mobilizados e compartilhados durante esse processo.

Para analisar a complexidade das estruturas dessas relações, tanto do ponto de vista da implementação das ideias do autor, utilização da linguagem e corporeidade da direção da peça e dos atores, quanto da recepção do público, o caminho metodológico escolhido teve como base teórica o modelo de Codificação/Decodificação de Stuart Hall (2003). Nesse sentido, essa abordagem e modelo não linear, com foco na estrutura complexa dessas relações, produzidas e sustentadas pela articulação de momentos distintos e interligados (produção/recepção), acabou por propiciar uma ampliação do olhar sobre o cenário da presença do humor na divulgação da ciência.

Também nos apoiamos em Bergson (1983), para quem o riso, além de um fenômeno propriamente humano, é também uma prática que acontece em conjunto e, assim, pode ser interpretada como uma forma de identificação e de pertencimento a um grupo. Ou seja, esse fio condutor da identidade cultural só é possível porque o

grupo compartilha vivências e contextos similares. Desse ponto de vista, conforme foi mencionado anteriormente, a cultura é construída a partir do que é vivenciado pelo povo (MARTIN-BARBERO, 1997). Na peça, os elementos populares presentes na obra têm relação com o fenômeno da identificação ligado aos vínculos culturais.

Com base no modelo da Codificação/Decodificação e nos referenciais teóricos mencionados, verificamos que, do ponto de vista da produção/criação, o humor se insere nas cenas da peça tanto como linguagem quanto como indicações de gestos a serem encenados, se manifestando, portanto, verbal e fisicamente, por meio de diversos mecanismos e formatos associados à comicidade.

Ao analisar a codificação do humor na peça, buscamos evidenciar como cada mecanismo de humor foi utilizado e sua função na condução da peça. Entre os mais recorrentes, podemos citar a interferência e a gestualidade com o pertencimento cultural, o quiproquó para chamar a atenção do público, a repetição e o vício cômico na manutenção da atenção dos espectadores, bem como os gestos e a repetição mecânica. O ritmo, além de render cenas cômicas, foi o fio condutor da história.

Do ponto de vista da recepção, verificamos que esses mecanismos e formas de humor geraram uma resposta positiva dos espectadores, na medida em que houve manifestações de riso e graça em basicamente todas as cenas da peça, destacando-se aquelas com gestos exagerados e extracotidianos com ritmo como maneira mais eficaz de se alcançar a risada da plateia quando se trata da corporeidade em cena. No âmbito do humor textual, destacam-se o vício cômico e a interferência, em seus aspectos de identificação das características dos personagens e o pertencimento de grupo, que foram eficientes em fazer a plateia rir. Além disso, o quiproquó foi um mecanismo que também se mostrou importante no andamento da história contada e responsável por manter atenção de quem assistiu à peça. Como cenas de destaque, observamos as cenas um, dois e seis como as mais engraçadas da obra, pois marcam bem os acontecimentos do início e do meio do desenrolar da trama e contêm um grande número de elementos cômicos. Nesse sentido, nossos resultados sugerem que tais mecanismos do humor funcionaram para atingir os objetivos da peça, criando uma experiência positiva dos espectadores com o universo da matemática calcada no compartilhamento de uma identidade cultural e pertencimento.

No caso específico da peça *O problemão da Banda Infinita*, o engajamento e sentimento de pertencimento da plateia foram evidenciados em vários momentos do espetáculo, visto que, como mostram nossos resultados, o público se envolveu e se

identificou com os elementos cênicos; o riso ao longo de todo o espetáculo pode ser considerado uma forma de identificação com os personagens, com a peça, com questões da sociedade, cultura popular e pertencimento.

Levando em consideração o público infantil, o sentimento de pertencimento de grupo favorece uma percepção mais natural e positiva da matemática. Nessa perspectiva, o humor se insere nas cenas da peça como linguagem e se apresenta de variadas formas, tanto verbal, quanto física. Essa linguagem de comunicação no teatro desperta sensações que geram sensibilidade no público, que experimenta novas possibilidades de conhecimento. Podemos concluir, assim, que o cômico potencializa a divulgação científica, no contexto da recepção dos espectadores da obra teatral, modificando ou enriquecendo as experiências perceptivas da plateia e possivelmente provocando uma reflexão sobre a matemática, a cultura, a sociedade e seus conhecimentos.

No âmbito do entendimento de que divulgar o conhecimento científico é uma forma de fazer a população “conhecer, apropriar-se do saber, é um direito fundamental de todo cidadão de uma democracia, ter uma “cidadania científica”” (CASTELFRANCHI, 2010, p.13), a apropriação do conhecimento científico é essencial para que o cidadão tenha clareza nas suas decisões em relação ao mundo a sua volta, permeado pela ciência. Nesse contexto, o papel do divulgador da ciência passa a ser menos o de transmissor de conhecimento e mais o de catalisador de debates, o que justifica a busca por novas estratégias capazes de conectar efetivamente ciência e sociedade. As artes têm despontado como uma forte aliada da divulgação científica, por meio do engajamento do público na ciência de forma mais profunda e sensível, em uma faceta mais afetiva do que cognitiva da comunicação e da aprendizagem (FRIEDMAN, 2013). O teatro, especificamente, trabalha “a sensibilidade, a percepção, a estética, a intuição e as emoções”, propiciando “novas perspectivas de ver a ciência, a tecnologia e o seu caráter humano” (MOREIRA et al., 2020, p.556).

Ao propor o engajamento do público na ciência, a divulgação visa, em última análise, o empoderamento do cidadão, o que se assemelha aos desafios colocados ao campo artístico. Ou seja, tanto o teatro quanto a divulgação científica podem levar o sujeito a ampliar o olhar, instigando-o a fazer reflexão sobre diversas situações em que ele está inserido e, sobre sua realidade. Além disso, podem propiciar o sentimento de pertencimento ao universo científico.

A nosso ver, portanto, a peça *O problemão da Banda infinita*, que aborda a matemática como assunto principal de sua narrativa, cumpriu o seu objetivo em proporcionar ao público uma experiência positiva com a disciplina. Consideramos que parte importante disso se deve à inserção de vários mecanismos e formas de humor na peça e à maneira como o público reagiu a eles. Como prevíamos, verificamos que o humor desempenha papel central no espetáculo, tanto do ponto de vista da produção/criação quanto da recepção, estando inserido em praticamente todas as cenas da peça e fazendo a plateia rir também em todas elas. Nesse sentido, o humor tornou-se um aliado importante na divulgação da matemática, fazendo com que houvesse uma aproximação do público com essa matéria, potencializando a quebra as barreiras existentes.

Consideramos que essa aproximação só foi possível devido ao papel ativo que o público desempenha no ato teatral. Ao dar particular importância ao ponto de vista da recepção – analisando a decodificação do humor no espetáculo –, corroboramos o pensamento de Desgranges (2019) e Guénoun (2014) de que não existe teatro sem a presença do público; que o que define um espectador não é uma atitude passiva em relação à obra, de simples recolhimento de informações e entendimentos de mensagens, e sim uma postura ativa diante da peça; e que o espetáculo se transforma em uma espécie de jogo, uma brincadeira, em que a plateia troca experiência com os atores. Para Guénoun (2014), é na troca/jogo entre palco e plateia que está a essência do teatro.

Nesse sentido, o teatro pode fazer com que o público experimente novas possibilidades de conhecimento por conta do jogo que acontece durante as apresentações. A comédia e os seus elementos na linguagem teatral, por sua vez, podem proporcionar experiências positivas nos espectadores, ao mesmo tempo que fala da sociedade em que estão inseridos e fortalece laços e sentimento de pertencimento.

Cabe ressaltar, no entanto, que, embora o humor seja uma experiência positiva tanto para o divulgador científico quanto para o público, também foi evidenciado que se deve considerar as perspectivas desse público ao decidir se e quando utilizar essa linguagem em suas diversas manifestações. Fazendo um contraponto em relação ao humor na divulgação científica, Pinto, Marçal e Vaz (2013) falam sobre os riscos das ambiguidades da comédia – eles se referem mais especificamente ao show de *stand up* científico –, recomendando que sejam evitadas. Consideramos, no entanto, que no

caso da peça analisada, as ambiguidades presentes no uso dos mecanismos de interferência, quiproquó e ironia tiveram um efeito positivo no sentido do objetivo do espetáculo.

Mas o ambíguo também pode ser interpretado de uma maneira diversa da intencionalidade do produtor do discurso. No estudo de Pinto e Riesch (2017), por exemplo, que teve como objetivo testar as percepções dos leitores acerca do humor em dois artigos populares, os autores defendem que o humor na divulgação científica tem seus riscos, como a possibilidade de polarização da opinião do público. Ou seja, sinalizam para o perigo na banalização do discurso cômico no contexto da divulgação científica que pode acarretar diferentes interpretações da mensagem.

Embora entendamos que há riscos e ponderações a serem feitas quanto ao uso do humor na divulgação científica, os nossos resultados nos levam a concluir, como já dissemos, que a comicidade no espetáculo infantil *O problemão da Banda Infinita* potencializou a divulgação da matemática. Consideramos, nesse sentido, que a contribuição desse estudo para a reflexão sobre o teatro e o humor como estratégica de conectar ciência-matemática-sociedade está na tentativa de demonstrar como essa potencialização ocorre. Para isso analisamos a codificação e a decodificação do humor na peça, identificamos os mecanismos e tipos de humor presentes nas cenas e buscamos compreender sua repercussão na plateia. Os resultados desse esforço, embora não possam ser extrapolados para o universo mais amplo do humor e teatro no contexto da divulgação científica, sendo o estudo de uma única peça, em um contexto bastante específico, podem ajudar a refletir, tanto na prática quanto teoricamente, nos diferentes recursos de humor disponíveis a serem explorados, suas funções, repercussões e potencialidades. De todo modo, são necessários mais estudos sobre os processos artísticos e científicos que envolvem o humor na divulgação científica para que o fenômeno seja mais bem compreendido.

Mais concretamente, recomendamos que mais estudos envolvendo as etapas de Codificação e Decodificação (produção e recepção) relacionados a iniciativas de divulgação científica sejam elaborados para se aprofundar a compreensão de como essas etapas interagem nesse contexto, não só sob o ponto de vista da ciência, mas também, da linguagem artística. Estudos dessa natureza interdisciplinar podem ampliar o olhar e o debate sobre o tema humor-teatro-ciência-sociedade.

## 6.Referências bibliográficas

ALMEIDA, C; BEVILAQUA, D. **The collaboration in the production of Life of Galileo in a science museum in Rio de Janeiro.** Journal of Science Communication, v. 20, p. 01-16, 2021.

ALMEIDA, C; BENTO, L.; JARDIM, G. A.; RAMALHO, M.; AMORIM, L.; FOLINO, C. H. **O Teatro como estratégia de engajamento de jovens no enfrentamento da Aids.** Interface (Botucatu. Online), v. 25, 2021.

ALMEIDA C. e LOPES, T. (Org.), **Ciência em cena: teatro no Museu da Vida.** 1ª ed. Museu da Vida/Casa de Oswaldo Cruz/FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2019.

ARAMBURÚ R. M; FARINA E; GARCIA DE SOUZA J; SAPONARA J; **Stand Up Científico (Popularización entre risas)**, 15º Congreso de la RedPOP2017 : Conexiones : nuevas maneras de popularizar la ciência. - 1a ed . - La Plata, Universidad Nacional de La Plata, Buenos Aires, 2017.

ARISTÓFANES. **Lisístrata - A Greve Do Sexo**, Tradução Millor Fernades, Coleção L&PM Pocket, Porto Alegre, L&PM editores, 2011.

BAKHTIN, M. M. **A cultura popular na Idade Média e no Renascimento: o contexto de François Rabelais.** São Paulo: Hucitec, 1987.

BAUM, L. e HUGHES, C. Ten years of evaluating science theater at the museum of science, Boston. Curator: **The Museum Journal**, p. 355-369, 2010.

BENJAMIN, W. **A obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Obras escolhidas: Magia e técnica, arte e política.** 3 ed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BERGSON, H. **O riso: ensaio sobre a significação do cômico.** Rio de Janeiro: Editora Zahar, 1983.

BLACK, D. R; e GOLDOWSKI, A. Science theater as an interpretive technique in a Science Museum. In: **Annual Meeting of the National Association for Research in Science Teaching**, Boston, MA, p. 28-31, 1999.

BRECHT, B. **Estudos sobre teatro.** Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 2005.

BONDÍA, J. L., Notas sobre a experiência e o saber da experiência. **Revista Brasileira da Educação**, Rio de Janeiro, n. 19, Jan/Fev/Mar/Abr, ANPED, 2002.

CARMO J. dos S.; SIMONATO, A. M. Reversão de ansiedade à matemática: alguns dados da literatura. **Psicologia e Estudo**, v. 17, n. 2, p. 317–327, jun. 2012.

CASTELFRANCHI, Y. Por que comunicar temas de ciência e tecnologia ao público? (Muitas respostas óbvias... mas uma necessária). In: MASSARANI, Luisa (Org.). **Jornalismo e ciência: uma perspectiva ibero-americana.** 1. ed. Rio de Janeiro: Museu da Vida, COC, FIOCRUZ, p. 13–22, 2010.

CASTRO, M. Marcos Castro e Ed Gama contam como começaram no humor, Programa do Porchat, Youtube, 19 de dez. de 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=74AHj-v-1cq> Acesso em: setembro de 2022.

CORAPI, E.; MARÍA, L.; MARCÍAS, L.; ARAMBURÚ, R. M.; CHIARAMONI, N.; FARINA, M.; GARCÍA DE SOUZA, J.; HOIJEMBERG, M.; SAPONARA, J.; KRISTOFF, G. **Ciencia y Humor = Popularización Entre Risas**, Revista Química Viva. Buenos Aires, v. 17, n. 1, 2018.

CGEE - Centro de Gestão e Estudos Estratégicos: Percepção pública da C&T no Brasil: Brasília, DF, 2019. [https://www.cgее.org.br/documents/10195/734063/CGEE\\_resumoexecutivo\\_Percepcao\\_pub\\_CT.pdf](https://www.cgее.org.br/documents/10195/734063/CGEE_resumoexecutivo_Percepcao_pub_CT.pdf)

CHAPLIN, C. Tempos Modernos. [1936]. filme. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=fCkFjIR7-JQ>. Acesso em setembro de 2022.

DRAKE E JOSH, Produção: Schneider D; Série de 4 temporadas; 56 episódios; Nickelodeon, Orlando-Flórida, 2006.

DESGRANGES F. **A pedagogia do espectador**. 3ª ed. São Paulo: Hucitec Editora, 2015.

DESGRANGES, F.; SIMÕES, G. *Folias Galileu: o espectador em ato performativo*. **Revista Sala Preta**, v. 17, n. 1, 2017.

DESGRANGES, F. Instâncias da relação entre teatro e público: o espectador como participante do ato teatral, **Urdimento**, v.3, n.36, p. 85-95, 2019.

DUPRET, A. C. **Ciência e teatro: Discutindo a relação espetáculo-espectador na peça “O problemão da Banda Infinita”**, 2019, p. 69. Trabalho de Conclusão de Curso, Especialização em Popularização e Divulgação da Ciência- COC/FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2019.

DUPRET, A. C.; ALMEIDA, C. Matemática em cena: um estudo com o público da peça infantil *O problemão da Banda Infinita*, **Revista Ucronias**, CONUSUR, p. 109-132, 2021.

EL CHAVO DEL OCHO (Chaves), Bolaños, R G; Televisa, exibição SBT- Brasil, 1984.

FERREIRA, T. Cinco (ou mais) perguntas sobre a criança-espectadora e quatro (incertas) respostas. **Subtexto: Revista de Teatro Galpão Cine Horto**, n. 8, p. 43-50, 2011.

FICHA TÉCNICA DA PEÇA “O problemão da Banda Infinita”; museudavida.fiocruz.br; 2018; Disponível em: <https://www.museudavida.fiocruz.br/index.php/noticias/11-visitacao/976-ficha-tecnica-da-peca-o-problemao-da-banda-infinita> Acesso: Abril de 2023

FO, D. **Manual Mínimo do Ator**. São Paulo: Ed. Senac,1998.

FOLINO, C. H. **Saúde e teatro: o potencial da peça O rapaz da rabeça e a moça Rebeca para engajar jovens estudantes da zona norte do rio de janeiro no debate sobre HIV/AIDS**, 2020, 220f. Dissertação de Mestrado de Divulgação da Ciência Tecnologia e Saúde -COC/FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2020.

FOLINO, C. H.; ALMEIDA, C. **Teatro e Saúde: Peça Itinerante Engaja Jovens na Prevenção da Aids**. Revista Educação Pública (Rio de Janeiro), v. 1, p. 1-24, 2022.

FRANÇA, V.; SIMÕES, P. G. **Curso básico de Teorias da Comunicação**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2017.

FRIEDMAN, A. J. Reflections on communicating science through. Curator: **The Museum Journal**, p. 3-9, 2013.

GRUZMAN, C. et al. Ciência em cena. In: **Museu da Vida: ciência e arte em Manguinhos**. Org.: Diego Vaz Bevilaqua; Marina Ramalho; Rita Alcantara e Tereza Costa. Rio de Janeiro: Fiocruz / Casa de Oswaldo Cruz, 2017, p.48-54.

GUÉNOUN, D. **O Teatro é necessário?** {tradução Fátima Saadi}. 1ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2014.

GUIMARÃES, K. **Teatro, Ciência e Humor: um estudo a partir da peça Paracelso, o fenomenal**, 2022, 211f, Dissertação de Mestrado de Divulgação da Ciência Tecnologia e Saúde -COC/FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2022.

HALL, S. **Da diáspora: identidade e mediações culturais**. Liv Sovik (org). Belo Horizonte: Editora UFMG, 2003.

HAMILTON, W. **Me senti lá dentro da floresta: um estudo com o público do espetáculo infantil Curumim quer música! em um museu de ciências**; 2021, 180f, Dissertação de Mestrado de Divulgação da Ciência Tecnologia e Saúde - COC/FIOCRUZ, Rio de Janeiro, 2021.

HAMILTON, W.; ALMEIDA, C.; DUPRET, A. C.; LANZARINI, J. V; SANTORO, T. **Teatro en museos de ciencias**. In: Luisa Massarani; Silvina Basile; Constanza Pedersoli. (Org.). Mediación En Museos Y Centros De Ciencia Iberoamericanos: Reflexiones Y Guías Prácticas. 1ed.Rio de Janeiro, RJ: Fiocruz/COC, 2022, p. 88-95.

HUGES, C. **Museum theatre: Communicating with Visitors Through Drama**. Portsmouth: Heinemann, 1998.

KOUDELA, I. D. **Brecht: um jogo de aprendizagem**. São Paulo: Perspectiva, 1991.

LABAN, R. **Domínio do Movimento**. São Paulo: Summus Editorial, 2011.

LAR AMARGO LAR, Os Três Patetas: Moe, Larry e Shemp, 1956 Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=vAHAw0Pei\\_o](https://www.youtube.com/watch?v=vAHAw0Pei_o). Acesso em outubro 2022.

LOPES, T. Luz, Arte, Ciência... Ação!, **História, Ciências, Saúde – Manguinhos**, Rio de Janeiro v. 12 (Suplemento), p. 401-18, 2005.

LOPES, T.; DAHMOUCHE, M. S. Teatro, ciência e divulgação científica para uma educação sensível e plural, **Urdimento**, Florianópolis, v.3, n.36, p. 306-325, 2019.

MADAGASCAR, Produção: Burton M.; Frolick B.; Darnell E.; McGrath T.; DreamWorks, 2005.

MANO, S. M. F.; DAMICO, J. S.; GOUVEIA, F. C. E GUIMARÃES, V. F. O público do Museu da Vida (1999 a 2013). Cadernos Museu da Vida, 5, Fiocruz/COC/Museu da Vida, Rio de Janeiro, 2015. Disponível em: [http://www.museudavida.fiocruz.br/images/Publicacoes\\_Educacao/PDFs/CadernosdoMuseudaVidaOPublicodoMuseudaVida.pdf](http://www.museudavida.fiocruz.br/images/Publicacoes_Educacao/PDFs/CadernosdoMuseudaVidaOPublicodoMuseudaVida.pdf)

MARÇAL, D. O humor e a ciência. **Revista de Ciência Elementar**. v. 2, n. 3, p.1-4, 2014.

MARTÍN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia**. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

MASSARANI, L. e MOREIRA I. C., **Pesquisa em Divulgação Científica: Textos Escolhidos** – Rio de Janeiro, COC/FIOCRUZ, 2021.

CHICO BENTO, São Paulo, Maurício de Sousa, n 268, Edição 1997.

MENDES FILHO, A.; PAIVA, M. A. V. **Matemática em cena: aprendizagens com ludicidade, criatividade e alegria**. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Espírito Santo, Vitória, 2016.

MERISIO, P. A Formação de público para o Teatro Infantil. **Subtexto: Revista de Teatro Galpão Cine Horto**, n. 8, p. 51-56, 2011.

MINAYO, M.C. S. **O desafio do conhecimento: pesquisa qualitativa em saúde**. Rio de Janeiro: Abrasco, 2004.

MOREIRA, L. M.; COELHO, V. A. G. S.; SOUZA, L. N. N. Percepções do público infantil sobre uma peça de teatro de temática científica. **Revista Brasileira de Pesquisa em Educação em Ciências**, 20, p. 553-580, 2020.

MOREIRA, L. M.; MARANDINO, M. Teatro de temática científica: conceituações, conflitos, papel pedagógico e contexto brasileiro. **Ciência & Educação**, p. 511-552, 2015.

PARACELSO O FENOMENAL, Websérie de 4 vídeos. Produção: Museu da Vida/Fiocruz; 70 filmes, 2021. 4 vídeos (55 min). Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLkIkYtJ49xLCu2P3Azw7RMRPbut5UnPxr>. Acesso em setembro de 2022.

PINTO, B.; MARÇAL, D.; VAZ, S. **Communicating through humour: A project of stand-up comedy about science**. Public Understanding of Science, v. 24, n. 7, p. 776-793, 2015.

PINTO, B; RIESCH, H. **Are audiences receptive to humour in popular science articles? An exploratory study using articles on environmental issues**. Journal of Science Communication, v.16, n. 4, p. 1-15, 2017.

RAMOS, J. E.; PIASSI, L. P. **As Possibilidades Do Uso Do Humor Na Divulgação Científica**, XXI Simpósio Nacional de Ensino de Física – SNEF, Universidade Federal de Uberlândia, Minas Gerais, 2015.

RIBEIRO, R. S. **O problemão da Banda Infinita**, 2018.

RICHARDS, L. Teatro, mediadores, cientistas punk e visitas-guiadas: os altos e baixos da interpretação ao vivo no Science Museum de Londres. Em L. Massarani e C. Almeida. **Workshop Sul-Americano & Escola de Mediação em Museus e Centros Ciência**, Fiocruz/COC/Museu da Vida, Rio de Janeiro, 2008, p. 133-142.

SAGAN, C. **O mundo assombrado pelos demônios**. Companhia de Bolso: São Paulo, 1995.

STANISLAVSKI, C. **A Preparação do Ator**, Tradução Pontes de Paula Lima (da tradução norte-americana). Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2011.

SUASSUNA, A. **O santo e a porca**, 25ª Edição. Rio de Janeiro: Editora José Olympio, 2011.

SUASSUNA, A. **O Auto da compadecida**, 40ª Edição. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 2018.

YEO et al. The differential effects of science humor on three scientific issues\_ Global warming, artificial intelligence, and microbiomes, **International Journal of Science Education**, Part B, Communication and Public Engagement, v. 13, n. 1, p. 1-25, 2022.

WEITKAMP E; ALMEIDA C. **Science & Theatre: Communicating Science and Technology with Performing Arts**. Londres: Emerald Publishing Limited, 2022.