

Montagem de Beckett adota tom radical

Em "Resta Pouco a Dizer", os irmãos Adriano e Fernando Guimarães levam os atores a experiências extremas

Performance na água testa a respiração dos intérpretes; espetáculo é inspirado em três textos do autor irlandês

Lenise Pinheiro/Folhapress



Os atores Felipe Ventura (centro), Camila Evangelista (à esq.) e Diego de León em cena

GUSTAVO FIORATTI
COLABORAÇÃO PARA A FOLHA

Os irmãos Adriano e Fernando Guimarães fizeram da experiência de encenar Samuel Beckett (1906-1989) um ato de devoção. "Resta Pouco a Dizer", que estreia amanhã no Sesc Consolação, exemplifica uma investigação sobre a obra do autor irlandês levada por eles há 12 anos.

Para encenar Beckett, um autor que rompeu com a linguagem realista de tempos que precederam o seu, a dupla busca expandir a linguagem do teatro para expressões artísticas vizinhas. Beckett criou o teatro do absurdo. Adriano e Fernando optam por representá-lo em pesquisa inclinada às artes visuais, com performances e instalações.

As escolhas formais levaram-nos a galerias e museus. Com trabalhos inspirados ou calcados em Beckett, Adriano e Fernando participaram de programas expositivos do MAM-SP, do Museum of Installation Art, de Londres, e do Museo de Arte Contemporânea de Vigo, na Espanha.

Sobre a dupla, a curadora Vitória Daniela Bousso uma vez escreveu: "Interseções entre linguagens são procedimentos da ordem do dia".

"Resta Pouco a Dizer" parte de três textos originais: "Jogo",

"Catástrofe" e "Ato Sem Palavra 2".

São exemplares de uma fase derradeira na carreira do autor, correspondente ao período em que o teatro de variedades cristaliza-se como fonte de inspiração.

Em cena, o que se vê é uma construção formal que expõe os corpos dos intérpretes a experiências extremas. Os limites da respiração abastecem um jogo de reflexões sobre o absurdo. As performances dentro d'água e o ritmo imposto pela falta de ar de um quase afogamento potencializam o que é dito em cena. Também há a experimentação de recursos cênicos como elementos fundamentais.

"Em "Jogo" a luz funciona como personagem", afirma Adriano. É a iluminação sobre o rosto do ator que determina o intervalo de tempo para as falas. Quando ela apaga, o intérprete deve permanecer em silêncio.