



**UNICAMP**

Michelle Costa Gonçalves

# **CAMPO DE VISÃO: INVENTÁRIO DE PROCEDIMENTOS**

CAMPINAS

2015





UNICAMP

UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS

Instituto de Artes

Michelle Costa Gonçalves

## **CAMPO DE VISÃO: INVENTÁRIO DE PROCEDIMENTOS**

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas para obtenção do título de Mestra em Artes da Cena na área de concentração Teatro, Dança e Performance.

Orientador: Marcelo Ramos Lazzaratto

Este exemplar corresponde à versão final de Dissertação defendida pela aluna Michelle Costa Gonçalves e orientada pelo Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto.

---

CAMPINAS

2015

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Eliane do Nascimento Chagas Mateus - CRB 8/1350

G586c Gonçalves, Michelle Costa, 1980-  
Campo de Visão : Inventário de Procedimentos / Michelle Costa Gonçalves. –  
Campinas, SP : [s.n.], 2015.

Orientador: Marcelo Ramos Lazzaratto.  
Dissertação (mestrado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de  
Artes.

1. Campos visuais. 2. Improvisação (Representação teatral). 3. Atores -  
Formação profissional. 4. Artes Cênicas. I. Lazzaratto, Marcelo Ramos, 1967-. II.  
Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** Field of Vision: : Inventory of Procedures

**Palavras-chave em inglês:**

Visual fields

Improvisation (theatrical representation)

Actors - vocational training

Performing Arts

**Área de concentração:** Teatro, Dança e Performance

**Titulação:** Mestra em Artes da Cena

**Banca examinadora:**

Marcelo Ramos Lazzaratto [Orientador]

Eduardo Okamoto

Mariana de Lima Muniz

**Data de defesa:** 29-01-2015

**Programa de Pós-Graduação:** Artes da Cena

**Instituto de Artes**  
**Comissão de Pós-Graduação**

Defesa de Dissertação de Mestrado em Artes da Cena, apresentada pela  
Mestranda Michelle Costa Gonçalves - RA 142567 como parte dos requisitos  
para a obtenção do título de Mestre, perante a Banca Examinadora:

  
Prof. Dr. Marcelo Ramos Lazzaratto  
Presidente

  
Prof. Dr. Eduardo Okamoto  
Titular

  
Profa. Dra. Mariana de Lima Muniz  
Titular



## RESUMO

Esta dissertação apresenta um inventário dos procedimentos utilizados na iniciação ao Campo de Visão – sistema improvisacional coral, utilizado como prática do ator, formação de artistas da cena e criação poética de linguagem cênica – investigado há 23 anos por Marcelo Lazzaratto e há 14 anos sistematizado com os atores da Cia. Elevador de Teatro Panorâmico.

O inventário foi construído a partir do relato de uma experiência particular, no caso, os encontros iniciais de um curso ministrado em 2013 por Lazzaratto aos alunos do 2º ano do Curso de Graduação em Artes Cênicas da Unicamp.

O trabalho se concentra nos aspectos formativos e voltados à prática do ator, mas em seus capítulos finais aborda a aplicação do Campo de Visão na construção poética da cena, através de uma breve análise do espetáculo *Ifigênia*.

## ABSTRACT

This essay presents an inventory of the procedures applied in the Campo de Visão (Field of Vision) – improvisational coral system, used as practice of actors, as artistic educational processes and as poetic creation of performing language – a result of 23 years of research by Marcelo Lazzaratto and systematized for 14 years with the actors from Cia. Elevador de Teatro Panorâmico.

The inventory has been made by a report of a specific experience, on this case, through the first meetings of a course ministered by Lazzaratto to the students of the 2nd grade from the Graduation Course in Performing Arts of Unicamp in 2013.

This work focus on the Campo de Visão's (Field of Vision's) formative and directed to the actor's practice aspects, but discusses, its final chapters, the application of the system to poetic creation of scene, through a brief analysis of the play *Ifigênia*.



## SUMÁRIO

1 – INTRODUÇÃO – PONTO ZERO – Sobre o que é este trabalho? .....	17
2 – PALMA – Do desejo desta pesquisa .....	25
3 – AÇÃO.....	29
3.1 – De como se deu a pesquisa. ....	29
3.1.1 – <i>De inventário de procedimentos a relato da experiência: um olhar sobre a condução.</i> .....	30
3.2 – Esclarecimentos importantes sobre as terminologias utilizadas neste trabalho. ....	31
4 – CAMPO DE VISÃO .....	33
4.1 – Relato da experiência e recriação de um sistema. ....	33
4.2 – Inventário de Procedimentos.....	35
5 – SUSTENTA.....	135
5.1 - O “Campo de Visão”, um Campo de Percepção: uma questão de sentidos. ....	135
5.2 – <i>Ifigênia</i> e o Campo de Visão – Poesia Visionária .....	145
6 – PONTO ZERO – Considerações finais.....	159
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....	161
ANEXOS.....	165



*Para Cássio, meu amor e maior encorajador.*

*Para Ângela, minha amada mãe.*



## AGRADECIMENTOS

Esta pesquisa de mestrado não foi, de forma alguma, um trabalho solitário. Muitas foram as pessoas que contribuíram direta ou indiretamente em seu desenvolvimento e a elas sou verdadeiramente grata.

Ao Marcelo Lazzaratto, por ter trazido ao mundo o Campo de Visão, pela oportunidade e pela absurda confiança e parceria.

À Cia Elevador de Teatro Panorâmico, pela preciosa contribuição no desenvolvimento do Campo de Visão e por terem acolhido e apoiado minha pesquisa. Especialmente ao Pedro Haddad e ao Rodrigo Spina, por me permitirem me iniciar de uma forma tão apaixonante. Ao Spina, também pela inspiração, torcida e apoio.

À Mayana Neiva, Paulo Celestino, Fernanda Perez, Victor Lucena e aos outros companheiros do espetáculo *In Memoriam* que me deixaram descobrir a existência do Campo de Visão.

A cada um dos alunos que participaram do curso sobre o qual este trabalho se debruça, pela disponibilidade, pelo carinho e pela confiança: Alexandre Romanelli (Alê), Ana Laís Azanha (Lazanha), Ana Vitória Prudente, Andressa Moretti, Artur Mattar (Pará), Brenda Avelino, Carlos Eduardo Silva Ramos (Cadu), Daniel Alberti, Dante Arruda Paccola, Demétrios Augustus, Felipe Ferrero, Gabriel Correa, Giovanna Hernandez, João Guilherme de Mello, Lucas Marcondes, Lucas Moreira, Luciana Paschoini (Tailu), Luciane Olendzki, Marília Magalhães, Miguel Damha, Natalia Ruggiero Colombo, Pamela Leoni, Rafael D'Alessandro (Ruffles), Thaianie Athanásio, Tess Amorim, Tomás Flores e Vanessa Cristina Petrongari, muito obrigada!

A todos os outros alunos dos cursos que acompanhei e participei pela troca e pela confiança.

Aos professores e professoras do Programa de Pós-graduação em Artes da CENA, especialmente ao Renato Ferracini, à Julia Ziviani Vitiello, à Verônica Fabrini, à Ana Cristina Colla, que me possibilitaram descobrir na academia um lugar de troca e invenção.

Aos queridos Eduardo Bordinhon, Gabriela Alcofra, Paula Sauerbronn, Janaina Leite, Mariana Muniz, Pamela Leoni que me esclareceram dúvidas, me mandaram seus textos, me emprestaram livros, resgataram carteiras perdidas, filmaram aulas, foram ao meu encontro e me salvaram das mais diversas formas.

Aos queridos Valdir Rivaben, Celso Curi, Nina Knutson e a todos os companheiros da Oficina Cultural Oswald de Andrade e da POIESIS que compreenderam e me apoiaram no imenso desafio que é se dedicar 40 horas semanais a uma Oficina Cultural e desenvolver uma pesquisa com seriedade e empenho.

Especialmente, à Erika Cunha, Fábio Rizza, Melissa Lopes, Daniele Sampaio, Eduardo Okamoto e Elisa Belém que abriram suas casas para me receber durante minhas idas e vindas São Paulo – Campinas. Imensamente, à Érika que passou de uma conhecida a uma grande e acolhedora amiga.

Ao Cássio, por tudo. Pelo incentivo, por ler e reler, revisar, questionar, sugerir, me estimular, me encorajar. Por ser o grande companheiro que é e minha maior inspiração.

E a todos os amigos e familiares que, de longe ou perto, torceram por mim.

## **LISTA DE SIGLAS**

CV – Campo de Visão (enquanto o sistema desenvolvido por Marcelo Lazzaratto e enquanto comando do condutor durante o jogo para chamar uma liderança).

cv – Campo de visão (no sentido literal da expressão, como a área que a vista de uma pessoa consegue alcançar quando se encontra em determinada posição).

ML – Marcelo Lazzaratto



## 1 – INTRODUÇÃO – PONTO ZERO

*“(...) Ponto Zero é um lugar de latência, um lugar de acesso às energias motivacionais, um lugar de concentração poética. (...) Um lugar de combustão. De ignição. E também uma plataforma de voo.”*

Marcelo Lazzaratto

### **Sobre o que é este trabalho?**

O trabalho que agora se apresenta é um inventário dos procedimentos utilizados para iniciação ao *Campo de Visão*, sistema<sup>1</sup> de prática do ator e criação poética da cena investigada há 23 anos por Marcelo Lazzaratto e há 14 anos sistematizado junto aos atores da Cia. Elevador de Teatro Panorâmico.

Lazzaratto conheceu o exercício Campo de Visão através de Marcio Aurélio, diretor da “Cia. Razões Inversas”, na qual trabalhou como ator de 1991 a 2000. Ele afirma desconhecer sua fonte criadora, mas desconfia que pode ser uma variável do exercício “Siga o Mestre”, de Viola Spolin, ou dos “Círculos de Atenção” de Stanislavski.

---

<sup>1</sup> Apesar da pequena bibliografia que existe a respeito do Campo de Visão, encontrei nela algumas formas de se referir a ele. A que considerei mais precisa foi Sistema Improvisacional Coral. Para fundamentar a opção pela palavra “sistema” (ao invés de “método”) recorro ao próprio Lazzaratto em seu livro (2011, 26 e 28): “Assim, nunca se falou e nem é possível falar em um método de Improvisação, pois traria em si uma contradição incontornável. Um método traz em sua essência uma ideia de finitude, acabada, uma fórmula pela qual se chega a um resultado já comprovado e verificado. Ora, a Improvisação é exatamente o oposto. Ela nunca será um fim e sim um meio. Não é possível dizer que se você fizer de tal e tal maneira num improviso você chegará a tal resultado, pois ele abre, durante seu acontecer, inúmeras possibilidades, que uma vez desenvolvidas, podem chegar a resultados diversos, tanta vezes quantas for realizado. Nunca se saberá ao certo qual será o fim de improviso. Ele dependerá de inúmeras variantes subjetivas que dizem respeito somente aso artistas que o executam. (...) Acredito que a melhor maneira para investigar a Improvisação não é um método e sim um sistema. A sistematização leva em conta a ideia de repetição, não fechando portas, mas permitindo a existência de lacunas originadas nas repetições, para que ocorra nova sistematização, num processo constante e ininterrupto.”

A identificação de Lazzaratto com este exercício improvisacional fez com que ele avançasse na investigação de suas possibilidades em sala de aula com seus alunos. No entanto, o fato de estar inserido em instituições com diretrizes didático-pedagógicas próprias o impedia de se aprofundar na pesquisa da forma como gostaria.

Em 2000, com a criação da Cia Elevador de Teatro Panorâmico, da qual é diretor artístico, Marcelo pode, enfim, investigar o Campo de Visão com profundidade. Com a Elevador, Lazzaratto não só se aprofundou no trabalho com o Campo de Visão, mas se apropriou de seus princípios e criou um sistema improvisacional a partir dele, cujo título permaneceu Campo de Visão, mas que extrapola e, em determinado momento, chega a transgredir o exercício base. De lá pra cá, este sistema improvisacional vem sendo utilizado por Marcelo em diferentes frentes:

- em processos pedagógicos na formação de atores;
- como prática e meio de preparação dos atores da Cia Elevador;
- como mecanismo de ampliação de repertório dos atores e gerador de material criativo para composição de personagens e cenas nos processos de criação dos espetáculos da companhia;
- e como linguagem cênica, na construção poética de espetáculos.

O Campo de Visão é estruturado a partir de uma regra única, simples e abrangente: “Trata-se de um exercício de improvisação teatral coral no qual os participantes só podem movimentar-se quando algum movimento gerado por qualquer ator estiver ou entrar em seu campo de visão (LAZZARATTO, 2011, P.41)”.

Para elucidar o procedimento essencial do jogo, segue abaixo uma descrição de sua estrutura inicial de desenvolvimento, que será chamada aqui de “Exercício Base”:

- Durante o jogo haverá sempre um olhar de fora que é o do CONDUTOR. Ele ditará a dinâmica do exercício, com diferentes comandos durante o jogo. Desta forma, é importante que ele se coloque também como um jogador atento e sensível. O exercício começa quando o condutor dá o comando para que os atores se coloquem em ‘PONTO ZERO’. Isto significa que eles devem se posicionar promovendo a formação rigorosa de um “U” equilibrado no espaço. Nesta posição os atores devem estar neutros, mas em estado de alerta.

- Neste momento os atores passam a ser motivados por algum estímulo do condutor. Nos estágios iniciais do trabalho, o estímulo é dado por uma música.

- Em seguida, o condutor dá uma PALMA e os atores devem responder fazendo o primeiro gesto que lhes acontecer e sustentar a posição até ouvirem o comando 'AÇÃO', quando devem desenvolver uma movimentação que se dê a partir da resposta dada ao primeiro estímulo.

- Depois de um tempo de desenvolvimento individual de cada participante, o condutor chama o nome de um dos atores na sequência da expressão 'CAMPO DE VISÃO' (por exemplo, "Campo de Visão, João") e aí começa, de fato, a valer a regra única do Campo de Visão: o ator chamado passa a ser o líder e todos os outros atores devem suspender – e não desfazer – a movimentação que estavam desenvolvendo individualmente e seguir o líder se ele estiver – ou quando ele ou outro jogador que já o esteja seguindo entrar – em seu campo de visão. Os seguidores devem tentar reproduzir a movimentação do líder com o máximo de rigor, obedecendo necessariamente sua direção. Isso significa que eles nunca se olharão nos olhos, o que leva os jogadores a ampliar sua visão periférica, sua capacidade de percepção do espaço e sua capacidade de estabelecer relação com o outro e jogar em cena sem a contracenação frontal a que a maior parte dos atores está acostumada. Caso o líder proponha uma movimentação que leve qualquer dos atores a ficar sem nenhum outro em seu campo de visão, ele deve suspender a ação, mantendo-se em alerta até que algum movimento entre novamente em seu campo de visão.

- Em qualquer momento, o condutor pode chamar o nome de outro ator, que passa automaticamente a ser o líder. Então, ele será seguido pelos outros jogadores quando algum movimento nascido dele entrar no campo de visão de cada um. Os demais jogadores devem novamente tentar apropriar-se ao máximo dos detalhes, da intensidade e da intencionalidade da ação do novo líder. Depois um novo ator será chamado a liderar e assim por diante.

- Para interromper a movimentação, o condutor dá o comando SUSTENTA. Ele usa este mecanismo para dar orientações e/ou estímulos aos jogadores.

- Quando desejar finalizar o exercício, o condutor dá novamente o comando 'PONTO ZERO' e os atores retornam imediatamente e com uma atitude de urgência às suas posições iniciais.

O Exercício Base é a estrutura essencial do Campo de Visão, mas, além de desenvolvê-la, Lazzaratto criou novas possibilidades de trabalho, a partir da introdução de diversos elementos e variações, o que ao longo do tempo resultou na criação de um sistema improvisacional.

A condução das variações que caracterizam este sistema improvisacional é a matéria fundamental desta pesquisa. Aqui, fiz um recorte destas tantas possibilidades de variações e me dediquei a inventariar os procedimentos iniciais de introdução a elas, a partir do relato de uma experiência, no caso, os sete primeiros encontros do curso de iniciação ao Campo de Visão ministrado por Marcelo Lazzaratto na disciplina *Laboratório de Prática Teatral: Interpretação*, do 2º ano do Curso de Graduação em Artes Cênicas da Unicamp, em 2013.

A título de introdução, apresento abaixo um panorama de alguns dos mecanismos utilizados no trabalho com o Campo de Visão desenvolvido por Marcelo e inventariados aqui.

- Música - Conforme mencionado anteriormente o primeiro elemento externo dado aos jogadores é o estímulo musical. Ele pode aparecer apenas como uma camada estimulante ou pode entrar como um imperativo "A música manda!", em que os jogadores devem necessariamente desenvolver suas movimentações relacionando-se com as variações musicais. A música costuma seguir presente, em maior ou menor medida, nos estágios seguintes, mas, associados a ela, são introduzidos outros elementos.

- Gatilhos corporais de movimentação:

- Articulações – As ações dos atores devem partir das articulações de seu corpo.

- Retilíneo – Os atores devem propor ações em que o corpo descreva movimentos retilíneos.

- Circularidade – Os atores devem propor ações em que o corpo descreva movimentos circulares. A movimentação deve sempre ser amparada por motivações interiores.

- Espacialidade – A utilização espacial é o foco do trabalho. O líder do CV deve desenvolver suas movimentações com o foco no fato de que suas escolhas definirão a ocupação espacial que será feita. Ele, o líder, torna-se compositor da cena. Se, por exemplo, ele propuser uma ação que impossibilite parte dos jogadores de enxergarem em seus respectivos campos de visão, estes terão que ficar parados e o desenvolvimento que ele propuser com o restante do grupo em movimento gerará leituras possíveis advindas desta imagem. Já os jogadores que estiverem seguindo o líder devem atentar à hipótese de que sentidos e significados podem ser criados por quem assiste, tendo em vista a ocupação individual e coletiva do espaço.

- Tema – Definido pelo condutor no momento do Ponto Zero. O trabalho deve começar sempre por temas abstratos (por exemplo, “amanhecer”, “neblina” ou “vento”). À medida que o processo avança, temas concretos (por exemplo, “playground”, “supermercado” ou “feira livre”) são propostos, buscando sempre a amplificação de seus sentidos, evitando ilustrações e buscando no corpo ações que sintetizem o tema e deem vida à imagem gerada por ele.

- Instâncias de qualidade expressiva:

- Cotidiano – Gestos e ações utilizados no dia a dia.

- Realismo estilizado – Possibilidades de expressão que remetem, mais ou menos, a gestos e ações utilizados no dia a dia, sem tentar reproduzir com fidelidade o cotidiano, mas sempre mantendo um fio de contato com a realidade.

- Abstrato – Movimentação que expressa mais estados e emoções do que ações e gestos decodificáveis. Eles em geral não produzem uma compreensão racional mas buscam afetar o espectador pelas sensações.

- Simbólico – Gestos que produzem uma identificação coletiva imediata pois são uma síntese de uma experiência vivida por aquele coletivo. Por exemplo: Alguém de braços abertos se referindo a Cristo na cruz.

- Voz – A princípio, aparece como som e não como palavra, surgindo como resposta orgânica à movimentação ou como estímulo a ela. Quando um líder emite

sons, estes são reproduzidos pelos demais. A criação coletiva de sonoridade é um poderoso estímulo energético e de conexão entre os jogadores. A voz pode ser o foco de alguma sessão ou pode surgir espontaneamente dos atores em sessões que tem como foco outros elementos.

- Múltiplas lideranças – Enquanto um ator lidera, o condutor chama um segundo líder deixando claro que o primeiro não deve suspender sua movimentação, formando-se dois ou mais grupos (dependendo de quantos líderes forem nomeados) que desenvolvem suas ações e propõem composições entre os grupos no espaço.

Estas são apenas algumas das variações que serão estudadas aqui, mas, entre as outras muitas possibilidades, há duas, em geral trabalhadas nos cursos de iniciação ao Campo de Visão e que não fazem parte do recorte definido para esta pesquisa, que precisam ser mencionadas aqui:

- Objeto – Cada ator traz para o trabalho um objeto. Em um primeiro momento, o ator trabalhará apenas imaginando esse objeto. Posteriormente, ele jogará com o objeto. Com este trabalho, entende-se, durante o jogo, entre outras coisas, que possibilidades de ações com determinado objeto são descobertas ao seguir alguém que é motivado e conduzido por um objeto completamente diferente do seu e que novos sentidos seu objeto e sua movimentação podem passar a ter.

- Texto – Cada ator escolhe um pequeno texto que seja significativo para si. O ator deve trabalhar o texto para além de seu significado, explorando as possibilidades da palavra em si (sonoridade, ritmo, intensidade, etc.). O coletivo pode seguir a movimentação de um líder que diz seu próprio texto ou seguir um líder que se movimenta em silêncio enquanto outro pronuncia o texto - neste último caso, alteram-se as possibilidades motivacionais, o texto de outro estimula a ação do líder e/ou o líder transforma a forma de dizer o texto de alguém.

Estas são apenas algumas das etapas/possibilidades de trabalho com o Campo de Visão, prática que Marcelo Lazzaratto sistematizaria, de fato, durante a montagem

do espetáculo *A hora em que não sabíamos nada uns dos outros*, de Peter Handke.<sup>2</sup> Foi neste momento, depois de dois anos de experimentação com a Cia Elevador, que ele chegou ao que, mais tarde, denominou “Campo de Visão Livre”: os atores entrariam no jogo e eles mesmos, quando assim o quisessem, determinariam o líder, escolhendo livremente o momento em que a ação do outro o alimentasse para começar a segui-lo, podendo entrar e sair livremente sem a interferência do condutor. Em seu livro, Lazzaratto (2011, 131) descreve assim o momento desta descoberta:

Em nenhum outro momento de professor ou diretor, ou até mesmo de ator, percebi o sentido profundo da improvisação como naquele dia. A liberdade oferecida aos atores aumentava e muito sua responsabilidade, sintonizava absolutamente todos os participantes, tornava o ator senhor de todas as suas escolhas e eram elas que determinariam sobremaneira os resultados adquiridos. Além de propiciar ao olhar estrangeiro, o olhar de fora, uma rica e original beleza plástica extraída do “novo” improvisado. Essa nova plástica, constituída de partes e do todo, recolocaria o sentido primeiro do Campo de Visão ampliando-o, instaurando, na verdade, um Campo de Percepção. A esse procedimento dei o nome de Campo de Visão Livre, descoberta que propiciou a continuidade de minha investigação, abrindo a real possibilidade de alçar o Campo de Visão como linguagem cênica.

Ou seja, em sua investigação com a Cia. Elevador de Teatro Panorâmico, Marcelo, além de inserir novas possibilidades mantendo a regra básica do jogo que originou seu sistema, transgride esta regra<sup>3</sup> e descobre que aí reside a potência do CV<sup>4</sup> como criação de linguagem cênica. No entanto, neste trabalho, opto por fazer um recorte mais aprofundado do CV enquanto prática do ator. Faço esta opção pois abordar com profundidade todas as possibilidades de aplicação do CV seria matéria demasiado extensa para uma dissertação de mestrado. No entanto, como tive um artigo publicado no volume 4 da Revista Pitágoras 500 sobre o espetáculo *Ifigênia* – cuja estruturação essencial é o Campo de Visão e que é considerado por Lazzaratto uma espécie de coroação destes 23 anos de pesquisa – e como considero importante,

---

<sup>2</sup> Para saber mais sobre as etapas do processo de sistematização do Campo de Visão, ver: LAZZARATTO, M. *Campo de Visão: exercício e linguagem cênica*. São Paulo: Ed. Escola Superior de Artes Célia Helena, 2011.

<sup>3</sup> “(...) *os participantes só podem movimentar-se quando algum movimento gerado por qualquer ator estiver ou entrar em seu campo de visão*”.

<sup>4</sup> A sigla CV maiúscula será utilizada neste trabalho para se referir ao Campo de Visão enquanto o sistema inventado por Marcelo Lazzaratto e enquanto comando do condutor durante o jogo para chamar uma liderança. A sigla cv (em minúsculas) se referirá a campo de visão no sentido literal da expressão, como a área que a vista de uma pessoa consegue alcançar quando se encontra em determinada posição.

mesmo que brevemente, elucidar a aplicação do CV na criação poética da cena, retomo, nos capítulos finais deste trabalho, questões abordadas neste artigo.

## 2 – PALMA

### Do desejo desta pesquisa.

Há muito tempo, venho me deparando com a frustração de já ter experimentado diversas práticas teatrais, exercícios, jogos e não conseguir acessá-los satisfatoriamente tempos depois, quando desejo visitar o material e me colocar novamente nas experiências ou aplicá-las com meus companheiros de trabalho. Isto ocorre por uma limitação concreta da minha memória. Certamente, há um aprendizado sensível e invisível que fica registrado no corpo e nas transformações ontológicas por que passo ao viver uma experiência em determinado processo – e para mim, é justamente este o valor maior de qualquer tipo de prática de atores.

No entanto, quando tento resgatar objetivamente uma metodologia de trabalho, sou frequentemente traída pelos limites da memória objetiva. Associada a isto, há uma proliferação de pesquisas acadêmicas em artes da cena nos últimos anos, mas a maioria delas se dedica a refletir ou especular sobre o fazer teatral, de forma que ainda há uma carência de produção e, sobretudo, difusão de materiais de suporte que descrevam os **procedimentos** utilizados pelos artistas da cena em seus processos criativos, práticas e treinamentos.

Esta frustração de não ter ao que recorrer quando me falha a memória sobre alguma prática ou exercício me acometeu também em relação ao Campo de Visão. Em 2009, tive meu primeiro e breve contato com este exercício durante o processo de ensaios do espetáculo *In Memoriam*, dirigido por Paulo Celestino, em que trabalhei como atriz. Esta minha primeira experiência já foi resultado de um processo de multiplicação do sistema inventado por Marcelo, visto que me foi introduzido por artistas que haviam trabalhado com ele. Assim como Lazzaratto, em sua experiência com o exercício Campo de Visão na Cia. Razões Inversas, senti muita identificação com o que me foi apresentado, reconhecendo ali uma poderosa ferramenta para a prática do ator, para a construção poética da cena e, sobretudo, uma experiência potente em si. Em 2010, quando fiz a preparação de elenco para o espetáculo “Os amigos dos amigos”, do Coletivo Teatral Filme Bê, acabei utilizando alguns princípios e procedimentos deste exercício, pois meu trabalho com as atrizes foi fortemente influenciado por técnicas que

têm a proposição de um ator-jogador como essência, um ator que entende a cena como acontecimento. No entanto, durante o processo esbarrei em algumas limitações que, em grande medida, surgiram pelo fato de que minha relação com esta prática havia sido do ponto de vista do ator, de quem recebe os estímulos, responde às proposições, mas sem preocupação em registrar os mecanismos utilizados pelos condutores. Quando me vi do outro lado, do lado de quem propõe e almeja provocar novos estados e descobertas, senti que não me lembrava com detalhes dos procedimentos e me dei conta de que não havia registros materiais suficientes que pudessem me auxiliar.

Percebi que havia uma carência bibliográfica a respeito desta prática, principalmente, no que diz respeito à descrição minuciosa dos exercícios, mecanismos e procedimentos. Ou seja, esta pesquisa nasceu de um desejo particular: desejava ter acesso a um material de suporte sobre o Campo de Visão que não existia. Resolvi, então, me dedicar a tentar solucionar o problema, eu mesma. De lá pra cá, a dissertação de mestrado de Marcelo Lazzaratto deu origem ao livro “Campo de Visão – Exercício e linguagem cênica”, importante contribuição para o acesso à sua pesquisa, já que ele dá um panorama bastante rico sobre o que é este sistema improvisacional. No entanto, a força desta obra está em revelar e refletir sobre o percurso da sistematização do Campo de Visão e suas possíveis contribuições para o trabalho do ator e a construção poética da encenação. Neste meu trabalho, o foco é outro: me debruço sobre as minúcias e pormenores de sua aplicação, de forma que ele sirva de suporte aos que desejem aplicar o Campo de Visão em diferentes contextos. Desta forma, o objeto fundamental deste estudo é o **Condutor** do CV, pois foi investigando suas indicações que busquei desvendar os mecanismos utilizados no trabalho com o CV.

Há, anexado ao trabalho, um *DVD* com registros audiovisuais do primeiro encontro aqui descrito. Visto que não sou especializada na área audiovisual, os vídeos aqui citados não têm nenhuma pretensão estética e poética e são apenas registros brutos dos primeiros momentos do trabalho. A decisão de anexar estes registros, mesmo sem grande qualidade técnica, vem do reconhecimento dos limites que a linguagem escrita pode apresentar ao tentar elucidar um trabalho eminentemente prático e tem como objetivo promover uma clara visualização das regras básicas do

Sistema CV – introduzidas no primeiro encontro –, o que irá auxiliar na compreensão do restante do texto.



### **3 – AÇÃO**

Neste capítulo, apresento as questões que surgiram de fato durante a pesquisa e como elas foram abordadas e desenvolvidas.

#### **3.1 – De como se deu a pesquisa.**

Há alguns anos, Marcelo Lazzaratto e a Cia Elevador vem oferecendo cursos de Campo de Visão para atores da cidade de São Paulo em diferentes instituições. Lazzaratto ministra também uma disciplina com este mesmo curso aos alunos da Graduação em Artes Cênicas da Unicamp. Estes cursos apresentam uma metodologia específica que permite aos participantes iniciarem-se na prática do CV.

Meu primeiro passo nesta pesquisa foi dado de setembro a novembro de 2011, quando participei do Curso de Campo de Visão oferecido pela Cia Elevador (dentro do Projeto “Cia Elevador e o Trágico” contemplado pela Lei de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo). Minha intenção foi começar a pesquisa, passando, de fato, pela iniciação: pude experimentar, observar e entender a prática de dentro dela, através do corpo, e, neste momento, já pude começar a elaborar minhas percepções e reflexões.

Depois, acompanhei alguns cursos e oficinas de Campo de Visão ministrados por Marcelo (um na Oficina Cultural Oswald de Andrade em 2012 e outro no Sesc Ipiranga em 2013, ambas instituições sediadas na cidade de São Paulo), nestes casos, alternando minha participação entre jogadora e observadora.

Em agosto de 2013 me inscrevi no Programa de Estágio Docente da disciplina “Laboratório de Prática Teatral: Interpretação” oferecida aos alunos do 2º ano do Curso de Graduação em Artes Cênicas da Unicamp, em que o trabalho desenvolvido foi o processo de iniciação ao Campo de Visão. Acompanhei este curso como observadora e por isso este trabalho diz respeito, fundamentalmente, a esta experiência específica – mais precisamente, aos sete primeiros encontros deste curso –, mas contam com reflexões e observações dos outros cursos que acompanhei e/ou participei.

### **3.1.1 – De inventário de procedimentos a relato da experiência: um olhar sobre a condução.**

O objetivo deste trabalho sempre foi fazer um inventário pormenorizado dos procedimentos utilizados na iniciação ao Campo de Visão. Em algum momento, imaginei que seria possível, a partir da observação de alguns cursos de Campo de Visão, inferir procedimentos comuns a todos e estruturar o inventário. No entanto, percebi que, por se tratar de um processo improvisacional, algo que se dá no instante, e que é em si uma experiência, a única forma de pormenorizar os procedimentos seria descrevendo o processo.

Ao fazer esta constatação, inicialmente, tive receio de descrever concretamente algo tão particular, subjetivo e improvisado. Em seguida, lembrei-me que certa vez, pesquisando sobre o *Viewpoints*<sup>5</sup>, recorri ao blog do Grupo Galpão, onde o ator Eduardo Moreira faz uma espécie de “Diário de Bordo” dos trabalhos do grupo. Procurei pelas postagens referentes ao filme “Moscou” de Eduardo Coutinho, pois sabia que ali havia ocorrido um trabalho com *Viewpoints*, conduzido por Enrique Diaz. Minha expectativa era encontrar uma descrição minuciosa dos exercícios propostos por Diaz, visto que sobre outros trabalhos do Galpão, eram detalhadas as descrições de Moreira. Não encontrei o que procurava, pois o diário do trabalho do filme “Moscou” foi um relato sintético, sem os pormenores dos procedimentos. Mas lembrei-me de minha excitação ao pensar na possibilidade de encontrar um material que descrevesse uma experiência de aplicação daquela prática. Neste momento, percebi que não havia motivos para recear sobre a decisão de relatar uma experiência, uma vez que esta era apenas a resposta às minhas motivações originais: me interessa muito mais poder ter – e, no

---

<sup>5</sup> *Viewpoints* é uma prática de improvisação e composição cênica sistematizada pelas diretoras americanas Anne Bogart e Tina Landau, como desdobramento dos Six Viewpoints, originalmente desenvolvido, também nos anos 70, pela coreógrafa Mary Overlie.

Muitos atores brasileiros tem estudado o *Viewpoints* com a própria Anne Bogart na SITI Company em Nova Iorque e difundido a prática no Brasil.

Por causa da aparente semelhança entre os nomes, diversas pessoas ligadas às artes da cena confundem o “Campo de Visão” de Lazzaratto com o *Viewpoints* da SITI Company. Mas, apesar de serem ambas práticas improvisacionais, tratam-se de sistemas completamente diferentes e não há nenhuma relação direta entre eles.

caso deste trabalho, proporcionar – acesso a processos do que a regras generalistas sobre as práticas de trabalho de ator.

A intenção aqui é que o leitor possa, a partir do relato da experiência, compreender os procedimentos com a clareza de que só estando no acontecimento saberá como agir na condução do trabalho.

Ao, de fato, começar o processo de relatar o curso observado, me dei conta de que o condutor era o protagonista desta observação. Percebi que eu pouco escrevia sobre os outros jogadores, visto que é o condutor quem dita os procedimentos a cada encontro. Desta forma, as observações, que aqui aparecerão, sobre o trabalho dos atores são sempre em relação a alguma indicação do condutor.

Assim, este trabalho acaba por funcionar, fundamentalmente, como material de suporte aos que pretendem aplicar o Campo de Visão, ou seja, se colocar no jogo ocupando o lugar do condutor. No entanto, poderá servir também aos jogadores que já passaram pelo processo de iniciação ao CV e desejam rever os princípios trabalhados ou a pessoas interessadas em compreender a aplicação do CV, mesmo que não pretendam colocá-la em prática. Certamente não será possível utilizar este trabalho como um manual – algo que, diga-se de passagem, ele não pretende ser -, em que basta segui-lo para saber como conduzir o jogo. Ele se presta a ser suporte, apoio, referência ou até mesmo inspiração para que cada um viva sua própria experiência, faça suas próprias descobertas, tome suas próprias decisões.

### **3.2 – Esclarecimentos importantes sobre as terminologias utilizadas neste trabalho.**

Primeiramente, é necessário esclarecer que as terminologias aqui utilizadas devem ser entendidas dentro do contexto das práticas teatrais e mais especificamente do Campo de Visão. Isto quer dizer que diversos nomes, que aqui aparecem significando determinada ideia, podem dizer respeito a conceitos bem mais amplos e até distintos em outros contextos. Muitas vezes, são palavras recorrentes em outras áreas artísticas e até mesmo em outras áreas do conhecimento, mas que são aqui utilizadas como metáforas de trabalho e devem ser compreendidas desta forma.

Para elucidar algumas destas denominações específicas, no capítulo 4 (destinado de fato, ao inventário dos procedimentos), ao final da descrição de cada encontro, criei uma seção que denominei “Desvendando Procedimentos e Princípios – GLOSSÁRIO”. A partir da observação do curso relatado e dos outros cursos que acompanhei, pude inferir quais são as bases, questões e ideias fundamentais trabalhadas a cada dia e me dediquei a retomá-las nestes “glossários”. Além de elucidar questões terminológicas, estas seções têm a função de salientar quais são as questões relevantes de cada etapa do trabalho, conceituando-as dentro do contexto do CV e, especificamente, da forma como elas foram tratadas pelo condutor em cada encontro.

## **4 – CAMPO DE VISÃO**

Este é o capítulo fundamental deste trabalho, dedicado de fato a esmiuçar e elucidar os procedimentos e princípios utilizados no trabalho de iniciação ao Campo de Visão.

### **4.1 – Relato da experiência e recriação de um sistema.**

Optei por fazer o relato de uma experiência particular – no caso, os sete primeiros encontros da disciplina “Laboratório de Prática Teatral: Interpretação” oferecida aos alunos do 2º ano do Curso de Graduação em Artes Cênicas da Unicamp, ministrada por Marcelo Lazzaratto, no segundo semestre de 2013, no Curso de Graduação em Artes Cênicas da Unicamp –, pois em não se tratando de um método, como esclarecido acima, não há no Campo de Visão uma série de regras generalistas que poderiam produzir um manual sobre sua aplicação. O que há são princípios a serem seguidos, mas o processo é intensamente determinado pela sensibilidade do condutor, por isso é fundamental que este tenha propriedade sobre o que é o Campo de Visão para o bom desenvolvimento do trabalho.

Desta forma, este inventário contém os princípios fundamentais das primeiras etapas do trabalho de iniciação ao Campo de Visão através das indicações que o condutor do trabalho deu a este grupo específico. Por se tratar de um sistema improvisacional, a condução também não é um território onde é possível reproduzir ações idênticas com todos os grupos de trabalho. Há uma estrutura contendo uma série de procedimentos e princípios a serem seguidos, mas sua aplicação está intrinsecamente ligada à forma como cada grupo reagirá aos comandos e, conseqüentemente, à capacidade do condutor de eleger e dar o comando propício a cada momento.

Como foi dito anteriormente, anexados à dissertação, há quatro vídeos contendo registro audiovisual dos primeiros momentos da experiência aqui relatada, visando contribuir com uma melhor compreensão da prática.

No relato do primeiro encontro e em pontos de alguns outros encontros, há uma descrição minuciosa e literal dos comandos dados pelo condutor – o que faz com que a linguagem utilizada em alguns momentos seja um tanto informal, visto que opto por abrir aspas e tentar reproduzir com bastante fidelidade os comandos dados por Lazzaratto. O objetivo desta minúcia é dar ao leitor a oportunidade de visualizar o passo a passo de alguns procedimentos com o Campo de Visão. Na descrição do primeiro encontro, há, inclusive, a indicação exata dos tempos de duração do desenvolvimento de cada comando. Estas indicações servem tanto para que o leitor compreenda os intervalos de tempo que existiram entre uma indicação e outra do condutor, quanto para consultar os registros em vídeo que estão anexados à dissertação. No entanto, os tempos aqui descritos não se referem a um tempo adequado *a priori*, mas são resultados do acontecimento. Os tempos são determinados pelo fato de novas potências começarem a acontecer ou deixarem de acontecer no coletivo. Por exemplo, o que determina a passagem da ação individual para a chamada de um líder do Campo de Visão é o surgimento de uma movimentação interessante em um dos atores, o que leva o condutor a elegê-lo como líder naquele momento da prática.

Entremeadas à reprodução dos comandos dados pelo condutor, há uma série de observações minhas sobre o que está sendo descrito.

No desenvolver do trabalho, percebi que manter o relato estruturado nas minúcias literais da condução seria me estender demasiadamente e um procedimento pouco produtivo. Por isto, a partir do segundo encontro, opto por sintetizar certas passagens, abrindo mão de alguns detalhes e me concentrando nos procedimentos, mecanismos, princípios e questões fundamentais trabalhadas a cada dia. Portanto, a dinâmica do próprio relato se altera com o desenvolvimento do texto, mas se mantém comprometida com a elucidação da dinâmica da condução.

Tentar desvendar os procedimentos de um sistema a partir de uma experiência particular e fazer um inventário destes procedimentos é, em última análise, um processo de recriação da experiência relatada e do próprio sistema. Este processo de recriação, neste caso, se deu até mesmo na nomenclatura utilizada para a descrição das estruturas, princípios, comandos e procedimentos.

A partir do desenvolvimento proposto por Lazzaratto no trabalho, estruturei o relato em subdivisões e as nomeei. Dividi a estrutura fundamental do curso em: ENCONTROS, que contêm BLOCOS, que, por sua vez, contêm SESSÕES. Há também os momentos de REFLEXÕES, que podem se dar em momentos que nomeei INTERVALOS, durante o PONTO ZERO ou após a finalização do último bloco de cada encontro.

Aqui estão descritos sete encontros deste curso. Via de regra, cada encontro teve dois blocos, separados por um intervalo; o primeiro bloco possuía uma ou mais sessões, com duração total de cerca de uma hora e quinze minutos, e o segundo bloco era composto por uma sessão única, de mais ou menos quarenta minutos. Por necessidades externas às questões do curso, demandadas pelos alunos ou pelo professor, alguns encontros tiveram apenas um bloco. Vale ressaltar que a frequência dos encontros era de um encontro semanal.

Os nomes aqui citados são os nomes reais e, em alguns casos, os apelidos dos alunos que participaram do curso sobre o qual este trabalho se debruça. São eles: Alexandre Romanelli (Alê), Ana Laís Azanha (Lazanha), Ana Vitória Prudente, Andressa Moretti, Artur Mattar (Pará), Brenda Avelino, Carlos Eduardo Silva Ramos (Cadu), Daniel Alberti, Dante Arruda Paccola, Demétrios Augustus, Felipe Ferrero, Gabriel Correa, Giovanna Hernandez, João Guilherme de Mello, Lucas Marcondes, Lucas Moreira, Luciana Paschoini (Tailu), Luciane Olendzki, Marília Magalhães, Miguel Damha, Natalia Ruggiero Colombo, Pamela Leoni, Rafael D'Alessandro (Ruffles), Thaiane Athanásio, Tess Amorim, Tomás Flores e Vanessa Cristina Petrongari.

## **4.2 – Inventário de Procedimentos.**

### **❖ 1º ENCONTRO**

No momento inicial deste primeiro encontro o condutor apresentou a dinâmica básica do Campo de Visão, a partir de seus principais comandos: PONTO ZERO, PALMA, AÇÃO, CAMPO DE VISÃO e SUSTENTA.

#### **➤ 1º BLOCO**

○ PRIMEIRAS DIRETRIZES<sup>6</sup>

**Instruções sobre o PONTO ZERO**

00'00" – O condutor pede ao grupo que se distribua formando um U no espaço (três linhas retas formando ângulos de noventa graus nos cantos).

Os jogadores devem estar equidistantes, bem distribuídos nos três lados e, necessariamente, com a mesma quantidade de indivíduos nas retas paralelas do U, de forma que alguém de um lado tenha outro alguém exatamente a sua frente do outro lado.

O condutor orienta o grupo nesta primeira formação do Ponto Zero, garantindo sua precisão.

Quando o grupo estiver corretamente posicionado, o condutor explica que este lugar em que o grupo está chama-se Ponto Zero e que sempre que ele disser "Ponto Zero" cada um deve voltar prontamente para o exato local em que se encontra naquele momento.

A cada nova sessão de Campo de Visão, a posição do indivíduo no Ponto Zero pode mudar, mas nunca durante uma mesma sessão. Uma sessão pode ser interrompida algumas vezes pelo comando Ponto Zero. Desta forma, uma vez iniciada uma sessão em determinado lugar do U, este será o lugar da pessoa quando voltar ao Ponto Zero até o término da sessão.

É importante esclarecer a qualidade energética necessária no Ponto Zero. Ele não é um lugar de espera, é um lugar de concentração e prontidão, de "estar em você" e, ao mesmo tempo, conectado com o que está à sua volta. No Ponto Zero, o trabalho já começou e por outra, ainda não terminou. O corpo do ator deve estar alinhado, sem tensão, mas com tônus e seu eixo levemente deslocado para frente.

3'17" – Depois de um tempo na formação, ouvindo as instruções acima, o condutor pede para que relaxem, soltando o corpo no lugar e em seguida comanda "PONTO ZERO". Os atores, então, devem voltar prontamente para a posição e o estado de Ponto Zero.

---

<sup>6</sup> Vídeo 1 dos anexos.

### **Instruções sobre PALMA, AÇÃO e CAMPO DE VISÃO**

O condutor diz que quando ele bater uma palma, todos devem propor um gesto qualquer e sustentar a posição.

3'44" – Bate então uma PALMA. Os jogadores respondem com um gesto. Com os atores estáticos no gesto proposto, determina verbalmente que “é assim que se começa o trabalho”.

Ainda com os atores com o gesto proposto na palma suspenso, ele explica que o próximo comando será Ação. Quando o ouvirem dizer “Ação” devem começar a se movimentar livremente, a partir do gesto que propuseram, em uma investigação individual de ações pelo espaço.

Completa as primeiras diretrizes dizendo que a qualquer momento irá dizer Campo de Visão e em seguida chamar o nome de um dos atores. Convida-os a experimentar.

### **Experimentando/demonstrando com parte do grupo**

4'12" – O condutor comanda: PONTO ZERO. Pede que, neste momento, a título de experiência, apenas um dos lados do U siga seus comandos e os outros observem. Determina qual o lado irá experimentar.

OBSERVAÇÃO: É durante esta experiência com uma parte do grupo que o condutor avançará nas instruções.

4'28" – Comanda: PALMA. Aqui, durante a primeira tentativa, o grupo escolhido não respondeu com prontidão ao comando PALMA, o condutor sinalizou a falha, comandou novamente “PONTO ZERO” e mudou o lado do U que experimentaria.

OBSERVAÇÃO: Este é um procedimento interessante para que os jogadores percebam a importância de se responder com energia aos comandos.

4'36" – Ao trocar de grupo, o condutor comanda: PALMA. Os novos atores respondem com mais energia.

4'42" – Comanda, então: “AÇÃO”. Os atores começam a desenvolver a movimentação.

OBSERVAÇÃO: A partir deste ponto, os comandos do condutor dependerão dos acontecimentos daquele jogo específico. Em todos os encontros acontecerá isto: os

primeiros comandos de cada sessão são precisos e podem ser reproduzidos quase literalmente por outro eventual condutor em outra situação, mas depois de iniciado o jogo, os comandos dependerão do que acontecer com aquele grupo particular. Isso se deve, como foi dito anteriormente, ao caráter de experiência desta prática, porque trata-se de um trabalho que se propõe a ser uma vivência de encontros inéditos com o instante, então não é possível traduzi-lo em fórmulas. Descreverei aqui os acontecimentos específicos deste curso e as decisões que foram tomadas pelo condutor neste contexto. Volto a dizer: a condução é uma tarefa que exige muita sensibilidade e apuro do condutor. Ele é mais um jogador.

4'57" – Comanda: "**SUSTENTA**". Durante a suspensão da movimentação, o condutor deu a seguinte instrução sobre como reagir ao comando Campo de Visão: "Eu vou chamar um nome, este nome será o líder do Campo de Visão. Quando eu chamar este nome, todos devem suspender suas ações e o líder continuar. A partir deste momento, quem perceber qualquer movimento em seu campo de visão volta a se movimentar seguindo este movimento. Atenção: qualquer movimento."

OBSERVAÇÃO: O comando SUSTENTA é muito utilizado durante as sessões. Quando é dito, os jogadores devem interromper a ação sem desfazer, sem voltar a uma posição de neutralidade, mas mantendo a vida interna da ação. O condutor pode usar este comando para fazer interferências verbais no jogo como dar estímulos, fazer correções, esclarecer equívocos, destacar qualidades energéticas, fazer provocações etc.

5'15" – O condutor comanda: "CAMPO DE VISÃO, Daniel!" Este desenvolve sua movimentação e os outros jogadores o seguem.

OBSERVAÇÃO: Ao perceber qualquer equívoco o condutor comanda SUSTENTA e esclarece. Abaixo estão descritos alguns equívocos e questões que geralmente surgem nas primeiras tentativas.

5'35" – Algumas pessoas que não viam mais nenhum movimento continuaram a se movimentar, pressupondo o que estava acontecendo. O condutor alerta: "SUSTENTA. Parou de ver, parou de fazer".

5'38" – Comanda: "SEGUE Daniel".

OBSERVAÇÃO: Sempre que aparecer o comando “CV Fulano” ou “SEGUE, Fulano”, está pressuposto que o líder começa ou volta a se movimentar e que os outros jogadores o seguem.

5’56” – Em seguida, um jogador pressupondo a continuidade do movimento do líder, acaba se colocando em um sentido diferente do dele. Alerta do condutor: “SUSTENTA. É fundamental respeitar a direção do movimento do líder, pois isto determina a qualidade do jogo cênico. Assim que eu percebo um movimento eu me coloco imediatamente na direção deste movimento. Eu não preciso estar vendo necessariamente o líder, mas posso seguir alguém que esteja vendo-o e outro alguém que também não o vê, pode me ver e começar a se movimentar. Um efeito dominó”.

Antes de retomar, chamou a atenção para um jogador que havia perdido todos do campo de visão e destacou: “Observem o Gabriel. Ele não vê mais ninguém. Então o líder segue e ele fica parado até que algum movimento entre novamente em seu campo de visão.”

OBSERVAÇÃO: Ao ver qualquer movimento, é mais importante posicionar o corpo na mesma direção que os jogadores que estão sendo vistos do que conseguir acompanhar o movimento. Se a correta direção tira os movimentos do campo de visão do jogador, então o que ele deve fazer é suspender sua própria movimentação até que novamente alguém entre em seu cv.

6’49” – Comanda: “SEGUE Daniel”.

6’58” – Um dos jogadores perde os movimentos do cv e desmonta a ação ao invés de sustentá-la. O condutor interrompe e esclarece que quando um jogador perde os outros do cv, ele não relaxa, mas sustenta a ação exatamente na posição em que estava.

7’15” – Comanda: “SEGUE Daniel”.

7’25” – Comanda: “SUSTENTA” e então “CV Ruffles”.

OBSERVAÇÃO: para alternar os líderes do CV, pode-se comandar SUSTENTA e chamar o novo líder ou chamá-lo diretamente durante a movimentação. Nas primeiras tentativas é aconselhável antes comandar SUSTENTA e só então dar o comando CAMPO DE VISÃO.

7’50” – Comanda: “SUSTENTA”.

7'55" – Comanda: "CV Tess".

8'25" – Depois de uma breve movimentação da nova líder, comanda: "SUSTENTA". E então: "PONTO ZERO! Foi!" Como os jogadores reagiram com pouca prontidão, repetiu com mais intensidade: "Foi! Atitude!", deixando claro que a atitude para retornar ao Ponto Zero deveria ser de urgência.

○ 1ª SESSÃO<sup>7</sup>

**Campo de Visão com todo o grupo**

0'00" - O condutor convoca todos a fazerem juntos agora.

0'05" - Uma aluna diz que tem uma dúvida e o condutor pede para que ela faça a pergunta depois, para que ela tenha a oportunidade de tentar responder a sua dúvida pela experiência.

0'13" – Comanda: "ATENÇÃO! PONTO ZERO".

0'20" – Comanda: PALMA.

0'22" – Como uma parte dos jogadores responde com pouca potência gestual e prontidão, comanda novamente: "PONTO ZERO" e verbaliza esta questão, solicitando mais atitude dos jogadores.

0'33" – Comanda: PALMA e comenta a melhora da energia.

0'41" – Chama a atenção: "Perceba a força deste recorte. Você tinha infinitas possibilidades e fez esta escolha gestual. Quando você faz esta escolha você já recorta e instaura uma realidade. Já tem um acontecimento aí. Já tem um estado. Já tem um sentido. Já tem uma circunstância. Basta você querer. Basta você imaginar".

1'24" – Pede para que com este processamento eles comecem a se movimentar.

1'28" – Comanda: "AÇÃO".

2'20" – Comanda: "SUSTENTA" e então os provoca: "O que está acontecendo? Sempre está acontecendo alguma coisa. Sempre. Nada está parado, internamente algo continua acontecendo. Você só está parado externamente. A ação interna continua. Sua respiração e seu batimento cardíaco continuam. Nada cessa. Nunca. Tudo sempre continua. Então o que está acontecendo? Onde você foi parar? É um lugar concreto, é um lugar abstrato?"

---

<sup>7</sup> Vídeo 2 dos anexos.

3'17" – Comanda novamente: "AÇÃO".

3'26" – Uma tentativa de contracenação aparece e o condutor, prontamente, determina: "Sem relação!"<sup>8</sup>

3'52" – Comanda: "SUSTENTA" e pede: "Perceba-se. Você com o entorno. O jogo é sempre você em relação ao espaço. E o espaço tem múltiplos corpos. Conduza-se. Esteja no acontecimento e conduza-se, simultaneamente. O que está acontecendo? O que continua acontecendo?"

4'41" – Comanda: "AÇÃO".

5'41" – Comanda: SUSTENTA.

5'47" – Comanda: "CV Cadu".

5'56" – Durante a liderança de Cadu, sem parar o jogo, chama a atenção daqueles que mesmo vendo, não se colocaram seguindo a movimentação. Chama atenção para que os jogadores assumam com prontidão e precisão a direção do movimento.

6'37" – Comanda: "SUSTENTA" e pergunta: "Onde você está? Para onde você foi transportado? Para onde você foi levado? Por que você está assim? O que está acontecendo? Entenda isso em você. As coisas continuam acontecendo, você não está esperando nada. Onde você está?"

7'19" – Comanda: "CV Natalia".

7'45" – Em um dado momento um jogador (Marcondes) ficou fora do coletivo sozinho, pois todos os movimentos saíram de seu cv. Quando o coletivo se distanciou dele, o condutor comandou: "SUSTENTA! Foco no Marcondes! De onde estão todos olhem para ele! Entendam isso... Temos uma relação grega, coro-protagonista. Esta é uma das possibilidades do Campo de Visão, que vocês podem construir praticamente, livremente."

8'16" – Comanda: "SEGUE Natalia".

8'26" – Ao seguir, a líder conduziu o grupo de forma a entrar no cv de Marcondes e este, ao invés de assumir a movimentação do coletivo, ficou de frente para o grupo propondo uma relação direta. O condutor interferiu tentando fazê-lo voltar

---

<sup>8</sup> Logo abaixo, nas considerações do condutor sobre esta etapa do trabalho há uma explicação sobre a questão da contracenação.

para as regras do jogo, colocando no sentido do movimento, mas sem êxito, interrompeu o jogo.

8'35" – Comandou: "PAROU! PONTO ZERO".

Quando todos estavam em Ponto Zero, ajustou o posicionamento das pessoas. Em seguida, sem parar para um intervalo, pediu para que todos relaxassem um pouco no lugar mesmo e olhassem para ele, que daria algumas instruções. Estas estão relatadas abaixo.

### **Observações e reflexões do condutor**

- Apesar de ter salientado o surgimento da relação coro-protagonista, quando o grupo entrou no cv liderado por Marcondes, este deveria sair da condição isolada de protagonista e seguir os movimentos que entraram em seu cv, posicionando-se imediatamente na mesma direção do restante do grupo. Não existe no CV esta relação a que estamos acostumados de contracenação direta, de olho no olho. No CV há um outro tipo de relação. O que não significa um juízo de valor com relação à contracenação direta, ela é boa em outros contextos, mas aqui experimenta-se outras coisas, outros tipos de percepção e de relação, que não a frontal. É importante sempre ter em mente a regra básica do jogo: "Sempre que houver algum movimento em seu campo de visão, você o segue. Ponto".
- Outro equívoco comum: O líder correu com o coletivo para um lado e um jogador (Tomás) ficou a mais ou menos quatro metros de distância do coro. Quando, em um determinado momento, o coletivo abaixou-se e entrou em seu cv, Tomaz, ao invés de simplesmente assumir a posição e direção do movimento, caminhou em direção ao coletivo e abaixou-se juntando-se a ele, enquanto todos estavam parados. Este é um erro recorrente, pois a tendência natural das pessoas é quererem se agrupar, quando o que é desejável é que se compreendam as distâncias. Apesar desta tendência natural, pensando em uma construção estética, no CV se o jogador mantém a distância em que começou, a movimentação coral será mais interessante. Obviamente pode haver uma proposta de aglomeração total e a proposta

deve ser aceita. O que é importante é conscientizar-se da tendência de se aglomerar e do objetivo de manter as distâncias e relacionar-se com esta contradição ao longo do jogo.

- Ainda sobre esta questão de manter as distâncias, afirmou que o jogador não deve se aproximar do líder quando este muda a direção do movimento. Se o líder caminha e vira-se, o jogador deve caminhar e virar-se imediatamente quando vir o líder virar-se, e não tentar chegar ao local em que o líder estava quando virou-se para então se virar também. Importa tentar fazer a movimentação do líder ao mesmo tempo que ele, o que significa que nunca se deslocará exatamente pelos mesmos lugares que ele, mas descreverá a mesma trajetória ocupando espaços distintos. Aqui, o condutor foi categórico: “O sentido manda!”

### **Questões e Reflexões**

Neste momento, o condutor abriu espaço para que os jogadores tirassem algumas dúvidas<sup>9</sup>. Destaco aqui uma dúvida que surgiu e que é bem comum nos primeiros encontros:

- O que exatamente pode ser considerado o campo de visão de uma pessoa: se é olhando para a frente com a visão periférica, se é permitido mexer os olhos sem mexer a cabeça ou se é permitido até mesmo mexer um pouco a cabeça.

ML - A questão é estar na experiência, estar no acontecimento. Em tese, a resposta objetiva seria olhar para frente abrindo a visão periférica. Disse “em tese” porque, na prática, há situações em que as outras opções são necessárias (como, por exemplo, quando um líder olha para cima deitando muito a cabeça para trás; neste caso, todos os jogadores perderiam de vista os movimentos e o jogo acabaria definitivamente se os jogadores não fizessem um ajuste na cabeça para conseguir resgatar a movimentação do líder). Quando estas outras opções são necessárias elas são chamadas de “roubadinha”. “Se o jogador está na experiência profundamente, ou

---

<sup>9</sup> Nos momentos em que opto por descrever um diálogo entre jogadores e condutor (o que ocorre em sua maioria nos tópicos denominados “Questões e Reflexões”), sinalizo as questões dos alunos com travessão e as respostas do condutor com a sigla ML (abreviatura de Marcelo Lazzaratto).

seja, sua relação com o todo e com a ação do líder estão verdadeiramente intensos, uma ‘roubadinha’ é permitida. No entanto, se o ator está apenas executando uma imitação vazia, a “roubadinha” torna-se um problema, o resultado é péssimo, pois ela contribui para tirar o sujeito ainda mais da experiência, permitindo que ele ceda ao comodismo de apenas fazer uma cópia vazia. O que interessa é estar na experiência, pois assim estando, com treino ao longo do tempo, o ator passa a conseguir estar focado e na visão periférica simultaneamente. Ele descobre que quanto mais em jogo, em relação com outro, mais ele consegue estar em si mesmo. Parece paradoxal, mas esta é uma conquista importante que o ator pode fazer através do CV. Por outro lado, há que se evitar as “roubadinhas”, pois como disse anteriormente, o sentido do movimento do líder é determinante e comanda o movimento dos outros. E a posição da cabeça do líder, e, supostamente, por consequência, dos outros jogadores, determina o sentido da ação e a direção da movimentação. Uma das características do Campo de Visão é que ele é rigoroso e libertário ao mesmo tempo. Mas o rigor não pode ser um aprisionamento. Quem determina estes limites é cada ator (o que expressa o caráter libertário do CV). No entanto, é fundamental ter sempre em mente que no CV a sua escolha individual não é deslocada do coletivo, ao contrário, é completamente inerente a ele.

○ 2ª SESSÃO<sup>10</sup>

**Estímulo/foco<sup>11</sup>: Música**

0’00” – O condutor pede atenção para retomada do jogo e avisa que colocará uma música.

MÚSICA: *Tristan und Isolde: Liebestod*, do álbum *Wagner e Venezian*, de *Uri Caine Ensemble*

---

<sup>10</sup> Vídeo 3 dos anexos.

<sup>11</sup> A partir daqui, em todas as sessões haverá a indicação de qual é o estímulo ou foco do trabalho. É importante apontar que o termo foco foi utilizado também por Viola Spolin em seu sistema de jogos teatrais, dada a importância de sua obra no que diz respeito à descrição de procedimentos de práticas teatrais (cf. bibliografia).

0'43" – Após soltar a música, comanda "PONTO ZERO" e provoca: "Agora temos a visão e temos a audição. Você já está sendo afetado por alguma coisa. Isso já te transporta, já te leva. Respire a música, esteja poroso."

2'35" – Depois de um tempo de música, comanda: PALMA. Pede para que escutem a música e se afetem por ela. Pergunta sobre o estado que ela provoca e que imagens surgem.

2'55" – Então, comanda: "AÇÃO".

5'18" – Depois de um tempo de ação individual, comanda: SUSTENTA!

5'22" – E comanda: "CV Ana Laís".

Neste momento, muitos cometeram os mesmos equívocos da sessão anterior como: ver o movimento do líder e não fazê-lo; fazer a movimentação de frente para a líder e não assumir a direção dela; não ver a líder mas ver outros jogadores que a viam e se movimentavam e permanecer estático; deduzir o movimento quando já não o tinha no cv. Neste momento, sem interromper o jogo, o condutor apontou estas questões, dando comandos como: "Viu, faz! Atenção para o sentido do corpo! Você não está vendo o líder, mas está vendo outros, entre na movimentação! Viu, fez! Não titubeia!"

6'51" – Neste momento, a líder se desloca, deixando grande parte do grupo sem nenhum movimento no cv. O condutor, sem interromper, ressalta para os que estão suspensos: "Vocês continuam acontecendo aqui. Vocês não estão esperando nada, vocês continuam existindo. Como você se sustenta? O que está acontecendo com você? Você não está congelado, continua em movimento interno."

7'25" – A relação da líder com a música se torna mais intensa e o condutor, sem interromper, chama atenção para isso, estimulando-a a ir neste caminho de diálogo.

8'03" – Quando percebe que a música está terminando, o condutor comanda: "SUSTENTA", volta a música (que começa em um volume quase inaudível e aos poucos vai aumentando) e afirma: "Sustentar exatamente não é congelar. Sustentar exatamente é continuar em movimento."

8'33" – A seguir questiona: "Onde você está? Qual seria seu próximo gesto?" E então comanda: "Fez!" e bate uma PALMA simultaneamente.

Alguns começam a se movimentar e ele ressalta que pediu um gesto e não um movimento ou uma ação.

9'01" – E novamente: “Qual seria seu próximo gesto? Fez!” e bate uma PALMA simultaneamente.

9'20" – A música começa a crescer e o condutor avisa que é a mesma música, que eles já conhecem a música agora. E estimula: “Respirem. Sempre acumulando. O trabalho no CV é sempre cumulativo”.

9'41" – Comanda: “AÇÃO”.

11'30" – Comanda: “CV Pará”. Percebendo que alguns jogadores que viam o líder não assumiram a movimentação, indicou: “Viu, fez! Assumam a direção dele!”

11'55" – O condutor destaca que a proposta do líder é bastante interessante, pois o gesto é compassado e a música é fluida. Pede para que relacionem estas duas potências: algo mecânico com algo fluido.

12'20" – Comanda: “SUSTENTA” e diz: “Você indivíduo, sinta-se parte de um todo. Parte de um todo... Somos sempre parte de um todo!” E então indica: “SEGUE”.

12'39" – Chama atenção, pois alguns estão deduzindo. Em seguida, quando percebem que alguns perderam a pulsação, convoca todos a fazerem juntos: “Juntos! Juntos!”

13'27" – Surge pela primeira vez uma respiração audível, que todos acabam por fazer juntos e que é de grande contribuição para manter o coletivo conectado. O condutor chama a atenção para esta qualidade. Pede para que não esmoreçam. Repete o comando de JUNTOS! E segue dando estímulos relativos à movimentação que está sendo proposta.

14'26" – Comanda: “Sustenta e escuta a música! Escuta. Escuta. Deixa te afetar! Por dentro. Isso!” E vendo que os atores reagiram aos estímulos: “Segue. Continua.” E continua estimulando: “Isso! Segue, segue, segue... Eu no todo! Juntos. Isso. Respirando”.

15'32" – Novamente, com o encaminhar da música para o fim, comanda: “SUSTENTA”. E comenta: “Foi interessante, bem interessante”.

15'46" – Avisa que vai mudar a música e pede para que, quando ouvirem a música, recebam a nova música e partam para AÇÃO INDIVIDUAL.

MÚSICA: *Tanhäuser Ouvertüre*, do álbum *Wagner e Venezian*, de *Uri Caine Ensemble*

16'13" – Quando a música começa, ressalta para que não ajam com ansiedade: "Primeiro perceba a música. E quando quiserem partam individualmente". E indica: "Mudou a música, mas o trabalho é cumulativo. Mesmo que você opte pelo contrário, o contrário também acumula em você. Escute a música!"

18'49" – Comanda? "CV Pamela". E novamente chama a atenção: "Viu, fez!"

19'37" – Comanda: "SUSTENTA" e alerta: "Não se esqueça de que quando você é o líder você tem uma grande responsabilidade, tanto com aquilo que você faz quanto com o coletivo. Você rege um coro."

19'50" – E então comanda: "SEGUE, Pamela".

20'10" – A movimentação da líder acaba por dividir o grupo, deixando boa parte dos jogadores suspensos. O condutor, então, chama um novo líder entre as pessoas do grupo que estava suspenso: "CV Marcondes".

20'59" – O líder, após reunir todo o coletivo, faz um movimento que recorrentemente gera equívocos no grupo: ele toca a parede e, ao invés dos outros jogadores manterem a distância e se relacionarem com uma parede imaginária, no mesmo momento em que o líder começa a se relacionar com a parede concreta, eles correm todos para tocar também a parede, no que são prontamente repreendidos pelo condutor: "vocês não tem que tocar a parede! Você não para onde o líder para, você para quando o líder para, no lugar em que você estiver."

21'30" – O condutor segue dando estímulos e fazendo apontamentos como: "Não deduza! Isso é legal! Isso é bom! Segue, segue, segue..."

22'15" – Provoca: "O que você está vendo? Onde você está? Escuta a música!"

22'45" – Comanda: "SUSTENTA"

22'52" – Comanda: "CV Thaianne".

23'20" – A líder propõe movimentos andando de costas, logo após ter colocado todos deitados no chão, o que quase provoca um acidente. O condutor chama prontamente a atenção para que ela tenha cuidado e perceba seu entorno e a responsabilidade que tem com o grupo ao propor a movimentação.

23'52" – Um pouco depois, o grupo se divide novamente e ele comanda: "SUSTENTA" e "CV Andressa" que é uma jogadora que estava no grupo que havia perdido a líder do cv e por isso estava parado.

24'11" – Estimula: "Isso! Vai na música, Andressa. Não racionalize! Solte-se! Juntos!"

A líder emite um som vocal, resultado da respiração, todos acompanham e o condutor comenta o acontecimento em tom de aprovação e segue estimulando o grupo a se entregar à movimentação.

25'37" – Convoca: "Juntos! Percebam e respondam à intensidade da movimentação da líder".

26'08" – No encaminhamento da música para o fim comanda: "SUSTENTA".

26'16" – Quando a música de fato cessa, comanda: "PONTO ZERO".

26'26" – Ajuda os jogadores a ajustarem as linhas do Ponto Zero. Em seguida, pergunta se há alguma dúvida até aqui, responde uma questão que surge e faz algumas observações, as quais estão descritas abaixo.

### **Questões e reflexões**

- Devemos entender a expressão 'campo de visão' pelo seu sentido literal, ligado à visão, ou é permitido considerar o que escuto ou quando sinto alguém passar por mim para começar a segui-lo?

ML: Por enquanto, só a visão. Neste momento inicial, você reproduz o som só quando você está em Campo de Visão. Se você está suspenso, pois não vê nenhum movimento, não reproduza o som que os outros estão fazendo. Esta regra vale para este primeiro momento. Você só segue o que está em seu cv, seja movimento, seja som.

Ao término desta sessão, o condutor faz as seguintes observações:

- É importante sentir-se parte de um todo. Se o jogador percebe que sempre está inserido em algo, ele se 'incandesce', se multiplica, porque reconhece uma força que não depende só de si. Torna-se capaz de relacionar coisas, fazer associações, criar metáforas, tecer analogias. Assim o processo de criação fica mais rico e mais fluido. "Por exemplo, a música é algo que está acontecendo em você o tempo inteiro, quer você queira, quer não. Se você quiser, é melhor. Mesmo que você não preste atenção, seu aparelho auditivo

está captando a música e seu corpo está sendo afetado. Cabe a você trazer para o consciente ou não, conduzir-se ou não. Outro exemplo, é estar atento as pessoas que estão ao seu lado, tanto quando você está em ação no CV, quanto quando você está nas ações livres. O seu entorno está sempre acontecendo. Esteja receptivo a isso. Tudo é material para você se alimentar.”

- Atenção para ocupação do espaço. O grupo tem mais de 20 pessoas. O coletivo precisa conseguir se distribuir no espaço. Este coletivo ainda não conseguiu tomar conta do espaço. Estão cedendo à tendência de se aglomerar. É preciso perceber o espaço, não só individualmente, mas coletivamente. Mesmo na ação individual, é fundamental buscar “estar com” e, além disso, considerar as pessoas que assistem de fora, pois relacionar-se com o olhar de fora também é importante. Eu entendo o espaço, se eu observo o espaço. E eu me entendo no espaço se eu percebo que algo me olha no espaço. E este algo pode ser o outro, a plateia ou pode ser qualquer coisa que você imagine”.
- Não basta reconhecer-se pontualmente no espaço. A percepção pode se ampliar por meio de perguntas como o que eu, aqui neste espaço gero no outro, em alguém ou algo que está além daqui? Ampliando sua percepção, o jogador se amplia também.
- É importante ser rigoroso quanto à regra básica: Qualquer movimento percebido, deve ser seguido. Imediatamente. A direção do corpo do líder deve ser respeitado sempre.
- O coletivo inteiro precisa ter a mesma intensidade que o líder estiver imprimindo. O que tende a acontecer é que os mais próximos vibrem na mesma pulsação que o líder e os mais distantes esmoreçam. Há que se evitar esta tendência desde já, buscando estarem todos na mesma intensidade. Neste primeiro momento, é importante que o grupo harmonize o coletivo, então os líderes precisam conscientizar-se de que estão liderando 20 pessoas e devem tomar conta delas. Se o líder faz muitos movimentos

diferentes em pouco tempo, o coletivo não consegue acompanhá-lo, pois não dá tempo para que as pessoas possam entender esses movimentos. O bom líder é aquele que se faz entender.

Toda esta reflexão foi feita pelo condutor com os atores em pé, em seus respectivos lugares no Ponto Zero. No entanto, ele permitiu a todos relaxarem.

○ 3ª SESSÃO<sup>12</sup>

**Estímulo/foco: Novo registro musical.**

0'00" – Logo após fazer suas considerações, sem intervalo, o condutor convoca-os a fazer mais uma sessão e avisa que alterará radicalmente o registro musical.

0'32" – Coloca a música: *Bloom*, do álbum *The King of Limbs*, de *Radiohead*. Comanda: "ATENÇÃO" e, sem que ele precise dar o comando específico, os atores entram no estado de PONTO ZERO.

0'49" – Comanda então: PALMA.

0'56" – Pouco depois, comanda: "AÇÃO".

2'38" – Um tempo depois de desenvolvimento de ações individuais, comanda: "CV Ruffles".

4'01" – Durante a liderança de Ruffles, o condutor, sem interromper, vai dando estímulos para o grupo como: "Interessante! Tem uma qualidade expressionista. Atenção para a energia na ponta dos dedos! Olha a pélvis! O que você está olhando? O que está acontecendo? Juntos!"

5'36" – Quando a música se encaminha para o fim o condutor comanda: "SUSTENTA" e pede para que quando começar a nova música eles explodam na AÇÃO INDIVIDUAL.

5'42" – Ao começar a música *Morning Mr. Magpie*, do álbum *The King of Limbs*, de *Radiohead*, ele comanda: "Foi!"

5'54" – Um pouco depois da explosão dos jogadores, comanda: "SUSTENTA!" E então: "Escuta. Atenção para a qualidade do seu estado. Esteja inteiro de verdade. Perceba seu diafragma, sua pele, seu olho!"

---

<sup>12</sup> Vídeo 4 dos anexos.

6'11" – Comanda: "AÇÃO!"

7'49" – Após um tempo de desenvolvimento de ação individual, comanda: "CV Miguel".

9'13" – Convoca: "Juntos! Juntos! Sintam-se parte de um coletivo!"

9'58" – A música vai se encaminhando para o fim, o condutor comanda: "SUSTENTA. "Onde você está? O que está acontecendo? Porque você está assim? O som... Escute-se. Escute a respiração de quem está ao seu lado. Escute tudo. Esteja aberto a tudo."

10'22" – Comanda: "SUSTENTA". Entra a nova música *Little by Little*, do álbum *The King of Limbs*, de *Radiohead*.

10'27" – Comanda: "CV Brenda".

11'59" – Quando ela começa a fazer um movimento de braços e quadril mais lânguido, sensual e feminino, o condutor convoca a estarem todos juntos e estimula os rapazes a tentarem entender em seus corpos aquela qualidade de movimento.

12'47" – Sem dar o comando "Sustenta", comanda: "CV Luciane". Durante sua movimentação, convoca-os a não se pouparem, a expandirem.

14'26" – Novamente, sem sustentar, comanda: "CV Dante". E pede para que o líder observe e ocupe o espaço. E novamente chama a atenção de alguns jogadores para o sentido do líder e segue dando estímulos como: "Vai até o fim no movimento. É longo, longo... Legal! É isso aí!". Insiste ainda para que os jogadores não deduzam.

OBSERVAÇÃO: Após os jogadores terem experimentado a dinâmica por cerca de uma hora, o condutor começa a usar também a opção de chamar novos líderes sem antes sustentar a movimentação.

17'25" – Comando: "SUSTENTA".

17'38" – Comando: "CV Marília".

18'01" – MÚSICA: *Feral*, do álbum *The King of Limbs*, de *Radiohead*.

19'07" – Um dos atores ficou sozinho quando o grupo saiu de seu cv. Quando o líder fez uma ação em que o grupo quase todo se virou para este ator, o condutor o chamou para líder comandando: "CV Lucas".

**OBSERVAÇÃO:** Ao chamar para liderar um jogador que estava sozinho, o condutor chamou a atenção do grupo novamente para a relação coro-protagonista, sem necessariamente precisar verbalizar a questão.

20'20" – O líder insistiu em movimentos que se assemelhavam a uma dança, a uma coreografia e o condutor alertou para ter cuidado para não cair em uma "dancinha". Prontamente o líder compreendeu e mudou a qualidade da movimentação propondo ações mais vigorosas e com a presença da voz.

20'55" – Comando: "PONTO ZERO. Foi!"

Já cansados, os atores vão com pouca energia e o condutor demanda mais velocidade e prontidão.

Ainda na formação do Ponto Zero, mas com todos já mais relaxados, o condutor questiona se alguém tem alguma pergunta.

### **Questões e reflexões**

- Caso eu veja apenas uma parte do movimento, mas por ela consiga reconhecer que o líder está em um sentido diferente do meu, eu devo me colocar naquele sentido ou espero ver a ação completa?

ML: Tudo que você perceber, você faz. Se você consegue reconhecer o sentido, mesmo não vendo a ação completa, assumo o sentido.

- Eu sigo não somente o líder, mas posso seguir alguém que esteja vendo o líder?

ML: Sim. Qualquer movimento que esteja em seu cv, você segue. Teoricamente, qualquer movimento que estiver em seu cv será como o do líder, pois a pessoa que o está fazendo está vendo o líder, ou vendo alguém que vê o líder.

- A ação inicial tem que ser repetitiva?

ML: Você experimenta livremente. Pode insistir em uma mesma ação ou pode variar entre diferentes ações.

- E se eu consigo ver o líder apenas parcialmente, mas percebo que a pessoa que está mais no meu campo de visão e que é quem eu consigo ver por inteira está fazendo tudo errado, o que eu faço?

ML: Usa o bom senso. Se você tem certeza que a pessoa está equivocada, não siga esta pessoa.

- Mas mesmo que a pessoa não esteja fazendo um gesto exatamente errado, se ela está seguindo alguém, que está seguindo o líder, quando eu for segui-la, estarei seguindo um movimento já transformado, que não é igual ao do líder...”.

ML: Tudo bem. Em algum momento você terá oportunidade de ver a movimentação do líder e, aos poucos, você vai apurando a sua movimentação. Em alguns momentos não dá para ver exatamente o gesto, então comece com o que você consegue ver e, aos poucos, vá buscando mais precisão. Esta transição é muito interessante no CV, porque o coro aqui não é estigmatizado, não é coreografado, padronizado, estandardizado. Estas diferenças, estas transições, estas passagens, o que você traz, o que te acontece que você leva, ou que você gera, tudo faz parte. O que temos que nos perguntar é: como ser preciso sabendo que existe uma imprecisão? Como ser rigoroso, sendo libertário? O CV te convida a trafegar por aí. É um lugar difícil de trafegar, mas muito bonito.

Terminadas as perguntas dos alunos, eu pedi a palavra e fiz uma observação relacionada à questão de seguir alguém que esteja fazendo errado. Um aspecto muito forte pra mim no CV é entender a dimensão da responsabilidade que temos que ter com relação ao outro. Pois, se eu não estou integralmente envolvida, se não executo a ação em sua plenitude, eu posso comprometer a movimentação de todas as pessoas que estão atrás de mim e que podem, porventura, estar me seguindo. É preciso ter consciência da responsabilidade que temos em toda e qualquer escolha que fazemos no CV.

#### ➤ INTERVALO - REFLEXÕES

Além das pausas que o condutor estabelece para observações e questões durante o trabalho em cada bloco, há no INTERVALO entre os blocos e ao FINAL de cada dia, um espaço de reflexão sobre a prática. Diferentemente das questões que surgem durante o Ponto Zero, neste momento os participantes de fato saem do estado de jogo, podem se sentar, fazer perguntas e anotar suas observações.

É importante ressaltar que estes são momentos em que a relação é bastante dialógica. É um espaço em que também os jogadores e os eventuais observadores de fora<sup>13</sup> colocam não apenas suas perguntas, mas suas reflexões, suas descobertas, seus incômodos ou suas conclusões sobre o trabalho. Este é um momento precioso, pois propicia que os atores possam produzir suas próprias elaborações também intelectuais sobre a prática. No entanto, tendo em vista que o foco deste trabalho é a ação do **condutor**, opto por, nos momentos denominados “INTERVALO – REFLEXÕES” e “REFLEXÕES FINAIS”, fazer uma síntese dos aspectos mais importantes abordados por ele.

Desta forma, retomo aqui os principais pontos observados pelo condutor, resultantes do diálogo com os jogadores e os olhares externos:

- É preciso estar disponível para ser afetado pelo outro. Uma parte fundamental do trabalho é descobrir suas próprias portas de acesso, abrir-se para o outro e captar algo nele que te estimule. Ao me apropriar do arsenal e do imaginário do outro, me incandesço pelo mundo que o outro traz e por suas capacidades físicas. O outro me intensifica.
- Em muitos momentos do trabalho, tanto nas ações individuais, quanto durante a movimentação com liderança, aparecem sugestões de narrativas. A construção poética se dá inconscientemente no início das proposições e aos poucos vai ganhando intencionalidade.
- Os líderes precisam estar atentos, pois a sua criatividade individual às vezes não é a melhor escolha para o coletivo. É importante estar consciente de que a movimentação proposta precisa ser decodificada e apropriada pelos outros jogadores em prol da força do trabalho coletivo. É preciso entender o sentido de condução e deixar claro para o coletivo o que se quer, dando tempo ao entendimento.
- O que faz com que a repetição da movimentação não se torne entediante é o entendimento de que no teatro a repetição trafega no território do obsessivo.

---

<sup>13</sup> Além de mim, Paula Sauerbron, então aluna da graduação em Artes Cênicas da própria Unicamp, que fazia iniciação científica sobre o Campo de Visão, também estava acompanhando a disciplina.

O obsessivo pertence ao território do *pathos*, ou seja, paixão, aquilo de que você padece, tudo aquilo que te torna vivo, seja bom ou seja ruim.

- O importante para que haja vida nos movimentos é manter o imaginário ativado. Assim eles se tornam ações. Mesmo nos movimentos abstratos, quando algo acontece dentro de quem se movimenta, o que é produzido externamente provoca o interesse de quem vê, pois é ação e não movimento vazio.
- É preciso aguçar a escuta. Quando escutamos o que estamos criando, criamos melhor. A ação de escutar é tão ou mais importante que a ação de propor.<sup>14</sup>
- Um movimento que interessa ao teatro não é apenas movimento puro, vazio, mas é ação. Ação é o que interessa ao CV e ao teatro. E ação é movimento carregado de intencionalidade e intensidade.
- Nos primeiros momentos de trabalho com o CV, para que a energia não vá se esmorecendo durante o trabalho, é preferível optar por aumentar a intensidade dos movimentos. À medida que o jogador ganha intimidade com os princípios do trabalho, começa a trabalhar buscando gradação desta intensidade.
- É natural que haja picos de qualidade na criação. Um dos motivos de baixa na qualidade do jogo é a exaustão, que é física mas é também criativa, mental e emocional. No entanto, ao perseguir a ativação do imaginário e ao deixar-se afetar-se pelo outro, a baixa criativa pode subitamente transformar-se em potência. E este movimento energético vai se dando em ciclos, com momentos de pico e momentos de baixa.
- É importante não ficar tenso com a quantidade de elementos a que se deve estar atento no trabalho com o CV. Há um aprendizado que é subliminar e cumulativo, ele vai se dando à medida que se pratica.

---

<sup>14</sup> “Escuta” aqui não diz respeito apenas à fisiologia da audição. Desenvolverei mais longamente esta questão no Capítulo 5, que trata sobre a ideia de Campo de Percepção, mas a título de esclarecimento, menciono aqui, brevemente, a ampliação de seu significado: escuta quer dizer uma escuta integral e está ligada à ideia de sinestesia, significa estar desperto, ter atenção plena, mas sem tensão.

- No CV não há relação de causa e consequência, não há regras do tipo “faça isso, que você chega naquilo.” O que importa é estar inteiro na experiência e aos poucos o ser integrado – corpo, mente, emoção – vai se apropriando do conhecimento e se tornando mais hábil para o jogo.

➤ 2º BLOCO

○ SESSÃO ÚNICA

**Estímulo/foco: A música manda**

Nesta sessão, o Conductor faz uma quantidade bem menor de interferências (como correções e frases de estímulo) ao longo do jogo. A tendência é que as interferências diminuam cada vez mais à medida que os atores passem por mais sessões e apurem o entendimento do jogo, se apropriando de seus princípios e de sua dinâmica. Este é um dos motivos que me levaram a optar por alterar a forma do relato nos encontros que se seguem, uma vez que o relato minucioso se resumiria a citar os comandos.

0’00” – O condutor comanda: “PONTO ZERO” e lembra ao grupo que, se quiserem, podem escolher outro local no Ponto Zero e os auxilia na organização.

0’40” – Coloca a música *Autobahn*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*, e determina que o foco agora será “A música manda”. Explica que isto significa que a música de fato manda na movimentação, no imaginário, na intenção, no ritmo. A música é o líder, é o chefe. Ou seja, o jogador nunca pode se desconectar da música. O objetivo aqui é apurar a escuta – em sentido ampliado – no Campo de Visão.

1’13” – Comanda: PALMA. Os atores respondem sem prontidão. Ele comanda novamente: “PONTO ZERO” e cobra atitude dos jogadores.

1’23” – Novamente comanda: PALMA. Diante de uma resposta com mais atitude, indica que os jogadores delineiem tanto interna quanto externamente aquele gesto, entendendo-o em si próprios.

1’41” – E então comanda: “AÇÃO”. Lembra-os de que a música manda e convoca-os a estar sempre em contato com a música.

4'07" – Após um tempo de desenvolvimento de ações individuais, o condutor pede para que dialoguem mais com a música e invistam mais energia na movimentação.

6'18" – Depois de mais um tempo com cada jogador individualmente, comanda: "CV Artur". Em seguida, chama atenção de dois jogadores para o sentido do líder. Pede que observem para onde ele está virado no espaço e respeitem a direção.

6'51" – Acaba a música. O condutor afirma: "Sem música não há movimento. Agora a música manda em tudo."

6'56" – MÚSICA: *Computer Love*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*.

7'15" – O líder Artur segue e o condutor pede para que escutem. "Escute o gesto em você. Através do outro, o gesto em você. A música, o gesto do outro, você". Novamente, convoca-os a fazerem juntos.

8'16" – Depois de mais um tempo, elege um jogador que estava no extremo oposto do líder anterior e comanda: "CV Felipe".

9'18" – Em um momento imediatamente após o líder inverter o sentido a 180°, comanda: "CV Tess", jogadora que na inversão do líder, havia se tornado a frente do grupo. Ela se atenta para o fato de um jogador ter ficado sozinho na movimentação do líder anterior e propõe uma movimentação que o insere novamente no coletivo.

11'37" – Um tempo depois, o condutor comanda: "CV Alê".

12'38" – Sem interromper a movimentação, provoca: "Onde você está? O que está acontecendo? Sempre justifique o movimento em você! Entenda em você! Dimensione! Transforme o movimento em ação!"

13'12" – Termina a música. O condutor reforça: "Sem música sem movimentação".

13'17" – MÚSICA: *Hanging Upside Down*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*.

Comanda: "CV João".

15'25" – Quando o líder inverte o eixo da movimentação em 180°, comanda: "CV Ana Vitória".

16'08" – Em determinado momento, os jogadores não conseguem fazer a movimentação do líder ao mesmo tempo que este, produzindo uma espécie de cânone desorganizado dos movimentos, e o condutor, mais uma vez, atenta-os para que estejam juntos.

17'17" – Comanda: "SUSTENTA!"

17'29" – Convoca: "Localize dentro de você seus estados. Para onde vai a sua imaginação? E a postura em que você está agora? Em diálogo com esta música, ao que te remete"?

17'55" – Quando percebe que a música vai caminhando para o fim, o condutor comanda: "AÇÃO INDIVIDUAL" e salienta mais uma vez: "Sem música, sem movimento."

18'12" – MÚSICA: *Model*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*.

18'26" – Os jogadores retomam a movimentação em ações individuais e o condutor demanda: "Quero ver mais diálogo com a música! Ainda estou sentindo pouco isso".

19'06" – Comanda: "CV Daniel".

20'42" – Quando o líder gira o eixo do grupo em 180°, o condutor comanda: "CV Tomás".

21'28" – O condutor elogia uma boa imagem criada pelo líder com o grupo e em seguida, chama atenção dos que não estão fazendo a movimentação com precisão.

21'50" – Fim da música. Desta vez, o líder percebe e sustenta a ação sem que o condutor precise indicar.

21'55" – MÚSICA: *No Time Before Time*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*.

Percebendo que o líder se relacionava pouco com a música, o condutor pede: "Escute a música, Tomás! Você não está escutando. Cuidado para não se impor à música".

22'54" – Comanda: "CV Demétrios", quando pela girada de eixo do líder ele se encontrava na frente do grupo.

OBSERVAÇÃO: A partir daqui diminuiram os intervalos entre um líder e outro, para que uma maior quantidade de atores pudesse experimentar a liderança.

24'00" – Comanda: "CV Thaiane".

24'29" – Mais uma vez, o condutor pede: "Escutem a música. Escutem a música".

24'37" – Comanda: "CV Dante". E novamente: "Escute a música. Não se imponha." E ainda: "Tentem fazer um gesto só! Passando de um para o outro sendo um gesto só. Vocês estão rompendo. Não rompam!"

25'00" – Comanda: "CV Gabriel".

OBSERVAÇÃO: Apesar de ter mencionado acima que os intervalos entre os líderes diminuíram neste momento do jogo, houve aqui uma exceção, pois o ator conduziu com bastante qualidade, e por isto seu tempo de liderança foi maior.

27'44" – O condutor chama a atenção para a qualidade da condução do líder e cobra dos que estão fazendo sem integridade. Pede para que façam juntos e atentem para a intensidade e a intencionalidade do gesto.

28'29" – Comanda: "CV Andressa".

29'40" – Comanda: "CV Brenda".

29'56" – O condutor estimula: "Legal... Legal..." E em seguida convoca: "Juntos!" E questiona: "Para onde você está olhando? Onde está o seu olhar? Esteja aí, esteja neste gesto. Não duvide!"

30'36" – Comanda: "Sem perder o fluxo: CV Ruffles. Foi!"

31'03" – Comanda: "Sem perder o fluxo: CV Marcondes."

31'50" – Novamente, Marcondes, ao assumir a liderança, atenta para o desenho do espaço e escolhe conscientemente se retirar do cv de alguns jogadores e se movimentar pelo espaço com um pequeno grupo. Até este momento, este foi o único jogador que se aventurou a não trabalhar com todo o grupo reunido.

32'07" – Alguns jogadores ficam ansiosos por estarem em suspensão e tentam entrar a qualquer custo na movimentação, desrespeitando o sentido do líder, ao que o condutor repreendeu prontamente: "Olha o sentido dele! Não roubem!"

32'25" – Comanda: "CV Tess". O condutor assinala: "Perceba a frequência da música, está lá em cima! Jogue!"

32'50" – Em um silêncio da música, comanda: "SUSTENTA. PONTO ZERO. Vamos. Rápido". Cobra urgência e rigor ao se dirigirem ao Ponto Zero: "Alinhados, sem

se arrumar, sem coceira, alinhados. Esteja aí. Você está aí! Não deixe a cabeça escapar.”

33’56” – Pede: “Fechem os olhos e recuperem momentos de hoje, sensações, estados, gestos marcantes (para o bem e para o mal)”.

34’47” – E, então, pede para que abram os olhos e relaxem.

34’52” – O condutor pede para que todos sentem-se em roda para outro momento de reflexões.

### ➤ REFLEXÕES FINAIS

Ao fim do segundo bloco, o condutor fez algumas considerações e, desta vez, não abriu para perguntas, para que os alunos fossem embora com as observações colocadas por ele ainda ecoando. Abaixo, seguem as sínteses de algumas de suas colocações.

- É necessário descobrir como conseguir propor e receber algo simultaneamente. Ai reside o entendimento do que é condução.
- Nestes primeiros contatos com o Campo de Visão, é aconselhável que, nas mudanças de liderança, o novo líder se aproprie da ação do líder anterior e parta dele para desenvolver sua movimentação. Não é proibido propor uma ruptura de movimentos, mas inicialmente é importante priorizar o fluxo.
- A respeito da importância da simultaneidade e da sincronicidade para a criação de um fluxo coletivo no CV, caberia uma metáfora: as imagens de margem e fluxo de água de um rio. Quem determina o rio? A margem o define ou, ele mesmo, com seu fluxo de água define a margem de que precisa? Como no CV, há uma relação de interdependência. Desta forma, não interessa um bom momento individual. O que mais interessa nas individualidades é que elas sejam capazes de intensificar o coletivo.
- No encontro de hoje, faltou escuta, inclusive no sentido mais imediato, de audição. Quanto mais aguçada está a audição, mais escuta-se o outro integralmente. É importante estar com a escuta integral aberta, se deixar

afetar pelo que está acontecendo à sua volta e não tentar controlar tudo, ou fechar-se em suas ideias pré-concebidas. O artista que tenta controlar tudo tende a produzir uma arte arbitrária, impositiva, de menor valor em termos da qualidade da experiência.

- O nome deste sistema é Campo de Visão, ao invés de “Ponto de Vista”, pois não se trata de trabalhar com uma linha, com um único foco, mas de ampliar o horizonte ao limite e entender o trabalho como uma instância vertical que é afetada pela horizontalidade.

### **Desvendando Procedimentos e Princípios do 1º Encontro – GLOSSÁRIO**

Aqui retomo, em uma espécie de glossário, de forma objetiva e breve – a partir da observação deste e de outros cursos que acompanhei – os **comandos**, **procedimentos** e **princípios** que foram introduzidos e trabalhados neste primeiro encontro.

Alguns dos pontos elencados abaixo se referem a aspectos que aparecerão também nos encontros seguintes. A cada encontro retomarei esta ideia de “Glossário” para elucidar os procedimentos e princípios que foram sendo introduzidos em cada um deles. No entanto, um “verbete” já mencionado poderá ser retomado nos outros glossários caso surjam novas dimensões para os aspectos já elucidados, de forma que haja necessidade de complementação de seus sentidos.

#### **Ponto Zero**

Organização dos jogadores desenhando uma letra “U” no espaço (três linhas retas formando ângulos de noventa graus nos cantos). Os jogadores devem estar equidistantes, bem distribuídos nos três lados e, necessariamente, com a mesma quantidade de indivíduos nas retas paralelas do U, de forma que alguém de um lado tenha outro alguém exatamente à sua frente do outro lado. O corpo do ator deve estar alinhado, sem tensão, mas com tônus e seu eixo levemente deslocado para frente.

Durante uma sessão, toda vez que o condutor disser “Ponto Zero” os jogadores devem retornar exatamente para o local em que estavam nesta primeira organização do U. Este retorno deve ser sempre com um sentido de urgência.

O “Ponto Zero” é o local e o estado em que se começa e termina o trabalho. Mas o comando “Ponto Zero” pode também ser utilizado para interromper uma sessão (sem finalizá-la) quantas vezes forem necessárias para o esclarecimento mais vertical de algumas questões.

A cada nova sessão de Campo de Visão, a posição do indivíduo no “Ponto Zero” pode mudar, mas nunca durante uma mesma sessão.

O “Ponto Zero” não é um lugar de espera, é um lugar de concentração, um lugar de prontidão.

### **Palma**

Com os jogadores no Ponto Zero, o condutor baterá uma palma e, neste momento, todos devem propor prontamente um gesto qualquer e sustentar a posição. A palma é o signo para que os jogadores façam um gesto com prontidão.

Antes da palma, os jogadores tem infinitas possibilidades. No momento em que esta é executada, eles fazem uma única escolha gestual. Quando o jogador faz esta escolha, já recorta e instaura uma realidade. Já cria um acontecimento. Já instaura um estado, um sentido, uma circunstância. Basta que ele tenha consciência disto e deseje. Basta que ele ative sua imaginação.

A palma pode ser usada também após o comando Sustenta para que se altere os estados dos jogadores.

### **Ação**

Ao ouvirem este comando, os jogadores devem começar a se movimentar livremente, a partir do gesto que propuseram, em uma investigação individual de ações pelo espaço.

Também pode-se dar o comando “Ação” no meio de uma sessão após sustentar a movimentação que vinha de uma liderança. Nestes casos, principalmente nos primeiros encontros, pode-se optar por utilizar a expressão “Ação Individual” para evitar confusões sobre se o comando “Ação” diz respeito a continuar a movimentação seguindo o líder ou alterar a dinâmica para ações individuais.

## **Sustenta**

O condutor pode usar este comando para fazer interferências verbais no jogo como: dar instruções, estímulos, fazer correções, esclarecer equívocos, destacar qualidades energéticas, fazer provocações etc.

Quando escutam este comando, os jogadores devem interromper a movimentação sem a desfazer, mantendo a vida interna da ação. Sempre que estiverem externamente parados pelo comando “Sustenta”, os jogadores devem se manter em movimento interno. Algo sempre tem que estar acontecendo internamente e em seu imaginário.

## **Campo de Visão**

O condutor chama o nome de um dos atores na sequência da expressão “Campo de Visão” (por exemplo, “Campo de Visão, João”). A pessoa chamada será o líder do CV.

Todos os outros atores devem suspender – e não desfazer – sua movimentação e seguir o líder se ele estiver – ou quando ele ou outro jogador que já o esteja seguindo entrar – em seu campo de visão.

Se em algum momento, um jogador não tiver mais nenhum movimento em seu cv, deve suspender sua movimentação, sem relaxar.

O jogador não precisa estar vendo necessariamente o líder para se movimentar, mas pode seguir alguém que o esteja vendo. Da mesma forma, outro alguém que também não vê o líder, pode ver este jogador e começar a segui-lo.

Para alternar os líderes do CV, o condutor pode dar o comando “Sustenta” e chamar o novo líder ou chamá-lo diretamente durante a movimentação. Nas primeiras experiências, é aconselhável primeiro comandar “Sustenta” e só então dar o comando “Campo de Visão”.

## **Interferências do condutor**

O condutor faz várias interferências verbais durante o jogo com o objetivo de dar instruções, esclarecer equívocos, fazer provocações, dar estímulos e etc. A tendência é que a quantidade de interferências diminua cada vez mais à medida que os atores

passem por mais sessões e apurem o entendimento do jogo, se apropriando de seus princípios e de sua dinâmica.

### **Prontidão**

É importante que os jogadores reajam com energia e urgência aos comandos do condutor e às movimentações do líder, sobretudo às suas mudanças de direção.

### **Direção/Sentido**

É fundamental respeitar a direção/sentido do movimento do líder, pois isto determina a qualidade do jogo cênico. Quando alguém percebe um movimento qualquer, ele deve se colocar, imediatamente, na direção deste movimento.

### **Acontecimento ou Experiência**

Em diversos momentos, tanto durante o jogo quanto nas reflexões, Lazzaratto reforçou a importância de “estar no acontecimento” ou “colocar-se em experiência” pelo que quer dizer estar vivendo integralmente a experiência, deixando-se afetar pelo que acontece no entorno e não apenas fechado em um mundo de ideias e ações particulares ou em uma reprodução vazia de movimentos.

### **Auto-condução**

Outro ponto mencionado diversas vezes foi a questão da auto-condução, que diz respeito a manter-se consciente de seu percurso e manejar suas energias e escolhas, a partir de certo distanciamento. Um dos grandes pontos exercitados ao jogar o Campo de Visão é aprender a estar no acontecimento, sendo afetado pelo que é externo a você e por seus movimentos internos, e conduzir-se simultaneamente.

### **Contracenação**

Não existe no CV a relação de contracenação direta, de olho no olho, que é amplamente trabalhada em outros contextos de criação teatral. Esta ausência de contracenação frontal é uma decorrência da regra básica do CV, que diz que “assim que um movimento entra em seu campo de visão, você imediatamente assume sua

direção e passa a segui-lo”. Esta regra permite que sejam trabalhados e desenvolvidos outros tipos de relação e percepção, que não a frontal e direta.

### **Coletividade**

O condutor constantemente convoca os jogadores a estarem “juntos”. Este insistente estímulo aparece para alertar os jogadores de que eles devem buscar seguir o líder com o menor intervalo possível entre as ações deste e as suas, reforçando a importância de cada indivíduo reconhecer-se como parte de um coletivo, como parte de um todo no Campo de Visão.

### **Espacialidade**

Muitos são os aspectos que tangem a questão da espacialidade. Desde a simples ocupação do espaço nas ações individuais, em que o grupo deve tentar se manter bem distribuído, até a ampliação da consciência dos significados que podem surgir para quem assiste, a partir de determinada conformação espacial.

Há um trabalho a ser feito pelos jogadores para evitar a tendência natural dos grupos de se aglomerarem. Tanto durante as ações individuais quanto quando em CV, é fundamental que o jogador conscientize-se desta tendência de aglomeração, aja na contramão dela, buscando manter as distâncias, e relacione-se com esta contradição ao longo do jogo.

No que diz respeito à questão espacial durante uma liderança, é importante ter clareza de que seguir o líder significa que os jogadores devem tentar executar simultaneamente as mesmas ações que ele, respeitando a direção de seu corpo, independentemente de onde o jogador estiver localizado no espaço. Ou seja, o jogador deve descrever a mesma trajetória que o líder, mas guardando as distâncias originais. Isto significa que durante uma movimentação que ocorre com deslocamento no espaço, os jogadores não passarão, necessariamente, pelos mesmo lugares que o líder passou e não devem parar onde o líder parou, mas devem parar quando o líder parou, no lugar em que cada jogador estiver naquele momento. Se este princípio for respeitado uma fila indiana nunca será formada no CV.

A questão do espaço relaciona-se diretamente com a questão da coletividade. No CV, não basta reconhecer-se pontualmente no espaço. Mesmo na ação individual, é preciso entender-se em relação. O jogador precisa, a todo momento, perceber o espaço, não só individualmente, mas coletivamente. A percepção deve ser ampliada para desvendar quais significados podem ser produzidos pelo fato de se estar em determinado ponto do espaço, em relação a outros corpos, à arquitetura do local e também aos espaços vazios.

### **Imaginação ativa ou Intencionalidade**

É fundamental que o ator alimente seu próprio imaginário durante todo o trabalho. Este processo já deve começar no momento da palma, quando o ator elege seu primeiro gesto. Desde que a imaginação esteja ativada, aí já se instaura um acontecimento. É com esta consciência, de criar motivação para se movimentar, mantendo a imaginação ativa durante todo o tempo, que o trabalho deve se desenvolver.

### **Intensidade**

Intensidade e intencionalidade são dois princípios muito trabalhados no CV. Neste primeiro encontro, a questão da intensidade apareceu de duas formas: uma, sobre a importância de o coletivo inteiro buscar se movimentar com a mesma intensidade que o líder estiver imprimindo – o que tende a acontecer é que os mais próximos vibram na mesma pulsação que o líder, mas os mais distantes esmorecem; outra, sobre ser aconselhável priorizar ações mais intensas nas primeiras experiências com o CV, para mais adiante trabalhar a gradação da energia investida na movimentação.

### **Rigor e Liberdade**

O CV convida a trafegar por um território de aparentes contradições, onde busca-se ser preciso, sabendo que há muita imprecisão, e busca-se ser rigoroso, sem deixar de ser libertário.

O rigor aparece na busca por enfrentar as dificuldades impostas pelas regras e segui-las o quanto for possível. No entanto, o rigor não pode aprisionar o jogador e matar o jogo. Quem determina os limites de quando se deve transgredir um regra é cada ator. Este é um dos aspectos que tornam o CV libertário.

### **Precisão**

No CV, o objetivo é ter o máximo de precisão possível tanto em relação à movimentação que o jogador reproduz do líder, quanto em relação às próprias regras do jogo. No entanto, em muitas situações estes dois pontos entrarão em conflito. E neste momento o ator deve agir como jogador, usando bom senso e honestidade para tomar decisões que potencializem o jogo.

Por exemplo, quando alguém consegue ver o líder apenas parcialmente, mas percebe que uma outra pessoa que está mais em seu campo de visão está fazendo movimentos muito diferentes dos do líder, ele precisará decidir entre seguir alguém fazendo “errado” ou seguir uma movimentação que não vê por inteiro. Neste caso, quando se tem certeza que um jogador está fazendo uma movimentação equivocada, é melhor não segui-lo. No entanto, muitos são os casos em que a precisão da regra e a precisão da movimentação entrarão em atrito e cabe ao jogador fazer uma escolha diante de cada acontecimento.

### **Visão parcial do movimento**

Quando um jogador vê apenas parte de um movimento em seu CV ele deve fazer esta parte de movimento visível. Caso, por esta parcela de movimento, o jogador consiga apenas reconhecer que o líder está em um sentido diferente do seu, ele deve assumir o sentido do movimento antes mesmo de vê-lo por completo. Isto é decorrência de uma das regras básicas: “tudo o que você vê você faz”.

Em algum momento, o jogador terá oportunidade de ver as ações do líder e aos poucos irá apurando a sua movimentação. Esta transição é muito interessante no CV, porque o coro aqui não é estigmatizado, não é coreografado, padronizado, estandardizado. Estas diferenças, estas transições, estas passagens, o que cada um

traz, o que cada um gera, interessam tanto quanto a fidelidade na reprodução da movimentação do líder.

### **“Roubadinha”**

Em tese, o campo de visão de uma pessoa é a área que esta pessoa consegue enxergar com o auxílio de sua visão periférica quando está olhando para a frente. No entanto, durante o jogo, em algumas situações, esta tese precisa ser flexibilizada, pois o jogador pode precisar mexer os olhos lateralmente ou até mesmo mexer um pouco a cabeça para que o jogo não termine definitivamente. Lazzaratto chama esta flexibilização na regra de “roubadinha”. É preciso ter bom senso e integridade consigo mesmo e com o coletivo para decidir dar uma “roubadinha”. Se o jogador está na experiência profundamente, ou seja, sua relação com o todo e com a movimentação do líder estão verdadeiramente intensos, uma “roubadinha” é permitida. No entanto, se o ator está apenas executando uma imitação vazia, a “roubadinha” torna-se um problema, pois ela contribui para tirar o sujeito ainda mais da experiência, permitindo que ele ceda ao comodismo de reduzir o trabalho à cópia estéril.

### **Liderança e Responsabilidade**

Neste primeiro momento de trabalho com o CV, é importante que o grupo se descubra e se harmonize. Para isto, o líder precisa conscientizar-se de que está liderando muitas pessoas atrás dele e deve cuidar destas pessoas.

Além de ter responsabilidade quanto à integridade física dos outros jogadores ao fazer as escolhas de sua movimentação (esta não pode colocar em risco as outras pessoas), há um aspecto relativo à qualidade do jogo: se o líder faz muitas ações diferentes em pouco tempo, o coletivo não consegue acompanhá-las, pela falta de tempo hábil para compreensão e apropriação dessas ações. O bom líder é aquele que se faz entender.

É fundamental ter sempre em mente que, no CV, a sua escolha individual não é deslocada do coletivo, ao contrário, é completamente inerente a ele. Qualquer decisão que se tome, qualquer escolha que se faça afeta o coletivo. Por isso, há que se manter ativado o senso de responsabilidade sobre suas ações.

A questão da responsabilidade fica muito evidente quando tratamos dos líderes, mas diz respeito também aos outros jogadores. Por exemplo, se um jogador é negligente ao seguir uma movimentação, ele afeta negativamente as ações de todos que o estejam seguindo e, conseqüentemente, a precisão de todo o coletivo, prejudicando a qualidade do jogo.

### **Estratégias para escolha de novo líder**

Durante o jogo, o condutor usa estratégias para escolher quem será o líder do CV. Abaixo destaco algumas das que surgiram neste encontro. Nos encontros futuros, à medida que o trabalho avançar e os atores adquirirem mais intimidade com o jogo, o condutor lançará mão de novas estratégias.

- Nos primeiros momentos é aconselhável dar o comando “Sustenta” antes de trocar a liderança. Após os jogadores terem experimentado a dinâmica por algum tempo, o condutor pode optar por chamar novos líderes sem antes sustentar a movimentação.

- Quando a movimentação de um líder divide o grupo, deixando parte dos jogadores suspensos, o condutor pode chamar um novo líder entre as pessoas do grupo que estava suspenso, reintegrando estes atores ao jogo.

- Após um líder inverter o sentido da movimentação em 180°, o condutor pode eleger como novo líder um jogador que na inversão do líder, havia se tornado a frente do grupo.

- Para tentar fazer a transição de uma liderança a outra, sem que se perca o fluxo da movimentação e a qualidade de energia conquistada, o condutor pode dar uma indicação antes do comando como a seguir, por exemplo: “Sem perder o fluxo, Campo de Visão, Fulano”.

- No segundo bloco da sessão, o condutor diminui os intervalos entre um líder e outro, para que uma maior quantidade de atores possa experimentar a liderança.

### **Música**

O primeiro elemento externo introduzido no jogo durante o Ponto Zero e que se torna o foco do trabalho é a Música. O objetivo é que o jogador escute a música e se deixe afetar por ela.

A prontidão em relação aos comandos é fundamental no trabalho com o CV. Mas no trabalho com a música, prontidão não significa propor imediatamente uma movimentação ao ouvir a música, mas sim se abrir imediatamente para ser afetado por ela e, só depois de entrar em contato verdadeiro com o estímulo musical, partir para a movimentação.

Ao colocar a música o condutor pergunta aos jogadores sobre o estado que ela provoca e que imagens surgem daí. E alerta que a música é algo que influencia cada um o tempo inteiro, quer a pessoa queira, quer não. Mesmo que não se preste atenção, o aparelho auditivo capta a música e o corpo é afetado. No entanto, é altamente desejável que o ator perceba o que está acontecendo, trazendo para a consciência os impactos que a música produz em si, para a partir daí ser capaz de conduzir-se.

Quando um líder desenvolve um diálogo interessante com a música, o condutor ressalta o acontecimento no sentido de aprovar e estimular que outros jogadores tenham a mesma atitude.

### **A música manda**

Uma segunda forma de se trabalhar utilizando a música é determinar que “A música manda”. Isto significa que, neste caso, a música não só influencia o jogador, mas de fato manda em sua movimentação, imaginário, intenção e ritmo.

O que antes era desejável – a consciência de ser afetado pela música e o diálogo com ela -, agora se torna lei. As variações musicais determinam as variações da movimentação dos atores. O objetivo aqui é apurar a escuta no Campo de Visão.

Muitas vezes, ao fim das músicas, os jogadores continuam a movimentação. Neste momento o condutor deve alertar: “Sem música não há movimento.” A insistência neste alerta, ajudará os atores a apurarem sua escuta, pois ao fim da música fica muito claro para todos (jogadores, condutor e plateia) quando os atores estão ou não se relacionando conscientemente com ela.

Relacionar-se necessariamente com a música não quer dizer ir sempre no mesmo sentido dela. Pode-se escolher uma movimentação que faça oposição à qualidade musical, desde que esta opção seja clara e deliberada. Relacionar duas potências opostas é muito interessante no trabalho com o CV. Neste primeiro encontro, por exemplo, o condutor destacou a liderança de um dos atores que propôs movimentos mecanizados quando a música era fluida. É recomendável que o condutor pontue quando estas proposições complexas surgem no jogo, no sentido de estimulá-las.

### **Repetição de música**

Esta é mais uma ferramenta de trabalho do condutor. Ao fazer esta opção, o condutor pode tanto avisar os atores que está colocando a mesma música e estimulá-los a tirar proveito do fato de já conhecerem a música quanto deixar que a repetição seja percebida naturalmente por eles.

A repetição da música pode gerar certa exaustão nos atores, o que é bem-vindo ao trabalho, pois desencadeia processos criativos advindos de lugares menos conscientes dos jogadores. Por outro lado, os atores podem manejar conscientemente estruturas musicais que a cada repetição se tornam mais conhecidas.

### **Sustenta-Palma-Sustenta**

Um mecanismo utilizado durante a movimentação do grupo – seja nas ações individuais, seja em CV – para manter os jogadores em acontecimento é o que estou chamando de “sustenta-palma-sustenta”. Consiste em dar o comando “Sustenta”, em seguida, fazer perguntas como “Onde você está? O que está acontecendo?” e então perguntar “Qual seria seu próximo gesto?”. Daí bater uma palma e simultaneamente dar o comando “Fez!” para que os jogadores, de fato, façam o gesto que imaginaram. Após o gesto dos atores, o condutor pode manter o gesto em suspensão e fazer novas perguntas como “Onde você foi parar agora? Por que você está assim?” e novamente comandar “Fez!”. Depois de uma, algumas ou muitas repetições deste procedimento, pode comandar para que sigam em ação individual ou chamar um novo líder.

## **Explosão**

Para intensificar a qualidade da energia empregada pelos jogadores no jogo, o condutor, após uma pausa na movimentação (seja pelo comando “Sustenta”, seja pelo fim de uma música), pode pedir para que na retomada da movimentação eles “explodam” na ação individual.<sup>15</sup> Um tempo depois das ações explosivas, pode comandar “Sustenta” e fazer provocações que ajudem os atores a perceberem a alteração na qualidade energética como “Onde você está? O que está acontecendo? Porque você está assim? Que sons você está ouvindo? Escute-se. Escute a respiração de quem está ao seu lado. Escute tudo. Esteja aberto a tudo.”

## **Sons**

Algumas ações dos líderes vêm acompanhadas de sons vocálicos. Neste momento inicial, os outros jogadores devem reproduzir o som apenas quando estão em Campo de Visão. Ou seja, se o jogador está suspenso, pois não vê nenhum movimento, não reproduz o som que os outros estão fazendo.

## **Respiração**

Costuma acontecer de os líderes emitirem uma respiração audível quando estão propondo ações mais intensas. Isto leva todos a respirarem juntos, o que é de grande contribuição para manter o coletivo conectado. No entanto, para a respiração vale a regra de qualquer outro som: os jogadores só emitem o som da respiração se estão em movimento.

## **Relação coro-protagonista**

Uma das possibilidades do CV é criar uma relação coro-protagonista. Esta relação pode se dar, por exemplo, quando um único jogador é deixado fora do coletivo ou quando o próprio líder propõe uma movimentação que o permite se deslocar do grupo e solar.

## **Acumulação**

---

<sup>15</sup> Explodir, aqui, significa iniciar bruscamente a movimentação com a maior intensidade possível.

O condutor alerta os jogadores em diversos momentos que o trabalho no CV é sempre cumulativo. Os elementos e princípios que vão sendo introduzidos devem coexistir com as novas indicações que são dadas ao longo do trabalho. Nenhum princípio deve ser abandonado quando da introdução de um novo elemento.

### **Recuperação**

Ao fim de cada bloco de trabalho – antes dos intervalos ou do fim definitivo do encontro – há o momento de recuperação. Com os jogadores de volta ao “Ponto Zero”, o condutor pede a eles que fechem os olhos e recuperem momentos do trabalho, como sensações, estados, gestos e ações – tanto os que foram bem-sucedidos quanto as dificuldades.

### **Equívocos recorrentes**

Alguns equívocos cometidos pelos jogadores neste encontro são recorrentes na maioria dos grupos que se iniciam no CV, por isto, listo alguns deles:

- ver a movimentação do líder e não segui-la;
- fazer a movimentação de frente para o líder e não assumir a direção dele;
- não ver o líder mas ver outros jogadores que o viam e faziam a movimentação, mas mesmo assim permanecer estático;
- deduzir o movimento quando já não há mais nada em seu campo de visão;
- tentar percorrer o mesmo espaço percorrido pelo líder, ao invés de fazer a ação ao mesmo tempo que o líder (exemplo: o líder toca a parede e, ao invés dos outros jogadores manterem a distância e se relacionarem com uma parede imaginária, eles correm todos para tocar também a parede);
- confundir prontidão com ansiedade (exemplo: não se dar tempo para ouvir a música e ser afetado por ela para só depois partir para ação individual).

### **Gesto – Movimento – Ação**

Aqui abro uma exceção metodológica para abordar estes três termos – gesto, movimento e ação – que não foram trabalhados por Lazzaratto de forma conceitual neste encontro, visto que os atores já vinham de experiências anteriores que davam a

eles clareza sobre a distinção destas ideias. No entanto, esta é uma explicação importante<sup>16</sup> aos que lerão este inventário, por isto, faço brevemente aqui esta distinção.

Um “movimento” entendido de forma pura é um corpo se movendo no espaço sem necessariamente ter uma motivação interior ou intenção para além de simplesmente realizar aquele movimento.

No Campo de Visão o que interessa é sempre a “ação”, pois esta conecta a expressão exterior do corpo a processos interiores. Ou seja, conecta movimento com intenção e motivação interior. Grotowski, em uma conferência no Festival de Teatro de Santo Arcangelo (Itália), em junho de 1988, discorreu sobre o significado de “Ações Físicas” e afirmou que as ações físicas verdadeiras estão sempre conectadas com desejos e vontades, são o modo como reagimos a determinados contextos, estímulos e relações. Esta definição encontra ressonância ao sentido de ação para o CV, em que deve sempre haver ação interior sustentando a ação exterior.

No CV e aqui neste trabalho, usa-se a palavra “movimento” em alguns momentos, mas esta nunca diz respeito ao “movimento puro” e deve ser sempre entendida como “movimento com motivação interior”. E quando aparece a palavra “movimentação”, ela se refere ao conjunto de ações sucessivas desenvolvidas pelos atores.

Na conferência citada acima, Grotowski distinguiu “gesto” de “ação física” afirmando que “O gesto é uma ação periférica do corpo, não nasce no interior do corpo, mas na periferia. (...) Ação é alguma coisa mais, porque nasce no interior do corpo”. No Campo de Visão, o “gesto” não é necessariamente uma ação periférica, mas é compreendido como um movimento que dura apenas um instante, que se interrompe antes de se desenvolver. O “gesto” no CV é ao mesmo tempo o embrião da ação, a síntese de um estado e uma ação estática. A partir de um gesto, o ator desenvolverá sua movimentação, ou seja, seu percurso de ações sucessivas

## ❖ **2º ENCONTRO**

---

<sup>16</sup> Nos outros cursos de CV que acompanhei, Marcelo, em algum momento, fez a distinção destes termos.

➤ 1º BLOCO

Durante este bloco, o condutor faz quase toda a condução de dentro da área de jogo, caminhando entre os atores. Assim também foi o trabalho no primeiro encontro, mas é importante ressaltar que há a possibilidade de que ele se coloque fora da área de jogo e dê os comandos à distância. De qualquer forma, ele sempre será mais um jogador.

○ 1ª SESSÃO

**Estímulo/foco: Articulações**

O condutor ajuda o grupo a se organizar no Ponto Zero e avisa que o foco do jogo estará nas articulações e que a música manda. Isso significa que quando não há música não há movimento e que a ênfase da movimentação deve ser dada pelas articulações corporais.

OBSERVAÇÃO: Uma vez introduzida a dinâmica “A música manda” – o que em geral acontece logo no primeiro encontro – esta segue sendo uma regra a ser associada aos outros focos indicados pelo condutor, a não ser que haja uma indicação dele para que os atores relacionem-se com a música de uma outra forma. Ou seja, se nada for dito no início das sessões com relação à música, significa que ela segue mandando: a movimentação deve estar em diálogo com ela e quando não há música não há movimento.

O condutor coloca a música *Pocket Calculator*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet* e deixa que os atores ouçam a música um tempo para, então, comandar PALMA. Em seguida, percebendo que a qualidade energética poderia ser maior, comanda “PONTO ZERO” e pede aos jogadores que, quando ouvirem a palma novamente, mantenham a mesma entrada, mas com mais intensidade e entendimento. Após comandar PALMA pela segunda vez, lembra que o foco são as articulações e a importância de escutar a música. Comanda, então, “AÇÃO” e novamente, sublinha que o foco são as articulações corporais.

Alguns minutos depois dos atores começarem a desenvolver as ações individuais, o condutor comanda “SUSTENTA” e provoca: “Onde você está? Porque você está assim? O que isso te lembra? O que isso te causa? Ativem a imaginação

sempre! Movimento pelo movimento não nos interessa!” Retoma o comando “AÇÃO” e minutos depois, ao perceber que o fim da música se aproxima, comanda novamente “SUSTENTA”, questiona “O que transformou, o que intensificou?” e pede para que, quando começar a próxima música, primeiro ouçam para então retomarem a movimentação.

No meio da faixa (*Possessed*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*), comanda “SUSTENTA” e pergunta o que se transformou neles: “O estado mudou? O corpo? O imaginário? Agregue valor ao que estava fazendo, acumule”. Comanda, então “AÇÃO” e alguns minutos depois de ações individuais, chama o primeiro líder e, repetidas vezes, lembra que a ênfase deve estar nas articulações e lança estímulos como: “Agregue valor! Entenda o gesto dele em você. O gesto te transporta para o imaginário dele ou você consegue trazer o gesto dele para o seu imaginário, para o que você estava fazendo? As duas possibilidades são boas!”. Ou ainda? “O que isso te causa? O que isso te oferece? O que isso transforma em você? Perceba seu gesto e que você está fazendo parte de um coletivo”.

Em determinado momento, orienta a atenção dos atores para os detalhes do movimento do líder: “As pernas dele estão flexionadas, não estão esticadas. Atenção para o corpo dele! Como está? Esteja junto! Sinta-se parte de um todo”.

Marcondes, o então líder, propõe uma movimentação dividindo intencionalmente o grupo e o condutor destaca que esta é uma proposição de ocupação espacial interessante. E para os que estavam com a movimentação suspensa, alerta: “Vocês não estão a espera de nada. Vocês estão em acontecimento, algo continua acontecendo. Sigam imaginando. Sem esvaziar!” Em seguida, alerta um jogador, que passou a ter os movimentos em seu campo de visão e permaneceu parado, de que ele deve se movimentar, pois está vendo a movimentação.

Depois de um tempo, troca a liderança e pede para que façam juntos, observando a direção em que o líder está. Lembra, mais uma vez, que “quem perdeu a visão, perdeu” e deve suspender a movimentação. Faz observações para que não se poupem, não esqueçam o foco na articulação e chama a atenção de alguns jogadores em particular para que cuidem do rigor com os gestos. Antes de trocar de líder, alerta o atual para que não perca a escuta com relação à música.

Depois de mais alguns minutos chama um novo líder e novamente avisa aos outros jogadores: “Perdeu a Visão, perdeu!” Pede para que estejam juntos, mas pede também para que o líder tenha mais calma na condução a fim de que os jogadores tenham tempo de compreenderem a ação, se apropriarem dela e estarem juntos. Depois de um tempo desta liderança, comanda “SUSTENTA” e questiona a todos: “Onde você está? Por que você está assim? O que está acontecendo? Como esta música está batendo em você? O que é este gesto? A disposição do espaço... O que tudo isso junto te causa?”

Para interromper a suspensão, comanda “CV Brenda” e aos primeiros movimentos da nova líder, provoca o grupo: “Faça mesmo. Ative sua imaginação em seu fazer! É boa a ideia dela! Desenvolvam com ela a ideia! Juntos.” Com a movimentação da líder, o coletivo se divide em dois grupos quase equilibrados. O condutor então avisa que vai fazer uma variação em que existem duas lideranças, formando de fato dois grupos, cada um com um líder.

OBSERVAÇÃO: Esta possibilidade de haver mais de um líder é um procedimento que aqui chamo de MÚLTIPLAS LIDERANÇAS. Em geral, o condutor propõe este mecanismo em estágios mais avançados do trabalho. No entanto, como já foi repetido exaustivamente, o CV não é uma matéria exata e a dinâmica de cada grupo define as opções do condutor. Marcelo, como autor do sistema CV, tem domínio e confiança para inserir esta dinâmica logo no segundo encontro, mas ousou dizer que esta não é uma escolha prudente para condutores menos experientes.

O condutor, após explicar que irá propor dois líderes, comanda: “Dois grupos. Brenda e Andressa. Foi!” E esclarece: “Não pode mudar de grupo. Uma vez neste grupo fique neste grupo”. Um pouco depois do início do trabalho das duas líderes, percebe uma tendência e alerta para que não busquem uma relação direta de um grupo com o outro. Avisa que no CV não há contracenação. Convoca para que joguem juntos, mas sem contracenar.

Mais tarde, chama duas novas líderes: “Sem perder o fluxo, CV Tess e Giovanna” (cada uma delas estava em um grupo diferente). Uma das líderes propôs uma movimentação que passava entre os jogadores do outro grupo e seus seguidores

não souberam bem como segui-la ao que foram alertados pelo condutor: “Cuidado com a fila indiana. Passem pelo meio, não se enfileirem!! Não existe fila indiana no CV! Qual a direção da líder? Para onde o corpo dela está virado?”

OBSERVAÇÃO: Este alerta diz respeito ao fato de que para seguir o líder o jogador não precisa passar pelos mesmos lugares que ele, mas deve desenvolver sua movimentação respeitando a direção do corpo dele, tentando fazer ao mesmo tempo que ele – ou seja, com o menor intervalo possível entre a ação do líder e a sua – e conservando o espaço que há entre ele e o líder.

Depois de alguns minutos, o condutor troca novamente os líderes convocando para que a mudança seja feita sem perda do fluxo e para que façam juntos e não percam o imaginário. Em determinado momento de sua liderança, Thiane – uma das novas líderes – propõe uma ação intensa que produz uma respiração/um ofegar audível. A movimentação que surge com a presença sonora da respiração contribui para que se crie um pulso comum e para que o grupo esteja de fato junto. O condutor provoca: “Juntos! Coloque-se a disposição, lance-se, infle-se!”

Minutos depois, novamente, troca as lideranças e diante das proposições dos novos líderes, estimula: “O que isso te causa? Pra onde isso te leva? Ouça a música! Esteja sensível e conduza-se para onde deseja ir. Juntos!” Quando a música vai se encaminhando para o fim, alerta: “Sem música sem movimento. Não esqueçam! Vai mudar a música”.

Quando entra a nova música (*Robots*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*), indica: “Sigam os mesmos dois líderes e não se esqueçam: articulação!”

Minutos depois, comanda novos líderes e logo os orienta: “Atenção para a ocupação do espaço. Tenham percepção do outro. É importante pensar na ocupação do espaço, mas não esqueçam que o foco é a articulação.” E alerta um dos líderes: “Sem ansiedade, Demétrios. Não faça muitos movimentos por segundo. Tenha calma.”

Pouco depois, comanda: “Sem perder o fluxo: CV Gabriel e Natalia. Foi!” Ao perceber que dois jogadores que estavam com a movimentação suspensa voltaram a se movimentar quando o grupo que não era o deles entrou em seus cvs, alertou-os para o fato de que estavam integrando-se ao grupo errado e que isso não era permitido.

Estes jogadores suspenderam, então, seus movimentos e aguardaram o momento em que voltaram a ver o grupo de origem para retomarem a ação. Um pouco depois de sanada a confusão de troca de grupos, convocou a todos: “Coloquem-se a favor da ideia! A favor do gesto! Intensifiquem!”

Em seguida, percebeu que a líder Natalia não notara que dois integrantes de seu grupo estavam suspensos em um canto da sala há um bom tempo e, então, alertou-a: “Natalia, há pessoas desgarradas do seu grupo. Perceba! Há pessoas desgarradas”. Como a líder não fez nenhum movimento no sentido de descobrir que pessoas eram estas e integrá-las ao grupo novamente, o condutor repetiu mais enfaticamente que havia pessoas desgarradas e, em seguida, ela conseguiu trazê-los de volta para o grupo.

OBSERVAÇÃO: Não é necessário que todo o grupo esteja todo o tempo movimentando-se em coro. É inclusive interessante que o líder opte por deixar uma ou mais pessoas fora do movimento coral por algum tempo. O problema é quando isto acontece sem a intenção do líder e ele não percebe que há pessoas em suspensão, pois corre-se o risco de que estas pessoas sejam alijadas do jogo.

Pouco depois, aprovou a atuação do outro líder: “Legal, Gabriel, está conduzindo bem com a música. Você está de fato ouvindo a música!” E em seguida estimulou todo o grupo: “Você é uma fábrica infinita de sentidos! Tudo faz algum sentido. Basta você querer, ficar permeável a isso”.

Pouco antes do fim da música, comandou novas líderes. A música terminou e elas continuaram movimentando-se. O condutor alertou, mais uma vez: “Sem música, sem movimento. Vocês não estão escutando a música”.

Logo depois da entrada da nova música (*Want me*, do álbum *Possessed*, de *The Balanescu Quartet*), alerta uma líder de que havia uma pessoa desgarrada no seu grupo. A líder resgata a pessoa que estava suspensa, mas novamente um dos grupos forma uma fila indiana e é repreendido pelo condutor. Alguns minutos depois, o condutor comanda “SUSTENTA” e, como os jogadores não param todos prontamente, adverte: “Sem *delay!*” Em seguida, comanda “AÇÃO INDIVIDUAL” e alerta para que não esqueçam que o foco deve estar nas articulações.

Depois de um tempo considerável de ações individuais, chama um líder único. Diante de um grande engajamento dele na condução do grupo, ressalta esta qualidade e convoca o restante do grupo: “Legal! Composição de imagens, intensidade, estado! Estejam juntos!”

A música termina e o condutor, mais uma vez, sublinha: “Sem música, sem movimento”. E estimula: “Entendam este silêncio aí. Não esmoreçam”. Após alguns segundos de suspensão, comanda: “PONTO ZERO. Foi. Ponto Zero! Vamos! Mais prontidão. Cada um em seu lugar”.

Auxilia os atores a ajustarem seus posicionamentos no Ponto Zero. Avisa que tem várias coisas a dizer, mas que não falará agora, a conversa será feita mais tarde.

## ○ 2ª SESSÃO

### **Estímulo/foco: Movimentos Retilíneos**

Como não houve intervalo, o condutor pede para que os jogadores respirem para começar de novo. Informa que os princípios serão os mesmos, que a música continua mandando, mas que o foco agora serão movimentos retilíneos.

Os jogadores se colocam em PONTO ZERO e o condutor coloca a música *Terra Aria*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*, e dá alguns estímulos: “**Não se esqueçam: no Campo de Visão qualquer abordagem de procedimento é apenas um pretexto para a criação. O que interessa é a criação. O foco é ação com imaginação.** Quero sentir chama criativa nesta sala!” Reforça que o foco são os movimentos retilíneos, comanda, então, PALMA e, logo em seguida, comanda “AÇÃO”.

Depois de uma breve exploração de ações individuais pelos atores, o condutor chama o primeiro líder e vai dando estímulos como: “Continuem trabalhando com os movimentos retilíneos. Um gesto vira cena. Basta imaginar, visualizar, dimensionar... Há a dimensão interna e a dimensão externa”. Observa a atuação do líder e o alerta para que não perca o foco nos movimentos retilíneos. E em seguida convoca a todos para perceberem o ritmo proposto e estarem juntos. Percebendo uma ansiedade do líder em variar em demasia a movimentação, propõe a ele que eleja uma ideia e a desenvolva por mais tempo. O líder responde à proposta do condutor que, então, estimula os outros jogadores: “Juntos! Percebam que há um fluxo, conquistem o fluxo,

façam parte deste fluxo”. Quando a música termina, o condutor indica: “Segurem aí. Profundamente aí”. Na entrada da nova música (*Terra Acqua*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*), comanda: “Ação individual. Retilíneo”.

Alguns minutos depois, comanda “CV Ana Vitória” e dá estímulos a todos como: “Receba. Receba. Você deve dar sentido. Energia na ponta dos dedos. A linha reta dela está na ponta dos dedos”. Ao fim da música, a líder interrompe a ação e o condutor aprova a boa escuta. Aos primeiros acordes da nova música (*Terra Danza*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*), ainda com a liderança de Ana Vitória, o condutor comenta: “Onde eu estou, onde eu estava? A música é mais lenta, mas o movimento é retilíneo. Faça um diálogo com a fluidez da música”. Pouco depois, troca o líder, o alerta para que mantenha a ênfase nos movimentos retilíneos e chama a atenção do restante do grupo: “Cuidado com o *delay*”.

Percebendo uma alteração da dinâmica da música, comanda “SUSTENTA” e estimula: “Escuta a música. A ação interna continua. Não fique aí à espera. Nada cessa. O pensamento não cessa, o sangue não cessa, a ação não cessa. Você continua sendo afetado por um monte de coisas”. Lança então a pergunta: “Se você fosse o líder qual seria o seu próximo gesto?” E, sem dar tempo para que elaborem, comanda: “Fez!” E na sequência: “E o próximo? Fez!”

OBSERVAÇÃO: Acima observamos uma breve aplicação do procedimento que nomeei “SUSTENTA-PALMA-SUSTENTA” e que foi utilizado no primeiro encontro.

Interrompe o “SUSTENTA-PALMA-SUSTENTA” e altera a dinâmica, que vinha de uma liderança, para ação individual pelo comando: “AÇÃO! Retilíneo”. Quando a música termina, todos sustentam as ações e o condutor novamente aprova a atenção do grupo: “Isso! Sem música, sem movimento”.

A nova música (*Terra Fuoco*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*) é menos fluida e o condutor comenta: “Essa vai ser boa para o retilíneo! Qual impulso sai daí?” Os atores retomam as ações individuais e alguns minutos depois o condutor chama nova líder, que conduz até o fim da música. O coletivo estava em uma movimentação muito intensa e quando cessa a música eles demoram – alguns mais outros menos –

para sustentar a ação. O condutor adverte sobre o *delay* e comanda: “Quando entrar a música, CV Tomás”.

Começa a liderança de Tomás com a música *Zobeide*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*, e o condutor segue dando estímulos como: “Olha a linha reta. Quem viu, faz. Escutem a música.” Ao perceber que um jogador, ao perder o grupo de seu cv, continua deduzindo o movimento, o repreende: “Se perdeu, perdeu! Não viaja! Cuidado com o automatismo. Sem automatismo.”

Poucos minutos depois, troca o líder. Logo o coletivo se divide em dois grupos e o condutor lança mão das MÚLTIPLAS LIDERANÇAS, comandando: “Dois grupos! Vai, Marília! Segue, Felipe. Atenção: não pode mudar de grupo.” Logo percebe que, por algum motivo, a qualidade energética cai e alerta: “Cuidado com a dispersão. Baixou a energia, baixou a criatividade. Tentem superar isso aí.” Em seguida, percebe que um grupo encontrava-se suspenso, e chama um terceiro líder: “Três grupos: Felipe, Marília e Thaianne. São muitos grupos.”

OBSERVAÇÃO: Entendo que o condutor pode ter chamado mais um líder em um momento de baixa energética buscando aumentar a complexidade do jogo, como uma estratégia para resgatar a atenção plena do coletivo.

Pouco tempo depois, o condutor comanda um novo líder de cada grupo já formado e logo a música acaba. Um dos líderes continua a movimentar-se e o condutor repreende: “Sem música! Gabriel, escuta a música.”

Logo que entra nova música (*Byron*, do álbum *Works*, de *Giovanni Solima*), indica para que sigam os mesmos três líderes e, diante de um bom início da atuação deles, os elogia e atenta os jogadores: “Percebam o espaço. Você, o gesto, o outro, o espaço. A posição dos outros grupos. A qualidade dos movimentos. Retilíneo.”

Após alguns minutos altera as três lideranças e, um tempo depois, quando a música se encaminha para o fim, comanda “SUSTENTA” e, na sequência, “PONTO ZERO”. Quando os jogadores chegam à posição de Ponto Zero, os orienta para que não relaxem e ajustem o posicionamento percebendo os outros e entrando em um acordo para que todos estejam na mesma linha.

Após alguns segundos em que os atores se encontravam em Ponto Zero, indica o intervalo: “Água”.

➤ INTERVALO – REFLEXÕES

- Há uma meta de que até o fim do semestre o coletivo esteja afinado. Desta forma, cada vez mais o tônus de quem está longe do líder estará também semelhante ao dele, ao contrário do que tem acontecido até este momento, em que só os jogadores que se encontram próximos ao líder estão com o tônus adequado.
- Antes de se preocupar com a qualidade da ação, a qualidade da escuta deve ser acionada. “Escutar” está vinculado ao “estar”. Desta forma, deve-se sempre partir do pressuposto de que antes de fazer algo, você “está”. Assim, quando tiver que fazer, o entorno estará “mais vivo” e haverá atmosfera propícia para a criação.
- Nós somos afetados pelo que acontece externa e internamente. Existe uma escuta interior também.
- Se um ator suspende a movimentação em uma posição em que acredita que não conseguirá voltar a ver os outros jogadores, deve usar o bom senso para escolher dar uma “roubadinha” ou permanecer suspenso; o importante é se manter mobilizado, pulsante.
- À medida que o ator se apropria fortemente do jogo, ele consegue desenvolver um fluxo pessoal em conexão com o coletivo, que o permite seguir o líder sem se preocupar em vê-lo.
- Investigue intensamente o que é retilíneo. Uma boa forma de trabalhar esta qualidade é imaginar que os movimentos surgem de uma linha puxada da articulação. O que é interessante no trabalho com os movimentos retilíneos é que, na verdade, nada é retilíneo. O homem abstraiu o conceito “reto” da natureza, traçando uma linha entre dois pontos. Em nosso corpo nada é reto. Comumente podemos associar a linha reta ao masculino, ao pênis, à força,

mas devemos perceber que pode haver também delicadeza na retidão. Existe algo de circular na linha reta e algo de retilíneo na circularidade.

- Quando um gesto inventado é criativo ele diz respeito a todos, quando diz respeito só a você, ele é arbitrário.
- Sobre o trabalho com a articulação: todos os movimentos que fazemos na vida envolvem as articulações. Aqui, quando o foco é articulação, trata-se de uma questão de ênfase. Enfatiza-se um aspecto, mas todos os outros continuam existindo. É impossível, por exemplo, fazer um movimento retilíneo com nosso corpo, porém é possível enfatizar a descrição de retas no espaço.
- Ao praticar o Campo de Visão, acaba-se treinando várias competências importantes para o ator. No entanto o CV não pode ser entendido como um treinamento, mas, sobretudo, como experiência e criação. Se procurarmos nos lembrar dos momentos do trabalho em que nos sentíamos criativos, perceberemos que foram momentos mais prazerosos. No CV, não se treina isso para alcançar aquilo. Não há este pressuposto. Ou seja, não se exercita, não se pratica, não se joga o CV sem criar vínculos com a imaginação. Quando você se desvincula do imaginário, você se despotencializa, porque aqui estamos em um processo de criadores.
- Devemos acessar a ideia de “ator criador”, isto é, quando se acredita que o ator é um artista. Neste sentido, o artista é entendido como uma pessoa dotada de criatividade. E o que é ser criativo? É ter a capacidade de perceber o mundo e abstrair algo dele. É manter os sentidos aflorados, e quando perceber algo, ser capaz de abstrair e se expressar de alguma forma. A capacidade de abstrair está ligada à capacidade de concretizar algo.
- A qualidade da liderança não está na diversidade de ações propostas, mas no estado que você consegue alcançar ao propor determinada movimentação.
- No que diz respeito ao trabalho de relação com o(s) outro(s), o CV treina uma relação indireta. Exercita-se uma percepção fina indireta. Não há

contracenação, mas o CV é sempre você e o outro. Entendendo o outro como o espaço, a plateia, os outros jogadores, a música e etc.

- Para ser um bom líder, é preciso entender que há 25 pessoas atrás de você, que estão se relacionando com você. E nesta relação, o trabalho é de conceber espaços e mundos. Isso acontece, por exemplo, nas decisões de deixar pessoas suspensas ou recuperar pessoas do coletivo.
- No CV, fica clara a lei universal de que jamais o indivíduo encontra-se alheio. Como nos esclarece a Física Quântica, tudo que existe está, de alguma maneira, sempre interligado. No entanto, embora eu esteja profundamente conectado com o outro, há diferença entre nós e estas diferenças interessam. Promovemos profunda conexão quando entendemos e respeitamos a diferença. O não entendimento disto, pode levar a uma atitude fascista, na qual se ignora toda e qualquer diferença. A grande dificuldade do CV é entender a diferença e se relacionar com ela de forma potente.
- Quando há mais de um grupo fica muito claro quando o líder não está conseguindo perceber e trabalhar o espaço.
- O trabalho no CV é sempre cumulativo. É preciso tirar a palavra “ou” do vocabulário e entender que aqui é sempre uma coisa “e” a outra, uma coisa “com” a outra.
- Descobrir uma intencionalidade pode promover uma boa intensidade e vice-versa, ou seja, chegar a uma intensidade pode promover uma intencionalidade interessante.
- Ao sair da Ação Individual e entrar no CV, posso manter o meu imaginário, transformando-o a partir do imaginário do líder ou posso abandonar o meu e entrar no imaginário do outro. Ao me conectar com o imaginário do líder, posso descobrir novos mundos. Por outro lado, o líder não tem domínio sobre o imaginário dos outros jogadores e isso é um dos desafios mais interessantes do CV.
- Se eu percebo que há alguém fora do meu CV se movimentando, mas não consigo de fato vê-lo, eu devo pulsar o movimento em minha imobilidade. E,

desta forma, potencializo a solidão, o abismo de estar parado e fora do coletivo.

➤ 2º BLOCO

○ SESSÃO ÚNICA

**Estímulo/foco: Movimentos circulares.**

O trabalho recomeça depois de um longo intervalo, então, antes de retomar, o condutor pede para que todos soltem o corpo, chutem, pulem, ativem-se. Nesta sessão ele começa de fora da área de jogo.

Pede atenção e avisa que agora a ênfase é na circularidade. Após esta indicação, sem que ele precise comandar, os jogadores colocam-se em estado de PONTO ZERO.

Pouco depois de começar a música *Last Song*, do álbum *Impermanence* de *Meredith Monk*, o condutor comanda PALMA e, em seguida, “AÇÃO”.

Depois de um tempo considerável de ações individuais sem nenhum estímulo ou interferência do condutor, ele chama o primeiro líder. Em determinado momento, o líder leva todos a deitarem no chão e o condutor comanda “SUSTENTA” e pergunta: “Onde você está”? Aproxima-se dos atores e pede para que eles se questionem se estão escutando de verdade a música – que tinha um tom melancólico. Ainda próximo aos jogadores e falando em voz baixa, para que suas orientações não alterem a atmosfera instaurada, salienta: “Cuidado com os movimentos. O trabalho não é movimentar-se, é um trabalho criativo. O trabalho do ator sempre vai ao encontro de um problema humano de alguma ordem, mas sempre um problema humano.” A música termina enquanto todos ainda estão deitados no chão.

Após a entrada na nova música *Maybe 1*, do álbum *Impermanence*, de *Meredith Monk*, comanda em voz baixa: “AÇÃO”. Neste momento, alguns jogadores entenderam que era para continuar seguindo o líder e o condutor esclareceu: “Ação individual. Não é ação coletiva.” E aproveitou para lembrar a todos que a ênfase agora eram os movimentos circulares.

A música termina e o condutor mais uma vez precisa advertir: “Sem música, sem movimento. Não se esqueçam. Se vier o movimento é porque vocês não estão escutando a música.”

Entram mais duas músicas *Little Breath* e *Liminal*, do mesmo álbum de *Meredith Monk* e só em meados da segunda ele chama um líder. Depois de um movimento amplo do grupo, alerta uma jogadora que estava suspensa, mas distraída, a entrar no coletivo: “Você viu, Thiane! Retome a movimentação.”

Pouco depois, comanda “CV Giovanna” que, como mais outras duas jogadoras, havia se desgarrado do grupo maior e já estava com a movimentação suspensa há alguns minutos. Em seguida, comanda “SUSTENTA” e chama para a liderança outro jogador que estava desgarrado e com a cabeça baixa, então dificilmente iria conseguir se integrar ao grupo novamente. Quando o líder consegue se aproximar do grupo maior, comanda “SUSTENTA” e chama para a liderança outro jogador que estava desgarrado e sozinho no lado oposto da sala, bem próximo à parede e de frente para ela, há um longo tempo. Quando este também se aproxima do grupo maior, comanda “SUSTENTA” e volta a liderança para Giovanna.

OBSERVAÇÃO: Há aqui uma clara estratégia na escolha dos líderes para que os jogadores que estavam isolados, com a movimentação suspensa, fossem reintegrados ao coletivo.

Elogia quando a líder propõe uma ação que vem acompanhada de respiração e propicia um pulso único ao coletivo: “Legal! Legal... Juntos...” Sem dar o comando de sustentar, mas aproveitando uma pausa da movimentação da líder – motivada por uma pausa da música – depois de um momento de intensidade, questiona: “Onde você está? O que está acontecendo aí? Esse som, essa respiração, essa coletividade... Não afrouxa! Não afrouxa”. No retorno da música, pergunta: “Qual seria seu próximo gesto?”, em seguida comanda “Fez!”, pergunta, então “Onde você está?” e enfim, comanda “AÇÃO”.

Depois de um tempo de ações individuais, a música termina e o condutor comanda “PONTO ZERO”.

Com todos no Ponto Zero, instrui para que fechem os olhos e propõe: “Tentem recuperar as coisas que foram boas e outras que não foram tão boas. O porquê... Onde você estava, pra onde você foi levado? Como você estava? Por que que você não estava. Estar! Estar...” Em seguida, pede para que abram os olhos, relaxem e faz algumas observações.

➤ REFLEXÕES FINAIS

- É preciso perceber que a volta do intervalo é um momento complicado para o ator, pois ele passa por uma super estimulação durante o primeiro bloco, depois relaxa, conversa, ativa o intelecto e, em seguida, tem que voltar para o jogo. No entanto, esta será a dinâmica de todos os encontros, então há que se buscar uma forma de se reconectar para a segunda etapa do trabalho.
- É necessário estar atento a isso, sem, no entanto, sem preocupar excessivamente com esta necessidade, pois com o tempo, o trabalho com o CV possibilita ao ator descobrir “disjuntores internos”: como entrar e estar, como voltar a estar depois de sair. Desenvolve-se um dispositivo particular para “ligar e desligar a chave interna”.
- O movimento pelo movimento não interessa e não funciona no CV, porque não somos bailarinos. É importante que o ator sempre se coloque buscando algo. É do ser humano resolver problemas, vencer obstáculos. Desta forma, há liberdade para fazer escolhas, mas não se deve se desvincular dos problemas humanos, sejam eles mais concretos ou mais abstratos. Mesmo que seja só um estado. Pode haver história, pode não haver. Mas quem está de fora precisa perceber que o jogador está em algum lugar, mesmo que não reconheça este lugar. Precisa perceber que o jogador está agindo com alguma motivação, mesmo que não reconheça a motivação e às vezes nem a ação, mas reconheça que o ator está agindo.

- Há casos extremos ou de excessos nas proposições dos líderes, em que, se, por algum motivo, o jogador perceber que pode ser machucado pela movimentação de algum outro, ele deve “roubar” e se proteger.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 2º Encontro – GLOSSÁRIO**

Retomando o procedimento inaugurado ao fim do relato do primeiro encontro, segue o glossário com **procedimentos** e **princípios** que foram trabalhados neste encontro.

### **Articulação**

O condutor dá como foco do trabalho a indicação de que os atores trabalhem a partir de suas articulações, ou seja, a ênfase dos movimentos deve ser dada pelas articulações corporais.

### **Retilíneo**

Os atores devem propor ações descrevendo movimentos retilíneos com o corpo. O que é interessante nesta proposição é que, na verdade, o retilíneo não é uma forma natural. Em nosso corpo, na natureza como um todo, nada é exatamente reto. Uma boa forma de trabalhar esta qualidade é imaginar que os movimentos surgem de uma linha reta puxada da articulação.

Comumente podemos associar a linha reta ao masculino, ao pênis, à força, mas é importante perceber que pode haver também delicadeza na retidão. Existe algo de circular na linha reta e algo de retilíneo na circularidade.

### **Circular**

Os atores devem propor ações em que o corpo descreva movimentos circulares. Um movimento circular pode ser muitas coisas: desenhar círculos no espaço, circularizar o corpo, fazendo movimentos mais sinuosos ou visualizar curvas. Às vezes um movimento circular resulta retilíneo (e vice-versa), mas o que importa é que o movimento interno seja buscar a circularidade.

### **Posição do condutor**

O condutor pode optar por dar os comandos de fora da área de jogo ou de dentro dela. Em qualquer dos dois casos ele é mais um jogador. Em alguns momentos – como nos primeiros encontros e no início de cada encontro – é interessante que ele se mantenha mais próximo aos atores, observando as minúcias e dando estímulos mais frequentes, como uma forma de “aquecer” os jogadores para que então possam trabalhar de forma mais independente. Ou seja, ele tende a ficar mais próximo dos jogadores quando deseja interferir mais no jogo. A proximidade colabora para que ele veja com mais detalhes o que os jogadores estão fazendo e também garante que suas instruções serão ouvidas por todos. Quando ele apenas dá comandos mais objetivos, como alterar o líder do CV, e deixa o jogo se desenvolver sem interferência, normalmente ele se afasta.

### **Múltiplas lideranças**

Uma variação possível no CV é trabalhar com mais de um líder. Para inserir esta variação, enquanto um ator lidera, o condutor chama um segundo líder deixando claro que o primeiro não deve interromper sua movimentação, formando-se, desta forma, dois ou mais grupos (dependendo de quantos líderes forem nomeados). O condutor deve logo avisar também que os jogadores não podem mudar de grupo.

Os líderes devem desenvolver suas movimentações, propondo ações para o seu grupo, mas também composições entre os grupos no espaço. Compor entre os grupos não quer dizer uma relação direta de contracenação. No trabalho com múltiplas lideranças, ocorre dos jogadores ficarem de frente uns para os outros (coisa que nunca acontece com um líder único), mas ainda assim, prevalece a lógica de se propor um jogo de relações e de intensidades e não de contracenação.

Como dito acima, quando há dois ou mais líderes, o jogador deve se manter fiel ao seu grupo de origem. Isso exige bastante atenção dos jogadores para, em alguns momentos, conseguir identificar seu grupo apenas pela visão periférica – por exemplo, quando o jogador está suspenso e volta a ver apenas partes de movimentos em seu cv, sem conseguir identificar de que grupo estão partindo; isto é complexo, pois o jogador só pode retomar a movimentação se os movimentos forem de seu grupo de origem. Se

ocorrer de jogadores suspensos se integrarem ao grupo errado, o condutor deve avisá-los, interrompendo a movimentação equivocada. Ao serem advertidos, os jogadores devem suspender suas ações e aguardar o momento em que voltarão a ver o grupo de origem para retomarem a movimentação.

Para trocar as múltiplas lideranças, o condutor deve chamar um novo líder de cada grupo e, nas primeiras experiências, para facilitar a compreensão, pode dar comandos como: “Sem perder o fluxo, CV Fulano e Beltrano”.

Em geral, o condutor propõe este mecanismo em estágios mais avançados do trabalho. Lazzaratto, como autor do sistema CV, tem liberdade e confiança para inserir esta dinâmica logo nos primeiros encontros, mas esta não é uma escolha prudente para condutores menos experientes.

### **Estratégias para escolha de novo líder**

Além das mencionadas no 1º encontro, aqui surgiram novas estratégias para escolha dos líderes:

- Chamar para líderes jogadores que estavam isolados, com a movimentação suspensa, para que desta forma sejam reintegrados ao coletivo.
- Chamar um 3º líder (quando já havia 2) em um momento de baixa energética buscando aumentar a complexidade do jogo, como forma de resgatar a atenção plena do coletivo.

### **Pessoas desgarradas**

Não é necessário que todo o grupo esteja todo o tempo movimentando-se em coro. É inclusive interessante que o líder opte por deixar uma ou mais pessoas fora do movimento coral por algum tempo e ainda assim elas permanecerão em jogo. O problema é quando isto acontece sem a intenção do líder e ele não percebe que há pessoas em suspensão, pois corre-se o risco de que estas pessoas sejam alijadas do jogo.

Nestes casos, o condutor pode chamar um “desgarrado” para liderar ou deve alertar o líder de que há pessoas isoladas e que elas devem ser reintegradas ao grupo.

## **Escuta**

A palavra “escuta” aqui não está vinculada apenas à audição. No contexto do CV, tem valor metafórico e pressupõe uma “escuta integral”, que está ligada à ideia de sinestesia. Significa estar desperto, ter atenção plena, mas sem tensão.

Como somos afetados pelo que acontece externa e internamente, precisamos considerar a escuta interior também.

O jogador, antes de se preocupar com a qualidade da ação, deve acionar a “escuta”, pois escutar está vinculado ao estar. Desta forma, deve-se sempre partir do pressuposto de que antes de fazer algo, você está.

## **Retorno ao Ponto Zero e repetição da Palma**

Quando o condutor percebe que na Palma para saída do Ponto Zero, os atores respondem com pouca qualidade energética, ele comanda “Ponto Zero” novamente e bate nova Palma para que eles entrem no jogo mais intensificados.

## ❖ **3º ENCONTRO**

### ➤ **1º BLOCO**

#### ○ SESSÃO ÚNICA

#### **Estímulo/foco: Movimentos circulares**

De fora do espaço de jogo, o condutor comanda “PONTO ZERO” e define que hoje devem retomar o foco nos movimentos circulares. Mas alerta: “Tenham atenção, pois os movimentos circulares são complexos no Campo de Visão. Eles, naturalmente, quebram a visão periférica. Então, na hora de liderar, tenham cuidado.”

**OBSERVAÇÃO:** Nesta sessão, o condutor atuou todo o tempo de fora do espaço de jogo e deu estímulos bem mais pontuais, deixando que as ações se desenvolvessem com menos interferência que nos encontros anteriores.

O condutor coloca a música *Tabula Rasa: I, Ludus – Con moto (Arvo Pärt)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*, segundos depois, comanda PALMA e orienta os atores para que percebam o quanto há de circularidade na postura que a primeira proposta deles revelou. Depois de um tempo para que os jogadores se

percebam, comanda “PONTO ZERO” e pede para que façam a mesma entrada, mas desta vez mais afirmada. Comanda, então, PALMA, comenta a melhora na qualidade do gesto e, em seguida, comanda “AÇÃO”.

Quando chama o primeiro líder, pede para que estejam juntos e chama a atenção para o que alertou no início: “Lembrem-se do que eu falei: atenção na liderança na hora da circularidade, que é bem complexo.”

Após um tempo de trabalho do líder, comanda “SUSTENTA” e estimula: “Tem música, tem as propostas de ações do líder, a ideia da circularidade, o espaço, todo seu imaginário... Onde você está? Coloque-se sempre na experiência. O que está acontecendo com você?” Em seguida, comanda “AÇÃO”, mas alguns jogadores se confundem e continuam seguindo o líder. O condutor os corrige e eles partem para a ação individual.

OBSERVAÇÃO: O comando “AÇÃO” significa que os jogadores devem trabalhar ações individuais. Se um líder está conduzindo, o condutor comanda “SUSTENTA” e depois “AÇÃO”, significa que os outros jogadores devem deixar de seguir o líder e partir para ação individual. Quando depois de comandar “SUSTENTA” o condutor tem a intenção de que os jogadores continuem seguindo o líder, ele comanda “SEGUE” – algumas vezes seguido do nome do jogador que está na liderança. Por exemplo: se Maria estava liderando antes do condutor sustentar a ação, para que ela continue, ele diz “Segue, Maria.”

Minutos depois, chama novo líder. Ao perceber que os jogadores poderiam entrar mais no imaginário proposto, estimula: “Vamos, vamos, vamos que está bom! Vamos, vamos! Olha esse imaginário aí! O que está acontecendo? Tem uma aflição no ar!”

OBSERVAÇÃO: Vale retomar aqui o que foi dito nos relatos dos encontros anteriores, sobre quão fundamental é que jogador coloque-se sempre na experiência para que o CV tenha potência de fato. Para isso, o ator tem vários elementos com os quais se estimular e se manter afetado como, neste encontro, por exemplo, a música, a proposta da movimentação do líder, o foco na circularidade, o espaço e seu próprio imaginário. Ativar a imaginação e afetar-se pelos estímulos é fundamental para manter-

se no acontecimento. É o ator que dá sentido ao que está fazendo, mantendo seu imaginário ativado e conduzindo-se.

Ao fim da música, o condutor comanda “SUSTENTA” e elogia a liderança.

Na entrada da nova faixa, *Tabula Rasa: II, Silentium – Senza moto (Arvo Pärt)* do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*, orienta os atores para que ouçam a música, sejam afetados por ela e continuem em Ação Individual. Pede para que estejam sempre no acontecimento e ativem a imaginação: “É você que dá sentido às coisas.” E, então, comanda: “Foi!” Em seguida, lembra os atores que o foco está nos movimentos circulares e estimula: “Conduza-se. Razão e sensibilidade juntas. Você é afetado e se conduz.”

Após mais alguns minutos de ações individuais, comanda: “CV Vanessa”. A líder estava atrás de quase todos os outros jogadores e, por isso, quando foi chamada à liderança, todos suspenderam seus movimentos, ao que o condutor alertou: “Vocês não estão à espera. Vocês continuam em acontecimento...” À medida que os jogadores vão sendo integrados ao coletivo, o condutor alerta para que estejam juntos.

OBSERVAÇÃO: Acredito que o condutor chamou uma líder que estava nas costas dos outros jogadores estrategicamente, para que houvesse uma alteração gradual da dinâmica: começando com todos suspensos, avançando para a integração paulatina dos jogadores até chegar a um ponto em que todos seguem a líder. Desta forma, ele manteve alguns jogadores suspensos por um tempo (sem utilizar o comando “Sustenta”) e pode destacar a importância do jogador continuar atento à sua atividade interior e exterior enquanto não percebe nenhum movimento em seu cv.

A movimentação da líder segue em bastante conexão com a música, que é calma. O condutor, então, opta por lançar vários estímulos para aumentar a qualidade de ação de todo o grupo: “A ideia dela é clara. Brinquem com isso, divirtam-se com isso! Mas façam juntos, não deduzam.” E, diante de uma boa resposta do grupo, segue: “Legal! Olha a força que pode ter isso, olha a sutileza que tem isso. Juntos, nesse coletivo. Sinta-se parte do todo, você fica maior! Você fica mais potente quando você está integrado”. Alerta também para minúcias do movimento proposto: “Atenção que

tem ombro no movimento dela. Tem bastante ombro, não é só braço”. Diante de uma movimentação que lembra alguém mexendo com as mãos uma matéria líquida, o condutor propõe: “Tem um ritual aí. Ritualize o gesto! Tem um caldeirão aí. Tem ingredientes sendo mexidos, concretos e metafóricos.” E convoca: “Juntos! Interessante... Você é quem dá sentido. Depende de você... Coloque-se à disposição”. A líder faz uma ação que a tira do cv de todos os jogadores e propõe uma movimentação individual. O condutor aprova: “Isso. Isso mesmo. Pode solar à vontade.” Aos poucos, os jogadores vão bem lentamente sendo integrados à movimentação e o condutor ajuda a criar imagens: “Átomos... Química orgânica...Carbono catorze... Água... Fluxo... Corrente...” Quando todos estão integrados ao coletivo, elogia: “Muito bom, muito bom... Tem densidade na atmosfera. Está legal! Bem legal...”

OBSERVAÇÃO: Esta liderança durou doze minutos. Uma liderança tão longa é incomum no CV e ainda não tinha acontecido com este grupo. Isto se deu em virtude da líder Vanessa ter desenvolvido uma condução muito boa, pois estava bastante conectada com a música e com o coletivo e se manteve todo o tempo com a imaginação muito ativada. Isto, associado aos estímulos do condutor, fez com que o coletivo também se conectasse fortemente com ela e, juntos, criaram uma atmosfera de muita intensidade.

Ao fim da música, indica que ouçam a próxima (*Company for string orchestra: Movement I (Phillip Glass)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*) e percebam a mudança de registro.

Comanda “AÇÃO”, quando a música se inicia, e deixa-os em ações individuais, sem nenhuma interferência, até meados da próxima faixa (*Company for string orchestra: Movement II (Phillip Glass)* do álbum *Silencio* de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*), quando adverte: “Olha o espaço vazio! Vocês estão todos amontoados no fundo. Olha quanto espaço vazio! Aproveitem e expandam!”

Minutos depois, chama uma líder e pede aos jogadores que não se poupem, que façam o gesto inteiro e coloquem energia nos movimentos.

Ao fim da música troca a liderança e deixa que atuem sem nenhuma interferência durante duas faixas (*Company for string orchestra: Movement III e Movement IV (Phillip Glass)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*).

OBSERVAÇÃO: A qualidade conquistada na liderança de Vanessa contagiou positivamente outros jogadores e, por isto, começaram a existir outros líderes cuja condução se estendeu por períodos de quatro a cinco minutos, que são consideravelmente maiores do que os tempos destinados a cada líder nos encontros anteriores.

Na entrada da música “*Come In!*”: *Movement I (Vladimir Martynov)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*, comanda para liderança um jogador que estava desgarrado do coletivo durante toda a atuação dos dois últimos líderes. O condutor dá um único estímulo para que mantenham a escuta atenta e os deixa trabalharem sem interferência até meados da música seguinte (“*Come In!*”: *Movement II (Vladimir Martynov)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*) quando dá outro estímulo pontual: “Isso... Deixe-se afetar pela música, pelos estados... É bem harmônico...”

Na entrada da música seguinte - “*Come In!*”: *Movement III (Vladimir Martynov)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica* - troca a liderança que segue sem interferência até meados da próxima faixa - “*Come In!*”: *Movement IV (Vladimir Martynov)* do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica* - quando chama nova líder. Faz um único elogio durante uma ação em que os atores pareciam bailar abraçados a si mesmos e só interfere para chamar dois novos líderes durante a música “*Come In!*”: *Movement V (Vladimir Martynov)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica*.

Troca de líder na entrada da faixa seguinte - “*Come In!*”: *Movement VI (Vladimir Martynov)*, do álbum *Silencio*, de *Gidon Kremer & Kremerata Baltica* - e, ao fim da música, comanda “SUSTENTA”. Em seguida, comanda “PONTO ZERO” e orienta: “Fechem os olhos. Recuperem momentos que aconteceram.” Um tempo depois, pede para que abram os olhos e determina o intervalo.

## ➤ INTERVALO - REFLEXÕES

Neste intervalo o condutor fez menos apontamentos objetivos e mais reflexões subjetivas sobre as potencialidades das ideias de retilíneo e circular, o que ele tratou como questões basilares, que devem vir antes das questões estéticas.

- Dois aspectos favoreceram a conexão do coletivo: primeiro, pois a música era harmônica, sugeria movimentações circulares e ainda tinha o pulsar de um relógio; depois, porque o grupo ficou bastante tempo em Campo de Visão.
- O movimento retilíneo prevê ponto final enquanto o circular prevê continuidade, não tem começo nem fim. Nós, como seres criativos, somos a mistura dessas duas potências: o fluxo sem fim da circularidade e os acentos da linha reta.
- Podemos entender razão e sensibilidade como círculo e reta se misturando o tempo todo. Toda a ação corporal que fazemos prevê o ponto que é dado pela articulação, a circularidade que está presente em todos os movimentos do corpo e os sentidos que se criam entre uma articulação e outra.
- De maneira geral, a circularidade é mais presente no feminino e o retilíneo no masculino. Talvez isso explique porque neste encontro as mulheres estiveram “com os olhos mais vivos”.
- Quando os líderes propunham sentidos que todos compreendiam, aparecia no jogo um misto de ritual e intencionalidade, de circular e retilíneo, de afeto e objetividade; havia lógica, mas havia também uma forte pulsação coletiva.
- O fazer artístico é uma alquimia, uma “mistura de temperos”, as pitadas de cada ingrediente é que definem a potencialidade da expressão. Todo e qualquer exercício criativo tem um momento em que a fricção entre o apolíneo e o dionisíaco gera potência. É quando surgem coisas como controle descontrolado ou atenção fugidia.
- Somos nada e somos tudo. Afetamos e somos afetados o tempo todo. Ao ser afetado você afeta simultaneamente. O afeto gera resposta que gera movimento que afeta o outro. A confluência de mundos que o CV propicia tem como objetivo potencializar os mundos. E não há problemas se acaso estes

encontros acabarem por “borrar os mundos”. Entretanto, é importante ter clareza de que o objetivo não é borrar os mundos, mas sim intensificá-los.

- Quando me desafio e tento me engajar verdadeiramente na movimentação do outro, posso, por algum momento, perder o rigor dos movimentos em função de estar investindo na força do imaginário. Há um jogo que se deve fazer com você mesmo de resgatar o rigor dos movimentos ou a qualidade do imaginário em momentos diferentes do trabalho. Além disto, a cada sessão, você pode criar seus próprios pressupostos e seus objetivos com relação a priorizar uma destas instâncias.
- Em alguns momentos do jogo, quando diminuíram as interferências do condutor, alguns atores tiveram uma queda na energia. Mas para se manter interessado e interessante no trabalho, é preciso permitir-se “incandescer”. Ninguém pode fazer isso por ninguém. É preciso buscar uma independência dos estímulos externos, estimulando-se também de dentro para fora.
- Houve um momento em que a movimentação do coletivo remetia claramente ao mar, pois os jogadores foram sendo integrados pouco a pouco, enquanto a líder propunha uma movimentação que remetia às ondas. Houve uma conjunção de forças que trouxe o mar para quem assistia, algo que só se deu porque todos se entregaram ao jogo, foram fiéis a ele e não optaram pela “roubadinha”. Cada um só se movimentou quando alguém, de fato, entrou em seu campo de visão e isso criou as ondas. Mas, o que poderia ser apenas um movimento ondular, foi mar porque, além do rigor, havia respiração, jogo, estado e imaginação.

## ➤ 2º BLOCO

### ○ SESSÃO ÚNICA

#### **Estímulo/foco: jogo entre articulações, movimentos circulares e retilíneos.**

Como no primeiro bloco, de fora da área de jogo, o condutor comanda “PONTO ZERO” e ajuda os atores a se organizarem no espaço. Define que o jogo agora é apenas conduzir-se conscientemente, trabalhando simultaneamente as três instâncias que foram recém trabalhadas: articulação, circularidade e movimento retilíneo. A

proposta é que, conscientemente, os jogadores misturem estas possibilidades de modo a compor sentidos.

Após o início da música *Big Science*, do álbum *Big Science*, de *Laurie Anderson*, o condutor comanda PALMA e indica: “Você já está em algum lugar. Já está acontecendo algo”. Na sequência, comanda “AÇÃO” e deixa os atores trabalhando individualmente até o fim da música, quando comanda “SUSTENTA” e comenta: “Super interessante, vocês estão mandando muito bem. Os corpos estão bem potentes: expressividade, construção, nada óbvios... É por aí mesmo. Circularidade, retilíneo, articulações: o encontro entre estas potências e a construção poética, sem perder contato com a intensidade do movimento e com a intencionalidade.” Em seguida, faz referência à música que acabaram de ouvir e que ouvirão novamente: “Big Science, Aleluia. Vocês já conhecem a música, tirem partido disto também agora”. E comanda: “Foi!”

Alguns minutos depois, chama um líder e orienta o grupo sobre detalhes de seu movimento: “Lá em cima, lá em cima! Alonga essa coluna. Não estrangula esse ombro!” Depois disso, não faz novas interferências até que a música termina e ele comanda: “SUSTENTA”. Em seguida, coloca a mesma música novamente e orienta: “Vocês conhecem mais ainda a música, saíram de uma experiência bastante coletiva... Acumulem as coisas.” E então comanda “AÇÃO, ao que os jogadores partem para ação individual.

Durante a música, sem outras interferências, chama dois outros líderes. Repete mais uma vez a mesma música e, em determinado momento, adverte alguns atores que não se engajavam adequadamente no movimento: “Ela está lá embaixo. Não se poupem!”

Pouco depois, troca a liderança. Mais adiante, uma parte grande do grupo se ajoelha, em uma movimentação que remete a uma espécie de reverência, na frente de cinco pessoas paradas com os braços para cima, então, sem mandá-los sustentar o movimento, o condutor questiona: “O que você está vendo? Relacione-se com esta imagem verdadeiramente”. Antes do fim da música, comanda “CV Marcondes”.

Repete novamente a mesma música e comanda “CV Tomás”. Diante de uma movimentação do líder que remetia a uma tribo avançando coletivamente, o condutor

comenta e ajuda a criar imagens: “Interessante. Foco. Foco. Decisão. Guerra. Caça.” Pouco depois, volta a liderança para Marcondes. Mais tarde, devolve a liderança para Tomás e, em seguida, retorna a liderança para Marcondes, estabelecendo claramente um jogo.

**OBSERVAÇÃO:** Aqui vale um comentário sobre estes dois jogadores: Tomás trabalhava com uma energia fortemente ligada às ideias de terra, do guerreiro e do instinto e Marcondes trabalhava com uma qualidade de raciocínio e de manipulação do desenho coletivo, propondo conscientemente composições no espaço. Até este momento, Marcondes foi o único jogador que se arriscava a escolher, conscientemente, deixar uma parte do grupo fora da movimentação e com isso criar desenhos e alterar o jogo de forças da composição espacial.

Minutos depois, o condutor quebra o jogo, comandando: “CV Ana Laís”. A música termina e a líder suspende a movimentação, mas o condutor comanda para que ela siga com a movimentação e o grupo continua o jogo mais alguns minutos sem música, até que o condutor comanda “SUSTENTA” e pede: “Concretize isso em você claramente”. Em seguida, comanda: “PONTO ZERO. Foi!” Percebe que alguém está no local errado no Ponto Zero, informa o fato aos jogadores e aguarda enquanto eles se reorganizam, para então encerrar a sessão.

**OBSERVAÇÃO:** Como já foi dito, o condutor é um jogador importante e ele pode, inclusive, propor subversão de regras como quando pediu à última líder para seguir sem música. Neste momento, a regra ainda era “sem música, sem movimento”.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 3º Encontro – GLOSSÁRIO**

### **Estratégia para escolha de novo líder**

Após um tempo de ações individuais, o condutor chama alguém que esteja voltado para as costas da maioria dos outros jogadores, para que seja gradual a alteração da dinâmica: começando com todos suspensos, avançando para a integração paulatina dos jogadores até chegar a todos seguindo um líder. Desta forma, o condutor mantém alguns jogadores suspensos por um tempo e consegue, por exemplo, dar orientações (sem utilizar o comando “Sustenta” e interromper o fluxo) sobre a

importância do ator continuar conectado ao jogo enquanto não percebe nenhum movimento em seu cv.

### **Longas lideranças**

O condutor opta por deixar um mesmo jogador liderando por um tempo mais longo quando o líder consegue relacionar intensidade e intencionalidade, envolvendo assim os outros jogadores, o que aumenta a qualidade do jogo e, por consequência, da atmosfera por ele gerada.

### **Auto-condução e Auto-estimulação**

Há uma tendência nos primeiros encontros de os jogadores apresentarem uma baixa energética em momentos em que o condutor dá menos estímulos. É preciso que os atores sejam capazes de se estimularem a si mesmos, para se manterem interessados e interessantes no trabalho. Cada um precisa permitir-se incandescer e só o ator pode fazer isso por si mesmo. Ou seja, é preciso que o jogador busque uma independência dos estímulos externos, estimulando-se também de dentro para fora.

### **Associar Articulações, Circularidade e Retilíneo**

Após trabalhar separadamente cada um dos gatilhos corporais de movimentação (articulações, circularidade e retilíneo), o condutor propõe que os jogadores joguem articulando livremente e conscientemente as três possibilidades trabalhadas de modo a compor sentidos. O objetivo é promover o encontro entre estas potências em função de uma construção poética, ou seja, sem perder contato com a intenção e a intensidade do movimento.

### **Repetição da mesma música durante toda a sessão**

No primeiro encontro já detectamos o procedimento de repetição da música, mas aqui esta ferramenta do condutor é utilizada de forma mais radical, pois a mesma música foi repetida durante toda a sessão.

## ❖ **4º ENCONTRO**

### ➤ **1º BLOCO**

#### ○ 1ª SESSÃO

##### **Estímulo/foco: Espacialidade**

O condutor comanda “PONTO ZERO”, ajuda os jogadores a se organizarem na posição adequada e avisa que o foco do dia será a Espacialidade. Explica que os jogadores terão o espaço como pano de fundo e buscarão construir sentidos com o espaço quando estiverem liderando. Quando estiverem sendo liderados, devem perceber-se no espaço e perceberem que sua posição no mesmo está dizendo alguma coisa para os outros.

Ressalta que é interessante desenvolver a capacidade de olhar de fora mesmo quando está dentro do jogo. Mas alerta que, ao mesmo tempo, é muito importante estar sempre envolvido em algum tipo de ação, algum tipo de acontecimento.

Coloca a música *Gotham Lullaby*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk*, e após deixá-los ouvindo-a por um tempo, comanda PALMA. Deixa todos suspensos no gesto por um tempo e, então, comanda “PONTO ZERO”. Tira a música e pede para que vejam o quanto a música os estava contagiando, o quanto conseguem trabalhar suas imagens e seus pensamentos a partir daquela sonoridade.

Coloca a mesma música, pergunta “O quanto você respira a musicalidade?”, comanda PALMA e, em seguida, comanda “AÇÃO”. Todos seguem realizando ações individuais até o fim da música. Quando entra a seguinte (*Travelling*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk*), chama um líder. Deixa o líder conduzir por bastante tempo até que comanda “SUSTENTA!” e questiona a todos: “Onde você está? O que está acontecendo aí? Pra onde você está olhando? Essa postura, o que é pra você?” Então, comanda: “A partir daí, AÇÃO”. Os atores seguem em ação individual até o fim da música, quando o condutor comanda “SUSTENTA” e, logo: “PONTO ZERO. Foi!”

##### **Observações e reflexões do condutor.**

- Não está havendo uma boa ocupação espacial. Há muitas pessoas acumuladas no fundo da sala e um grande espaço vazio entre a plateia e o local onde os atores estão se concentrando.

- O último líder propôs uma movimentação bastante interessante, que fez lembrar movimentos de animais. Em seguida, houve um comando para que todos que fossem para Ação Individual e, a partir dali, o que aconteceu foi que os jogadores se contaminaram pela proposta do líder e surgiram ações que faziam referência a vários outros bichos nas ações individuais. Isto foi muito bom, mas não significa que é preciso, necessariamente, sempre dar continuidade à proposta do líder anterior. No entanto, geralmente, quando há alguma proposta de continuidade, ela é bastante interessante e bem-vinda. O mais interessante é a ideia de agregar material para o seu repertório. “Por exemplo, um dos jogadores foi para a ação individual, logo depois de sair da liderança do Alê, e começou a desenvolver uma nova trajetória, mas em um dado momento, voltou a utilizar um movimento de braço que o Alê havia feito durante a liderança”. Ou seja, é possível integrar um movimento de outra pessoa na sua trajetória e isto pode ser feito de duas maneiras: reproduzindo exatamente como o outro fez ou usando-o como gatilho e propondo uma variação. O que interessa é perceber que toda e qualquer coisa que afeta o ator pode ser material criativo para ser transformado e trabalhado. Quando isso acontece, começa a haver verdadeiramente uma integração entre todos, sem que isto seja resultado de uma simples imitação ou da existência de uma coreografia bem ensaiada, pois estas coisas gerariam homogeneidade e o que há – e interessa – no CV é uma “**heterogeneidade integrada**”, o que é bem mais interessante. Além da integração que se dá simplesmente por estar seguindo o outro, há uma maneira subliminar de integração, que tem a ver com estarmos processando criativamente e coletivamente materiais comuns, sem nenhum tipo de voz de comando. Assim o todo se integra muito mais profundamente. Simplesmente “porque eu me apropriei do material do outro que me deu uma ideia tal, que me levou para tal lugar, que me fez fazer aquele gesto em outra circunstância começa a haver liga no coletivo.”
- Ao trabalhar com o CV, o ator amplia seu repertório e sua capacidade criativa. Mas para que isto ocorra de forma efetiva, é preciso não descartar nada do que é trabalhado. “O trabalho aqui é sempre cumulativo, não jogue

nada fora. Você não precisa jogar fora, você pode deixar guardado. Jogar fora qualquer material é um desperdício. Qualquer coisa que o outro faz, pode ser super interessante para você daqui a pouco. Aí você não precisa ficar espremendo para tirar de você materiais até esgotar sua criatividade, porque se você tirar só de você, uma hora esgota mesmo. Mas se você está ligado no outro, ligado nestes lampejos que aparecem, na musicalidade, na espacialidade, em todos os estímulos que estão à sua volta, a sua criatividade não cessará jamais.”

○ 2ª SESSÃO

**Estímulo/foco: Espacialidade**

O condutor repete a música *Travelling*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk*, pede para que os atores não se amontoem no fundo da sala, avisa que o foco continua sendo a Espacialidade e recomenda: “Vocês já conhecem a música, tirem partido disso!” Em seguida, comanda “AÇÃO”.

Após alguns minutos de ação individual, comanda: “CV Cadu”. Em determinado momento, uma parte do grupo tem sua movimentação suspensa e o condutor pede: “Continuem o trabalho. Vocês não estão parados esperando. Continuem trabalhando internamente. Ouvindo a música. Está acontecendo alguma coisa, deixa acontecer.” Logo depois, Cadu faz uma ação em que todos os jogadores suspendem os movimentos pois ficam de costas pra ele, que então propõe uma movimentação sozinho. O condutor comenta: “É isso aí, Cadu, hora de solar é hora de solar”. A música vai se encaminhando para o fim, o condutor comanda “SUSTENTA” e avisa: “Vai mudar a música, quando ela começar, sejam afetados por ela e partam para AÇÃO livremente.” E pede: “Escutem. Acumulem o trabalho”.

Durante toda a música *The Tale*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk*, os atores trabalham ações individuais, até que no início da seguinte (*Biography*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk*), o condutor comanda: “CV, Lucas”. Depois de um tempo, comanda “SUSTENTA” e questiona: “O que está acontecendo com o todo? O que esta composição espacial representa? O que você representa ou pode vir a representar aí? Você está vivo aí?” Em seguida, comanda: “SEGUE, Lucas” e logo

chama atenção para que estejam atentos com o atraso entre a proposição do líder e a ação do coletivo e convoca a todos para que estejam juntos.

Pouco depois, troca a liderança e pede que escutem mais, escutem o gesto, escutem a música. Quando esta termina, diz: “Continue... Você está parado, mas as coisas continuam. Nada cessa, tudo vibra.”

O condutor repete a mesma música, mantém o líder, e questiona os jogadores: “O que este gesto me gera? O que de novo em mim eu descobro com ele?”

Um pouco depois, troca a liderança, pede ao grupo que tenham rigor na movimentação e destaca detalhes dos movimentos da líder: “Ela está bem alongada lá em cima. Abram o plexo!” E em seguida: “Agora lá em baixo. Não se poupem!”

Alguns minutos depois, chama novo líder e pede aos jogadores: “Invistam no movimento. Atribuem sentido e estejam juntos! Estejam à disposição do gesto. Não se poupem. Executem a ação integralmente.” Mais adiante, percebendo a necessidade de alguns jogadores de virarem a cabeça em um sentido diferente da cabeça do líder para conseguir seguir a movimentação, o condutor observa: “Coloquem-se integrados, porque aí você não precisa olhar para a pessoa. Cuidado com os olhos vazios que só se preocupam em procurar o líder.”

Alguns minutos depois, comanda “CV Tomás”. A movimentação de Tomás gera uma divisão do coletivo em 3 pequenos grupos, ao que o condutor comanda “Três grupos” e chama os líderes “Tomás, Artur e Tess. Foi!” Logo, alerta: “Sem mudar de grupo. Precisa ter visão espacial aí!” Alguns minutos depois, comanda “SUSTENTA” e encerra a sessão comandando “PONTO ZERO”.

➤ INTERVALO – REFLEXÕES

- Houve uma melhora na distribuição do coletivo pelo espaço, nas ações individuais e também uma maior preocupação dos líderes em descreverem trajetórias que ocupavam todo o espaço. No entanto, a atuação dos líderes foi tímida (à exceção de Marcondes), quanto ao pensamento da espacialidade levando em consideração as possibilidades de se escolher não manter o coletivo unido o tempo todo. Poucos se arriscaram no sentido de escolher deixar uma parte ou todo o grupo

suspensão em determinados locais do espaço. Esta é uma das grandes potencialidades do jogo com a espacialidade: não só escolher as trajetórias que serão percorridas, mas propor composição no espaço manipulando o grupo para que sustentem ou recomecem a movimentação em função das imagens que se está desejando criar. O que ocorreu foi que algumas vezes em que parte do grupo ficou suspensa, isso se deu por acaso, não intencionalmente, e o líder logo tratou de tentar reagrupar o coletivo.

- Por outro lado, e na contramão do que foi dito acima, quando o condutor comanda múltiplas lideranças não é interessante que os grupos se subdividam. Durante o trabalho com foco na espacialidade, os líderes tem que perceber o jogo no espaço como um grupo que se relaciona com outros grupos. Neste caso, é melhor não pulverizar o pequeno grupo, pois fica quase impossível manter a percepção espacial. Quando se está trabalhando com múltiplas lideranças, os líderes devem ligar a chave espacial de manutenção de cada grupo, buscar sintonizar seu grupo e então buscar um diálogo com os outros grupos – o que não quer dizer que possam estabelecer contravenção.
- Tanto nas ações individuais, quanto nas lideranças – é importante acreditar nas proposições individuais que surgem com mais potência e brilho e insistir nelas por um tempo, ao invés de “tentar ter uma nova ideia a cada minuto”.

OBSERVAÇÃO: Durante o intervalo, 3 ou 4 alunos se queixaram de dores ou indisposição e alguns deles se colocaram de fora do jogo, permanecendo na posição como espectadores até o fim do trabalho.

➤ 2º BLOCO

○ SESSÃO ÚNICA

**Estímulo/foco: Espacialidade**

Os jogadores colocam-se em PONTO ZERO.

O condutor põe a faixa *Dolmen Music: Overture and Men's Conclave/Wahs/Rain/Pine Tree Lullaby/Calls/Conclusion*, do álbum *Dolmen Music*, de *Meredith Monk* (esta faixa tem quase 24 minutos e é composta de várias músicas), informa que o foco continuará sendo o espaço, mas que agora ele não chamará múltiplas lideranças para que eles possam ousar na brincadeira com a espacialidade, e comanda PALMA.

O condutor propõe aqui um jogo, que chamarei de “SUSTENTA-AÇÃO-SUSTENTA”, em que comanda “AÇÃO” e, poucos segundos depois, antes que ela se desenvolva, é interrompida pelo comando “SUSTENTA”. Esta proposta é semelhante à dinâmica que em encontros anteriores denominei “SUSTENTA-PALMA-SUSTENTA”, a diferença é que, nesta última, os atores propunham apenas um gesto e, na que está sendo proposta agora, eles devem começar uma movimentação.

O condutor mantém este jogo durante cerca de três minutos (fazendo cerca de 6 repetições da dinâmica) até que após um comando “SUSTENTA”, provoca: “Perceba seu espaço. Perceba-se em relação. Mesmo com a ação individual você está em Campo de Visão. Mesmo com a ação individual, você está perceptivo, seu corpo é perceptivo. Mesmo com a ação individual você pode pegar coisas dos outros. Não se fechem!” Em seguida, comanda “AÇÃO” e os jogadores seguem em ação individual até a interrupção da música.

No retorno da música, chama uma liderança e pouco depois, repreende um jogador que virava completamente a cabeça para tentar não perder o líder de seu cv.

No silêncio da faixa, troca a liderança que segue até nova pausa da música (desta vez mais longa). Como a líder não retoma a movimentação quando a música volta, o condutor indica para que ela siga. Em nova pausa sonora, comanda “SUSTENTA” e na volta da música, chama para liderar uma jogadora que estava, com outros dois, deitada e separada do grupo.

Em um determinado momento, parte do grupo fica suspenso e o condutor alerta: “Continuem em acontecimento aí atrás! Fluxo. É só se relacionar com as coisas que te afetam, de dentro e de fora.” E mais adiante, chama atenção: “Não deduza!” Alguns minutos depois comanda “SUSTENTA”, troca a liderança e pouco depois, adverte: “Seja mais clara, líder. Está com pouca clareza.” Na sequência troca mais três vezes os líderes, até que a música pausa novamente.

Na volta da música, troca por três vezes os líderes até que, alguns minutos depois, comanda “SUSTENTA” e, então, “PONTO ZERO”.

Com os jogadores no Ponto Zero, finaliza: “Por hoje está bom! Vocês estão muito cansados. Vários machucados, outros passando mal... Há uma qualidade baixa do jogo.”

➤ REFLEXÕES FINAIS

- Em uma turma com esta faixa etária média (vinte a vinte e quatro anos), o normal é se cansarem em uma hora e trinta minutos de trabalho ininterrupto, mas o trabalho de hoje levou o grupo ao cansaço com menos de uma hora; depois, no segundo bloco, jogaram por apenas mais vinte e cinco minutos. Quais seriam as razões para este cansaço? A temperatura ambiente? A baixa umidade do ar? Ou a música de Meredith Monk seria um fator a ser considerado? As músicas desta interprete acessam lugares que não percebemos. Sua música é essencialmente voz e faz vibrar regiões que não costumamos acessar.
- O foco do trabalho no momento não é se relacionar com o público, mas ele não deve ser ignorado. Reconhecer que alguém vê de fora ajuda a lembrar que você, de dentro, precisa ter uma visão de fora – um “olhar helicóptero” – sobre o todo. Quando se consegue, ao mesmo tempo, ver de fora e pulsar de dentro, o trabalho pode se tornar muito divertido. Uma encenação é construída e o ofício do ator estabelece-se plenamente. Ele é como que inflamado e encontra caminhos para realizar tudo que é necessário.
- A recorrência dos gestos e qualidades específicas de movimento é um fenômeno normal no CV e, a princípio, não é um problema. No entanto, isso pode tornar-se problemático quando transforma-se em um vício ou em uma espécie de “muleta” para o ator.
- O CV é um grande guarda-chuva. O CV não é um exercício de especialização, ele é mais generalista, mais integrador que segregador. Para trabalhar com a integração, ele opera mais com a sensibilidade do

que com a lógica: a lógica prevê uma voz de comando que deseja chegar a um fim; já a sensibilidade não tem fim, ela é circularidade.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 4º Encontro – GLOSSÁRIO**

### **Espacialidade**

A utilização espacial é o foco do trabalho. Os líderes do CV devem desenvolver suas movimentações atentos ao fato de que suas escolhas definem a ocupação que será feita do espaço e constroem sentidos. O líder torna-se compositor da cena – se, por exemplo, ele executa uma ação que se tira do campo de visão de parte dos jogadores, estes ficarão parados e o desenvolvimento que ele propuser com o restante do grupo em movimento gerará leituras possíveis advindas desta imagem. Esta é uma das grandes potencialidades do jogo com a espacialidade: não só escolher as trajetórias que serão percorridas, mas propor composição no espaço manipulando o grupo para que sustentem ou recomecem a movimentação em função das imagens que se deseja criar.

Já os jogadores que estiverem sendo liderados devem perceber-se no espaço e atentar-se para que sentidos e significados podem ser criados por quem os vê, tendo em vista a posição que eles estão ocupando no espaço (de forma individual e em relação ao coletivo).

### **Espacialidade e múltiplas lideranças**

Se o trabalho é com foco na espacialidade e o condutor comanda mais de um líder, é importante que os líderes proponham uma movimentação que prime por não suspender a movimentação de integrantes de seu grupo, visto que subdividir ainda mais o grupo deixa o jogo muito complexo para atores que estão se iniciando no CV. A ideia é que os líderes pensem que a composição do espaço com múltiplas lideranças se dá em como um grupo se relaciona com os outros – o que não quer dizer que possam estabelecer contracenação.

### **Afeto, Contágio e Integração**

Afetar-se é estar aberto para o outro, para a musicalidade, para o espaço e para todos os estímulos que estejam à sua volta. Afetar-se é estar perceptivo. Qualquer coisa que o outro faz, pode ser muito interessante para você mais tarde. Se você se alimenta do outro, não precisa submeter-se a um desgaste excessivo para encontrar ideias e materiais de você mesmo. Quando você se permite ser afetado, sua criatividade não cessa nunca.

Quando um jogador está atento ao que os outros estão fazendo e aberto para ser afetado, ele acaba sendo contagiado pela movimentação alheia e aumenta seu repertório. Ele pode, por exemplo, ao passar de um momento em que seguia um líder para um momento de ações individuais, dar continuidade à proposta do líder anterior, o que em geral resulta bastante interessante e bem-vindo ao jogo.

Há diferentes formas de integrar uma ação de outra pessoa à sua trajetória: fazendo exatamente como o outro fez ou usando como gatilho e inspiração para propor novas variações. O que interessa é perceber que toda e qualquer coisa que te afeta pode ser material criativo para você transformar e trabalhar.

Quando os jogadores estão de fato sendo afetados e afetando uns aos outros, começa a haver verdadeiramente uma integração do coletivo.

### **Sustenta-Ação-Sustenta**

Um mecanismo semelhante ao “Sustenta-Palma-Sustenta” utilizado para qualificar os estados de prontidão e presença dos atores. O condutor comanda “AÇÃO” e, poucos segundos depois, antes que ela se desenvolva, é interrompida pelo comando “SUSTENTA”, que é seguido novamente pelo comando “AÇÃO” e assim por diante – pode ser repetido quantas vezes o condutor desejar. Durante os momentos de suspensão, pode-se dar estímulos verbais aos atores para que eles qualifiquem as ações que se seguirão.

### **“Olhar Helicóptero”**

Mesmo que o foco da iniciação ao CV não esteja na relação com o público, este não deve ser ignorado quando está presente. Reconhecer que alguém está assistindo ajuda a ampliar a capacidade do ator de ver o todo, de perceber o trabalho como se estivesse de fora - o que Marcelo chamou de “Olhar Helicóptero”. Quando um jogador

consegue ver de fora e ao mesmo dentro “pulsar dentro”, o trabalho tende a se tornar mais divertido para quem assiste e mais recompensador para quem faz. Com este olhar, o ator constrói a encenação, seu ofício se estabelece plenamente, então ele “se inflama” e todas as suas ações se potencializam.

### **Movimentos recorrentes X Gestos viciados**

A recorrência dos gestos e qualidades específicas de movimento é um fenômeno normal no CV e, a princípio, não é um problema. Há alguns movimentos mais arquetípicos que aparecem com frequência em turmas diferentes de trabalho. Lazzaratto, sobre o tema, observa que ator deve estar atento para não se acomodar em uma gestualidade conhecida por vício ou preguiça.

#### ❖ **5º ENCONTRO**

##### ➤ **1º BLOCO**

##### ○ **1ª SESSÃO**

##### **Estímulo/foco: Tema – Amanhecer**

O condutor comanda “PONTO ZERO” e ajuda os jogadores a se organizarem na posição adequada.

Informa que hoje começará a inserir temas que sirvam de elementos motivacionais para o trabalho. Diz que irá lançar um tema e que tudo que fizerem deverá ser motivado por este tema. No entanto, ressalta que no Campo de Visão – e, mais amplamente, em qualquer trabalho de ator – todo o processo, todas as etapas devem ser entendidas como uma somatória. Isso significa que nesta sessão pode-se utilizar as outras instâncias trabalhadas – articulação, circularidade, retilíneo, ocupação do espaço - mas agora existe um tema que não pode ser perdido de vista.

O condutor define que o tema desta sessão será “Amanhecer”.

**OBSERVAÇÃO:** É aconselhável começar este trabalho com temas mais abstratos para depois inserir imagens mais concretas. Em seu livro, Lazzaratto (2011, 67), diz que, com a experiência, verificou que os primeiros temas devem ser abstratos e amplos, devem ser temas que se afastem do cotidiano, pois essa opção mantém os atores distantes de possíveis maneirismos e de imagens estereotipadas.

Coloca a música *Scene I*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*, e comanda PALMA. Deixa os jogadores com o gesto suspenso por um tempo considerável para que se afetem pela música. Então, comanda “AÇÃO”. Durante toda a música, os atores seguem desenvolvendo ações individualmente. Ao fim da música, comanda “SUSTENTA”. Logo em seguida, “PONTO ZERO”. Ajuda os atores a ajustarem o posicionamento no Ponto Zero e faz algumas indicações: “Repasse mentalmente o trabalho que fez agora. Se você fez mais de uma proposição, escolha uma. Quem só fez uma coisa, deve manter-se nela. Vamos voltar ao mesmo tema, com a mesma música para que vocês delineiem melhor, apurem a movimentação. O trabalho estava frágil, por isso vamos retomar. E a fragilidade não se dava só externamente: teve a ver com falta de intensidade e intencionalidade.”

○ 2ª SESSÃO

**Estímulo/foco: Tema – Amanhecer**

Após as indicações de repetir com mais qualidade o que acabaram de fazer, o condutor repete a música e comanda PALMA. Quando os atores fazem o gesto ele afirma que já fizeram com mais qualidade em outros momentos, mas ainda assim, comanda “AÇÃO”.

Depois de um tempo de ação individual, comanda “SUSTENTA” e estimula: “Mantenha-se em acontecimento. Fluindo. Expanda. Respire. Trabalhe sem se fechar”. E em seguida, chama uma líder que segue até o fim da música. Quando esta termina, ele comanda “SUSTENTA”, coloca a mesma faixa e indica que a mesma continue.

Mais adiante, comanda “SUSTENTA” e questiona: “Como você acumula esta ideia e este estado proposto pela líder ao que você estava fazendo individualmente?” Em seguida, instrui: “Quando eu disser ‘Ação’, volte para o que estava fazendo individualmente no início da sessão, mas acumulando o estado adquirido durante esta liderança.” E, então, comanda “AÇÃO”.

Depois de um tempo de ações individuais, comanda “SUSTENTA” e “CV Brenda”. Logo alerta os jogadores: “Atenção para a base dela. Ela esta lá em baixo. Não se poupem.”

**OBSERVAÇÃO:** Percebi, durante este curso, que as alterações de níveis que os líderes propõem costumam ser pouco percebidas ou “reproduzidas” pelos seguidores, que acabam se concentrando mais nos movimentos da parte superior do corpo.

Quando muda a música (*Scene II*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*), o condutor comanda “SUSTENTA”, alerta os jogadores para que não se esqueçam do tema e, na sequência, indica que Brenda continue a liderar. Percebendo que alguns estavam com baixa energia, estimula “Comprometa-se com a postura, comprometa-se com o gesto. Para se comprometer, você deve ativar o imaginário. Se não faz isso, você fica morto aí.”

Ao fim da música, comanda “SUSTENTA”. Em seguida, chama para liderar uma jogadora que estava em um grupo pequeno que ficou suspenso durante a liderança de Brenda. A líder segue durante as faixas *Scene III* e *Scene IV* do álbum *Scenes* de *Michael Galasso*.

Na entrada da faixa seguinte (*Scene V*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*), chama novo líder que segue até o fim da música, quando, então, comanda “SUSTENTA” e, em seguida, “PONTO ZERO”. Sem que os jogadores relaxem, o condutor faz algumas observações.

### **Observações e reflexões do condutor**

- Quando se tem algo unificador – como aqui temos o tema – esta unidade é apriorística. Se eu, plateia, olho para a cena e não percebo a unidade, algo no coletivo está fraco.
- Talvez na intenção de acumular todas as coisas, tendemos a eleger uma parte e esquecemos o todo. Por exemplo: como posso brincar com a espacialidade ou com os movimentos circulares sem perder o tema de vista? Estamos percebendo saltos no tema. E o tema aqui é muito simples e muito claro. O que está acontecendo é que, em alguns momentos o tema contagia, mas pouco depois a relação com o mesmo se esvazia. É preciso manter-se em intensa relação com tema durante todo o trabalho.

- Os líderes precisam se comprometer com a qualidade de sua condução e a responsabilidade com os colegas. Não dá para deixar uma pessoa muitos minutos com o braço para cima, pois ela não suportará. É preciso cuidar de seus liderados.

- 3ª SESSÃO

**Estímulo/foco: Tema – Amanhecer**

O condutor mantém o tema, repete a música *Scene V*, do álbum *Scenes* de *Michael Galasso*, comanda “PALMA” e depois “AÇÃO.” Os jogadores seguem até o fim da faixa em ações individuais.

Na entrada da música seguinte (*Scene VI*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*), o condutor chama um líder.

Depois, repete a música e comanda “CV Vanessa”, que propõe um bom jogo entre música e tema, o que favorece a escuta e entrega do coletivo. O condutor, percebendo a entrega e emoção de alguns jogadores, comenta: “Percebem a diferença de quando há escuta e de quando não há escuta? Quando há escuta, há integração. O corpo se sensibiliza, você imagina melhor. Você chega até a se emocionar.”

Novamente a mesma faixa (*Scene VI*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*), Vanessa se mantém na liderança e o condutor elogia a qualidade do trabalho: “Estamos. Agora estamos. Espaço, música, gesto, tema.” Pouco depois, comanda: “Sem perder o senso do todo: AÇÃO INDIVIDUAL. Jogando junto ainda: junto com o tema, com a música, com o lugar em que vocês estão agora.”

Os atores seguem em ações individuais por duas faixas (*Scene VII e VIII*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*). Na faixa seguinte (*Scene IX*, do álbum *Scenes*, de *Michael Galasso*), chama uma líder e troca uma vez a liderança antes do fim da música, quando comanda “PONTO ZERO”.

## ➤ INTERVALO – REFLEXÕES

O condutor libera os atores para tomarem água e na volta formam uma roda de conversa. Os principais tópicos abordados estão abaixo:

- Quando o trabalho tem um tema como foco, a imaginação dos atores tende a ser mais ativada, pois o tema funciona como uma espécie de âncora para a imaginação.
- Mas o tema também apresenta alguns desafios como, por exemplo, quando alguém não entende o que a proposta do líder tem a ver com o tema definido e começa a “brigar” com os movimentos que segue para tentar continuar mantendo-se fiel ao tema. O que interessa é continuar em fluxo. Os processamentos mentais que surgem como obstáculos negativos, devem ser minimizados pelo jogador, encarando cada obstáculo também como parte do fluxo.
- Essa questão pode ser comparada à situação em que alguém entra no mar, depois tenta voltar para a praia e não consegue. Neste momento, surge o medo de se afogar: se a pessoa lutar contra o mar, provavelmente se afogará. Mas, se se deixar ser levado pelo mar, provavelmente ele a levará de volta para a praia. Ou seja, o fluxo te salva. Deixe-se conduzir pelo fluxo, pois ele te levará a algo potente. O importante é que você seja capaz de responder ao que te afeta, mesmo que o que te afeta não seja o que você imaginava que seria o próximo passo.
- Por outro lado, quando você entende o que o líder está fazendo e entra na proposição dele, você o ajuda a conduzir e a potencializar a cena coletiva.
- O tema nem sempre favorece igualmente a todos os jogadores. Há pessoas que se sentem mais apoiadas com o tema. Há pessoas que se sentem cerceadas com algo mais fixo.
- Um aspecto interessante no trabalho com os temas é perceber que sua primeira visão sobre determinado tema pode se esgotar rapidamente. Aí cabe ao ator buscar olhar por outro lado. Qualquer tema, qualquer gesto, qualquer coisa tem a sua “contra-vontade”. Por exemplo, muitas pessoas quando pensam em

“Amanhecer”, associam esta ideia à força vital, vem à cabeça sol, céu azul, beleza. Mas, também pode ser o amanhecer depois de um terremoto, pode ser mau humor, pode ser acordar para um dia tenso onde se tem que fazer uma prova ou algo pela primeira vez.

- Ao cuidar da parte, o jogador não pode se esquecer do todo. Quando sigo alguém trabalhando com tema, não posso me deter demasiadamente em cuidar do rigor do gesto e esquecer o tema ou vice versa. A parte contém o todo. A parte não é um pedaço do todo. Em um gesto está contido tudo que eu quero dizer com um amanhecer. É como no DNA: em uma unha há informação sobre a pessoa inteira.
- O objetivo de todo ator deve ser sempre colocar-se em espaço, tempo, universo, situação e agir verdadeiramente. Isso quer dizer comprometer-se com o imaginário.
- Todos somos corpos conscientes e intuitivos ao mesmo tempo. Temos que trabalhar com estas duas dimensões.
- Qualquer habilidade deve ser entendida como potência para ação poética e não como base para exercícios de virtuosismo.

➤ 2º BLOCO

○ SESSÃO ÚNICA

**Estímulo/foco: Tema – *Playground***

Como os jogadores vinham de um tempo sentados durante o intervalo, o condutor pede para que todos deem saltos para ativarem o corpo novamente. Em seguida, comanda “PONTO ZERO” e define que o tema agora será “*Playground*”.

Coloca a música *Grace Kelly*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika*, comanda PALMA e logo “AÇÃO”. Em pouco tempo de ações individuais, o condutor percebe que uma jogadora propunha uma ação clara e engraçada e a chama para a liderança. Ela lidera até o fim da música – a movimentação coletiva toma um tom cômico, divertindo os que estavam na plateia.

Ao fim da primeira faixa, o condutor comanda: “SUSTENTA! A partir do que experimentaram agora, partam para AÇÃO INDIVIDUAL quando a música voltar.”

Começa *Lollipop*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika*, e os atores partem individualmente. Todos me parecem estar intensamente ligados ao jogo e bastante disponíveis para a criação. No meio da faixa, chama uma liderança. Na entrada da nova música (*My interpretation*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika*), indica que o mesmo líder continue e um pouco depois comanda “SUSTENTA! AÇÃO INDIVIDUAL”.

Os jogadores seguem individualmente até o meio da música seguinte (*Love Today*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika*), quando o condutor faz duas trocas de lideranças.

OBSERVAÇÃO: Neste ponto, já podemos perceber que o condutor praticamente não faz interferências nesta sessão. No entanto, durante todo o tempo os atores se mantêm plenos de criatividade, intensidade e intencionalidade, o que promove alto nível de qualidade ao jogo.

No intervalo entre as faixas o condutor indica “Quando voltar a música, AÇÃO INDIVIDUAL”. Começa *Relax, Take It Easy*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika* e os atores partem individualmente, até que o condutor comanda duas trocas de lideranças.

Quando troca a música (*Any Other World*, do álbum *Life in Cartoon Motion*, de *Mika*), comanda “CV Felipe” e um pouco depois “AÇÃO INDIVIDUAL”.

Os atores seguem individualmente durante a faixa *Billy Brown*, do álbum *Life in Cartoon Motion* de *Mika*, até que o condutor comanda “CV Dante” que desenvolve sua liderança até que, pouco antes do fim da música, propõe uma ação em que se joga no chão – e, claro, todos o seguem. Quando silencia, o condutor pede para que todos continuem ali no chão e relaxem.

#### ➤ REFLEXÕES FINAIS

Ao contrário do que dita a regra, o condutor decide fazer as reflexões sem antes encerrar a sessão com o Ponto Zero. Mantém os atores deitados e é possível perceber

que eles experimentam uma espécie de deleite, depois de um trabalho bastante intenso e prazeroso, durante a reflexão sobre as potências que acabaram de desenvolver.

- No primeiro bloco houve um trabalho com um tema abstrato (“Amanhecer”) e, no segundo, com um tema concreto (“*Playground*”). No entanto, é importante observar que é possível abstrair um tema concreto ou trabalhar de forma concreta um tema abstrato. É preciso não se esquecer que “as duas coisas contêm as duas coisas”.
- A ideia de playground levou o coletivo ao universo da brincadeira e fez com que ficassem “mais potentes”, “liberando a criatividade da obrigação de ter ideias brilhantes” e levando todos a simplesmente jogarem e se divertirem. Desta forma eles se permitiram “brincar melhor com as questões do CV”. Esta qualidade energética do jogo e da brincadeira é bem-vinda em todos os momentos do trabalho com o CV. Todos estavam integralmente engajados, mas ao mesmo tempo relaxados e se divertindo com o próprio trabalho.
- O aspecto do trabalho com o tema, que tende a dar unidade ao coletivo, ficou claríssimo nesta sessão. Já no trabalho com o “Amanhecer”, na sessão anterior, essa clareza não se deu, talvez pelo fato de o tema ser abstrato. O objetivo que não conseguimos atingir plenamente foi a capacidade de concretizar o “Amanhecer”.
- É importante reconhecer quais são as ações e os gestos mais potentes que foram criados durante o trabalho, “pois estes merecem e devem ser repetidos”, pelo fato de promoverem a integração do coletivo. Muitas são as qualidades trabalhadas, estimuladas e conquistadas com o CV, mas uma das coisas mais importantes é a noção desenvolvida de que se colocar em situação, estar no acontecimento é o que há de mais importante para um ator.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 5º Encontro – GLOSSÁRIO**

### **Tema**

É indicado pelo condutor, no momento do Ponto Zero, como foco do trabalho. O condutor informa que tudo o que os jogadores fizerem naquela sessão deve ser motivado pelo tema definido.

Para que os atores não percam a noção de que todo o trabalho é um processo de acumulação das vivências, o condutor deve ressaltar que eles podem utilizar as outras instâncias trabalhadas – articulação, circularidade, retilíneo, ocupação do espaço –, mas tendo clareza de que agora existe um tema que não pode ser perdido de vista.

É importante começar por temas abstratos (por exemplo, “amanhecer”, “neblina” ou “vento”) para depois introduzir temas concretos (por exemplo, “*playground*”, “supermercado” ou “feira livre”), deixando claro que a busca seja sempre pela amplificação dos sentidos, evitando ilustrações e descobrindo no corpo movimentos que sintetizem o tema e deem vida à imagem gerada por ele. Também, durante as reflexões, após os atores experimentarem um pouco cada uma das possibilidades, é interessante ressaltar que “as duas coisas contêm as duas coisas”: pode-se abstrair um tema concreto ou trabalhar de forma concreta um tema abstrato.

Em geral, quando trabalha-se com temas, a imaginação dos atores tende a ser mais estimulada. No entanto, o tema nem sempre favorece igualmente a todos os jogadores. A maioria das pessoas sente-se mais apoiada com o tema, mas há aqueles que sentem-se cerceados quando há algo mais fixo com que tem que lidar. Os temas apresentam também alguns desafios, como quando alguém não entende o que a proposta do líder tem a ver com o tema definido e crítica, por meio de seu próprio fazer, os movimentos que reproduz para tentar continuar focando no tema ou, em outra hipótese, perde o interesse, por achar que o líder não está cumprindo a regra. Nesta hora é importante ter flexibilidade mental para continuar em fluxo e reinventar suas motivações. Por outro lado, quando um jogador entende o que o líder está fazendo e estabelece forte relação com o mesmo, ele contribui muito com a condução e ajuda a potencializar a cena coletiva.

Outra coisa interessante no trabalho com os temas é perceber que a primeira visão de alguém sobre determinado tema pode se esgotar rapidamente. Aí, cabe ao ator buscar olhar por outro lado. Qualquer tema, qualquer gesto, qualquer coisa tem a

sua “contra-vontade”, são luz e sombra, podem ser positivos ou negativos, leves ou pesados.

❖ **6º ENCONTRO**

➤ **BLOCO ÚNICO**

○ 1ª SESSÃO

**Estímulo/foco: Tema – Chuva**

Chovia. Não havia energia elétrica. Não havia luz. Não havia música. Não havia gravação de imagens. O registro que fica é menos minucioso; por outro lado tem a potência da poesia do que foi de fato forte.

O tema era “Chuva”. Um tema abstrato. No entanto, a chuva que caía fora da sala deu um maior nível de concretude ao tema. A vida da chuva alimentava a criatividade dos jogadores. O trabalho iniciou-se e instaurou-se, rapidamente, um alto nível de jogo.

Com a ausência de energia elétrica, para que houvesse estímulo sonoro, os atores foram estimulados a fazer sons durante todo o trabalho. Tanto nas ações individuais quanto durante as lideranças. Não havia música, mas não havia silêncio: ouvíamos as vozes dos atores e a chuva que caía forte lá fora.

Logo, o jogo se estabeleceu com múltiplas lideranças. Dois líderes que eram trocados vez ou outra pelo condutor – e esta era praticamente sua única interferência. Até que, em um momento, ele comanda: “SUSTENTA! Sigam para AÇÃO INDIVIDUAL tentando somar. Brinquem de resgatar as coisas mais marcantes que vocês fizeram até agora. Já fizeram coisas bem interessantes!”

Mais tarde, ouve-se “CV Pamela”. Pamela estava numa energia mais tranquila e silenciosa, bem diferente do que estava sendo feito anteriormente. Alguns jogadores esmorecem diante da mudança de qualidade energética. O condutor comanda: “SUSTENTA! Esteja. Continua acontecendo. Não esmoreçam”. E, em seguida: “PONTO ZERO. Foi. Alinha. Sem se arrumar, sem se coçar, sem mexer.”

## ○ 2ª SESSÃO

### **Estímulo/foco: Tema – Feira Livre**

Sem intervalo, o condutor estabelece o novo tema – “Feira Livre” – e comanda PALMA. Em seguida, comanda “PONTO ZERO.” E cobra os jogadores: “Acordem! Vocês só fizeram uma hora de trabalho, isso é pouco pra vocês.”

Sem grandes interferências, comanda PALMA, “AÇÃO” e troca três vezes a liderança. Ao trocar pela terceira vez, o líder anterior não escuta o comando e continua a movimentação. O condutor joga com o que acontece e determina: “Ok! Dois grupos. Dante e Marcondes.”

Troca mais duas vezes as duplas de líderes e então comanda “SUSTENTA” e, em seguida, “PONTO ZERO.”

Pede para que se alinhem e fechem os olhos. “Recuperem momentos tanto da chuva, quanto da feira. Abram os olhos. Água.”

### ➤ REFLEXÕES FINAIS

- A ausência de música contribuiu para que o fluxo estivesse dentro dos jogadores. A manutenção deste fluxo interno foi determinante para que as ações não caíssem na mecanicidade.
- Quando emitimos som, respiramos, e, com isso, aumentamos a oxigenação. Quanto mais oxigênio, mais vitalidade. Quando um jogador emite um som associado a uma ação, o som fortalece a ação. Foi isso o que aconteceu na primeira sessão.
- O CV tem uma relação entre imagem e espaço. Quando trabalho à distância, tenho mais discernimento e favorecimento da lógica. Quando trabalho com a proximidade – mais perto dos outros jogadores – a compreensão visceral é favorecida, pois sou contagiado pelos outros. O que é importante, nos dois casos, é manter o olhar de fora. Mas, via de regra, a distância favorece a condução, quando há espaço entre os jogadores a movimentação do líder é mais respeitada.
- O trabalho com o CV coloca o jogador em uma espécie de corda bamba: de um lado, o jogador procura executar o movimento exato do líder e, do outro

lado, há seu comprometimento com sua imaginação. Em muitos momentos, vale a pena se dar liberdade para se movimentar de forma um pouco diferente do líder, se se percebe que essa escolha pode tornar o jogo mais vivo. O importante é estar permeável para as coisas de dentro e as coisas de fora. Ao mesmo tempo, quando o jogador consegue seguir o líder e se comprometer com sua imaginação ao mesmo tempo, ele produz divertimento – para si mesmo e para a plateia – e aumenta sua qualidade expressiva.

- Neste encontro, foram trabalhados um tema abstrato (chuva) e um concreto (feira livre). No entanto, o fato de estar chovendo trouxe concretude para a abstração e esta fricção das forças potencializou o trabalho.

#### ➤ PREPARAÇÃO PARA O PRÓXIMO ENCONTRO

Contrariando a dinâmica que foi desenvolvida até agora, ainda durante o momento, comumente, destinado às reflexões finais, o condutor iniciou uma conversa em que apresentou conceitos que seriam fundamentais para o encontro seguinte.

OBSERVAÇÃO: Me perguntei porque esta conversa não foi introduzida no início do 7º encontro, quando de fato as questões por ela apresentadas seriam trabalhadas. Acredito que o condutor fez esta opção para que o encontro seguinte não fosse iniciado por um longo momento de teorização, para depois partir para a prática. Há um pensamento desenvolvido por Marcelo que estrutura a dinâmica do trabalho com CV em prática, seguida de reflexão, seguida de nova prática. É fundamental que esta estrutura seja preservada, afim de que a elaboração intelectual não se sobreponha ao saber produzido pela experiência, tão caro a este trabalho.

Abaixo, apresento uma síntese da introdução de Lazzaratto a aspectos que serão trabalhados no próximo encontro:

- Quando falamos em temas concretos, precisamos entender que, hoje em dia, dificilmente vemos um realismo absoluto em cena. Quase tudo que se vê em teatro hoje apresenta estilização dos gestos e movimentos. No trabalho com o CV, os termos **cotidiano**, **realismo estilizado**, **abstrato e simbólico** são

utilizados para trabalhar quatro diferentes instâncias de qualidade expressiva.

- A tentativa de reprodução fiel do cotidiano costuma ser uma tendência entre os atores, no entanto, a cópia fidedigna do cotidiano não acontece muito e tampouco interessa. A energia cotidiana tende a ser pouco interessante no teatro, com algumas exceções, por exemplo quando se faz um recorte muito radical do cotidiano como uma proposição clara de linguagem.
- O realismo estilizado tem muitas camadas, vários degraus. Nele, o que vemos não é uma reprodução do cotidiano, mas há o referencial da realidade, há um fio de contato com o real sempre. Na gradação do realismo estilizado, temos desde movimentos semelhantes ao cotidiano, mas com alguma transformação, até os gestos tão estilizados que beiram a abstração (este último é um território mais fértil na dança, o teatro tende a manter um contato com o real).
- Quando chega-se no abstrato, a compreensão se dá menos pela razão e mais por estados e emoções.
- O simbólico diz respeito aos gestos que promovem uma compreensão coletiva imediata, tem a ver com arquétipos. O simbólico tem origem em alguma experiência coletiva que seja capaz de gerar o símbolo. Um símbolo só é um símbolo se nasce de uma experiência coletiva e a sintetiza. Um exemplo é quando alguém com os pés juntos abre os braços e logo reconhecemos Cristo na cruz. É preciso remontar 2000 anos de experiência coletiva para que Cristo na cruz seja símbolo e não apenas signo. Para ser de fato símbolo, a experiência de um gesto tem que ser plenamente efetuada, e não apenas iniciada.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 6º Encontro – GLOSSÁRIO**

### **Distâncias entre os jogadores**

Quando um jogador se coloca mais distante do líder e dos outros jogadores, ele consegue discernir melhor a movimentação e tem a lógica favorecida. Quando ele

trabalha com mais proximidade, a compreensão sensorial é favorecida, pois ele é contagiado pela energia dos outros. O que é importante, nos dois casos, é manter vivo o olhar de fora. As duas possibilidades podem ser interessantes, mas, via de regra, a distância favorece a condução, pois quando há espaço entre os jogadores, a movimentação do líder é mais respeitada.

### **Dinâmica estruturante de cada encontro**

Há um pensamento desenvolvido por Marcelo que estrutura a dinâmica do trabalho com CV em prática, seguida de reflexão, seguida de nova prática. É fundamental que esta estrutura seja preservada, afim de que a elaboração intelectual não se sobreponha ao saber produzido pela experiência. Desta forma, é aconselhável que os encontros comecem sempre pela prática e nunca por um momento de muita teoria.

### **Preparação para o encontro seguinte**

Se o condutor pretende introduzir novos elementos no jogo que careçam de muitos conceitos teóricos para que sejam compreendidos (como no caso das diferentes instâncias de qualidade expressiva), ele deve cuidar de não começar o encontro pelo momento da teoria. Se ele tem intenção de começar um encontro por estes novos elementos, ele deve utilizar o momento de reflexões finais do encontro anterior para apresentar os conceitos.

## ❖ **7º ENCONTRO**

### ➤ **1º BLOCO**

Este bloco foi constituído de duas sessões muito breves e uma terceira um pouco mais longa.

**OBSERVAÇÃO:** As interrupções das sessões neste bloco foram para que o condutor pudesse expor algumas ideias com a maior clareza possível, de forma que os atores estivessem concentrados apenas em escutar o que ele dizia, mas mantendo a articulação entre a teoria e a prática.

Este é um ponto importante da condução: é preciso saber como fazer as interferências verbais que têm funções de esclarecimento ou estímulo. Na maior parte das vezes, é possível dizer algo aos atores apenas comandando para que sustentem a movimentação ou mesmo durante a ação. No entanto, há casos mais complexos ou sensíveis em que é preciso comandar Ponto Zero – para que eles não tenham que dividir a atenção – fazer as considerações necessárias e então retomar o trabalho.

Esta função do Ponto Zero já foi mencionada no glossário do primeiro encontro, mas vale ressaltar que este procedimento, muitas vezes, tem como consequência sessões mais curtas e uma quantidade maior de sessões em um mesmo bloco.

- 1ª SESSÃO

**Estímulo/foco: trabalhar escolhendo entre três diferentes qualidades de movimento – cotidiano, realismo estilizado e abstrato; Tema – Supermercado.**

O condutor comanda “PONTO ZERO” e pergunta se algum dos jogadores se lembra do que foi falado na aula anterior. Como nenhum deles se manifesta, ele escolhe um ator e pede para que faça um movimento cotidiano. Lucas, o ator escolhido, o faz. O condutor pede então que ele estilize este movimento. Lucas faz e o condutor pede para que ele então o transforme em um movimento abstrato. Ele o faz e condutor indica, então, que este será o foco do encontro de hoje: trabalhar com as três qualidades de movimento que foram introduzidas teoricamente na aula anterior.

O condutor define que haverá também um tema para o trabalho – “Supermercado” – e coloca a música *After the war*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet, Electric Counterpoint – Pat Metheny de Steve Reich*. Enquanto os jogadores escutam a música, estimula: “Você está sendo levado para algum lugar. Relacione-se com o tema e com o som.” Comanda, então, PALMA e, em seguida, “AÇÃO”.

Durante toda a faixa (cerca de dez minutos), deixa os atores desenvolverem a movimentação individualmente até que comanda “SUSTENTA” e “PONTO ZERO”.

- 2ª SESSÃO

**Estímulo/foco: apurar três dos movimentos desenvolvidos na sessão anterior, independente de qual era a qualidade de cada um deles – cotidiano, realismo estilizado e abstrato; Tema – Supermercado.**

O condutor pede para que cada um eleja três movimentos entre os que fizeram até agora para, quando recomeçarem o trabalho, invistam um tempo para apurar a gestualidade destes movimentos, sempre lembrando da intencionalidade.

Coloca nova música (*America – Before the war*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet*, *Electric Counterpoint – Pat Metheny*, de *Steve Reich*) e comanda PALMA, seguida de “AÇÃO”.

Novamente, deixa os jogadores trabalhando individualmente durante os nove minutos da música e, então, comanda “PONTO ZERO”.

### **Observações e reflexões do condutor**

- A qualidade desta sessão foi muito interessante, pois a busca pelo apuro da gestualidade esteve aliada à motivação do movimento.
- Uma grande clareza, em termos dessa gestualidade, foi conquistada nesta sessão em relação à anterior. Os participantes precisam se lembrar desta qualidade quando forem chamados para liderar daqui em diante. Toda comunicação teatral tem que ser clara, mesmo quando se encena personagens muito interiorizados.
- Todos pararam quando a música terminou. Isso foi muito bom, mas é necessário estar sempre atento, pois nem sempre é assim. Em geral, perde-se a conexão e o diálogo com a música em muitos momentos durante o trabalho. É necessário não se esquecer do que já foi abordado, de se fazer um trabalho cumulativo, de tentar não setorizar a mente.
- Um ator perguntou se eles poderiam jogar com os colegas durante as ações individuais. O condutor respondeu que ele pode jogar, mas lembrou que aqui não interessa a contracenação, ou seja, se ele vai jogar com o outro, precisa buscar formas de estabelecer a interação por outros canais que não a frontalidade da contracena.

- - 3ª SESSÃO

**Estímulo/foco: trabalhar escolhendo entre três diferentes qualidades de movimento – cotidiano, realismo estilizado e abstrato; Tema – Supermercado.**

Para retomar o trabalho, o condutor coloca a música *Europe – During the war*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet, Electric Counterpoint – Pat Metheny*, de *Steve Reich*, comanda “PONTO ZERO”, em seguida PALMA e logo “AÇÃO”.

Após um tempo de desenvolvimento de ações individuais pelos atores, o condutor comanda “SUSTENTA” e estimula: “Perceba-se, perceba seu eixo, seu estado, sua respiração...” Instaura, então, a dinâmica “SUSTENTA-AÇÃO-SUSTENTA”, em que comanda “AÇÃO” e, poucos segundos depois, antes que ela se desenvolva, é interrompida pelo comando “SUSTENTA”. Em alguns momentos em que comandava a sustentação dos movimentos, fazia comentários como: “Você continua em ação. Tudo está vivo aí.” Ou ainda, “Veja se o gesto está claro, se a motivação está existindo.”

Depois de repetir a dinâmica por sete vezes, chama um líder, que atua até o fim da música.

No intervalo entre as faixas, o condutor comanda “SUSTENTA” e, no retorno da música (*Fast*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet, Electric Counterpoint – Pat Metheny*, de *Steve Reich*), comanda “AÇÃO”.

Pouco depois, chama um líder e dá estímulos aos outros jogadores como: “Entenda você nisso... Junto com o tema, junto com a música. O que ele propõe é abstrato. Recrie sentidos.”

Ao fim da faixa, comanda “SUSTENTA” e estimula: “Vá acumulando experiência, preenchendo mais o imaginário, qualificando a gestualidade.” No retorno da música (*Slow*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet, Electric Counterpoint – Pat Metheny*, de *Steve Reich*), comanda “AÇÃO”, em seguida, “SUSTENTA” e comenta: “Vocês estão trabalhando há cinquenta minutos. Neste tempo já apareceram muitas coisas boas que vocês propuseram e podem retomá-las. Podem criar novas coisas também, mas podem recuperar o que já fizeram. Considerem isto.” Comanda, então, “AÇÃO”, retomando, desta forma, a dinâmica “SUSTENTA-AÇÃO-SUSTENTA”, mas desta vez com apenas quatro repetições. Até que chama um novo líder e começa, sem outras interferências a

trocar as lideranças – faz seis trocas enquanto repete as faixas *Fast* e *Slow*, do álbum *Different Trains – Kronos Quartet, Electric Counterpoint – Pat Metheny*, de *Steve Reich*.

Depois propõe uma dinâmica em que propõe uma articulação entre “SUSTENTA-PALMA-SUSTENTA” e “SUSTENTA-AÇÃO-SUSTENTA”, utilizando os seguintes comandos: “SUSTENTA. UM GESTO! OUTRO. OUTRO. MAIS UM. AÇÃO. SUSTENTA. Seja claro! AÇÃO. SUSTENTA. AÇÃO. SUSTENTA.” Até que comanda “PONTO ZERO”.

Os atores se posicionam no Ponto Zero, o condutor pede para que fechem os olhos e recuperem o que fizeram. Depois pede para que abram os olhos, avisa que haverá um intervalo para tomarem água, mas que não farão as reflexões neste momento. Voltarão com o mesmo trabalho, mas agora tendo como foco um tema abstrato.

➤ 2º BLOCO

○ 1ª SESSÃO

**Estímulo/foco: trabalhar escolhendo entre três diferentes qualidades de movimento – cotidiano, realismo estilizado e abstrato; Tema – Neblina.**

O condutor comanda “PONTO ZERO” e determina que o tema agora será “Neblina”. Pede que os jogadores continuem trabalhando com as mesmas três qualidades de movimento sobre e sob este tema.

Coloca a música *Nocturne No.1 in B flat minor, Op.9 No.1*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de *Nelson Freire*, e comanda “AÇÃO”. No fim da faixa, comanda “SUSTENTA” e dá a seguinte instrução: “Este tema necessariamente precisa de uma expansão da ação interna. Mesmo em uma ação cotidiana, ele exige imaginário, metáfora, sensorialização... Sem estas qualidades não se dá conta deste tema.”

Entra a nova faixa (*Nocturne No.2 in E flat, Op.9 No.2*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de *Nelson Freire*) e o condutor comanda, novamente, “AÇÃO”. Os atores seguem em ações individuais até meados da faixa seguinte (*Nocturne No.3 in B, Op.9 No.2*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de *Nelson Freire*), quando o condutor chama uma líder. Durante esta liderança, o condutor orienta o grupo: “Qualifiquem o gesto. A

ideia dela é clara, é óbvia até... Mas é muito bonita. É você quem qualifica o gesto. É simples mas pode ser profundo, dependendo da qualidade com que é feito.”

Pouco depois, troca a liderança e ao fim da música comanda “SUSTENTA” e “PONTO ZERO”. Com os atores em Ponto Zero, sem relaxarem, o condutor faz a seguinte provocação: “Há várias possibilidades de se trabalhar com a ideia de neblina. Eu posso imaginar a neblina, posso contar a neblina, posso ser a neblina, posso sentir a neblina estando nela ou posso escrever com meu corpo sobre ela, por exemplo. Ser a neblina te qualifica de que forma? Te traz quais qualidades psicofísicas? E sentir a neblina? Quais qualidades? Se eu aponto a neblina, tenho outras qualidades. Se sinto sua aproximação, outras. São muitas as possibilidades”.

#### ○ 2ª SESSÃO

**Estímulo/foco: trabalhar escolhendo entre três diferentes qualidades de movimento – cotidiano, realismo estilizado e abstrato; Tema – Neblina.**

Os atores já estavam em PONTO ZERO, então, o condutor coloca uma música (*Nocturne No.4 in F, Op.15 No.1*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de Nelson Freire), comanda “PALMA” e “AÇÃO”.

Pouco depois do início das ações individuais, já chama uma líder e ao desenvolver de sua liderança provoca: “Assumam os sentidos do que ela está fazendo. Expandam. É mais estado e menos movimento. Estejam!”

A mesma líder continua durante toda a próxima faixa (*Nocturne No.5 in F sharp, Op.15 No.2*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de Nelson Freire). O condutor segue estimulando: “Estejam. O tema é claro. Percebam o estado, a pulsação interna.” Ao fim da música, comanda “SUSTENTA” e relembra: “Neblina, abstrato, estilizado, cotidiano...”

Entra a música *Nocturne No.6 in G minor, Op.15 No.3*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de Nelson Freire, o condutor comanda “AÇÃO” e estimula: “Qual é o tônus da neblina? Não confundam estado com falta de tônus”. Ao fim da faixa, questiona: “Como eu defino algo que em sua essência não tem definição? Como definir neblina se ela é essencialmente indefinição de coisas. Indefinição da visão, por exemplo...”

O condutor pede para que na volta da música eles trabalhem apenas movimentos cotidianos, sem perder o tema “Neblina” de vista. A música começa (*Nocturne No.7 in C sharp minor, Op.27 No.1*, do álbum *Chopin – The Nocturnes*, de *Nelson Freire*), os atores partem para ações cotidianas individuais, mas logo o condutor comanda um líder. Ao fim da faixa, comanda “PONTO ZERO”, pede para que os jogadores fechem os olhos, recuperem momentos do trabalho e, então, encerra o 2º bloco.

➤ REFLEXÕES FINAIS

O condutor perguntou aos atores como foram as suas sensações e a partir das respostas dadas, fez várias considerações. A transcrição de um trecho deste diálogo dá uma breve medida de como se desdobravam as discussões após às sessões:

ML – Como fomos?

- Triste.
- Pra mim é difícil lidar quando não tenho possibilidade de imaginar objetos.
- Pra mim é difícil atingir estados quando o tema é concreto. Acabo caindo em clichês.
- Eu descobri na neblina que precisava admitir o clichê para conseguir dar o próximo passo.

ML – Exatamente. Você pode partir de uma primeira imagem óbvia e a repetição vai te levar para a estilização.

- Os temas concretos me incomodam. No abstrato eu consigo concretizar, mas no concreto eu não consigo abstrair.

ML – Isso é bom. Fica claro que você consegue se observar e isso é mais importante do que ter facilidade em executar algo. É bom perceber quais as suas dificuldades.

- No abstrato, o estado é mais latente, mas achei mais difícil externalizar. Então, comecei a me inspirar nas pessoas à minha volta e no espaço mesmo. Por exemplo, teve uma hora que só por encostar na parede me surgiram ideias de ações.

ML – Perfeito isso. Mas também, lembre-se que só de você estar, você já está se expressando. Nem sempre é preciso se preocupar tanto em externalizar... A máscara neutra pode ser altamente expressiva.

A partir daqui, Marcelo conduziu sozinho a reflexão. Em síntese, suas colocações versaram sobre os seguintes tópicos:

- O treino com os estados é o máximo da sofisticação do trabalho do ator. Não é fácil controlar a ação interna com pouca ação externa. Estados emocionais não garantem expressão poética, mas são um passo para começar a compreender de dentro suas potencialidades criativas.
- O ator deve ter a capacidade de utilizar suas potências de concretizar ideias e também as de estar no puro devaneio.
- A melhor coisa para ampliar a capacidade criativa do ator é ampliar seu repertório. E isso quer dizer viver a vida, ver filmes, ler livros, observar a cidade, viajar...
- Quando estamos na ação individual, é interessante, de vez em quando, parar um pouco, respirar, voltar um pouco pra trás. Ir sempre para frente é morte certa. É importante pausar e dar uma olhada para trás de tempos em tempos.
- O ator é vários ao mesmo tempo. Mas ele tem identidade, tem suas particularidades. O ator deve buscar articular e não setorizar. Correlacionar as inteligências tem a ver com a potência da criatividade. Quando se articulam as inteligências, há um salto qualitativo no trabalho do ator.
- Na ação individual, a radicalidade do discurso interessa, mas o ator não deve se fechar em uma bolha. O CV contribui para uma harmoniosa heterogeneidade, para a convivência da diferença. “Você me insemina e eu te insemino e o coletivo nos insemina”. É importante estar atento com o que está acontecendo com o todo. Quando todo o coletivo é contaminado, o acontecimento é mais potente.
- Entre o cotidiano e a abstração está todo nosso trabalho de ator. Desde o Bob Wilson até aquela peça da escola que você fez quando tinha doze anos

de idade e morava no interior. O que diferencia é o apuro, a definição. A mesma expressividade pode ser ruim em contextos diferentes. O ator está inserido em um contexto, está a serviço do todo. É importante cuidar das conexões com os outros elementos.

## **Desvendando Procedimentos e Princípios do 7º Encontro – GLOSSÁRIO**

### **Diferentes instâncias de qualidade expressiva**

- Cotidiano: este tipo de movimento costuma ser uma tendência natural entre os atores, no entanto, a cópia fidedigna do cotidiano não costuma acontecer no teatro e tampouco desperta muito interesse. A energia cotidiana tende a ser desinteressante para a cena, a não ser quando se faz um recorte muito radical do cotidiano como uma proposição clara de linguagem.

- Realismo estilizado: neste caso, o que vemos na movimentação não é uma reprodução do cotidiano, mas há o referencial da realidade, há um fio de contato com o real. E esta sim talvez seja a instância que mais vemos em cena no teatro hoje. Há diferentes níveis de estilização possíveis. Nesta gradação, temos desde movimentos semelhantes ao cotidiano mas com alguma transformação até os gestos tão estilizados que beiram a abstração

- Abstrato: aqui, há pouquíssimo contato com movimentos que reconhecemos na realidade cotidiana. É um território mais fértil na dança, pois os movimentos no teatro tendem a manter um contato maior com o real. Para quem assiste, a compreensão se dá menos pela razão e mais pelas sensações, pelo reconhecimento dos estados e emoções que são provocados.

### **Apuro da movimentação**

Após um tempo de ações individuais, o condutor comanda Ponto Zero, pede para que os atores elejam alguns dos movimentos entre os que já fizeram naquela sessão e indica que, ao retomarem o jogo, devem investir um tempo para apurar a gestualidade destes movimentos.

Aqui encerro a descrição dos encontros de iniciação ao CV aos quais este trabalho se propôs a se dedicar. Como foi dito anteriormente, há muitos outros princípios, procedimentos, focos e variações possíveis a serem introduzidos no trabalho com o CV, mas que não são matéria específica desta pesquisa.



## 5 – SUSTENTA

Encerrado o inventário dos procedimentos propriamente dito, antes de finalizar o trabalho, este capítulo se dedica a abordar dois importantes pontos do CV que não são o foco desta pesquisa, mas que precisam ser aqui contemplados para que a compreensão deste sistema se dê de forma mais ampla: a ideia de Campo de Percepção e o espetáculo *Ifigênia*.

### 5.1 - O “Campo de Visão”, um Campo de Percepção: uma questão de sentidos.

*prazer  
da pura percepção  
os sentidos  
sejam a crítica  
da razão*

Paulo Leminski

Epígrafe do livro “Campo de Visão: exercício e linguagem cênica” de Marcelo Lazzaratto.

*Os sentidos são o começo e o  
fim do conhecimento humano.*

Montaigne

Epígrafe do livro “*La saveur du Monde. Une anthropologie des sens*” de David Le Breton

Em diversas ocasiões, Lazzaratto reconheceu e declarou que o nome mais preciso desta técnica teatral seria Campo de Percepção, mas que por um caráter afetivo e pela história e a carga simbólica que o nome Campo de Visão traz consigo ele o mantém como está. “O termo ‘visão’ do título do exercício na verdade é um pressuposto. O que se quer no Campo de Visão é que ele se torne um Campo de Percepção” (LAZZARATTO, 2011, 61).

Aqui, pretendo me aprofundar na ideia do Campo de Percepção relacionando o sistema Campo de Visão, apresentado no livro “Campo de Visão: exercício e linguagem cênica” de Marcelo Lazzaratto (2011), com algumas ideias do livro “*La saveur du*

*Monde. Une anthropologie des sens*” de David Le Breton (2006).<sup>17</sup> Ambos os trabalhos dão grande importância à noção de percepção<sup>18</sup>, como podemos observar nas epígrafes de ambos, que foram transpostas para a deste capítulo.

Já desde o Exercício Base, o Campo de visão permite que, a partir do outro, o ator amplie seu potencial criativo, a princípio estimulando sua visão periférica para logo adiante ampliar sua percepção sensorial global (LAZZARATTO, 2011, 43).

A investigação de Marcelo com a Cia. Elevador de Teatro Panorâmico fez o Campo de Visão transcender a visão, seu sentido dominante, e se transformar em Campo de Percepção, passando de um jogo teatral interessante a uma ferramenta para formação, prática e preparação do ator, para construção poética da cena e desenvolvimento de linguagem espetacular.

### **A antropologia dos sentidos e o Campo de Percepção**

A antropologia dos sentidos é um ramo da antropologia que estuda como as diversas culturas influenciam a forma com que os homens enxergam, escutam, tocam, sentem cheiros e gostos, segundo o significado e a importância relativa que se outorga a cada um dos sentidos. Ela é estruturada na ideia de que as percepções sensoriais não são definidas apenas pela fisiologia, ao contrário, são profundamente influenciadas pela cultura, mas deixando margem para a sensibilidade individual (BRETON, 2006, 13). “Também tenta estabelecer a influência dessas variações sobre as formas de organização social, sobre as concepções do eu e do cosmos, sobre a regulação das emoções e sobre outros campos de expressão corporal” (HOWES, 1991 apud BRETON, 2006, 16). Defende a ideia de que a consciência humana de sua existência no mundo é definida pelos sentidos. O homem apreende o mundo através dos sentidos e então os interpreta produzindo significado para as coisas do mundo.

Para o homem não existem outros meios de experimentar o mundo senão ser atravessado e permanentemente transformado por ele. O mundo é a emanção do corpo que o penetra. Entre a sensação das coisas e a sensação de si

---

<sup>17</sup>Todos os trechos de Breton citados aqui foram livremente traduzidos por mim.

<sup>18</sup> Há um vasto e diverso material bibliográfico que poderia ser utilizado para abordar a ideia de percepção. No entanto aqui, opto por fazer um recorte deste tema a partir de Breton, não só porque a tentativa de abordar a percepção de forma mais ampla seria extensa demais para este trabalho, mas também para valorizar as afinidades que reconheci entre estes dois autores de campos distintos do conhecimento.

mesmo instaura-se um vai e vem. Antes do pensamento estão os sentidos. (...) A antropologia dos sentidos implica deixar-se mergulhar no mundo, estar dentro dele, não frente a ele (...). O corpo é proliferação do sensível. Está incluído no movimento das coisas e se mistura com elas com todos os seus sentidos. Entre a carne do homem e a carne do mundo não existe nenhuma ruptura, senão uma continuidade sensorial sempre presente. O indivíduo só toma consciência de si através do sentir, experimenta sua existência através das ressonâncias sensoriais e perceptivas que não deixam de atravessá-lo (BRETON, 2006, 11).

Ao estudar uma matéria como o Campo de Visão, que se dedica, sobretudo, à relação que os corpos estabelecem com seu entorno e propõe um aprendizado pelo corpo, o estudo antropológico dos sentidos dá uma contribuição preciosa, à medida que entende que é pelo saber do corpo que o homem apreende o mundo.

(...) o corpo é o filtro diante do qual o homem se apropria da substância do mundo e a faz sua por intermédio dos sistemas simbólicos que compartilha com os membros de sua comunidade. O corpo é a condição humana do mundo, o lugar onde o incessante fluxo das coisas se detém em significados precisos ou em ambientes, se metamorfoseia em imagens, em sons, em cheiros, em texturas, em cores, em paisagens, etc. (BRETON, 2006, 12).

Para avançar no diálogo entre estas matérias, ressalto as colocações de Breton de que ao longo do tempo, a visão (justamente) foi tomando particular importância nas sociedades ocidentais e hoje é hegemônica em relação aos outros sentidos.

O emprego corrente da noção de “visão de mundo” para designar um sistema de representação (também uma metáfora visual) ou um sistema simbólico adequado a uma sociedade traduz a hegemonia da visão em nossas sociedades ocidentais, sua valorização, que determina que não há mundo que não seja o que se vê (2006, 14). “Essencialmente – escreve W. Ong. -, quando o homem tecnológico moderno pensa no universo físico, pensa em algo suscetível de ser visualizado, em termos de medidas ou de representações visuais. O universo é para nós algo de que essencialmente se pode construir uma imagem.” (ONG, 1969 apud BRETON, 2006, 14)

Na medicina e nas artes, há muito, a visão é tida como o sentido primordial, dominante, a ponto de muitas vezes desqualificar todos os outros, como podemos verificar no trecho abaixo:

Em “*La Dioptrique*”, Descartes defendia a autoridade da vista em relação aos demais sentidos: “Toda a conduta de nossa vida depende de nossos sentidos, entre os quais o da visão é o mais universal e o mais nobre. Não existe dúvida alguma de que os inventos que servem para aumentar seu poder estão entre os mais úteis que possam existir”. O microscópio e o telescópio lhe dão razão ao

ampliar até o infinito o registro do visual e ao conferir à vista uma soberania que ampliarão ainda mais, ao passar do tempo, a fotografia, os raios-X e as imagens médicas que os seguiram, o cinema, a televisão a tela de informática e etc. Para Kant, “o sentido da visão (...) é sem dúvida o mais nobre: pois, em todos os sentidos, o que mais se distancia do tato, que constitui a condição mais limitada das percepções” (KANT, 1993 apud BRETON, 2006, 38). Em sua “Estética”, Hegel rechaça o tato, o olfato ou o paladar como inaptos para embasar uma obra de arte. Esta, ao existir ao lado do espiritual, da contemplação, se distancia dos sentidos mais animais do homem para apontar à visão e à audição (BRETON, 2006, 38).

Breton também chama atenção para o fato de que, hoje em dia, para além de percebemos o mundo primordialmente por nossos olhos - “Só o visível outorga a legitimidade de existir em nossas sociedades (2006, 40).” - estamos subjugados à mediação de milhares de imagens que nos assaltam a todo o momento através das telas de todos os tipos, televisões, computadores, celulares e etc.

As sociedades ocidentais reduzem o mundo a imagens, fazendo dos meios massivos de comunicação o principal vetor da vida cotidiana. “Ali onde o mundo real se traveste em simples imagens, as simples imagens se convertem em seres reais e nas motivações eficientes para um comportamento hipnótico” (DEBORD, 1992 apud BRETON, 2006, 39).

Como é sabido, esta profusão de imagens manipuladas pelos mais diversos veículos e lançadas exacerbadamente sobre as pessoas constitui uma perigosa arma de manipulação da realidade, a serviço dos mais questionáveis interesses de uma minoria dominadora.

As imagens não são mais que versões do real, mas a crença em sua verdade intrínseca é tal que as guerras ou os acontecimentos políticos se realizam a partir de agora pela força de imagens que orientam facilmente uma opinião a enganar-se, mesmo a mais ‘desperta’ (BRETON, 2006, 40).

Além disso, há um fenômeno ainda mais recente que é o uso das imagens para fins de vigilância. Câmeras com dispositivos tecnológicos ultra-avançados que possibilitam uma vista superlativa estão por toda a parte, de satélites a residências. Há também o advento do telefone celular com câmera, que faz com que as pessoas registrem e maquiem o tempo todo a vida cotidiana, num processo de autoengano buscando suprir alguma carência, algum vazio mais profundo. Foucault afirmou: “Nossa sociedade não é a do espetáculo e sim a da vigilância (1975)”. Mas para Breton (2006,

40), espetáculo e vigilância não são contraditórios: “No mundo contemporâneo em particular, um e outro conjugam seus efeitos para produzir um olhar permanente, um formidável deslocamento do privado para o público. Nossas sociedades conhecem uma hipertrofia do olhar”.

No entanto, apesar de todos estes argumentos sobre a hegemonia da visão sobre os demais sentidos, é importante salientar que o privilegio a ela dado nas sociedades contemporâneas não qualifica o olhar. Ao contrário, podemos dizer que a hipertrofia do sentido da visão gera uma atrofia na qualidade do olhar.

Apesar do nome do sistema improvisacional aqui estudado ser “Campo de Visão”, este breve apanhado sobre a hegemonia da visão não tem a função de exaltar seu valor, mas, ao contrário, de criticar sua hipertrofia, no intuito de valorizar os outros sentidos que são também estimulados e aguçados no sistema, que, por isso, transcende-se em Campo de Percepção.

O Campo de Visão é um território em que o ator encontra-se de fato vivendo a experiência. “Ele não vai experimentar algo, ele se percebe constituinte da experimentação, ele faz parte, está inserido, ele se presentifica, ele está de fato ali (LAZZARATTO, 2011, 53)”. Este é um aspecto definidor do fato de que ele, na verdade, trabalha com um campo de percepção, pois ao viver uma experiência não é possível que apenas um sentido (no caso a visão) esteja atuante. A experiência sensível do mundo solicita que os sentidos trabalhem em unidade, mesmo que um deles seja mais demandado ou estimulado em um instante ou outro.

A carne é sempre uma trama sensorial em ressonância. Os estímulos misturam-se e respondem-se, completam uns aos outros em uma corrente sem fim. (...) Aliam-se para a determinação dos objetos. (...)

Não se pode isolar os sentidos para examiná-los um depois do outro através de uma operação de desmantelamento do sabor do mundo. Os sentidos sempre estão presentes em sua totalidade. (...). Não existem aparatos olfativo, visual, auditivo, tátil ou gustativo que exibam separadamente seus dados, mas sim uma convergência entre os sentidos, uma interpenetração que exige sua ação comum (BRETON, 2006, 44 e 45).

Posta a premissa de que o corpo não é uma sucessão de indicadores sensoriais bem delimitados, mas uma sinergia onde todos os sentidos se mesclam (BRETON, 2006), abaixo me debruçarei sobre quatro aspectos do Campo de Visão que eu

considero as “pedras preciosas” que estão na fundação e sustentação deste sistema improvisacional e que só se efetua plenamente a partir do apuro dos sentidos e da ampliação da percepção. São eles: a escuta, a afecção, a alteridade e a reverberação. Estes quatro fundamentos – que não se encaixam em uma escala hierárquica, tampouco em uma lógica temporal linear – estão interligados e potencializam o que Lazzaratto chama de corpo-perceptivo: quando o ator disponibiliza e sensibiliza seu corpo e torna-se capaz de sentir que o espaço cênico é um terreno de afecção, onde ele pode e deve acessar suas substâncias intrínsecas e colocá-las à disposição das substâncias latentes dos personagens, da situação, da obra. Por estarem interligados e eles mesmos afetando-se mutuamente é difícil analisá-los isoladamente, mas faço a opção metodológica de separá-los a fim de facilitar a compreensão.

### **Alteridade**

Um aspecto que está na essência do Campo de Visão é o exercício da alteridade. O ator passa boa parte do jogo seguindo o outro. Não apenas percebe o outro, mas o leva em consideração a ponto de ser definido por ele. O ator liberta-se, então, de seu “eu apequenado” e redimensiona seu ponto de vista porque passa a perceber que em jogo existem outras possibilidades, outros pontos de vista - que o sensibilizam. “Ele passa a compreender e agir não através de seu ponto de vista, mas de acordo com seu campo de visão que tem o ‘outro’ como um dos seus elementos constituintes (LAZZARATTO, 2011, 45)”.

É importante ressaltar que o “outro” aqui não é apenas outro ator, outra pessoa. Esse outro pode ser o espaço, um objeto, um som, um texto, uma música ou qualquer outro elemento que esteja para além dele mesmo.

Em Breton, também encontramos uma menção à importância do outro na existência do homem:

A experiência sensorial e perceptiva do mundo se instaura na relação recíproca entre o sujeito e seu entorno humano e ambiental. Na origem de toda existência humana, o outro é a condição para o sentido, quer dizer, o fundamento do laço social. Um mundo sem os demais é um mundo sem laço, destinado ao não sentido (2001, 26).

No que tange a relação do ator com seus parceiros de jogo, neste caminho do eu em profunda relação e diálogo com o outro, a questão indivíduo x coletivo aparece com bastante força. O ator precisa buscar a medida justa entre a expressão dos seus desejos, necessidades e intensidades e os desejos, necessidades e intensidades dos outros indivíduos e principalmente do coletivo.

A questão da alteridade é, então, um princípio muito importante do Campo de Visão porque faz com que a potência do ator seja dada pelo outro, pela capacidade de relacionar-se e deixar-se afetar pelo outro, pelo mundo, pelo que é externo a si, deslocando-o da individualidade imperativa de nosso tempo.

## **Escuta**

Apesar de a cultura ocidental contemporânea fazer da visão um sentido superior aos outros, em muitos povos e tradições a audição é amplamente valorizada, como podemos ver nos exemplos abaixo:

“Um homem de Anktuvuk Pass (no Alasca), a quem eu perguntava o que fazia quando se encontrava em um lugar novo, me respondeu: ‘Escuto. Isso é tudo.’ ‘Escuto’ queria dizer ‘Escuto o que esse lugar me diz. O percorro com todos os meus sentidos atentos para apreciá-lo muito antes de pronunciar uma só palavra’ (LÓPEZ, 1987 apud BRETON, 2006, 20)”. Em sua cosmologia, o mundo foi criado pelo som. Onde um ocidental diria ‘Vejam o que acabamos de escutar’, eles dizem ‘Escutemos o que vemos’ (CARPENTER, 1973 apud BRETON, 2006, 20). Seu conceito de espaço é móvel e diferente da geografia fechada e visual dos ocidentais; se presta às mudanças radicais que introduzem as estações e à duração da noite ou do dia, os longos períodos de neve e gelo que deixam caduca qualquer referência visual. O conhecimento do espaço é sinestésico e constantemente mescla o conjunto da sensorialidade (BRETON, 2006, 20).

Em 1976, no povo de Mehanna, no Níger, P. Stoller acompanha um curandeiro songhai à cabeceira de um homem vítima de um feitiço e enfermo (...) que se encontrava muito debilitado. Um feiticeiro (...) havia se apoderado de seu duplo e o devorava tranquilamente. Suas forças vitais se esgotavam. A tarefa consistia em encontrar o duplo para impedir que o homem morresse. (...) O curandeiro levou consigo Stoller na busca do duplo pelos arredores do povoado. O curandeiro escala uma duna onde se encontra um monte de painço. O examina com cuidado e exclama: “Oh oh oh!” Volta-se ao etnólogo: “– Escutou? – Se escutei o quê? - responde surpreso. – Sentiu o cheiro? – Senti o quê? – pergunta. – Viu? – Do que você está falando? – volta a perguntar.” O curandeiro se mostra decepcionado que seu acompanhante não tenha visto, não tenha sentido, não tenha escutado nada. Volta-se a ele e diz: “Você olha, mas não vê nada. Você toca, mas não sente nada. Você escuta, mas não ouve nada. Sem a vista ou o tato, se pode aprender muito. Mas, você deve aprender a escutar ou

não chegará a saber grande coisa sobre nós. (STOLLER, 1989 apud BRETON, 2006, 30).

Como observamos ao longo dos relatos dos encontros, em quase todas as etapas da prática com o Campo de Visão, o ator é movido por uma música, um estímulo sonoro. Este dado bastaria para colocar a audição lado a lado em importância com a visão no trabalho com o Campo de Visão, mas a noção de escuta aqui vai além da fisiologia da audição.

O trabalho com a música tem como objetivo ativar a escuta, que encontra-se completamente amplificada e apurada quando em um momento posterior joga-se o Campo de Visão no silêncio. E então os atores passam a escutar o silêncio. “Escutar a atmosfera. Escutar os ritmos internos. Escutar os sons que acontecem no entorno. (...) Escutar os sons que os corpos dos atores geram no espaço quando se movimentam. Escutar as respirações (LAZZARATTO, 2011, 62)”.

Mas podemos aprofundar e ampliar ainda mais o entendimento do termo ‘escuta’ - que está em primeira instância ligado à audição. No que diz respeito ao trabalho do ator – e a mim, dentro deste entendimento ele é muito caro –, escuta quer dizer uma escuta integral, que faz o corpo escutar, os poros escutarem, os órgãos escutarem. Assim como para os povos citados acima está ligado à ideia de sinestesia. Significa estar desperto, ter atenção plena, mas sem tensão. Ou seja, quando se diz “escutar o outro, escutar a cena, escutar o espaço”, o que está sendo de fato dito é “faça do seu corpo um corpo-perceptivo”. O Campo de Visão solicita o tempo inteiro que o ator esteja com a “escuta” aberta, apurada.

### **Afecção**

Talvez o maior dos objetivos do Campo de Visão seja tornar o ator um sujeito sensível à afecção. Esta é uma premissa fundamental para o trabalho de qualquer ator, estando ou não em improvisação e por isso o Campo de Visão pode contribuir com atores em diversas linguagens teatrais.

Conforme foi dito anteriormente, ao longo da experiência com o Campo de Visão, as ideias aqui descritas vão se complementando e interpenetrando. É fundamental que o ator tenha entendimento e consiga vivenciar a ideia de ‘escuta’, desenvolvida acima,

para que ele seja um sujeito de afecção. Ao longo da prática com o Campo de Visão, seu corpo vai tornando-se um corpo-perceptivo, ele passa a escutar integralmente o que o rodeia e então pode/deve permitir-se afetar-se. Não apenas perceber o entorno de forma integral, mas relacionar-se com ele de uma forma mais intensa, deixar-se transformar. É como se o ator deixasse que sua matéria mais íntima e sensível fosse tocada pelo outro.

O ator em seu exercício diário deve abrir seus canais sensitivos para impregnar-se de toda e qualquer experiência. Porque não há trabalho de ator sem afecção. É de seu ofício sensibilizar-se a toda e qualquer manifestação, real ou poética, para redimensioná-la posteriormente em sua criação. Os sentidos aguçados aproximam o ator de experimentar a experiência plenamente, colaborando para que não haja juízos preestabelecidos, nem moralidades compartimentadoras e nem noções estéticas previamente planejadas para serem conquistadas. Ou seja, viver na intensidade, na ponta do instante, na pura experiência (LAZZARATTO, 2011, 44).

Afecção significa sair de si mesmo e ir ao encontro do outro, estar aberto ao outro.

### **Reverberação**

A ideia de reverberação também está ligada aos outros conceitos e ainda mais intimamente à ideia de afecção. É como se fosse um passo imediatamente após a afecção. Eu me deixo tocar, afetar pelo outro e respondo organicamente ao que ele provocou em mim.

Exemplos: um movimento de um ator que passa por mim gera-me um novo movimento; o som gerado pela queda de algum corpo no chão contrai meu corpo; (...) aquela palavra pronunciada em surdina faz com que diminua a velocidade de meus movimentos; o eco da sala de ensaios me coloca nas montanhas (...). Enfim, tudo que me cerca, que acontece em meu entorno reverbera em meu corpo, e eu passo a carregar essas informações porque elas me colocam em outros lugares abrindo possibilidades poéticas. Exercitar a reverberação faz de meu corpo um corpo-perceptivo (LAZZARATTO, 2011, 79).

Como foi dito anteriormente, as noções de alteridade, escuta, afecção e reverberação interpenetram-se. Da mesma forma que exercitar a reverberação faz de meu corpo um corpo-perceptivo, um corpo-perceptivo, que escuta integralmente e afeta-se é um corpo pronto para reverberar, pronto para criação artística.

Encaminhando o fim desta reflexão, é importante salientar as colocações de Breton de que pessoas de culturas diferentes – e até mesmo de uma mesma cultura, dependendo da educação que receberam, da história de vida – apreendem o mundo de formas diferentes.

Mas, de modo simultâneo, a carne é a via de abertura ao mundo. Ao experimentar-se a si mesmo, o indivíduo também experimenta o acontecimento do mundo. Sentir é tanto desdobrar-se como sujeito e acolher a profusão do exterior. Mas a questão física não é mais que um elemento de funcionamento dos sentidos. O primeiro limite é menos a carne em si mesma que o que a cultura faz com ela. Não é tanto o corpo que se interpõe entre o homem e o mundo, senão um universo simbólico. A biologia se apaga diante do que a cultura lhe presta como aptidão. Se o corpo e os sentidos são os mediadores de nossas relações com o mundo, só o são através do simbólico que os atravessa (BRETON, 2006, 22).

Esta noção reforça ainda mais uma potência do Campo de Visão/Campo de Percepção: a possibilidade de através desses quatro elementos – alteridade, escuta, afecção e reverberação – o ator apreender gestos e imaginários que ele não teria capacidade de acessar sozinho simplesmente porque não faz parte de seu sistema de referências, de seu universo simbólico.

Como a língua, o corpo é um constante provedor de significados. Frente a uma mesma realidade, indivíduos com corpos impregnados por culturas e histórias diferentes não experimentam as mesmas sensações e não decifram os mesmos dados; cada um deles é sensível às informações que reconhece e que remetem a seu próprio sistema de referência. Suas percepções sensoriais e sua visão de mundo são tributárias dos simbolismos adquiridos. Como a língua, o corpo projeta um filtro sobre o entorno, encarna um sistema semiológico. A percepção não é a realidade, senão a maneira de sentir a realidade. (BRETON, 2006, 24)

Por fim, destaco duas ideias de Lazzaratto e Breton que terminam de corroborar a defesa que fiz de que o trabalho com a percepção, o trabalho para transformar o corpo do ator em um corpo-perceptivo é uma ferramenta valiosa para o teatro:

Um corpo-perceptivo imagina e associa melhor, ordena e estrutura melhor as coisas percebidas, ou seja, todos os elementos inerentes à criatividade se potencializam, oferecendo ao ator os meios para fazer de sua escolha uma escolha criativa, criar metáforas, mundos e personagens (LAZZARATTO, 2011, 79).

A percepção é uma tomada de posição simbólica do mundo, um deciframento que situa o homem em posição de compreensão a respeito dele. O sentido não está contido nas coisas como um tesouro oculto; se instaura na relação do

homem com elas e no debate que estabelece com os demais para sua definição, na complacência ou não do mundo para alinhar-se nestas categorias. Sentir o mundo é outra maneira de pensá-lo, de transformá-lo de sensível em inteligível (BRETON, 2006, 24).

O trabalho do artista da cena é reinventar o mundo, ser expressão viva, expressão da vida. Só é possível encontrar essa potência estando em cena em estado de experiência e apreendendo o mundo ali mesmo, naquele instante.

## **5.2 – *Ifigênia* e o Campo de Visão – Poesia Visionária**

O espetáculo *Ifigênia* da Cia. Elevador de Teatro Panorâmico – dirigido por Marcelo Lazzaratto e escrito por Cássio Pires, a partir de *Ifigênia em Áulis*, de Eurípides – é uma espécie de coroação do processo de pesquisa, desenvolvimento e sistematização do “Campo de Visão”.

O Campo de Visão é fundamentado na improvisação e *Ifigênia* é, por consequência, um espetáculo improvisacional. Mas antes de entrarmos em seus pormenores, é importante ressaltar que tanto no Campo de Visão como em *Ifigênia*, a palavra “improvisação” tem um sentido muito diferente do que é, atribuído, frequentemente, pelo senso comum. Neste, costuma ser entendida pejorativamente como algo descuidado, sem a devida preparação, mal feito. Aqui, a improvisação é entendida como uma matéria ligada à capacidade do ator de se entender como um jogador (por sinal, em outras línguas, a palavra que diz respeito à atividade do ator – que de certa forma corresponde ao nosso “atuar” – é “jogar”: em inglês, *to play*, em alemão, *spielen*, e em francês, *jouer*), à capacidade de estar absolutamente presente no acontecimento e responder criativamente ao que acontece no agora, à espontaneidade, ao frescor, à capacidade de ser mais que um ator, mas de se tornar autor e, ainda mais, de se fazer verdadeiramente um artista, um criador. Deste ponto de vista, a capacidade de improvisar é, portanto, uma habilidade bastante desejável ao ator, mas é, também, algo que exige preparo, técnica, treinamento, algo que precisa ser desenvolvido durante seu perpétuo estado de formação.

Por se tratar de um fenômeno intrínseco ao fazer teatral, que teve diferentes escalas de importância e impacto ao longo da história, a improvisação tem sido matéria de estudo de diversos pesquisadores ao longo do tempo. Mariana Muniz (2005, 24), em sua tese de Doutorado, propõe uma divisão da improvisação em três grandes categorias de aplicação no teatro contemporâneo: improvisação como instrumento de construção de um espetáculo, improvisação na formação do ator e improvisação como espetáculo. Todas elas são aplicáveis ao Campo de Visão e ao *Ifigênia*.

### **O mar e suas ondas**

Em 2011 e 2012, com o auxílio do Programa Municipal de Fomento ao Teatro, da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, a Cia Elevador de Teatro Panorâmico esteve imersa em um projeto que articulava sua investigação sobre o Campo de Visão e o universo da tragédia, partindo do binômio coletivo-indivíduo e/ou coro-protagonista, atrito estruturante tanto do Campo de Visão quanto das tragédias gregas. A principal ação deste projeto foi a montagem de um espetáculo. Inicialmente, sabiam que montariam uma tragédia cuja encenação fosse estruturada pelo Campo de Visão Livre. *Ifigênia em Áulis*, de Eurípides, foi escolhida por ser uma obra que abarcava fortemente a relação entre indivíduo e coletivo e os embates gerados pelas diferentes necessidades e desejos destas instâncias, matéria cara ao exercício do Campo de Visão e estruturadora de seus procedimentos.

O mar e suas ondas. Esta foi a imagem geradora do espetáculo, metáfora potente do binômio que articulava com precisão forma e conteúdo. No texto que o diretor escreveu para o programa da primeira temporada da peça, realizada no SESC Belenzinho em março de 2012 (p. 2), lê-se:

Para montagem de “Ifigênia” propus à equipe de criação – atores, dramaturgo, diretora de arte, compositor e iluminador – uma imagem como força motriz e guia de todo o trabalho: o Mar e suas Ondas.

O mar como metáfora do todo, do arquetípico, do coletivo.

A onda como metáfora da parte, da subjetividade, do indivíduo.

Imaginem que todos são mar (coletivo) e que de vez em quando uma onda se manifesta (indivíduo), desenha seus contornos específicos, dura seu tempo devido e depois se esvanece, reintegrando-se ao mar.

Mar ininterrupto, dinâmico, latente, gestador de tudo e de todos. Criador de suas ondas, que dele se manifestam sem deixar de o ser. As ondas nunca

deixam de ser mar. Bem como os indivíduos, eles sempre pertencem a uma coletividade.

Forma: o Campo de Visão – um sistema improvisacional coral, em que o coromar é entendido não como uma massa estigmatizada, mas como a conexão das particularidades dos indivíduos-ondas que geram o coletivo. Assim como o Campo de Visão é regido por uma regra fundamental, podemos começar a entender *Ifigênia* a partir de uma regra básica: todos os atores sabem todo o texto de cor, mas não tem personagens fixos e tampouco movimentações definidas; a cada momento da apresentação estas escolhas são feitas pelos atores e o espetáculo constrói-se a partir da dinâmica do Campo de Visão Livre. Lazzaratto (2012, 2) descreve no programa:

Esse sistema chama-se “Campo de Visão”. Ele é coletivo, coral. Ele é o nosso mar, ininterrupto, dinâmico, latente, gestador de tudo que se configurará na cena.

Utilizo-me do Futuro, “configurará”, porque “Ifigênia” é um espetáculo em que os atores, os músicos e o operador de luz improvisam. Ou seja, a cada dia um novo espetáculo.

O “como” é que nunca será o mesmo. A cada dia as cenas se configurarão de maneira diferente, regidas pela dinâmica do “Campo de Visão”. Dinâmica variável, movediça. Não há personagens definidos.

Não há, a priori, distinção entre coro e protagonistas. A cada dia, ou melhor, a cada momento do espetáculo, a “onda” Agamêmnon, gestada no mar “Campo de Visão”, pode se manifestar em qualquer ator, por exemplo. Bem como a onda Clitemnestra ou Ifigênia. O mar improvisando suas ondas...

Conteúdo: o general Agamêmnon deverá oferecer sua filha com Clitemnestra, Ifigênia, ao sacrifício para que a caprichosa deusa Ártemis traga de volta o vento e, assim, os gregos possam navegar pelo mar Egeu até Troia e guerrear para vingar toda a Grécia que foi ultrajada quando Páris fugiu com Helena, esposa de seu irmão Menelau. Para muito além do determinismo do destino humano pela vontade dos deuses, a Cia Elevador lançou um olhar sobre este mito que evidenciou um aspecto bem mais contundente, no que diz respeito às questões do nosso tempo: o embate entre as necessidades da coletividade (o mar) e os sentimentos e desejos individuais (as ondas).

## A dramaturgia

Ao identificar e eleger *Ifigênia em Áulis*, de Eurípides, conteúdo ideal para a forma que se delineava, Lazzaratto sabia que não se trataria de usar o texto grego em seu formato original e convidou o dramaturgo Cássio Pires para reescrever a obra. Propôs a ele que partisse da imagem mar-onda, da questão coletivo-indivíduo e que a história fosse contada do ponto de vista do coro.

Um trecho do texto que Newton Moreno escreveu para o programa do espetáculo *Santa Luzia passou por aqui com seu cavalinho comendo capim*, apresentado no Teatro Popular do SESI, em 2004 parece traduzir precisamente o trabalho realizado por Pires em *Ifigênia*:

De fato, em algumas ocasiões, a dramaturgia pode se tornar um trabalho que exige mais apuro dos ouvidos do que das mãos, mais dos olhos do que da razão ranzinza, acostumada a velhos padrões aprendidos nos cânones. Mais do diálogo do que da emissão. Mais ainda da integração entre a cabeça e o coração (MORENO, 2004 apud TOSCANO, 2004, 112).

Com uma escuta apurada e sensível às proposições de Lazzaratto, entendendo que as imagens motivadoras dadas a ele seriam também os norteadores dos procedimentos de criação da cena e conhecendo (mesmo que não profundamente) a estrutura fundamental do Campo de Visão – por já ter trabalhado e acompanhado a Cia Elevador em outros momentos<sup>19</sup> – Cássio explode com a estrutura formal da tragédia e cria uma estrutura dramática específica e adequada ao jogo cênico idealizado por Marcelo. Ele, de fato, reescreve a peça, estabelecendo uma possibilidade potente de diálogo entre a dramaturgia e a construção da encenação – o Campo de Visão – recontando o mito em uma obra original, que em alguns momentos cita Eurípides<sup>20</sup>.

---

<sup>19</sup> Cássio Pires é autor da “Peça de Elevador”, que veio à cena em 2006, no Centro Cultural Banco do Brasil.

<sup>20</sup> Vale destacar o que o próprio Pires nos lembra no programa da peça sobre a autoria do original: “*Ifigênia em Áulis* é a última peça de Eurípides. Sua apresentação nas *Dionisíacas* de Atenas se deu pouco depois da morte de seu autor. *Eurípides o jovem*, figura entendida pelos helenistas como filho ou sobrinho do grande tragediógrafo, teria sido o responsável pela encenação da peça. Mas não só. Ele também teria finalizado o texto de seu ascendente, que o havia deixado inacabado.

Outra hipótese aventada diz que o final da peça, tal como o conhecemos hoje, teria sido escrito durante o período Bizantino, pelos eruditos responsáveis pela conservação das grandes tragédias produzidas no século V a. C., o século de Péricles.

Esse percurso de uma peça projetada e iniciada por um homem e completada por seus pósteros faz retomar o exercício de pensamento sobre a questão da autoria.”

Além das radicais transformações estruturais, até mesmo os versos foram quase todos reescritos para que a métrica e a fluência servissem ao jogo que se estabeleceria. Pires diminuiu as rimas, mas preservou certa musicalidade, sem comprometer a força narrativa<sup>21</sup>.

A rubrica-poética inicial da peça – que aparece inclusive no início da encenação através de uma voz em *Off* – deixa claro o profundo entendimento estabelecido entre a proposta da direção e a criação da dramaturgia, sendo uma síntese precisa do que é o espetáculo *Ifigênia* (PIRES, 2012a, 47):

Tesoura e caneta sobre o original de Eurípides.  
O Porto de Áulis.  
O herói arde em fogo, feito no atrito das pedras da ordenação do mundo e do desejo do indivíduo.  
Texto fixo para cena improvisada.  
Toda noite, eles contariam a mesma história sob o risco de uma nova encenação.  
Poema para o verbo dever.  
Uma onda é uma onda.  
Ondas juntas são o mar

A divisão formal da tragédia é feita de episódios – passagens dialogadas dos personagens – e estásimos – comentários do coro no intervalo entre os episódios. Pires transforma os cinco episódios do original em oito cenas nomeadas Campo de Visão. Quem fala nestas cenas não são os personagens, mas o coro, o mar. Onde deveríamos ler o nome dos personagens, designando de quem é cada fala, lemos, em geral, ONDA/COREUTA, compondo o mar, narrador da história que, por vezes, deixa emergir uma de suas ondas, seus personagens, que aparecem em diálogos, onde leremos ONDA/IFIGÊNIA, ONDA/MENELAU, ONDA/CLIMTEMINESTRA, ONDA/AGAMÊMNON, ONDA/AQUILES, como podemos observar no trecho da cena 3, transcrito abaixo (PIRES, 2012a, 53 e 54):

CAMPO DE VISÃO 3.

ONDA/COREUTA: Vê, agora, Agamêmnon.

ONDA/COREUTA: Vê, agora, por sobre a lágrima que ainda não secou. / Lá longe, onde o prado cobre a areia, um homem. / Ele interrompe o velho mensageiro, / Ele toma a placa de suas mãos.

---

<sup>21</sup> Cássio Pires concedeu-me a entrevista sobre o processo de criação do texto em novembro de 2012. Todas as referências às opções e ao discurso do autor descritas neste texto são advindas dela.

ONDA/COREUTA: Menelau. / Agora Menelau está a dois metros de Agamêmnon.

ONDA/COREUTA: Menelau, a placa sob o braço, tendo o velho atrás de si, deverá caminhar em tua direção.

ONDA/COREUTA: Os grandes, os pequenos, / Nenhum homem é dono de si. / Meu coração e o teu coração são um só coração.

ONDA/COREUTA: Agora, Menelau.

**ONDA/MENELAU:** Meu irmão, olha para mim. Olha em meus olhos.

ONDA/COREUTA: A praia, naquela manhã, deverá ser fria.

**ONDA/AGAMÊMNON:** Você pensa que eu, um Atrida, baixo meus olhos?

**ONDA/MENELAU:** Veja esta mensagem, instrumento da intriga mais indecorosa que conheço?

**ONDA/AGAMÊMNON:** Devolve-a!

**ONDA/MENELAU:** Antes, desejo mostrar o seu teor aos gregos aqui acampados.

**ONDA/AGAMÊMNON:** Você quebrou seu lacre e leu o que deveria ignorar! Que atrevimento!

ONDA/COREUTA: O sol é grande. / As águas, infinitas.

ONDA/COREUTA: O dia é frio. / As águas não se movem.

ONDA/COREUTA: Eu sou o sol.

ONDA/COREUTA: Eu não sou o sol.

ONDA/COREUTA: Eu sou a terra.

ONDA/COREUTA: Eu não sou a terra.

ONDA/COREUTA: Eu sou a vida.

ONDA/COREUTA: Eu não sou a vida. Eu vivo.

**ONDA/MENELAU:** O meu coração e o seu coração são um só coração. Você é ou não é meu irmão, Agamêmnon? Há poucos dias, quando soubemos do desejo de Ártemis, ouvi de você que concordava em sacrificar tua filha. Você então deu ordens para que sua mulher trouxesse Ifigênia até nós, sob o pretexto de casa-la com Aquiles. Hoje, você recua de sua resolução. E o surpreendo dando ordens contrárias. Já não quer o sacrifício de sua filha. Mas foi esse mesmo ar que ouviu de sua boca uma promessa tão enfática. Lamento, antes de tudo, pela Grécia. Embora todos nós assim desejemos, não vamos punir os bárbaros troianos, e seremos alvo do sarcasmo deles. Por sua causa. Por causa de sua filha!

Os intervalos, as transições entre as cenas são Ponto Zero e a voz que se houve aí, vinda das profundezas, é chamada MAR (aqui, não no sentido do coletivo e do macro, mas no sentido da profundidade) e, segundo o autor em entrevista, é um momento de pausa, tanto da ação da peça quanto da ação de Agamêmnon, em que emerge a voz do inconsciente de Agamêmnon a lhe falar. Abaixo seguem exemplos destas transições (PIRES, 2012a, 48, 51 e 56):

PONTO ZERO.

MAR:

O mar.

Areia.

Manhã.

Tantos barcos sobre a água.

Tantas tendas sobre a praia.  
Dez mil homens.  
E vento nenhum.

PONTO ZERO.

MAR:  
A noite cai.  
O dia nasce.  
A luz é a mesma.  
O mar também.  
Ontem fui um.  
Hoje sou outro.

PONTO ZERO.

MAR:  
Na noite escura,  
O menino chora.  
Na noite escura,  
O menino anseia.  
Pela luz do dia,  
Pela praia vazia,  
Pelo verbo poder.

Para Cássio, o título mais adequado para esta peça seria Agamêmnon, pois é nele que reside o coração da contradição desta história, é ele o grande personagem trágico do mito. Em seu texto no programa da peça lemos “Ao opor a ordem familiar e a ordem do estado, a peça produz um de seus conflitos exatamente pela contradição de sentimentos entre o Agamêmnon pai e o Agamêmnon general (PIRES, 2012b, 4).”

E é deste ponto de vista que Pires a escreve: se no PONTO ZERO ouvimos a voz de seu inconsciente, é também para Agamêmnon que o Coro, a ONDA/COREUTA fala o tempo todo, neste caso é sua consciência a narrar para si mesmo sua própria história, sua própria tragédia.

Há no texto um jogo de alternância entre os tempos verbais: o presente no PONTO ZERO – e em grande parte das vezes, na primeira pessoa do singular – e o futuro nas narrativas das ONDAS/COREUTAS – a maioria na terceira pessoa do singular, destacando-se, sobretudo, a presença incisiva do verbo dever. A escolha por este jogo verbal é contundente e decisiva para que o leitor/espectador ouça a voz de Agamêmnon assistindo e narrando sua própria história, sentindo o peso do dever (verbo e substantivo) e prevendo as consequências que ele trará para sua vida.

Mas o que é fundamental na construção desta dramaturgia é a sua natureza desejante (TOSCANO, 2004). Ela não só deixa espaços para serem preenchidos pelos artistas na prática do palco, mas entende que esta é a proposta fundamental desta *Ifigênia*.

#### Os procedimentos de criação.

Descrevo abaixo, brevemente, alguns dos procedimentos de criação utilizados no processo de ensaios<sup>22</sup>.

Em seus experimentos práticos de articulação entre o trágico e o Campo de Visão, a Cia Elevador trabalhou amplamente alguns elementos constituintes de seu sistema de criação como motivadores do jogo:

- o tema da tragédia;
- a relação coro-protagonista;
- a relação movimento-pausa;
- a criação dos personagens, de onde descobriram e compuseram o que chamaram de “Gestoteca”: os atores experimentavam-se nos diversos personagens enquanto eram líderes do jogo e os movimentos que se mostravam mais significativos eram selecionados com a ajuda do diretor/condutor. Este processo de apropriação de repertório alheio para a criação de um repertório coletivo gerou uma gestualidade que serviria a cada personagem quando, durante o espetáculo, os atores entrassem em jogo construindo a encenação.

Com a chegada do texto final, todos os atores<sup>23</sup> decoraram-no por inteiro e, além de continuarem trabalhando os elementos citados acima, partiram para a investigação de alguns princípios concernentes, especificamente, àquela dramaturgia, como:

- diferentes dimensões do narrador;
- a dinâmica de intensidade e tensão exigida pela fábula;

---

<sup>22</sup> Tive acesso a estes procedimentos, por meio de entrevistas realizadas com o diretor e o dramaturgo da peça. A entrevista realizada com Marcelo Lazzaratto foi em dezembro de 2012.

<sup>23</sup> Elenco original de *Ifigênia*: Carolina Fabri, Daniela Alves, Gabriel Miziara, Manfrini Fabretti, Maurício Schneider, Pedro Haddad, Rodrigo Spina, Sofia Botelho e Wallyson Mota.

Além dos atores, os músicos e o operador de luz acompanharam todo o processo de criação e também improvisariam durante as apresentações, jogando com a movimentação proposta pelos atores. Boa parte da trilha sonora da peça seria executada ao vivo mas, vale ressaltar, que alguns momentos musicais eram gravados e previamente demarcados. Bem como o operador de luz jogaria com os atores, mas alguns desenhos de iluminação foram preestabelecidos.

Das poucas marcas previamente estabelecidas, a maioria relacionava-se diretamente às transições das cenas, ou seja, aos momentos de Ponto Zero. O U rigoroso do Ponto Zero do Campo de Visão tradicional foi transformado em novas estruturas. Para cada Ponto Zero proposto pelo dramaturgo, foi criado um desenho específico no espaço que se repetiria rigorosamente em cada apresentação. Ficou definido, também, que a fala do Mar no Ponto Zero seria sempre coral, por vezes cantada. Estes momentos de Ponto Zero, a movimentação inicial dos atores e a primeira fala da peça foram as únicas marcas rígidas estabelecidas a priori. A partir daí todo o resto seria improvisado.

Com estas definições, o processo de ensaios passou a ser jogar o espetáculo dentro da estrutura preparada para que ele acontecesse nas apresentações com o público.

### **A experiência da cena**

Postos todos os aspectos acima, para falar da experiência da cena levada ao público, me restam mais impressões e perguntas do que propriamente análises, críticas ou descrições.

O que pude ver nas apresentações foi o resultado – que ousaria dizer, quase empiricamente comprovável – de catorze anos de pesquisa, um trabalho sério e incansável sobre o Campo de Visão aliado a muitos meses de mergulho no universo da tragédia e na articulação entre estas matérias.

A experiência de *Ifigênia* se dá no cruzamento de diferentes dimensões: o espetáculo acontece enquanto jogo, enquanto composição e enquanto ritual. Os limites destas dimensões são esfumados: elas por vezes alternam-se, por vezes contaminam-se e por vezes são simultâneas. Todas elas, no entanto, provocam uma

qualidade de atitude nos atores que interessa e seduz o espectador desde os primeiros instantes.

Vemos em cena nove atores-jogadores com profundo conhecimento e compreensão da história que estão contando. Corajosos, deixam os personagens surgirem em cada um deles e ao espectador cabe jogar este jogo e deleitar-se ao descobrir que a Onda/Clitemnestra naquela noite deverá ser mais de uma (ou um) – como também serão várias as Ondas/Agamêmnon, Ifigênia, Menelau – e perceber que ele será capaz de acompanhar e se relacionar com a história. Se, no começo, o espectador teme perder algum detalhe da história e corre o risco de se dispersar da narrativa pela complexidade, contundência e força do jogo e movimentação dos atores, percebe logo que isso não se configura como um problema, pois o dramaturgo esteve atento a este risco e retomará as informações importantes adiante no texto.

Além disso, é importante ressaltar a habilidade dos atores em contar a história com muita clareza e propriedade, sem perder a intensidade. É impactante perceber que os atores estão compondo naquela hora a encenação, desenhando no espaço e produzindo sentido através do jogo entre eles. Eles estão em constante estado de alerta, o que traz uma vibração poderosa para o espetáculo. O estado de tensão proposto pelas circunstâncias do texto é preservado durante toda a apresentação. O mérito – como não poderia deixar de ser, já que é resultado do trabalho deste grupo de artistas que em sua própria história redimensiona a importância da coletividade – está no conjunto. Não interessa buscar, descobrir ou perceber se existem atores “melhores” que outros. No entanto, este é também um ponto sensível: a força do jogo coletivo pode ser cruel, pois denuncia qualquer fragilidade dos atores; percebemos imediatamente quando algum deles, por um instante que seja, desconecta-se, omite-se, deixa de escutar ou se impõe excessivamente.

É certo que a experiência é bem diversa para quem sabe que a peça é improvisada e para quem não tem esta informação (conheço pessoas que saíram do espetáculo sem descobrir isto!). Ou ainda, para quem conhece e quem não conhece o Campo de Visão. Pergunto-me qual o impacto destas diferenças e, obviamente, incapaz de encontrar uma resposta, arrisco-me em duas hipóteses: por um lado, se em alguma apresentação o jogo não se der plenamente, se a vida escapar da relação dos atores

com o instante, a experiência pode deixar de ser interessante e parecer mero exercício formal ou de estilo; por outro lado, sempre que a peça acontece integralmente, sua dimensão ritual dá, a quem não percebe que o espetáculo está sendo construído no momento, o privilégio do invisível, que é onde mora o sagrado (BROOK, 1970).

O espetáculo *Ifigênia*, mais que um jogo bem jogado, é um devir, não um ser. Devir – conceito amplamente desenvolvido por diversos pensadores é aqui entendido a partir do filósofo Luiz Fuganti<sup>24</sup> – como o estado do que é vivo, uma variação contínua, o que a potência do homem torna-se ininterruptamente no fluxo da vida. Devir como o estofamento mesmo do real, o que sustenta e gera a própria vida – vida entendida como criação de realidade. Devir como o que as forças tornam-se ao efetuarem-se, a modificação que as potências da natureza e da realidade sofrem ao efetuarem-se. Devir como tornar-se diferente de si mesmo à medida que vai existindo.

Ora, segundo esta tese, todo espetáculo teatral deveria ser um devir. Mas, assim como nós, que vivemos neste tempo cada vez mais separados do devir e chafurdados no ser, nossa arte, nosso teatro também padece desta consciência/existência equivocada. Em *Ifigênia*, a potência do existir entendido como devir, não como ser, é amplificada pelo fato de que a peça tem, entre suas premissas fundamentais, o compromisso de se reinventar a cada apresentação, a partir do acontecimento real de cada instante.

Ainda segundo Fuganti, nós não somos culpados, mas somos cúmplices do que nos acontece e, sobretudo, do que fazemos com o que nos acontece. Mesmo os que se chafurdam e paralisam na ideia de ser estão sempre no devir. Como no Campo de Visão, o sujeito está sempre em acontecimento. No devir inevitável. Mas há os que moram no devir reativo. Eles dependem de um ato exterior que os modifiquem. E não se responsabilizam pelo que julgam ser. E mínguem a potência da sua potência, a potência da sua vida, pois o meu devir, o que minha potência se torna, depende da maneira como eu existo. Maneira aqui entendida como uma composição entre mim e o

---

<sup>24</sup> As ideias de Luiz Fuganti aqui apresentadas foram extraídas da palestra “Teatro e Acontecimento” proferida por ele em 05/11/2012 na abertura do II Seminário De Pesquisas em Andamento do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da ECA/USP. Disponível em <http://vimeo.com/53109221#at=0>

fora, mas sabendo que há na maneira algo que só depende de mim e aí entra minha responsabilidade ética com minha própria existência.

Mas, se no espetáculo *Ifigênia*, o ator leva em consideração o outro<sup>25</sup>, a ponto de ser definido por ele (LAZZARATTO, 2011), ser guiado por ele, ser movido por ele, temos ali um devir reativo? Não. Não porque a força do devir ativo é aumentada pelo princípio da alteridade, que existe na peça em sua plenitude. O ator renova a intensidade de sua própria experiência através do outro, pela capacidade de se relacionar e se deixar afetar pelo outro, pelo mundo, pelo que é externo ao indivíduo. Assim, cria recriando e cocriando sua realidade, a partir desta afecção. A composição entre o mim e o fora é, assim, outra premissa fundamental desta obra, mas aqui o sujeito não se acomoda numa relação de dependência e reatividade ao externo que é o outro, ao contrário, quanto mais está no acontecimento, mais está com outro. Ele se coloca em estado de receptividade, de afecção e de responsabilidade, gerando em si e no todo um devir ativo, pulsante, um devir criativo. Ele é agente, define o seu entorno e, simultaneamente, está inserido em algo que o define, é agido.

O *Ifigênia* – alicerçado no Campo de Visão, uma prática-poética que cria espaço para experimentação ética e filosófica com o corpo, interessada mais em criação de subjetividades que em novos resultados – carrega fortemente uma proposição poética de enfrentamento ético quando coloca uma lupa na questão da alteridade e do coletivo neste tempo em que vivemos sob o imperativo das vontades individualistas e da indolência dos devires reativos, que tudo julgam e nada criam.

Por fim, tomo a palavra “Visão” no contexto do Campo de Visão e, novamente, proponho ultrapassar seu sentido imediato – agora, em outra direção que não a ideia de percepção – e chegar à palavra Visionário, proposta por Jung, como aquele artista que rasga a cortina cósmica, cuja obra produz sentidos alcançados apenas nas profundezas, e que acaba por dizer bem mais do que percebe que está dizendo (JUNG,

---

<sup>25</sup> “Outro” entendido, pelo próprio Lazzaratto, como qualquer elemento que não constitua o ator em uma primeira instância, por exemplo, um outro ator, uma música, um objeto, um texto, um personagem.

2011)<sup>26</sup>. Reconheço os artistas do *Ifigênia* – diretor, dramaturgo, atores-jogadores e toda a equipe que foi capaz de dialogar com as inquietações da Cia Elevador –, estes corpos que se conectaram e deram seu depoimento pleno de potência abertos para o outro e afetados por ele, como visionários. Os poetas do *Ifigênia*, os poetas do Campo de Visão são visionários. Eles não fazem esta peça, ela se faz através da pulsão de todos eles em conexão. A obra é maior que eles, por isso ela é grande e os torna, cada um deles, também grandes.

---

<sup>26</sup>Despertei para a possibilidade de olhar para a palavra Visão (no contexto do Campo de Visão) pela perspectiva Jungiana de Visionário, na defesa de Mestrado de Rodrigo Spina (“A Voz no Campo de Visão”), depois de uma fala da Profa. Dra. Verônica Fabrini.



## 6 – PONTO ZERO

*“O Ponto Zero é também um ponto de retorno, de encontrar-se novamente em um lugar primordial, de ter novas energias motivacionais, de acesso às energias primevas. O Ponto Zero é um lugar de reflexão”.*

Marcelo Lazzaratto.

### **Considerações Finais.**

Ainda na época da escrita do projeto para tentar uma vaga no Instituto de Artes da Unicamp, fiz um exercício de distanciamento, tentando sair um pouco dos meus desejos particulares e lançar um olhar mais abrangente sobre qual seria a relevância desta pesquisa, visto que, naquele momento, o livro de Lazzaratto já havia sido publicado, e me deparei com algumas questões que me convenceram a seguir adiante. Agora ao fim do trabalho, posso destacá-las com confiança.

A primeira delas é o fato de o Campo de Visão trazer em sua essência o princípio da alteridade, sensibilizando o ator para que ele seja movido pela afecção e seja potencializado pelo outro. “Outro” aqui entendido não só como outro ator, mas como o mundo, como qualquer instância que seja externa ao indivíduo. O Campo de Visão é fortemente este exercício de alteridade, princípio importante que carrega em si uma proposição poética de enfrentamento, já que vivemos em um mundo imperado pelo “faça-se a si mesmo” da cultura burguesa. Mas o CV torna-se ainda mais valioso pois, em sua complexidade, alia os princípios de afecção e alteridade ao fundamental “trabalho sobre si”<sup>27</sup>. Qualquer processo de formação, prática, treinamento e desenvolvimento do trabalho do ator só é eficaz se há um investimento energético no trabalho de invenção de si mesmo. E isto é uma questão vital trazida a todo momento pelo trabalho com o Campo de Visão: você precisa inventar-se, conduzir-se, estimular-se. Não há ferramenta externa ao indivíduo que seja capaz de operar milagres na qualidade do trabalho do ator, se este não estiver engajado em investigar-se e problematizar-se a si mesmo.

---

<sup>27</sup> Ideia defendida a partir do conceito de “cuidado de si” de Michel Foucault (cf. bibliografia).

Outro ponto importante diz respeito ao fato de estarmos em um momento histórico em que o debate sobre o trabalho do ator está a pleno vapor. Este olhar para o ator – que começou com Diderot, no século XVIII, passou por Stanislavski, que criou um método que contestou a ideia de talento, passou por seu discípulo Meyerhold, chegando mais recentemente a Grotowski e Barba, só para citar alguns nomes importantes – é de vital importância para iluminar questões essenciais do teatro (também chamado por muitos de a arte do ator), já que durante muito tempo a reflexão e os estudos foram fundamentalmente voltados para as questões da dramaturgia, da encenação e da estética. No entanto, apesar do campo reflexivo sobre o fazer do ator estar em ebulição, ainda há pouco material dedicado a revelar os procedimentos utilizados pelos artistas da cena em suas práticas e processos criativo.

Desta forma, é pertinente apontar a importância deste trabalho resultar em um inventário, pois este servirá a todos que tiveram contato com o Campo de Visão, mas que encontraram dificuldade em retomar ou continuar a prática e a investigação por falta de arcabouço teórico e de suporte. Servirá também para despertar o interesse aos não iniciados para que, a partir de uma referência teórica minuciosa, possam se interessar por conhecer na prática o CV e então incorporá-lo aos seus procedimentos de criação teatral. Poderá ainda servir – embora não seja exatamente destinado a esses, visto que acredito que apenas pela experiência é possível compreender realmente o que é o CV – aos que apenas através da leitura do material queiram se aventurar na reinvenção desta prática usando sua intuição para aplicá-la em diferentes contextos, a partir do que foi apreendido através do inventário.

Por fim, há que se pensar sobre nossa tradição na apropriação de ideias e práticas importadas de outros países. Beber em outras fontes, em outras culturas, é absolutamente legítimo e até desejável, mas é fundamental ressaltar aqui o quão essencial é valorizarmos nossas próprias invenções. Neste sentido, é inegável o valor que há em democratizar o acesso ao Campo de Visão: uma pesquisa brasileira, um sistema para prática do ator e criação poética da cena, elaborado e desenvolvido com profundidade por um grupo teatral brasileiro que segue atuante na pesquisa, experimentação e desenvolvimento de práticas atorais e linguagem cênica.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Max Limonad, 1985.
- BARBA, Eugênio. *Além das ilhas flutuantes*. São Paulo: Martins Fontes, 1993.
- BARBA, Eugênio. *A canoa de Papel: tratado de antropologia teatral*. São Paulo: Hucitec, 1994.
- BARBA, Eugênio e SAVARESE, Nicola. *A arte secreta do ator: dicionário de antropologia teatral*. São Paulo: Hucitec; Campinas: Unicamp, 1995.
- BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para o ator e o não ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.
- BOAL, Augusto. *O Teatro como Arte Marcial*. Rio de Janeiro: Garamond, 2003.
- BOGART, Anne; LANDAU, Tina. *The Viewpoints Book: a practical guide to Viewpoints and Composition*. New York: TCG, 2005.
- BONFITTO, Matteo. *O ator compositor*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- BRECHT, Bertolt. *Estudos sobre teatro*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.
- BROOK, Peter. *A porta aberta*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.
- BROOK, Peter. *O Ponto de mudança*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1995.
- BROOK, Peter. *O teatro e seu espaço*. São Paulo: Vozes, 1970.
- CHEKHOV, Michael. *Para o ator*. São Paulo: Martins Fontes, 1986.
- EURÍPIDES. *Ifigênia em Áulis, As Fenícias, As Bacantes*. Tradução: Mario da Gama Kury. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- FERNANDES, Ciane. *Pina Bausch e o Wuppertal dança-teatro: repetição e transformação*. São Paulo: Hucitec, 2000.
- FERRACINI, Renato. *A arte de não interpretar como poesia corpórea do ator*. Campinas: Unicamp, 2003.
- FO, Dario. *Manual mínimo do ator*. São Paulo: SENAC, 1998.
- FOUCAULT, Michel. *Le corps utopique. Les hétérotopies*. Paris: Nouvelles Editions Lignes, 2009.

FOUCAULT, Michel. *Ditos e Escritos V. Ética, Sexualidade, Política*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2006.

GROTOWSKI, Jerzy. *Sobre o método das ações físicas*. Palestra. In: Festival de Teatro de Santo Arcangelo, 1988, Itália. Disponível em: [http://internetdobrasil.com/grupotempo/tex\\_grot.html](http://internetdobrasil.com/grupotempo/tex_grot.html)

GROTOWSKI, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1987.

GROTOWSKI, Jerzy. *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski. Textos e materiais de Jerzy Grotowski e Ludwik Falszen com um escrito de Eugenio Barba*. São Paulo: Perspectiva, 2007.

GUINBURG, Jacó. *Stanislavski, Meyerhold e Cia*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

JOHNSON, Keith. *Impro: Improvisación y el Teatro*. Santiago de Chile: Cuatro Vientos Editorial, 1990.

JUNG, Gustav Carl. *O espírito na arte e na ciência*. São Paulo: Vozes, 1996.

KOUDELA, Ingrid Dormien. *Jogos Teatrais*. São Paulo: Perspectiva, 1992.

KUSNET, Eugênio. *Ator e Método*. Rio de Janeiro: Instituto Nacional de Artes Cênicas, 1987.

LAZZARATTO, Marcelo. *“Campo de Visão: exercício e linguagem cênica”*. São Paulo: Escola Superior de Artes Célia Helena, 2011.

LAZZARATTO, Marcelo. *Arqueologia do ator: personagens e heterônimos*. Dissertação de Doutorado IA – Unicamp, 2008.

LAZZARATTO, Marcelo. *Ifigênia: o mar e suas ondas*. In: *Ifigênia: programa do espetáculo*. São Paulo: SESCSP, 2012.

LE BRETON, David. *La saveur du Monde. Une anthropologie des sens*. Paris: Éditions Métailié, 2006.

LOWEN, Alexander e LOWEN, Leslie. *Exercícios de bioenergética: o caminho para uma vida vibrante*. São Paulo: Ágora, 1985.

LECOQ, Jacques. *O corpo poético. Uma pedagogia da criação teatral*. São Paulo: Edições SESC-SENAC, 2010.

- MUNIZ, Mariana. *La improvisación como espectáculo: principales experimentos y técnicas de aprendizaje del actor-improvisador*. Tese Doutoral. Alcalá de Henares: Universidad de Alcalá, 2005.
- OIDA, Yoshi e MARSHALL, Lorna. *O ator invisível*. São Paulo: Via Lettera, 2007.
- PIRES, Cássio. *Ifigênia*. In: *Sobe?* Ano II, n.2. São Paulo, 2012.
- PIRES, Cássio. *Os autores de Ifigênia e os corpos coletivos*. In: *Ifigênia: programa do espetáculo*. São Paulo: SESCSP, 2012.
- QUILICI, Cassiano Sidow. *O treinamento do ator/performer: repensando o “trabalho sobre si” a partir de diálogos interculturais*. In Revista Urdimento, n. 19. SC: CEART/UEDESC, 2012.
- QUILICI, Cassiano Sidow. *O treinamento do ator/performer e a “inquietação de si”*. In Portal ABRACE, V Congresso.
- QUILICI, Cassiano Sidow. *A experiência da “não-forma” e o trabalho do ator*. In tfc Edição 01, n. 3, 2006.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *A linguagem da encenação teatral*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- SPOLIN, Viola. *Jogos Teatrais: o fichário de Viola Spolin*. São Paulo: Perspectiva, 2001.
- SPOLIN, Viola. *Improvisação para o teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1992.
- SPOLIN, Viola. *O jogo no livro do diretor*. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- STANISLAVSKI, Constantin. *A Criação de um Papel*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1972.
- STANISLAVSKI, Constantin. *A construção da personagem*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1989.
- STANISLAVSKI, Constantin. *A preparação do ator*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1964.
- TOSCANO, A. R. *Agreste: uma dramaturgia desejante*. In: *Revista Sala Preta*. n. 4. São Paulo: ECA-USP, 2004.



## **ANEXOS**

*DVD* contendo 4 vídeos com o registro do trabalho desenvolvido no 1º bloco do 1º encontro do curso de iniciação ao Campo de Visão aqui inventariado.