



UNIVERSIDADE ESTADUAL DE CAMPINAS  
INSTITUTO DE ARTES

ANDRÉ SARTURI

*ILINX*: JOGOS E MEMÓRIAS  
E ESTRATÉGIAS DE CONVITE À PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO EM  
TRABALHOS DE DANÇA, TEATRO E PERFORMANCE QUE ACONTECEM NA  
RUA

*ILINX*: GAMES, MEMORY AND STRATEGIES FOR INVITING  
AUDIENCE PARTICIPATION IN DANCE, THEATER AND PERFORMANCE ON  
THE STREET

CAMPINAS  
2018

ANDRÉ SARTURI

*ILINX*: JOGOS E MEMÓRIAS  
E ESTRATÉGIAS DE CONVITE À PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO EM  
TRABALHOS DE DANÇA, TEATRO E PERFORMANCE QUE ACONTECEM NA  
RUA

*ILINX*: GAMES, MEMORY AND STRATEGIES FOR INVITING  
AUDIENCE PARTICIPATION IN DANCE, THEATER AND PERFORMANCE ON  
THE STREET

Tese apresentada ao Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas como parte dos requisitos exigidos para a obtenção do título de Doutor em Artes da Cena, na área de Teatro, Dança e Performance.

e

*Thesis presented to the Institute of Art of the State University of Campinas in partial fulfillment of the requirements for the degree of Doctor in Performing Arts, in the area of Theater, Dance and Performance.*

ORIENTADORA: Dra. Holly Elizabeth Cavrell.

ESTE TRABALHO CORRESPONDE À VERSÃO FINAL DA  
TESE DEFENDIDA PELO ALUNO ANDRÉ SARTURI,  
ORIENTADO PELA PROFA. DRA. HOLLY ELIZABETH  
CAVRELL.

CAMPINAS

2018

Agência(s) de fomento e nº(s) de processo(s): CAPES, 1517415

Ficha catalográfica  
Universidade Estadual de Campinas  
Biblioteca do Instituto de Artes  
Silvia Regina Shiroma - CRB 8/8180

Sa77i Sarturi, André, 1978-  
*Ilinx* : Jogos e Memórias e estratégias de convite à participação do público em trabalhos de Dança, teatro e performance que acontecem na rua / André Sarturi. – Campinas, SP : [s.n.], 2018.

Orientador: Holly Elizabeth Cavrell.

Tese (doutorado) – Universidade Estadual de Campinas, Instituto de Artes.

1. Platéias de teatro. 2. Espaços urbanos. 3. Performance (Arte). 4. Arte interativa. 5. Jogos na arte. 6. Teatro de rua. I. Cavrell, Holly Elizabeth, 1955-. II. Universidade Estadual de Campinas. Instituto de Artes. III. Título.

#### Informações para Biblioteca Digital

**Título em outro idioma:** *Ilinx* : Games, memory and strategies for inviting audience participation in dance, theater and performance on street

**Palavras-chave em inglês:**

Theater audiences

Urban spaces

Performance art

Interactive art

Games in art

Street theater

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

**Titulação:** Doutor em Artes da Cena

**Banca examinadora:**

Holly Elizabeth Cavrell [Orientador]

Cristiane Pereira Dias

Ana Maria Rodriguez Costas

Karina Campos de Almeida

Carmina Mendes André

**Data de defesa:** 02-07-2018

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

## COMISSÃO EXAMINADORA DA DEFESA DE DOUTORADO

ANDRÉ SARTURI

ORIENTADORA: DRA. HOLLY ELIZABETH CAVRELL

### **MEMBROS:**

1. Profa. Dra. Holly Elizabeth Cavrell
2. Profa. Dra. Cristiane Pereira Dias
3. Profa. Dra. Ana Maria Rodriguez Costas
4. Profa. Dra. Karina Campos de Almeida
5. Profa. Dra. Carminda Mendes André

Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena do Instituto de Artes da Universidade Estadual de Campinas.

A ata de defesa com as respectivas assinaturas dos membros da banca examinadora encontra-se no SIGA/Sistema de fluxos de dissertações e teses e na Secretaria do Programa da Unidade.

DATA DA DEFESA: 02/07/2018.

Aos amigos Mário Alberto de Santana e Mayana Marengo (*in memoriam*).

Aos meus pais, às minhas irmãs e à Thamy Monteiro

## AGRADECIMENTO

Primeiramente quero agradecer a minha orientadora, Dra. Holly Cavrell por toda a ajuda e confiança. Também queria muito agradecer à professora Dra. Graziela Rodrigues por toda ajuda nos anos iniciais da pesquisa, bem como aos professores que direta ou indiretamente contribuíram para a realização desta pesquisa, em especial às professoras Mariana Baruco Machado Andraus e Daniela Gatti, cujas aulas e os textos produzidos junto com elas enriqueceram enormemente a minha pesquisa. Também agradecer a professora Angela Nolf por me acolher nas aulas de *Ballet*. Fica também meu agradecimento aos colegas de orientação, Paula D'ajello, Maitê Lacerda, Fausto Ribeiro, Sandra Parra, Raissa Costa, Flavio Lima e Gabriel Tolgyesi.

Agradecer à minha família, em especial a minha mãe Magrit Fabian Sarturi por todo o carinho e apoio nesses anos todos de minha formação e ao meu pai João Jorge Sarturi pelo gosto pelas palavras. Também quero agradecer às minhas irmãs Fabiana e Cristina Sarturi por todo amor que sempre me deram. Quero agradecer enormemente a minha namorada Thamyris Monteiro Felipe por toda ajuda, amor e companheirismo, pois mesmo morando longe estive sempre tão perto.

Quero agradecer aos amigos, em especial ao Miguel Hernandez Hernandez, parceiro de conversas e comidas mexicanas e quem me ajudou a aprender um pouco de espanhol para poder ir à Barcelona. Quero agradecer muito a equipe do Festival Social Tudanzas de Barcelona, em especial a Ana Maria de Sousa Leitão que me fez o convite, mas também deixar registrado meu agradecimento a Francisca - organizadora do Festival junto com a Ana e a Bruna Alves que me Acolheu em Lisboa. Gostaria de agradecer ao professor Doutor Daniel Tércio Guimarães que me recebeu na Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa, bem como o amigo Elmo Camilo que me recebeu e intermediou as negociações para a apresentação na Escola Politécnica de Setúbal. Também não poderia deixar mencionar a querida Kênia Gaedtke que amavelmente recebeu-me em Tarragona e também filmou a apresentação de Barcelona. Também agradecer a Thais Parelli pelas aulas complementares de *Ballet*, pelas conversas e pela amizade. E não menos importante,

quero agradecer a Bruno Zoreck e a Lorena Avelar pelo carinho e pelos jogos de RPG. Também quero agradecer ao Antoni Pansardi pela nossa amizade de tantos anos.

Também não posso deixar de agradecer ao Luiz Falcão pelas referências atuais sobre LARP e participação, bem como, por me apresentar novos jogos e compor novas práticas comigo.

Gostaria de agradecer aos demais professores e funcionários da UNICAMP, em especial a toda equipe do LABEURB na figura da professora Dra. Cristiane Dias, por possibilitar a apresentação no Bagdá Café de Barão Geraldo. Quero agradecer aos demais funcionários do IA, em especial a equipe da secretaria, da biblioteca e da informática por toda ajuda, bem como aos secretários do DACO: Zé Manoel, Fernando, Mercúrio (dança) e Luiz (Teatro).

Por fim gostaria de agradecer enormemente à CAPES pela bolsa que permitiu que toda essa pesquisa fosse possível. As bolsas de estudo são um instrumento importante para o desenvolvimento do país e fundamentais para a pesquisa científica de qualidade no Brasil.

## RESUMO

A pesquisa visa estudar estratégias de convite à participação do público em trabalhos de dança, teatro e performance que acontecem na rua e outros espaços urbanos, tais como praças, parques, universidades, bares e outros locais não intencionalmente pensados para apresentações artísticas. O objetivo é investigar e desenvolver estratégias de convite à participação que não sejam nem impositivas e nem coercitivas para o público. Esta pesquisa foi desenvolvida através de Três eixos: Pesquisa bibliográfica exploratória, O resgate das minhas memórias pessoais e o consequente desenvolvimento de uma prática como confluência teórico-prática. A pesquisa se deu pelo estudo de autores tais como Rancière, Foucault, Bergson e de um grupo de pesquisadores dinamarqueses que desenvolveram o conceito de Cultura da Participação (*Deltagarkultur*). A parte prática foi desenvolvida a partir da criação e apresentação de uma performance chamada *Ilinx: Jogos e Memórias*. Esta performance foi apresentada 11 vezes em cidades do Brasil (Campinas, Florianópolis e Ribeirão Preto) e em três cidades estrangeiras (Barcelona - Espanha, e Lisboa e Setúbal - Portugal). Foram estabelecidas três estratégias para o convite à participação do público: A criação de um espaço afetivo, o uso de memórias e relatos pessoais, tanto meus quanto do público, e ainda o uso de jogos. Estas estratégias de convite à participação foram posteriormente analisadas à luz da bibliografia, bem como, foram realizadas entrevistas com algumas pessoas do público e fornecidos questionários sobre o que os participantes sentiram. Os resultados obtidos nas respostas indicam que o público não sentiu nem que a participação era impositiva e tampouco os participantes eram coagidos a entrar em cena e participar.

**Palavras-chave:** Participação do público; espaço urbano, dança, teatro e performance.

## ABSTRACT

The research aims to study strategies for inviting public participation in dance, theater and performance works that take place in the street and other urban spaces, such as squares, parks, universities, bars and other places not intentionally designed for artistic presentations. The objective is to investigate and develop strategies for inviting participation that are neither imposing nor coercive to the public. This research was developed through three axes: Exploratory bibliographic research, the recovery of my personal memories and the consequent development of a practice as a theoretical-practical confluence. The research was carried out by the study of authors such as Rancière, Foucault, Bergson and of a group of Danish researchers who developed the concept of Culture of Participation (Deltagarkultur). The practical part was developed from the creation and presentation of a performance called Ilinx: Games and Memories. This performance was presented 11 times in cities of Brazil (Campinas, Florianópolis and Ribeirão Preto) and in three foreign cities (Barcelona - Spain, and Lisbon and Setúbal - Portugal). Three strategies were established to invite the public to participate: The creation of an affective space, the use of personal memories and reports, both myself and the public, as well as the use of games. These strategies of invitation to participation were later analyzed in the light of the bibliography, as well as interviews were conducted with some people from the public and questionnaires were also provided on what the participants felt. The results obtained in the responses were that the public did not feel that participation was taxing, nor were the participants coerced into the scene and participate.

**Key-words:** Public participation; urban space, dance, theater and performance.

## RESUMEN

La investigación pretende estudiar estrategias de invitación para la participación del público en trabajos de danza, teatro y performance que se llevan a cabo en la calle y otros espacios urbanos, tales como plazas, parques, universidades, bares y otros lugares que no necesariamente fueron pensados para presentaciones artísticas. El objetivo es investigar y desarrollar estrategias de invitación para la participación, sin que éstas sean impositivas o coercitivas para el público. Esta investigación fue desarrollada a partir de tres ejes: a través de investigación bibliográfica exploratoria, o rescate de mis memorias personales y el consecuente desarrollo de una práctica como confluencia teórico-práctica. La investigación incluyó el estudio de autores tales como Ranciere, Foucault, Bergson, así como de un grupo de investigadores daneses que desarrollaron el concepto de Cultura de la Participación (Deltagarkultur). La práctica fue desarrollada a partir de la creación y presentación de un performance llamado *Ilinx: Juegos y Memorias*, que fue presentado 11 ocasiones en ciudades en tres ciudades de Brasil (Campinas, Florianópolis y Ribeirão Preto) y en tres ciudades extranjeras (España – Barcelona – y Portugal – Lisboa y Setúbal). Se establecieron tres estrategias para la invitación a la participación del público: La creación de un espacio afectivo; el uso de memorias y relatos personales, tanto míos como del público; y el uso de juegos. Estas estrategias de invitación para la participación fueron posteriormente analizadas a la luz de la bibliografía, además, se realizaron entrevistas con algunas personas del público y se proporcionaron cuestionarios sobre la experiencia sensorial de los participantes. Los resultados obtenidos indicaron que el público no sintió que su participación fuera impositiva y los participantes no fueron coaccionados para entrar en escena y participar.

**Palabras clave:** Participación del público; espacio urbano, la danza, el teatro y el performance.

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO .....	14
<b>PARTE I – EU .....</b>	<b>18</b>
CAPÍTULO 1: OS ANTECEDENTES DO PROCESSO “ <i>ILINX</i> : JOGO E MEMÓRIAS .....	18
<b>1.1 Apresentação .....</b>	<b>19</b>
<b>1.2 Mapa do processo .....</b>	<b>19</b>
<b>1.3 RPG (1994 – 1999) .....</b>	<b>20</b>
<b>1.4 Oficina de teatro e RPG (2000 – 2002) .....</b>	<b>25</b>
<b>1.5 Mestrado (2010 -2012) .....</b>	<b>30</b>
<b>1.6 CAPS – I (2004 – 2006) .....</b>	<b>38</b>
<b>1.7 Nijinski – para dentro do coração de deus (2010 -2013) .....</b>	<b>49</b>
<b>1.8 A oficina de dança e teatro em espaços urbanos (2014) .....</b>	<b>51</b>
<b>PARTE II – NÓS .....</b>	<b>59</b>
CAPÍTULO 2: PROCESSO DE <i>ILINX</i> : JOGOS E MEMÓRIAS .....	59
<b>2.1 Delimitação do campo .....</b>	<b>60</b>
<b>2.2 A escolha dramática .....</b>	<b>62</b>
<b>2.3 O processo de ensaios e treinamento ou a tentativa de realizar uma <i>práxis</i> como <i>poiesis</i> .....</b>	<b>66</b>
<b>2.4 O desenho da dramaturgia .....</b>	<b>68</b>
<b>2.5 A primeira apresentação para a turma da disciplina de metodologia de pesquisa. ....</b>	<b>70</b>
<b>2.6 A lesão .....</b>	<b>71</b>
<b>2.7 A ensaios e <i>Rasaboxes</i> .....</b>	<b>73</b>
<b>2.8 Os primeiros exercícios de interação .....</b>	<b>75</b>
<b>2.9 Os ensaios e a segunda apresentação em Florianópolis .....</b>	<b>78</b>
<b>2.10 O convite para a partida .....</b>	<b>84</b>

2.11 Buscando os meios para a viagem.....	85
2.12 Barcelona e Tudanzas.....	89
2.13 A oficina de dança e teatro em espaços urbanos em Tudanzas .....	90
2.14 A apresentação de “ <i>ilinx</i> : jogos e memórias” no festival social tudanzas	92
2.15 A apresentação na FMH de Lisboa .....	94
2.16 A apresentação em Setúbal.....	99
2.17 Seminário de pesquisa do PPGADC.....	101
2.19 TAZ: território confluyente .....	104
<b>PARTE III – ELES .....</b>	<b>109</b>
<b>CAPÍTULO 3: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA PESQUISA.....</b>	<b>109</b>
<b>3.1 Equilíbrio e desequilíbrio.....</b>	<b>110</b>
<b>3.1.1 Apresentação .....</b>	<b>110</b>
<b>3.1.2 Do equilíbrio mecânico ao fisiológico.....</b>	<b>110</b>
<b>3.1.3 O equilíbrio biológico do corpo .....</b>	<b>112</b>
<b>3.1.4 O equilíbrio na dança, no teatro e nas artes marciais .....</b>	<b>114</b>
<b>3.1.5 Equilíbrio emocional .....</b>	<b>124</b>
<b>3.2 Cultura da participação e cultura do espectador ou equilíbrio e desequilíbrio na relação de controle narrativo.....</b>	<b>127</b>
<b>3.2.1 Apresentação .....</b>	<b>127</b>
<b>3.2.2 A cultura do espectador ou “proibido tocar” .....</b>	<b>128</b>
<b>3.2.3 Da crise da representação à participação.....</b>	<b>131</b>
<b>3.2.4 É possível equiparar o papel do espectador e o papel do artista/proponente? .....</b>	<b>138</b>
<b>3.2.5 A participação como fenômeno cultural e estético. ....</b>	<b>141</b>
<b>3.2.6 E quem não participa? .....</b>	<b>151</b>
<b>3.3 O espaço .....</b>	<b>151</b>
<b>3.3.1 Apresentação - espaço e liberdade .....</b>	<b>151</b>
<b>3.3.2 “Não fale com estranhos” .....</b>	<b>153</b>
<b>3.3.3 Hospitalidade afetiva e espaço público .....</b>	<b>157</b>

<b>3.3.4 Coabitar e compor</b> .....	161
<b>3.4 Memória e jogo como estratégias de convite a participação do público</b> .	166
<b>3.4.1 A memória como ato criativo e estratégia de participação</b> .....	172
<b>CAPÍTULO 4: ANÁLISE DAS ESTRATÉGIAS DE CONVITE À PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO À LUZ DAS REFERÊNCIAS TEÓRICAS E DAS ENTREVISTAS COM O PÚBLICO BRASILEIRO, PORTUGUÊS E ESPANHOL</b> .....	177
<b>4.1 Apresentação</b> .....	178
<b>4.2 Breve análise quantitativa</b> .....	180
<b>4.3 Eu, o público e os autores: um grande espaço de afetos</b> .....	184
<b>CAPÍTULO 5: CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	193
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	196

## Introdução

Quando eu comecei a andar, pisava com os pés tortos e dessa forma tinha muita dificuldade para caminhar e me equilibrar. Essa oscilação entre equilíbrio e o desequilíbrio sempre foi difícil para mim. Não era uma questão apenas física, mas emocional, afetiva, financeira e social. Meus pais eram relativamente pobres em comparação à condição financeira do restante da família, de modo que algumas relações entre eles e meus avós ou entre tios e sobrinhos às vezes eram um pouco desequilibradas.

Jogar também era uma forma de brincar com isso. O jogo é um processo dinâmico e de trocas, sempre instável e indefinido sobre os resultados daquilo que é jogado. Joguei muitos anos RPG<sup>1</sup>. Se o desequilíbrio me acostumou ao inesperado, o RPG ensinou-me a tornar o inesperado do jogo uma forma poética. O meu gosto pela improvisação na dança e no teatro vem daí.

A relação entre aquele que está na posição de artista e aquele que está na posição de público também sempre me chamou a atenção por sua instabilidade. A hierarquia entre atores e espectadores, definidos nos fazeres artísticos como seres distintos entre si, parecia-me estranha, pois sempre que eu assistia a uma apresentação de dança, teatro ou performance, pensava em como recriá-las, em como inventar novas cenas ou inserir novos elementos. Acredito que, de certa forma, o público recria a obra vista em sua imaginação. Por que não o convidar a participar da cena?

Aprofundando a questão posta, será que o envolvimento dos espectadores implica em participação política e poética? Será que a interação do público entre si e entre estes e os artistas pode significar algum tipo de encontro ou de empoderamento dos envolvidos? E se as obras apresentadas forem realizadas em espaços urbanos, o que isso significa no que diz respeito aos fluxos das dinâmicas de forças das cidades e seus modos de circulação? De que maneira podemos modificar os espaços das cidades, explorando em sua forma cotidiana o seu potencial de teatralidade e



*Figura 1: Eu com um ano de idade. Os médicos acreditam que meus pés tortos vieram por causa do andador. Foto: Acervo pessoal do autor.*

<sup>1</sup> *Roleplaying game* é um jogo de interpretação de papéis criado por Dave Arneson e Garry Gygax em 1976. Consiste em jogadores criarem e jogarem com personagens em uma trama narrada ou encenada pelos mestres de jogo. O fim da trama do jogo é sempre imprevisível.

performatividade? É possível desequilibrar os códigos de poder estabelecidos no chão do urbano?

Essas questões começaram a me provocar quando passei a refletir sobre o processo do doutorado. Cogitei a possibilidade desta pesquisa trazer a confluência de duas trajetórias de investigação e de trabalho por mim realizadas, que apresentarei a seguir, e que culminaram nas questões relativas à participação do público, ao espaço urbano e o trabalho corporal na dança, no teatro e na performance.

A primeira experiência foi o jogo de RPG. Trabalhei durante cinco anos como mestre<sup>2</sup> profissional em uma brinquedoteca. Tive outras experiências em que pude aproximar essa prática com o teatro, as quais culminaram com a minha dissertação de mestrado em que estudei os elementos de teatralidade, performatividade e jogo na interação entre o RPG e o *Process Drama* (Sarturi, 2012). Nesta pesquisa pude observar os elementos de participação dos jogadores e a relação entre atuentes e espectadores presentes neste jogo, ao ponto de encontrarmos uma categoria vinda do *Process Drama* chamada de Atuentes-espectadores (Vidor, 2010, p.34). Porém, desse processo advindo dos jogos de RPG, uma questão ficou incompleta: entendendo que o RPG é um jogo em que os participantes atuam narrando suas ações e muitas vezes resolvem as tramas do jogo por meio do uso da imaginação e do acordo tácito de que os eventos aconteceram na trama do jogo, muitos dos acontecimentos do jogo são resolvidos “na cabeça” dos jogadores, ou seja, sem a participação do corpo dos jogadores e sem a realização de uma ação efetiva ou teatralmente potente. Dessa forma, como explorar o envolvimento do corpo dos atuentes-espectadores em situações cênicas que envolvam a interação? Como explorar a teatralidade do público participante?

A segunda experiência que me fez pensar sobre a participação do espectador foi a criação de um espetáculo de dança-teatro chamado "Nijinski: Para dentro do coração de Deus", que trata do momento da internação do bailarino russo Vaslav Nijinski em um sanatório na Suíça. Neste espetáculo, danço e atuo em espaços urbanos que a princípio não foram projetados com finalidades teatrais, tais como fachadas de prédios, ruas, escadarias e outros espaços. Na cena final, criamos um baile de despedida do bailarino que acontece antes de ele dar adeus e entrar definitivamente para o sanatório. Neste momento convidamos o público a participar,

---

<sup>2</sup> “Mestrar o jogo de RPG” é o nome dado pelos jogadores à ação de conduzir o jogo no papel de mestre. No jogo de RPG o jogador que conduz a trama é normalmente chamado de Mestre de ou *Game Master*. Este papel pode receber diversos outros nomes, mas o fato é que este nome se popularizou entre os jogadores de RPG e ainda hoje é usado com esse significado.

dançando uns com os outros como em uma grande festa. Normalmente, as pessoas tomavam parte e entravam na dança. Porém, em algumas ocasiões, recusavam-se. Disso surgiram algumas perguntas: Como fazer com que o público perceba que a sua participação é importante para o seguimento da trama? Como fazer para que este convite não seja nem impositivo e nem coercitivo?

Partindo dessas questões de interatividade, comecei a pensar na hipótese deste trabalho. Vindo da pesquisa com o jogo de RPG, comecei a supor que o ambiente de jogo poderia gerar o estímulo à participação do público, uma vez que o jogo como forma pensamento é inerente ao nosso modo de aprender e de nos relacionarmos<sup>3</sup>. Com o desenvolvimento da pesquisa sob a orientação da professora Dra. Holly Cavrell começamos a pensar em outros elementos que também poderiam auxiliar no processo de envolvimento do público no que diz respeito à participação em trabalhos de dança/teatro/performance que acontecem em espaços urbanos.

Dessa forma, a hipótese aqui defendida é a de que o ambiente de jogo e o uso das memórias do espaço, do público e do artista proponente podem criar um ambiente favorável à participação do público de modo que essa não seja nem impositiva e nem coercitiva.

Para testar as hipóteses, criamos um solo de dança/performance chamado *Ilinx: Jogos e Memórias*, que trata das minhas memórias a respeito do tema do equilíbrio e do desequilíbrio. Esse solo vai envolvendo o público em jogos e, portanto, na participação das cenas com suas próprias memórias. Dessa forma, acreditamos que a dramaturgia do jogo cênico ali apresentado se constrói na relação entre as proposições apresentadas na cena e nos modos como o público reage a elas. Este espaço afetivo cria as condições de confiança que o público precisa para jogar e compartilhar as experiências de memória.

Dito isso, o material aqui apresentado propõe uma tese em cinco capítulos - fortemente permeados pela narrativa pessoal e pelas memórias do autor - a qual é dividida em três grandes partes, chamadas de Eu, Nós e Eles.

A parte do Eu trata das minhas memórias pessoais e dos processos que antecederam a performance *Ilinx: Jogos e Memórias*. A segunda parte, chamada de Nós, refere-se ao próprio processo da performance e à relação com o público, pois a performance é totalmente dependente da relação com os participantes e só acontece nela, ou seja, entre Eu e Eles. A terceira parte, chamada Eles, refere-se ao estudo dos autores e das falas do público, das entrevistas com os participantes, bem como,

---

<sup>3</sup> Tal qual defendem tanto Huizinga (2001) e Caillois (2004). Observei tais temas durante o mestrado (SARTURI, 2012), conforme descrevo aqui no capítulo 1.5 a partir da página 31.

trata da análise quantitativa das respostas que o público deu em questionários fornecidos após a apresentação, a respeito de como avaliaram as estratégias de convite à participação propostas por mim na performance. A partir dessa organização em Eu, Nós e Eles temos os seguintes capítulos da tese que subdividem as três partes:

Primeira parte: Eu

No Capítulo 1: Os antecedentes do processo *Ilinx*: Jogos e memórias. Nesse capítulo apresento como as experiências com o RPG e com o espetáculo *Nijinski – Para dentro do Coração de Deus* forneceram material reflexivo para chegar a esta pesquisa de doutorado.

Segunda parte: Nós

No Capítulo 2: “O processo de *Ilinx*: Jogos e memórias. Narro as etapas de desenvolvimento da performance, os ensaios para a criação, as apresentações no Brasil, em Portugal e na Espanha, bem como as alterações que o trabalho foi sofrendo ao longo do tempo e da relação com o público.

Parte três: Eles

No Capítulo 3: “As etapas reflexivas que levaram à performance *Ilinx*: Jogos e Memórias apresento os fundamentos teóricos a respeito dos elementos constitutivos da prática da pesquisa. A saber: os fundamentos de jogo, memória, participação, equilíbrio e desequilíbrio, apropriação poética do espaço urbano e outros temas.

No capítulo 4: “Análise do processo da performance *Ilinx*: Jogos e Memórias à luz da recepção do público brasileiro, português e espanhol e da fundamentação teórica”, demonstro os resultados das entrevistas com o público, bem como as sugestões que os atuantes espectadores ofereciam a respeito de possíveis alterações que o trabalho deveria sofrer.

No capítulo 5 apresento as considerações finais do processo completo.

Com relação ao método de pesquisa, este se deu a partir de três eixos: O primeiro foi o resgate de memórias e experiências prévias formativas que serviram como norteadoras para a formulação dos problemas da pesquisa. Este material auxilia tanto a compreensão do leitor a respeito dos caminhos que levaram a performance *Ilinx*: Jogos e memórias, quanto para mim enquanto investigador resgatar experiências pessoais que poderiam servir de base para a elaboração de

uma sequência narrativa elaborada na presença do público e que servia como tessitura da performance. Esta parte toda é narrada em primeira pessoa.

O segundo eixo foi a elaboração de uma prática que deu origem a performance *Ilinx: Jogos e memórias* que envolveu estudo do espaço, experimentação técnica de dança, investigações sobre estratégias de convite à participação do público e o oferecimento das entrevistas para o público, ou seja, pesquisa prática empírica.

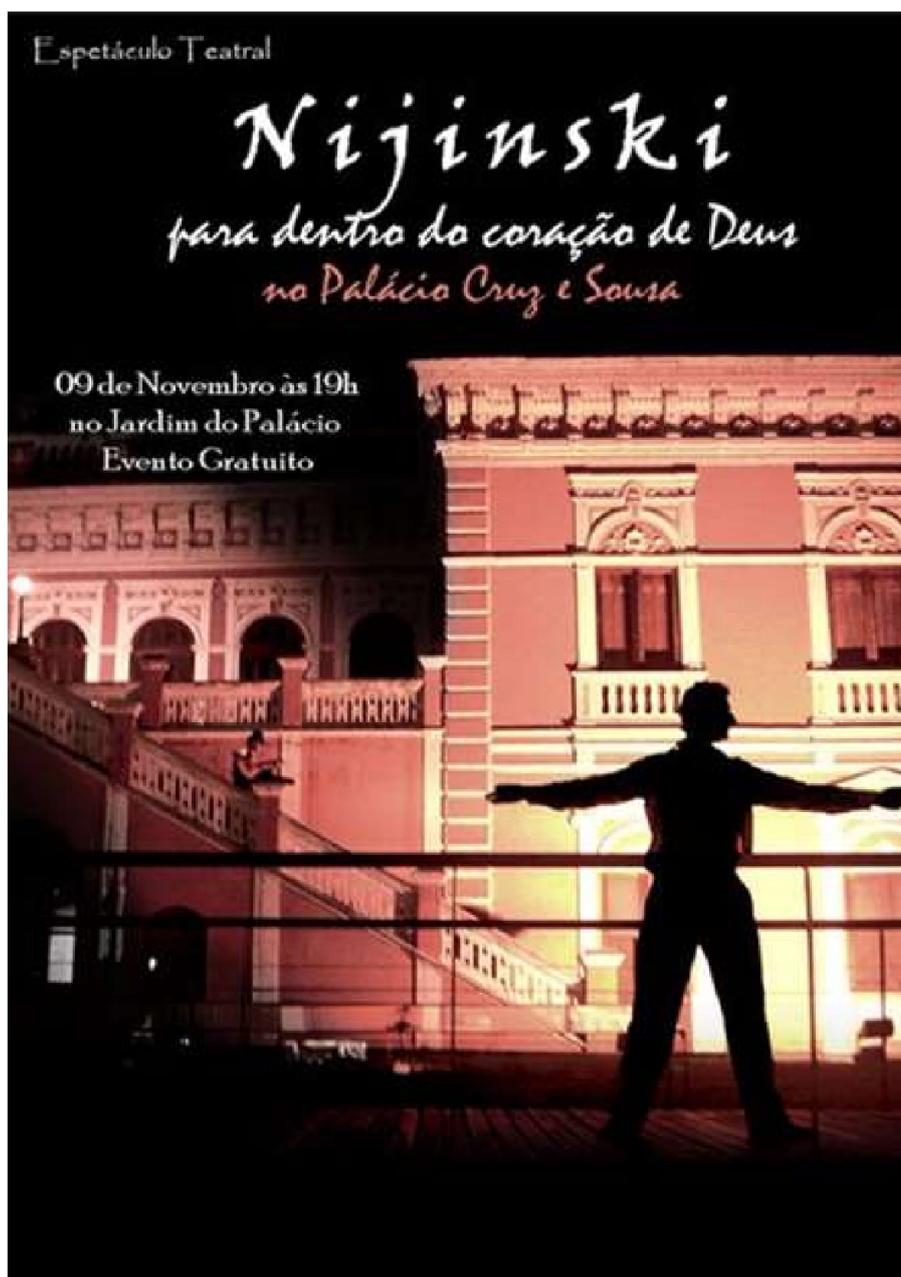
O terceiro eixo foi a pesquisa bibliográfica e a posterior análise da prática e dos resultados obtidos nas respostas dadas nas entrevistas à luz da bibliografia. Com relação às respostas fornecidas pelo público, estas foram obtidas de duas formas: por meio de questionários que posteriormente foram analisados quantitativamente e qualitativamente e de entrevistas em vídeo com diálogos mais livres e espontâneos a respeito do tema da pesquisa. As respostas do público, os relatos de vivência sobre a parte prática da performance *Ilinx: Jogos e Memórias* as questões norteadoras e objetivos foram posteriormente colocadas em perspectiva pelos fundamentos teóricos, permitindo chegar às conclusões obtidas nessa pesquisa.

Portanto, pode-se dizer que a pesquisa explora procedimentos teórico-experimentais permeados - tanto na confecção do trabalho quanto em sua apresentação acadêmica - pelo relato pessoal e pela memória. Dessa forma, a narrativa que se segue transita entre a primeira e a terceira pessoa - entre o Eu e o Eles - na esperança de formar junto com o leitor desta tese o em comum que chamamos de Nós.

Campinas, 07 de junho de 2018.

## PARTE I – EU

## CAPÍTULO 1: OS ANTECEDENTES DO PROCESSO “ILINX: JOGO E MEMÓRIAS



Cartaz do espetáculo Nijinski – Para dentro do coração de Deus realizado pelo Coletivo Artístico Nijinski no Palácio Cruz e Souza de Florianópolis em 2012.

## 1.1 Apresentação

Este capítulo tem a finalidade de apresentar para o leitor como os temas relativos a jogo, memória, espaços urbanos e participação do público aparecem em minhas práticas profissionais e artísticas anteriores à pesquisa aqui desenvolvida, bem como de que modo essas atividades subsidiaram-me para compor o solo chamado *Ilinx: Jogos e Memórias* – que é a procedimento artístico realizado nesta pesquisa.

Abaixo apresento um mapa do processo, demonstrando como dois caminhos de experiências profissionais e acadêmicas confluíram para tal proposta de encenação e para as fundamentações da hipótese aqui apresentada.

## 1.2 Mapa do processo:

RPG → Mestrado ↘

*Ilinx: Jogos e Memórias*

CAPS – i <sup>4</sup>→ Nijinski ↗

O mapa acima demonstra de que maneira os temas relativos às noções de jogo, participação, memória e uso dos espaços urbanos e não (intencionalmente) teatrais<sup>5</sup> já estavam presentes no meu trabalho muito antes da pesquisa de doutorado aqui apresentada e, ainda, como esses conceitos vêm se desenvolvendo em meu fazer artístico ao longo do tempo.

Dessa forma, temos um caminho que passa pela minha experiência como mestre profissional de RPG nos anos noventa e pela Fundação Cultural de Curitiba

---

<sup>4</sup> O CAPS – i (ou Centro de Atenção Psicossocial Infantil) é um serviço público prestado pelo SUS que, segundo a Superintendência de Políticas de Atenção Integral à Saúde do País tem a finalidade de atender crianças com transtornos emocionais graves tais como autismo, depressão severa, esquizofrenia e uma série de outros casos de sofrimento psíquico e emocional ( Disponível em [http://www.mp.go.gov.br/portalweb/hp/8/docs/orientacao\\_caps\\_-\\_secretaria\\_estadual\\_de\\_saude.pdf](http://www.mp.go.gov.br/portalweb/hp/8/docs/orientacao_caps_-_secretaria_estadual_de_saude.pdf), pesquisado em 03/09/2016).

<sup>5</sup> Será possível observar, a partir da discussão desenvolvida durante a minha pesquisa de mestrado, que a questão da teatralidade proposta por Féral (2003) deixa claro que por mais que um determinado espaço não tenha sido intencionalmente criado com fim teatral ele pode conter teatralidade a partir do jogo cênico nele desenvolvido.

também no final da mesma década – o que me levou à pesquisa de mestrado a respeito das relações entre jogo, teatralidade e performatividade na interação entre o RPG e o *Process Drama* (SARTURI, 2012).

Na outra vertente, temos as questões relativas à interação, memória e espaços urbanos que também apareciam em meu trabalho com crianças e adolescentes na época em que eu trabalhava em Centro de Atenção Psicossocial Infantil (CAPS – i do Bairro Pinheirinho em Curitiba/PR) onde eu dava aulas de expressão corporal e teatro.

Esses temas relativos à memória, interação e exploração dos espaços urbanos não intencionalmente teatrais também aparecem no meu trabalho artístico realizado a partir das memórias do bailarino Vaslav Nijinski.

Tais experiências são relatadas de maneira pormenorizada a seguir:

### 1.3 RPG (1994 – 1999):



Figura 2: Larp "Rosa de Sangue" do Grupo Enigma. Mestres: André Sarturi e Fábio Cadore. Ano: 1996. Foto: Acervo pessoal do autor.

Comecei a mestrar RPG de maneira profissional em uma brinquedoteca<sup>6</sup> quando eu tinha 15 anos, conduzindo um grupo de jogo chamado Grupo Enigma de RPG<sup>7</sup>. Este grupo foi formado por mim e pelo mestre Fábio Cadore, chegando a ter doze mestres profissionais trabalhando na equipe a partir do ano de 1998. Entre as modalidades

desenvolvidas, jogávamos LARP's (Live Action Roleplaying), que são jogos de RPG ao vivo e que se assemelham a um teatro de improviso.

O RPG é uma atividade lúdica muito sofisticada que permite aos jogadores criar cenários e ambientes de ficção variados, com temas que podem ir desde o

<sup>6</sup>A brinquedoteca se Chamava Brinck-Teck e era dirigida pela assistente social e coordenadora da Associação Paranaense de Brinquedotecas Ingrid Cadore.

<sup>7</sup> O Grupo Enigma de RPG foi fundado por mim e pelo mestre de RPG e Psicólogo Fábio Cadore na Brinquedoteca do Centrae, sob orientação de Ingrid Cadore. A equipe desenvolveu atividades entre os anos de 1994 e 1999, realizando inúmeras mesas de jogos e ao menos 21 LARP's. Chegou a contar com 12 mestres profissionais e mais ou menos duzentos jogadores com idades variando entre 10 a 50 anos.

surgimento da fala nos primeiros seres humanos até as viagens espaciais, passando por dramas de corte ou problemas de foro íntimo dos personagens. Do ponto de vista prático, o LARP, oferece possibilidades de criação cênica tanto no que diz respeito ao uso de elementos - tais como cenários, figurinos, adereços e etc... - quanto em relação àquilo que acontece durante o jogo, uma vez que as relações criadas propiciam que as histórias propostas desenvolvam-se tal qual um teatro de improviso ou um jogo dramático infantil.<sup>8</sup>

Na época em que trabalhei no Grupo Enigma, desenvolvemos um método de jogo para LARP's. Esta metodologia foi desenvolvida com o intuito de nos dar liberdade para a criação, bem como, para evitar problemas com direitos autorais relativos a outros sistemas de LARP's<sup>9</sup>. Estes processos de LARP's me instigaram a pensar sobre interação e a olhar para os espaços não intencionalmente projetados como locais de possíveis composições cênicas ou teatrais. Eu pensava isso porque nessa época eu já fazia aulas de teatro e já refletia sobre dramaturgia e suas relações como o RPG.

Nosso método de jogo consistia em pensar as formas de distribuição de ações e objetivos coerentes que permitissem que todos os jogadores pudessem ter o que fazer durante as *Live Actions* que promovíamos. Geralmente, aconteciam em três encontros de quatro horas de duração e tinham público de idades variadas, aceitando jogadores a partir de 10 anos.

Os encontros eram organizados da seguinte forma: no primeiro, os mestres apresentavam o enredo principal, o pano de fundo e o cenário do jogo<sup>10</sup>, bem como o acontecimento principal do LARP que justificava a presença de todos os personagens naquele local e momento. Em seguida, eram apresentados os subgrupos do jogo, nos quais cada um estaria inserido e, por fim, os jogadores eram instruídos sobre as regras específicas de montagem de personagens. Assim,

---

<sup>8</sup> O termo Jogo Dramático Infantil é entendido aqui a partir das noções desenvolvidas pelo autor britânico Peter Slade. Para este autor, o jogo dramático infantil pode ser definido pela brincadeira de representar, que se difere do teatro por ser espontânea e sem a imposição dos adultos (SLADE, 1987, p. 18).

<sup>9</sup> Entre as nossas principais referências estavam os sistemas para LARP's *Minds Eye Theatre – The masquerade* (Rein°Hagen, 1994) e também o sistema *Nexus: Live Action Roleplaying* (DUTTON & FREITAG, 1994).

<sup>10</sup> Cenário de jogo entendido no sentido do local de ficção onde a história acontece, seu clima e contexto. Não entendido como cenário no sentido teatral de arquitetura da caixa cênica.

fornecíamos os modelos de fichas que os participantes utilizariam para montar seus respectivos personagens.

Tais fichas costumavam conter perguntas para o jogador, tais como o nome do personagem, a que subgrupo pertencia, qual sua história precedente ao



Figura 3: Lapr "O Grande Irmão" do Grupo Enigma. Ano: 1997. Mestres André Sarturi e Fábio Cadore. Foto: Acervo pessoal do autor.

evento do jogo, quais eram seus objetivos e segredos. Ao final desse primeiro dia de encontro, o mestre recolhia as fichas e trabalhava durante a semana com elas. Os mestres também criavam uma parte dos figurinos (pois os jogadores deveriam vir caracterizados para o jogo, o que nem sempre era possível para todos) e também cenografava os

espaços de jogo, num sentido mais próximo do teatral, criando uma decoração coerente com o tema e buscando produzir uma atmosfera que ajudasse os jogadores a se sentirem mais à vontade para explorar seus personagens de maneira condizente com a trama.

Parte do trabalho com as fichas de personagem, realizado pelo mestre, consistia em ligar as histórias criando intrigas, conflitos e alianças. Nesse momento, ele propunha, a partir da história desenvolvida pelos participantes, as relações entre os personagens, tanto dentro dos subgrupos quanto entre eles. O mestre também poderia inserir novos objetivos ou melhorar aqueles que não ficaram muito claros durante a criação dos personagens.

Os jogos que construíamos apresentavam três camadas ou níveis de objetivo que deveriam ser explorados:

O primeiro era a trama geral do jogo ou o objetivo geral do evento, aquele que justificava a presença dos personagens. Podemos citar nele, por exemplo, um banquete de casamento da filha do Barão do Café, como sendo o local e o acontecimento em que a história se passaria e onde os jogadores iriam atuar.

No segundo nível, apresentava-se os objetivos dos subgrupos. Como exemplo, digamos que os jogadores irão atuar como nobres amigos do referido barão – preocupados com as políticas abolicionistas – pensando em como pressionar o governo para não permitir o fim da escravidão. Outros jogadores poderiam ser os

comerciantes abolicionistas interessados em aumentar seu mercado consumidor e pensando que a abolição seria um bom negócio para eles. Outros estariam no papel dos escravos interessados na liberdade e com planos de fugir da fazenda. Ainda seria possível que houvesse militares – aparentemente fiéis aos nobres – mas com ideais republicanos, e tantos outros grupos quanto coubesse no jogo.

Finalmente, no terceiro nível, estariam os objetivos dos personagens, que poderiam ser criados tanto pelos jogadores quanto pelos mestres. Podemos citar como exemplo para o nosso LARP do Barão a tentativa do noivo – filho de um militar de alta patente – de conciliar as relações entre o seu pai republicano e o seu sogro escravocrata e monarquista. Esse personagem também poderia ter um segredo, como ser um abolicionista e estar envolvido na tentativa de fuga dos escravos do Barão, por exemplo.

Tal modo de construção narrativa do jogo permitia-nos oferecer para os jogadores muitas opções do que fazer durante a segunda etapa. Ela acontecia em dois dias seguidos normalmente em um sábado e domingo com duração de quatro horas cada dia. A partir das tramas dadas, os mestres convidavam alguns jogadores para assumirem papéis de protagonistas de trama. Em geral, esses personagens eram os líderes de subgrupo ou personagens de destaque e eram oferecidos aos jogadores mais experientes, que ficavam incumbidos de dar início ao jogo e de auxiliar o mestre na condução da LARP. Antes do jogo começar, este costumava apresentar as regras aos participantes, explicando como seriam resolvidas as disputas (que

normalmente eram resolvidas no Jo-quem-pô<sup>11</sup>), bem como, dava os avisos de duração, espaços de cada subgrupo, materiais disponíveis e etc... e iniciava o jogo.

A partir do momento em que começava, o mestre (ou os mestres, pois geralmente jogávamos com mais de um) procurava ter uma atuação o mais discreta possível, evitando interferir na trama, ficando responsável apenas por mediar as disputas e por inserir alguns elementos novos no jogo quando ele começava a ficar mais lento<sup>12</sup>. Além disso, também buscava auxiliar os jogadores menos experientes e era o responsável por registrar os acontecimentos.

Depois de iniciado, os jogadores passavam a ser os legítimos donos do jogo, desenvolvendo a trama a partir dos temas propostos pelo mestre e podendo levar a história a um ponto totalmente diferente daquele que poderia ter sido pensado inicialmente para o desfecho. Nesse sentido, os jogadores ganham liberdade total e são os verdadeiros protagonistas da história.

Ao final, os participantes tiravam os seus figurinos e se reuniam novamente com o mestre. Nesse momento, discutia-se o jogo, as tramas e segredos eram então revelados. Eram debatidas as formas como os jogadores buscaram resolver os problemas e refletíamos sobre as consequências dos seus atos. Quando havia situações mais tensas, lembrávamos que aquilo era apenas um jogo e que nada do que acontecia ali possuía caráter pessoal. Após o fim, os mestres se reuniam para pensar o próximo encontro. Durante os anos em que trabalhei na brinquedoteca (1994 a 1999) realizamos vinte e duas LARP's, sendo que fui responsável por criar dez delas.

Dessas práticas com RPG, surgiram os fundamentos de trabalho que venho desenvolvendo até hoje, ou seja, as relações com os espaços ditos 'não intencionalmente teatrais', com a noção de jogo, interação e memória. Com relação aos primeiros, buscava utilizar os diversos locais cotidianos, tais como casas, jardins, chácaras e outros como sítios para o jogo de representar. A noção de jogo está presente no próprio conceito de Roleplaying Game, pois as ideias de jogar e representar estão contidas no campo semântico do verbo *to play*<sup>13</sup>. A participação e a interação também são inerentes ao RPG, sendo entendido como uma prática de

---

<sup>11</sup> Também conhecido como “pedra-papel-tesoura”.

<sup>12</sup> O jogo começa a ficar lento quando as tramas de jogo começam a ser resolvidas pelos jogadores e estes começam a ficar sem ter o que fazer, ou quando os jogadores evitam contar uns aos outros aquilo que receberam como informação do mestre, fazendo com que as informações não circulem entre os demais jogadores e impedindo que a trama avance.

<sup>13</sup>Explicarei esta relação entre jogar e representar a partir do verbo *to play* quando chegar na parte da minha dissertação de mestrado, pois esta questão foi central para a referida pesquisa.

criação narrativa participativa. Já a questão da memória poderia aparecer em diversas situações, ainda que não estivesse tão clara para mim naquela época. Ela era colocada para resolver situações do jogo que muitas vezes não tinham nenhuma relação com a vida real. Normalmente, o jogador era instigado a buscar em suas experiências, memórias, recursos e informações algum meio que o possibilitasse a resolver os impasses da narrativa.

No ano de 1999, saí do grupo porque entrei na faculdade de filosofia e também porque fui convidado a estagiar como ator e professor de teatro na Fundação Cultural de Curitiba. Lá, fui convidado a desenvolver um projeto sobre teatro e RPG.



*Figura 4: Jogadores em uma cena de "ritual de cura" no Larp "O Funeral" de 1997. Mestres: André Sarturi e Fábio Cadore. Foto: Acervo pessoal do autor.*

#### **1.4 Oficina de teatro e RPG**

**(2000 – 2002)**

Posteriormente à experiência da brinquedoteca, tive a oportunidade de trabalhar com RPG fora do Grupo Enigma, quando pude, então, explorar cenicamente outros espaços, tais como um casarão histórico do séc. XIX (Solar do Barão) e um quartel do Exército Brasileiro. Nessa época, desenvolvi meus primeiros projetos sobre a relação do teatro com o RPG.

Trabalhando na Fundação Cultural de Curitiba (FCC), fui convidado a participar de um departamento que na época existia e era chamado Linhas do Conhecimento, na condição de estagiário. Este departamento fornecia atividades formativas em diversas áreas artísticas tais como dança, teatro, artes visuais, música, patrimônio, literatura e história e memória. Esses serviços eram levados às comunidades por meio de alguns ônibus que serviam a cada uma dessas áreas e que

eram chamados de linhas. Havia, portanto, a linha da música, a linha do teatro<sup>14</sup> etc. Eu estava lotado na linha do teatro, sob a orientação de Beto Lanza<sup>15</sup>.

As equipes das Linhas do Conhecimento eram compostas por dois profissionais formados na área e normalmente oito estagiários, sendo que metade desse estagiários deveria ir no período da manhã e a outra metade atendia no período da tarde. Entre as nossas atividades, tínhamos a incumbência de ministrar oficinas de iniciação teatral e de contação de histórias, encenávamos peças teatrais e elaborávamos projetos para ação em espaços culturais da cidade. Atendíamos crianças, adolescentes e idosos, sendo preferencialmente pessoas de baixa renda ou em condição de vulnerabilidade social.

Após um ano de trabalho nas Linhas do Conhecimento, Beto Lanza solicitou a equipe de estagiários que cada um elaborasse um projeto pessoal para realizar durante aquele ano. Eu propus um projeto sobre ensino do teatro a partir do RPG.

Dessa forma, desenvolvi uma LARP cuja história se passava em uma escola de teatro na qual cada subgrupo representava uma turma do curso que estudava as formas teatrais: gregas, medievais, modernas (naturalistas e realistas) e as formas contemporâneas ou ditas pós-dramáticas. Na trama do jogo, o diretor da escola havia morrido e os alunos queriam colocar um de seus representantes no papel do novo diretor. Também queriam saber quem matou o antigo diretor e onde foi parar o dinheiro para as montagens finais do curso. O dinheiro que sobrava só permitia montar um trabalho cênico e os alunos teriam que trabalhar juntos, coisa que a princípio ninguém queria.

A justificativa que encontrei para aproximar o RPG do teatro foi a noção de jogo. Nessa época, eu comecei a tomar contato com a obra da autora e diretora estadunidense Viola Spolin e seu sistema de improvisação para o teatro. Segundo ela:

---

<sup>14</sup>Quando eu comecei a trabalhar nas Linhas do Conhecimento os ônibus que atendiam esse serviço foram desativados e passamos a ir aos locais de Kombi, mas a ideia era a mesma.

<sup>15</sup> Beto Lanza (José Roberto Lança) é mestre em teatro pela UNIRIO. Atualmente é membro gestor da Secretaria de Estado da Cultura do Paraná, sendo por muitos anos gestor de assuntos culturais da Fundação Cultural de Curitiba. (Disponível em: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4218984T4> , acessado em 29/12/2016)

O jogo é a forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessária para experiência. Os jogos desenvolvem as técnicas e habilidades pessoais necessárias para o jogo em si, através do ato de jogar. As habilidades são desenvolvidas no próprio momento em que se está jogando, divertindo-se ao máximo e recebendo toda a estimulação que o jogo pode oferecer – é este o exato momento em que ela está verdadeiramente aberta para recebê-las (Spolin, 2000, p.4).

Dessa forma, a oficina de teatro e RPG partiu da noção de jogo elaborada por Spolin, visando explorar conceitos por ela elaborados tais como Fisicalização (ibidem, p.13), Transposição do processo de aprendizagem para a vida diária (p.13), Expressão de Grupo (p. 8), bem como, fundamentalmente, a noção de Solução de problemas (p.19). Segundo a autora, a principal característica da improvisação é a capacidade do improvisador de resolver problemas. Ela acredita que o aprendizado oferecido pelo jogo propicia ao jogador um conjunto de experiências que fortalecem as características pessoais de cada jogador.

Inspirado por essas premissas, comecei a pensar em um LARP que oferecesse durante o próprio jogo os conhecimentos que os jogadores deveriam desenvolver para resolver sua trama. Desse modo, o LARP foi montado como um experimento para observar seus resultados em dois locais diferentes, visando notar como os mesmos problemas propostos seriam resolvidos por grupos com origens socioeconômicas e culturais distintas.

A primeira prática realizada foi no Solar do Barão, em Curitiba, contando com a participação de jovens estudantes, em sua maioria, de ensino médio – porém haviam estudantes de nível superior e também de nível básico – majoritariamente de classe média, frequentadores da gibiteca do Solar do Barão. Quase a totalidade dos participantes já conheciam o RPG e já eram jogadores frequentes. O projeto teve, nessa etapa, a duração de quatro meses, sendo realizado uma vez por semana. A maioria dos participantes entrou na proposta por acreditar que os conhecimentos de teatro contidos no LARP os ajudaria a melhorar seu desempenho nos jogos de RPG. Durante as oficinas oferecemos aos alunos conhecimentos sobre história do teatro, maquiagem,



*Figura 5: Aula de maquiagem durante o Larp realizado no Solar do Barão. Na foto a jogadora Michelle Tunes. Foto: Acervo do autor.*

elaboração de figurinos, improvisação teatral, interpretação teatral e montagem. As aulas eram ministradas por mim e pelos outros estagiários sendo eu o responsável por conduzir o jogo. A cada encontro realizávamos uma das etapas da formação durante a primeira hora do jogo e, na segunda hora, os jogadores desenvolviam a trama e executavam as tarefas que o jogo pedia.

Este LARP foi realizado novamente e, nesta segunda prática, foram convidados alguns jogadores que já haviam participado da primeira para ajudar no jogo fazendo o papel que no RPG chamamos de NPCs<sup>16</sup>. Estes jogadores já conheciam a trama do jogo e foram convidados a participar porque este seria realizado com adolescentes de um projeto social chamado Formando Cidadão. Ele trabalhava com jovens, em sua maioria, moradores de rua ou desalojados da família. Muitos deles estavam cumprindo medidas socioeducativas por terem algum conflito com a lei. Tais jovens eram acolhidos em abrigos e passavam por formação profissionalizante e práticas de desenvolvimento de cidadania, como artes e esportes.

<sup>16</sup> *Non player characters (NPC's)* são personagens que não são jogados pelos jogadores e sim pelo mestre. O mestre também pode passar a responsabilidade para que algum jogador jogue com um NPC, contudo, este personagem está sob a responsabilidade do mestre de jogo, sendo a forma como o mestre interfere no jogo por meio das ações desses personagens e por isso o jogador faz o que o mestre solicita (sendo que o mestre não interfere nas ações dos outros personagens). Fazendo uma analogia para o meio teatral, seria como se alguns personagens da peça fossem criados pelos atores e outros pelo dramaturgo (NPC's), cabendo ao dramaturgo manipular as ações apenas dos personagens criados por ele.

Também eram encaminhados novamente à escola, tendo, em sua maior parte, graus muito baixos de escolaridade e muita dificuldade com a leitura e a escrita - daí a necessidade de ajuda dos convidados para os papéis de NPC's. Eles deveriam ajudar nas leituras, no repasse das tarefas e na organização dos grupos. Nossas atividades aconteciam em um quartel do Exército Brasileiro e havia um sargento do exército sempre nos acompanhando<sup>17</sup>.

Dessa forma, nós da equipe das Linhas do Conhecimento conseguimos estabelecer três níveis formativos. O primeiro era a formação dos meninos do Formando Cidadão que recebiam conhecimentos a respeito de teatro, literatura, maquiagem, confecção de cenários e figurinos, semelhante ao que os estudantes do Solar do Barão receberam. O segundo era o dos jovens voluntários que aprendiam a assumir o papel de formadores, uma vez que nos auxiliavam nas tarefas, bem como, ficavam no papel de líderes de grupo. O terceiro nível acontecia comigo que, a partir desse trabalho, fui levado a desenvolver tanto as habilidades de formador de grupos quanto a de pesquisador, investigando as possibilidades de relacionar o teatro com o RPG.

Ao final desse LARP, os estudantes do Formando Cidadão conseguiram montar uma pequena peça de teatro, na qual, os próprios alunos escreveram o texto, montaram os figurinos, cenário e convidaram o público (basicamente formado por oficiais do quartel do exército e a equipe responsável pelo projeto Formando Cidadão). Foi interessante notar, ao final, a forma afetuosa como os oficiais dirigiram-se para cumprimentar os estudantes do projeto.

A partir dessa experiência, comecei a observar, dentre as possibilidades de maneira prática, quais seriam as reais chances de relacionar o *Roleplaying Game* ao universo das artes cênicas e do ensino do teatro. Notei que qualidades participativas e colaborativas ajudavam no processo formativo dos estudantes. Observei ainda que o jogo oferecia situações-problema que os conduziam a soluções criativas e inusitadas. A ocupação do espaço também foi usada de maneira criativa, tanto no Solar do Barão, quanto no quartel do exército, apesar das restrições que haviam para ambas ocupações, pois o primeiro espaço era um patrimônio tombado e

---

<sup>17</sup> Cabe aqui lembrar que a inserção destes meninos em espaços tais como escolas e quartéis tem como função a docilização de seus corpos, tal qual discute Foucault e Vigiar e Punir (1987, p.117). Contudo, o trabalho com teatro proposto por nós visava justamente quebrar com tal docilização, explorando atividades expressivas e libertadoras.

o segundo uma base militar com regras muito rígidas de circulação. Contudo, essa experiência levou-me a procurar o mestrado anos mais tarde.

### 1.5 Mestrado (2010 -2012)

No mestrado, tive a oportunidade de aproximar o RPG do teatro a partir do *Process Drama*. Pensei muito sobre o papel do público e investiguei a noção de *Atuante Expectador* que surge no *Process Drama* (VIDOR, 2010), mas que também está presente na noção de *Expect-ator* proposta por Augusto Boal e que, no RPG, é definida apenas pela palavra jogador (*Player*). A partir dessa ideia de atuante espectador eu comecei a pensar nas possibilidades de criação em uma dramaturgia aberta, tendo o público como co-criador. A esse aspecto Lehmann comenta que:



---

**Defesa de Mestrado**  
**André Sarturi**

Quando os dados (não) rolam:  
Jogo, teatralidade, performatividade no *Roleplaying Game*




**Banca de Defesa:**  
Prof.<sup>a</sup>, Dr.<sup>a</sup>, Beatriz Angela Vieira Cabral (UDESC) – Orientadora  
Prof.<sup>a</sup>, Dr.<sup>a</sup>, Vera Lúcia Bertoni dos Santos (UFRGS)  
Prof.<sup>a</sup>, Dr.<sup>a</sup>, Vera Regina Martins Collaço (UDESC)

---

**28/06/12, às 16:00**  
Sala PPGAV (sala 20 do Bloco das Artes Visuais)

---



Coordenação e Secretaria PPCT  
 Av. Madre Benvenuta, 1907, Itacorubi  
 Florianópolis - SC - 88037001  
 ppgt.ceart@udesc.br  
 48 3321.8353



*Figura 6: Cartaz da defesa de Mestrado. Nas fotos os jogadores Wagner Monteiro e Katiúcia Heckler que participaram do Larp "A terra dos pecados" que foi realizada como prática da pesquisa. Foto: Acervo do autor.*

Assim, um teatro que não é mais simplesmente algo a ser assistido”, mas uma situação social, escapa a uma descrição objetiva porque representa para cada um dos participantes uma experiência que não conflui com a experiência dos outros. Ocorre uma virada do ato artístico em direção ao observador, o qual se depara com a própria presença e ao mesmo tempo se vê forçado a travar uma contenda virtual com o criador do processo teatral: O que se espera dele?

Desse modo, chega ao teatro àquela corrente da arte moderna que converte a obra em um processo, tal qual inaugurada por Marcel Duchamp com o real urinol. O objeto quase não mais possui substância própria, funciona antes como um elemento que desencadeia, catalisa e contextualiza um processo no observador. O título de uma pintura de Barnett Newman, “Não lá: Aqui” [not there here] que tematiza a presença do observador diante do quadro, ingressa no teatro. É somente no sentido da “ilusão dramática” do teatro tradicional que Susanne Langer tem razão em considerar que a ruptura da “quarta parede” é a princípio “artisticamente desastrosa”, já que cada espectador “passa a atentar não só para a própria presença, como também para as outras pessoas, para a sala, para o palco, para as distrações em torno”. Para o teatro pós-dramático é justamente aí que se encontra a oportunidade.(LEHMANN, 2007, p. 173).

O objetivo da pesquisa de mestrado era situar o Roleplaying Game no universo das artes da cena e, para isso, havia a necessidade de conceituá-lo a partir de referenciais vindos dessas artes para, a partir daí, pensar sobre as possibilidades de inserir os elementos e sobre a interação e participação do público propostas pelo jogo de RPG no campo do saber das artes da cena.

Nesta pesquisa de mestrado, estudei os conceitos de jogos vindos de autores da filosofia e da sociologia, tais como Huizinga (2001) e Callois (1994), bem como os conceitos de jogos teatrais propostos por Spolin (2000), jogos dramáticos de Slade (1987) e a relação entre jogar e representar presentes no pensamento de Ryngaert (2009). Também foram estudados os elementos de teatralidade e performatividade presentes no RPG partir das noções de teatralidade propostas por Ferál (2003) e de performatividade de Schechner (2006). Por fim, observei a estrutura narrativa do Processo de Drama ou Drama in Education a partir dos trabalhos de

Cabral (2006) e Vidor (2010), comparando-os com o Roleplaying Game em suas proximidades.

Observei durante a pesquisa que as noções de jogo propostas por Huizinga e Callois nos apresentam definições claras do que se entende por isso. Para Callois (1994, p. 34) o jogo se define por ser uma atividade:

1) Livre – o jogador não pode ser obrigado a participar, pois o jogo perderia a sua característica de diversão atrativa e alegre;

2) Separada – ocorre em circunstâncias de tempo e espaço limitados e determinados por antecipação;

3) Incerta – o resultado não pode estar predeterminado; é preciso deixar, obrigatoriamente, ao jogador, o poder de iniciativa, certa liberdade e a necessidade de inventar;

4) Improdutiva – por não criar bens, riquezas, nem tampouco elementos novos de nenhuma espécie e, salvo o deslocamento de bens no círculo dos próprios participantes, se chega ao final da partida com uma situação de riqueza igual a que se encontrava no princípio do jogo.

5) Regulamentada – submetida a convenções que suspendem as leis ordinárias e instauram momentaneamente uma nova legislação, que é a única que conta.

6) Fictícia – vem acompanhada de uma consciência de realidade secundária ou de franca irrealidade em comparação com a vida corrente. (CALLOIS, 1994, p. 37).

Além disso, Caillois aponta quatro tipos de jogos a partir de critérios de competência, sorte e azar, simulacro e vertigem. Como veremos adiante, eu apresento estes quatro tipos de jogos na performance da pesquisa de doutorado chamada *Ilinx: Jogos e Memórias*, inserindo-os. A saber, são:

- *Agon*: São os jogos ligados a competição. Lutas em que os oponentes ou *antAgonistas* desafiam-se mutuamente em condições ideais, com a

possibilidade de dar um valor indiscutível ou triunfo ao vencedor. (CAILLOIS, 1994, p. 43).

- *Alea*: Ligados a disputas de sorte. Todo o jogo em que o resultado não depende do jogador é um jogo de *Alea*. Ao contrário de *Agon*, *Alea* nega o esforço, a habilidade e o treinamento. (*ibidem*, p. 49).

- *Mimicry*: São os jogos que pressupõem a imitação, a ilusão ou a pressuposição de que ali se estabelece um universo fictício fechado. Pode existir ou não a figura de seres ficcionais ou personagens. A base desse jogo é o princípio de “e se?”. (*ibidem*, p. 54).

- *Ilinx*: Por fim, temos aqui o jogo que dá nome a performance, mas que também está presente nos jogos de RPG e também em outras artes da cena. Segundo Caillois (1994, p. 54) estes jogos se definem por basearem-se na vertigem e estabelecerem por um pequeno período de tempo uma espécie de “pânico voluntário”, nas palavras do autor. Entre os exemplos citados temos os jogos de rodar em bastões, a embriaguez, as corridas de alta velocidade, entre outros (*ibidem*, p.63).

Em minha pesquisa de mestrado, procurei demonstrar como esses quatro tipos de jogos aparecem no campo das artes cênicas e também do RPG. Parti da definição de jogo do dicionário de teatro de Pavis (1999, p.220), que usa as definições de Callois e Huizinga para definir o que é jogo no teatro e para apontar tais elementos no RPG. É interessante notar que é tamanha a importância de Huizinga para Patrice Pavis poder definir o que é jogo em seu dicionário de teatro. Dessa forma, segundo Pavis, para Huizinga o jogo se define por:

[...] uma ação livre, sentida como fictícia e situada fora da vida comum, capaz, não obstante, de absorver o jogador; uma ação despida de qualquer interesse material e de qualquer utilidade que se realiza num tempo e espaço circunscritos, desenrola-se ordenadamente de acordo com determinadas regras e provoca, na vida, relações de grupos que se compõem voluntariamente de mistério ou que acentuam pelo disfarce sua estranheza diante do mundo habitual. (HUIZINGA, *apud* PAVIS, 1999, p. 220)

Tais definições abrem margem para pensarmos sobre a noção de performatividade e sua relação com o jogo. Féral, ao analisar o pensamento de

Schechner nos lembra que para este autor a definição de performer implica em realizar três operações:

1. Ser/estar (“*being*”), ou seja, se comportar (“*to behave*”);
2. Fazer (“*doing*”). É a atividade de tudo que existe, dos *quarks* aos seres humanos;
3. Mostrar o que faz (“*showing doing*”, ligado à natureza dos comportamentos humanos). Este consiste em dar-se em espetáculo, em mostrar (ou se mostrar).
4. Explicar essa “exposição” do fazer (*explaining showing doing*). Tal ação (*explaining showing doing*) é o campo dos pesquisadores e dos críticos e consiste em refletir sobre o mundo da performance e do mundo como performance (performatividade). Ele define o trabalho, o campo de ação dos *Performances Studies*. (FÉRAL, 2008, p. 63).

Se observarmos, tais definições estão presentes no campo tanto das performances artísticas quanto das performances dos jogos ou dos esportes e – como aponto na dissertação – também aparece no jogo de RPG. É a partir dessa relação entre performatividade e jogo que se abre o campo para a participação do público. Também observei que, para Féral, a condição *sine qua non* da teatralidade está na criação de um “espaço outro” dentro do universo do real onde a ficção e o jogo possam surgir (Féral, 2004, p.93). Ela parte da definição de Winnicott a respeito do espaço transicional. Féral entende o espaço transicional de Winnicott da seguinte maneira:

O espaço transicional está ligado ao objeto transicional que a criança usa para captar a realidade. No processo de separação que a criança faz com a mãe, ela se utiliza de bonecos e brinquedos para conseguir dar sentido ao mundo. Esses objetos permitem que a criança se apodere do mundo porque, de certa forma, fazem parte do seu corpo. (Féral, 2003, p. 41).

Dessa forma, tal qual o objeto transicional<sup>18</sup>, o espaço transicional cria um ambiente capaz de produzir um “lugar outro”. Para esta autora, esse espaço outro

---

<sup>18</sup> Como veremos adiante, para o psicanalista inglês Donald Winnicott o objeto transicional tem um caráter de intermediação entre o seu mundo interno e externo da criança (leia-se objetividade e subjetividade) (WINNICOTT, 1975 p. 7). Segundo esse autor, esse objeto é uma das primeiras coisas que a criança aprende a possuir com o seu corpo e não como algo que é continuidade do seu corpo (como o seio da mãe, por exemplo, que para a criança é uma continuidade do seu corpo, algo não diferenciado de si mesma). Uma das características do objeto transicional é que ele não está nem dentro, nem fora da criança. Estes objetos podem ser cobertinhas, bonecos, ursinhos ou outros quaisquer que a criança normalmente não se separa.

carrega consigo elementos de teatralidade uma vez que ela repousa no ator movido por um desejo que o instiga a mudar o ambiente que o circunda. Podemos aqui encontrar relações com o “se mágico” de Stanislavski. Segundo a autora, a relação entre o ator e o espaço de ficção criado por ele se dá pelo jogo, segundo o seguinte diagrama, conforme apresento em minha dissertação:

ator.....ficção  
jogo cênico

Este diagrama proposto por Féral (2003, p.93) coloca o jogo cênico no centro da questão da teatralidade. Féral entende o jogo como um “aqui e agora de um espaço outro” (Féral, 2003, p. 96) que se estabelece por um acordo tácito entre os jogadores e também entre os atuantes e os espectadores, ressaltando que os objetos e o espaço, nesse contexto de teatralidade, convertem-se em objetos e espaços teatrais, ou seja, em espaços de ficção. Esses espaços de ficção são delimitados por quem faz e também – principalmente – por quem vê e dá o valor para o que é visto, pois segundo a autora, a teatralidade depende de um observador que atribua tal qualidade a uma obra, a uma pessoa ou a uma situação (Idem, 2004, p. 35). Dessa forma, todos os envolvidos participam de certa forma do jogo cênico.

A partir dessas bases epistemológicas e resgatando a questão da participação, consegui pensar que atuadores – sejam eles ditos atores ou espectadores – quando participam da cena, estão na condição de jogadores dos jogos cênicos. Esta condição de atuante espectador abre espaço para os conceitos de interatores e de participação, pois os participantes recriam, através suas ações performativas, a teatralidade do espaço de ficção inicialmente sugerido pelo artista propositor.

Dessa forma, comecei a levantar as seguintes questões durante o processo de elaboração da dissertação (SARTURI, 2012, 99-100): O que acontece quando o espectador participa da ação? O que acontece quando ele é colocado na condição de jogador do jogo cênico? Como fica esse compartilhamento? De que dimensão de teatralidade estamos falando?

Algumas experiências, tais como o Drama, o Child Drama de Slade, o Teatro do Oprimido de Boal e o RPG oferecem a possibilidade do espectador atuar. Nesses casos é muito comum chamarmos àquelas pessoas que não são os atores, mas interferem na cena de: participantes, atuantes-espectadores, espect-atores,

agentes, interatores, entre outros termos. No caso do RPG, trata-se simplesmente do jogador.

Para que o jogador pudesse estar na condição de atuante-espectador, percebi durante a pesquisa que era fundamental criar uma atmosfera de jogo que auxiliasse o participante a sentir-se parte do jogo cênico. Também entendi que era necessária criar um “algo a ser visto”, ou seja, deveria estimular a atuação dos jogadores para que tal ação fosse interessante para ser vista pelos demais e que dessa forma, estes conferissem valor de teatralidade ao que era visto. Para realizar isso, era importante quebrar com o modo como as cenas e os conflitos no jogo de RPG que, grosso modo, costumam ser resolvidas, ou seja, pelo uso da imaginação e pela resolução de conflitos baseadas em regras e em jogos de dados.

Para testar essas hipóteses realizei duas práticas de jogo ao vivo. As duas partiam do mesmo texto dramático adaptado para RPG, sendo uma realizada na igreja da UFSC, aberta para o público em geral sendo que a maioria dos participantes não tinha experiência teatral e a outra prática, realizada com os alunos do curso de graduação em teatro da UDESC, que já tinham alguma experiência com teatro e já conheciam o *Process Drama* introduzido pela professora Dra. Beatriz Cabral. Dessa forma, a primeira prática foi feita seguindo os moldes das elaborações de LARPS de RPG tal qual elas são propostas na literatura desses tipos de jogos sendo introduzido apenas alguns elementos teatrais ao longo do jogo. Na segunda prática, os elementos teatrais, tais como a elaboração do papel por meio de jogos e práticas físicas, apresentação de cenas e esquetes ao longo do jogo, bem como a prática do mestre de jogo assumindo um papel, tal qual o *Teacher in Role* do *Process Drama* foram introduzidos.

Para realizar estes experimentos parti do texto teatral *As Bruxas de Salém* (*The Crucible*) escrito por Arthur Miller em 1953 (MILLER, 2009) adaptando-a para o jogo de RPG e para o contexto dos jogadores. Dessa forma, criei um enredo de jogo que se passava em uma vila de pescadores ficcional situada em uma ilha isolada. Essa ilha era dominada por um grupo religioso cristão evangélico radical cuja filha do pastor desta congregação religiosa sofreu algum colapso inexplicável para a medicina e os moradores da ilha atribuíam a doença da filha à bruxaria.

Cabe ressaltar aqui que a questão da bruxaria é um tema relevante para a cultura de Florianópolis (local onde foi realizada a pesquisa de mestrado e suas práticas). O tema da bruxa faz parte da cultura açoriana da Ilha de Santa Catarina (que é conhecida também como Ilha da Magia) e, dessa forma, o assunto era comum

para os jogadores. O local escolhido também foi emblemático, pois foi realizado em uma antiga igreja – atualmente ocupada como espaço cultural da Universidade Federal de Santa Catarina. Dessa forma, a dramaturgia estabelece conexões com os espaços públicos reais.

Na primeira prática os jogadores foram subdivididos em quatro grupos de personagens e cada um criou seus conforme o grupo que pertencia. Eles apresentavam relações hierárquicas entre si e disputavam o poder na ilha. Havia um quinto grupo secreto, formado apenas pelas mulheres que eram como as benzedeiças de Florianópolis. Estas mulheres de fato faziam rituais na floresta, contudo, isso nada tinha a ver com a doença da criança.

Uma das coisas que definimos durante o jogo é que os rituais que aconteceriam na floresta, quando tivessem algum efeito previsto sobre os outros moradores da ilha, seriam realizados no mesmo espaço em que os homens estavam, só que como uma cena congelada, com eles vendados, apenas ouvindo e sentindo o cheiro dos acontecimentos. Para as mulheres esta cena teria o valor de um acontecimento real enquanto que para os homens, essas situações seriam entendidas como uma espécie de delírio.

Outra coisa é que começamos a introduzir cenas em *flashback* dos acontecimentos anteriores aos narrados no início do jogo e inventados pelos jogadores (em coerência com a trama do jogo) a respeito dos acontecimentos dos seus personagens. Essas cenas eram apresentadas aos demais jogadores na forma de pequenas esquetes teatrais e incidiam no andamento da trama. Nos demais momentos os jogadores interagiam livremente, sem se preocupar em apresentar cenas para os demais jogadores, apenas se preocupando em manter o personagem e resolver a trama do jogo. Dessa forma, muitas das situações eram resolvidas apenas “na cabeça dos jogadores” ou em ações que não envolviam grande engajamento físico ou “algo a ser visto”.

Na segunda prática, realizada na UDESC com alunos do curso graduação em teatro, o jogo já começou de uma maneira diferente. Eu criei a priori um personagem e cheguei caracterizado para o jogo. Também cenografei a sala com elementos que remetiam a uma igreja, de modo que quando os alunos entraram na sala, foram envolvidos em um ambiente de ficção antes mesmo do jogo ser apresentado, bem como suas regras e etc... Durante a minha fala, no papel do pastor, eu fui apresentando os grupos de jogo como se os alunos (agora jogadores) já estivessem na condição de personagens (ainda que não definidos) e fui apresentado

os grupos e perguntando quem eram os líderes de cada grupo. O próprio grupo ia definindo quem era cada um dos personagens principais. Após esta cena inicial, apresentei o jogo, dividi os jogadores em subgrupos e eles passaram por laboratórios de elaboração de personagens, para só depois disso chegar às fichas de personagens.

Durante os cinco encontros seguintes usamos as estratégias de *flashback*, cenas congeladas apresentações de cenas ritualizadas, além de exigir que os jogadores mantivessem seus personagens por meio de ações físicas. Também procuramos explorar mais os elementos teatrais do jogo, tais como a relação entre os personagens, seus conflitos internos – exteriorizados aos demais jogadores – e a interação entre os personagens. A esse respeito a aluna Tainá Fronner, que participou da segunda prática realizada na UDESC fez o seguinte comentário quando entrevistada sobre o processo:

(...) criei uma personagem que eu adorei representar, gostaria de ter mais tempo neste trabalho para poder continuar explorando a minha personagem, sei que ela podia expandir muito mais, tenho a dizer que foi um ótimo trabalho e divertido.

Nós tivemos mais espaço para criação e envolvimento com os outros personagens. Achei interessantes os problemas propostos por todos e como eles tinham ligação entre si. (FRONNER in SARTURI, 2012, p. 112).

Dessa forma, conseguimos avançar um pouco mais no que diz respeito à relação entre atuentes e espectadores com vistas a interação. Contudo, ao final do processo eu ainda sentia falta de mais ações corporais na relação entre atuentes e espectadores e na presença de atuentes espectadores.

Como eu estava montando o espetáculo *Nijinski – Para dentro do coração de Deus* na mesma época – e esta peça tinha a participação do público – comecei a pensar como poderia pensar na interação entre público e atores por meio do corpo e dos jogos. Relato a seguir o percurso pessoal que levou-me a elaborar o espetáculo *Nijinski – Para dentro do coração de Deus*. Começo o relato demonstrando como o meu trabalho no CAPS-i levou-me a este espetáculo.

## 1.6 CAPS – i (2004 – 2006)<sup>19</sup>

Iniciei o trabalho em um Centro de Atenção Psicossocial infantil (CAPS –

---

<sup>19</sup> Apesar de eu ter trabalhado no CAPS - i antes do período do mestrado, decidi relatar este acontecimento após a experiência com o mestrado porque ele tem muito mais relação com o espetáculo *Nijinski – Para Dentro do Coração de Deus*. Dessa forma os assuntos estão dispostos nesta

i) do bairro Pinheirinho, em Curitiba, no ano de 2004<sup>20</sup>. Fui convidado a compor a equipe interdisciplinar responsável por elaborar o projeto de implantação do primeiro serviço de atenção psicossocial infantil em Curitiba, dentro dos novos moldes (à época) de atendimento a crianças e adolescentes que sofrem com transtornos graves tais como autismo<sup>21</sup>, esquizofrenia<sup>22</sup>, transtornos alimentares graves, tentativas de suicídios e outros estados bastante avançados de dificuldade e sofrimento emocional.

Segundo o Ministério da Saúde, os CAPS são serviços públicos de saúde que visam acolher os pacientes com transtornos mentais e auxiliar na reinserção dos mesmos no convívio social<sup>23</sup>. Este objetivo de reinserção dos pacientes é fruto de uma longa caminhada histórica do chamado Movimento Antimanicomial Brasileiro, que se deu com a chamada Reforma Psiquiátrica Brasileira. A história da loucura no Brasil é muito semelhante a de outros países e seguia o modelo francês de internamento. Segundo Fonte<sup>24</sup>:

A loucura só vem a ser objeto de intervenção por parte do estado no início do século XIX, com a chegada da Família Real ao Brasil, depois de ter sido socialmente ignorada por quase trezentos anos. Nesse período de modernização e consolidação da nação brasileira como um país independente, passa-se a ver os loucos como resíduos da sociedade e uma ameaça à ordem pública. Aos loucos que apresentassem comportamento agressivo não mais se permitia continuar vagando nas ruas, principalmente quando sua situação socioeconômica era desfavorável, e seu destino passou

tese de maneira a aproximar conteúdos e experiências que são correlatas.

<sup>20</sup> Para obter mais informações sobre o CAPS-I do Pinheirinho, acesse:

<http://www.curitiba.pr.gov.br/local/centro-de-atencao-psicossocial-infantil-pinheirinho/539> (Pesquisado em 17/08/2018).

<sup>21</sup> Segundo a *Autism Society* o transtorno de espectro autista (ou TEA, popularmente conhecido como autismo), pode ser definido como: "(...) uma deficiência de desenvolvimento complexa. Os sinais geralmente aparecem na infância e afetam a capacidade da pessoa se comunicar e interagir com os outros. O TEA é definido por um certo conjunto de comportamentos e é uma "condição de espectro", que afeta indivíduos de forma diferente e em diferentes graus. Não há uma causa única conhecida de autismo, mas uma maior sensibilidade e diagnóstico precoce, bem como, acesso a serviços apropriados, contribui para que se consiga resultados significativamente melhorados. Alguns dos comportamentos associados ao autismo são o retardo na aprendizagem da linguagem; dificuldade em fazer contato com os olhos ou manter uma conversa; dificuldade com funcionamento executivo, que diz respeito ao raciocínio e planejamento; interesses intensos em coisas muito específicas; pobres habilidades motoras e (excessiva) sensibilidades sensoriais. Mais uma vez, uma pessoa no espectro autista pode apresentar muitos desses comportamentos ou apenas alguns, ou muitos outros além. O diagnóstico de transtorno do espectro do autismo é aplicada com base na análise de todos os comportamentos e da sua gravidade." (Livre tradução) (Disponível em: <http://www.autism-society.org/what-is/>, pesquisado em 24/10/2016).

<sup>22</sup> Segundo Dubinsky "Os estados mentais psicóticos caracterizam-se por uma profunda perturbação mental na relação com as realidades interna e externa. (...) Do ponto de vista deste capítulo, os estados psicóticos ocorrem como resposta a um sofrimento mental acima da capacidade ou maturidade do indivíduo." (Dubinsky, IN RUSTIN (ORG), 2000, p. 13 – Revisar referência).

<sup>23</sup> Fonte: Ministérios da Saúde, 2014, p. 9, (Disponível em: [http://www.ccs.saude.gov.br/saude\\_mental/pdf/sm\\_sus.pdf](http://www.ccs.saude.gov.br/saude_mental/pdf/sm_sus.pdf), pesquisado em: 24/10/2016).

<sup>24</sup> Disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/view/60/48>, em 04/09/2016

a ser os porões das Santas Casas de Misericórdia, onde permaneciam amarrados e vivendo sob péssimas condições de higiene e cuidado (FONTE, Disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/view/60/48>, pesquisado em 04/09/2016)

Este quadro não muda muito durante o século XX, deixando evidente que os cuidados com os ditos loucos sempre foram muito precários. Na década de 1960 e 1970 chegou a existir aquilo que Fonte chamou de indústria da loucura, com o modelo de tratamento focando apenas na internação (muitas vezes prolongadas) dos pacientes psiquiátricos, pois a origem de receita dessas instituições vinha do número de pacientes acolhidos nessas instituições<sup>25</sup>

Dessa forma, como vemos, a história da loucura na modernidade, foi a história da violência e do isolamento do sujeito dito louco a uma condição de proscrito da sociedade. Os loucos foram maciçamente encarcerados no mundo todo. A essa situação, Foucault comenta:

A loucura, cujas vozes a Renascença acaba de libertar, cuja violência porém ela já dominou, vai ser reduzida ao silêncio pela era clássica através de um estranho golpe de força (Foucault, 1978, p.52).

Muito influenciado pelo pensamento do filósofo Francês Michel Foucault e também por conta de tal situação de segregação e violência contra os sujeitos ditos loucos, no Brasil surge no ano de 1978 a chamada reforma psiquiátrica, que visava a mudança de paradigma do modo como os pacientes com sofrimentos psíquicos eram atendidos. Vários fatores contribuem para essa reforma. Segundo Fonte,

A precarização das condições de trabalho, e as frequentes denúncias de agressão, estupro, trabalho escravo e mortes não esclarecidas, nas grandes instituições psiquiátricas brasileiras, provocaram a união dos trabalhadores da saúde mental para a luta pelas mudanças necessárias no sistema (Fonte, disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/view/60/48>, pesquisado em 04/09/2016).

Dessa forma, a reforma psiquiátrica levou a outro modo de atenção, visando a saída do louco dos espaços de isolamento e internação e buscando reintegrá-los à sociedade. Desse modo, vindo de uma longa história de luta antimanicomial, em 2004 instala-se em Curitiba o primeiro Centro de Atenção

---

<sup>25</sup> Fonte, disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/view/60/48>, pesquisado em 04/09/2016.

Psicossocial Infantil de Curitiba (CAPS – i) no bairro do Pinheirinho.

Na equipe do CAPS – i, encabeçada pela psiquiatra e psicanalista Maria Carolina Oliveira Serafim e composta por uma equipe multidisciplinar da Ong Serpiá<sup>26</sup>, eu era o responsável por elaborar o plano de trabalho para a oficina terapêutica de expressão corporal e artes cênicas. Minha tarefa era pensar e propor ações cênicas e jogos que auxiliassem os pacientes do CAPS-I a expressar seus sentimentos, bem como, propor ações que estimulassem a integração dos pacientes ao convívio social.

No CAPS – i haviam três categorias de atendimento: o atendimento intensivo, em que a criança ou o adolescente vinha à instituição todo o dia em um período de duas horas em cada dia; O atendimento semi-intensivo, em que os pacientes eram atendidos três vezes por semana; O não-intensivo, em que o paciente era atendido uma vez na semana. Eu atendia os pacientes de todas essas modalidades, cumprindo uma carga horária de 20 horas semanais.

As oficinas sempre aconteciam com grupos de até cinco pacientes de mesma faixa etária, tendo dois adultos de referência para o atendimento. Normalmente um dos adultos era um profissional da área da saúde e o outro um educador e proponente de oficinas.

Dessa forma eu trabalhei em parceria com terapeutas ocupacionais, enfermeiros, psicólogos, residentes de medicina, musicoterapeutas, profissionais de educação física, fonoaudiólogos e pedagogos. A proposição da oficina era definida pela dupla, não ficando especificamente a nenhum dos dois a incumbência de definir as atividades. Também não havia hierarquia na proposição. Cada profissional atendia dentro da sua área.

Outra característica do trabalho é que os participantes das oficinas mudavam constantemente, visto que muitos recebiam alta, faltavam ou eventualmente desistiam do tratamento. Por conta disso muito do que era feito nas atividades era definido na relação entre os pacientes e os terapeutas no dia do tratamento.

A maioria das atividades propostas eram jogos e atividades ao ar livre, contudo, com grupos que eu atendia mais vezes na semana, especialmente no semi-intensivo<sup>27</sup>, era possível realizar atividades de teatro e dança com os pacientes. Com

---

<sup>26</sup> Informações disponíveis em: <http://serpia.org.br/> e em <http://serpia.org.br/pdfs/relatorio05.pdf>

<sup>27</sup> O semi-intensivo era mais propício para realizar as atividades porque o grau de acometimento emocional era mais leve que o intensivo. Nos casos de atendimento intensivo normalmente os pacientes tinham problemas realmente muito graves no que dizia respeito a comunicação e a organização do pensamento.

estes, foi possível realizar apresentações de teatro para os outros pacientes dentro da unidade, escrever textos dramáticos e poemas, produzir desenhos, encenar teatro de sombras, explorar técnicas de contato improvisação, entre outras.

Com teatro, nós trabalhávamos com improvisação, a partir das técnicas propostas por Viola Spolin, bem como com jogos vindos da comédia e da técnica de Clown<sup>28</sup>. Primeiramente discutíamos com eles como eles estavam e iniciávamos com um trabalho de percepção do seu estado corporal e emocional. Em seguida, propúnhamos um tema para improvisação. O grupo ensaiava, apresentava para mim e a minha dupla. Em alguns casos, ao final, chamávamos algum outro grupo de pacientes para assistir.

Os temas mais comuns eram sobre a família e a escola. Normalmente tratavam de questões relativas à violência ou de maus tratos sofridos nesses ambientes. Era muito comum também haver relatos de delírios, como a visão que alguma paciente tinha a respeito da presença (que só ela via) de algum parente falecido, ou a crença de alguns pacientes de que são deuses ou que tem poderes sobre-humanos<sup>29</sup>. Havia também muitos casos de surtos psicóticos e manifestações muito intensas de agressividade que, em alguns casos, eventualmente precisavam ser contidos, todavia, na maioria das vezes essa contenção era feita por meio do diálogo<sup>30</sup>.

Também fazíamos exercícios de dança, em que os pacientes eram convidados a explorar seus corpos. Muitos tinham a imagem corporal distorcida e com os exercícios de dança nós podíamos trabalhar com as partes segmentadas do corpo, para desenvolver maior compreensão da sua corporeidade. Não trabalhávamos com sequências coreográficas, mas sim, com indicações de movimentos livres com determinadas partes do corpo, limitando alguma articulação ou pedindo para ampliar o movimento de outra. Ao fazer isso os pacientes precisavam ficar atentos a cada parte dos seus corpos e buscávamos fazer entender que cada uma daquelas partes eram parte do seu eu, da sua individualidade. Também trabalhávamos com a improvisação de contato, visando auxiliar os pacientes a sentirem o seu peso e os

---

<sup>28</sup> Eu havia recém me formado no Curso de Comédia para Atores e Não-Atores da Casa da Comédia de Mauro Zanatta.

<sup>29</sup> Este também era um delírio muito comum relatado por Nijinski.

<sup>30</sup> Quando, em casos excepcionais, era necessário utilizar da contenção física, esta era feita de maneira a proteger a integridade física tanto do paciente quanto dos demais. Jamais foram usados instrumentos tais como medicação ou amarras de qualquer tipo para a contenção.

limites do seu corpo.

Havia muitos casos complexos. Um desses casos era o de um menino autista que comecei a atender quando ele tinha treze anos de idade que eu atendi por dois anos. O caso dele era muito excepcional pois ele veio da triagem feita pela unidade básica de saúde para receber atendimento intensivo e deveria vir todos os dias. Todavia, os pais não conseguiam trazê-lo para o atendimento mais que uma vez na semana. Dessa forma esse menino vinha em apenas um período de duas horas a cada sete dias. No seu horário não costumavam haver outros pacientes e, desse modo, nos dois anos que eu o atendi ele praticamente teve atenção particular minha.

Ele era um caso clássico de autismo do tipo relatado por Kranner<sup>31</sup>, com movimentos repetitivos e estereotipados, olhar introspectivo e não estabelecia contato físico ou visual com as pessoas. Além disso, quando ele chegou ao nosso CAPS-i, ele não tocava nos objetos e fazia apenas grunhidos com a boca, sem pronunciar palavras. Seu caminhar também era limitado, apresentando pouca mobilidade nas articulações das pernas. Seu corpo apresentava um tônus muito flácido, contudo, este paciente era estranhamente uma pessoa ao mesmo tempo com pouca mobilidade, mas com personalidade inquieta e agitada.

Este menino também costumava liberar muitos gases intestinais – o que certamente não era algo muito agradável de sentir quando ele os liberava. Contudo, esse fato gerava situações muito cômicas que abriam espaço para que nós pudessemos estabelecer comunicação com ele. Em muitos casos, o nosso riso abria um leve sorriso no rosto dele nessas situações e nos permitiu estabelecer alguns olhares.

Quando eu comecei a trabalhar no CAPS - i eu imaginei que eu montaria algum tipo de peça de teatro ou performance para ser apresentado pelos pacientes. Contudo, ao me deparar com este garoto eu pude perceber que o meu trabalho com as artes da cena não aconteceria dessa forma. Compreendi que não era possível

---

<sup>31</sup>Historicamente os quadros de autismo eram diferenciados entre as definições originais de Kanner (1943) e Asperger (1944), com algumas diferenças básicas que tange as capacidades dos pacientes. Hoje todas estas características estão definidas dentro do que se costuma chamar de Transtorno do Espectro Autista. Contudo, para caracterizar este paciente, utilizo a definição de Kanner para facilitar o entendimento sobre esse indivíduo. Para Kanner o Autismo apresenta as seguintes características: Incapacidade de se relacionar afetivamente com as pessoas desde os primeiros anos; Uma ansiedade excessiva e desejo de manter na mesmice; Falta da Linguagem falada ou uso da Linguagem sem Intenção comunicacional; Sensibilidade acima da média para estímulos internos e externos; Fascinação por objetos como uma folha, tampas ou cordas, que são tratados com habilidade e destreza.

pensar em cenas, textos ou organização espetacular de qualquer tipo.

Ficou claro para mim que o que eu deveria buscar era antes de tudo os fundamentos da expressividade humana. Eu precisava entrar em sua entranhas, nos pequenos lances de olhares, nos toques e nos grunhidos os fundamentos para uma possível comunicação humana ou, ao pensar inspirado em Artaud<sup>32</sup> “tudo que há no amor, no crime, na guerra ou na loucura nos deve ser devolvido pelo teatro, se ele pretende reencontrar sua Necessidade” (ARTAUD, 2006, p. 96).

Desse modo, comecei a estudar os autistas e passei a compreender que eles apresentam muitas dificuldades em expressar suas emoções. Dessa forma, eu buscava estratégias que ajudassem-me a atender este e outros pacientes com o transtorno do espectro autista, buscando estimulá-los desenvolver sentimentos de autoconfiança, bem como, a desenvolver suas capacidades de percepção corporal e o entendimento a respeito da relação que eles têm com os seus corpos em relação aos objetos e outros corpos, entendendo-os como um “não eu”.

Como “não eu” entendo como a capacidade humana que os indivíduos têm de separarem-se dos entes parentais (pai e mãe, principalmente), compreendendo-se como singularidade separada desses. A esse respeito, a psicanalista Marie Christina Laznik (2011, p. 115) relata o caso de um jovem paciente seu chamado Mourat que, em uma de suas sessões na clínica, brincava com um trem sobre uma mesa e, ao perceber que sua mãe entrava na sala, ele diz: “Tu queres um croissant?”, e a mãe responde que não quer mas que poderia dar um para ele. Ao perceber a situação a terapeuta pergunta ao paciente “quem quer croissant? Mamãe ou Mourat?”. O paciente responde “Mourat”. Em outra situação, o paciente cai da cadeira e diz “ele caiu”. Com esses exemplos Laznik nos explica que, segundo a psicanálise, os pacientes autistas costumam ter dificuldades para diferenciar-se dos seus pais. De certa forma, esta característica também aparecia neste meu paciente aqui relatado.

Uma coisa que me chamava a atenção era o fato de que a mãe desse garoto nunca veio a nossa clínica<sup>33</sup>. Ele era sempre levado pelo pai e, de fato, uma das poucas palavras reconhecíveis que ele pronunciava era algo parecido com “papai”. Parecia haver ali algum tipo de indiferenciação entre ele e o pai.

Partindo da suspeita de que a indiferenciação eu-mundo nesse paciente

---

<sup>32</sup>Nesta época passei a interessar-me muito pela leitura de Artaud, cujos textos ajudaram-me a pensar de maneira poética sobre o sofrimento que estes pacientes enfrentavam, bem como, estimulava-me a pensar estratégias de ação para as oficinas com eles.

<sup>33</sup> Exceto em nossa festa de Natal, no segundo ano de atendimento. Nessa ocasião o garoto ficou muito agitado e a mãe tentou imobilizá-lo e ele deu uma cabeçada muito forte no rosto dela.

era incompleta, começamos a pensar como seria possível trabalhar essa diferenciação eu-mundo a partir do corpo. Partimos da premissa de que era necessário estabelecer nesse garoto os limites e as bordas do seu corpo, bem como, auxiliando a conhecer seu peso corporal, seu volume e suas partes. A intenção era sempre trabalhar com jogos e com a dança, criando um ambiente lúdico, imersivo e prazeroso para este jovem e para nós também.

Primeiramente, começamos a trabalhar com as definições de peso e contrapeso com o garoto, promovendo o jogo da Maria Mole. Com este jogo, visávamos estimulá-lo a liberar seu peso em relação a gravidade quanto acostamá-lo a lidar com o nosso, fazendo-o perceber que existem corpos com peso e composição diferente da dele e da dos seus pais. Também trabalhamos levando-o a uma balança e pesando-o. Também brincamos de roda e exploramos uma série de jogos que usavam relações de peso e contrapeso.

Depois disso passamos a trabalhar com ele deitado no chão. Com uma bola de pilates comprimíamos levemente o corpo dele contra a bola e o solo, fazendo com que a bola contornasse o corpo dele, permitindo que ele sentisse o seu limite corporal, bem como, pudesse sentir as diferenças de peso entre dele e da bola. Em seguida usamos giz para desenhar o contorno do corpo dele no chão, permitindo que ele pudesse visualizar o tamanho do próprio corpo. Também trabalhamos com ele deitado, passando pelo corpo dele um lenço, visando sensibilizar a pele dele.

Este trabalho sobre os limites corporais se seguiu até que conseguimos colocar ele deitado sobre a bola de pilates, fazendo ele ficar equilibrado sobre a bola. Esse trabalho (tanto do peso, dos limites corporais e este com a bola) foi repetido durante meses. No caso do trabalho com a bola de pilates, colocávamos ele deitado sobre a bola e púnhamos músicas variadas para trabalhar o ritmo do que era tocado e estimular o ouvir e o sentir os sons e sua sensação de peso e fluência sobre a bola. Dessa forma podíamos dançar com ele, usando a bola como mediação entre ele, o nosso corpo e a música.

Quando este trabalho já estava consolidado, colocamos-o deitado sobre um atabaque. Eu tocava o atabaque enquanto ele permanecia deitado sobre o instrumento. O objetivo disso era estimular no paciente a sensação do som no seu corpo, sentindo tanto o seu limite corporal ao deitar sobre o instrumento e encaixando seu corpo nele, quanto sentindo a reverberação e o ritmo soando em seu próprio corpo.

É importante que se diga que para passar de um exercício para o outro

levava-se muito tempo. Em alguns casos semanas, em outros, meses. A dificuldade era perceber quando este paciente estava pronto para trocar de atividade e enfrentar uma experiência nova. Sabemos que os autistas apresentam muita dificuldade de alterar sua rotina, como já foi dito anteriormente, e dessa forma, trocar de atividade poderia ser algo bastante amedrontador para esse paciente. Como ele não falava, às vezes um olhar, um contato visual ou um grunhido poderiam ser indícios de que ele estava entediado ou interessado em outra coisa. Perceber os estados emocionais desse paciente se dava pela observação dos detalhes, das minúcias do corpo, das pequenas expressões faciais. Estes elementos são a base da comunicação humana e se tornaram para mim a porta de entrada para a interação com os outros pacientes e com o público na dança realizada na rua, nos trabalhos posteriores.

Nós também tentamos traduzir os grunhidos que ele fazia em linguagem inteligível para nós, mais ou menos como as mães fazem com os bebês. Aos poucos começamos a perceber quando ele queria ir ao banheiro, quando estava com fome, quando estava entediado ou com raiva. Nós procurávamos traduzir estes sentimentos e desejos em palavras e o estimulávamos a falar, dizendo “você pode falar”.

Além de trabalhar com o peso e contrapeso corporal do paciente, também começamos a trabalhar com o espaço e a relação corpo-espaço, conduzindo-o a explorar todo o contorno da sala, seus objetos, paredes, janelas e etc... Ele não costumava tocar nas coisas, permanecendo com as mãos na frente dos olhos e os olhos fixos nelas. Para auxiliá-lo na relação com os objetos, nós levávamos as mãos dele aos objetos e o fazíamos segurar. Dessa forma, ele começou a levar os objetos para a frente dos olhos, mantendo a posição habitual. Este movimento de pegar o objeto e levar para o rosto nos remete a relação com o Objeto Transicional de Winnicott. Para o psicanalista inglês Donald Winnicott o objeto transicional tem um caráter de intermediação entre o seu mundo interno e externo (WINNICOTT, 1975 p. 7). Segundo esse autor, esse objeto é uma das primeiras coisas que a criança aprende a possuir com o seu corpo e não como algo que é continuidade do seu corpo (como o seio da mãe, por exemplo, que para a criança é uma continuidade do seu corpo, algo não diferenciado de si mesma). Uma das características do objeto transicional é que ele não está nem dentro, nem fora da criança. Essa experiência é para a criança a primeira experiência de “não eu” segundo Winnicott (ibidem, p.10). Por conta dessa relação com o objeto transicional, passamos a estimular o nosso paciente a tocar os objetos.

Este processo de toque nos objetos nos ajudou a fazer com que ele

começasse a estabelecer contato com as coisas e com os outros. Começamos a estimulá-lo a cumprimentar os outros com um aperto de mão. Também começamos a fazer com que ele saísse da sala e caminhasse por toda a clínica, tocando nos objetos que ele encontrava pelo caminho. Depois de muitos meses, conseguimos levá-lo a cozinha, fazendo com que ele tocasse nos objetos ali presentes e também fazendo ele tocar os alimentos, com vistas a estimulá-lo a alimentar-se sozinho, pois normalmente ele era alimentado pelos pais.

Depois de muito tempo, passamos a fazer com que ele pegasse em objetos e passasse para outra pessoa. Buscávamos aí os princípios de interação social e desenvolver nele as noções de jogo e troca com os outros. Começamos a passar uma bola um para o outro e este jogo evoluiu depois de muito tempo para a possibilidade de lançar uma bola para ele e ele pegar. No início ele pegava a bola e a abandonava, deixando cair no chão. Com o tempo ele conseguiu pegar e passar, as vezes fazendo uma leve menção de olhar indicando que passaria a bola. Dessa forma, conseguimos sair para o jardim para jogar bola.

O jardim tinha muitas coisas interessantes e aos poucos ele foi se familiarizando com os objetos que haviam lá. Entre as coisas que haviam no jardim, lembro-me de uma grande castanheira que tinha um balanço feito com uma corda amarrada nela e em um pneu, um escorregador, uma tabela de basquete fixada em uma parede, uma horta e um limoeiro. Além de jogar bola no jardim, nós começamos a explorar todos esses objetos. Começamos a explorar o escorregador, o balanço e a castanheira, até que um dia o nosso paciente descobriu o limoeiro.

A árvore estava carregada de frutas e nós o incentivamos a pegar uma. Em seguida nós pegamos várias limões e levamos para a cozinha. Nós demos uma faca para o paciente e, com a nossa mão segurando junto o utensílio cortante, o fizemos cortar o limão, espremer em um copo, misturar com a água e com o açúcar e por fim, beber a limonada que ele próprio havia feito. Para mim e para minha colega este foi um momento muito especial, pois foi a primeira vez que ele fez uma ação completa, ainda que com nosso auxílio.

Outra experiência interessante que tivemos com ele foi o trabalho com o atabaque. Depois de muito trabalhar com ele deitado, sobre o instrumento, coloquei-o sentado em uma cadeira com o instrumento no meio de suas pernas. Coloque as mãos dele sobre a pele do tambor e comecei a tocar, fazendo com que ele sentisse a vibração nas mãos. Aos poucos a minha colega começou a pegar nas mãos dele, incentivando-o a tocar o tambor. Aos poucos ele foi entendendo e batendo junto

comigo. Considero essa uma segunda vitória no trabalho.

Das saídas para o jardim, aos poucos decidimos circular com o paciente pela a rua. Levamos em consideração que a proposta do CAPS - i que visa promover a inserção do paciente no ambiente comunitário e social e acreditávamos que isso só ocorreria para o nosso paciente se ele se acostumassem a circular pelo espaço urbano, bem como, se a comunidade se acostumassem com ele. Dessa forma, começamos a andar com ele fora da unidade. Primeiro indo até o portão para esperar o pai vir buscar. Depois, indo caminhar até a esquina. Em seguida indo a sorveteria que ficava no outro lado da quadra ou até o terminal de ônibus e em uma praça próxima. Começamos a pensar nos espaços da cidade como espaços terapêuticos. Começamos a estimulá-lo a cumprimentar as pessoas na rua, a apertar a mão do sorveteiro, a permanecer enquanto conversávamos com algum passante que tinha curiosidade de conhecê-lo.

Em um dia, após um passeio, ficamos esperando o pai dele no portão da unidade. Quando o pai dele chegou com seu carro, o acompanhamos até a porta e pedimos para ele abrir. O pai dele disse: “Ele não consegue”. Insistimos com ele e ele abriu. O pai ficou surpreso. Foi uma das últimas vezes que eu o atendi, pois depois disso acabei saindo do trabalho no CAPS- i por motivos pessoais. Contudo, fiquei com vontade de



*Figura 7: Apresentação do espetáculo "Nijinski - Para dentro do coração de Deus" no evento UFSCTOC em Outubro de 2012. Na foto eu e Daniel Monteiro. Foto: Andrey Lolo Brigida.*

trabalhar com esse tema, mas agora no campo da poética e não do trabalho

terapêutico.

### 1.7 Nijinski – Para dentro do coração de Deus (2010 -2013)

Paralelo ao meu processo de mestrado eu fiz uma pesquisa artística que transitava entre as linguagens da dança, do teatro e da performance, que culminou no espetáculo *Nijinski. – Para Dentro do Coração de Deus*, que estreou em 2011 em que eu atuo como ator e bailarino. Este processo foi baseado nas experiências com CAPS -I e autismo. Comecei a pensar neste espetáculo alguns anos antes, quando a minha diretora, Ana Luiza da Luz,<sup>34</sup> apresentou-me os Cadernos de Nijinski (Nijinski 1990). Eu me interessei muito por esses cadernos pois havia trabalhado em um CAPS infantil, e por conta disso eu tinha muita vontade de trabalhar com o tema do autismo e principalmente da esquizofrenia. Contudo queria evitar o estigma do sofrimento da imagem de “louco babão” que às vezes circula pelo senso comum. Eu e Ana Luz



*Figura 8: Formação original do Coletivo Artístico Nijinski. Da esquerda para a Direita: Danilo Valério Konrad, Ana Luz, Duda Schappo e eu. Posteriormente agregaram-se os artistas Daniel Monteiro e Lara Montechio. Foto: Acervo do autor.*

queríamos fazer uma homenagem a estas pessoas – autistas, esquizofrênicas ou com outros transtornos – e para isso, precisávamos fugir deste estereótipo.

A figura de Nijinski nos parecia perfeita. Nijinski era um homem elegante. Um bailarino que era conhecido como um Deus da Dança. Ele escrevia muito bem, vestia-se muito bem, era bonito e muito respeitado, ainda que em suas criações fosse tido como um louco. Sua escrita expressa os seus delírios, mas, mesmo

assim, é muito poética. Dessa forma, Nijinski nos parecia uma figura histórica ideal para o tema que queríamos abordar.

A partir dessa escolha, chamamos a bailarina Maria Eduarda Schappo (Duda Schappo) para fazer a preparação corporal e o treinamento em balé. Eu também fiz uma disciplina de teatro performativo com o professor Dr. Matteo Bonfitto e também iniciei um processo de investigação cênica em dança e espaços públicos

<sup>34</sup> Ana Luiza da Luz é Mestra em Teatro pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro - UNIRIO, pesquisadora de cultura popular, artista e professora com graduação em Artes Cênicas pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Professora de teatro da Rede Pública de Ensino de Florianópolis desde 2010. Como artista destacam-se os trabalhos “Nijinski - para dentro do coração de Deus” (Prêmio Funarte Artes Cênicas na Rua 2012) e “Arquivo Provisório de Memórias” (Prêmio Catarinense de Teatro - Edital Elisabete Anderle 2014).

e ambientes de rua com a professora Dra. Fátima Washovicks e um curso de *Parkour* com o professor Kalebe Paiva Silva, na época presidente da Associação Catarinense de *Parkour*. Por fim, convidamos o músico Danilo Valério Conrad para compor a trilha original do espetáculo. Este músico mais tarde saiu do grupo e tivemos então a participação do músico Daniel Lima, que, apesar de não ter experiência com teatro, trouxe uma qualidade teatral para o espetáculo, atuando muitas vezes como um personagem da trama, sendo que seu personagem variava: algumas vezes ele era um músico de rua, em outras, um enfermeiro de hospital ou, às vezes, um louco do sanatório onde Nijinski estava internado.

Neste espetáculo, as cenas foram criadas para espaços urbanos e não teatrais. Nós tivemos a oportunidade de apresentar em vários locais diferentes, tais como escadarias, fachadas de prédios, no jardim de um museu (Palácio Cruz e Souza – Florianópolis), em um trem em movimento (Parque das Nações – Criciúma/SC), dentro de uma casa (Garopaba/SC), em um bar em Florianópolis e em uma diversidade de locais que ofereciam variadas possibilidades de composição dramatúrgica, justamente por oferecerem variados obstáculos para o percurso das cenas. Nós usávamos os elementos do espaço para criar. Usava o corrimão das escadarias para fazer barra de balé, um chafariz ou lago para criar a cena – idealizada por Nijinski e narrada em seus cadernos – em que o bailarino dança em um mar de cadáveres da Primeira Guerra Mundial. Esta última cena, em especial, Nijinski descreve como sendo sua última criação cênica para um público, realizada no hotel onde ele hospedou-se durante os quatro meses que antecederam a sua internação, justamente no local onde ele escreve os seus diários. Nós procurávamos no nosso espetáculo recriar no espaço urbano as imagens que Nijinski nos apresentava em seus cadernos.

Nós também contávamos com a participação do público, pois criávamos a cena de um baile de despedida do bailarino no final da apresentação. Eu chamava todo o público para dançar e normalmente não havia resistência. Todas essas

experiências nos ofereciam novos meios de estar na rua e todos estes acontecimentos eram muito diferentes de tudo que eu já estava acostumado.

### 1.8 A oficina de dança e teatro em espaços urbanos (2014)

Em Janeiro de 2014 eu ofereci no espaço cultural Célula Dança (Florianópolis) uma oficina de dança e teatro em espaços urbanos e não teatrais. Posteriormente, também no ano de 2014 esta mesma atividade foi oferecida para os alunos da pós-graduação em Dança: Educação e Cultura, em que eu ministrava a disciplina de dança em espaços urbanos



Figura 9: Cartaz da oficina de Dança e Teatro em espaços urbanos. Ano: 2014. Criação do Cartaz: André Sarturi e Daniel Monteiro; Imagem: Acervo do autor.



Figura 10: Fotos da prática da oficina de Dança e Teatro em espaços urbanos. Alunas Kênia Gaedtke. Local: Escadaria do Rosário. Foto: Acervo do autor

e também era o coordenador do curso.

Durante esta oficina, debruicei-me em estudar as relações entre o corpo e a arquitetura, visando identificar o ritmo das formas, as linhas do espaço, buscando acoplamentos do corpo aos objetos, bem como a elaboração de estratégias cênico/performativas que exijam o contato entre as pessoas.

Na primeira edição do curso as atividades ocorreram durante uma semana e foram desenvolvidas de tal maneira que os participantes puderam perceber relações de peso e contrapeso, fluência e ritmo de movimento, saltos, paradas. Havia quatro participantes, sendo duas estudantes de

artes visuais e duas da área das ciências sociais. A oficina foi desenvolvida em quatro espaços: No pátio do Centro de Artes da UDESC, nas escadarias da faculdade de

educação, no bar e centro cultural Célula Showcase, do qual a Célula Dança fazia parte e, por fim, na escadaria do Rosário, no centro de Florianópolis.

Iniciamos as atividades no CEART investigando os espaços. Quais eram os objetos presentes nesse espaço? O que este local tinha a oferecer? Identificamos um grande corredor aberto para o pátio, com algumas janelas completamente redondas e outras apenas com os cantos arredondados e grandes vãos por onde podia-se passar para o pátio. No pátio havia árvores tais como palmeiras e pés de acerola, mesas de concreto e cadeiras, bancos de praça, uma praça redonda entre os prédios, calçadas que nos levavam aos referidos prédios e que eram cercadas em suas laterais por cerca viva, as janelas dos mesmos prédios.

Como era janeiro e os estudantes estavam de férias, a universidade não estava com suas atividades normais, de modo que não pudemos entrar nos prédios e dessa forma concentramos nossas atividades nesse pátio.

Iniciamos as atividades com aquecimento corporal e, em seguida, começamos a fazer exercícios em duplas. Iniciamos com atividades de troca de peso, em que um sustenta o peso do outro. Outro exercício realizado nesse dia foi o de encaixes e acoplamentos. Consistia em uma pessoa da dupla criar uma forma corporal, deixando espaço nessa forma para que a outra pessoa da dupla pudesse encaixar-se. Esta pessoa encaixava-se na forma corporal e após encaixar-se, permanecia estática. A primeira pessoa então se desacopla e observa por um instante a imagem gerada pela segunda pessoa e procura uma outra forma de acoplar-se a primeira forma. O jogo segue com as duplas criando formas.

Em uma segunda atividade pedi para que as alunas usassem várias partes do corpo para estudar essas relações de peso e contrapeso, tanto pressionando o corpo de uma contra a outra quanto explorando a sustentação e o equilíbrio ancorando uma mão na outra. Quando elas já estavam bastante seguras nisso eu propus que elas então comessem a explorar as possibilidades de sustentar uma o peso da outra fora do chão, seja no colo, nas costas, sobre os ombros ou por quaisquer outras partes.

Partimos então para estudar elementos de contato improvisação<sup>35</sup>. Como o piso do espaço era de concreto com asfalto, ficava muito difícil trabalhar no chão.

---

<sup>35</sup> O Contato Improvisação é uma técnica de improvisação em dança elaborada por Steve Paxton nos anos 70 e consiste em estabelecer relações de peso e contrapeso entre os bailarinos, seja em dupla ou em grupo, bem como, explorar as possibilidades de contato entre eles. Para saber mais sobre o tema, acesse: <http://contatoimprovisacao.wixsite.com/cibr> (pesquisado em 17/08/2018).

Dessa forma começamos a trabalhar nos planos médio e alto, buscando investigar o corpo da uma da outra como espaço de dança. Propunha pensar o corpo como paisagem. Aos poucos as dinâmicas de movimento iam melhorando e as duplas acabavam se encaixando melhor, começando a arriscarem-se em carregas, fluindo uma com o corpo da outra.

A partir disso começamos a segunda parte do trabalho, que consistia em explorar corridas, saltos e formas de passar pelos objetos. O trabalho consistia em treinar aterrissagens, rolamentos, e formas de acessar os objetos e os espaços em segurança. A alunas deveriam aprender a medir os riscos, mas também ter a coragem de enfrentá-los. Também deveriam aprender a ajudar umas às outras a transpor obstáculos. Por fim, deveriam criar pequenos percursos aproveitando os obstáculos no caminho.

No segundo dia voltamos ao CEART da UDESC e começamos a explorar



*Figura11:Exercício de encaixe do corpo nos objetos durante a oficina. Alunas Kênia Gaedtke e Viviane Dalla Rosa. Foto: Acervo do autor.*

os encaixes e acoplamentos dos corpos das alunas do curso aos objetos existentes no local. Propusemos que elas procurassem todas as formas de se acoplar aos objetos, de forma que os seus corpos comesçassem a fazer parte daquele objeto. Elas exploraram esses espaços, mas como já haviam trabalhado bastante neste

local no dia anterior, decidimos ir ao pátio da faculdade de educação, que ficava bem próximo de onde estávamos trabalhando.

Na faculdade de educação elas encontraram um ambiente diferente, pois a área do prédio é circundada por uma densa mata, tornando todo o ambiente mais úmido e sombreado. Além disso, a faculdade de educação possui uma escada com corrimão largos e uma longa rampa lateral, também com corrimãos. Elas puderam explorar os encaixes e acoplamentos nesse local (conforme é possível ver nas fotos) e também trabalhar equilibrando-se nos corrimãos.

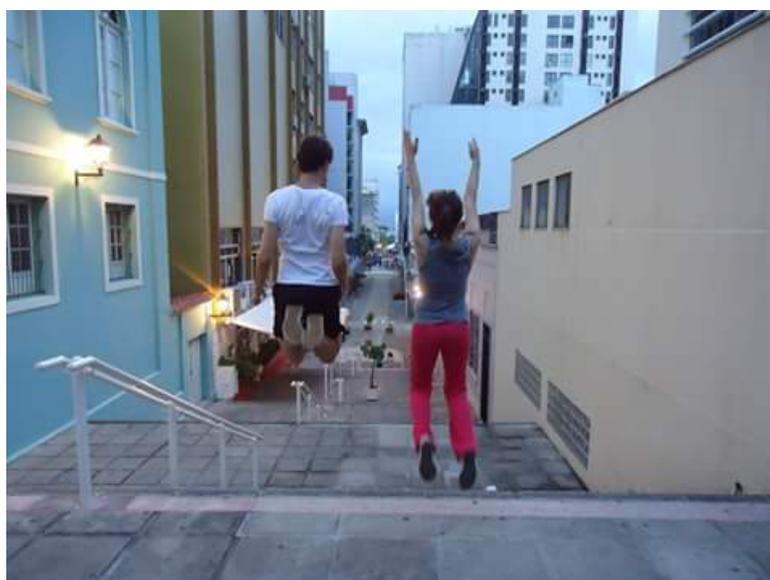
Num segundo momento começamos a explorar a sonoridade do local, criando sons e musicalidades com as lixeiras, os metais, as pedras e os degraus.

Enquanto uma tocava as outras dançavam explorando o espaço, revezando-se nos papéis. Tudo era improvisado, mas as meninas estavam muito conectadas entre si, o que tornava o jogo mais interessante. Nesse dia ficamos explorando o espaço até o anoitecer, para poder jogar também com as luzes e sombras do local.

No dia seguinte fomos a Célula Dança, no bairro João Paulo em Florianópolis. Ali era um espaço diferente, com toda a estrutura de um bar com palco para bandas. Havia escadas, mesas de metal, sofás, balcões e outros objetos. No fundo haviam estúdios de música e uma sala de dança. Neste espaço eu pude utilizar a sala de dança para trabalhar com técnicas de contato improvisação partindo do chão. Podiam explorar todos os níveis e passar de um para o outro. Após o trabalho na sala, fomos para a o salão e lá pudemos trabalhar com música, o que exigia das alunas um novo estado de atenção, pois além de jogarem com os objetos, tinham que interagir com o elemento musical, criando relações entre eles. Ao final desse dia fomos discutir a noção de composição.

No quarto dia fomos para o centro da cidade. Decidimos trabalhar na escadaria do Rosário, em frente a antiga igreja do Rosário, pois lá podemos ter uma grande vista do centro de Florianópolis e mais à frente vê-se o mar. Neste dia trabalhamos com situações que envolviam mais riscos, pois as escadas eram mais altas e inclinadas, a escadaria tinham muitos obstáculos e as pessoas passavam o tempo todo por ali. Também havia uma rua no topo da escadaria, em que passavam muitos carros.

Notamos que tanto o piso quanto as paredes possuíam muitas linhas no chão, de modo que era possível compor com elas. Procuramos então juntar todos os conhecimentos aplicados, buscando fazer com que as estudantes interagissem tanto entre si, quanto compondo com os objetos do espaço. Também deviam procurar explorar a sonoridade do local,



*Figura 12: Eu e a aluna Kênia durante uma atividade na escadaria do Rosário em Florianópolis. Foco: Andressa Proença Rosa.*

explorando o som dos carros, a fala das pessoas, o som do sino da igreja, buscando

reagir a esses estímulos e dando-lhes novos significados em relação às atividades compositivas.

Ao final fizemos uma discussão sobre o processo, em que avaliamos as possibilidades dessa experiência para a criação cênica. Falou-se muito em olhar a cidade de um novo modo, em que o corpo das pessoas interfere mais na paisagem. Elas disseram que suas percepções com relação ao espaço e as possibilidades de usos dos espaços haviam mudado. Que sentiram medo, mas que também perceberam que era possível compor com tudo.

Em Julho de 2014 ofereci novamente esta disciplina, dessa vez para os alunos da Pós-graduação em Dança: Educação e Cultura do IPGEX<sup>36</sup> em que eu era o coordenador. Diferentemente do curso que eu havia dado em Janeiro daquele ano, a disciplina oferecida aos alunos durou apenas um dia, com duração de 12 horas e contava com a presença de 15 alunos, todos profissionais de dança e atuantes no estado de Santa Catarina. A atividade foi desenvolvida em duas partes, sendo a primeira realizada na Célula Dança e a segunda no pátio do CEART/UDESC.

Iniciamos com um aquecimento corporal e em seguida encaminhei os estudantes para a barra. O objetivo aqui não era utilizar a barra de maneira convencional, mas explorar outras possibilidades de passar pela barra, visando

---

<sup>36</sup> O IPEGEX é um instituto de pós-graduação que, segundo o site: “Tem como parceiro a ACE – Associação Catarinense de Ensino – Faculdade Guilherme Guimbala, que detêm credenciamento do MEC para a realização de cursos Lato Sensu, nos termos da LDB.”(Disponível em: <http://www.ipgex.com.br/o-instituto/> pesquisado em 18/01/2018). Localiza-se na cidade de Joinville, contudo, como havia uma parceria com a Célula Dança, as aulas aconteciam em Florianópolis/SC.

relacionar o peso e o volume do corpo ao objeto e aos planos de movimento que ele permitia. A intenção era não perder contato com a barra em momento algum.

Eles poderiam se deslocar lateralmente pela barra também, o que logo causava situações de aglomeração. Dessa forma, eles precisavam criar meios de passar uns pelos outros, sem perder o contato com a barra, adaptando e encaixando seus corpos ao espaço. Essas situações geravam conflitos e a necessidade de aprender a coabitar e coexistir.

Em seguida saímos da sala e fomos para o espaço chamado *Célula Showcase*. Esse espaço, como citado acima, era um bar com toda a infraestrutura para shows musicais. Pudemos trabalhar neste local com os mesmos princípios de encaixes e acoplamentos da oficina anterior, contudo, como a experiência dos alunos era bastante rica no que diz respeito a disponibilidade corporal, foi possível notar uma sensível diferença com relação a ocupação do espaço em relação ao primeiro grupo.

Além disso, os alunos arriscaram-se mais nas relações com os objetos, tirando-os do espaço, criando formas com o corpo e rapidamente reagindo aos estímulos propostos pelos colegas e por mim. Também propus que eles procurassem produzir sons e criar alguma musicalidade utilizando os elementos do espaço, ao que logo foi respondido com a produção de sons nos degraus, nos corrimãos e nas grades das janelas.

Algumas alunas vinham das danças de matriz africana o por isso investigavam muito a relação do corpo com os ritmos. Elas criaram diversas células rítmicas que contribuíram para o trabalho dos colegas e para a criação de um espaço sonoro. Essa produção de som me lembrou muito do grupo britânico *Stomp*<sup>37</sup>, que usa latas de lixos, vassouras, panelas e outros materiais variados para produzir sons. As alunas do curso de pós-graduação, ao final do processo comentaram que esse trabalho com o som as lembrou muito do grupo *Stomp* também. Disseram também que a sonoridade criada as ajudou a se relacionarem melhor com o espaço e a fluir melhor com ele em suas danças.

---

<sup>37</sup> *Stomp* é um grupo musical britânico criado em 1991 na cidade de Brighton, o Reino Unido. Seus membros estudam a musicalidade de instrumentos ordinários, tais como panelas, capôs de automóveis, vassouras e uma série de outros elementos cotidianos, bem como elementos arquitetônicos, para compor suas performances artísticas.

Ficamos investigando essas possibilidades por toda a manhã. No início da tarde, após o almoço, marcamos com os alunos para nos encontrarmos no CEART, UDESC. Este espaço era familiar para muitos deles, pois vários haviam estudado na UDESC em suas graduações. O espaço é o mesmo descrito na primeira oficina, contudo, com o grupo maior a relação com o espaço mudou muito. Os alunos sentiam-se muito à vontade para tirar coisas do lugar, subir nos bancos e nas janelas, mexer nas plantas e investigar tudo que o espaço tinha para oferecer.

Falei a eles sobre o ritmo do local. Pedi para que investigassem o ritmo que os objetos tinham. Como descobrir o ritmo de um objeto? De um piso no chão? De uma carteira? Como integrar-se ao ritmo das plantas? Paramos o trabalho para discutir esses temas. Discutimos a partir desse texto a noção de ritmo e repetição em arquitetura como seria possível construir um ritmo corporal em dança que dialogasse com o ritmo dos objetos da cidade.

Segundo a publicação on-line da faculdade de arquitetura da Universidade Federal de Santa Catarina, a noção de repetição e ritmo existe na arquitetura

(...) pode ser usada para criar movimento, atividade e direção. O uso repetido de formas regulares pode aparentar harmonia, unidade e ritmo. Pode-se ainda repetir somente a cor, o formato, o tamanho, a textura, a direção ou a posição de elementos na composição de padrões, que se agruparão por similaridade. (PEREIRA, et al, Disponível em: <https://goo.gl/w3Lifn>, pesquisado em 19/01/2018")

Dessa forma, pode-se dizer que o ritmo dos objetos se dá pela repetição das formas, o que implica, no caso da dança que acontece nos espaços urbanos, em jogar com essas repetições, criando oposições ou consonâncias. Em outras palavras, o que o bailarino deve buscar é uma forma de diálogo entre os seus movimentos e a ilusão de movimento e ritmo criada pela repetição das formas e dos objetos presentes no espaço arquitetônico.

Após esse breve diálogo voltamos ao espaço e a partir daí os alunos começaram a criar pequenas sequências de movimentos que criassem relações entre seus movimentos e os objetos. Num segundo momento criamos um segundo exercício que consistia basicamente na mesma coisa que o exercício anterior, mas criando um percurso entre um objeto e outro do espaço, encaixando-se e desencaixando-se dos objetos.

A imagens mostram um pouco como os estudantes encontraram soluções criativas e interessantes para os temas propostos.

Estas experiências criativas, que já haviam surgido no espetáculo sobre Nijinski e que foram aprofundadas aqui, me ajudaram a refletir sobre como eu poderia pensar na relação entre corpo e espaço. Como relatei, muitas dos exercícios propostos nas oficinas de dança e teatro em espaços urbanos surgiram de atividades baseadas em jogos e desafios para os participantes. Dessa forma pensei: Como posso juntar as atividades de jogos e de ocupação do espaço urbano com os conhecimentos adquiridos com o LARP? Foram essas reflexões que deram início ao projeto que culminaria em *Ilinx: Jogos e memórias*.

## PARTE II – NÓS

### CAPÍTULO 2: PROCESSO DE *ILINX*: JOGOS E MEMÓRIAS



coletivo  
artístico  
nijinski

ação #5  
**ILINX**  
jogos e memórias

14 jan - 18h  
coreto da praça xv

ilinx: jogos de vertigem

foto: mauricio ribeiro






Projeto realizado com o apoio do Estado de Santa Catarina, Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esports, Fundação Catarinense de Cultura, FUNCULTURAL e Edital Elisete Azeite/2014.

Cartaz da performance *ilinx*: Jogos e Memórias realizada em Florianópolis em 2016.

## 2.1 Delimitação do campo

O processo que levou a escolha temática para a criação de “*Ilinx: Jogos e Memórias*” surgiu de algumas questões iniciais. A primeira vem do meu projeto de doutorado. Eu sabia que queria trabalhar com algumas questões básicas tais como: corpo, espaço urbano e participação do público. Também queira trabalhar com alguma coisa que estivesse no cruzamento entre a chamada dança pós-moderna<sup>38</sup>Americana e o teatro. Algo que se aproximasse da performance.

No período que antecedeu o doutorado eu vinha pesquisando as noções de performance iniciadas no meu projeto de mestrado. As minhas leituras dos trabalhos de Marvin Carlson, Richard Schechner e Hans-Thies Lehmann levaram-me a pensar sobre quais aspectos das artes da cena me interessavam, bem como, quais entendimentos a respeito da performance eu acabei por construir. Entendia que minha preocupação passava pela questão da memória e esta abria um espaço para aspectos autobiográficos da composição cênica, o que me afastaria da representação.

As minhas primeiras leituras a respeito da performance haviam começado no mestrado, e lá, havia observado o surgimento dos conceitos relativos aos performativos presente na teoria da linguagem, especialmente com Austin e Searle. Como nos esclarece Carlson, Austin chamou a atenção para um tipo especial de fala, que ele chamou de “performativa” (CARLSON, 2009, p. 73). Segundo Carlson, ao emitir um performativo, o emissor não está afirmando algo, mas realizando uma ação, tal qual o famoso exemplo apresentado pelo mesmo Austin a respeito do casamento, em que o ato de fala do juiz de paz, ao proferir “eu os declaro marido e mulher” realiza o ato do casamento.

Dessa forma, os performativos, grosso modo, seriam uma espécie de atos de fala que realizam ações. Avançando nesse pensamento, Searle vai dizer que os performativos também são ações que se realizam como discurso. A ação, nesse

---

<sup>38</sup> Carlson discute longamente a respeito do quanto é possível chamar os dançarinos da chamada “dança pós-moderna americana” propriamente de “pós-modernos, especialmente quando se referem ao *Judson Dance Theatre* e seus membros. Uma vez que estas manifestações da dança pós-moderna tem suscitado questões modernistas e as aprofundado será que cabe chamá-los de “pós modernos”? Entre esses temas modernos revisitados pelo Judson Dance estão as investigações a respeito dos materiais dos meios da dança, a revelação dos materiais essenciais da dança como uma forma de arte, etc..., que são temas fundantes da dança moderna americana. (CARLSON, 2009, p. 146).

caso, e dado o contexto, performatiza o pensamento. Transformam pensamentos, memórias e ideias abstratas em ações.

Dessa forma, esse tipo de pensamento me atraía para o campo performativo, pois queria que meu trabalho tivesse um caráter capaz de performatizar a memória no compartilhamento com o público. Me sentia mais confiante em investigar esse entendimento do que seria performance quando lia em Carlson que:

A abordagem de Austin e Searle parece encontrar dentro da linguagem uma divisão que os teóricos da performance sempre procuraram estabelecer entre linguagem e ação física (ou em alguns casos entre teatro e performance). De um lado temos a semiótica, a linguística e o simbólico, cujos elementos representam realidades ausentes e cuja utilização é governada por estruturas abstratas mais ou menos fixas. De outro, temos o cerne da presença físicas, cujos elementos oferecem uma realidade acessível que, entretanto, só pode ser compreendida dentro de um contexto específico, nunca precisamente repetível. (CARLSON, 2009, p. 76).

Outro aspecto que mobilizava muito meu interesse nesse tempo era o fato de que tais entendimentos deveriam estar vinculados à relação do corpo com o espaço real. Esse interesse em superar a representação amplamente utilizada em meu trabalho anterior sobre Nijinski, bem como a minha experiência com RPG, levava-me a um interesse em propor uma experiência compartilhada com o público.

Lehmann me ajudava a compreender a relação entre espaço, corpo e público, à medida que afirmava que o que se aplica para aquilo que ele chama de “Teatro pós-dramático”, em sua relação com a performance é que “o que apresenta valor não é a obra objetivamente apreciável, mas um procedimento com o público. Tal valor depende da experiência dos próprios participantes (...)” (LEHMANN, 2007, p.227). Queria então o público na condição de parceiro participante. E queria que essa participação viesse pelo corpo.

As experiências do *Judson Dance Theater* e do *Grand Union*, especialmente as relacionadas a improvisação praticadas por seus membros, apresentavam para mim boas perspectivas do que buscava. Segundo Muniz (2004), a partir da primeira geração de criadores da *Modern Dance*, os princípios do expressionismo que fundamentava esta linguagem de dança, direcionava os criadores da dança para a improvisação estruturada em dança e dessa maneira a improvisação aparece quando sistemas rígidos estão para ser quebrados. Isso aconteceu, segundo Muniz, tanto no momento em que expressionismo europeu e americano se diferenciam, quanto na década de 60, quando o *Judson Dance Theater* quebra com

as estruturas da dança moderna. Para essa autora, a improvisação trazia para essas manifestações da dança a possibilidade de que qualquer pessoa poderia dançar (MUNIZ, 2004, p.7-8).

Procurava este estado de ruptura, de quebra de fronteira e de abertura para um estado mais disponível para a dança em meu trabalho e entendia a improvisação como um acordo entre o corpo que improvisa e o meio que o circunda. Segundo Muniz (idem,p. 29) a improvisação é um processo em que a criação e a execução ocorrem ao mesmo tempo, dessa forma, não se distingue o criador da obra do seu intérprete. Levada às últimas consequências, esse entendimento de improvisação para aquilo que Muniz chama (p.12) de composição instantânea, ou como composição em tempo real, como chama João Fiadeiro<sup>39</sup>. Influenciado por esses pensamentos e interessado em criar com o público, no espaço real, em tempo presente comecei a pensar na dramaturgia.

## **2.2 A escolha dramática.**

Contudo, não era só uma questão puramente teórica que mobilizava minha atenção. Alguns acontecimentos práticos me encaminharam a ampliar esse leque de interesses. O primeiro acontecimento foi o fato de meu grupo artístico – Coletivo Nijinski – recebeu o Prêmio Elizabeth Anderle de Incentivo à Cultura, do governo do estado de Santa Catarina, para desenvolver um projeto artístico sobre memórias. Isso impactou diretamente a minha pesquisa.

---

<sup>39</sup> FIADEIRO, disponível em: <https://docdanca.files.wordpress.com/2013/10/fiadeiro-joc3a3c692c3a2c2a3o-composic3a3c692c3a2c2a7c3a3c692c3a2c2a3o-em-tempo-real.pdf>, pesquisado em 24/01/2018.

Desde o espetáculo *Nijinski – Para Dentro do Coração de Deus* (2011) o grupo vinha trabalhando com a questão da memória e este novo projeto do Coletivo Artístico Nijinski nos permitia aprofundar mais esses temas. Ainda com relação à memória, o espetáculo sobre Nijinski também acontecia em espaços urbanos, contudo, tratava das memórias pessoais desse bailarino registrada por ele em seus cadernos. O espetáculo sobre Nijinski tratava de uma relação sobre memória, delírio e lucidez. Então eu vi a possibilidade de dar continuidade a essa proposta no novo projeto do Coletivo Artístico Nijinski.

Pois bem, no final de 2014, durante as aulas do doutorado em Artes da Cena da UNICAMP, na disciplina da professora Dra. Daniela Gatti, eu já havia trabalhado com a temática de equilíbrio e desequilíbrio, a partir da proposta dela sobre os nossos “anjos e demônios”, que servia como uma metáfora poética para a criação de dramaturgia em dança.

Ela pediu que usássemos um texto para servir de base para a criação dramaturgica. Eu usei o texto “Assim Falou Zaratustra” do filósofo alemão Friedrich Nietzsche, tendo como imagem de referência desse texto a cena do equilibrista que cai e se espatifa no chão na frente de Zaratustra. Escolhi desse texto a frase “O homem é uma corda estendida entre o animal e o super-homem. Uma corda sobre um abismo” e a partir dele, busquei minhas memórias sobre equilíbrio e desequilíbrio, pois eu pisava torto quando era criança e tinha muita dificuldade de me equilibrar.

Quando eu fazia balé, a questão do equilíbrio era um verdadeiro sufoco para mim. Eu sentia que isso tinha alguma relação com o meu pai e a minha mãe. Percebia que a questão do equilíbrio e do desequilíbrio tinha muito mais influência na minha história de vida do que o que eu podia imaginar até então. Eu sabia que a minha memória pessoal de equilíbrio e desequilíbrio ocupava boa parte da minha infância. Contudo, eu não sabia muito bem o que sairia disso.

No início de 2015 eu comecei a fazer a disciplina de história com a professora Holly. Passei a observar com ela, a partir das aulas, que história, memória



Figura 13: Apresentação do exercício de performance inspirado no texto “Assim falou Zaratustra” de Nietzsche realizada na aula da professora Daniela Gatti. Foto: Acervo do autor.

e técnica caminham junto quando se fala em dança. A professora Holly dava aulas práticas das diversas técnicas de dança surgidas no século XX e refletia conosco sobre o contexto histórico que propiciava o surgimento de determinadas técnicas e visões de corpo. Dessas aulas, destaco duas situações que influenciaram diretamente na minha pesquisa e na criação de “*Ilinx: Jogos e Memórias*”.

A primeira situação foi quando eu, Paula D’Ajello e Maitê Lacerda, que eram minhas colegas de orientação, sendo as duas alunas do Mestrado, que estávamos acompanhando a disciplinas, fomos convocados pela nossa orientadora, a professora Holly, para criar junto com ela uma atividade para a turma inspirados em um trabalho criado pela artista Lucinda Childs.

Lucinda foi uma das integrantes do *Judson Dance Theater* e uma de suas criações da década de 1960 chamava-se *Street Dance*<sup>40</sup>. A atividade que criamos era uma adaptação inspirada em *Street Dance* e consistia em narrar diretamente o que fazíamos no espaço e depois dar os fones de ouvidos para as pessoas ouvirem o que ela faz enquanto exploram o espaço urbano.

O ato de narrar às ações criou em mim uma experiência de descrever uma história do presente imediato do corpo. Isso, para o meu processo, poderia criar uma camada interessante da dramaturgia, se esta experiência pudesse dialogar com algo do meu passado e com a minha relação, tanto no presente quanto no passado, entre equilíbrio e desequilíbrio do meu corpo no espaço. Faltava pensar um pouco mais sobre como explorar o presente com a narrativa pessoal.

Contudo, aconteceu um segundo momento no qual as referências históricas influenciaram meu trabalho. Durante as aulas de História da professora Holly, assistimos ao trabalho de Jérôme Bell sobre a narrativa pessoal da bailarina Véronique Doisneau<sup>41</sup>. Essa obra me mostrou como a narrativa pessoal pode produzir

---

<sup>40</sup> Segundo a Wikipédia: “Em *Street Dance* (1964), Childs transformou em “palco” uma rua de Manhattan, onde seu público era o ocupante de um *loft* próximo. A dança de seis minutos foi baseada em seus arredores e os artistas se misturaram com o que estava acontecendo na rua. De vez em quando, eles apontavam diferentes detalhes sobre a aparência dos prédios e as vitrines variadas. Embora o público não fosse capaz de ver exatamente o que os artistas estavam apontando, eles puderam ouvir a explicação de uma fita de áudio próxima. Childs discute a performance afirmando que “o resultado foi que o espectador foi chamado a visualizar informações que existiam além do alcance da percepção real ...” [5] Childs abordou essa peça de todos os diferentes ângulos explorando dialeto, arquitetura e encenação. A encenação instigou os espectadores para que olhassem para além do que estava à sua frente e, em vez disso, usassem diferentes sentidos para visualizar o que não era visto (Tradução minha)”. (Disponível em: [https://en.wikipedia.org/wiki/Lucinda\\_Childs](https://en.wikipedia.org/wiki/Lucinda_Childs), pesquisado em 15/08/2018). Para assistir a uma remontagem de *Street Dance* de 2013, acesse: [http://danceworkbook.pcah.us/asteadypulse/dances/street\\_dance.html](http://danceworkbook.pcah.us/asteadypulse/dances/street_dance.html)

<sup>41</sup> Jérôme Bell, 2005. O referido coreógrafo francês foi convidado a fazer uma peça para o Ballet da Ópera de Paris e decidiu fazer uma espécie de espetáculo memorial sobre uma de suas bailarinas – Veronique Doisneau. Doisneau estava para se aposentar e conta, por meio de sua dança e relatos de

um modelo dramático que gera empatia e identificação entre o público e o ator/bailarino. A história de Véronique passa pelas suas experiências vividas no corpo, bem como, as decisões que ela toma no momento da carreira em que ela narra (momento de sua aposentadoria como bailarina), também são questões relativas ao corpo (uma hérnia de disco). Estava ali, para mim, um modelo integrador entre experiência corporal, memória e dramaturgia.

Neste momento eu comecei a identificar três camadas possíveis para a criação dramática. A primeira, uma dramaturgia da história do presente, inspirada na proposta de Lucinda Childs. A segunda, a memória pessoal, inspirada em minhas vivências tendo como referência a dramaturgia criada por Jérôme Bell e Véronique Doisneau. A terceira a instabilidade do ser humano expressa na obra do Zarathustra de Nietzsche. Como pano de fundo para todos estes temas, a minha relação presente e passada sobre equilíbrio e desequilíbrio.

---

memória o seu percurso artístico na dança e na Ópera de Paris. (Fonte: <https://www.theatredelaville-paris.com/fr/spectacles/saison-2017-2018/danse/veronique-doisneau>, pesquisado em 18/08/2018). Para assistir ao vídeo do trabalho original dirigido por Jerome Bell, acesse: <https://www.youtube.com/watch?v=OluWY5PInFs&t=97s> (pesquisado em 18/08/2018).

No mesmo período em que eu fazia a disciplina da professora Holly, eu também estava matriculada em outra, oferecida pelo PPGADC da Unicamp, ministrada pela professora doutora Patrícia Leonardelli. Nesta disciplina, a professora Patrícia discutia a história como recriação do vivido. Ela demonstrava como a memória está presente tanto na produção criativa do ator, quanto no seu trabalho de atuação.



Figura 14: Uma cena da performance "Ilinx: Jogos e Memórias" durante a primeira apresentação para a disciplina de Seminários de pesquisa. Foto: Maurício Ribeiro.

Ela deixava claro que a memória não trata dos fatos, mas sim, os recria. Para mim, isso era muito interessante, pois de fato recrio poeticamente alguns eventos dolorosos da minha relação com os meus pais, que sinto que refletem diretamente na minha dificuldade de equilíbrio físico, emocional, econômico e afetivo.

Em uma aula da professora Dra. Patrícia eu tive o *insight* de inserir e recriar no meu solo uma memória que eu de fato só tenho porque me foi relatado. Segundo o que meus pais me contam, quando eu tinha um ano de idade eu subi engatinhando em um sofá que ficava em frente a uma janela e de lá eu caí para o lado de fora. Foi um tombo de mais ou menos um metro e meio e eu bati minha cabeça no chão. Meus pais acham que isso interferiu no meu equilíbrio e na minha audição. Este *insight* modificou a trama e levou a narrativa para um ponto anterior à minha memória pessoal, pois ligava-se às memórias que eu tinha daquilo que meus pais narravam sobre mim. Esta disciplina ajudou a fundamentar o projeto que eu vinha desenvolvendo com a Dra. Holly.

### **2.3 O processo de ensaios e treinamento ou a tentativa de realizar uma *práxis* como *poiesis*.**

A partir das ideias iniciais, decidimos partir para os ensaios. Ela (Holly) marcou a sala e aprovou a ideia, partindo da proposta realizada na prática que fizemos sobre memória.

Nesta mesma época eu estava realizando meu estágio de docência na disciplina de Práticas Corporais do Oriente, em que trabalhamos com o subtópico Artes Marciais para dança, ministrada pela professora Dra. Mariana Baruco Machado Andraus e lá eu pude juntar técnica marcial (que vem da minha origem pessoal,

treinando Karate-do por aproximadamente 10 anos) às técnicas de dança que eu vinha aprendendo nas aulas de dança da professora Holly e ao trabalho com o espaço urbano. Neste semestre eu também voltei a treinar Judô, num projeto de extensão da Faculdade de Educação Física da UNICAMP, para recuperar um aprendizado marcial que eu tive quando eu era criança, com uns 4 ou 5 anos de idade, visando recuperar a minha memória corporal da primeira infância, a partir da primeira técnica corporal que eu treinei, ainda na creche.

Pois bem: eu sabia que eu tinha aí algo para trabalhar. Eu tinha uma base de técnica marcial, estava aprofundando meu conhecimento na técnica da Holly e no balé<sup>42</sup>, além disso, já tinha uma proposta dramatúrgica mais ou menos estruturada. Faltava começar a trabalhar. Com essas ideias, comecei uma rotina de ensaios, uma vez por semana, com práticas que envolviam o trabalho dentro da sala e trabalhos que eram desenvolvidos do lado de fora, no vão do Departamento de Artes Corporais (DACO) do Instituto de Artes da UNICAMP.

Normalmente eu trabalhava fazendo um aquecimento na sala, que consistia em práticas variadas, tais como exercícios de quedas e rolamentos, treino de katas<sup>43</sup> de Karate-Do, ou então eu repassava alguma sequência de dança que a professora Holly havia passado em suas aulas durante a semana. Normalmente, antes de iniciar estas técnicas, eu fazia alguns minutos de meditação em zazen<sup>44</sup> e em seguida uma sequência de yoga (saudação ao sol), para manter um estado de meditação e foco no trabalho.

Após o trabalho em sala de ensaio eu saía para o vão do DACO e começava a estudar os objetos que lá haviam, buscando estabelecer relações entre o meu corpo e os objetos. Identifiquei que ali haviam bancos de concreto, um hidrante, grades nas janelas e sobre os canais de escoamento de água da chuva, bem como uma escadaria do lado de fora do vão do DACO que levava para a Faculdade de Educação. Esta escada, possuía dois corrimãos e degraus bastante simétricos, além de uma árvore grande que ficava junto a ela. Também observei que haviam muitas

---

<sup>42</sup> As aulas eram ministradas pela professora Angela Nolf, titular da cadeira de Ballet Clássico do Departamento de Artes Corporais da UNICAMP. (Disponível em: <http://buscatextual.cnpq.br/buscatextual/visualizacv.do?id=K4702211A8>, pesquisado em 18/08/2018).

<sup>43</sup> Katas são sequências de lutas coreografadas em que o praticante treina sozinho contra oponentes imaginários que o vem atacar. Estas técnicas foram desenvolvidas para que os praticantes possam treinar mesmo sem a presença de um mestre, uma sala de treinamento ou equipe. (Disponível em: <http://sites.uem.br/cdr/comunidade-externa/karate-do-tradicional/historia-do-karate-do-tradicional> acessado em 18/08/18).

<sup>44</sup> Meditação tradicional do Zen-Budismo japonês.

linhas no chão, desenhadas pelo encaixe dos blocos de concreto que formavam o piso.

Comecei a investigar estes objetos, explorando formas de produzir encaixes e acoplamentos do meu corpo a estes objetos, bem como, formas de permanecer sobre estes objetos relacionando as diversas partes do meu corpo a eles. Procurei estabelecer percursos que meu corpo poderia descrever nesses objetos, partindo, com uma parte do meu corpo a um determinado ponto do objeto e chegando em outro, bem como, busquei estabelecer percursos entre os objetos.

Além disso, as linhas desenhadas no chão serviam como imagem de uma corda ou algo assim, que exigia o meu equilíbrio sobre ela. Tentava me equilibrar sobre essas linhas, para transitar de um objeto para outro, criando sequências de movimentos variados, conforme o roteiro de um objeto ao outro.

A partir da relação com os objetos, eu procurei estabelecer conexões entre os objetos e as imagens que eles evocavam em minhas memórias. A dramaturgia começou a surgir de fato na relação que o meu corpo estabelecia com os objetos e as memórias que esta relação evocava.

#### **2.4 O desenho da dramaturgia**

Dessa forma, o desenho da dramaturgia começou a estabelecer-se com o formato de um percurso, ainda que com idas e vindas. Como eu havia dito anteriormente, estava decidido que haveria três camadas dramáticas:

- 1) A camada do presente imediato, da minha relação com o corpo e com os objetos e da minha relação direta com o público;
- 2) A minha memória pessoal;
- 3) O texto de Nietzsche.

A professora Holly sugeriu que o fluxo de fala permanecesse contínuo, mantendo o encadeamento das ações, tal qual nosso cérebro nos lança informações e memórias o tempo todo, em fluxo contínuo e não organizado ou hierarquizado, mas sim, muito mais por analogias e rizomas<sup>45</sup>.

A dramaturgia então surge como um fluxo em três camadas que se alternam e se entrelaçam e vão surgindo conforme o momento do trabalho. Ela se

---

<sup>45</sup> Rizoma é uma abordagem epistemológica-descritiva elaborada por Gilles Deleuze e Félix Guattari e que se refere a um modo de compreender a realidade baseado no modelo de algumas plantas que, diferentes das árvores que tem suas raízes profundadas e galhos frondosos, o rizoma se espalha pelo

estabelece em formato de percurso e os temas surgem relacionados aos objetos. Não há uma escrita desse texto ou sequer uma memorização. Eu sei dos temas que foram por mim definidos e os apresento conforme eles aparecem em minha memória naquele momento. O trabalho com o texto lembra muito as estratégias de improvisação dos atores da *Commedia Dell'Arte*, no qual os roteiros e as ações físicas evocavam os textos que eram improvisados na hora. Isso permite a criação em tempo real e oferece a abertura necessária para a interação com o público e a recriação do trabalho a partir dessa interação.

Dessa forma, experimento uma forma de criação dramaturgica estruturada no presente. Evoco as minhas referências em João Fiadeiro e sua criação em tempo real, bem como, os trabalhos de improvisação teatral de Ryngaert e Viola Spolin. Na dança, esta forma dramaturgica e a relação com o corpo do outro (e com os objetos) me remete ao contato improvisação.



*Figura 15: Momento de participação do Prof. Dr. Mário Santana na performance Ilinx: Jogos e Memórias. Foi a primeira vez que fiz a cena do Judô com alguém. Não havia realizado nem nos ensaios, então não sabia se iria funcionar. Foto: Thamy Monteiro.*

Evidentemente que eu uso alguns artifícios para fixar temas ou falas que são interessantes, bem como formas corporais que ajudam a evocar os temas e os conteúdos. Inicialmente eu gravava o áudio dos meus ensaios e os ouvia depois, para escolher algumas falas que eram mais fortes ou mais relevantes, do ponto de vista dramaturgico.

Posteriormente, passei a gravar em vídeo, pois percebi que a era imprescindível estabelecer relações entre corpo e voz. O vídeo surgiu como uma ferramenta importante para os ensaios, pois ele guardava o frescor do momento, sem que eu tivesse que criar propriamente uma “coreografia” ou um texto teatral. Pude, dessa

---

terreno (tal qual a grama, por exemplo) e vai se entrelaçando em grandes conexões que formam um campo. Levado para o campo da epistemologia, este conceito sugere (grosso modo) que ao invés de observar um fenômeno em sua profundidade e verticalidade, porém isolando-o de outros fenômenos como no modelo arbóreo, o rizoma propõe que observemos os fenômenos em sua horizontalidade e em suas interconexões e desdobramentos. (DELEUZE e GUATTARI, 2004, p. 27).

forma, transitar entre uma organização do roteiro dramático e a liberdade da escolha e da criação em tempo real.

## **2.5 A primeira apresentação para a turma da disciplina de Metodologia de Pesquisa.**

No final de junho, eu marquei uma primeira apresentação para a turma de alunos da disciplina de Metodologia da Pesquisa, ministrada no primeiro semestre de 2015 pelo professor Dr. Mário Alberto de Santana. Nesta disciplina discutíamos sobre os nossos processos de pesquisa e as nossas dificuldades. Cada aluno apresentava em formato de seminário a sua pesquisa em andamento e nos era permitido usar formas artísticas para expor o trabalho.

Eu decidi apresentar o meu solo. Seria a primeira apresentação para o público e, dessa forma, poderia experimentar pela primeira vez algumas estratégias de convite à participação do público, a partir de um roteiro previamente estruturado.

A turma era pequena, em torno de umas seis pessoas, mais o professor e a Thamyres Monteiro, minha namorada, que estava filmando. Apesar de um público pequeno, já era possível perceber como o trabalho funcionava na relação com alguma audiência. Com o público presente, já era possível interagir.

Decidi inserir na dramaturgia três momentos de participação do público. A primeira relata a minha iniciação na dança por meio da dança de salão. Nessa hora, eu convido alguém da plateia para dançar comigo uma valsa. Na segunda, quando conto sobre minha experiência no Judô, convido alguém para lutar comigo enquanto explico o funcionamento da técnica. Na terceira, solicito a alguma pessoa que segure a faixa do Karate-do para que eu crie movimentos e dance enrolado nela.

Ao final da apresentação, fizemos um debate em sala de aula. Neste debate eu pude apresentar as etapas da pesquisa e falar sobre minhas intenções. Também recebi as devolutivas dos colegas que ficaram responsáveis por avaliar o meu trabalho. O Colega Sérgio Brook colocou algumas questões:

Para ele, neste momento, o trabalho ainda estava um pouco sem variação de ritmo, o que o deixava um pouco previsível. Ele sentiu falta de momentos mais lúdicos e de variações de humor, pois a história estava muito em um mesmo nível emocional, muito relacionado ao sentimento de melancolia. Meus movimentos

estavam muito “montados”, ou seja, segundo o colega, o equilíbrio e o desequilíbrio do meu corpo pareciam encenados. Isso tornava o trabalho um pouco previsível.

A colega Carolina Hamanaka, que está fazendo uma pesquisa sobre o risco, comentou sobre esse assunto no trabalho. Disse que os riscos presentes no trabalho são de diversas ordens, tais como o risco pessoal da exposição de uma história tão íntima, o risco físico das quedas e da interação com os objetos. Também falou do problema do ritmo do trabalho e de como as emoções ainda estavam pouco definidas.

O professor Mário Alberto de Santana sugeriu que eu estudasse separadamente diversas estratégias de interação com o público e que eu as inserisse no trabalho aos poucos, depois de testá-las por si só. Ao separar as estratégias de interação, poderia encontrar elementos capazes de aprofundar as relações entre o meu trabalho e público presente.

Ao final das discussões ficou claro que a grande dificuldade da interação era que o público não entendia qual o sentido de interagir. Era preciso reforçar este sentido. Discutiu-se, junto com a questão do risco, sobre a tendência que as pessoas têm de permanecerem passivas. Falou-se em *Corpos Dóceis* de Foucault e suas consequências. Também falamos sobre relações de consumo na arte e a consequência disso para a capacidade de criar e interagir.

## **2.6 A lesão**

No final de maio e início de junho, em uma aula de Judô, tive uma lesão grave na costela, que sofreu uma fratura exatamente dois dias após apresentar para o professor Mário. Esta lesão obrigou-me a parar com os ensaios por dois meses, pois sentia muita dor. Tive que repensar a técnica, as quedas, pois o ferimento na costela comprometeu meu eixo de equilíbrio e o trabalho no chão. Tive que pensar sobre a dramaturgia e, em resumo, sobre a intensidade dela, pois estava muito previsível. Como quebrar essa previsibilidade?

Isso só seria possível modificando o processo de criação. Como eu estava machucado e não podia treinar e ensaiar, decidi ler mais e pensar em uma nova estratégia. Numa dessas leituras, encontrei um livro da UDESC sobre o trabalho de Schechner e lá tratava da técnica dos *Rasaboxes*.

O que são os *Rasaboxes*? Os *rasaboxes* são um processo de treinamento que visa auxiliar os praticantes a acessar estados emocionais e expressá-los em

processos de trabalho que envolvam performance (no sentido entendido pelas *Performances Studies*). Esse treinamento consiste em praticar oito estados emocionais básicos citados no *Natyasastra* – que é um livro indiano sobre teatro, música e dança, escrito duzentos anos antes de Cristo. A partir desta referência, Schechner cria meios de combinações de emoções e expressão física destas, por meios da experimentação de oito “Rasas”.

Segundo Schechner, a definição de Rasa é “gosto” ou “sabor”, sendo possível também associado a algo que se sente, como os sentimentos. Portanto, segundo Schechner, os *Rasas* não são uma coisa, mas um processo. Dessa forma, os oito *rasa* podem ser identificados e jogados (Schechner, disponível em: <http://rasaboxes.org/about/>, acessado em 31/01/2016).

Os oito *rasas* segundo a tradução de Schechner são: *adbhuta* (surpresa, encantamento), *Sringara* (amor, eros), *bhayanaka* (medo, vergonha), *bibhatsa* (repulsa, revolta), *Vira* (coragem, o heróico), *hasya* (riso, o cômico), *karuna* (tristeza, compaixão), e *Raudra* (raiva). No século 11, o teórico budista Abhinavagupta adicionou um nono *rasa* chamado *santa* (paz, bem-aventurança) (*Ibidem*).

Dessa forma, temos o seguinte diagrama:

Bhayanaka (Medo, Vergonha)	Sringara (Amor, Eros)	Karuma (Tristeza, Compaixão)
Hasya (Riso, O Cômico)	Santa (Paz, Bem Aventuraça).	Vira (Coragem, O Heróico)
Raudra (Raiva)	Adbhuta (Surpresa, Encantamento)	Bibhatsa (Repulsa, Revolta)

Durante a prática, os performers que praticam *rasaboxes* transitam pelas diversas caixas acima, desenhadas no chão, expressando livremente suas emoções a respeito de cada um desses *Rasas*, podendo falar, gesticular, fazer garatujas ou expressar-se de qualquer outra maneira que desejar. Segundo Schechner, este trabalho cria um processo psicofísico bastante dinâmico. Este processo pareceu-me bastante adequado ao que eu estava procurando. Schechner diz que esta sequência

pode ser usada para treinar diversos exercícios, de práticas de performance a Ballet. Isso abria para mim muitas possibilidades. Comecei a pensar como adaptar esta técnica às minhas necessidades?

## **2.7 A Ensaios e *Rasaboxes***

Decidi retomar os ensaios em Agosto, após a recuperação da lesão na costela. Passei a realizar um processo de ensaio mais estruturado. Decidi iniciar todos os meus trabalhos com alguns minutos de meditação para ajudar a entrar em estado de ensaio, seguido de um *Surya Namaskar* (ou Saudação ao sol – uma sequência de exercícios de *Yoga*). Utilizei também um modelo de exercício inspirado na técnica de *Rasaboxes* para auxiliar na criação e desenvolvimento da performance, todavia não se trata do trabalho original de *Rasaboxes*, mas sim apenas uma inspiração. Posto isso, passei a praticar este treinamento com o texto da performance juntamente com as técnicas corporais que eu estudava naquele momento. Contudo, isso não fazia sentido se esses estados emocionais não aparecessem em meu corpo e em minha técnica.

Dessa forma, passei a realizar os *Rasaboxes* relacionando cada *rasa* a uma técnica corporal diferente, selecionada a partir daquelas que eu tenho utilizado na *performance*. Dessa forma, meu *Rasabox* ficou assim:

Bhayanaka (Medo, Vergonha) Capoeira	Sringara (Amor, Eros) Karate-Do	Karuma (Tristeza, Compaixão) Judô
Hasya (Riso, O Cômico) Gestos Mínimos e torções	Santa (Paz, Bem Aventuraça) Neutro	Vira (Coragem, O Heróico) Dança Moderna (a partir da técnica da Prof. Holly)
Raudra (Raiva) Saltar/chutar	Adbhuta (Surpresa, Encantamento) Parkour	Bibhatsa (Repulsa, Revolta) Ballet

A partir desse diagrama eu iniciava no lugar do *rasa Santa* (Paz/Neutro) e ficava lá até achar que havia conseguido entrar em um estado de tranquilidade e concentração adequado para começar meu treinamento. Após este tempo, eu decidia entrar em um dos outros “*rasas*” e praticava aquela técnica por um minuto e meio e após este tempo, seguia para o próximo “*rasa*” e praticava esta outra técnica por outro minuto e meio e assim sucessivamente, sempre seguindo em sentido horário, até chegar ao ponto inicial.

Após eu completar uma volta, eu retornava ao “*Rasa Santa/Neutro*” e por lá eu permanecia por mais um ou dois minutos e então fazia a volta novamente, procurando iniciar por um outro “*rasa*”. Fazia essa sequência toda por duas ou três vezes durante o ensaio. Depois de algum tempo praticando esses “*Rasas*” eu passei a inserir os textos da performance junto com a movimentação física. Também comecei a mudar as técnicas em suas relações com os “*Rasaboxes*”. Dessa forma, comecei a experimentar diversas qualidades emocionais com diversas técnicas físicas, para ver como cada “*Rasabox*” gerava imagens novas nas relações entre os movimentos, as falas e a emoção.

Comecei a levar essa prática dos “*Rasaboxes*” para o espaço externo, imaginando zonas, ou pontos da performance, ou das memórias acessadas, que tivessem relação com os diversos “*rasas*”. Essa prática ajudou o trabalho a ganhar as

variações de intensidade emocional que o trabalho pedia. Dessa forma, eu comecei a fazer com que o processo de treinamento e a prática criativa de encenação estivessem mais intimamente relacionada. A partir desse momento, meu treinamento e meu processo criativo não se separavam mais.

## **2.8 Os primeiros exercícios de interação**

Retomando a proposta do professor Mário Alberto de Santana, decidi começar a fazer pequenas experimentações sobre interação. Fui ao encontro de pessoas nos prédios próximos ao Barracão do IA e lá eu falava da pesquisa e pedia para as pessoas me ajudarem. Eu contava que na infância eu pisava com os pés tortos para dentro e pedia para as pessoas me ajudarem a desentortar. Conforme as pessoas iam sugerindo mudanças no meu corpo, eu ia criando formas e dançando para elas com o corpo cada vez mais torto. Depois pedia para as pessoas tentarem fazer o mesmo. Em algumas ocasiões em convidei algumas pessoas para disputarem corridas comigo, ficando elas também com os pés tortos. Ao final, eu perguntava qual era a sensação que as pessoas tinham em andar daquela maneira.

Outro exercício de interação que eu comecei a fazer foram jogos de tontura. Eu levava um bastão e pedia para as pessoas copiarem uma sequência de movimentos que eu fazia, em seguida girar com a cabeça encostada no bastão por dez voltas e depois voltarem a fazer a sequência.

Percebi, com essa experiência, que algumas pessoas ficam muito tontas e outras não. Muitas das que ficam tontas perdem a direção e correm o risco de cair. Decidi então que toda vez que eu convidasse alguém para fazer a sequência, eu convidaria uma segunda pessoa para ser um “anjo”, ou seja, uma pessoa para ajudar na segurança e evitar que a pessoa caia e se machuque.

Ao final dessas práticas conversei com as pessoas sobre essas experiências. Todas disseram ser interessante e acharam que a sequência de

movimentos era bastante estável. Dessa forma, apesar de estarem muito tontos a sequência estável os ajudava a voltar a um estado de equilíbrio.

Decidi incorporar essas experiências à minha performance.

Em novembro de 2015 eu fui convidado para apresentar esta performance em um evento da Unicamp chamado Unidança. Esta pareceu uma boa oportunidade para mostrar os resultados do processo alcançados até então.

Todas as técnicas estudadas compunham um corpo híbrido e o trabalho ganhou intensidade emocional com os “*Rasaboxes*”. Entretanto, era preciso aprofundar a dramaturgia. Dessa forma, comecei a criar novas cenas, partindo de situações traumáticas para mim e minha família, tais como a morte de um primo em um afogamento no mar, o fato de a minha própria mãe quase ter morrido afogada também. Essas duas experiências modificaram o meu modo de me relacionar com o mar e me fizeram ter medo de perder o controle, de subir em pranchas e de tentar surfar. Parei de acreditar no meu equilíbrio dentro da água também. Essa história foi incorporada ao texto.

Em um outro ensaio a professora Holly estava assistindo e ela notou que o trabalho estava ainda muito armado e que faltava um grande momento de desequilíbrio. Ela me pediu para que eu procurasse recordar de alguma memória forte sobre equilíbrio e desequilíbrio. Lembrei-me de quando eu era criança e ia fazer trilhas com o meu pai. Normalmente a gente chegava em alguns lugares que tinham rios com corredeiras e muitas pedras lisas. Meu pai costumava passar por elas com muita facilidade, mas eu escorregava muito, tinha medo de cair, me apoiava com as mãos e demonstrava dificuldade. Meu pai ficava muito bravo com isso. Ele me xingava bastante e eu ficava muito magoado, além de sentir uma espécie de culpa, como se eu fizesse tudo aquilo de propósito.

A Holly achou que esta era uma memória interessante e me pediu para criar alguma cena. No dia seguinte, busquei várias pedras e coloquei todas elas no piso. Comecei a ensaiar sobre elas, saltando de uma para outra, criando desequilíbrios e figuras. Mostrei para a Holly e ela disse que eu deveria treinar todos os dias por pelo menos 30 minutos sobre as pedras. Eu acatei e também comecei a colocar movimentos de esquivas e giros da capoeira. A Holly então sugeriu que eu

nunca colocasse os pés no chão e que eu nunca ficasse com os quatro apoios sobre as pedras.

A partir do estudo sobre as movimentações nas pedras, fui criando o texto, resgatando as memórias. Decidi que esta cena seria um ponto de participação do público. Deixei as pedras espalhadas e pedia para quem passasse que desse um nome e um sentimento para a pedra. Nas apresentações, esta parte do trabalho ganhou muito destaque.

Outra modificação que fiz na estrutura dramática foi o fato de que agora ela está com mais “cara” de jogo e de interação. Desde a primeira cena eu coloco as pessoas para interagirem. Eu entro com o bastão e peço para alguém segurar ele pra mim. Em seguida, mostro a questão dos pés tortos e peço para alguém me desentortar.

Eu continuo dançando a dança e salão e o Judô, mas também inseri alguns jogos, explicando os tipos de jogos que existem, a partir de Roger Callois, mostro os exemplos de jogos de *Agon* (disputa) que eu demonstro apostando uma corrida com alguém do público, *Alea* (sorte e imprevisibilidade) eu demonstro jogando par ou ímpar com alguém do público, *Mimicri* (jogos de imitação) eu demonstro fazendo as pessoas me imitarem, e *Ilinx* (jogos de vertigem) eu demonstro com uma sequência coreográfica que o público faz comigo, em que eles tem que dançar, rodar em volta de um bastão por 10 vezes (o que dá muita vertigem) e voltar a fazer a coreografia. Com esses jogos eu tornei o trabalho mais aberto a interação e a participação do público.

Com essa nova estrutura e esses novos elementos, a performance ganhou a característica de um grande jogo de memória e de equilíbrio e desequilíbrio. Daí ficou evidente que o nome deveria ser exatamente isso. A performance ganhou o nome de *Ilinx: Jogos e Memórias*.

Na apresentação para o Unidança, em novembro de 2015, todos esses elementos estavam presentes mas só foram possíveis de serem testados com a presença do público. Muitos dos elementos citados já haviam sido experimentados separadamente durante os ensaios, contudo, eu não sabia se eles funcionariam em conjunto, nem como seria a recepção do público.

Nesse dia da apresentação, o público que foi assistir “*Ilinx: Jogos e Memórias*” era formado basicamente por pessoas da área de dança e de teatro. A maioria dos espectadores também era formado por pessoas que eu já conhecia. Todos receberam muito bem o trabalho e as pessoas que vieram conversar comigo

após o trabalho, nesse dia e nos seguintes, fizeram críticas bastante positivas, tanto no que se refere a dramaturgia quanto a questão da interação.

Contudo, por serem conhecidos, fiquei preocupado com essa questão. Como eu poderia saber se as pessoas foram motivadas a interagir pela própria proposta da performance e não pelo fato de serem minhas amigas e estarem fazendo aquilo apenas por gentileza? Será que este trabalho funciona também para pessoas que não tem iniciação em artes da cena? Eu precisava experimentar com outro público.

## 2.9 Os ensaios e a segunda apresentação em Florianópolis

Ao retornar a Florianópolis, voltei a me encontrar com os membros do meu grupo, que agora se chama Coletivo Artístico Nijinski. Conforme relatei anteriormente, o Coletivo Artístico Nijinski obteve, no ano de 2104 o prêmio Elizabeth Anderle de Incentivo à Cultura a partir



Figura 16: Foto de Ana Luz.

de um projeto multidisciplinar sobre memórias<sup>46</sup>. A proposta consistia em realizarmos dez práticas artísticas de performance que juntas formariam o “Projeto Rememorações”. *Ilinx: Jogos e Memórias* era a quinta atividade planejada pelo grupo, conforme previa o projeto do edital.

A apresentação de “*Ilinx: Jogos em Memórias*” em Florianópolis teve outras características, pois a performance foi realizada no Coreto da Praça XV – que é a praça central da cidade. Esse lugar nos oferecia um público muito variado, pois Floripa (como é conhecida carinhosamente pelos seus habitantes) é uma cidade turística que recebe pessoas do mundo todo. No centro da cidade circulam moradores de rua, trabalhadores, turistas, comerciantes, pastores evangélicos, senhoras de

<sup>46</sup> Conforme é possível ver em: <https://rememoracoes.wordpress.com/>

idade que estão indo à missa e uma infinidade de pessoas de todas as idades, gêneros e classes sociais.

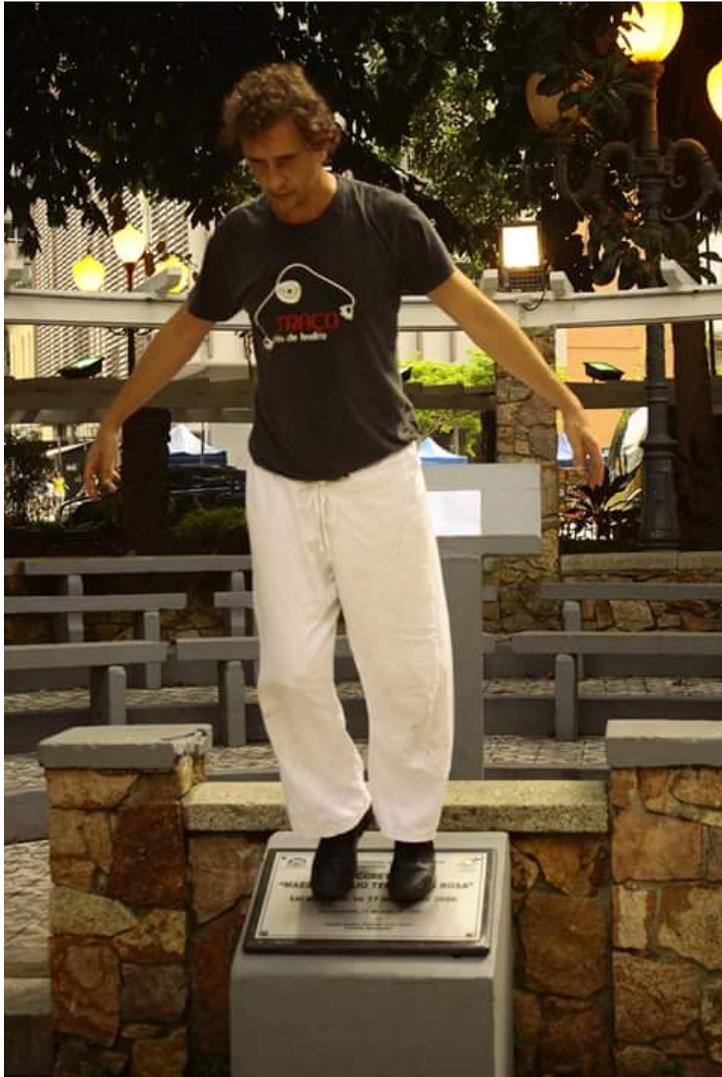


Figura 17: Desequilibrando no coreto da praça XVI. Foto: Ana Luz.

Para chegar na escolha desse local fizemos dois ensaios de reconhecimento. Primeiramente havíamos escolhido o Largo da Alfândega, pois é um local de grande movimento, em uma rua ao lado do Mercado Público, do Terminal Central de Ônibus e com muitas lojas. Este local, contudo, oferecia poucos obstáculos, bem como, o barulho dos automóveis e dos ônibus que circulam por ali atrapalhavam a emissão da voz e a compreensão da fala. Dessa forma, este espaço foi descartado, apesar da boa oferta de público espontâneo (que era o meu maior interesse).

Buscamos então a Praça XV. Esta praça é bastante extensa, então escolhemos o coreto da praça, que fica na parte mais próxima a Igreja Matriz de Florianópolis. Este local da praça concentra muitos moradores de rua e muitos passantes, contudo, a sua arquitetura é bastante interessante, pois o local tem o formato de uma semi-arena, adaptada para apresentação de corais musicais, inclusive com local para o regente, com púlpito para apoiar a partitura. Além disso, este local contém bancos, muros de pedras e muitas paredes de pedra e tijolos com largas aberturas, além de uma placa baixa e bem inclinada.

Como o espaço parecia bastante interessante, defini o coreto como o espaço para a realização da performance. Decidimos fazer três ensaios no local. No primeiro o grupo todo compareceu (Ana Luz, Daniel Lima, Lara Montecchio e eu). Neste ensaio eu apresentei formalmente a proposta para o grupo e experimentei as

possibilidades que o local oferecia. Muitas pessoas pararam para ver. Grupos de turistas que passavam fizeram filmagens. No entanto, a interação neste primeiro ensaio não foi inteiramente sofreu alguns desequilíbrios, pois tentei começar a interação com a colega Lara e ela recusou-se a entrar no jogo. Normalmente quando a primeira pessoa recusa a interação, a maioria das pessoas tende a recusar também, e foi exatamente o que aconteceu. As interações não funcionaram neste dia. Eu também estava um pouco intimidado, pois haviam muitos moradores de rua por perto e eles gritavam durante o ensaio, repetindo os textos ou fazendo graça. Acredito que isso intimidou os passantes também, afinal, eu estava intimidado e isso aparecia para o público. Mais para o final da performance a Lara resolveu aceitar o convite.

Em uma conversa após o ensaio eu perguntei a Lara porque ela não aceitou o convite para a interação. Ela me disse que fez isso porque sabia da minha proposta e queria ver como eu resolveria a situação em caso de o público não participar. Ela também disse que eu resolvi bem os problemas e que a dramaturgia a tocava, mesmo com a interação não funcionando em seu todo.

Todos do grupo repararam que uma criança ficou assistindo o trabalho junto com sua mãe e mais uma mulher que não sabemos precisar quem era. Elas ficaram muito interessadas e a criança imitou muitos dos meus movimentos. Ao final do ensaio a mãe da criança veio me perguntar se eu estudava filosofia, pois reconheceu o texto de Nietzsche. Fiquei bastante surpreso com a pergunta, pois pego apenas algumas partes de Assim Falou Zaratustra e mesmo assim a mulher foi capaz de reconhecê-lo. Achei isso muito positivo, pois é sinal de que o texto chega as pessoas, pelo menos às mais atentas.

O segundo ensaio eu realizei apenas com o Daniel. Neste ensaio eu estava mais tranquilo com o espaço e consegui organizar um roteiro pelos objetos do espaço que eu iria utilizar. A participação aconteceu de maneira bastante interessante nesse dia. Houveram dois moradores de rua que interagiram muito intensamente. Um deles participou de maneira que podemos classificar como tranquila, pois não apresentava uma atitude hostil. O outro interagiu de uma maneira um pouco mais agressiva. Ambos interessaram-se pela parte em que eu luto Judô e podemos considerar que ambas as participações foram compositivas.

O que interagiu de maneira mais tranquila deu a entender que já havia lutado, provavelmente boxe. Digo isso porque apesar dele não me falar nada sobre isso, sua postura corporal remetia a um lutador de boxe. Sua figura também me remetia talvez a um ex-presidiário pelas coisas que dizia, portanto era um homem

acostumado a luta e a ambientes hostis. Quando eu disse que no judô nós aprendemos a cair e aprendemos a levantar, ele disse, que já tinha caído e levantado muitas vezes. Eu o convidei para fazer a cena da luta de Judô e ele aceitou. Disse que tinha o ombro esquerdo machucado. Eu prometi que não o machucaria e que só demonstraria a técnica pra ele, sem queda. Ele disse que se chamava Jorge e eu disse que esse era o nome do meu pai. Quando eu fiz a cena das pedras, em que eu narro a reação do meu pai, ele disse em voz alta que “às vezes a gente erra com os filhos”.

O que interagi de maneira um pouco agressiva parecia ter algum transtorno emocional ou coisa parecida, pois já estava falando sozinho antes mesmo do ensaio começar. Quando eu passei por ele, logo no começo do trabalho, me equilibrando sobre o bastão, ele, sentado no banco da praça, disse “Olha o maluco aí”. Ele gesticulava muito e repetia os textos que eu dizia de maneira ininterrupta. Depois da cena do Judô ele começou a demonstrar uma postura bastante inquieta e



Figura 18: Eu e Lara Montechio jogando o jogo de llinx. Foto: Ana Luz.

provocadora, me perguntando se eu lutava mesmo. Quando eu comecei a cena das pedras, eu perguntei a ele como se chamava uma das pedras e ele não respondeu. Começou a perguntar o que é a física e o que era a química. Eu fui improvisando a partir de suas perguntas, dizendo que a física é equilíbrio e

desequilíbrio e que a química é aquilo que acontece quando duas pessoas se conhecem. Quando eu terminei de montar o rio, com a cena das pedras, ele passou por elas chutando-as, contudo, chutou uma pedra pesada e parece ter machucado o

pé. Eu o ignorei, não aceitando sua provocação. Ele viu que eu não tinha mais o interesse nele e ele foi embora.

Ao final desse ensaio, discuti com o Dani a respeito do que eu fiz. Ele disse que gostou bastante e que apesar das dificuldades as interações funcionaram. Algumas pessoas também pararam para ver, o que consideramos um ponto positivo.

O terceiro ensaio foi feito com o grupo todo. Este ensaio nós usamos para fazer fotos para a divulgação da apresentação oficial da performance que aconteceria no dia seguinte. Este dia foi mais interessante. O fato de haver alguém fotografando criou um ar de espetáculo que nos ajudou a gerar curiosidade do público. Muitas pessoas param. Tivemos bons momentos de interação. Eu também estava mais apropriado do espaço e comecei a notar que haviam desenhos no chão, feito com pedras brancas e pretas. Estes desenhos representavam crianças brincando de pular corda. Essa imagem tem muita relação com o trabalho, principalmente com o texto de Nietzsche que diz que “O Homem é uma corda estendida entre o animal e o super-homem”. Ineri essas imagens da corda pulando (que é um jogo de equilíbrio e desequilíbrio, com risco de queda) ao trabalho. Também notei que haviam muitos desenhos no chão da praça que remetiam à renda de bilro, que é um artesanato típico da Ilha de Santa Catarina (Floripa). As linhas me remetiam à figura mítica das Parcas, que são as tecelãs do destino. Tentei criar alguma relação, mas não consegui.

Contudo, este ensaio evidenciou que eu precisava incluir ao trabalho elementos da memória do local, bem como, estabelecer empatia com o público a partir dessas memórias. Este ensaio aconteceu na véspera da apresentação. Entretanto, a apresentação teve de ser adiada, pois choveu no dia.

Remarcamos a data da apresentação para o dia seguinte, no mesmo horário. Era um dia ensolarado de janeiro, em pleno verão em Florianópolis. A cidade fica muito cheia e é difícil das pessoas se deslocarem para ir até o centro. Dessa forma, tivemos pouco público que veio especialmente para a apresentação. Por outro lado, o público espontâneo, que passava por ali na hora foi bastante bom, compensando este problema.

A apresentação trouxe novos aprendizados. Na cena da dança de salão, uma garota negra que devia ter formação em dança, interagiu comigo muito intensamente. Seus movimentos eram bonitos e seus olhos, muito verdes, ajudaram a reforçar a dificuldade do olho-no-olho que a cena sugere. A sua beleza ajudava a cena, no sentido de intensificar o sentimento de insegurança, pois ficava latente a

sensação de que seria muito ruim perder uma mulher como aquela ou de perder-se em uma mulher como aquela. Medo de perder ou de se perder, inerente ao amor.

Na cena dos bastões ficou evidente a importância dos “anjos” (pessoas do público convidadas para dar suporte e segurança na cena). Um homem com idade aproximada de 38 ou 40 anos aceitou entrar no jogo, mas após rodopiar com o bastão, ficou muito tonto e quase caiu. A moça que fazia o papel de anjo o segurou e evitou que ele se machucasse. Eu corri para ajudar e ele logo se restabeleceu. Contudo, a presença dela foi fundamental para evitar maiores problemas.

O fato de o homem ter ficado tonto gerou muito interesse e curiosidade em outras pessoas. Um jovem que passava pelo local viu a cena e não conseguiu chegar a tempo de participar com os outros. Ele então parou a cena e pediu para eu fazer novamente o jogo com ele. Ele executou o exercício muito bem, conseguindo controlar seu equilíbrio, apesar de ter ficado um pouco tonto. Eu fiquei muito contente com a sua participação. Entendi essa interferência como um ponto bastante positivo.

Aconteceram outras cenas interessantes também. Um cachorro entrou em cena e “interagiu” comigo, latindo, mas não de forma agressiva, apenas curioso e um pouco assustado. Os moradores de rua o chamaram e ele logo saiu de cena<sup>47</sup>. Uma outra cena interessante foi um senhor que me viu ensaiando antes da apresentação e que eu convidei para assistir. Ele fingiu não me ouvir nem se interessar. Contudo, logo que eu entrei para a praça, indo em direção ao coreto, ele foi para um banco bem próximo de onde eu apresentei e coincidentemente eu terminei a performance exatamente onde ele estava. Uma terceira cena foi quando eu jogo par ou ímpar com alguém do público. Eu perguntei se alguém ali tinha sorte e uma senhora levantou a mão. Ela pediu par e eu ímpar. Eu joguei dois e ela não colocou número nenhum. Eu perguntei pra ela: “Dois com zero dá?”, e ela, sem hesitar respondeu “três!”... Enfim,

---

<sup>47</sup> Detalhe, os moradores de um lado da praça o chamaram de um nome e os do outro o chamaram com um nome diferente.

eu continuei a cena, mas senti que outras pessoas queriam jogar. Acho que posso colocar mais jogos variados.

Ao final, conversamos com a equipe do Coletivo Artístico Nijinski e ficamos bastante satisfeitos com a participação do público.

## 2.10 O convite para a partida



Figura 19: Ana Leitão (de vestido azul) assistindo a apresentação da performance durante o Unidança 2015. Na foto também estão Rey Otero e Amanda Goldberg. Foto: Maurício Ribeiro.

O convite a partida surgiu quando a Ana Leitão, coordenadora do Festival Social Tudanzas<sup>48</sup>, veio a Campinas para conhecer o curso de Doutorado em Artes da Cena a convite da professora Doutora Daniela Gatti. A professora havia ido ao festival Tudanzas na edição de 2015 e convidou a Ana Leitão para dar uma oficina a respeito de *Site Specific* para os

alunos da graduação em Dança da UNICAMP.

Coincidentemente eu estava apresentando o meu solo na edição 2015 do Unidança, evento promovido pelos alunos do curso de Dança da UNICAMP. A Ana Leitão assistiu meu solo (*Ilinx: Jogos e Memórias*) e entendeu que ele tinha tudo a ver com a programação do Tudanzas 2016. Além disso, ela fez várias sugestões para o trabalho, ajudando a melhorar o ritmo do trabalho e a forma de execução. Ficou ali firmando o convite para a partida.

Contudo, este convite ainda não era oficial. Em dezembro de 2015 a equipe do festival enviou-me um e-mail com uma carta convite anexo, disponibilizando

<sup>48</sup> O Festival Social Tudanzas é realizado na cidade de Barcelona, Espanha. Segundo Leitão “*el Festival Social TUDANZAS para concretizar y fomentar la interrelación entre diferentes artes, culturas y seres sociales en el espacio socio-urbano; mediante diferentes actuaciones: espectáculos de pequeño formato, talleres, urbanismo/arquitectura efímera, exposiciones, conferencias, performances y proyecciones.*”

(Disponível em: <http://www.tudanzas.com/#!/festival-tudanzas-/cjq9>, pesquisado em 10/06/2016)

hospedagem e alimentação para os dias do festival. Todavia, não havia o custeio das passagens.

Dessa forma, comecei uma busca por recursos.

### 2.11 Buscando os meios para a viagem

Na procura por recursos que viabilizassem a viagem para a Europa, comecei a buscar dentro do Programa de Pós-graduação em Artes da Cena, e também em outras instâncias, possibilidades de encontrar recursos financeiros para a realização da apresentação e consequentemente da minha



pesquisa de doutorado em Barcelona. *Figura 20: Par ou Impar como exemplo de Jogo de Alea. Foto: Brau Nunes*

Entre os lugares possíveis, encontrei um Laboratório de Estudos Urbanos da Unicamp, chamado Labeurb<sup>49</sup>. Neste local conheci a pesquisadora Cristiane Dias, coordenadora adjunta do Labeurb. Eu acreditava encontrar algum fomento para a viagem neste grupo de pesquisa, contudo a pesquisadora não pôde me ajudar financeiramente porque o mesmo problema de recursos abateu-se sobre o referido laboratório. Entretanto, a pesquisadora ofereceu-se para ajudar na pesquisa,

<sup>49</sup> O Laboratório de Estudos Urbanos (Labeurb) – núcleo de pesquisa multidisciplinar, centro de extensão e produção cultural – foi criado em 1992 e é um centro de referência quanto aos estudos da cidade, analisada da perspectiva da linguagem, através de estudos e pesquisas discursivas que relacionam o sujeito, a linguagem e a história.

auxiliando da realização de uma apresentação pública da performance em algum espaço público da cidade de Campinas.

Decidimos apresentar o solo no Bagdá Café, no subdistrito de Barão Geraldo. Optamos por fazer uma apresentação do solo e um debate sobre os espaços urbanos da cidade e as ações artísticas que acontecem nesses espaços. Convidamos a produtora Cynthia Margareth, responsável pela produção do Lume Teatro (Núcleo Interdisciplinar de pesquisas teatrais da UNICAMP) e organizadora do Feverestival<sup>50</sup>



Figura 21: Cena do *desequilíbrio amoroso*. Foto: Brau Nunes.

de Campinas. Junto com ela, compúnhamos a mesa a coordenadora do Labeurb Cristiane Dias e eu.

Essa apresentação com debate tinha o objetivo de ajudar a divulgar o trabalho e captar algum recurso financeiro uma vez que “passaríamos o chapéu”, ou seja, poderíamos contribuições espontâneas em

dinheiro do público. Contudo, em conversa com a minha orientadora, Dra. Holly Cavrell, decidimos que seria importante entrevistar o público por meio de um questionário para avaliar até que ponto os convites à participação do público seriam, ou não, impositivas ou coercitivas.

Dessa forma, optei por não pedir dinheiro para o público. Entendi que a contribuição dos espectadores em dar a sua opinião seria uma maneira muito mais interessante de fazer a minha pesquisa avançar. Posto isso, o Labeurb contribuiu imprimindo cartazes, montando uma aba sobre o meu solo no site de divulgação deles e convidando suas listas de e-mails e seguidores nas redes sociais para assistir ao trabalho.

Para essa apresentação eu criei uma cena nova. Trata-se de uma parte em que foco no meu *desequilíbrio amoroso*. Eu conto a história em que uma namorada minha foi para os EUA com a finalidade de estudar e quando voltou me

<sup>50</sup> Feverestival é um festival de teatro que tem como característica ser um encontro entre grupos. Surge como uma forma de apresentar os trabalhos tanto dos grupos que trabalham no Subdistrito de Barão Geraldo (Campinas/sp) quanto para que os artistas que vem fazer os cursos em fevereiro no Lume, no Barracão Teatro, na Boa Companhia de teatro e outros grupos que dão cursos nessa época em Campinas pudessem se apresentar e trocar experiências.

contou que morou por três meses casada com um homem. Eu decidi chamar alguém do público para interagir nessa cena.

A apresentação contou com um público de aproximadamente 25 pessoas, sendo que aproximadamente 20 pessoas ficaram para assistir ao debate e 16 responderam aos questionários.

O público interagiu muito bem nessa apresentação. A área de apresentação contou com dois ambientes, sendo que o primeiro era o espaço tradicional do bar e muitos dos clientes que estavam nesse espaço não sabiam que haveria a apresentação. Já a segunda parte do bar era um quintal que foi aberto especificamente para a apresentação. Algumas pessoas que estavam no bar e que não sabiam da apresentação se deslocaram para a parte do quintal, para terminar de assistir a performance. Considero esse um ponto muito positivo.

Podemos ver que o público reagiu bem, visto as fotos e o vídeo. A primeira interação (na cena da dança de salão) foi feita com uma colega do curso de Dança da Unicamp. Todavia, as demais cenas de interação foram feitas com pessoas que eu não conhecia. A cena da luta de Judô foi feita com um rapaz do curso de Letras da Unicamp. A cena da



*Figura 22: Debate após apresentação. Da esquerda para a Direita: Rita Oliveira (proprietária do Bagdá Café), eu, Cynthia Margareth, Dra. Cristiane Dias. Foto: Brau Nunes.*

minha ex-namorada (que chamo de cena da bandeira do Brasil) foi feita com uma garota que trabalha no Labeurb (e que eu não conhecia) e os jogos foram iniciados com duas crianças, que quase roubaram a cena (e eu tive de ter muito cuidado para não perder o ritmo da performance e o interesse do público/participante). O jogo dos bastões teve boa participação do público e ninguém ofereceu resistência para entrar no jogo. O público que estava de fora ajudou, contando as voltas que os jogadores davam e também os incentivando a não desistir do jogo, mesmo em caso de tontura.

Ao final fizemos um debate que foi muito proveitoso. A Cynthia começou falando sobre os trabalhos em espaços urbanos e não teatrais realizados pelo Lume e pelo Feverestival. Citou o caso do Projeto Perch, que foi realizado na rua e que

envolveu quase duzentos atores/bailarinos e um público de aproximadamente dez mil pessoas. Contou das dificuldades de negociar com as pessoas dos locais de apresentação e com o poder público em suas diversas instâncias, bem como, os modos de convite e interação com o público em um trabalho tão complexo como este.

Ela falou também sobre outros trabalhos de rua do Lume, em que os atores usam as casas das pessoas como espaços de cena. Falou dos cortejos e dos modos como o público reage. Também falou do Feverestival e das dificuldades de lidar com a polícia, com o poder público e com a logística da ocupação dos espaços.

Em seguida a Cristine Dias falou rapidamente sobre o Labeurb, apresentando as suas ações e publicações, em seguida passou a palavra para mim. Nesse momento, eu pude apresentar o processo de pesquisa do espetáculo “*llinx*: Jogos e Memórias” e falar sobre o objetivo do projeto, que é estabelecer estratégias de convite a participação do público em trabalhos de dança e teatro que acontecem na rua. Nesse ponto, pude instaurar algum diálogo com o público a respeito do trabalho e perguntar para eles quais foram suas impressões.

Muitas pessoas falaram sobre a potência afetiva do trabalho, mas também ressaltaram o envolvimento que sentiram em participar. Falaram sobre medo de se envolver, tanto no sentido político e geral da palavra (no sentido que as pessoas não se envolvem em seus problemas reais e coletivos, apenas interessando-se por seus problemas privados) quanto do problema específico do envolvimento na obra de arte. Falaram sobre a importância da ocupação do espaço urbano e do sentido de vizinhança, que vem se perdendo.

Ao final, entregaram os questionários, o que foi muito positivo. Como dificuldade da apresentação, destaco que o local, por ser um bar e restaurante, possui muitos obstáculos, contudo, eu não posso interagir com eles. A falta de obstáculos para a interação dificulta a criação e empobrece a dramaturgia, que é baseada justamente na relação do meu corpo com os objetos do espaço. Outra dificuldade foi o fato de que boa parte das pessoas que estavam no lá não foram ao local para assistir a performance, mas sim, para comer ou conversar. Desse modo, havia uma parte dos presentes que não participou.

Entretanto, acredito que justamente essas sejam as qualidades de um trabalho que acontece em espaços urbanos e não teatrais por princípio, ou seja, estes

trabalhos têm a qualidade de conviver e coabitar com outras atividades, tais como comércio, tráfego de pessoas e automóveis, etc...

## 2.12 Barcelona e Tudanzas

Eu não conhecia nada sobre Barcelona. Além disso, meu espanhol não é muito bom. Dessa forma, os primeiros momentos foram um pouco difíceis. Eu sabia que tinha que chegar a uma praça no centro da cidade (Plaza de Catalunya), mas eu não fazia ideia de como chegar lá. Para piorar, meu celular parou de funcionar, de modo que eu não conseguia falar nem com a equipe do festival, nem com a pessoa que iria me hospedar.

Decidi me arriscar e ir sozinho. Pedi ajuda a uma garota inglesa que estava lá e que falava um pouco de espanhol. Ela me disse que pegaria um ônibus para a praça e que me indicaria o caminho. Fomos conversando o trajeto todo.

Ao chegar na praça, não encontrei ninguém do festival, nem nenhuma indicação. Eu estava com duas malas pesadas e sem referência alguma. Vi umas pessoas acampadas na praça. Fiquei curioso com aquilo e resolvi perguntar por quê eles estavam ali. Eles me falaram que eram trabalhadores em protesto contra mudanças de leis trabalhistas e que também protestavam contra a “lei da mordação”, que seria um dispositivo legal que os impedia de se manifestar politicamente. Achei interessante e contei para eles sobre meu solo. Falei do festival em que eu estava participando e confessei que não tinha conseguido contato telefônico com a pessoa que iria me hospedar, nem sabia onde estava sendo o evento.

Um dos homens se voluntariou para me levar. Procuramos uma casa telefônica no centro da cidade. O homem me contou que era cantor de Flamenco e que estava morando em Barcelona para trabalhar na construção civil, mas que o sonho dele era viver de canto. Convidei-o para vir cantar no meu solo. Ele me acompanhou até a cabine telefônica. Lá eu descobri que a pessoa que iria me hospedar estava viajando em outra cidade e não teria como me receber. Só consegui achar o endereço do evento.

Fiquei meio sem saber o que fazer. O homem da praça havia ficado me esperando. Eu disse para ele o que havia acontecido. Ele se voluntariou novamente para me ajudar. Saímos caminhando pelo centro de Barcelona, a noite e com duas

malas (e com um homem desconhecido me guiando) até chegar ao local do festival (*Casal de Barri Pou de la Figuera*).

Apesar de estar com um pouco de medo, a caminhada foi interessante. O homem conhecia bastante Barcelona e me contou muitas coisas sobre o submundo da cidade. Me falou das ruas perigosas, dos locais onde haviam prostitutas, onde eu acharia comida barata e muitas outras coisas. Nós paramos em algum lugar para beber. Andamos pela rua com a lata de cerveja na mão. Depois eu descobri que era proibido beber na rua. Até falei com a polícia com a cerveja na mão. Tive sorte de não ser preso. Devido a minhas experiências anteriores a respeito da participação, aprendi a lidar com situações espontâneas e por isso não houve problema em falar com a polícia, levando a conversa com os oficiais de maneira cordial.

Quando chegamos no local, a Ana Leitão estava se apresentando. Assisti a apresentação dela, que se tratava de dança e *vídeo mapping*, realizada na rua. Ela usava a arquitetura do local como moldura para o vídeo e interagia o corpo dançado com as imagens projetadas.

### **2.13 A Oficina de dança e teatro em espaços urbanos em Tudanzas**

A minha oficina aconteceu a tarde no dia 29 de abril. Tive 15 participantes de várias nacionalidades. Muitos deles haviam feito uma oficina de dança pela manhã e lá nos conhecemos. O grupo era muito bem preparado, pois exceto uma participante, todos os demais eram bailarinos ou artistas circenses profissionais. Todos tinham muita força e disponibilidade física.

O espaço também era bastante interessante. Era uma praça que ficava ao fundo do *Casal de Barri Pou de La Figuera*. Esta praça tinha muitos bancos, árvores e canteiros. Tinha uma torneira pública e também um campo de futebol e basquete. Além disso, havia uma parte que servia de coreto ou mini-teatro, mais elevada, como um palco aberto em 360 graus.

Propus ao grupo que começassem o trabalho caminhando pelo espaço e reconhecendo os objetos ali presentes. Pedi que começassem a subir nas muretas, desviar dos postes e das pessoas, trabalhar com o contato do corpo contra a parede, subir ou passar por baixo dos bicicletários e investigar todas coisas presentes.

Em seguida pedi que encontrassem uma dupla e trabalhassem mantendo o contato visual, passando pelos objetos que haviam encontrado e fazendo com que a dupla passasse por esses lugares. Nesse momento a polícia passou de carro pelo

meio do grupo e perguntou a uma das participantes o que estava acontecendo. Ela disse que estávamos dançando na rua. O policial, sem poder dizer nada, saiu com o seu carro. Notei que ele ficou incomodado e tentou nos intimidar.

Após esse momento, fui para cima do palco aberto e começamos a trabalhar em duplas e trios com exercícios básicos de encaixes e acoplamentos. Cada pessoa deveria fazer uma figura e a outra deveria encaixar seu corpo naquela figura formada. Em seguida deveriam ir ao espaço e trabalhar com esses encaixes e acoplamentos, utilizando também os objetos do espaço. Dessa forma, os corpos se entrelaçavam entre si e entre os objetos, formando figuras estranhas e compondo com os objetos.

Em seguida, nas mesmas duplas, começamos a trabalhar com pesos e contrapesos. Os bailarinos usavam seus pesos e contrapesos para equilibrar uns aos outros. Isso feito, foram convidados a fazer os mesmos exercícios com os objetos do espaço.

Após isso, pedi que se separassem e trabalhassem com as passagens de um objeto ao outro, criando percursos criativos, explorando encaixes, acoplamentos e também pesos e contrapesos, criando sequências dançadas. Pedi que explorassem variações de níveis (alto, médio e baixo) e também variações rítmicas.

Para finalizar a parte prática da oficina, pedi que retomassem as duplas e trios e criassem uma sequência que promovesse o encontro entre os membros do grupo, vindos cada um de um lado. Em seguida pedi que mostrassem para os demais.

Enquanto eles estavam criando essas sequências, começamos a tirar fotos. Logo um garoto que estava na praça e que parecia pertencer a uma gangue, veio pedir para que não tirássemos fotos deles. Percebi que eles ficaram incomodados com as nossas ações no espaço, pois nos imitavam em tom de deboche. Nós criamos um novo ritmo para a praça e isso os incomodou. Dançar na rua cria choques com os passantes, com o previsível da vida na cidade. Ao final, o pessoal do festival, que é da cidade, conversou com eles e ficou tudo bem.

Finalizamos a oficina fazendo uma roda da conversa. Falamos sobre Coreopolítica e Coreopólicia em Lepecki<sup>51</sup>. Foi interessante que todas as falas

---

<sup>51</sup> André Lepecki é professor da Universidade de Nova York e tem pesquisa sobre dança e performance. Ele aponta que ações políticas e arquitetônica coreografam a vida cotidiana, fazendo-nos entrar nos ritmos previamente planejados pela arquitetura e pela política de circulação da cidade. Quando esse modo de coreografar a vida social falha, a polícia age de maneira coreografada para recoreografar os corpos. Artigo disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2011v13n1-2p41/23932>, pesquisado em 22/08/2018. Este assunto será aprofundado na parte III (Eles) dessa tese.

apontaram para a importância do encontro e da ocupação poética do espaço urbano. Eles comentaram sobre a polícia ter passado por lá. Falamos sobre as apresentações em dupla. Muitos se arriscaram ao contato com uma pessoa desconhecida. Ponderei sobre a potência disso. Alguns dançaram bem próximos a pessoas desconhecidas, os colocaram na cena, ainda que sem pedir que participassem. Notei que essa percepção do conjunto, essa capacidade de colocar os outros em cena, é um elemento interessante para a criação artística. Convidei os alunos para assistir ao meu solo que aconteceria dali a pouco, no mesmo dia às 18h.

Ao final todos gostaram. Um rapaz português de nome Elmo, que trabalha com danças circulares, cuja esposa participou da minha oficina, gostou muito do que viu. Sugeriu que eu poderia apresentar essa oficina na cidade dele, Setúbal – Portugal. Convidou-me para participar da oficina dele, que aconteceria no dia seguinte no festival.

## 2.14 A apresentação de “*Ilinx: Jogos e Memórias*” no Festival Social Tudanzas

No final da tarde desse mesmo dia (29 de abril) estava marcada a apresentação do meu solo. Corri para organizar tudo e buscar as pedras para a parte do rio. Foi muito difícil de encontrar pedras irregulares, pois a cidade é toda calçada com tijolos e pedras antigas, mas muito regulares. Depois de muito transitar, achei uma caçamba de demolição. Peguei várias pedras, uma delas extremamente pesada.

Posicionei todos os objetos no espaço. Lá estavam o Kimono de judô, o texto de Assim Falou Zaratustra, a bandeira do Brasil, a garrafa d’água. Fiz um ensaio rápido, apenas de reconhecimento do local, pois as pessoas do festival estavam todas por perto e



Figura 23: Apresentação em Barcelona. Foto: Alexandra Lupe.

eu não queria que elas vissem a performance antes da hora.

Quando comecei a performance, senti a dificuldade. O piso da rua era muito antigo e estava liso. Teria que saber aproveitar aquilo para aumentar meu desequilíbrio. Vim me equilibrando sobre o bastão, que logo escorregava e dificultava manter as figuras corporais. Procurei encontrar as junções entre as pedras – mais ásperas – para apoiar o bastão.

Ao entrar no *Casal de Barri Pou de la Figueira*, senti que o público estava muito curioso. O espaço era muito pequeno e o chão era bom para fazer uma queda. Aproveitei então para cair na frente deles, procurando criar a sensação de risco, queda e desequilíbrio que o trabalho pedia.

Comecei a falar em espanhol, mas senti que a fala não parecia crível. Preferi voltar a falar em português, bem pausado e claro, para tentar expressar melhor minhas ideias. Notei que o público me compreendia, ainda que com dificuldade. Fui trabalhando com esta dificuldade.

Sai do *Casa*, continuando a cena e vi que o público me acompanhou. Comecei a subi em algumas lixeiras bem altas que haviam na rua. Fiz a cena do mar (e do afogamento do meu primo ali). Estava um pouco preocupado com a altura da lixeira, que devia ter quase o meu tamanho. Eu tinha que pular dela e fazer um rolamento. Eu sabia que se eu errasse aquele pulo e machucasse meu ombro, a



Figura 24: Cena dos bastões. Foto oficial do evento.

performance e a turnê poderiam acabar ali.

O salto foi tranquilo e o público gostou. Chamei uma senhora espanhola para dançar a valsa comigo. Ela entrou tranquilamente no jogo, mesmo com um pouco de dificuldade com a língua. Em seguida fiz a cena das pedras e as

peças não entenderam muito bem que elas deveriam dar nomes e sentimentos

para as pedras, nem que poderiam me ajudar a colocar todas lá. Mesmo assim deu para fazer.

Na cena da bandeira ocorreu uma situação engraçada, típica das apresentações de rua. Eu deixei a bandeira presa em uma grade da janela do *Casal Pou de la Figuera*. Quando chegou a hora de pegar a bandeira para fazer a cena, procurei a bandeira e nada... ela havia sido roubada. Conteí isso para o público e todos riram. Mesmo assim deu pra fazer a cena. Eu falei para o público: “imaginem que eu estou com a bandeira do Brasil aqui” e o público comprou o jogo. Chamei uma menina alemã, que falava espanhol, para fazer a cena da minha namorada. Fiz um jogo de peso e contrapeso com ela e ela entrou bem no jogo. Ela fazia circo e tinha participado da minha oficina da manhã. A cena ficou muito bonita com ela. Ela subiu nas minhas costas e falou o que estava sentindo.

A cena dos bastões foi boa. O público topou entrar no jogo e os “anjos” foram superimportantes, pois algumas pessoas ficaram bem tontas. O público que ficou de fora também participou, contando e acompanhando o jogo.

Ao final da performance, encaminhei o público direto para a apresentação seguinte e, dessa forma, não foi possível entrevistar o público sobre o trabalho.

## 2.15 A apresentação na FMH de Lisboa

A Faculdade de Motricidade Humana (FMH) fica no distrito de Cruz Quebrada, limite da região municipal de Lisboa. Encontrei muito distante do centro da cidade e do local onde eu estava hospedado. Estive lá por três vezes: a primeira para fazer contato com os professores e conhecer a faculdade, a segunda para reconhecer o espaço, ensaiar e preparar a oficina e a terceira para realizar a apresentação propriamente dita.



Figura 25: Faculdade de Motricidade Humana (FMH) de Lisboa. Foto: Acervo pessoal do autor.

No meu primeiro contato, em uma segunda feira (09 de maio), fui ao encontro da professora Dra. Maria João Alves, coordenadora adjunta do curso e professora responsável por me receber em sua disciplina para a minha apresentação e a oficina. Meu primeiro contato com ela foi em uma aula que ela estava ministrando

justamente para a turma que eu iria me apresentar na sexta-feira. O trabalho apresentado pela turma parecia inspirado em Isadora Duncan. Tratava de sonhos e explorava uma linguagem corporal bem suave, que remetia aos registros que temos dos trabalhos de Isadora Duncan. A turma pareceu boa do ponto de vista técnico, além de ser bastante receptiva.

Após a apresentação fizemos uma rápida conversa para combinar quando e como eu faria minha apresentação. Ela me levou para conhecer o espaço das aulas práticas, que é um barracão muito parecido com o do Departamento de Artes Corporais da UNICAMP. Fizemos uma rápida passada para conhecer o espaço e em seguida ela me levou para me apresentar ao professor Dr. Daniel Tércio Guimarães, professor coordenador da área de dança do Doutorado em Motricidade Humana desta faculdade, bem como a professora Dr<sup>a</sup> Rita Matos, professora de Técnica de Dança e de Desenvolvimento Motor.

Os professores me convidaram para vir mais um dia para a escola, antes da apresentação para fazer o reconhecimento do espaço e para os ensaios. O professor Daniel ficou responsável por me receber.

Voltei na quinta-feira, um dia antes da minha apresentação. Cheguei pela manhã porque eu queria encontrar com a turma novamente. Eles estavam em uma aula do professor Daniel. Encontrei com a turma e pedi para que me passassem seus números de *Whatsapp*. A turma, claro, estranhou, mas entenderam a necessidade, pois eu usaria em uma atividade baseada no trabalho da coreógrafa Lucinda Childs.

Em seguida fui para o pátio externo para ensaiar. O espaço tinha poucos obstáculos, principalmente na entrada principal do prédio, onde imaginei que seria o local ideal para começar. Para ajustar o espaço, busquei dois banquinhos: um para a cena da água e outro para a cena da queda da janela.

Usei também a lateral do prédio, que tinha um piso mais plano, para fazer a cena da dança de salão. Ao fundo, havia uma placa, a qual era possível escalar e fazer movimentos parecidos com pole dance. Também havia uma árvore grande e muitas pedras. Foi nesse espaço que decidi fazer a cena do rio e a das artes marciais. Decidi sair por uma porta ao fundo e finalizar ali a performance.

Depois de ensaiar, gravei um áudio em que descrevia cada ação que eu fazia e cada objeto do espaço que o meu corpo encontrava. Comecei na parte interna do prédio e parti dali para o fundo. Subi sobre as cadeiras do corredor, apoiei-me na porta e quando estava no lado de fora, pulei várias poças d'água. Vi que haviam pinturas de pessoas dançando nas paredes. Descrevi



*Figura 26: Início da apresentação no Departamento de Dança da FMH. Foto: Profa. Dra. Maria João Alves.*

seus movimentos e os reproduzi com meu corpo. Percorri a lateral do prédio e usei as árvores, as tampas de bueiro e as pedras do piso. Finalizei em uma porta de aço que fechava uma pequena central de abastecimento de gás do prédio. Em seguida mandei o áudio para a turma.

No dia seguinte cheguei, cedo na faculdade. Fui ao encontro do professor Daniel e da professora Maria João, que havia ficado responsável por arranjar os bastões para mim. Quando os encontrei, junto com eles estava a professora Dra. Margarida Moura, coordenadora do curso e com quem eu havia negociado a minha apresentação, ainda no Brasil. Tomamos um café juntos e em seguida eu fui me preparar para a apresentação.

Quando comecei a me apresentar e entrei no prédio, vi que, além dos alunos da turma, haviam muitas pessoas da pós-graduação também, além de outros professores. Me senti honrado com aquilo, pois não esperava. Eu estava esperando uma turma de nove pessoas e encontrei um grupo de aproximadamente vinte. Contudo, isso não interferiu em nada na apresentação.

As participações do público foram muito boas. Inicialmente eu pedi para uma garota que segurasse o bastão para mim, o que foi facilmente atendido. Em seguida, perguntei a uma garota o que ela achava de ter um filho ou um aluno com pés tortos, que ela faria. Ela disse que levaria a um médico. Perguntei se ela poderia

me consertar. Ela pegou nas minhas pernas e tentou arrumar. Achei isso muito interessante. Ela aceitou tocar no meu corpo em cena.

Em seguida houve a cena da dança de salão. Creio que por ser uma cena de dança as pessoas da faculdade ficaram bem interessadas em participar. Notei que uma das alunas estava muito interessada. Dessa forma, quando a chamei, ela veio dançar facilmente. Foi muito bonito dançar com ela, pois ela, por ser bailarina, valsava cruzando as pernas, enquanto eu dançava da forma tradicional, dançando subindo em meia ponta com os pés paralelos. A cena funcionou muito bem.



Figura 27: Dança de Salão: Foto: Dra. Maria João Alves.

Notei que neste ponto a turma já estava bastante envolvida. Quando cheguei ao fundo do prédio, para fazer a cena do Judô, resolvi chamar para interagir o professor Daniel. Ele é um homem de quase cinquenta anos e muito alto. Senti que ele ficou receoso em participar. A cena foi tranquila e ele jogou bem. Ainda não é uma

interação propriamente dita pois eu ainda tenho algum controle sobre a cena. Contudo, a participação dele pareceu bastante espontânea.

Passamos para a cena dos jogos. O primeiro jogo: *Agon* (competição), eu fiz com uma menina da turma que eu já havia percebido durante a apresentação que era muito competitiva, pois buscava sempre o protagonismo enquanto dançava. Eu sabia que ela correria de verdade para tentar me vencer. E foi exatamente o que aconteceu. Ela correu muito forte e de fato chegou antes de mim.

Eu procuro jogar os jogos com intensidade para dar desafios reais aos participantes. Imagino que isso gera interesse de participação do público. Quando o público é desafiado, reage e tende a entrar mais na cena. Um ambiente de intimidade e envolvimento, aliado ao desafio parece abrir portas para a participação.

O segundo jogo, *Alea* (sorte) eu propus um par ou ímpar, muito comum no Brasil. A pessoa que eu convidei para jogar era uma aluna na pós-graduação em dança da FMH. Ela não conhecia esse jogo, pois em Portugal eles fazem jogos de sorte com o jogo Pedra, Papel e Tesoura, também conhecido como Jó-kem-Pô. Ela só me explicou isso depois que a apresentação acabou. Durante a cena, tivemos um



Figura 28: Jogo com os fones de ouvidos inspirado no trabalho de Lucinda Childs. Foto: Maria João Alves.

pequeno entrave, mas eu expliquei a ela e ao público como seria e ela topou entrar no jogo.

O jogo seguinte, *Mimicry* (imitação) surgiu algo novo. Como eu sabia que elas eram de um curso de dança, passei uma sequência de dança mais longa para elas e elas seguiram super bem. Acredito que se eu fizesse essa cena bem longa, eu poderia criar uma cena de dança com o público, o que tornaria mais lúdico o trabalho.

No jogo de *Ilinx* (equilíbrio e desequilíbrio) a participação foi voluntária. Eu perguntei quem queria participar e o público rapidamente respondeu. A participação foi boa e eles improvisaram dançando um pouco. Acho que eu tenho que deixar o público explorar mais

os movimentos em seu estado de tontura, ainda que tenha um pouco de medo de perder o controle do trabalho.

A performance acabou e começamos imediatamente o trabalho do jogo com o áudio (inspirado em Lucinda Childs). Uma parte dos alunos começou a fazer e depois a outra ficou observando e ouvindo o áudio. Fiz assim porque eu tinha muito pouco tempo e precisava finalizar logo o trabalho. O grupo criou coisas interessantes.

Na hora do debate, comentaram que seria bom eu inserir esse jogo na performance. Muitos acharam que fazia parte. Também falaram que sentiram necessidade de mais interação e de mais autonomia do público para participar e criar em cena. Achei interessante. Sugeriram também que eu desse mais tempo para que

o público possa se aproximar, bem como, trabalhar a participação sem o uso das palavras.

Durante a conversa, solicitei à turma que respondessem a um questionário sobre a pesquisa. O questionário não identificava as pessoas que responderam, de modo que as pessoas poderiam opinar livremente. As respostas ao questionário foram bastante positivas. A maioria do público gostou do que viu e fez boa avaliação.

## 2.16 A apresentação em Setúbal



Figura 30: Início da apresentação em Setúbal. Foto: Elmo Camilo.

Durante esta mesma semana, entre os dias 10 e 11 de Maio, fui a Setúbal para apresentar *Ilinx: Jogos e Memórias*. As negociações para a apresentação, começaram durante o festival Tudanzas, em Barcelona, quando o Elmo e a Cátia, que trabalham com dança e moram em Setúbal, me convidaram para apresentar lá.

Eles entraram em contato com o professor Fernando Casaca, docente da cadeira de teatro da Escola Superior de Educação – Instituto Politécnico de Setúbal e diretor artístico da Companhia Teatro do Elefante, que disponibilizou sua equipe de produção para viabilizar a apresentação na cidade.

Quando cheguei à cidade, fomos circular pelo centro para ver onde seria possível fazer uma apresentação lá. Encontramos uma praça muito bonita (largo da Misericórdia), perfeita para a apresentação, pois existe lá um chafariz e uma estátua de uma mulher. Eu poderia interagir com esses objetos,



Figura 29: Após o público jogar com o áudio eu apresentei a sequência conforme eu a elaborei. Foto: Dra. Maria João Alves.

remetendo a minha mãe e a parte da performance em que falo sobre o meu primo que morreu no mar.

Após a caminhada, fomos planejar a ação no escritório do Teatro do Elefante. Chegando lá, vimos que a chance de chuva para aquele dia seria de 100%. Isso inviabilizou a apresentação na praça e decidimos transferir a apresentação para o *Hall* da Escola Superior de Educação, pois o professor Fernando estaria dando aulas lá e eu poderia apresentar para os alunos dele e para os demais, no horário do almoço.

No dia seguinte, fomos a este espaço para estudar suas possibilidades e para apresentar. Ainda não havíamos conseguido a autorização para apresentar lá, mesmo assim decidimos por trabalhar no Hall. O espaço era enorme e praticamente sem obstáculos. Possuía apenas uma bancada onde ficava o vigia, uma grande escada, difícil de trabalhar, e o salão, com um grande piso de mármore duro que dificultava as quedas.

Como eu não tinha muito tempo, e não pude ensaiar no espaço, decidi que seria ali que seria feito porque atrairia mais público. Dessa forma, enquanto o professor Fernando tentava a autorização eu buscava as pedras para a cena. Tive que sair na chuva para buscá-las.

Quando ele conseguiu a autorização já era quase meio dia. Eu já estava aquecido. Decidimos que começaríamos às 12h em ponto. A equipe de produção do professor Fernando ficou de gravar a performance.

Comecei a dançar na área da cantina. Havia muitas pessoas lá. Algumas ficaram assustadas porque não esperavam por aquilo. Foi engraçado. Houveram até pessoas que fizeram o sinal da cruz. Aos poucos as pessoas foram entendendo que se tratava de uma performance e começaram a acompanhar o trabalho.

Como o espaço era muito grande, minha voz escapava. Foi muito difícil manter o público. Como era horário de intervalo, muitos ficavam apenas um breve tempo. Também tive dificuldade com a língua, pois havia muitos alunos

estrangeiros. Tive dificuldade de me comunicar com eles, apesar de ter conseguido fazer todas as cenas com interação.

Ao final fizemos uma rápida conversa e eles responderam aos questionários. As avaliações foram muito boas.

### **2.17 Seminário de pesquisa do PPGADC<sup>52</sup>**

Com a retomada das pesquisas na UNICAMP, após a volta ao Brasil, o grupo de pesquisa liderado pela minha orientadora, Dra Holly Cavrell, decidiu apresentar uma mesa temática no IV seminário de pesquisa do PPGADC com seus orientandos. Tal apresentação contaria com uma ação performática de cada um dos membros da mesa, sendo eles: Fausto Ribeiro, Maitê Lacerda, Paula D'ajello, eu e a Dra. Holly. Seria uma apresentação de 40 minutos, sendo 20 de apresentações práticas e 20 de fala teórica e debate com o público.

Cada membro da mesa fez sua apresentação e eu fiz a minha. A minha apresentação consistia em eu narrar minhas memórias sobre dança e ao relacioná-la com a minha primeira experiência de dança de salão, eu convidava uma pessoa da plateia para dançar comigo. Depois disso, eu criava um “xis” no chão e convidava essa pessoa para se posicionar no centro deste xis. Eu começava a perguntar para a pessoa se ela teve uma festa de 15 anos, quais eram os seus maiores desafios nessa época, quais eram seus medos, etc... Ao mesmo tempo que eu ia perguntando, eu fazia um caminho de pedras em que a pessoa deveria seguir. Essas pedras passavam por cima de bancos existentes na sala, que criavam obstáculos para a pessoa que estava interagindo comigo. Ao final, eu abria a porta da sala que dava para a rua e chamava todo o público para sair e ver o restante da apresentação que acontecia lá fora, com os outros representantes do grupo.

Eu gostei muito desta forma de interagir com o público e decidi inserir esta sequência na performance da minha pesquisa. Eu iria apresentar *Ilinx: Jogos e memórias* naquela mesma noite, durante o seminário e decidi utilizar este material, para ver se funcionava junto com o restante da performance. Solicitei emprestadas as pedras que havia usado na apresentação dos seminários para a professora Dra. Graziela Rodrigues, pois sabia que este material era dela e que ela as utilizava em suas aulas de danças do Brasil. Ela gentilmente me presenteou com as pedras, que

---

<sup>52</sup> PPGADC é sigla para programa de pós-graduação em Artes da Cena da UNICAMP.

são usadas até hoje na pesquisa. Estas pedras têm fator sentimental bastante importantes para mim pois gerações de bailarinos tiveram aulas de danças do Brasil com elas, sendo um rico elemento de memória da história da formação dos profissionais da dança na UNICAMP e no Brasil.

Naquela noite eu deixei essas pedras estrategicamente posicionadas no ponto do espaço em que eu imaginava que deveria acontecer a cena. Quando chegou o momento, durante a apresentação, eu chamei para a cena uma garota que era aluna da dança e que eu já conhecia – mas não tinha intimidade nem era uma pessoa com quem eu costumava conversar. Eu perguntei se ela teve uma festa de 15 anos e ela disse que não, perguntei se ela tinha namorado ou alguém que ela gostava e ela também se recusou a responder. Senti que ela estava resistente em participar, então perguntei se naquela época ela já dançava. Ela disse que sim. Questionei se ela tinha um grande desafio na dança naquela época e ela respondeu afirmativamente. Aí eu pedi para ela dançar algo que a lembrasse daquela época e ela imediatamente dançou um trecho de A Valsa das Horas, do Ballet Coppélia. A sua memória corporal estava muito viva, pois ela dançou com bastante intensidade uma coreografia de sua adolescência.

No dia seguinte eu a entrevistei e ela me contou que ela não dançava mais esta coreografia há sete anos. Ela havia dançado umas quarenta vezes essa coreografia e se sentiu bem ao resgatar essa memória. Ela havia parado de dançar ballet desde que entrara na faculdade e naquele momento da vida dela ela trabalhava com pesquisa em Danças do Brasil. No entanto sua memória corporal e afetiva daquela dança parecia bastante viva. Em nossa conversa ela também relatou que se sentiu desconfortável quando eu perguntei se ela gostava de alguém nessa época. Notei com essa fala que o limite entre compartilhar a memória e invadir a intimidade de uma pessoa era muito tênue. Percebi que deveria tomar mais cuidado e também evitar insistir em perguntas tão logo eu perceba o desconforto, pois o foco do trabalho não é clínico, nem deve ser constrangedor para o público, pois isso vai contra a hipótese inicial de que é possível criar estratégias de convite a participação que não sejam nem impositivos, nem coercitivos e nem coloquem o público em situações de constrangimento.

Para mim esta apresentação trouxe muitos aprendizados, apesar de não ser tão desafiadora quanto as que realizei fora da UNICAMP, pois nesta eu estava confortável com o espaço e o público.

## 2.18 UNICAMP 50 anos

Com a chegada dos 50 anos da UNICAMP eu fui convidado a apresentar mais uma vez meu solo, fazendo parte da programação comemorativa da Mostra UNICAMP - 50 anos. Dessa vez eu trazia na bagagem a experiência das apresentações internacionais, bem como, estava mais tranquilo com relação aos temas e ao percurso da apresentação.

A apresentação seria feita novamente no vão do DACO, local que eu estava acostumado a me apresentar. Contudo, para quebrar o estado de conforto e também para ampliar a participação do público, nesta apresentação foi possível inserir mais um elemento novo para o trabalho. Este elemento consistia em pedras pequenas que eu ganhei da professora Dra. Graziela Rodrigues, que ela usava em suas aulas de Danças do Brasil, as quais eu já havia testado na apresentação anterior.

Como o espaço era conhecido, bem como o público era basicamente o mesmo da apresentação anterior não houveram descobertas significativas nesse trabalho. Contudo essa foi uma apresentação importante no sentido de estar integrada a um evento que enaltece a história da UNICAMP, bem como, representar as pesquisas práticas em artes desenvolvidas nessa importante universidade do Brasil. Neste sentido, fiquei muito feliz em participar.

## 2.19 TAZ<sup>53</sup>: Território Confluente

Em outubro de 2016 fui convidado por Fausto Ribeiro<sup>54</sup> a participar do evento TAZ: Território confluente, promovido pelo Núcleo Confluências do grupo Engasga Gato. O grupo informa que

O Núcleo Confluências de Ações Performativas está se preparando para mais uma ação que vai interagir com o espaço público do Centro de Ribeirão Preto, além de seus moradores e visitantes. A atividade será realizada por 78 horas ininterruptas, no calçadão central, em frente à sede do Grupo Engasga Gato. Ao todo acontecerão 65 ações performático-coletivas e individuais que serão realizadas das 23h58 do dia 6 de outubro e seguem até às 8 horas do dia 10 de outubro. (Disponível em: <https://grupoengasgagato.wordpress.com/about/fausto-ribeiro/>, pesquisado em 26/01/2018).

A minha apresentação estava marcada para acontecer no dia 8 às 11h da manhã no calçadão do centro de Ribeirão Preto. Cheguei no dia 07 e as ações performáticas do evento já vinham acontecendo desde o dia 6. Consegui assistir ao fim de uma apresentação e fui conhecer a sede do grupo.

O espaço do grupo fica no último andar de um antigo prédio bastante grande do centro da cidade e ocupa a metade do andar superior do edifício. Ali, além do espaço dos ensaios, o grupo armazena seus materiais, tem área para apresentações, camarins e cozinha. Os membros do grupo estavam dormindo naquele espaço e se revezando nas atividades, uma vez que haviam várias atividades acontecendo durante as 78 horas propostas pelo evento.

Acompanhei a reunião de planejamento das atividades da madrugada e também do dia seguinte, contudo, preferi não acompanhar as atividades da madrugada para garantir uma boa apresentação no dia seguinte, pois sabia da fama do calor insuportável que faz em Ribeirão Preto e tinha consciência de que precisava

---

<sup>53</sup> T.A.Z é sigla para *Temporary Autonomous Zone*, ou Zona Autônoma Temporária. Termo Cunhado por Hakim Bey (pseudônimo de Peter Lamborn Wilson), que versa sobre a criação de organizações não hierárquicas que acontecem de maneira mais ou menos livre e cujo tempo de duração não é necessariamente definido, podendo durar instantes, dias ou tempos maiores.

<sup>54</sup> Fausto Ribeiro é Doutorando do Programa de Pós-Graduação em Artes da Cena da Unicamp, sob orientação de Holly Cavrell, e coordenador do Núcleo Confluências de ações performáticas do Grupo de teatro Engasga Gato. (Disponível em: <https://grupoengasgagato.wordpress.com/about/fausto-ribeiro/>, pesquisado em 26/01/2018).

estar descansado para enfrentá-lo. Mesmo assim acabei indo dormir por volta das duas horas da madrugada.

No dia seguinte acordei por volta das 9h e comecei a acompanhar as atividades do grupo. Havia uma apresentação marcada para às 10h, porém ela atrasou um pouco para começar, de modo que a minha passou para as 11h e 30 minutos. Dessa forma, eu comecei a apresentação com o sol quase a pino, no momento mais quente do dia.

A rua Álvares Cabral, local onde aconteceu a apresentação ficava em frente ao prédio da sede do grupo. A rua é um calçadão largo com vários pontos de comércio e possui alguns bancos de concreto, lixeiras, além de mesas e cadeiras que os donos dos restaurantes da rua colocam para os seus clientes. No horário da apresentação todos estes locais estavam extremamente quentes e as pessoas que estavam passando pela rua, protegiam-se do sol embaixo das marquises. Como o espaço era pequeno, era ruim para as pessoas ficarem paradas se aglomerando no local para ver a apresentação. Além disso, o som das lojas e dos comerciantes de rua dificultavam muito o trabalho da voz. O espaço também não apresentava grandes obstáculos, o que diminuía a possibilidade de interação com os objetos.

Dessa forma, a apresentação de Ribeirão Preto desequilibrou-me um pouco. Eu tive que elevar muito o volume da voz para ser ouvido, diminuindo assim o clima de intimidade que o trabalho pede. Mesmo assim, muitas pessoas pararam. No início do trabalho, quando eu venho me equilibrando sobre o bastão, eu subi em um dos bancos da praça e me joguei de lá de cima. Uma senhora que passava assustou-se e veio me socorrer, pensando que eu havia me machucado. Eu interagi com ela, falando que nós sempre caímos e nos levantamos. Ela concordou e, ao perceber que era uma performance, afastou-se para o canto da rua.

Um vendedor de algodão doce parou para me ver embaixo da marquise. Ele também jogou comigo. Conforme eu falava partes do texto, ele respondia. Perguntou se eu era artista e eu disse que sim. Ele disse que gostava de arte e eu disse que gostava também, mas que meu pai não queria que eu fosse artista. Ele disse: “Eu te entendo”. Ao final da apresentação ele veio falar comigo e disse que gostou muito da apresentação.

Na parte da cena em que fazemos o jogo de *Illinx*, poucas pessoas entraram para jogar. Uma das que entrou era um homem muito grande. Ele parecia estar bêbado ou drogado, porém eu não percebi na hora. Chamei um rapaz para ajudar a fazer o papel de anjo e dar segurança para o homem grande que iria jogar.

Na hora de rodar, o homem grande perdeu completamente o equilíbrio e o rapaz não conseguiu segurá-lo. Eu estava longe e também não consegui. Este homem acabou levando uma queda, mas felizmente nada de grave aconteceu.

Percebi que as escolhas de quem chamar para participar, principalmente nessa hora, precisavam ser mais criteriosas, pois apesar de não ter muitas opções de pessoas para participar naquele momento, às vezes é melhor abrir mão da cena do que deixar que alguém se machuque. Também entendi que eu devo fazer alguma brincadeira ou jogo para avaliar se a pessoa tem condição de participar dessa cena antes de liberar o participante para jogar.

Considero essa a apresentação a mais complexa que realizei, pois tanto o clima, quando o espaço e o público se apresentaram bastante difíceis. Confesso que a apresentação em Ribeirão Preto foi mais tensa do que as apresentações realizadas fora do Brasil, pois apesar da língua (na Espanha) e da cultura serem diferentes nos outros países, os fatores tais como disponibilidade do público e espaço contribuíram bastante para uma boa apresentação. Aqui nós conseguimos (eu e a equipe da TAZ) ter uma boa apresentação, pois conseguimos realizar tudo que nos propusemos, contudo em condições muito adversas.

Quando terminei a apresentação, houveram mais algumas apresentações do evento e na sequência ocorreu uma manifestação política envolvendo o Governador do Estado de São Paulo, Sr. Geraldo Alckmin, que coincidentemente estava na mesma rua. Os protestos foram bastante tensos pois estávamos em pleno período de eleições municipais, bem como o estado passava por uma crise por causa da merenda escolar<sup>55</sup>. Todos esses fatores obrigaram a TAZ a parar um pouco e nos retiramos para a sede.

Com toda essa comoção foi difícil debater sobre o trabalho, bem como entrevistar o público. Dessa forma, marquei entrevistas em separado com algumas pessoas que assistiram.

---

<sup>55</sup> Trata-se de um caso envolvendo fraudes na merenda escolar da rede pública do estado de São Paulo. Disponível em: <http://g1.globo.com/sp/ribeirao-preto-franca/noticia/2016/06/fraude-na-merenda-movimentou-mais-de-r-389-milhoes-de-verbas-publicas.html>, acessado em 26/01/2018.

## 2.20 A apresentação para a qualificação



Figura 31: Figurino fixado nas árvores. Foto: Fausto Ribeiro.

Em fevereiro de 2017 eu realizei a minha qualificação. Combinei com a banca que antes do exame haveria uma apresentação de *Ilinx: Jogos e Memórias*, - contado com a presença de alguns convidados externos - para mostrar em que ponto estava o trabalho.

Decidi apresentar na UNICAMP, porém em local diferente do habitual. Defini como local da apresentação o jardim do Instituto de Economia. Este local era muito diferente do vão do DACO<sup>56</sup>, com muitas árvores, rampas, muros e bancos longos e com curvas. Também era um local aberto, com passagem de pessoas por ali o tempo todo, pois haviam vários institutos próximos, bem como um estacionamento de automóveis. A disposição do espaço também era bastante sinuosa e com variação de altura muito grande, sendo mais alto a parte do estacionamento e mais baixa a parte do jardim. Esta configuração espacial oferecia muitos objetos para interagir, o que era muito bom.

<sup>56</sup> Departamento de Artes Corporais da Unicamp.



*Figura 32: Público participando da cena das pedras. Na foto a colega Maria Fernanda Miranda. Foto: Fausto Ribeiro.*

público estava, em frente a uma grande árvore, e dei início ao texto. Segui falando o que vinha em minha memória e me dirigi em direção a uma grande árvore. Era possível contornar a árvore e por ela subir nos bancos nos bancos que haviam no jardim. A partir desses bancos eu consegui ficar pendurado em arbustos que ficavam próximos ao banco.

Estes arbustos e o banco ajudaram a criar a cena da queda na janela. Desci por entre os arbustos e subi no banco em seguida, caindo no chão. A queda me ajudou a seguir em frente com o texto.

Pedi para uma garota segurar o meu bastão, e ela ficou com ele. Na hora da corrida eu a procurei para jogar. Ela entrou fortemente no jogo. Os jogos todos aconteceram muito bem e entendo que o público foi bastante generoso. A cena da festa de quinze anos teve a participação de uma bailarina experiente, que pode arriscar-se no equilíbrio e no desequilíbrio.

Contudo, muitas pessoas que não eram convidadas passaram pelo espaço, inclusive comentando o que estava acontecendo e eu não consegui reagir de maneira satisfatória. Acredito que eu estava muito nervoso com a apresentação e isso me atrapalhou bastante. Durante o exame de qualificação este ponto foi bastante enfatizado pela banca, deixando claro que preciso estar mais aberto aos acontecimentos imprevistos e disponível a qualquer público que aparecer.

De toda forma, apesar disso, avalio esta como uma boa apresentação. Destaco como ponto positivo o fato de que a minha interação com o espaço foi bastante rica, permitindo evocar em mim textos que surgiam na relação entre a memória e o corpo no espaço.

Preparei o espaço colocando os materiais de cena com antecedência no local e solicitei à professora Holly que levasse os convidados para o local. Cheguei vindo de um local mais alto por uma rampa. Este local me ajudava a tomar algumas quedas, o que permitia um estado de desequilíbrio maior. Caminhei me equilibrando sobre o bastão até o local onde o

## PARTE III – ELES

### CAPÍTULO 3: FUNDAMENTOS TEÓRICOS DA PESQUISA



Exercício inspirado em Lucinda Childs realizado na FMH em Lisboa. Foto: Dra. Maria João Alves.

### 3.1 Equilíbrio e desequilíbrio

#### 3.1.1 Apresentação:

A questão do equilíbrio e do desequilíbrio aparece neste trabalho como tema transversal, pois, como é possível ver no relato do processo da performance *Ilinx: Jogos e Memórias*, tal assunto está presente em minhas primeiras memórias, sendo a sensação de desequilíbrio permanente em mim especialmente durante a infância. Levando isso em consideração, vejo a necessidade de situar teoricamente tal assunto para ajudar o leitor a compreender como esses fenômenos ocorrem em nossos corpos e buscar entender como as relações entre equilíbrio e desequilíbrio aparecem nas atividades corporais exploradas na prática desta pesquisa.

Neste capítulo, abordarei esse tema por diversos campos do saber que se relacionam com a pesquisa: os conceitos de equilíbrio vindos da física Newtoniana e delimitados pela área da Estática, que se refere ao estudos das forças que interferem em um corpo para mantê-lo em equilíbrio; a noção de equilíbrio corporal humano e sua relação com o sistema vestibular; o equilíbrio na dança, no teatro e nas artes marciais e, por fim, o equilíbrio e sua relação com as emoções. Essas diversas abordagens nos mostram o quão abrangente é a questão e quanto ela nos perpassa cotidianamente, sem que muitas vezes tenhamos a capacidade de percebê-la.

#### 3.1.2 Do equilíbrio mecânico ao fisiológico

O céu de Ícaro tem mais poesia que o de Galileu  
 E lendo teus bilhetes, eu lembro do que fiz  
 Querendo ver o mais distante e sem saber voar  
 Desprezando as asas que você me deu  
 Tendo a lua aquela gravidade aonde o homem flutua  
 Merecia a visita não de militares,  
 Mas de bailarinos  
 E de você e eu  
 (Herbert Vianna)

A definição clássica da física newtoniana, a partir dos princípios da Estática<sup>57</sup>, assume que um sistema ou corpo está em equilíbrio quando as forças resultantes que atuam sobre ele são nulas ou quando a soma das forças aplicadas sobre ele são iguais a zero. Ou seja, quando as forças atuam sobre um lado do objeto

---

<sup>57</sup> Estática é o nome da ciência que estuda sistemas sob a ação de forças que se equilibram.

de maneira mais intensa do que o outro, exigindo que haja aumento da resistência em algum outro lado, este corpo estará em desequilíbrio.

Se considerarmos um corpo extenso, como, por exemplo, em uma gangorra, além das forças do ponto material serem nulas, a força de torque, que faria o objeto girar também são nulas. Neste segundo caso, um corpo está em equilíbrio quando as forças que atuam sobre o objeto fazem com que ele permaneça parado em relação aos seu eixo e sem girar. Em todo caso, ambas as definições referem-se ao equilíbrio estático, ou seja, os objetos equilibram-se para ficar parados.

Já no caso de um bailarino girando, as coisas se complicam. Em condições ideais, no caso de um corpo alongado<sup>58</sup> tal como de um dançarino, para o corpo estar em equilíbrio é preciso que sua velocidade e rotação, com suas respectivas acelerações sejam nulas. Nessa condição, ele estaria girando perfeitamente equilibrado. Em tal situação, ele não estaria em equilíbrio estático, mas sim, em equilíbrio dinâmico, ou mais especificamente, em equilíbrio rotacional.

Contudo, é certo que um bailarino sempre para seu movimento em algum momento e isso acontece porque a força de atrito - ou alguma outra força - o faz parar. Além disso, seu corpo oscila em relação ao seu eixo e ele balança, mesmo que minimamente, o seu centro de gravidade. Todas estas variáveis fazem o corpo naturalmente parar.

Se o bailarino estivesse no espaço, talvez seu corpo continuasse a se mover, mas na terra não é isso que acontece. Por estar na Terra e em contato com o solo, a força gravitacional e o atrito fazem-no encerrar seu movimento. Neste caso, do ponto de vista da Física, o atrito excedeu a força que o bailarino usa para realizar seu giro, de modo que sua resultante não é igual a zero, o que não resulta em equilíbrio do ponto de vista das definições clássicas da mecânica. Eugênio Barba & Nicola Savarese (2012, p.92) chamam tal condição de equilíbrio de luxo.

Isso quer dizer, grosso modo, que um bailarino em seu equilíbrio de luxo nunca está perfeitamente equilibrado. Seu corpo ajusta constantemente seus movimentos. Todos nós estamos em constante ajuste de equilíbrio, pois estamos sempre lutando contra a gravidade, no entanto a dança expõe o corpo a condições de equilíbrio extremo, o que nos obriga a encontrar estratégias técnicas e poéticas

---

<sup>58</sup> Corpo alongado neste caso refere-se a um objeto que tem volume extenso, para além do seu centro de gravidade, ou seja, não é compacto. Pode ser uma barra de ferro ou o corpo de um ser humano. Não confundir com alongamento muscular e amplitude articular de movimento.

para gerar formas interessantes de nos relacionarmos com as situações de equilíbrio e desequilíbrio enquanto dançamos pelo espaço.

### 3.1.3 O equilíbrio biológico do corpo

Nosso corpo está em constante movimento. Quando dançamos, giramos e deslocamos nosso centro de gravidade o tempo todo, encontrando situações de equilíbrio precário em todas as ocasiões. A dança é um pendular entre se desequilibrar e recuperar o equilíbrio. Neste eterno lançar-se ao desequilíbrio, os bailarinos aprendem a fazer aquilo que no mundo da dança é popularmente chamado de “escuta do corpo”. Isso se dá, pois, de certa forma, o dançarino “escuta” (não tão metaforicamente assim) as informações relativas à gravidade e recebe, por meio dessa capacidade de “se escutar”, as informações relativas à posição do seu corpo no espaço. O desafio de se manter em pé ou em movimento é uma relação entre as forças que as leis físicas nos impõem e a nossa capacidade de as ouvir e responder a elas. O equilíbrio, de certo modo, é um grande jogo de escuta da relação eu ↔ mundo.

A metáfora auditiva não existe por acaso. Nossa capacidade de nos mantermos em equilíbrio e de lidarmos com a gravidade é gerida por vários sistemas corporais, tendo destaque o sistema vestibular. Tal sistema, também conhecido como gravitoceptor, é um conjunto de órgãos do ouvido interno dos vertebrados, responsável pela detecção dos movimentos do corpo, que contribui para a manutenção do equilíbrio. Ele é formado por três canais que existem no ouvido interno e que estão orientados nos três planos (horizontal, vertical e sagital). Tais canais são compostos por líquidos e possuem nas suas extremidades uma estrutura semi gelatinosa que permanece envolta pelos tais líquidos. Quando a cabeça se movimenta, desloca também os líquidos dessa cavidade, o que movimenta também esta estrutura semi gelatinosa chamada cúpula. Esta cúpula, possui nervos sensoriais que enviam as informações relativas ao movimento para o cérebro<sup>59</sup>.

Segundo Pees (2010, p. 37) o sistema vestibular, junto com o somatossensorial (ou proprioceptivo) e o sistema visual, gerenciam as nossas capacidades de nos equilibrar, enviando e recebendo informações para os órgãos, músculos, vísceras, tendões e cérebro. Estes conjuntos, trabalhando juntos,

---

<sup>59</sup> Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=lkmV57skCNY>, pesquisado em: 03/02/2018.

permitem que os corpos se orientem pelo espaço e explorem as possibilidades que possuem para se equilibrar. Estes sistemas podem ser treinados para ampliar suas capacidades, bem como, ao serem treinados, respondem melhor aos estímulos que o ambiente e o próprio corpo lhes fornecem.

Segundo Pees (2010, p. 37) o sistema vestibular, junto com o somatossensorial (ou proprioceptivo) e o sistema visual, gerenciam as nossas capacidades de nos equilibrarmos, enviando e recebendo informações para os órgãos, músculos, vísceras, tendões e cérebro. Esses conjuntos, trabalhando simultaneamente, permitem que os corpos se orientem pelo espaço e explorem as possibilidades que possuem para se equilibrar. Estes sistemas podem ser treinados para ampliar suas capacidades, bem como, ao serem treinados, respondem melhor aos estímulos que o ambiente e o próprio corpo lhes fornecem.

Por outro lado, se uma lesão em alguma parte desses sistemas acontece, o equilíbrio fica imediatamente prejudicado. Um indivíduo com problemas no sistema vestibular, por exemplo, pode apresentar tonturas, dores de cabeça, vômitos, zumbidos no ouvido e uma série de outros transtornos que dificultam muito a sua vida e a sua capacidade de se orientar<sup>60</sup>.

Sempre que existe uma lesão desse tipo em um dos sistemas de equilíbrio, os outros (visual, proprioceptivo ou vestibular) criarão estratégias compensatórias que ajudarão a recuperar a estabilidade. Estas compensações, no entanto, podem não ser suficientes para resolver os problemas derivados dos traumas sofridos. De todo modo, os organismos sempre procurarão adaptar-se às situações as quais estiverem submetidos e mesmo que o corpo não opere da mesma maneira que a média dos demais corpos, ele resolverá o problema e apresentar-se-á de forma singular. Outro aspecto importante é que o treinamento dos sistemas de equilíbrio pode auxiliar nos processos de readaptação e compensação de traumas.

Daí a importância do treinamento e do contato com práticas corporais que auxiliem o desenvolvimento do equilíbrio, tanto para pessoas que possuem os sistemas de equilíbrio saudáveis, quanto para aquelas que sofreram alguma lesão.

No meu caso, conforme relato durante a performance *Ilinx: Jogos e Memórias*, quando eu era bebê - com aproximadamente um ano de idade - sofri uma queda de uma janela e bati a cabeça no chão. Os médicos acreditam que este pode

---

<sup>60</sup> Disponível em: <http://fisioterapia.com/reabilitacao-vestibular/> pesquisado em: 03/02/2018.

ter sido um fator que levou a minha perda de audição e a minha perda de equilíbrio. Os mesmos médicos acreditam que as minhas experiências com as práticas corporais tais como o Judô, o Karatê e a dança podem ter contribuído para que meu corpo desenvolvesse estratégias compensatórias para recuperar o equilíbrio.

Por isso, acredito que relatar como a questão do equilíbrio é trabalhada nas artes da cena e nas artes marciais (Judô e Karatê) ajudará a compreender de que forma essas práticas corporais se inscrevem no processo da performance realizada nesta pesquisa.

### 3.1.4 O equilíbrio na dança, no teatro e nas artes marciais .

O equilíbrio na dança é uma habilidade fundamental. Seja na Dança Clássica, Moderna, nas técnicas contemporâneas ou nas danças populares, não importa sua origem, se o corpo ficar em pé, terá que se equilibrar. Dessa forma, em todos os estilos e técnicas, ele precisa ser encontrado e explorado.

No *Ballet* Clássico, o equilíbrio está diretamente ligado a posição dos pés e das pernas na posição *en dehors*. Segundo Sampaio, Jane Blauth, bailarina brasileira e professora de *Ballet* que construiu sua carreira na França, conta que escutava do professor francês Serge Peretti a seguinte história:

Lully, bailarino e músico italiano que chegou à França por volta de 1660, conseguiu permissão do Rei Luís XIV para apresentar os balés num palco italiano, dentro do Grand Palais, com os artistas num nível acima e o público do outro lado. Devido à rígida etiqueta de uma nobreza cuja única função era fazer uma representação de si mesma, que não permitia que plebeus e mesmo os nobres dessem de costas ao rei, e onde as regras cênicas não conheciam as diagonais, os bailarinos tinham que entrar e sair de cena, sempre virados de frente para a nobre plateia. Com os pesados figurinos, os saltos altos [é dessa época a invenção do salto agulha] e as altas perucas, os bailarinos perdiam frequentemente o equilíbrio ao entrarem e saírem de cena caminhando de lado. Foi então que, voltando-se aos ensinamentos de Cesare Negri, descobriram que virando os pés para fora não só ficavam mais elegantes, mas conseguiam passar um pé pela frente do outro sem perder a estabilidade. (BLAETH, apud SAMPAIO, 2014, p. 65-65).

Esta condição de equilíbrio derivada da posição *en dehors* continuou a ser explorada nos séculos seguintes, chegando a patamares de exigência mais elevados, especialmente para as mulheres que dançavam, pois, conforme nos lembra Holly Cavrell (2015, p.53) esta imagem de equilíbrio e leveza é levada ao extremo com a introdução da sapatilha de ponta por Maria Taglioni em 1832, em sua pose de

abertura de *La Sylphide*. Tal imagem de equilíbrio frágil se tornou icônica não só como imagem do papel feminino na dança, mas também capturou a representação que a mulher ocupava no século XIX.

A imagem da bailarina era etérea, delicada e frágil. nunca se demora o suficiente para afirmar seus relacionamentos com os homens, sequer pronunciando sua existência. Por outro lado, havia normalmente uma contrapartida, uma mulher substancial e “pé no chão”, que finalmente complicava a vida do homem e apresentava empecilhos quando ele tinha que se decidir por seu par. (CAVRELL, 2012, p.53).

Cavrell (Idem, p.55) lembra-nos que, no século XIX, os padrões de belo para as mulheres envolviam o uso do corpete, o que lhes causava problemas digestivos e respiratórios, além é claro, de comprometer seu estado de equilíbrio. Essa falta de ar diária, segundo Cavrell (Idem, p.55), provavelmente contribuía com certas disposições delicadas e frágeis que levavam ao tênue caráter da mulher desde o início do século XIX até o final da *Belle Époque*. Essa imagem da mulher como ser frágil e delicado vai se modificar, já nas primeiras décadas do século XX, com a chegada da Dança Moderna, o que apresentará também novas formas de se relacionar com o equilíbrio.

Holly Cavrell (Idem, p.99) aponta que Isadora Duncan começou a dançar descalça, sem corpete e usando apenas túnicas, o que viria a representar, no imaginário social e da dança, aquilo que a professora chamou de “o grito da mulher pela liberdade individual”<sup>61</sup>. Seus pés descalços, firmes no chão, traziam uma nova estabilidade para as bailarinas, ainda que explorasse muito as meia-pontas, as torções de tronco e os pequenos saltos, o que também colocava os corpos das bailarinas em constante estado de desequilíbrio. Contudo, este estado trazia uma nova imagem de mulher, vigorosa, confiante, independente e enraizada, ou seja, bem diferente da mulher vitoriana frágil, etérea e dependente do suporte masculino.

Martha Graham desenvolveu sua técnica também levando em conta a contração dos corpos e a respiração. Cavrell, que foi aluna de Martha e integrou sua companhia nos anos 70, nos diz que, apesar de os bailarinos modernos terem estudado a respiração antes de sua professora, Graham procurou ir mais longe

---

<sup>61</sup> Vale ressaltar que que na década de 1910, tanto nos Estados Unidos quanto no Reino Unido, se destacam com muita força os movimentos sociais de caráter feminista, que lutavam pelos direitos das mulheres e defendiam, à época, pautas como o direito das mulheres ao sufrágio universal, bem como a defesa dos direitos trabalhistas para as mulheres. (Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Feminismo>, pesquisado em 10/02/2018). Tais acontecimentos provavelmente influenciaram enormemente o pensamento técnico e artístico de Isadora Duncan.

nesses princípios, dando dinâmica e impulso à respiração. Os músculos que controlavam o riso e a tosse eram usados para criar gestos. Esses movimentos causavam espasmos no diafragma - que Martha chamava de “contrações” - que desencadeavam outras reações no organismo (CAVRELL, 2012, p. 128) entre as quais podemos destacar as alterações na forma como o corpo se equilibra. Cecy Franck diz que

Na técnica de Graham, mesmo os exercícios realizados no solo provocam alterações da postura e do equilíbrio cotidianos, originando movimentos intensos e dinâmicos, que se traduzem, muitas vezes, em impulsos bruscos e convulsivos e em projeções violentas do corpo inteiro nas quais espasmos e esforços são visíveis (FRANCK, 2013, p.12).

Como é possível observar nos exemplos acima, o equilíbrio é uma exigência em muitas técnicas de dança, e, por conta disso, muitos bailarinos empreendem um esforço enorme para consegui-lo. No entanto, apesar de ser uma busca incessante, tanto emprego de energia pode não ser bom se isso estiver sendo feito de maneira errada. A esse respeito, Erick Francklin - que estuda o condicionamento físico para a dança - levanta uma questão interessante. Ele diz que, se você é um bailarino e seu objetivo é melhorar seu equilíbrio simplesmente recrutando mais músculos, está fazendo o oposto do que ocorre durante o equilíbrio alinhado. (FRANCKLIN, 2012, p.29). Segundo este autor, o medo de se desequilibrar é um fator desequilibrante. Ele discute a questão do estresse na dança e sua relação com o desequilíbrio (idem, p.35) ao falar do papel dos fusos musculares e da conexão entre imagem e fuso.

Os fusos musculares são o principal órgão sensitivo dos músculos, sendo um detector de comprimento da fibra muscular. Quando um músculo é alongado, sua tendência natural é proteger-se de um alongamento reflexo, pois se o alongamento prosseguir além de um determinado ponto o músculo se rompe. Uma vez que os músculos trabalham em pares, este músculo quando encurtado reflexivamente encaminha (via fuso muscular) instruções para seus parceiros para relaxarem ou inibirem o reflexo de estiramento. Sem essa inibição recíproca, segundo Francklin (idem, p.34), o movimento não seria possível. Os fusos musculares detectam a quantidade e velocidade da alteração de comprimento das fibras musculares com a ajuda de terminações nervosas ao redor das fibras. Os fusos, além de alterar o

comprimento das fibras, também podem alterar seu próprio comprimento, isso significa que ele pode ajustar sua sensibilidade ao ser alongado.

Desse modo, Francklin (ibidem) afirma que, por exemplo, ao realizar uma série de saltos, apenas por pensar nisso, você pode ajustar seus fusos e preparar seus músculos para ação, o que quer dizer que, de certa forma, a elasticidade dos seus músculos pode ser ajustada pelo seu pensamento. Um outro exemplo disso, segundo Franklin (ibidem), é o reflexo do medo. Ao sabermos que vamos sofrer um ataque ou algo semelhante, antes mesmo de sofrer tal ação, nossos músculos se contraem em razão de complexas relações entre fusos musculares e conexões cerebrais. Por outro lado, o autor destaca que uma mente confiante ajuda a nos movimentarmos de maneira suave e controlada.

Por esse motivo, o estresse atrapalha muito a realização de movimentos e interfere diretamente no equilíbrio. É muito comum, em aulas de dança, as pessoas se compararem às outras, bem como se sentirem muito cobradas por resultados e por acabamento nos movimentos. Nesse sentido, Francklin (idem, p.35) sugere que se conseguirmos abandonar as cobranças e mantivermos a mente calma e sem perturbações, o equilíbrio tenderá a melhorar. Outro aspecto importante a ser ressaltado é que a consciência no movimento, sabendo o que está acontecendo com seu corpo, ajuda a realizá-lo sem contrações involuntárias.

Dessa forma, tanto a dança clássica, quanto as vertentes modernas e pós-modernas vêm buscando cada vez mais desenvolver em seus estudantes as habilidades de compreender como o corpo funciona e quais os percursos que ele precisa percorrer para realizar o movimento. Outra mudança importante que este entendimento traz é o fato de que a competição entre os alunos de dança em sala de aula, bem como as excessivas comparações entre eles em relação às suas capacidades e desempenhos, são muito prejudiciais para o desenvolvimento de seu trabalho. Francklin diz que “nenhum exercício físico pode substituir o equilíbrio mental” (FRANCLIN, 2012, p. 35).

Saltando do campo da dança para o universo teatral, Eugenio Barba & Nicola Savare (2012, p.104 -105) também discutem em seu dicionário de antropologia teatral a questão do equilíbrio e sua relação com processos psíquicos no verbete destinado a este tema. Eles apresentam um experimento realizado com atores e atletas utilizando um osciloscópio, que é um aparelho que mede a oscilação do centro de gravidade do corpo quando submetidos a uma carga. Foram oferecidas, tanto aos atores quanto aos atletas, cargas de 5, 10 e 15 kg que os mesmos deveriam segurar

em uma das mãos e compararam o deslocamento do equilíbrio de ambos os grupos, sem notar grandes diferenças. Em seguida pediram para que os dois grupos imaginassem que estavam segurando estas mesmas cargas. Verificou-se que apenas no grupo de atores houve deslocamento do equilíbrio quando pedido para imaginar o gesto. Um dos aspectos que se destacou foi o fato de que os atores usam sua memória corporal para reproduzir o estado de desequilíbrio e isto é possível devido ao treinamento.

Barba & Savarese dizem que, a partir desses fragmentos sobre estudo do equilíbrio, é possível intuir aquilo que eles chamaram de “equilíbrio em ação” que viria a produzir um “drama elementar”:

A oposição das diferentes tensões do corpo do ator é percebida cinesteticamente pelo espectador como um conflito entre forças elementares. Mas para passar de um equilíbrio que é o resultado do mínimo esforço para uma visualização de forças contrárias - essa é a imagem do corpo do ator que sabe dominar o equilíbrio - o equilíbrio deve se tornar dinâmico. Os músculos em ação devem tomar o lugar dos ligamentos para que a posição seja mantida.

O ator que não é capaz de dominar esse equilíbrio precário e dinâmico não é vivo em cena: ele conserva apenas a estática cotidiana do homem, mas, como ator, parece morto. (BARBA & SAVARESE, 2012, p. 97)

Os autores dizem que o “equilíbrio em ação” produz no espectador a sensação de movimento mesmo quando há imobilidade (idem. p.99). Eles dizem que tanto as formas codificadas de representação do Oriente quanto do Ocidente apresentam essa constante que se traduz em uma deformação da habilidade cotidiana de caminhar e se deslocar no espaço, revelando-se uma técnica extracotidiana que está essencialmente baseada na alteração do equilíbrio. Sua finalidade é uma situação de equilíbrio permanentemente instável, recusando o equilíbrio natural e estabelecendo aquilo que Barba & Savarese chamam de equilíbrio de luxo (idem, p.92). Esse equilíbrio de luxo não visa gerar economia de energia, mas, ao contrário, gera uma demanda de energia muito maior que o equilíbrio cotidiano. Sua finalidade é gerar expressividade e atrair o público para si.

Esse desequilíbrio dos atores em cena, segundo os referidos autores (idem, p. 103) produz uma sensação cinestésica de desequilíbrio no público, pois ativa a propriocepção do público (que os autores chamam de cinestesia) por meio do reflexo daquilo que eles vêem e sentem ao verem a cena. O desequilíbrio dos atores gera um jogo de sensações de equilíbrio e desequilíbrio com o público.

Este jogo está presente nas artes marciais, especialmente no Judô e no Karatê. O judô é uma arte marcial japonesa fundada por Jigoro Kano no final do século

XIX, derivado de uma modernização e adaptação do Jujutsu japonês para as técnicas educativas e competitivas do século XX. O objetivo do Judô é derrubar o oponente com o menor esforço possível e para isso ele usa a força do oponente como meio para produzir a queda.

Normalmente, os seres humanos, para manter a postura ereta, posicionam o seu centro de gravidade perpendicular ao solo, mantendo como base do centro de gravidade a região do quadril em alinhamento com as pernas. Segundo Jigoro Kano (1994, p.41) quando este alinhamento entre quadril e pernas é perdido, o indivíduo está fora do seu centro de equilíbrio e pode ser derrubado com moderado esforço. Kano (idem) usa o exemplo de uma pesada porta que pode ser aberta sem esforço quando se usam as forças mecânicas corretas.

Segundo Kano (1994, p. 42), o princípio básico que permite o uso da força do oponente é o deslocamento do centro de gravidade dele. Quebrar o equilíbrio do oponente é chamado no Judô de *Kuzushi* e consiste em puxar e empurrar o oponente, entendendo que, quando o oponente te empurra, você o puxa e quando ele te puxa, você o empurra e assim usa-se a força do adversário para gerar o desequilíbrio. Para executar uma queda no oponente (*Kake*) você precisa desequilibrá-lo usando *Kuzushi* e rapidamente entrar em uma posição de ataque para efetuar a técnica de queda. Essa posição de ataque é chamada de *Tsukuri*. Kano (idem, p.44) afirma que se o oponente for mais fraco, você até pode derrubá-lo, mas provavelmente causará alguma lesão em você ou nele. Contudo, sem *Tsukuri* será impossível derrubar um oponente mais forte. Dominar a tríade *Tsukuri*, *Kuzushi* e *Kake* é fundamental para se habilitar na prática do Judô.

Angelo Peruca Deliberador, (1996, p. 111-112) afirma que o judoca estuda três formas de equilíbrio e de desequilíbrio humano: o equilíbrio estático, o equilíbrio dinâmico e o recuperado. No equilíbrio estático o judoca encontra-se imóvel, agindo contra a lei da gravidade. Para que ele se mantenha nessa posição, seja equilibrado em uma perna ou com as duas, ele precisa estar constantemente sentindo o seu peso e o do adversário, caso contrário ele corre o risco de perder tal posição. No equilíbrio dinâmico, por outro lado, o judoca está se movendo, dessa forma, ele está continuamente transferindo seu eixo de gravidade, sua base e seu equilíbrio. Já no recuperado, o atleta perde o contato com o solo e rapidamente adquire uma nova base. Essa situação é comum em ações de defesa ou contragolpe, quando o judoca

precisa saltar para sair de um golpe e rapidamente transfere seu peso para recuperar novamente o equilíbrio.

Segundo Deliberador (idem, p. 112) estas três formas de equilíbrio estão presente em diversos momentos da luta. Quando o judoca desenvolve a percepção do seu corpo e da condição de equilíbrio do adversário, suas chances de êxito na luta são maiores. Outra coisa importante que o judoca precisa aprender é que quando o adversário ataca, desloca seu centro de gravidade e se torna vulnerável e este pode ser o exato momento para a aplicação de uma técnica. Por isso é tão importante para o judoca prestar a atenção no corpo do outro.

Vemos aqui, novamente, a questão da “escuta do corpo”, mas se abre um ponto novo neste tema, que seria a “escuta do corpo do outro”, fundamental para a participação. O Judô ensina o praticante a escutar ao outro, lidando com seu peso e com seu ritmo. Faz o praticante aprender a observar seus movimentos, bem como o dos seus oponentes, e descobre formas de fazer esses ritmos entrarem em sintonia. Esse aprendizado ajuda o praticante de Judô a interagir com outras pessoas também em outros ambientes, torna-o mais sensível à presença de outros indivíduos. Por causa do treinamento para a defesa, o praticante de Judô (e de Karatê também, conforme veremos adiante) desenvolve a habilidade de ler as emoções expressas pelos outros, por meio da leitura corporal que aprende a fazer durante os treinamentos. Esta habilidade de escuta corporal é fundamental para a participação e pode ser usada como treinamento para artistas que querem se relacionar com o público.

No Karatê,<sup>62</sup> tanto a questão do equilíbrio quanto o seu desdobramento na relação com o outro também estão presentes. Segundo *sensei*<sup>63</sup> Nakayama (2002, p. 11) o Karatê é uma arte de defesa pessoal de mãos vazias, na qual braços e pernas são usados contra oponentes que atacam de surpresa e podem ser controlados por uma demonstração de força que equivale a de um atacante armado. Diferente do

---

<sup>62</sup> Quando me refiro ao Karatê, estou falando especificamente de Karatê-Dô Tradicional do estilo Shotokan, criado pelo *Sensei* Funakoshi no final no século XIX.

<sup>63</sup> *Sensei* é a palavra usada pelos japoneses para a pessoa que é mestre ou professor em alguma atividade. Um *sensei* na cultura japonesa é um indivíduo normalmente muito respeitado pelo seu conhecimento.

Judô, o Karatê-Dô é uma arte marcial em que os oponentes lutam à distância, sem agarrões ou projeções ao solo<sup>64</sup>.

O objetivo do Karatê-Dô é neutralizar o oponente com apenas um golpe e isso é conseguido usando-se a força de base e a rotação do quadril. Dessa forma, o Karateca estuda muito as formas de usar o seus pés de base para comprimir o solo e receber uma energia mecânica de reação que ajuda a impulsionar o quadril para frente e com isso gerar uma força de rotação que acelera o braço e produz um golpe com maior impacto. Segundo Nakayama:

A técnica potente é resultante de uma posição sobre os pés bem firmados. Seja a técnica de ataque ou defesa, ela não será eficaz se o corpo não estiver bem equilibrado e estável. A capacidade de devolver um ataque em quaisquer circunstâncias depende, em grande parte, da manutenção da forma correta. Para que as técnicas sejam executadas com força, rapidez, precisão e suavidade, precisam partir de uma base forte e estável. (NAKAYAMA, 2002, P.36).

Para manter a estabilidade, o karateca aprende a colocar o seu quadril em relação com a abertura de pernas, de modo que a altura da bacia se mantenha sempre a mesma, independente da direção que ele segue ou de como ocorrem as suas transferências de peso. Nakayama diz (idem, p. 40) que, para conseguir a estabilidade, é necessário que se tenha a sensação de uma linha de conexão entre o umbigo e o ânus o mais curta o possível. Barba & Savarese (2012, p. 100) comentam sobre algo parecido com esta base usada pelo karateca presente no teatro, pois recolheram em seu Dicionário de Antropologia teatral o relato da dançarina e atriz de teatro Nô, Katsuko Azuma, que narra a mesma estratégia de equilíbrio usada no Karatê. Segundo a atriz:

Meu mestre dizia que era necessário encontrar o próprio ponto de força. Este ponto é como uma bola de aço que está no meio e um triângulo imaginário que possui seu vértice no ânus e sua base na bacia, na altura do umbigo. O ator deve ser capaz de centralizar seu próprio equilíbrio nesse ponto de força. Se ele encontra (mas isso é difícil, ainda hoje nem sempre eu o encontro) aí sim todos os seus movimentos ganham força. (AZUMA, apud BARBA &

<sup>64</sup> Em técnicas avançadas existem algumas exceções de golpes que podem levar o oponente à queda, contudo, o objetivo do Karatê-Dô é neutralizar o ataque do oponente usando punhos e pés, ou seja, socando e chutando o adversário. Outra exceção é golpe que no Karatê é chamado de *Ashi Barai*, sendo uma técnica de pernas conhecida em português pelo nome coloquial de “rasteira”, e consiste em passar o pé sobre o pé do adversário para tirar-lhe a estabilidade e eventualmente levá-lo à queda. Esta técnica provavelmente foi anexada ou aprimorada pelo *sensei* Funakoshi (Fundador do Karatê-Dô Shotokan) quando este estudou com Jigoro Kano (fundador do Judô). O nome dessa técnica no Judô é *De-Ashi-Barai* e é aplicada de maneira um pouco diferente do que no Karatê.

SAVARESE, 2012, p. 100).

Nakayama aprofunda a questão da sustentação do corpo, dizendo que a estabilidade é uma relação entre a área da base e a altura do centro de gravidade. Com uma base mais larga, o centro de gravidade tende a ficar mais baixo e o conjunto tende a ganhar estabilidade, contudo, perde-se mobilidade. Com a base mais alta, ganha-se mobilidade, porém a estabilidade é menor. Por isso os praticantes de Karatê procuram estudar formas de conseguir que sua base esteja em uma altura adequada para dar tanto uma boa estabilidade quanto velocidade para um deslocamento rápido e eficiente. Regulando a altura da base também permite variar o alcance do golpe.

Como a luta dá-se à distância, perceber os deslocamentos de peso e mudança do centro de gravidade do oponente são fundamentais. Para notar esse estado corporal do oponente sem perder o foco da luta, os karatecas desenvolvem um estado mental que é chamado de *zanchin*. Segundo Sarturi:

A palavra *zanchin* tem uma tradução bastante complexa pois se refere a uma ideia de mente que permanece, ou seja, uma atenção focal ao que se está fazendo; contudo há uma outra camada de significação para este termo. *Zanchin* significa não desistir, não abandonar o que se está fazendo, e não entrar em um estado de automatismo psíquico. Este estado de atenção, de vida ou morte, tem grande relação com a condição psicológica necessária aos bailarinos e atores que se apresentam na rua. (SARTURI in. ANDRAUS (ORG.), 2016, p. 150).

Este estado de *zanchin* é uma condição de atenção, todavia não deve ser confundida com um estado de tensão. Ao contrário, o *zanchin* é um estado de atenção em relaxamento que se estabelece na relação com o outro enquanto se está lutando. Se o corpo não estiver relaxado, perde mobilidade e não consegue gerar a contração muscular necessária para dar um golpe potente, pois como o corpo já está tenso, já não há mais como contrair os músculos na hora do impacto, o que torna o golpe parcialmente ineficaz.

Segundo a técnica da não contratação do Karatê (MARCUSSEM, 1999, p. 185) a força é emitida a partir de um ponto. Toda energia (*Ki*<sup>65</sup>) utilizada na forma de força física que não está diretamente envolvida na transmissão de energia ao alvo através de um único ponto de contato é energia desperdiçada. Marcussem afirma que

---

<sup>65</sup> O conceito Japonês de *Ki* vem da tradição chinesa e refere-se a energia metafísica que permeia todas as coisas. É um conceito ambíguo e cheio de interpretações, contudo absolutamente presente tanto nas artes marciais Orientais quanto na medicina chinesa, especialmente na Acupuntura e no Do-in.

dois pontos são primordiais na técnica do não esforço<sup>66</sup> em um soco (*Tsuki*) são: 1) estado do corpo relaxado antes da execução do movimento e 2) transferência da energia de todo o corpo para um único ponto. Segundo Marcussem (Idem, p. 186), se o corpo estiver tenso ou rígido, o poder (*Ki*) dos cotovelos, ombros, quadris e estômago não pode ser projetado para o ponto de impacto, tornando o golpe mais fraco. No Karatê-Dô, todos os golpes partem do chão, da compressão que os pés fazem contra o solo. Essa força e compressão gera uma energia de reação que ajuda a acelerar a rotação do quadril e dali é transferida toda a potência do golpe para um único ponto, por exemplo, para os dois pequenos ossos da articulação do indicador e do dedo médio da mão, estando ela fechada no caso de um soco, o que gera uma força muito grande, pois toda a massa do corpo está projetada sobre esse ponto da mão.

Se o corpo apresentar pontos de tensão nesse percurso, não será possível transferir a energia do solo para o punho, tendo assim um soco que só terá a força do braço como fonte de impacto e será, conseqüentemente, muito mais fraco.

Fazer estes movimentos equilibrando a quantidade de energia certa com movimento certo é chamado nas artes marciais de *Kime*. *Kime* pode ser definido como 'fazer com *Ki*', 'colocar o *Ki* no que se está fazendo'. Também significa fazer as coisas com acabamento, com finalização. Significa que você se coloca inteiro naquilo que faz, não ficando apenas na forma. Senesi Nakaiama (idem, p.11) diz que a essência das técnicas do Karatê-Dô é o *Kime*. Ele diz que antigamente existia a expressão *Ikken hissatsu*, que significava matar com um golpe. Contudo, o objetivo do Karatê-Dô não é matar o oponente, mas colocar o praticante em contato com o *Ki* e ensinar o praticante a fazer as coisas em sua vida com toda a sua energia, porém sem esforço. No Judô, o *Kime* é o quarto elemento da tríade *Tsukuri*, *Kusushi* e *Take*, sendo o *Kime* o elemento que perpassa todo o processo de desequilíbrio (*Kusushi*), ajuste de posição (*Tsukuri*) e golpe (*Take*) bem como o elemento que dá acabamento a este processo.

Trabalhar as artes marciais tendo em vista o conceito de *Kime* e a busca do equilíbrio do *Ki* leva o praticante a uma condição semelhante a de pessoas que meditam, pois o processo de treinamento procura conciliar mente, corpo e *Ki*. Segundo Yuasa (1993, p. 71), enquanto a meditação busca olhar para o "mundo

---

<sup>66</sup> O conceito de não esforço está na base do Zen-Budismo e se relaciona com a ideia de que quando seu corpo está em um estado de relaxamento em atenção (*zanchin*) a energia (*ki*) flui livremente pelo seu corpo. A tensão corporal dificulta a fluência do *ki*.

interno” do indivíduo a arte marcial visa olhar para o “mundo exterior”<sup>67</sup>. Este ponto sugere, segundo Yuasa, que a unificação da mente com o Ki pode ser definida como a relação entre os mundos “interno” e “externo” do sujeito, ou seja, a relação entre seu mundo biopsíquico com os objetos e sujeitos ao seu redor. Dessa feita, Yuasa (idem) afirma que, do ponto de vista histórico e conceitual, as artes marciais e os métodos meditativos estão intimamente relacionados.

Karatecas e judocas meditam antes do início do treino e também ao final da sua prática. Contudo, espera-se que toda sua prática durante o treinamento mantenha o caráter meditativo. Esta prática meditativa é chamada de zazen. Sensei Gilberto Gaetner descreve o zazen da seguinte forma:

Sentar e respirar é a essência do zazen, o qual é praticado normalmente no início e no final das aulas. Sua execução volta a atenção do praticante para ele mesmo e lhe dá uma consciência do aqui e agora, indispensável para as artes marciais (GAETNER, 19989, p. 87).

Por esse motivo, Deliberador (1996, p. 111) diz que é comum ouvir que o judoca é mais equilibrado que as outras pessoas. Ele afirma que essa imagem é comum pois os judocas não aprendem apenas a dominar o equilíbrio corporal, mas também o emocional. Se o judoca se desequilibrar emocionalmente ele vai sofrer uma queda o que poderá levá-lo a perder uma luta. Isso também vale para os karatecas. Podemos ver aqui que o aspecto emocional influencia o equilíbrio do indivíduo.

### **3.1.5 Equilíbrio emocional**

O fundador da psicologia formativa, Stanley Keleman (1992, p. 76), discute a respeito desse tema afirmando que aspectos emocionais influenciam na questão do equilíbrio físico. Ele reflete sobre o quanto a postura ereta influencia em nossas emoções. Nos lembra que no mundo animal a maioria dos bichos, especialmente dos mamíferos, andam com as quatro patas no chão, deixando expostas as partes duras e fortes do seus corpos, enquanto as partes moles estão protegidas, próximas ao solo. No caso dos seres humanos isso não acontece. Ao invés de irmos ao mundo

---

<sup>67</sup> Esta separação entre “mundo interno” do indivíduo e “mundo exterior” é uma separação didática, uma vez que os indivíduos estão interagindo constantemente com o seu meio, tanto do ponto de vista da matéria - recebendo alimentos e oxigênio do meio externo - quanto aprendendo e recebendo informações. Dessa forma pode-se dizer que mundo interno e mundo exterior um tanto quanto indistinguível, pois não podemos afirmar com certeza o que é parte da nossa “essência” e o que é resultado das trocas com o meio.

protegidos, com nosso abdomens projetados para o solo, nos deslocamos com o peito e vísceras expostas. Isso nos torna, segundo Keleman, mais aptos a nos relacionar com o ambiente e também nos permite encontros mais íntimos, pois quando tocamos com o nosso corpo no corpo de outras pessoas, as partes macias e sensíveis também se encontram. Vale lembrar que para muitas outras espécies de mamíferos, oferecer a barriga é sinal de afeto e submissão. Dessa forma, para Keleman (ibidem) ficar em pé é mais do que uma simples postura. É antes de tudo um evento social e emocional. Keleman diz que “ A postura ereta é um impulso genético que, entretanto, requer uma rede social e interpessoal para se realizar” (KELEMAN, 1999, p. 76).

No entanto, essa forma ereta pode ser alterada por questões psíquicas. Keleman (ibidem) nos diz que nosso organismo é provido de um mecanismo de defesa chamado “reflexo do susto”, que tem a finalidade de lidar com emergências ou pequenos períodos de alarme. Nessas situações, nós paramos, prendemos a respiração e mudamos a postura. Se a ameaça desaparece, nós voltamos a agir normalmente. Contudo, se a ameaça é grave ou se recusa a desaparecer, Keleman afirma que o padrão de susto se aprofunda. Nossa tendência natural é lutar ou fugir. Porém, existem situações onde não é possível nem lutar, nem fugir - como por exemplo quando uma ameaça recorrente ou agressão ocorre dentro do seio da família - e nesses casos, Keleman afirma que as posturas ligadas ao reflexo do susto não reduzem e acabamos por nos encolher e colapsar. Se a reação persistir ou aumentar, ela pode se tornar parte contínua da nossa estrutura e personalidade.

Keleman (idem) afirma que, durante a passagem da infância para a vida adulta, os indivíduos estão sujeitos tanto à agressões vinda do meio externo quanto de fontes internas e emocionais. As fontes internas aparecem, segundo o autor, quando o sujeito passa por uma determinada experiência emocional que é maior do que aquilo que o indivíduo é capaz de suportar. Estas situações podem ser desde um susto quando bebê - tal qual uma luz apagada quando a criança não está esperando, um barulho, etc. - até, mais tarde, uma briga ou discussão mal resolvida com amigos e parentes quando a criança ou adolescente já está em fase de socialização. Podem vir, também, de situações econômicas ou das relações nas escolas, no trabalho, e muitas outras, pois cada indivíduo reage de uma forma diferente a cada um desses eventos.

A intensidade (ou gravidade) da ameaça, a frequência, o número de vezes e a fonte também interferem no modo como o indivíduo reage e modifica a sua postura. Nessas situações, nós podemos tencionar o corpo, nos afinar, curvar as

costas ou nos encolher. Podemos também estabelecer uma postura mais “armada” e desafiadora, que nunca relaxa. Essas alterações da postura mudam a forma como estruturamos nosso equilíbrio, pois mudamos a forma como os encaixes de ossos, órgãos e músculos se estabelecem, obrigando o organismo a se realinhar e reorganizar para manter o equilíbrio. Quando nos encolhemos, entortamos a coluna para frente, forçando a lombar, as costas, o pescoço e as pernas, aumentando o gasto de energia para manter o corpo em pé, sustentando a falta de encaixe. Se inflamos o peito e erguemos o queixo, por outro lado, projetamos a cabeça para trás e forçamos o abdome e as pernas a compensar o peso lançado para a retaguarda. Neste cenário, Keleman diz (idem, p. 77) que já não estamos mais plenamente pulsáteis e eréteis.

Essas mudanças na forma interferem diretamente no modo como andamos, respiramos e sentimos o mundo. Ela também altera nossa autoimagem e conseqüentemente, tanto essas mudanças físicas quanto de imagem, interferem em nossos sentimentos e em nossa forma de lidar com o mundo. Quando cronificadas, estas posturas podem levar a estados emocionais graves.

A agressão à forma, quando persistente, tende a mantê-la como uma postura defensiva permanente. Contudo, o ideal é que o corpo não permaneça paralisado em uma única forma, pois isso impede que o organismo flua por suas várias formas e organizações possíveis, bem como, tais formas permanentes exigem gastos de energia desnecessários, pois o corpo está se equilibrando de maneiras mais difíceis, além de que, o corpo está gastando energia para defender-se de uma situação de perigo que já não está mais lá.

Dessa forma, trabalhar o organismo no sentido de devolver ao indivíduo a sua mobilidade física e motilidade emocional é importante para que o ser humano possa estar disponível e preparado para lidar com pessoas e ambientes novos. Quanto mais disponível o corpo estiver, mais facilmente ele se adaptará a pessoas,

lugares, situações novas, podendo estar mais presente em cada situação, tornando-se mais saudável em sua vida emocional e mais apto a participar da vida coletiva.

### **3.2 Cultura da Participação e cultura do espectador ou equilíbrio e desequilíbrio na relação de controle narrativo**

#### **3.2.1 Apresentação**

Eu entendo a participação como um processo em que o público envolve-se com o trabalho artístico em seus diversos graus de comprometimento e engajamento. Isso quer dizer que toda a vez que existe uma obra artística, um sujeito na condição de artista e um outro sujeito no papel de público, existe participação.

No entanto, se esse entendimento é válido, como é possível dizer que algumas obras são participativas e outras não? Isso se dá por dois motivos: o primeiro é o fato de que existem níveis de participação, que vão desde a contemplação passiva (JUSTINO, 1998, p. 121) até a participação compositiva proposta por João Fiadeiro (2012, p. 63) e isso quer dizer que, apesar do público que assiste a um balé ou a uma peça de teatro convencional de alguma forma participar da obra, seja aplaudindo, retirando-se da sala quando não gostou do trabalho, vaiando, etc., esse lugar de público altera muito pouco a obra, tanto em sua forma quanto em seu conteúdo e, desse modo, o controle e o poder sobre a estrutura da obra e seu significado continuam nas mãos do “artista”. É preciso mais do que a simples contemplação passiva para que uma obra seja considerada participativa em um sentido mais profundo.

Há um segundo problema aqui: ao dizer que existe participação em diversas categorias de envolvimento do público com a obra, é possível gerar uma falsa promessa de participação do público. Isso ocorre porque, na verdade, o público não tem nenhum controle efetivo sobre a obra, o que envolve um problema ético. O público acredita que está participando de maneira ampla, quando na verdade só está escolhendo opções pré-programadas de intervenções, sem de fato poder colocar-se como sujeito na obra.

Dito isso, apesar das categorias citadas, o tipo de participação que interessa neste trabalho é aquele que entende que a ação do público altera tanto a

forma quanto o conteúdo da obra, a partir das relações de dissenso e consenso do público entre si e entre o público e o artista proponente.

Para além desse ponto, podemos entender com Larson (et al., 2010, p.7) que a noção de espectador e de participação remete a modelos culturais que são paradigmas a serem mapeados e debatidos. De tal modo, para Larson (et al., *ibidem*), existe uma cultura do espectador e uma emergente cultura da participação: uma que entende o cidadão como sujeito espectador no contexto não só da obra, mas nos diversos âmbitos da sociedade, e outra que entende a participação como um modelo cultural possível, partindo não apenas de uma poética, mas de uma ética participativa (et. all, 2007).

Para que possamos compreender as diversas formas de participação, que são vistas de maneiras diferentes conforme cada autor aborda o assunto, temos que examinar algumas palavras-chaves que gravitam por esse campo, tais como interpretação, representação, entre outros. Também será necessário colocar em discussão os papéis do espectador e dos artistas a respeito da questão da autoria e de seus possíveis níveis de compartilhamento e participação. Estes temas serão apresentados a seguir para que possamos em seguida retornar ao tema da participação.

Contudo, é preciso antes observar o contexto cultural em que vivemos e as possibilidades de investigação do tema da participação no campo das artes e da cultura.

### **3.2.2 A cultura do espectador ou “proibido tocar”<sup>68</sup>**

Vivemos em uma cultura do espectador. Desde a era clássica e o surgimento do palco à italiana, o local do espectador foi relegado ao lugar de quem espera. Segundo Sarturi:

---

<sup>68</sup>Título faz referência ao capítulo “look, don’t touch” do livro *Deltagarkultur* de Larson (et.all, 2007, p. 4).

Ver é sempre ver de algum lugar. O lugar do observador é determinado pelo espaço. Em um espaço teatral à italiana, o observador, definido como espectador, vê, literalmente, a partir de uma perspectiva definida, aquilo que lhe é dado à vista. Campos (1990,p.25) nos relembra que a palavra perspectiva deriva do verbo latino perspicere, que significa “ver com clareza”. Segundo tal autor, esta noção de perspectiva gera uma ambiguidade, pois, para os antigos gregos, demonstrava o quão necessário era o emprego da geometria para uma avaliação do mundo a partir de cálculos dos ângulos visuais, enquanto que para os renascentistas a perspectiva acabou por definir-se como um sistema de redução proporcional dos objetos segundo a distância. Na visão renascentista, os termos “espaço” e “perspectiva” têm um sentido bem definido, sobre o qual a palavra “perspectiva” é entendida como um sistema de agenciamento da superfície plana da tela, onde todos os elementos representados são considerados a partir de um ponto de vista único (o ponto de fuga) e as dimensões relativas das partes, deduzidas matematicamente a partir do cálculo da distância dos objetos que aparecem em relação ao olho sempre imóvel do espectador. (SARTURI,2012, p. 98).

Essa noção de perspectiva coloca o espectador de um teatro à italiana em uma posição imóvel e distanciada do que acontece na cena, sendo, portanto, muito pouco provável, nesse contexto, que ocorra alguma intervenção mais direta na obra por parte daqueles que estão na plateia.

Sobre tal noção de perspectiva, o filósofo Rancière reflete que o espetáculo é o reino da visão e esta é exterioridade. Esta exterioridade, para Rancière, pode ser definida metaforicamente como uma doença. Segundo esse autor, a doença do espectador pode ser resumida em uma fórmula breve: quanto mais o espectador contempla, menos ele é (RANCIERE, 2012, p.12).

Por conta disso, ser espectador é um mal por dois motivos: primeiro que, do ponto de vista da experiência, ficar parado para olhar é o contrário de conhecer. O segundo motivo é que, também do ponto de vista da experiência, ficar parado para olhar é o contrário de agir. Dessa forma, ser espectador é ao mesmo tempo estar separado da capacidade de conhecer e agir (IBIDEM, p. 8).

Desta perspectiva, há uma separação clara entre quem faz a obra e quem a recebe. Esta subdivisão também está presente entre quem faz e quem consome produtos ou serviços em nossa cultura que podem ser vistos em exemplos tais quais nas relações de troca de saberes entre professores e alunos, nas relações políticas entre representantes eleitos e representados eleitores, entre médico e paciente, etc. Notem que, em todos esses casos, um dos agentes tem sempre um poder ativo e decisório e outro tem o papel passivo, pois o passivo tem pouco espaço para conhecer

os fatos, decidir e agir<sup>69</sup>. Larson (et al., p.7) demonstra como esse modelo cultural está presente nas artes e na cultura do séculos XX e XXI, a tal ponto que chama todo este modelo de “cultura do espectador”. Ele aponta o quanto a participação - ou a falta dela - é um denotador de um modo cultural e político.

Larson (et al., p.4) preocupa-se com a produção artística a partir de estímulos que elas produzem. Ele diz que estímulos são as manifestações que cada meio artístico ou cultural produz. Por exemplo: o cinema produz sons e imagens, o livro provoca a leitura, estimula a imaginação e a memória, a dança produz corpos em suas relações com os fatores de tempo, espaço, ritmo, fluência e etc.. Além disso, os estímulos, para esse autor, podem ser entendidos tanto como a sua forma ou o conteúdo, o assunto, as ideias e imagens simbólicas que as diversas formas culturais e artísticas podem produzir.

Larson (ibidem) diz que temos que considerar que o meios de produção artística têm, implícita ou explicitamente, uma espécie de contrato social ou acordo cultural e técnico a respeito de quais tipos de estímulos cada arte produz e como eles devem ser produzidos. Podemos acrescentar ao pensamento de Larson o fato de que esses acordos mudam e são fruto de longos debates ao longo do tempo, bem como, suas fronteiras contemporaneamente encontram-se borradas. Dessa forma, esses acordos continuam sendo refeitos. Todavia, muitos acordos ainda pertencem ao nosso campo cultural e estão presente na tradição da produção artística, especialmente do ocidente.

Um dos acordos implícitos na cultura e na produção de arte do ocidente é a relação entre produção e consumo das obras artística. Apesar de existir uma série de experiências no campo das artes que procuram modificar estes papéis, Larson nos lembra que as relações de separação entre quem produz os estímulos das obras artísticas e culturais e quem as consome ainda são definidas pelos papéis sociais de artistas criadores para a função de produção e a de espectadores para o papel de consumidor das produções artísticas e culturais.

Avançando um passo a mais, Larson (Ibidem, p. 5) nos lembra que o formato como os meios de produção das obras artísticas são produzidos pode reforçar essa separação ou não. Ele cita os exemplos dos quadros nas galerias, que não podem ser tocados, os CDs de música que foram feitos para serem ouvidos, os espetáculos de teatro, que mesmo quando feitos na rua, muitas vezes traçam marcas

---

<sup>69</sup> Este modelo cultural se apresenta de tal como Foucault demonstra em sua conferência sobre “o cuidado de si” (Foucault, 2006) como uma separação de saber/poder que é a base da biopolítica.

de giz ou algum tipo de informação que definem os espaços separados entre atores e o público.

Essa cultura do espectador, ainda que venha sendo quebrada por tentativas como a produção de obras participativas, de ofertas de “interação” pelos meios eletrônicos, entre outros exemplos de tentativa de superação, a distinção entre palco e plateia (real ou simbólica) ainda é hegemônica. Ela se reflete em campos como o das relações políticas e sociais nas quais temos representantes e representados, pessoas que socialmente são reconhecidas pelo seu conhecimento e pessoas que não são, pessoas a quem se dá grande visibilidade (como as celebridades por exemplo) e pessoas que se tornam invisíveis (como os moradores de rua, os idosos abandonados nos asilos, etc.) entre tantas formas de distinção que existem entre nós.

O grande problema desse modelo social a que Larson (et al) chama de cultura do espectador é o fato de que ele tende a conduzir a sociedade por um lado a uma espécie de apatia, por outro, a uma irresistível sedução pelo consumo. Esse estado apático e voltado para o consumo é também um estado de representação. E como nos lembra Debord:

Toda a vida das sociedades nas quais reinam as condições modernas de produção reina uma imensa acumulação de *espetáculos*. Tudo que era diretamente vivido se esvai na fumaça da representação. (Debord, p.13, Disponível em: [www. geosites.com/projetoperiferia](http://www.geosites.com/projetoperiferia), acessado em 30/08/2017)

### **3.2.3 Da crise da representação à participação.**

Comecei a questionar-me sobre o porquê do meu interesse no tema da participação e percebi que isso vinha de um certo desconforto que sentia pela ideia de representação, pois, para mim, a representação contém em si o oposto da ideia de participação pois a palavra representar carrega consigo a noção de substituição, de alguém que faz algo por você, alguém que te substitui ao invés de deixar você participar. Procurarei elucidar meu ponto de vista.

Ouvia muito, nos meus anos iniciais de formação artística, uma certa crítica sobre a ideia de representação no teatro, como se remetesse a um teatro tradicional, já superado e morto. E junto com ele vinha sempre um espectador que é igualmente

morto em seu sentido dolorosamente metafórico para o teatro, tal qual nos lembra Peter Brook:

No fundo, o que ele (o espectador “morto”) quer sinceramente é um teatro que seja “mais nobre que a vida”, mas confunde uma espécie de satisfação intelectual com a experiência verdadeira que realmente deseja. Infelizmente, usa o peso de sua autoridade para prorrogar a existência do tedioso teatro morto. (BROOK, 1970, p.2).

Derrida, assim como Brook, também usa a morte como metáfora para o teatro ao fazer uma análise sobre o fechamento da representação. Ele nos lembra que, para Artaud, o teatro ocidental foi separado da força de sua essência afirmativa e essa desapropriação produziu-se em seu próprio movimento de origem do teatro enquanto arte da representação, na medida em que ela vai, paulatinamente, deixando de ser um ato de culto aos deuses. Este movimento de separação com o sagrado é chamado por Derrida de o nascimento da morte (DERRIDA, 1995, p. 151). Segundo o filósofo francês, para Artaud o teatro se obrigou a fazer “aquilo que não estava destinado” ou seja, o teatro jamais foi feito para descrever o homem e aquilo que ele faz. Lehmann nos ajuda a compreender esse raciocínio ao afirmar que os objetos postos no teatro trariam a chamada “recordação de Deus” (LEHMANN, 2007, p. 401):

O que a tragédia antiga já tornava possível era o pensamento de que era preciso que à vida humana fosse inerente algo como uma coerência inacessível ao saber dos próprios homens, uma configuração, um contexto representável, visível apenas de um ponto de vista que os homens não podem assumir: o ponto de vista dos “deuses” (IBIDEM)

A vida nunca consegue, segundo o autor alemão, chegar a uma total compreensão do divino, mas ela pode ser articulada teatralmente para demonstrar sua representabilidade.

Uma vez que o teatro não opera mais no campo do divino - grosso modo pelo menos - este lugar de representação do “criador” e do ato sagrado torna-se vazio. E este lugar vazio, onde segundo Derrida a obra ainda não começou a existir, mede, portanto, apenas a distância que nos separa da obra presente. Dessa forma, a questão da presença, anuncia os limites da representação.

Diz-se que há um limite para a representação pois o teatro não pode de fato representar a vida, pois a vida é, segundo Derrida, “irrepresentável” (Ibidem p.152). Lehmann também concorda com esse ponto ao nos lembrar que, para Aristóteles, havia uma exigência de que a tragédia fosse um todo, tendo começo,

meio e um fim. Contudo, segundo Lehmann (ibidem, p.2) essa é uma noção paradoxal, pois a vida não apresenta claramente um começo (pois antes mesmo dos nossos pais haviam nossos avós e assim por diante... de modo que é difícil determinar onde começam as coisas) e, do mesmo modo, nada pode determinar o fim das coisas. Dito isso, todo começo, meio e fim é uma “moldura” e, portanto, toda representação tem um limite e determina uma escolha de enquadramento, uma perspectiva e uma borda. Essa reflexão coloca em xeque o aspecto imitativo da arte. Abrimos aqui uma questão complexa da relação entre arte e vida.

Derrida diz que a arte do teatro passou da representação do sagrado para o trabalho de representar um texto e apropriar-se desse material escrito, seja pelo diretor seja pelo ator, e colocar-se na condição de representante das ideias do “criador”. Abre-se aí um espaço semi teológico, pois Derrida nos lembra que Artaud dizia que os atores, ao representar, “são escravos interpretando, executando fielmente as palavras do seu 'senhor’”<sup>70</sup> (ARTAUD apud DERRIDA, p. 154).

Dessa forma, a representação traz consigo um elemento de caráter metafísico para o trabalho teatral que me interessa muito pouco e me incomoda quando penso na relação entre atores e espectadores mediados pela representação.<sup>71</sup>

Há ainda um outro problema da questão da representação, que está em seu aspecto substitutivo. Luiz Otávio Burnier diz que representar significa “estar no lugar de” ou encontrar um equivalente (BURNIER, 2009, p. 21). Isso quer dizer que quem representa, “representa alguém ou algo”, e, dessa forma, coloca-se como um substituto de alguém. Quando isso sai do campo estritamente artístico e vai para o campo social, temos aí um problema, pois essa questão, que já é complexa no campo do teatro - pois a vida, como vimos, não pode ser representada - ainda abre um espaço mais complexo no que diz respeito à relação entre arte e política.

A minha preocupação com a representação tratada como equivalência no campo da política não é apenas o fato de que ela cria uma diferenciação entre o

---

<sup>70</sup> Cabe ressaltar que a escolha pela citação de segunda mão das palavras de Artaud se dá pelo interesse em estudar a análise que Derrida faz da questão da representação. O foco aqui não é estudar a obra de Artaud, mas sim, entender como Derrida se apropria da obra de Artaud para produzir sua reflexão sobre representação.

<sup>71</sup> Quando na performance *Ilinx-jogos e memórias* eu coloco em cheque a figura do meu pai como pastor evangélico estou também produzindo metaforicamente uma crítica a ideia de um pai sagrado, um pai “criador” criticado por Nietzsche. Está ali uma crítica a um “pai sagrado” que se apresenta como manifestação de medo e culpa.

campo da “realidade” e um campo da ficcionalidade, mas sim, o que a representação implica, enquanto espaço de fala e troca de saberes entre as pessoas<sup>72</sup>.

No campo da política identífico - metaforicamente - um estado semi morto daquilo que chamamos de representação quando se discute a legitimidade daqueles que nos representam. Esta questão aparece por exemplo em Rancière, quando este discute o ódio à democracia:

Em outras palavras, a representação nunca foi um sistema inventado para amenizar o impacto do crescimento das populações. Não é uma forma de adaptação da democracia aos tempos modernos e aos vastos espaços. É, de pleno direito, uma forma oligárquica, uma representação das minorias que têm título se ocupar dos negócios comuns. Na história da representação, são sempre os estados, as ordens e as possessões que são representados em primeiro lugar(...). E a eleição não é em si uma forma democrática pela qual o povo faz ouvir a sua voz. Ela é originalmente a expressão de um consentimento que um poder superior pede e que só é de fato consentimento na medida que é unânime. (RANCIERE, 2014, P. 70).

Esse desagrado com relação à representação política parece crescer mais e mais entre a população, pois as pessoas não se sentem representadas e Rancière nos explica muito bem o porquê. Dessa forma, a crise da representação aparece como uma reação à política pelos movimentos sociais. E nos movimentos sociais, tais como os movimentos negros, LGBTQs, feministas, entre outros, que problematizam a questão da representação, cobram espaço de protagonismo social para pessoas representadas por esses grupos, desejando a participação.

Um dos exemplos emblemáticos da questão da representação em seu entrecruzamento da arte com a política apareceu recentemente (2015) na discussão sobre racismo ou censura no caso da representação da imagem do negro na peça “A mulher do Trem” da companhia Os Fofos, cujo debate foi realizado no dia 12 de Maio daquele ano no espaço do Itaú Cultural em São Paulo. Eliane Brum, jornalista que

---

<sup>72</sup> A respeito desse debate sobre representação, Renato Ferracini (in MOSTAÇO, 2010, p. 328) avança sobre a reflexão inicial de Burnier sobre o tema, deixando claro que apesar dos termos representação e interpretação serem, de certa forma, autorreferentes e apenas transferir um logocentrismo do texto para um outro tipo de logocentrismo – o da representação trabalhada pelo corpo do ator, seu esforço teve um papel importante em um momento em que se buscava novas possibilidades estéticas no fazer cênico. Contudo, Ferracini propõe uma nova lógica de entendimento do fazer do ator/dançarino/performador que não está nem na representação e nem na interpretação, mas na atuação. Segundo ele “(...) Atuar é um processo de fluxo de repetição diferencial. O atador (ator, dançarino ou performador) atua justamente nos espaços “entre” elementos, fazendo-os se relacionar e gerar uma máquina poética que se faz e refaz num *continuum* fluxo espiralado”. (FERRACINI in MOSTAÇO, 2010, p.328). Este entendimento de atuação como base da ação cênica fornece os fundamentos, nesta tese, para o conceito de atuante-expectador.

trabalha para a publicação brasileira do jornal El País, em sua versão eletrônica, resume bem o acontecimento:

Algo se rasgou em 12 de maio de 2015. Naquela noite, em vez de uma peça de teatro, *A Mulher do Trem*, oito atores sociais subiram ao palco do auditório do Itaú Cultural, em São Paulo, para discutir a representação do negro na arte e na sociedade. A decisão foi tomada depois que Stephanie Ribeiro, blogueira negra e estudante de arquitetura, protestou contra o uso de “*blackface*” na peça e o considerou racismo, iniciando uma série de manifestações nas redes sociais da internet. “O que me impressiona é que o debate sobre racismo e *blackface* é antigo, pessoas do teatro se dizem tão cultas e não pararam para pensar sobre isso? Reproduzir isso em 2015 é tão nojento quanto ignorante. Mas, né, esqueci que, quando o assunto é negro, não existe esforço nenhum em haver respeito”, escreveu no Facebook. E acrescentou: “Só lamento, não passarão”. (BRUM, Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283\\_075923.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283_075923.html), acessado em 21/08/2017)

Aqui trataremos, por um estudo de caso, das relações de desequilíbrio e desigualdade nas formas de representação do negro e a crise da representação como desejo de protagonismo e visibilidade, com vistas ao tema da participação.

Para contextualizar, *blackface* é um artifício de pintar o rosto de um ator branco com maquiagem preta para caricaturar um personagem. Esta é uma técnica muito usada no circo-teatro. Segundo Miriam Garcia Mendes essa era uma prática antiga do teatro brasileiro e tinha como argumento para o seu uso “a não existência de atores negros com técnica para interpretar”. Contudo, a professora ressalta que os defensores deste argumento esquecem-se - deliberadamente ou não - que fôra o negro que sustentou o teatro colonial brasileiro, interpretando importantes textos europeus dos séculos XVII e XVIII, conseguindo arrancar aplausos de seus espectadores (MENDES, 1993, p.158). Pode-se dizer que com o *blackface* as representações das características raciais dos personagens são ressaltadas muitas vezes de forma jocosa e pejorativa, sendo por isso o seu uso considerado extremamente racista. Ademais, além dessa forma jocosa de representação, a crítica que se faz ao *blackface* é que ela tira a possibilidade do negro de atuar no teatro, retirando dessa população uma oportunidade de trabalho, ainda impedindo este grupo de representar-se a si mesmo. O uso do *blackface* retira do indivíduo negro um espaço de fala. Por conta dessas duas características, o uso *blackface* é considerado duplamente racista.

Dito isso, chama a atenção o fato de que a temática tenha surgido em uma apresentação de um grupo teatral atual. Ao que fica evidente no tema, a intenção do grupo não era tirar o espaço de fala ou a possibilidade dos atores negros trabalharem,

uma vez que os atores negros Carlos Ataíde e Marcelo Andrade representavam os referidos personagens pintados de preto na peça. Bem como, porque nas palavras ditas por Mário Bolognesi <sup>73</sup> durante o debate:

E no circo brasileiro estes personagens-tipos se carregam como máscaras. (...) Essa máscara pode ser tanto algo que se acopla ao rosto como pode ser uma maquiagem. (...) E chega a nós por contrastes. Nós temos uma linhagem dos chamados "enfarinhados". E temos uma outra linhagem de personagens que são os negros pintados de negro. Qual é o sentido disso para o teatro? O sentido é criar uma polaridade, inclusive visual, ou preferencialmente visual, porque, não nos esqueçamos, se praticava teatro ao ar livre pra muita gente. Portanto, o critério de visibilidade deve estar muito bem exposto, e as cores vermelha, preta e branca são as preferenciais deste universo, porque são visíveis à longa distância. No circo, essa polaridade (branca e negra) veio para realçar, trazer o cômico. (BOLOGNESI, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LG\\_cRXBsKfE](https://www.youtube.com/watch?v=LG_cRXBsKfE) acessado em 23/08/2017)

Segundo a jornalista Eliane Brum<sup>74</sup> a intenção do grupo não parecia ser uma ação racista, uma vez que a finalidade da peça é fazer um resgate histórico desse texto teatral e das práticas teatrais oriundas do circo brasileiro que foram invisibilizados pela historiografia teatral deste país.

Contudo, como a própria jornalista questiona, quem dá sentido ao que é visto? O que torna de fato o *blackface* um blackface? Para tentar dar respostas a essas questões Brum retoma a fala da blogueira negra Stephanie Ribeiro, responsável por iniciar o debate nas redes sociais. Segundo ela:

Essa é a minha vivência. É isso o que eu levo quando eu vejo aquela foto e vejo que aquela é a **representação**<sup>75</sup> da pessoa branca para comigo, para com a minha avó, para com a minha bisavó, que eram negras, que foram escravizadas, que foram estupradas, que foram marginalizadas. Essa é a minha história e essa é a história que eu levo sempre e vou levar pra toda a minha vida porque não tem como eu ser negra um dia e não ser no outro. (RIBEIRO, disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LG\\_cRXBsKfE](https://www.youtube.com/watch?v=LG_cRXBsKfE), pesquisado em 23/08/2017).

<sup>73</sup> “Professor Titular (aposentado) da Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, UNESP, Campus de São Paulo (SP). Bolsista em Produtividade e Pesquisa, nível 2, do CNPq. Graduado em Filosofia pela UNESP (1978). Mestre (1988) e Doutor (1996) em Artes/Teatro pela Universidade de São Paulo, USP. Livre-Docente em Estética e História da Arte pela UNESP (2003). Dedicar-se ao ensino, orientação e pesquisa no Programa de Pós Graduação em Artes da UNESP, nas áreas de Teatro e Circo, com ênfase nos estudos dos palhaços, da comédia e do cômico circense.” (Disponível em: <http://www.bv.fapesp.br/pt/pesquisador/4137/mario-fernando-bolognesi>, pesquisado em 28/02/2018)

<sup>74</sup> Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283\\_075923.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283_075923.html)

<sup>75</sup> Grifo meu.

Esta fala levanta a questão sobre a quem cabe a responsabilidade de representar um papel, um grupo social, uma determinada realidade? Stephanie continua:

São anos e anos de pessoas negras sendo silenciadas, invisibilizadas. São anos e anos que a representatividade não vem. A representatividade, num país onde 54% da população é negra, não deveria nem ser discutida. Quando a gente se manifesta, a gente não tá censurando, a gente só tá pautando o que ninguém tinha pautado até então porque não tem a nossa vivência. (...) (IBIDEM).

Ao observar essa falas, ficam evidentes um desejo de protagonizar e de participar por parte das pessoas negras envolvidas nesse debate.

Contudo, com a interdição da peça criou-se um novo espaço. Em minha análise, a peça não foi simplesmente censurada, mas a ação do público, iniciada nas redes sociais e realizada no momento do debate mostrou que a interferência do público transformou a situação. Criou-se uma nova coisa que deixou registros, seja na internet, seja nos jornais ou no meio teatral. A participação do público criou um novo evento que gerou uma equivalência entre os artistas que propuseram o debate em substituição da peça e o público, que com sua ação transformou uma peça em um importante debate sobre racismo, censura, espaço de fala. Isso fica evidente na fala de uma das pessoas negras que estava na plateia durante o debate, que diz:

A pergunta talvez seja: neste contexto, que é novo, como é que nós inventamos uma outra sociedade? Porque, como professor de História do Teatro Brasileiro, eu não estou interessado em revisar a História do Teatro Brasileiro, eu estou interessado em inventar uma outra História. Acho que este é o ponto. (IBIDEM).

Essa fala nos faz voltar a Derrida e aos limites da representação. Este autor nos lembra que para Artaud, no Teatro da Crueldade, o espectador estaria no meio, rodeado pelo espetáculo. Já não há mais espectador nem espetáculo, apenas a festa (DERRIDA, 1995, p.168). No caso do debate sobre racismo do Itaú Cultural, o evento não é exatamente uma festa, mas compartilha características desta uma vez que todos ali são agentes do acontecimento, pois, como enfatiza os autor francês, todos os participantes sulcam os limites da teatralidade clássica borrando as ordens entre representantes e representados, significados e significantes, diretores, atores, espectadores, sala, palco, interpretação. Poderia ser a festa da crueldade de Artaud? A festa para Artaud tinha que ser um ato político, pois o ato de revolução política é

teatral (DERRIDA, 1995, p.168). Nesse debate, não há “nada para ver” e contudo é, paradoxalmente, extremamente teatral.

Para Derrida, a representação como repetição é um mal pois “separa a força, a presença, a vida” (Ibidem, p. 170). Dessa forma, o debate sobre racismo ganhou força, pois, pensando a partir de Derrida, o teatro nasce de uma anarquia que se organiza (p.174). Para a nossa pesquisa, a situação interessa, pois demonstra um caso em que podemos ver a passagem de uma situação de representação para uma de participação provocada diretamente pela ação do público.

Dessa forma, a questão da representação, para mim, não significa necessariamente a eliminação da representação nem seu abandono, mas sim, pô-la em crise, pô-la em cheque e procurar o que há para além dela. No caso deste trabalho, para além dela, buscamos a participação.

### **3.2.4 É possível equiparar o papel do espectador e o papel do artista/proponente?**

Partindo do pensamento de Foucault (1969), é possível pensar em uma equiparação epistemológica do papel do espectador e do papel do ator/atuidor/performer quando os observamos do ponto de vista da interpretação. Não se está falando aqui da interpretação exclusivamente como uma espécie de sinônimo mal empregado de atuação ou representação, normalmente referido ao trabalho que o ator executa quando está trabalhando em uma peça. Também não se está equiparando público e atores/bailarinos/performers em suas capacidades técnicas. Esses sentidos passam pelo entendimento de interpretação, porém estou interessado em um outro tipo de interpretação, mais voltada às capacidades interventivas com relação à dinâmica das obras artísticas.

Foucault, em sua conferência sobre Nietzsche, Freud e Marx, discute o conceito de interpretação a partir das contribuições que estes autores trouxeram para o campo da epistemologia. Segundo o referido autor francês, historicamente, a noção de interpretação esteve relacionada à uma noção semelhante a de descrição ou uma forma de elucidar o que está dito por “detrás” das palavras (FOUCAULT, 1969), algo como se a realidade pudesse de alguma forma ser decifrada (assim como, por analogia, pode-se dizer que havia um entendimento no campo do teatro da interpretação teatral como a decifração da intenção do autor por parte do ator que

interpreta o seu texto e descobre nas palavras o jogo cênico contido nelas). Pode-se também falar em uma interpretação hermenêutica, em que os símbolos presentes nos textos podem ser interpretados em suas complexas camadas. Na dança, a interpretação tem relação com energia, exequidade e expressividade que o bailarino confere à obra criada por ele ou pelo coreógrafo.

Todavia, Foucault oferece um outro entendimento para a noção de interpretação a partir desses três autores. Ele observa que, tanto em Nietzsche quanto em Freud e Marx, a interpretação aparece como intervenção e produção de sentido. Esta forma de ver a questão provoca uma virada epistemológica, pois parte do entendimento de que quem interpreta está construindo o sentido daquilo que está interpretando e, portanto, interferindo nele. Isso acontece, por exemplo, na relação entre psicanalista e paciente, na qual, segundo Freud, o relato de experiência do paciente é, antes de tudo, uma criação discursiva sobre si mesmo e, dessa forma, ao proferir sua interpretação, o analista interfere na visão que o paciente tem de si, bem como, o auxilia a reestruturar sua narrativa, melhorando assim a sua auto compreensão e, conseqüentemente, melhorando seu quadro de sofrimento psíquico.

Foucault nos lembra que Marx diz que os filósofos se limitaram a interpretar o mundo e que caberia agora transformá-lo. Segundo a leitura Foucaultiana, Marx não está dizendo para os filósofos deixarem de interpretar e passarem a transformar o mundo, mas sim, que a interpretação deve servir como um guia para a intervenção sobre a realidade. Toda a riqueza da noção de *práxis* está na possibilidade de ser uma ferramenta de crítica que põe em crise as estruturas materiais e simbólicas da sociedade (Foucault, 1969, p.51). Mais que tudo, esse entendimento do papel da interpretação põe em xeque o direito sobre quem pode fazê-lo. Além disso, as diversas interpretações colocam em diversas vozes o entendimento da realidade, não só dizendo o que ela é mas, sobretudo, o que ela pode ser.

Levando para o campo da arte, a discussão ganha outros contornos, pois, citando Faulkner, Foucault diz que quando o escritor escreve (e portanto “interpreta” a realidade) acaba pondo no mundo algo que não estava lá antes (FOUCAULT, *ibidem*, p.60). Ora, dessa forma, ele está dizendo que, quando o ator de teatro ou bailarino atuam, ambos na condição de intérpretes, estão dando ao texto e à dança uma aparição destas obras de maneira nunca antes vistas, ou seja, suas interpretações são ações, ou melhor, intervenções que alteram a obra e a produção de sentido da mesma. E isso não se limita ao trabalho com textos, partituras e etc., mas cabe também para trabalhos onde os artistas/intérpretes trabalham com

estímulos visuais, sonoros e textuais que servem para que os mesmos criem. Nesse caso, os artistas interpretam os estímulos e respondem poeticamente a eles. Podemos citar o exemplo dos trabalhos de Pina Bausch e seus bailarinos, pois, para ela, segundo Tosta:

Para criar, Bausch parte sempre de um estudo, através da inserção dentro dos ambientes, da observação, do envolvimento com as pessoas, com as situações, num período de conhecimento e coleta de informações, o qual ela denomina de pesquisa de campo. Neste processo, tanto a coreógrafa como os seus intérpretes, têm grande liberdade para agir e reagir como sentirem que seja mais adequado, e desta maneira surgem as mais variadas situações, que são levadas em cena. (TOSTA. Disponível em: <http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/danca/danca-contemporanea/pina-bausch-processo-criacao.html>, pesquisado em 28/02/2018).

Ou seja, os bailarinos de Pina Bausch são intérpretes na medida em que interpretam livremente as indicações propostas pela coreógrafa, dando sua própria identidade àquilo que fora proposto.

Pode-se dar um passo adiante nesse entendimento e dizer que o público também interpreta a obra e essa interpretação pode ser entendida como intervenção e acolhida como tal. Esta intervenção acontece o tempo todo, seja nos debates entre atores e público após o espetáculo, na produção de críticas escritas em jornais, nos exercícios que algumas companhias fazem de “ensaio aberto”, em que um grupo de pessoas é convidado a assistir e opinar (interpretar interventivamente) sobre a obra antes da estreia para que ela possa ser avaliada e eventualmente modificada antes de ser apresentada oficialmente ao grande público.

Pois bem, em alguns casos esse papel interventivo do espectador pode ser ampliado, como vemos em trabalhos nos quais o público interfere diretamente na obra. Podemos citar, como exemplos, os trabalhos de Augusto Boal e o seu Teatro Fórum, o *Process Drama*, os Parangolés de Hélio Oiticica, entre outros. Nesses trabalhos, a obra só acontece quando o público interfere. Essa participação parte de seu livre entendimento (interpretação) e torna-se intervenção.

Contudo, essa mudança de entendimento quebra com os papéis hegemônicos da relação entre produção e recepção da obra artística. Foucault comenta a esse respeito quando fala dessa mudança do lugar da interpretação. Segundo este autor, Freud disse certa vez que existem três feridas narcisistas na cultura ocidental: a primeira causada por Copérnico, que descobriu que o homem não é o centro do universo, a segunda provocada por Darwin que descreveu o homem não como a semelhança de Deus, mas como descendente do macaco e a terceira

por ele mesmo (Freud) que descobriu que a consciência repousava sobre o inconsciente (Foucault, 1969, 37). Podemos nos perguntar, aqui, se não produzimos, neste momento, uma nova ferida narcisista ao tirar a centralidade do papel do artista no trabalho de interpretar e intervir, abrindo e admitindo, assim, que existe um espaço real de criação e inventividade naquele sujeito tido como público.

### **3.2.5 A participação como fenômeno cultural e estético.**

A professora Maria José Justino (1998, p. 121), em sua análise sobre a participação na obra de Hélio Oiticica classifica quatro tipos de participação do público em relação às obras artísticas. São elas:

- Contemplação passiva;
- Contemplação ativa;
- Contemplação emotiva;
- Contemplação experiencial;

A contemplação passiva se caracteriza pelo fato de que a obra não exige nada do espectador. Ela não espera que o espectador saia de sua posição cômoda de observador, bem como, o conteúdo contido na obra faz parte do escopo cultural dele, de forma que não há choque entre obra e espectador, apenas contemplação e uma suposição de consenso (muitas vezes pensada propositalmente). Entre os exemplos desse tipo de trabalho, temos as telenovela, a maioria dos filmes comerciais, o chamado “teatrão”, a música comercial, entre outros. Há participação do público nesse contexto? Sim, sempre há, pois o público sempre reconstrói a obra em seu campo imaginário. Contudo a obra está dada e o público não é colocado em cheque nem é provocado a sair de seu local de conforto, muito menos é chamado a modificar a obra ou criá-la efetivamente.

A contemplação ativa, por outro lado, se apresenta como uma experiência na qual o espectador é provocado a sair de seu local de conforto e a buscar novas referências (seja dentro de si, seja no entorno cultural) para poder acessar a obra. A obra impõe ao espectador uma complexidade ou uma dinâmica de participação que não permite sua passividade. Temos como esse exemplo as obras de Brecht e Heiner Müller, os trabalhos de Pina Bausch e da Judson Dance Theater, "A Fonte" de Duchamp, os filmes surrealistas de Luiz Buñuel ou o cinema novo de Glauber Rocha,

a música de John Cage, entre outros. Contudo, apesar do espectador buscar informações sobre a obra e as dificuldades que esse tipo de trabalho impõe aos artistas e ao público, as relações entre artista, público e obra modificam-se muito pouco em relação ao tipo de participação anterior. Por mais que o campo de pensamento do espectador seja explorado de maneira mais ampla, o seu espaço para modificar a obra e seus significados ainda são muito pequenos.

A terceira forma de participação que Justino (p. 122) aponta é a contemplação emotiva, e esta se dá pela provocação ou evocação do artista à participação do público. Ela tem como característica ser muito mais obediência do que de participação propriamente dita. É o caso do que acontece em shows de rock, em que o músico pede para todos da plateia gritar e bater palmas. Esta participação do público altera a obra, contudo o público está agindo por obediência e não por desejo de descobrir e modificar o que vê.

O quarto tipo de participação, para Justino, é a contemplação experimental (p.121) acontece quando a obra é pensada de tal maneira que ela só se realiza com ação direta do público e sem essa participação a obra perde seu sentido. É o caso dos Parangolés de Hélio Oiticica. Os Parangolés são obras que o público veste e com as quais dança. Foi pensado para ser usado pelos passistas da Mangueira e a obra só acontece se há o movimento do corpo.

Para além desses quatro tipos de participação, temos um outro tipo, que podemos chamar de compositiva, proposto pelo artista português João Fiadeiro (2012, p. 63). Neste contexto o público é agente compositor da obra, inserindo elementos, “se calhar”, à mesma. As relações não são estabelecidas a partir de uma suposição de consenso entre os participantes, mas sim, mediadas em suas relações de dissenso, pois o encontro entre ideias nem sempre é pacífico.

Todavia, Larson (et al., p. 14) nos diz que, se considerarmos todas as camadas participativas como universalmente válidas, podemos correr o risco de cair em falsas promessas de participação. Isso se dá porque a palavra participação carrega consigo, segundo este autor, uma conotação positiva, pois implica em uma estrutura democrática na qual cada um pode ter uma parte decisiva no processo. No entanto, ele diz que as estruturas de composição das obras artísticas raramente alcançam esse campo democráticas em questão. Ele aponta, de maneira um pouco dura, que este falso chamado para a participação acontece muitas vezes por ignorância, ingenuidade, indiferença ou deliberada manipulação, ou, ainda mais especificamente, por uma estratégia de controle dos sentidos da produção dos

estímulos, em benefício do poder que se pode ter por parte daqueles que o produzem (LARSON et al., 2007, p. 15).

O que acontece, nesse caso, é que quando um artista diz que o público é “coautor da obra”, ele pode muitas vezes estar apenas apresentando opções entre escolhas pré-programadas de envolvimento com a obra, ficando a decisão sobre quais serão as escolhas oferecidas, os caminhos A ou B a serem seguidos e os conteúdos e significados criados ficando por conta do artista proponente. Nesse caso, cria-se uma falsa sensação de consenso. Muitas vezes os espectadores são apresentados como participantes, quando na verdade não o são de fato.

Então, quando se fala que o público cria a obra, quando não se permite que o mesmo interfira diretamente na proposição artística, o que se diz, na verdade, é que ele está criando apenas sua interpretação da obra. A participação, entendida em seu significado compositivo, tem de fazer a interpretação efetivamente passar à intervenção, conforme vimos anteriormente.

Isso não quer dizer que as interpretações existentes e difundidas na cultura não alteram a percepção que o público tem da obra a partir de tais interpretações. Um exemplo disso é a interpretação que Freud faz da tragédia grega “Édipo Rei”, escrita por Sófocles. Mesmo que se diga que Édipo não sofresse de “complexo de Édipo”, a criação deste conceito por Freud acaba difundindo a obra e a forma como posteriormente as pessoas passaram a se relacionar com ela.

Dessa forma, Larson (et al., p.17) apresenta alguns conceitos comumente associados à participação, problematizando seus alcances. Entre estes conceitos estão o espaço de pensamento, a interação, o espaço de escolha e, por fim, o seu entendimento de participação como espaço de ação.

O espaço de pensamento, segundo Larson (et al.), é o modo como os estímulos formais e/ou conceituais da obra artística criam um campo de pensamento e geram associações possíveis. Eles apontam que diversos assuntos tendem a se conectar aos estímulos propostos pela obra artística ou midiática. Eles usam o exemplo de um observador que é exposto à imagem de um floco de neve. Este observador pode imaginar coisas tanto em um campo associativo mais próximo ao referido floco, tais como inverno, frio, neve, a cor branca ou o gelo do Alasca quanto coisas mais distantes, tais como uma bola de plástico, Jiu-Jitsu, uma igreja evangélica, entre outras coisas ainda mais distantes. (Larson et al., p.17). Contudo, como os próprios autores colocam, se alguém propor como estímulo uma arma, dificilmente haverá como associação uma pomba branca carregando um ramo de

oliveira. Dessa forma, apesar das associações serem relativamente livres, os estímulos que as provocam podem ser bastante controlados, assim como, quando bem trabalhados, tais estímulos podem encaminhar certas associações para o ponto que o produtor de estímulo deseja que o público alcance. Isso concede ao promotor de estímulo uma capacidade de orientar associações por parte do público, ainda que não em sua total completude. Uma vez que, apesar das associações serem variadas em suas possibilidades, normalmente as pessoas tendem a associar coisas parecidas a respeito de determinados assuntos. Dessa forma, muitas áreas do conhecimento encarregam-se de tentar controlar e predizer quais serão essas associações e como elas podem ser usadas. Isso acontece com diversas áreas do saber tais como marketing, artes em geral, política, consultorias de gestão, etc.

Se voltarmos ao conceito de Justino, veremos que esta noção de espaço de pensamento, especialmente quando é controlada por saberes voltados a “agradar ao cliente”, ajusta-se ao conceito de participação passiva. Isso porque, para ele, na participação passiva, o campo conceitual da obra é o mesmo do espectador e procura não exigir nada dele. Dessa forma, a participação passiva pode gerar uma falsa sensação de consenso e participação. Daí o porquê do fato de que apenas gerar associações por parte do público não pode ser entendido como participação propriamente dita.

Muitos artistas, cientes do seu papel de produzir estímulos e controlar o espaço de pensamento do público, preocupados com a responsabilidade que isso implica, tentam algumas estratégias para quebrar com tal modo de produzir os estímulos. É o caso, por exemplo, dos Surrealistas que usavam a chamada escrita automática - em que as ideias iam sendo colocadas no papel em fluxo contínuo de pensamento - ou de outros artistas que tentam usar jogos de sorte e azar para criar. Todas essas estratégias são tentativas, por parte dos artistas, de tirar o controle dos estímulos das suas mãos e deixar a interpretação fluir de maneira deliberada pelo acaso. Todavia, essas estratégias ainda mantêm um único sentido na relação criação/recepção. No fim de tudo, o artista ainda é quem escolhe que estímulo irá usar. Estas tentativas se aproximam do segundo nível de participação de Justino, uma vez que exigem, tanto do artista quanto do público, novas formas de se

relacionarem com a obra, e, ademais, como Justino coloca (p. 121), o espaço que o público tem para modificar, de fato, a obra <sup>76</sup> ainda é muito limitado.

Dessa forma, explorar o espaço de pensamento como uma estratégia participativa, por si só, caracteriza-se por uma proposição extremamente limitada do ponto de vista da produção dos estímulos, formas e conceitos.

Larson também fala da interatividade e das estruturas hipertextuais. Ele critica tais estruturas por apontar que são orientadas por um modo de ação em que o público se desloca por um caminho labiríntico de escolhas em que a estrutura responde aos estímulos propostos de maneira pré-programada. Ele critica tais estruturas por acreditar que elas não se diferenciam muito da relação entre produtores e receptores de estímulo. Veremos adiante que Murray (2002) apresenta a noção de interação diferente da exposta aqui e mais próxima da noção daquilo que Larson (et al.) define como participação.

Ele diz que os trabalhos ditos interativos criam aquilo que chama de espaço de escolha (p.20) e que seria uma ferramenta para entender as mídias interativas de modelo hipertextual. Dessa forma, o espaço de escolha pode ser usado para mapear o campo de escolhas de forma que a estrutura interativa fica evidente. O interator clica em um link e vai de um lugar para outro do texto, criando assim o chamado hipertexto. Os caminhos dentro da mídia interativa vão se bifurcando, exigindo sempre do interator que este faça escolhas entre fazer a ação A ou ir para a ação B. Este modelo apresenta-se como uma estrutura narrativa não linear, contudo algumas vezes ela pode ser construída de maneira circular e também, ao contrário do que nos faz pensar, muitas vezes tem começo, meio e fim. Neste contexto, o único meio de se conseguir fazer escolhas não programadas é quebrando as regras que dirigem o espaço de escolha.

Podemos relacionar o espaço de escolha de Larson àquilo que Justino chama de contemplação emotiva, pois apesar da participação neste espaço modificar o resultado, existe de fato mais obediência do que propriamente envolvimento. Muitas vezes, o público é instigado a interagir por impulso, sendo que dessa forma a escolha do público é estrategicamente orientada para realizar-se de formas mais ou menos determinadas. Além disso o espaço de escolha oferece uma falsa sensação de riação

---

<sup>76</sup> Isso não quer dizer que tais obras não tenham a capacidade de mudar o campo cultural que a interpretação sobre a obra tem. Muito pelo contrário. Não se está aqui julgando o mérito de tais obras, apenas relacionando suas possibilidades enquanto espaço de participação.

compartilhada. A escolha neste contexto torna-se muito mais decidir o que se quer abrir mão e qual caminho trilhar do que compor algo junto.

Contudo, Larson diz (p.21) que se dois ou mais sujeitos mandam estímulos entre si via algum artefato que media essa troca de estímulos, neste caso, estaríamos entrando em um espaço de comunicação dialógica entre diferentes assuntos, sendo o artefato a ferramenta mediadora. Se assim for, Larson (et al.) afirma que não se está mais em um mero espaço de escolhas, mas sim naquilo que ele chama de espaço de ação.

Esta noção de espaço de ação nos ajuda a entender o que Larson (et al., p. 21) entende por participação. Para ele, ao contrário da situação do espectador, em que este apenas consome estímulos, o participante simultaneamente consome e produz estímulos. O participante, para Larson, é um co-criador.

Um aspecto interessante apresentado pelo mesmo estudioso, é o fato de que os acordos estabelecidos na cultura do espectador raramente precisam ser explicados, pois são um paradigma. Culturalmente, as pessoas sabem como “se comportar” (LARSON et al., 2007, p. 21) em uma peça de teatro, em um museu, um espetáculo de dança ou ópera. No entanto, quando se pretende fazer um trabalho participativo, esses acordos não estão estabelecidos.

Normalmente, as regras de participação precisam ser explicadas ou construídas junto aos participantes. Daí o porquê das necessidades de se estabelecer estratégias de convite e participação. É por isso que Larson afirma que os trabalhos e processos participativos muitas vezes estão associados a um certo limite que deve atravessar para os apreciar (p.21).

Este fato demonstra que o público não está acostumado a participar dos processos de criação artístico. Existe um medo de “estragar” o trabalho, errar, não ser aceito e uma série de outros impeditivos culturais e paradigmáticos que dificultam a participação do público, ainda que as novas mídias, tais como celulares, computadores, tablets e jogos eletrônicos, às vezes, nos forneçam a sensação de participação<sup>77</sup> e auxiliem as pessoas a se acostumarem pouco a pouco a participar. Normalmente, quando se convida à participação as pessoas não sabem como agir e para Larson, participação é justamente um espaço de ação.

---

<sup>77</sup> Digo sensação de participação pelo fato de que como falamos anteriormente muitos desses meios criam a falsa sensação de participação uma vez que criam “espaço de escolha”, onde as pessoas seguem escolhendo livremente por opções pré-ofertadas. Nesse espaço de escolha a produção do sentido está nas mãos de quem produz as opções a serem escolhidas.

Larson diz que, se o espaço de pensamento descreve como os estímulos podem moldar nossas experiências e o espaço de escolha descreve quais oportunidades de escolhas temos entre os diversos estímulos, o espaço de ação indica que as permissões e as restrições são ativas a partir de ações comunicativas. O espaço de ação é o ambiente em que a produção de estímulos por parte dos participantes é possível. Ela se dá por meio de trocas intersubjetivas. Este espaço de ação inclui tudo que venha a acontecer ou que pode eventualmente acontecer no contexto em que a mídia é utilizada.

Dessa forma, o que define o espaço de ação e participação é o quanto o poder sobre os significados dos estímulos estão disponíveis àqueles que participam. E isto inclui tanto o poder sobre os estímulos e seus significados, como o poder sobre os acordos de como se darão as intervenções dos participantes. Ainda que seja muito difícil haver obras artísticas em que tanto as regras de participação quanto a criação de significados possam ocorrer, idealmente, este é um cenário possível. Da mesma forma, é desejável que todos os participantes tenham peso igual, ainda que, na prática, as distribuições de papéis e as disponibilidades dos próprios participantes nem sempre permitam que este cenário se estabeleça.

Por fim, é preciso ainda retornar novamente à questão da interação, apresentando-a em uma perspectiva um pouco diferente daquela apresentada por Larson (et al.): trata-se da noção de interação proposta por Janet Murray (2003). Esta autora apresenta uma noção de interação muito próxima da noção de participação de Larson.

Murray diz que, para que um ambiente ficcional possa ser construído com a participação ou a interação dos envolvidos, são necessários três fatores: imersão, agência e transformação. Por si só, estes fatores não configuram a participação ou a interação, contudo, quando combinados, oferecem boas direções para onde poderemos seguir se quisermos compor obras interativas e participativas.

A imersão, segundo Murray (2003, p.102) é uma expressão metafórica que alude a um estado de consciência semelhante à experiência física de estar imerso na água. É como se o participante estivesse tão envolvido com o ambiente da obra que sua consciência estaria “mergulhada” em tal universo artístico. Isso acontece quando estamos assistindo a um filme, ouvindo música ou lendo um livro, assistindo a um jogo ou esporte, etc..Esse estado psíquico é semelhante ao espaço de pensamento de Larson, uma vez que, com a imersão, a nossa imaginação pode fluir de um significado para outro livremente. Por si só não configura um estado interativo ou

participativo, contudo, pode servir como uma forma de atrair a participação do público, uma vez que o mesmo está profundamente envolvido com o contexto que a obra traz. A imersão oferece os primeiros elementos da participação, pois, uma vez imerso, o participante sente-se parte da obra e nesse espaço pode-se gerar o sentido para a participação.

Já a agência, para Murray (p.120), é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Ela critica uma falsa sensação de participação que ocorre em algumas peças de teatro que não oferecem de fato o espaço de agência. Segundo ela:

Mesmo nas raras ocasiões em que somos convidados a participar de uma formato narrativo tradicional, nossa participação é circunscrita de tal forma que geralmente limita nosso sentido de agência. Por exemplo: se o público de uma encenação de Peter Pan decidisse que Sininho é uma peste e se recusasse a bater palmas para salvar a sua vida, a peça chegaria ao seu fim. As peças participativas dos cafés-teatros que simulam um casamento italiano, um velório ou um funeral judeu incentivam a participação do público restringindo o enredo a um nível mínimo de diálogo com a plateia, a fórmulas sociais apropriadas a amigos distantes da família. Quando o noivo nessa peça inclina-se para me beijar como se eu fosse uma convidada de seu casamento, posso parabenizá-lo e avisá-lo para ficar longe da sua ex-namorada, agora que está casado, mas não posso de fato influenciar o comportamento dele. (MURRAY, 2003, p. 127).

Murray diz que formas eletrônicas de participação tem fórmulas parecidas com aquilo que Larson chama de espaço de escolha. Isso porque muitas vezes a participação se dá de forma pré-programada e permite ao usuário escolher entre uma e outra. Ela diz que devido ao uso vago e difundido do termo “interatividade”, o prazer da agência em ambientes eletrônicos é frequentemente confundido com a mera habilidade de controlar o *joystick* ou clicar no *mouse* (Ibidem, p.127). Todavia, Murray diz que essa atividade não é agência. Agência precisa que o interator ou participante possa se colocar como sujeito e participar da autoria. A agência de Murray, se não for trabalhada da maneira correta, pode transformar-se em simples espaço de escolhas apresentado por Larson, porém quando bem empregada pode tornar-se o equivalente ao espaço de ação.

O terceiro elemento das obras interativas de Murray é a possibilidade de transformação da obra por parte da imersão e da agência. Por meio transformação o enredo vai se modificando dentro de suas diversas possibilidades. Entre as características da transformação estão as capacidades de explorar as múltiplas

representações que os objetos podem expressar, mudar as situações, tornar os resultados imprevisíveis.

A grande dificuldade da transformação é lidar com a coesão da história e com os elementos que os interatores ou participantes acrescentam à história. Como lidar com a mutabilidade e a multiplicidade? Murray fala que a transformação tem como modelo a narrativa caleidoscópica.

O caleidoscópio é um aparelho óptico formado por um tubo de papel cartão em que são colocados pequenos pedaços de vidros coloridos que, através do reflexo da luz em pequenos espelhos inclinados que, conforme o objeto vira, as imagens refletidas mudam e criam aleatoriamente novas imagens. Apesar das formas serem muito parecidas, a aleatoriedade do movimento cria sempre imagens imprevisíveis. Murray usa a metáfora do caleidoscópio para falar de um tipo de narrativa que possui um número imprevisível de possibilidades<sup>78</sup>. Para ela, uma das características mais marcantes da estrutura narrativa caleidoscópica é a possibilidade de apresentar ações simultâneas de múltiplas formas (Murray, 2003, p. 155). Essas ações podem acontecer com os participantes (ou interatores, na fala de Murray) de forma que cada um, em um lugar, pode fazer coisas que modificam o enredo do todo e que vão reverberar em coisas que acontecem em outro lugar da mesma narrativa. A ação de um participante transforma todo o contexto da ação coletiva.

A transformação pode tanto ser uma capacidade de mudar a história, quanto de mudar o entendimento que se tem dela. Pode ser tanto o resultado da agência quando do espaço de pensamento. Ela tanto transforma a compreensão de quem age, quanto a ação transforma em um evento único os acontecimentos narrativos. Mas para isso, segundo Murray, é preciso abrir mão do controle sobre a narrativa e chegar a chamada conclusão negada.

A conclusão negada não é não produzir um fim, mas sim, entender que a conclusão não deve ser dada a priori, como uma meta a ser alcançada. A conclusão não precisa acontecer, porque, ao contrário da representação, não estamos preocupados com começo meio e fim, mas sim, com a criação de um espaço de diálogo. Um debate muitas vezes não chega a uma conclusão quando se chega ao

---

<sup>78</sup> Talvez um bom matemático conseguisse prever o número finito de imagens possíveis em um caleidoscópio a partir do número de peças de vidro contido neles, dos ângulos dos espelhos, das direções de onde vem a luminosidade, etc... Contudo, dependendo do local que se está, se há sombra ou se a luz incide diretamente, a velocidade com que se gira o aparelho e tudo o mais torna este cálculo bastante complexo, sendo extremamente difícil de prever todas as possibilidades, pois basta acrescentar um caco de vidro colorido a mais que todo o resultado muda.

seu fim. O fim da ação performativa não significa o encerramento da discussão que ela suscita, mas sim, muito provavelmente o seu início.

Por isso, é importante abrir espaço para um certo descontrole. Isso também não quer dizer deixar que as coisas corram de maneira solta, apenas que não se deve querer controlar tudo, especialmente as experiências dos outros. Participação envolve riscos e responsabilidades. É preciso investir o outro da sua responsabilidade em participar, pois a participação não é apenas um espaço de criação livre e louca. Participação implica em abertura para o outro e respeitar os limites do outro, contudo sem se sentir controlado ou impelido a controlar a ação do outro.

Dito Isso, podemos compreender que os três grandes elementos de participação ou interação de Murray, tais como a imersão, agência e transformação, quando não empregados de forma adequada acabam por se tornar apenas espaços de pensamento e espaços de escolha, caso o espaço de ação ou a agência do público não seja de fato levado a sério. Da mesma forma, não há espaço de participação real se o público, colocado no papel de participante, não puder de fato transformar a obra tanto em seu conteúdo, quanto na forma e nos acordos que a estruturam.

Caso isso não ocorra, teremos níveis mais superficiais de participação do público, tais como a participação passiva, ativa e emotiva apresentadas por Justino. Apesar dessas formas de participação serem legítimas e, sem questionar o valor de obras artísticas com tais características, pertencem a um determinado tipo de paradigma cultural de produção artística e de outras mídias que Larson (et al.) chama de cultura do espectador.

Para poder experienciar um outro modelo de arte, baseado em um outro tipo de paradigma que Larson chama de cultura da participação, é preciso superar o desejo de controle que se tem enquanto artista, de fornecer todos os significados e de possuir a centralidade da obra artística. Isso não quer dizer eliminar a classe artística ou coisa do gênero, mas sim, entender que a relação entre artista, obra e público pode se dar de maneira dialógica e porosa às trocas intersubjetivas entre os participantes, sem se preocupar demasiadamente em dar todos os significados ao

público, mas sim, construindo tais significados com eles. Pensar a participação como estratégia dialógica de ocupação do espaço, para além da representação.

### **3.2.6 E quem não participa?**

E aqui cabe uma discussão sobre como fica a questão do diálogo com quem não dialoga. Como fica o papel de quem quer impor seus pensamentos. Pensando que o espaço dialógico é democrático por excelência, como lidar com pessoas autoritárias? Se o trabalho artístico é feito na rua e aberto a qualquer um, pessoas autoritárias podem entrar? Como lidar com essas pessoas?

Para compreender isso, será mais fácil abordar o tema a partir da questão do espaço, pois para que haja a participação é preciso criar um espaço afetivo. Dessa forma, discutiremos espaço interno dos afetos e espaço externo, extrapolando suas fronteiras e bordas.

## **3.3 O ESPAÇO**

### **3.3.1 Apresentação - Espaço e liberdade**

Norbert Elias (1990) nos conta que durante o período que ele chamou de Processo Civilizador do Ocidente, ou seja, o intercurso de tempo entre o final da idade média e a consolidação da era moderna, uma série de atos e hábitos que anteriormente eram públicos, passaram a ser cada vez mais a ser considerados “incivilizados” e, dessa forma, vão paulatinamente sendo restrito a esfera da vida privada. Assoar-se em público, banhar-se, dormir, escarrar, bem como alimentar-se com a mão sem o uso de talheres não será mais aceito nesse novo modelo social pós-medieval. A vida torna-se cada vez mais privada:

O quarto de dormir tornou-se uma das áreas mais “privadas” e “íntimas” da vida humana. Tal como a maior parte das demais funções corporais, o sono foi sendo transferido para o fundo da vida social. A família nuclear o único enclave legítimo, socialmente sancionado para esta e muitas outras funções humanas. Suas paredes visíveis e invisíveis vedam os aspectos “privados”, “Íntimos”, irrepreensivelmente “animais” da existência humana, à vista de outras pessoas. (ELIAS, 1999, p. 164).

A vida coletiva vai lentamente sendo desarticulada. Assim com algumas práticas sociais vão extinguindo-se, a convivência nos espaços públicos também vai

sendo cada vez mais rara. O higienismo, as novas descobertas na ciência e a organização fabril geraram uma forma de controle político baseado na separação das pessoas em pequenos núcleos sem força. Foucault (1997, p. 121) vai ressaltar que a vigilância, o encarceramento, o quadriculamento e a produção da solidão tornar-se-ão os meios para o uso de poder destinados a criação daquilo que ele chamou de “corpos dóceis”, tanto mais úteis para o trabalho quanto menos apto a rebelião. “A disciplina exige cerca” (ibidem) dirá o filósofo francês. Esse enclausuramento dificulta as relações participativas.

Se o enclausuramento torna-se uma prática comum, a ocupação do espaço público passa a ser cada vez mais desencorajado. Vigarello e Holt (2008, p. 395) mostram como os jogos foram sendo suprimidos das praças e ambiente públicos na França em nome da organização do trabalho, da moralidade e da eliminação dos prazeres vulgares. Segundo tais autores, em 1820 um decreto do prefeito de Paris proibia as pessoas de “dançar, jogar boliche e malha” e justificava tal atitude pois estas “encorajam a superstição e a devassidão pagã” e Levavam as pessoas “a gastar tempo a beber e dançar ao invés de trabalhar”.

A vida começa a ser reduzida a trabalhar no ambiente público e a ter prazer na vida privada. As danças, por exemplo, deixaram de ser atividades de rua e passaram a ocupar apenas os salões (para a população em geral) e o palco (destinado preferencialmente aos profissionais). No teatro, segundo Berthold, (2001, p. 381) houve a passagem das encenações realizados na rua por trupes itinerantes, para o surgimento de uma grande quantidade edifícios teatrais,<sup>79</sup> locais onde os atores apresentavam-se para um público restrito - e normalmente pagante - cada um com seu assento individual e numerado. No início do século XIX a *Commedia d'ell arte* é praticamente um fenômeno esquecido. A rua deixa de ser um espaço artístico, tanto profissional quanto amador.

Os séculos XX e XXI são herdeiros desse momento histórico. Com o advento da televisão e da internet as pessoas permanecem mais em casa para entreter-se. Por um lado, filmes, jogos e outras formas de aprender e passar o tempo estão acessíveis a qualquer pessoa a partir de dispositivos eletrônicos pessoais. Por

---

<sup>79</sup> Não que não houvessem teatros construídos anteriormente, contudo a partir do Século XVIII há uma explosão no número de construção destinadas ao teatro burguês neste período. Coincidentemente neste mesmo século vê-se desaparecer a *Commedia d'ell arte* enquanto fenômeno teatral. A este respeito Margot Berthold aponta que o século XVIII tornou-se “A era dos grandes teatros da cidadania burguesa (...). Dentro de poucas décadas, esplêndidos teatros e óperas seriam construídos por toda a Europa...” (BERTHOLD, 2001, p. 382).

outro lado, o medo de sair na rua (especialmente no Brasil) devido a narrativa cotidiana de violência urbana, inibe as pessoas a ir para a rua e conviver. A cidade torna-se um ambiente hostil, habitado por desconhecidos, identificados, na maioria das vezes como potenciais ameaças, o que faz da circulação a pé pelas ruas da cidade uma experiência muitas vezes evitada, especialmente à noite nas grandes cidades.

Para lidar com o medo as pessoas fecham-se em seus mundos, ignorando os outros e a paisagem. A cidade e seus corpos já não nos afetam mais. O medo de invadir a vida privada dos outros ou de ter a sua vida privada invadida faz disparar a máxima que diz “não fale com estranhos”.

A interdição do espaço público e o fechamento afetivo para o outro tornam a participação (e a apropriação poética do espaço público como decorrente dela) uma tarefa bastante complexa. Como recuperar o espaço da rua? Como fazer do ambiente urbano um local de real pertencimento? Como recupera a experiência de viver juntos, de conviver? Como chegar na outra pessoa superando a barreira do medo? É possível criar um espaço de compartilhamento dos afetos em plena aridez do espaço da cidade?

Planejo aqui um percurso para lidar com os desequilíbrios nas forças que dificultam a participação, tendo como ponto de partida o espaço. Pretendo lidar com as relações de equilíbrio e desequilíbrio em dois espaços: O espaço corporal/afetivo na relação eu-outro e o espaço público.

### **3.3.2 “Não fale com estranhos”**

O medo leva ao ódio e o ódio leva<sup>80</sup>... a negação do outro. Leva também a negação emocional de nós mesmos. Historicamente essa negação existiu em muitas experiências sociopolíticas, tais como por exemplo a escravidão dos povos africanos, trazidos para a América como mão de obra escrava, o fascismo na Europa, com destaque para o Nazismo na Alemanha, responsável pela morte de seis milhões de Judeus, além de matar ciganos, homossexuais, deficientes físicos e etc.

---

<sup>80</sup> Aqui fica impossível não fazer um paralelo com a saga de Star Wars, em que o medo leva ao ódio e o ódio leva ao Lado Negro da Força. Este Lado Negro da Força em sua forma política (na trama da saga é retratada pelo império galáctico) é uma referência clara ao Fascismo e ao Terceiro Reich Alemão com o capacete de Darth Vader remetendo as máscaras samurais e aos capacetes da infantaria Nazista alemã.

No Brasil nós temos a produção discursiva do medo das favelas e das pessoas que nela habitam, reflexo do racismo estrutural de nossa sociedade escravocrata. Os moradores de rua também podem ser fonte de medo para algumas pessoas pelos mesmos motivos da questão anterior. Tais medos espalham a máxima de que “bandido bom é bandido morto” e que “pobre é tudo bandido” entre tantas outras expressões de ódio que ocorrem no linguajar popular.

Além disso vem ocorrendo em nossa época, tanto no Brasil quanto em outros países, um crescente aumento das expressões xenofóbicas. Apesar do povo Brasileiro ser formado por migrantes de todas as partes do mundo, é comum ouvir de algumas pessoas que os imigrantes “vão roubar nossos empregos” ou vão “destruir nossa cultura” chegando ao extremo em que algumas pessoas acreditam que está sendo formado no Brasil um “exército bolivariano”, cujos principais agentes seriam os refugiados haitianos e os médicos vindos de Cuba.

Todas essas narrativas xenofóbicas revelam a experiência da negação do outro. Estas formas entendem os outros indivíduos como seres desumanizados e por isso mesmo, passíveis de sanções, castigo, racismo, escravidão, escárnio e morte. A negação do outro é uma forma que muitas culturas civilizadas usam para justificar a barbárie praticada por elas.

É interessante notar que este tipo de negação do outro, quando ocorre de maneira generalizada, torna-se fascismo. Autores que viveram na época da ascensão do fascismo na Europa, tais como o psicanalista Wilhelm Reich (1998), o teatrólogo Antonin Artaud e o romancista Albert Camus associam tal estado coletivo de negação do outro, expresso pelo fascismo político existente na época deles, com aquilo que eles chamaram de “peste”.

Wilhelm Reich (1998, p. 661) associou o fascismo àquilo que ele caracterizou como uma “peste emocional”. Segundo este autor, a peste emocional:

De vez em quando, ela se transforma em epidemia, como qualquer outra doença contagiosa, como a peste bubônica ou a cólera. Explosões epidêmicas da peste emocional manifestam-se em irrupções violentas e disseminadas de sadismo e criminalidade, em pequena e grande escala. A inquisição católica da idade média foi uma dessas explosões epidêmicas; o fascismo internacional do século XX é outra” (REICH, 1998, p. 461).

E o que caracteriza, segundo Reich, a chamada peste emocional? Para o psicanalista alemão a peste emocional tem como característica básica o fato de que a ação e a motivação da ação nunca coincidem (ibidem, p. 463). O motivo real está

escondido em uma justificativa falsa. Na reação natural do indivíduo saudável e espontâneo, motivo e ação formam uma unidade. Por exemplo: Segundo Reich um indivíduo saudável o único motivo de seus atos sexuais é a sua natural necessidade de amar. Já um indivíduo acometido pelas peste e que tenha algum tipo de interdição sexual, usará um código ético ou um discurso moral qualquer para justificar sua debilidade sexual. Mais que isso: procurará impor um código moral sobre os outros indivíduos. Ora, segundo Reich, um indivíduo saudável não tem nenhum interesse em impor seu modo de vida, apenas deseja preservá-lo. Já o fascista precisa impor-se. E para poder impor seu modo de vida, a peste precisa negar o outro. Esta negação do outro os tornam seres antipolíticos.

Desse modo, o fascista é antipolítico porque nega a capacidade de diálogo. Tiburi (2017), ao discutir o tema do fascismo, diz que o diálogo se torna impossível quando se perde a dimensão do outro.

O Fascista não consegue relacionar-se com outras dimensões que ultrapassem as verdades absolutas nas quais ele firmou seu modo de ser. Sua falta de abertura é fácil de reconhecer, corresponde a um ponto de vista fixo que lhe serve de certeza contra pessoas que não correspondem à sua visão de mundo preestabelecida. (TIBURI, 2017, p. 24).

Se este estado é tão comum e recorrente, então que estratégias podemos utilizar para lidar com a negação afetiva do outro? Como criar um espaço de aceitação do outro? A resposta não é fácil e nem simples. Seria ingênuo acreditar que nosso simples desejo seja o suficiente para quebrar uma história tão longa de violência. Contudo, será que é possível produzir algumas fissuras? Se sim, por onde começar?

Tiburi (2017, p. 98) diz que é muito comum buscarmos a resposta no discurso amoroso. Contudo, ela nos alerta para o fato de que “O amor tornou-se a palavra que facilmente acoberta os seu contrário”. Isso porque esta palavra foi cooptada, pois muitas vezes se praticam atrocidades em seu nome. O amor, quando usado como peça de retórica, pode facilmente ser usada para propagar o ódio.

Não que amor e ódio sejam a mesma coisa. Mas quando usado em determinados contextos, seu sentido pode perverter-se completamente. Além disso, Tiburi diz que o amor pode ter-se banalizado no discurso publicitário. O Fato é que, segundo Tiburi (idem, p.99) a palavra ficou um tanto quanto gasta, a tal ponto que até

no campo das artes este termo é tratado hoje com bastante desconfiança<sup>81</sup>. Desse modo, como noção inversa ao da negação do outro podemos escolher, ao invés da palavra amor, o termo acolher.

A palavra “acolher” tem como radical a palavra “colher” e significa trazer para si, contudo, em vez de trazer para si algo concreto, como quando colhemos frutas ou flores, o acolher liga-se a trazer para si e tornar seus os afetos. Acolher significa trazer afetivamente para si, para o seu próprio campo afetivo, tanto o outro quanto os seus próprios afetos.

Dentro desse campo do acolher, Paese (2016, p. 95) propõem o conceito de “hospitalidade afetiva”. Paese parte de Derrida para descrever a relação entre hóspede e hospedeiro, em sua relação de acolhimento. Ambos estabelecem um contrato de acolhimento baseado em afeto e confiança mútua. Este contrato permite um espaço de permeabilidade. O local da acolhida e o ato do acolhimento se fundem, bem como, as fronteiras entre hóspede e hospedeiro se confundem e o hospedeiro passa a querer agradar o hóspede (PAESE, 2016, p. 96).

O interessante dessa noção de hospitalidade afetiva é que ela se aplica tanto para nossa relação com os outros quanto com relação a nós mesmo e nossos afetos. Acolher nossos afetos com hospitalidade, sentirmo-nos confortáveis conosco mesmo é um desafio tão grande quanto conviver com os outros.

O hóspede é sempre um estrangeiro, pois traz consigo a diferença. Hospedar é sempre lidar com a diferença e com a mudança, acolhendo-a. O estrangeiro é uma subjetividade outra e portanto alguém que nos lança algumas perguntas, tais como: quem nós somos? Que lugar é este que habitamos? Podemos viver juntos e compartilhar desse espaço pelo menos por um instante? A inconveniência do hóspede é também a sua maior qualidade.

O acolher e o coabitar da hospitalidade também é a base para os processos de compartilhamento e participação. Quando se é hóspede, participa-se da vida da casa porque começa a fazer parte dela. No espaço social a hospitalidade afetiva proporciona o coabitar do espaço público, criando possíveis espaços participativos neste coabitar. Isso se torna possível porque é impossível ignorar um hóspede. E isso se dá porque, diferente do invasor, o hóspede foi convidado. Daí a importância do convite à participação do público.

---

<sup>81</sup> O uso da palavra “amor” tornou-se tão complexa para as artes quanto a palavra “pátria”. Se colocadas juntas, como “amor à pátria” as coisas ficam ainda mais complicadas.

### 3.3.3 Hospitalidade afetiva e espaço público

Em 1989 o cineasta Sueco Peter Cohen lançaria um documentário que se tornaria um marco na história do cinema mundial. Trata-se de *Arquitetura da Destruição*<sup>82</sup>. Neste filme, Cohen nos mostra como a arquitetura pode manifestar-se claramente como política. Segundo o cineasta, Hitler era um artista frustrado com ambições à arquitetura, das quais nunca desistiu. O filme mostra como o *Führer* construiu seu discurso político por meio de concepções artístico-políticas que criaram o mito do “corpo do povo alemão”, o qual, em seu delírio megalomaniaco, deveria ser “purificado” pela ação dos próprios nazistas.

Cohen mostra que Hitler buscava criar uma uniformidade ao povo alemão, eliminando tudo o que considerava “degenerado”. Diziam os nazistas que “tudo que não é adequado perece”. A ambição nazista era eliminar o diferente pelo meio da morte. A partir de 1933, foi lançado um filme<sup>83</sup> de propaganda nazista que dizia que “enquanto os bons e saudáveis alemães moram em casebres, os loucos vivem em palácios construídos para eles, cuja beleza eles não têm capacidade de admirar”.

Eliminar as diferenças e criar uma falsa sensação de consenso é uma aspiração política antiga. Foucault, em *Vigiar e Punir* (1999, p.117) e em *História da Loucura* (1978, p.376), nos mostra como essa eliminação da diferença foi produzida pela estratégia do adestramento e do encarceramento, ocultando dessa forma todas as expressões de diferença e colocando o diferente na prisão, na escola ou no asilo.

O Corpo Dócil de Foucault é produzido por uma lógica perversa do treinamento do detalhe e do encarceramento do desajustado. Esta aspiração de uniformização racional do espaço público e das pessoas está presente em todo o projeto da modernidade. O detalhe coreografa os corpos em seus mínimos detalhes:

A regra das localizações funcionais vai, pouco a pouco nas instituições disciplinares, codificar um espaço que a arquitetura deixava geralmente livre e pronto para vários usos. Lugares determinados se definem para satisfazer não só à necessidade de vigiar, de romper as comunicações perigosas, mas

---

<sup>82</sup> COHEN, P. *Undergångens arkitektur*. 1989. 118 min. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=gDqGT4xepjQ>, pesquisado em 08/03/2018.

<sup>83</sup> *Opfer der Vergangenheit* (*Vítimas do Passado*) é um filme de 1937 com direção de Gernot Bock-Stieber e Kurt Botner, feito sob encomenda do governo Nazista Alemão.

de criar um espaço útil (FOUCAULT, 1999, p 123).

Contudo, os Nazistas na Alemanha levaram este conceito à última potência, pois ao invés de encarcerar as diferenças, resolveu eliminá-la definitivamente.

É importante apresentar este quadro para evidenciar que tal condição não foi superada nos dias de hoje. As cidades modernas ainda tem este modelo disciplinar surgindo no século XVIII, bem como a arquitetura vem ordenando o espaço e a circulação das pessoas, o que dificulta a agência espontânea dos cidadãos e a expressão das diferenças. Daí o porquê de estar atentos para o retorno perigoso do fascismo, pois nossa sociedade tem dentro de si os elementos para fazê-lo retornar, o que mantém, nas palavras de Bertolt Brecht “a cadela do fascismo está sempre no cio<sup>84</sup>”.

André Lepecki (2012, p. 43), em seu texto sobre Coreopolítica e Coreopólicia mostrar como as ações das pessoas continuam sendo coreografadas nos espaços urbanos atualmente, seja pela circulação dos indivíduos limitada pela arquitetura, seja pela polícia forçando, de maneira coreografada, as pessoas a enquadrarem-se nos modos de circulação.

Lepecki parte da noção de dissenso de Rancière e comenta dizendo que se existe uma conexão entre arte e política ela encontra-se na noção de dissenso. Da mesma forma, o espaço urbano como espaço político é lugar de dissenso. Lepecki nos lembra que para Rancière o dissenso produz a ruptura de hábitos e comportamentos e “provoca o debandar de toda a sorte de clichês” (Ibidem, p. 44). Segundo Lepecki:

---

<sup>84</sup> Apesar da Declaração Universal dos Direitos Humanos adotada pela Organização das Nações Unidas em 1948, do qual o Brasil é signatário, vemos reiteradamente no Brasil discursos políticos e jornalísticos repudiando ou até mesmo condenando os “direitos humanos”, bem como, tornando o país um dos quatro líderes globais em homicídios a ativistas de direitos humanos. (Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2018/03/brasil-esta-entre-os-quatrolideres-globais-em-homicidios-de-ativistas.shtml>, pesquisado em 24/03/2018). O discurso pró-fascismo no Brasil vem contribuindo para o agravamento desse quadro.

No chão do urbano contemporâneo, a fantasia que determina a espacialização da pólis é dupla: primeiro a pólis se apresenta como espaço de circulação de sujeitos supostamente livres, principalmente livres na sua capacidade de circular livremente. Ou seja, a pólis, o urbano da contemporaneidade, se apresenta como um palco para a representação de uma “automobilidade”, entendida como emblema privilegiado de subjetivação. Nesse palco, nesse chão supostamente liso, *flaneurs* e carros, os dois grandes auto moventes de uma modernidade que se representa sempre enquanto estado em perpétua mobilidade, coproduzem juntos a imagem-emblema da suposta autonomia política e cinética do cidadão contemporâneo. Em segundo lugar, a pólis se representa fisicamente, topologicamente, enquanto um lugar supostamente neutro e, conseqüentemente, sempre aberto para a construção infundável de toda sorte de edificações que justamente determinam e orientam o urbano como nada mais do que o palco para a circulação dos emblemas do autônomo. Daqui surge a ligação fundamental entre movimento e arquitetura como os dois fatores fundamentais na construção e na auto representação da pólis como fantasia político-cinética da contemporaneidade. (LEPECKI, 2012, P. 47 -48)

Ou seja, o espaço urbana apresenta-se como espaço supostamente neutro, livre para a circulação e aberto as variadas expressões políticas. Contudo, Lepecki demonstra que a arquitetura, com suas barreiras, faixas de pedestre, semáforos temporizados, vitrines, marquises, catracas, bancos de praça, coreografam a circulação das pessoas, na medida em que são pensadas para orientar o fluxo e o ritmo com que as pessoas circulam pelo espaço da cidade. Lepecki destaca que esta relação entre dança e arquitetura não tem um caráter metafórico, mas tem um caráter prático de criar um espaço de contenção “arquitetônico e legal” da ação política.

Contudo, Lepecki nos diz que quando essas forças político-coreográfica do espaço urbano não consegue por si só ter a força para a contenção da dança política dos corpos no espaço, surge uma outra força limitadora e também coreografada: A polícia e sua coreopolícia.

A coreopolícia é assim denominada por Lepecki porque age coreograficamente no sentido de reordenar a circulação dos indivíduos nos espaços da cidade. Seja a tropa de choque, com seus cães, cavalos e soldados agindo de maneira altamente ensaiada para conter motins, seja a sua mera presença como indivíduo policial fardado, a polícia é aquele elemento que, segundo Lepecki (ibidem, p. 54) já está dado na organização da *polis*, sendo por isso considerado um tangível da cidade, comparável a arquitetura “pois ela é principalmente o agente que garante a reprodução e a permanência de modos predeterminados de circulação individual e coletiva” (ibidem), sendo por isso responsável por coreografar a circulação das pessoas pela cidade.

Lepecki diz que o objetivo do coreopoliamento é a desmobilização política por via da implementação de um certo movimento, apenas circulatório, pois permite apenas o circular de mercadorias, sejam pessoas vendendo sua força de trabalho (indo de casa para a empresa e vice-versa) ou sejam produtos adquiridos por meio do comércio. Quando outras formas de ocupação aparecem no meio urbano, a tendência da polícia é dar a ordem do tipo “circulando, circulando...”.

Para romper com este modelo coreopolítico e coreopolicial, Lepecki, referenciado em Rancièrre, afirma que “a política consiste em transformar esse espaço de ir andando, de circulação, num espaço onde um sujeito possa aparecer” (RANCIÈRE, apud LEPECKI, *ibidem*, p. 56). Isso quer dizer, criar um espaço onde os indivíduos podem expressar e exercer suas potências de dissenso, suas singularidades, rompendo com a fantasia de neutralidade e hiper circulação. E como é possível fazer isso? Nas palavras de Lepecki é possível fazer isso “desequilibrando e desestabilizando subjetividades predeterminadas e corpos pré-coreografados” (*ibidem*, p. 57). O sujeito que emerge deste desequilibrar dos modelos pré-coreografados do agir urbano se torna sujeito político pleno.

Desvincular o corpo da condição de mercadoria, da condição de “outro negado”, da imagem de escravo ou imigrante e reinvesti-lo da condição de singularidade curiosa, desejante, permitindo que os corpos recoreografem a sua relação com o espaço. Ocupar a cidade do ponto de vista político e poético e

destrambelhar o sensorio, rearticular o corpo, suas velocidades e afetos, ocupar o espaço proibido, dançar na contramão num chão rachado, difícil. É assim que ela cumpre a promessa coreopolítica a que se propõe, quando ativada para a verdadeira ação: “que o absolutamente inesperado [...] performe o infinitamente improvável” (Arendt, 1998, p. 178). (LEPECKI, 2012, p. 58).

Mas para que essa outra ordem coreopolítica possa existir, bem como, para atrair outros corpos a essa dança política de reocupação poética do espaço comum, é preciso nos apropriar também da noção de hospitalidade afetiva, levando-a para o espaço público, transformando-o em espaço de acolhimento e resistência. A intenção aqui é criar junto novas formas de dançar e inventar juntos os modos de existir e ocupar os espaços das cidades. Receber o público participante como quem acolhe a um hóspede. A resistência criada pelo afeto.

Daí é importante manter em mente o fato de que tanto a produção de corpos dóceis apresentados por Foucault, quanto a coreopolítica e a coreopolícia de

Lepecki e, em última escala o Fascismo, operam produzindo a homogeneização dos corpos, organizando e limitando a ocupação do espaço, visando a eliminação das diferenças. Daí a importância de acolher afetivamente as singularidades e permitir a chegada do inesperado. Todas estas práticas disciplinares acima (fascismo, corpos dóceis, coreopolícia, etc...) tem como foco tornar a ação política e a circulação no espaço uma atividade previsível. Por outro lado, o ato de hospedar requer a abertura para lidar com hábitos diferentes do nosso, pedidos inusitados, formas de viver completamente diferentes dos nossos. E mais: a hospitalidade afetiva nos obriga a coabitar com a diferença.

Paese (2016, p.100) diz que abrir a cidade é reconfigurar a urbe e seus espaços através da des-acomodação do que está acomodado. Recorta-se o que está fechado para abrir a cidade para os outros e para permitir a hospitalidade acontecer. Daí a possibilidade dos artistas (bailarinos, atores, performers, grafiteiros ou outros) de encontrar sítios para compor com o público e com o espaço da cidade. A hospitalidade afetiva (e o afeto propriamente dito) tornam-se uma estratégia privilegiada para o convite à participação do público à tarefa de compor juntos novas possibilidades de estar e conviver no espaço urbano, explorando as brechas da coreopolícia e da coreopolítica, encorajando afetivamente o público a enfrentar as amarras que tornam seus corpos dóceis.

### **3.3.4 Coabitar e compor**

A hospitalidade implica a experiência de coabitar. Ao hospedar alguém em uma casa ou em uma cidade, precisa-se dividir o espaço, conviver com as diferenças, mediar os desejos e aprender a lidar com dissenso. A respeito do coabitar, o filósofo Roland Barthes (2003) em um de seus famosos ensaios reflexivos nos lança a pergunta: Como viver juntos? No referido trabalho ele discute a dificuldade do coabitar e afirma que “não é contraditório querer viver só e querer viver junto” (BARTHES, 2003, p. 9).

Para Barthes, coabitar não é viver a vida do outro, ou a vida que o outro tem, ou mesmo a vida que o outro quer que nós tenhamos, mas compartilhar a vida de cada um em suas singularidades, permitindo aquilo que Barthes chamou de Idiorritmo. A noção de Idiorritmo tem a ver com os ritmos próprios de cada indivíduo. Segundo Barthes (ibidem, p. 15) para o termo Idiorritmo temos os radicais gregos *Idios*=próprio e *rhythmós*= fluência. Barthes diferencia a noção de ritmo atual, ligada

ao metrônomo e a bater dos ponteiros do relógio e a antiga noção grega de *rithymós*, cuja entendimento referia-se ao fluir das ondas e das águas e não a um tempo preciso e matematicamente ordenado como o que temos<sup>85</sup> hoje. Dessa forma *Idiorritimo* designa mais um fluir próprio do que um ritmo mecânico e lógico nos dizeres de Barthes.

Viver junto em uma convivência *idiorrítmica* implica em uma dupla relação: Temporal e espacial. Espacial pq o coabitar implica em um lugar comum, seja uma casa, um convento, uma escola ou uma cidade. Coabitar é dividir um espaço sempre em disputa. Mas coabitar também é uma experiência temporal no sentido de que ela implica em um mesmo tempo ou “viver no mesmo tempo em que...” e, portanto, viver junto também significa ser contemporâneo a algo ou alguém (*Ibidem*, p. 11). Barthes cita os exemplos de Freud, Marx, Mallarmé e Nietzsche, e fantasia um encontro destes grandes nomes em um bar? Como seria a conversa entre eles? Do que fariam? Sabendo que todos são contemporâneos entre si, mas quais deles parecem ser o mais velho para nós hoje em dia? Nessa perspectiva, o viver junto implica em perguntar de quem sou contemporâneo? Com quem é que eu vivo?

O *idiorritimo* seria então uma forma de entender os ritmos individuais. Segundo Barthes a *idiorritimia* lida com formas fluidas e modificáveis, mas que não são marcadas pelo bater do ponteiro do relógio, pelo rigor. Daí o porquê de ser tão difícil de encontrar estruturas *idiorrítmicas* em grandes grupos humanos. Porque estas estruturas (tais como mosteiros, igrejas, estados) são hostis ao *idiorritmo*? Isso se dá porque, segundo Barthes (*ibidem*, p. 18) estas instituições são organizadas em estruturas de poder, e para se ter poder, como vimos anteriormente, precisa-se de uniformidade dos corpos. O *Idiorritmo*, por outro lado implica em acolher o ritmo próprio de cada um e dar a cada um o seu tempo, o seu fluir. *Idiorritimia* significa também respeitar as singularidades.

Como vimos anteriormente, a *coreopolítica* e a *coreopolícia* tendem a criar formas rítmicas de circulação dos indivíduos nos espaços urbanos, bem como os corpos dóceis tendem a criar corpos milimetricamente ordenados. Apontado algumas perspectivas para escapar destas ciladas, Renata Azevedo Requião (2013, p. 108) parte da leitura deste e de outros textos de Barthes para pensar na potência da

---

<sup>85</sup> Podemos aqui relacionar estas duas formas de entender o tempo proposta por Barthes com a antiga forma com que os gregos se referiam ao tempo. Para eles haviam o tempo sequencial, que se pode medir e calcular, controlado pelo deus Cronos (daí a derivação para cronômetro, cronometrar, etc...) e a noção de eternidade e tempo indefinível, tempo oportuno, representado pelo deus Kairós. (disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Kair%C3%B3s>, acessado em 26/03/2018).

convivência humana e refletir sobre formas de passagem para além das armadilhas que aqui relacionaremos à coreopolítica. Ela afirma que uma das características da obra de Barthes (que se dedicou muito a questão da literatura) é que um elemento importante para a literatura de nossa época é o fato de que o leitor foi elevado a condição de produtor de sentido das obras literárias. Ora, como pode um leitor (ou um corpo) produzir sentido se seus movimentos forem regidos pelo tempo e sentido de outrem? Para poder produzir sentido, Barthes diz que é preciso antes poder expressar-se em seu próprio ritmo. Dessa forma, no campo do coabitar, é preciso pensar com arte (REQUIÃO, 2013, P. 109).

Quando no espaço do coabitar, criar com arte é interferir no espaço e na cultura, tal qual o leitor interfere no mundo a partir dos sentidos novos recebidos pela obra. E para interferir na cultura, é preciso aprender e ensinar, nas trocas idiorrítimicas, que um prato de comida, um objeto no espaço ou qualquer coisa, tem potencialidades narrativas (ibidem, p. 110). Se formos para além da literatura ou das formas exclusivamente mediadas pela língua, podemos dizer que as coisas têm potencialidades compositivas. Começamos a abrir aqui a possibilidade de encontrar as interconexões entre coabitar e compor.

Muitas dessas narrativas já estão dadas pelos objetos, como as placas, os hidrantes, as camisetas com as suas marcas, mas tanto esses significantes já prontos podem ser explorados com novas significações, quanto outros elementos estão carentes de significação previamente dados e prontos para ser atribuídos neles novos e temporários significantes. Para isso, Requião aponta que devemos parar de olhar para tais coisas como se fossem naturais (ibidem). Tal qual propõe Lepecki, para criar novos sentidos, é preciso neutralizar a fantasia de consenso e neutralidade existente nas coisas e nos espaços do urbano.

Mas há aí que se preservar a solidão. A leitura que cada um faz de um símbolo ou signo é um processo muito particular. Para poder viver junto é preciso também viver só. Simbolizar só, em seu idiorritmo. Ler o mundo ao seu redor é ato de protagonismo, ato de interpretar. Requião nos lembra que Barthes propõe a leitura como um processo de escritura para que a que a “passividade do leitor seja substituída por procedimento agora criativo, autônomo, capaz de dar ao leitor o vigor da criação.” (REQUIÃO, 2013, p. 111).

A outra etapa desse processo é o encontro. Quando leituras distintas se encontram, como acolher estas leituras? Como pô-las juntas? Penso aqui em uma possibilidade que parte da hospitalidade afetiva e dialoga com as propostas

compositivas de João Fiadeiro. Fiadeiros (2012, p. 62) sugere um processo que se dedica mais a gerir do que a gerar relações criativas buscando viabilizar uma “ética do comum”.

João Fiadeiro fala em um processo de composição artística em tempo real que parte de elementos da improvisação em dança e da antropologia e relaciona o coabitar ao compor. Ele e a Antropóloga Fernanda Eugênio propõem um método de composição que chamaram de “Secalharidade”, que na fala dos autores seria

um modo de relação que assenta na substituição do sujeito, do controle e da manipulação, por uma ética do manuseamento suficiente, que transfere para o próprio ato do encontro (e para o acontecimento que daí emerge) a capacidade de fornecer a medida justa, a cada vez, para o nosso posicionamento recíproco. Neste modo de relação, cabe-nos a responsabilidade de gerir (e não de gerar) o nosso plano comum, disponibilizando-nos a uma “assistência não expectante”, desarmada do eu e atenta ao outro. (FIADEIRO & EUGÊNIO, 2012, p.62).

Ou seja, antes de gerar algo, é preciso encontrar algo comum e gerir esse comum e gerar aquilo que chamam de uma ética do comum para tentar responder artisticamente a pergunta de Barthes a respeito de “como viver juntos?”. A medição da relação criativa proposta por Fiadeiro e Eugênio não surge na suposição do consenso, mas no colocar e recolocar problemas para serem resolvidos juntos, cujas respostas vão sendo construídas constituindo um meio ambiente. Um modo de operação de fazer-problemas.

Para isso é importante criar um ambiente de desautorização, capaz de quebrar com conceitos como “território” e “autoria” (FIADEIRO & EUGÊNIO, 2012, p. 63). Outro elemento flexibilizado é o limite entre “arte e vida”, muito comum no campo das artes mais tradicionais<sup>86</sup>. Eles procura pensar em uma estratégia de usos de poder sobre os corpos a partir de um caminho que não vai nem por reproduzir esses meios de uso de poder, nem relatar, e que evita o cancelamento da relação no momento do dissenso, uma estratégia que não cede “ao sonho da concordância consensual ou à omissão indiferente” (ibidem, p. 64), criando um espaço *entre* os corpos, substituindo a ética da decisão pela a da “des-cisão” e substituindo o conceito de resistir pelo de “re-existir”, ou seja, uma ética que vai na contramão da negação do outro. Fazer do encontro a consequência e não a causa da relação, desfazendo a

---

<sup>86</sup> Vale lembrar que Artaud já havia realizado este questionamento desde os anos de 1920. Este é um problema recorrente no campo das artes, especialmente quando se criam distinções entre obra, artista e público.

distinção entre artista e público e colocando todos como artesãos do próprio convívio (Ibidem, p.64).

Neste ato de re-existência, Fiadeiro e Eugênio propõe que ao invés de colocar-se contra, pode-se “colocar-se com”. “Colocar-se com” não é entrar na lógica da concordância passiva, como quem concorda com as atrocidades do mundo, mas coloca-se em uma posição consequente a ação do outro e com o outro em sua diferença.

Também envolve uma mudança de estratégia na forma de fazer as perguntas sobre os elementos do espaço de convivência. Em vez de perguntar “o que essa coisa é?”, Fiadeiro e Eugênio (p.65) propõem a pergunta: O que essa coisa tem? Para isso, antes de agir, eles propõem a pausa e a observação. Dessa forma, a criação acontece pela re-materialização do que emerge da relação, que surge dos rastros da relação de viver junto, na calibragem fina entre persistir e desistir. Para isso é preciso abrir mão de um certo controle.

O encontro só é mesmo encontro quando a sua aparição acidental é percebida como oferta, aceite e retribuída. Dessa implicação recíproca emerge um meio, um ambiente mínimo cuja duração se irá, aos poucos, desenhando, marcando e inscrevendo como paisagem comum. O encontro, então, só se efetua – só termina de emergir e começa a acontecer – se for reparado e consecutivamente contra-efetuado – isto é, assistido, manuseado, cuidado, (re)feito a cada vez interminável (FIADEIRO & EUGÊNIO, 2012, p. 66).

Quando o encontro não é encarado como oferta, aceite e retribuição, a relação se perde. Muitas vezes, nos encontros, esses momentos de oferta, aceite e retribuição são feitas de maneira tão apressada nos momentos de criação, que o encontro tende a ter dificuldade de acontecer. A relação acaba caindo em um estado de tanto faz ou do tudo pode. Perde-se a relação pelo excesso ou pelo desdém.

Para evitar isso é preciso buscar o ritmo das coisas. Respeitar os ritmos de cada indivíduo, de cada objeto e transformar-se na ação do outro. Todas as coisas nos oferecem a possibilidade de leitura e de por-com. Seja uma pessoa, um lugar, um objeto ou uma cidade. A estratégia aqui elaborada parte da ideia de olhar, acolher afetivamente, sentir seu ritmo e a partir daí compor.

Usar as estratégias como a do grafiteiro Alexandre Orion, que usa a fuligem da poluição deixada pelos carro para criar desenhos ao limpar uma parte da sujeira. Orion entra nos viadutos da cidade e desenha caveiras por toda a extensão do túnel, provocando a reflexão sobre o risco da população, pois assim como a fuligem se fixa

nas paredes, muito daquela sujeira vai para os nossos pulmões. Ele descobriu que em apenas três meses o túnel que originalmente é amarelo, fica preto. O grafiteiro não usa tinta e pratica sua arte a partir de um processo de limpeza. Muitas vezes ele foi abordado pela polícia que acreditava que ele estivesse fazendo algo ilegal. Contudo, como ele não usa tinta nem pincel, apenas limpa a fuligem, os policiais nada podiam fazer. Porém, depois que o artista começou a pintar suas caveiras, a prefeitura começou a lavar frequentemente os túneis, tentando apagar a mensagem. Fica evidente com essa atitude que o que incomoda o poder não é a técnica ou o fato do graffiti jogar tinta na cidade, mas sim, o conteúdo que as obras suscitam.

Orion, semelhante a Fiadeiro, usa o que o ambiente lhe dá para compor. Ele aprende com o espaço, cria em um processo de acolhimento da sujeira e da cidade. Ele não se coloca contra a polícia, os carros e o poder, mas compõe com esses elementos, revelando-os em seus problemas. Este talvez seja um bom exemplo de como podemos viver juntos. Usa a relação e o presente para compor e criar.

### **3.4 Memória e jogo como estratégias de convite a participação do público.**

Inicialmente é preciso destacar que neste capítulo não pretendo me repetir a respeito das categorias de jogo formuladas por Caillois, pois estas já foram destacadas tanto no capítulo sobre o mestrado quanto na parte que discuto a criação e o processo da performance *Ilinx: Jogos e Memórias*. O que pretendo apresentar aqui é a relação entre jogo e memória, especialmente observando como estes elementos podem ser utilizados para envolver o público no trabalho da performance, fazendo com que este sintase à vontade para participar. Dessa forma, jogo e memória são pensados aqui como fazendo parte de um mesmo campo epistemológico: o campo da criação e recriação de um espaço que transita entre o interno e o externo ao sujeito, um espaço de transição e virtualidade profundamente mediados pelo afeto. Vejamos a seguir como isso se dá.

Tanto a memória quanto o jogo utilizam um espaço semelhante de criação para se realizar. Se para o psicanalista inglês Donald Winnicott o jogo precisa de um espaço potencial para acontecer, para o filósofo francês Henri Bergson a memória está no campo virtual, portanto espaço de criatividade e não de reprodução de acontecimentos de fatos que ocorreram no passado.

Winnicott inicia seu entendimento do jogo a partir das noções de Objeto Transicional e de Espaço Potencial. Para estudar estes fenômenos, Winnicott (1975, p. 13) inicialmente relaciona alguns eventos: o ato de sugar o próprio dedo, o ato de sugar o seio da mãe e o uso posterior de bonecos e brinquedos. Segundo o autor existe um relacionamento entre estes eventos que estão separados por um intervalo de tempo, pois como sabemos hoje, os bebês já sugam o dedo ainda no útero da mãe, enquanto que o uso de bonecos e brinquedos só será incorporado à vida da criança um pouco mais tarde, ainda no primeiro ano de vida. Este processo acontece quando o bebê começa a detectar a diferença entre o “eu” e o “não eu”.

O dedo sai e volta para a boca, mas no início a criança ainda não percebe sua mão como algo completamente conectado como seu corpo, todavia, ao seu desejo o dedo pode sair da boca e voltar para a boca a hora que ele quer. Seu desejo pode ser satisfeito a qualquer momento. Com o seio da mãe, por outro lado, o desejo não pode ser satisfeito imediatamente. Para o bebê, o seio é parte do “eu”, porém, à medida que este desejo não pode ser atendido o tempo todo de maneira imediata, a criança experimenta uma experiência de “não eu”, pois o seio pertence ao corpo da mãe e está atrelado aos desejos dela.

Dessa forma, Winnicott define três espaços possíveis. O espaço interno, pertencente ao “eu”, o espaço externo pertencente ao “não eu” e o espaço transicional, ou seja, um espaço entre o eu e o não eu. Inicialmente o seio da mãe pertence a esse espaço transicional como um objeto que faz essa ponte, que Winnicott chama de objeto transicional. Todavia, aos poucos outros objetos vão ocupando este lugar de objeto transicional, tais como brinquedos, paninhos travesseiros e outros itens. Estes objetos ajudam a criança a integrar o mundo externo ao seu mundo interno, construindo-o para si.

Dessa forma, quando a criança brinca ou joga, cria um mundo para si, a partir de uma realidade interna, que agrega os elementos do mundo externo e os absorve. Os brinquedos e as regras dos jogos ajudam a fazer essa transição entre o mundo do eu e do não eu. Ele cria um espaço potencial onde o jogo pode acontecer. Quanto mais a criança se desenvolve, mais complexos se tornam esses espaços, bem como, a relação que o indivíduo tem com esses objetos se torna mais complexas, pois o espaço potencial se torna a base para o espaço do jogo.

O jogo criado nesse espaço ficcional é um lugar que não pertence ao mundo externo da criança, mas parte deste para criá-lo. Winnicott (1975) demonstra que o espaço transicional faz com que a criança possa apreender a realidade. Esse

espaço tem regras que são inventadas pelas crianças (WINNICOTT, 1975, p.13). Quando elas brincam entre si, sempre perguntam umas às outras quais são as regras desse mundo e costumam brigar quando estas são quebradas.

Féral (2004, p.43) se apropria da ideia de espaço potencial de Winnicott para explicar o conceito de Teatralidade. Ela afirma que tanto o público como os atores se valem desta característica humana de criar espaços transicionais para criar um universo de ficção do teatro sobre o espaço (real) definido para o jogo teatral. O teatro, seja na rua seja no palco, sempre usa de elementos do real (tais como o próprio palco, as luzes, os materiais de cena ou da rua) para criar a realidade da ficção do jogo teatral. É a partir daí que um bastão vira um remo de barco, uma cadeira vira um vagão de trem. Este mesmo processo que acontece com as crianças, pode ser utilizado tanto no teatro, quanto na dança e na performance, para criar este espaço outro que não está nem fora nem dentro do de quem faz ou assiste a um trabalho de artes da cena. É neste espaço que, segundo Féral, reside a teatralidade<sup>87</sup>.

No entanto, se o espaço transicional cria a realidade dentro da esfera individual, como é possível o espaço transicional tornar-se elemento constituidor de teatralidade e em última instância de cultura? Como é possível compartilhar o espaço potencial? Winnicott debruça-se sobre essa questão tentando localizar a experiência cultural em sua teoria. Ele se pergunta: “se a brincadeira não se acha nem dentro nem fora, onde ela se acha?” (WINNICOTT, 1975, p. 134). A partir dessa reflexão o psicanalista inglês começa a pensar sobre um campo comum entre a criança e as outras pessoas.

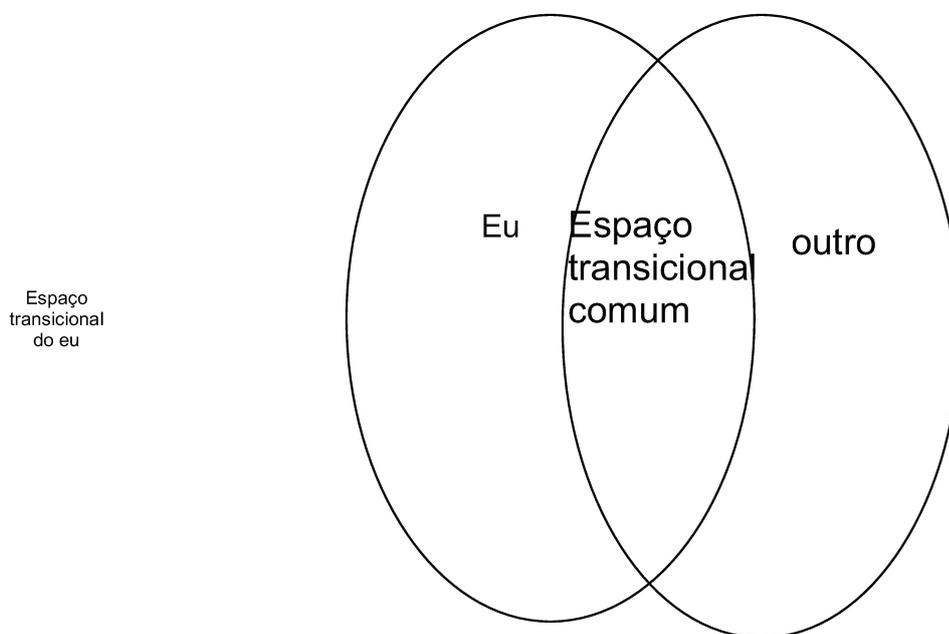
Ele diz que uma das características do objeto transicional é que ele faz justamente a transição entre a mãe e o bebê. Dessa forma, o objeto transicional e o espaço potencial em que ele reside opera na união de duas coisas até agora separadas, como é o caso da mãe e do bebê, que são coisas separadas mas unidas pelo seio (objeto transicional). A mãe e o bebê podem ser sujeitos separados, mas unidos por um objeto ou espaço comum. Abrimos aqui o espaço para a criação participativa, pois começamos a vislumbrar um campo comum, pois o espaço transicional, que possibilita a separação do eu com a mãe, é o mesmo que lança o sujeito para o mundo e permite que este se vincule a outras coisas e outras pessoas.

---

<sup>87</sup> Schechner (2012, p.106) destaca que a posição de Winnicott a respeito do espaço transicional e da relação deste com a cultura encontram similaridades no conceito de liminaridade de Victor Turner, bem como no pensamento indiano a respeito do conceito de *maya-lila*.

Dessa forma, Winnicott afirma que “este local que me dispus a examinar, a separação que não é uma separação, mas uma forma de união (ibidem, p. 136).

A cultura para Winnicott seria então uma extensão dos fenômenos transicionais, ainda que ele próprio tenha dificuldade de definir o que entende por cultura. Ele o faz definindo-a como aquilo que herdamos de nossos antepassados, algo que pertence “ao fundo comum da humanidade” (ibidem, p. 138) e do qual grupos ou indivíduos podem interferir e fruir. Ele aponta a necessidade de integração entre originalidade e aceitação da tradição como base para o que ele entende por cultura, pois demonstra claramente esta ação recíproca entre separação e união proporcionadas pelo espaço transicional. A partir do pensamento de Winnicott podemos pensar no seguinte diagrama:



A imagem mostra que apesar de cada espaço potencial ser único e ter conteúdo próprio, os espaços transicionais podem ser compartilhados de modo que possa existir um campo cultural comum. Vale lembrar que o espaço potencial é criado pelo indivíduo na relação com o mundo. Isso quer dizer que o que os outros nos trazem transforma o nosso espaço potencial.

É por esse motivo que podemos jogar juntos uma partida de futebol ou brincar juntos de boneca. Por esse mesmo motivo é possível jogar RPG ou envolver-se com a ficção do teatro e da dança. Isso acontece por que, como Winnicott deixa claro, o jogo não é um mero passatempo, mas sim, o modo como acessamos o real e o acolhemos para o nosso campo pessoal.

E como sabemos quando é jogo? Huizinga (2001), por exemplo diz que os jogos estão presentes nas formas de desafios, competições científicas e econômicas, relações sociais, aprendizado por imitação, assumindo papéis sociais (como o de político, policial ou professor, etc...) e em praticamente todas as atividades humanas. Contudo, sabemos que existem momentos em que consideramos que “estamos jogando ou representando”. Em outras palavras, se o jogo é nossa forma própria de acessar o mundo e nos relacionarmos com as coisas, por que em alguns momentos dizemos que existe jogo e em outras dizemos que não há?

Segundo Huizinga (2001, p.33), o jogo pode ser definido como uma atividade de ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. Comparando a noção de jogo a uma interpretação musical, Huizinga (2001, p. 49), define jogo como atividade que inicia e termina dentro de estreitos limites de tempo e lugar, é passível de repetição, segue uma ordem, ritmo, alternância e transporta tanto o público como os intérpretes para fora da vida quotidiana provocando um sentimento de alegria e serenidade, conferindo mesmo à música triste (e aqui podemos trocar por jogo triste, cena triste ou jogo sério) um caráter de sublime prazer. Em outras palavras, o jogo tem o poder de encantar e arrebatrar tanto os jogadores quanto a plateia.

Dessa forma, apesar do jogo ser uma forma de nos relacionarmos com o mundo, é fato que existem momentos em que dizemos que “isso é um jogo”, da mesma forma que apesar de representarmos papéis o tempo todo, definimos que “isso é teatro” ou “isso é uma performance”. Note que as regras apresentadas por Huizinga para definir o que é jogo cabem exatamente para definir o que é teatro. Basta trocar a palavra jogo por teatro, dança ou performance. Se isso é fato, como sabemos quando é jogo?

Para tentar responder a essa questão, Schechner (2012, p. 109) nós disparamos uns aos outros a mensagem “isso é jogo”. Quando temos um jogo performado, com definição clara do espaço, (como num jogo de futebol ou numa apresentação de teatro de rua, com figurino e maquiagem extravagante) fica fácil saber quando é jogo e quando não é. Contudo, existem uma série de jogos que não são tão claros assim. Seja uma luta simulada, um “teatro invisível”, uma “pegadinha de programa de auditório”, uma piada no meio do trabalho, uma ironia, etc... o limite entre a “situação séria”<sup>88</sup> e o jogo não são tão simples de se definir. Schechner diz que estas situações são possíveis porque estabelecemos uma metacomunicação para dizermos uns aos outros que tal coisa é um jogo.

Schechner (ibidem, p. 109) usa o exemplo do “cão de Bateson”. Você está brincando com o cão, que mostra os dentes, rosna e dá mordidinhas, até exagerando a intensidade dos latidos. Segundo Schechner o cão está dizendo “eu poderia realmente mordê-lo, mas não vou fazer isso. Minha mordidinhas são o oposto do que uma mordida significaria para você. Schechner diz que uma mordida real seria o mesmo que “eu odeio você”, mas a brincadeira é uma forma metacomunicativa de dizer “eu te amo e estou em paz com você”. Em outras palavras, o jogar indica o que seria o não jogar.

Ao jogarmos estabelecemos relações metacomunicativas para dizer aos outros jogadores que isto é um jogo. É por esse motivo que, por exemplo, quando uma pegadinha de programa de auditório dá errado e o participante se enfurece o ator dizer precisa dizer que aquilo é apenas um jogo. Por que o ator faz isso? Porque ele não apresentou os elementos metacomunicativos necessário ao participante para que o participante entenda que ele faz parte do jogo e que ele está lá convidado a participar. O proponente do jogo não precisa declarar verbalmente para o outro que está jogando, mas é preciso apresentar em suas ações os elementos metacomunicativos que permitem aos participantes entender que se trata de um jogo. Essas ações metacomunicativas são importantes porque são elas que acessam o espaço transicional do outro, colocando-o no jogo.

É por falta desses elementos que em muitas ocasiões o público fica confuso quanto ao caráter de certas propostas, especialmente se elas apresentarem ações muito próximas às cotidianas. Poucas coisas estão no campo do

---

<sup>88</sup> Huizinga deixa claro que a seriedade não é o oposto do jogo, pois podem haver jogos bastante sérios, como as apostas nos jogos de pôquer e a roleta russa, entre outros.

irrepresentável, do “isso não pode ser jogo”, contudo, hoje em dia quase tudo pode ser colocado na esfera da arte e portanto sacado do seu conteúdo cotidiano.

Quando o jogo extrapola as estratégias metacomunicativas ou faz com que os participantes sejam colocados num jogo do qual não sabem que fazem parte, Schechner (ibidem, p. 122) diz que se está no campo do jogo profundo e do jogo obscuro. O jogo profundo é aquele em que um grande risco está envolvido, tal quando se escala uma montanha, duelos de vida ou morte, rituais extremamente perigosos, tanto física quanto psicologicamente. Já o jogo obscuro ocorre quando os jogadores, ou parte deles, não sabem que estão jogando. Envolve ousadia, risco e trapaça. Acontece por exemplo quando um criminoso vai cometer um estelionato, quando pessoas andam no parapeito de prédios ou na linha de um trem, apostando consigo mesmo que se o evento x ou y acontecer a pessoa se joga ou se deixa atropelar. No caso do trem, o maquinista não sabe que faz parte de um jogo. Nem sabem as pessoas ligadas ao evento x ou y que “jogador obscuro” elegeu para tomar sua decisão. O jogo obscuro subverte a ação metacomunicativa “isso é um jogo”.

É interessante notar que Schechner cita Boal duas vezes: Tanto para exemplificar a ação metacomunicativa (p. 114) no Teatro do Oprimido, quanto para demonstrar a existência do jogo obscuro no teatro invisível (p.125). Schechner também ressalta que é a ação metacomunicativa que permite a Boal transformar o público em espect-atores<sup>89</sup> pois passa a mensagem “isso é um jogo e vocês devem jogar conosco”. Contudo, Schechner diz que quando esses sinais são obscuros e ambivalentes, isso pode causar confusões dentro e fora do palco (ibidem, p. 114).

### **3.4.1 A memória como ato criativo e estratégia de participação.**

O objetivo nesta parte da pesquisa não é esgotar as possibilidades de entendimento do que é memória, mas sim, procurar observar como a memória pode ser utilizada no campo das artes cênicas tanto como material compositivo para elaboração de performances, peças de teatro ou trabalhos de dança, como também analisar do ponto de vista teórico a sua aplicabilidade como estratégia de convite à participação.

---

<sup>89</sup> Espect-atores é o nome dado por Boal aos indivíduos que, vindos do público, convertem-se em espectadores no Teatro do Oprimido.

Desta feita, partiremos da pesquisa da profa. Dra. Patrícia Leonardelli<sup>90</sup> a respeito da memória como recriação do vivido e suas implicações para o campo do teatro, especialmente no que tange a narrativa pessoal. Tal questão, relativa a narrativa pessoal, levanta um ponto interessante tanto para o teatro quanto para dança e para a performance: A memória pode ser considerada uma forma de trazer o real para as artes da cena? A memória é a expressão de algo que de fato ocorreu? Qual é o papel da memória e da experiência autobiográfica no teatro, na dança e na performance?

Leonardelli (2008, p.104) nos lembra que na história do pensamento ocidental a memória foi tratada, grosso modo, como uma capacidade retentiva, ou seja, uma faculdade humana capaz de “reter e guardar as informações e os fatos vividos” e que por conta disso, o depoimento pessoal acaba convertendo-se em um enigma para tais teorias em virtude da complexa relação entre memória, percepção e imaginação, tensionando as fronteiras entre estes elementos. Para tentar solucionar este problema, Leonardelli se apropria do pensamento do filósofo Francês Henri Bergson e a partir das ideias do referido filósofo elabora sua reflexão a respeito da memória como recriação do vivido e a sua relação com as artes da cena.

De fato, é possível ver que para o citado filósofo a memória é entendida como processo de criação. Bergson (1999) vai dizer que a memória não é uma atividade fruto do passado mas

Em geral é a percepção presente que determina a orientação de nosso espírito; mas, conforme o grau de tensão que o nosso espírito adota, conforme a altura onde se coloca, essa percepção desenvolve em nós um número maior ou menor de lembranças-imagens. (Bergson, 1999, p. 120).

Ou seja, os eventos se produzem no presente e passam, enquanto que a memória se registra no espírito (segundo Bergson) e lá permanece como uma virtualidade até ser atualizado no presente, sendo reconstruída em relação com os eventos que ocorrem no momento presente. Essa concepção, segundo Leonardelli, faz com que a teoria bergsoniana supere a antiga imagem retentiva da memória surgida no idealismo platônico, pois leva a memória à fronteira da percepção e da imaginação (LEONARDELLI, 2008, p.105).

---

<sup>90</sup> Patrícia Leonardelli é doutora pela USP e Pós-doutora pelo Lume - UNICAMP. Escreveu sua tese sobre memória como recriação do vivido e coordenou o núcleo temático sobre corpo e memória do Lume teatro.

Dessa forma a memória passa a ser um ato criativo quando se adequa para ajudar a solucionar um problema do presente, oferecendo combinações de impressões para solucionar estas questões. Seguindo esse raciocínio, Leonardelli (ibidem) reconhece que Bergson apresenta a memória como uma constante recriação do vivido, atualizado sempre pelas experiências do presente. Isso quer dizer que reconhecer a natureza criadora da memória significa admitir que a afetividade e a inteligência se combinam no trabalho sobre o tempo. Para Bergson esta relação entre inteligência e afetividade é uma tarefa da intuição. Outra característica importante do pensamento bergsoniano a respeito da memória é que este não a reconhece como uma faculdade do intelecto, mas como um fluxo.

Imbuída dessa fundamentação Bergsoniana, Leonardelli apresenta então seu entendimento a respeito da narrativa pessoal dentro desse quadro conceitual que enquadra a memória como ato intuitivo e criativo. Ela diz:

Veremos que o depoimento é exatamente a memória criadora atualizada pelas forças *naguais* e *tonais*<sup>91</sup> específicas de cada processo criativo. A qualidade do depoimento, sua expressão cênica, sua disposição global enquanto obra, estão absolutamente comprometidas com a maneira como os virtuais de memória são pressionados para a atualização em cada processo. (LEONARDELLI, 2008, P. 107).

O início da ideia de relato vem do entendimento bergsoniano de que não há percepção que não seja impregnada de Memória (BERGSON, 1999, p. 30) e a ela está associada a noção de consciência como aquela qual transforma a totalidade das ações percebidas em representações. É a consciência que seleciona e recorta as ações percebidas que podem ser representadas. Contudo, como pontua Leonardelli (ibidem, p. 110) se somos incapazes de apreender o todo do universo na efemeridade do presente, dividido nas unidades arbitrárias quaisquer que considerarmos, então se faz essencial uma outra característica do ser capaz de preencher as lacunas da percepção presente com o passado vivido: A memória.

Leonardelli (p.11) diz que Memória e percepção tornam-se movimentos do ser em conhecimento e dessa forma o corpo torna-se fronteira entre o passado e o presente. O corpo é o limite que presentifica o passado, pois o passado pressiona o presente pelas condições do presente. Contudo, alguns processos de memória está

---

<sup>91</sup> Leonardelli esclarece que as forças *tonais* e *naguais* foram propostas por Carlos Castañeda em *Histórias de Poder* e são dois conceitos tomados por Deleuze para ilustrar a cooperação necessária entre uma força que comprime (saberes, matéria, etc) e outra que deriva e expande: o *tonal* e o *nagual*. (LEONARDELLI. Texto elaborado para apresentação de powerpoint como conteúdo didático apresentado em sala de aula. Material não publicado).

exclusivamente limitados as ações habituais, sendo diretamente ligadas ao corpo e a repetição, tirando-nos da sensação de “primeira vez” ao nos relacionarmos com o objeto. Sem esse tipo de memória sempre teríamos que reaprender a nos relacionar com os objetos.

No entanto, Bergson fala de um outro tipo de memória. Esta seria uma memória imaginativa enquanto a outra apenas repete. Esta memória é imaginativa porque prolonga as ações do passado no presente. Mais do que representar o passado, ela o “encena” (BERGSON, IBIDEM, P. 89). Portanto, segundo Leonardelli (p.115), a diferença entre memória retentiva e memória ativa e criadora é que a segunda está em um constante processo de virtualização e atualização, pois a memória só pode ser criadora em virtude das exigências do presente. Quando a memória é criadora ela nos permite operar na linguagem e segundo Leonardelli,

*Pela criação da linguagem, os seres humanos podem se desligar parcialmente da experiência corrente, construir uma suspensão para encontrar um tempo de reflexão e nele recordar, evocar, simular, jogar imaginar. (LEONARDELLI. Texto elaborado para apresentação de powerpoint como conteúdo didático apresentado em sala de aula. Material não publicado).*

E é neste quadro criativo que a narrativa pessoal se insere no campo das artes da cena. A narrativa pessoal, quando trazida para o campo do teatro evoca eventos do passado do artista, que são atualizados pelas pressões estéticas, éticas e narrativas do evento artístico ao qual se insere. Mais do que narrar eventos do passado, o artista cria com sua memória um ambiente de ficção. Seja em Stanislavski ou em Jerôme Bel ou ainda em Marina Abramovic o relato pessoal se insere num fazer presente do trabalho cênico.

Dessa forma, Lehmann nos lembra que o teatro tem uma profunda relação com a memória, mas não com o passado e com a história. Para o autor alemão o “o teatro é um espaço de memória. Ele afirma que Heiner Müller gostava de observar que o acontecimento mais importante da época elizabetana, a derrota da Armada em 1588, não aparece em nenhum drama daquela época. (LEHMANN, 2007, p.317-18).

Tal qual aponta Leonardelli, o teatro não é um depósito de informações - pois como vimos, o teatro é um processo criativo relativo ao presente - para Lehmann o papel da memória no teatro não é o mesmo do museu pois o passado não se designa a relatar os fatos históricos, pois quem busca no teatro os hábitos dos

antepassados não ilumina a função da memória do teatro, apenas reforça o seu lugar de museu.

Quando o teatro assume o papel de mero repositório da memória, passa ao lugar de mero entretenimento. Qual é o problema disso? Régine Robin apresenta um problema grave neste quesito. Quando olhamos para a memória como coisa, podemos cair não em uma relação com o passado, mas na fetichização deste e na saturação da memória. A memória, quando descorporificada e desligada do presente passa a não nos afetar mais. Corre-se o risco de uma “hollywoodização” dos símbolos do passado, tais como pessoas que roubam lascas de pedra do muro de Berlim ou de indivíduos que tiram *Selfies* jocosas sobre os túmulos de Auschwitz (ROBIN, 2016, p. 345). Os museus disputam seus despojos (tais como os cabelos dos judeus mortos nas câmaras de gás) e outros itens que tornam-se meros fetiches. Até mesmo os relatos postados em vídeos e projetados em museus perdem sua força caso sejam tratados de maneira banal.

Contudo, os museus têm um papel diferente do que o das artes da cena. O teatro, a dança e performance são artes que se realizam no presente. O relato, nesse caso precisa vincular-se ao presente. Precisa vincular-se a memória dos presentes. A memória pessoal do artista precisa vincular-se a memória do público, construindo um campo comum. É por isso que Lehmann destaca que as novas formas teatrais investem na presença do espectador. Elas visam a participação dos espectadores seja em formas para rituais, estéticas agressivas de recusa, festas, jogos, etc.... (LEHMANN, 2007, p.231). Estas estratégias tiram a memória do seu lugar de coisa e a coloca em uma condição de experiência compartilhada, vivida e criada no presente. Dessa forma, atualizando a memória no presente, ela se converte em estratégia de convite à participação do público.

CAPÍTULO 4: ANÁLISE DAS ESTRATÉGIAS DE CONVITE À PARTICIPAÇÃO DO PÚBLICO À LUZ DAS REFERÊNCIAS TEÓRICAS E DAS ENTREVISTAS COM O PÚBLICO BRASILEIRO, PORTUGUÊS E ESPANHOL



Apresentação de *llinx*: Jogos e Memórias em Florianópolis. Foto: Ana Luz.

## 4.1 Apresentação

Este capítulo tratará da análise das estratégias de convite à participação do público, tendo como referência os materiais teóricos apresentados até aqui, bem como a análise das entrevistas e dos questionários respondidos pelo público. Foram realizadas entrevistas com os participantes por meio de questionários em cidades Portuguesas (Setúbal e Lisboa) e no Brasil. Estas entrevistas têm o objetivo de verificar até que ponto o público sentiu-se à vontade em participar do processo de llinx: jogos e memórias, bem como, buscar com o público sugestões para alterações do trabalho e outras formas de abordagem.

Além das entrevistas feitas por meio do questionário, algumas pessoas que assistiram o trabalho foram convidadas a dar relatos que foram gravados em vídeo. Esses relatos fornecem informações mais detalhadas sobre a relação entre o performer e o público participante. Também foram coletados alguns relatos em vídeo de exercícios cênicos surgidos anteriormente a estreia da performance. Estes primeiros relatos fornecem dados sobre a gênese do processo em seus primeiros contatos com os possíveis participantes.

Os resultados das entrevistas feitas por questionários serão apresentados na forma de análise quantitativa que ajudarão a verificar o alcance das propostas para o coletivo. Em seguida estes dados serão analisados de maneira qualitativa, procurando observar as indicações de mudança ou avanços que a performance deve seguir. Estes dados também serão analisados à luz das referências bibliográficas, visando observar até que ponto foi possível encontrar correlações coerentes entre a teoria e a prática.

Abaixo apresento como exemplo uma das entrevistas já respondida por um dos espectadores que assistiu a performance na cidade de Ribeirão Preto para que o leitor possa compreender como se deram as perguntas nos questionários.

**ENTREVISTAS COM O PÚBLICO – EVENTO: Taz: Territórios  
Confluentes**

Idade: 24

Gênero: Masculino

Experiência artística ( X ) Sim. ( ) Não. Qual? *\_Teatro e Dança\_\_\_\_\_*.

Já foi convidada a interagir ou participar de outros trabalhos cênicos?

(X) Sim; ( ) Não.

Qual foi sua sensação em participar?

*A participação nesse trabalho me proporcionou grande satisfação devido a apreensão de alguns dos conceitos que o André aplica ao movimento. Através de suas proposições atingi um nível e uma qualidade de consciência corpórea não cotidianos.*

Neste trabalho você sentiu-se à vontade em participar? ( X ) Sim; Não ( )

Por quê?

*Sim, me senti à vontade em participar. A condução do André foi bem natural e fluida durante a oficina.*

Você acha que os convites a participação do público desenvolvidos neste trabalho foram impositivos ou coercitivos? ( ) Sim; ( X ) Não.

Quais? Por quê?

*Os convites a participação do público não foram impositivos nem coercitivos, muito pelo contrário. Todas participações ocorreram por livre e espontânea vontade e creio eu que por interesse gerado a partir do espetáculo apresentado pelo André.*

Você tem alguma sugestão para esse trabalho?

Não tenho uma sugestão, me agradou muito o trabalho.

**Contato:**

Em caso de dúvidas sobre o estudo, você poderá entrar em contato com o pesquisador André Sarturi pelo telefone (19) 9 818711 51 ou pelo e-mail: andresarturiteatro@gmail.com.

**Em caso de denúncias ou reclamações sobre sua participação no estudo, você pode entrar em contato com a secretaria do Comitê de Ética em Pesquisa (CEP): Rua: Tessália Vieira de Camargo, 126; CEP 13083-887 Campinas – SP; telefone (19) 3521-8936; fax (19) 3521-7187; e-mail: cep@fcm.unicamp.br**

#### **4.2 Breve análise quantitativa**

As entrevistas foram fornecidas nos seguintes eventos: No Brasil as entrevistas aconteceram no Bagdá Café Campinas, TAZ: Território Confluyente em Ribeirão Preto e no evento UNICAMP 50 ANOS. No exterior foram realizadas entrevistas na Faculdade de Motricidade Humana de Lisboa e no Instituto Politécnico de Setúbal, ambos em Portugal.

Devido à dificuldade de conseguir fazer as pessoas pararem para responder os questionários tivemos um número reduzido de entrevistas, tendo um total de 39 entrevistas respondidas. Considerando que foram cinco apresentações com uma média de público de aproximadamente 15 pessoas por apresentação, então este número de entrevistas corresponde a resposta fornecida por 52% do público destas apresentações.

As perguntas calculadas percentualmente tinham como respostas Sim e Não. Contudo as perguntas 4, 5 e 6 pediam para que os participantes justificassem suas respostas. A leitura dessas justificativas indicam um entendimento positivo - no sentido de valorizar a atividade, negativo - no sentido de repudiar a atividade ou neutra, no sentido de mostrar pontos positivos e negativou ou não definir a resposta nem como positiva e nem como negativas. Dessa forma, as respostas aparecem da seguinte maneira:

Com relação à faixa etária:

10,52% tinham idades inferior a 20 anos;

76% do público estava na faixa de 20 a 40 anos;

13,15% com idades superiores a 40 anos.

Com relação a gênero:

73,68% declararam-se do gênero feminino;  
23,68% declararam-se do gênero masculino;  
2,63% declararam-se como transgênero, agênero ou outras variações de gênero.

Com relação à experiência artística:

82,05% Já possuíam alguma experiência artística;  
17,74% Não possuíam experiências relacionadas a arte.

Com relação à pergunta “Você já foi convidado a interagir ou participar de outros trabalhos cênicos?” :

71,05% já haviam sido convidados a participar;  
28% Não haviam sido convidados a participar anteriormente.

Com relação às justificativas dessa pergunta, é preciso esclarecer que muitos associaram esta justificativa à performance Ilinx: Jogos e Memórias e não a outras performances que participaram anteriormente, dessa forma as justificativas apareceram nessa pergunta da seguinte maneira:

53,84% justificaram positivamente o fato de já terem participado;  
17,94% justificaram de maneira negativa a participação em situações anteriores;

11,28% justificaram de maneira neutra, normalmente dizendo que o desconforto em participar varia de trabalho para trabalho artístico.

Quando perguntados se “Neste trabalho você sentiu-se à vontade em participar?” as respostas foram as seguintes:

94,73% dos entrevistados disseram que se sentiram à vontade em participar da performance Ilinx: Jogos e Memórias;

5,26% Não sentiu-se à vontade em participar da referida performance.

Com relação às justificativas de porquê sentiram-se ou não à vontade em participar:

92% justificou positivamente suas respostas, relatando coisas como o clima do jogo, a afetividade e o acolhimento como ponto positivo.

7% justificou negativamente, dizendo que as indicações de participação não eram claras ou que eles não sabiam o que fazer.

Com relação à pergunta “Você acha que os convites à participação do público desenvolvidos neste trabalho foram impositivos ou coercitivos?”. As respostas foram as seguintes:

18,91% Disse que sim, ou seja, os convites foram impositivos ou coercitivos.

81,08% Disse que não, ou seja, os convites não foram impositivos nem coercitivos.

Neste ponto houve um fato curioso. Mesmo entre as pessoas que responderam “sim” ou seja, que entenderam os convites à participação como algo impositivo ou coercitivo, justificaram sua resposta de maneira positiva, pois

entenderam que as vezes é difícil quebrar a resistência e a passividade do público. Dessa forma, as justificativas aparecem assim:

80,76% Justificou avaliando positivamente as estratégias de convite à participação;

15,38% Justificou sua resposta avaliando negativamente as estratégias de convite à participação;

3,84% Justificou de maneira neutra, dizendo que poderiam haver variedades de êxito em determinadas estratégias em relação a outras.

Destes dados podemos tirar algumas conclusões: Primeiramente o perfil do público foi formado em sua grande maioria por mulheres entre 20 e 40 anos com experiência em artes e que já haviam participado de propostas artísticas anteriores. A grande maioria delas (94%) sentiu-se à vontade em participar da performance Ilinx: Jogos e memórias e justificou de maneira positiva o contexto de participação. Também a grande maioria (81,08%) considerou que os convites à participação empregados na performance não foram nem impositivos e nem coercitivos, sendo que a maioria das justificativas (80,76%) a este respeito foram bastante positivas, considerando as estratégias de convite à participação coerentes com a proposta do trabalho.

Desta forma podemos destacar que para este recorte amostral as estratégias de convite à participação foram, segundo os relatos do público, coerentes com os objetivos dos trabalhos. Destaco que infelizmente o grupo amostral foi pequeno devido à grande dificuldade de coletar as entrevistas via questionários com o público, pois os mesmos normalmente dispersam-se rapidamente após as apresentações, ou então recebiam os questionários, mas não devolviam, ou devolviam de maneira incompleta ou incompreensível, obrigando-me a descartar essas amostras.

Dessa forma, seria interessante realizar mais apresentações em locais variados para comparar os dados obtidos até aqui com outras possíveis respostas em outros contextos de espaço e público.

Após essa análise quantitativa desejo observar de maneira qualitativa e à luz das referências bibliográficas as estratégias de convite à participação do público. A reflexão segue em forma de relato em primeira pessoa.

### **4.3 Eu, o público e os autores: Um grande espaço de afetos.**

Inicialmente, quando pensei o projeto *Ilinx*: Jogos e Memórias, algumas reflexões começaram a surgir. A primeira proposta que havia elaborado para a pesquisa era a tentativa de investigar meios de convite à participação do público que não fossem nem impositivas e nem coercitivas.

Para realizar esta proposta refleti sobre a possibilidade de trabalhar com duas estratégias: O usar o jogo e a memória como artifícios para o convite à participação do público. Contudo, no decorrer do processo eu comecei a observar durante as apresentações que essas duas estratégias só se realizavam na performance em decorrência da criação de um campo afetivo. Esse campo afetivo foi o que eu chamei, a partir da proposição teórica de Paese (2016, p. 95) de hospitalidade afetiva.

Eu comecei a perceber que a performance *Ilinx* cria um espaço afetivo, o qual memória e jogo podem existir em um campo comum. Esse espaço afetivo surge justamente do enfrentamento dos problemas levantados pela referida performance. Por exemplo: As questões de equilíbrio e desequilíbrio entre as pessoas, no espaço de memória como ambiente compartilhado. Na rua como espaço comum e propiciador de dissenso, e no desarme daqueles que não participam, bem como na desarticulação dos elementos coreopolíticos e coreopolíciais tal qual nos fala Lepecki.

Para enfrentar esses desafios fui construindo uma série de ações programadas que criam este espaço de participação. A intenção do trabalho não é chegar ao espaço fazendo com que o público já saiba de antemão que vão participar, como é o caso das proposições participativas dos LARPS, dos jogos coreográficos ou do teatro fórum, em que as regras de participação são dadas *a priori* sendo às vezes fornecida por escrito para os participantes (como no caso dos LARPS). Também não tenho a intenção de criar situações em que o público não sabe que está participando, como nas pegadinhas de auditório e no Teatro do Invisível de boal.

Como vimos no capítulo sobre a participação, Larson (et all) nos diz que culturalmente as pessoas sabem como “se comportar” (LARSON et All, 200, p. 21) em uma peça de teatro, dança ou em outras manifestações culturais. No entanto,

quando se pretende fazer um trabalho participativo estes acordos não estão estabelecidos. Normalmente as regras de participação precisam ser explicadas ou construídas junto aos participante. E era isso que íamos construindo juntos, eu e o público.

Para não ter que ficar explicando as regras de participação antes da ação cênica acontecer, minha intenção é - tal qual como vimos no capítulo sobre os jogos - criar situações metacomunicativas (Schechner, 2012, p.109) dentro do próprio jogo que deixem claro para o público que trata-se de uma performance. A partir daí, aos poucos a audiência vai percebendo-se como parte do jogo cênico apresentado, saindo assim gradativamente da condição de puro espectador para a de atuante-espectador, podendo dessa forma ser produtor de sentido do trabalho junto comigo.

Sobre essas ações metacomunicativas, temos o relato em um dos questionários fornecidos ao público na apresentação realizada na Faculdade de motricidade humana em Lisboa, redigido por uma garota (não identificada) de 21 anos que é aluna da faculdade e dança e prática Hip-hop. Ela escreveu em seu questionário que sentiu-se mais ou menos à vontade em participar no começo do trabalho pois “Quando olhou para mim fiquei sem perceber se podia falar e tocar, mas depois deu uma indicação com a expressão facial foi mais fácil perceber que podia intervir”. A entrevistada disse, contudo, que depois disso sentiu-se à vontade para participar. Este relato demonstra como as ações metacomunicativas se constroem no jogo cênico, pois são os jogos de olhares, as ações corporais, e outras indicações sutis que se somam ao gesto de tocar e pegar que criam os momentos de participação.

Desse modo algumas ações da performance vão construindo as estratégias de convite à participação. Podemos notar algumas:

A primeira estratégia que eu uso quando entro em contato com o público é dar o bastão para uma pessoa. Esta primeira ação simples é fundamental, pois ao entregar o bastão para uma pessoa eu imediatamente a coloco no espaço do jogo. O indivíduo que recebe o bastão deixa de ser observador e nesse momento e o foco da cena vai todo para este indivíduo. A partir do momento que a pessoa recebe o bastão ele já está no jogo em uma posição de destaque em relação aos demais espectadores. A partir desse ponto ela já faz parte da performance.

A segunda estratégia acontece quando entro em contato com alguém e digo que quando eu era criança, eu pisava com os meus pés tortos. Neste momento

eu solicito a alguém do público para mudar a forma do meu corpo. A pessoa precisa mexer nas minhas pernas, nos pés, ajustar a minha postura e isso interfere no estado corporal dela também. Quem modifica o meu corpo precisa modificar o seu próprio corpo também, sair do seu estado de conforto e defesa. Mais que isso, essa pessoa entra em cena, criando um corpo cênico, esculpindo aquilo que ela idealiza ser um “corpo correto”. Neste momento nós dois mudamos nossas condições corporais.

Recordo por exemplo de uma apresentação em que eu perguntei para uma pessoa do público “o que você faria para corrigir o meu corpo?” e ela disse “Nada, porque eu sou mãe” e me deu um abraço. Esta resposta me sensibilizou muito, a tal ponto que foi a partir dessa fala que eu comecei a entender que mais do que criar um espaço de jogo, eu estava criando um espaço afetivo<sup>92</sup>. A pergunta não foi banal, pois abriu um campo de afeto na relação entre essa pessoa, eu e o público. Criamos um campo de entrega, pois eu falava sobre minha intimidade e ela, de alguma forma, entregava sua afetividade no gesto do abraço. Este gesto foi muito forte e significativo para mim.

O terceiro momento do convite à participação é a cena da dança de salão. Ela acontece com a pessoa dançando comigo. Ela joga comigo na dança, e se sente membro do trabalho. Essa experiência em um dado momento – nos seminário de pesquisa - foi ampliada para a cena em que eu chamo alguém da plateia para relatar sua festa de quinze anos e andar sobre um percurso elaborado com pedrinhas. Quando entrevistei Yasmin Berzin, que foi a primeira participante que entrou nessa cena, ela me relatou que foi inesperado participar, mas que aquilo fazia sentido para ela. Ela se sentia mais dentro do jogo.

Para além desse momento em que a gente faz a festa de quinze anos eu começo a pedir para a pessoa relatar os principais desafios, medos e sonhos quando esta estava com seus quinze anos. Além de fazer as perguntas, eu crio um percurso

---

<sup>92</sup> Podemos imaginar aqui, a partir de uma perspectiva Psicanalítica, aquilo que Freud chamará de Transferência. A Transferência nesse caso é a identificação que o indivíduo faz com outro em que estabelece relações inconscientes entre o analista e uma figura parental, tal como o pai, a mãe ou os filhos por exemplo. Segundo **Daniel Kupermann** “A transferência poderá se apresentar nas versões positiva ou negativa. A transferência positiva terna é considerada por Freud a maior aliada do tratamento. Através dela, o analista pode reconhecer o investimento do analisando no doloroso processo terapêutico, bem como adquirir a influência necessária para a efetividade das suas intervenções. (...) Assim, se a transferência é, efetivamente, o *modus operandi* do processo analítico, sendo no campo transferencial que a “vitória” tem de ser conquistada, é também indiscutível que “...controlar os fenômenos da transferência representa para o analista as maiores dificuldades” (Freud, 1912/1980c, p. 143)” (KUPERMAN, 2008, disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-58352008000200006](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-58352008000200006), pesquisado em 05/05/2018).

para o participante seguir, e nele passo por obstáculos que o participante precisa transpor de maneira criativa e individual. Tive a oportunidade de entrevistar a primeira pessoa que participou desta cena, a bailarina Yasmin Berzin<sup>93</sup>. Quando a perguntei em cena sobre seu maior desafio, ela me relatou que dançava nessa época e que isso era muito desafiador para ela. Ela dançou em cena um trecho da coreografia que ela atuava na época dos quinze anos. Quando a entrevistei, ela me deu o seguinte relato sobre a experiência:

Eu nunca tinha recuperado esse trecho da Valsa das horas<sup>94</sup>... Eu sabia e tal... toda vez que eu escuto a música eu penso a coreografia... mas faziam... o que? Eu estou com Vinte e dois (anos) e eu tinha quinze anos... tem tempo, né? Uns sete anos que eu não dançava aquilo. Eu não sei nem se eu tinha quinze anos mas foi uma coisa que eu dancei em festival. Acho que eu dancei umas trinta e oito vezes a quarenta vezes durante três anos da minha vida, todo fim de semana. O corpo lembra! É forte assim! Conhecia o Ballet inteiro na versão do Ballet de Sidney (risos). Então foi bem interessante a proposição. É que eu sou bailarina também... Então teve um peso isso. (Yasmin Berzin, entrevista cedida pelo autor em 2016).

Como podemos observar na fala de Yasmin, neste momento o participante já está com seu corpo totalmente envolvido. Yasmin dançou em cena no dia da apresentação e foi tudo muito espontâneo. Fiquei surpreso. Contudo, participar nem sempre é confortável e nem toda proposta de participação dá certo. Eu outro trecho da entrevista Yasmin relata um certo desconforto:

Eu: teve uma hora para mim que você estava um pouco angustiada em sair. Você estava mesmo angustiada em sair? Porque você me perguntou algumas vezes assim: Eu posso sair? Como foi isso para você?  
Yasmin: Então... eu acho que esse incômodo veio com as perguntas mais detalhadas. Acho que o que incomodou foi quando você perguntou repetidas vezes sobre se tinha alguém que eu gostava (na época dos quinze anos). E aquilo fugiu... ou melhor, não fugiu daquele assunto, porque estava falando de vários desafios diferentes então falou desse, mas daí retomou, retomou... e aí eu comecei a ficar irritada mesmo... porquê... meu! Ele quer que eu diga que eu gostei de alguém? Ele quer que eu diga que, sei lá... eu estava

<sup>93</sup> Yasmin Berzin atualmente é mestrandanda no Programa de Pós-graduação em Artes da Cena da UNICAMP. Na época da entrevista (2016) ela estava se formando em dança pela mesma universidade.

<sup>94</sup> Trecho do ballet Copélia, com música de Léo Delibes e coreografia original de Arthur Saint-León.

sofrendo de amor? (ibidem)

Esta fala na entrevista com a Yasmim ajudou-me a pensar sobre a minha responsabilidade ética também com relação ao que perguntar e como. Como acolher essa afetividade e com ela criar? Apareceu aqui a necessidade de um outro cuidado. Além de não ser impositivo e nem coercitivo, eu deveria não ser invasivo. Criar um campo afetivo tornava-se então um processo que exigia ainda mais cuidado. Como criar as regras de participação nesse campo afetivo para que a pessoa se sinta interessada em participar, mas segura a ponto de não ser invadida em sua intimidade? Fui aprimorando as formas de acessar o corpo e a intimidade do outro, pois precisava aprender a construir as regras de participação sem parar a performance e ainda acolhendo a afetividade dos participantes sem ser invasivo.

Usando a memória para construir junto com o participante o espaço potencial, como vimos no capítulo sobre jogos e memórias, foi possível criar sequência da performance em um espaço seguro de acolhimento afetivo das memórias.

Podemos ver isso nas respostas que o público cedeu em algumas apresentações. Nessas ocasiões eu forneci questionários para o público. Em umas das respostas uma garota de 27 anos que pratica dança e que participou do evento “UNICAMP - 50 ANOS”, quando questionada sobre qual foi sua sensação em participar a mesma respondeu: “Lembranças da minha infância, identificação com alguns relatos”. Quando perguntada se neste trabalho você sentiu-se à vontade para participar? E por que? ela respondeu “Sim, pois as lembranças me fizeram reviver fases da minha vida de forma muito cautelosa”. Percebi então que a dose estava entre o desafio e a cautela, entre a provocação e o cuidado.

Voltando às estratégias, nós temos a cena do Judô. Nesse momento a pessoa luta e fala comigo. Lembro bem da cena com o morador de rua em Florianópolis. Eu falei que no judô a gente cai e levanta muitas vezes e ele disse que já caiu e levantou muitas vezes. Falei da relação com meu pai e ele disse “que os pais erram às vezes com os filhos”. As falas e ações dele completavam as ações da

cena, criando novos sentidos, pois a minha cena ajudava a dar sentido a história pessoal dele. A história dele constrói sentido para a minha e vice e versa.

Além disso, ainda falando da parte da arte marcial, temos um elemento que aprendi no Karate e que percorre toda a performance. Refiro-me a uma técnica que, para mim, é fundamental para a participação. Trata-se do *zanchin*. Como defini anteriormente o *zanchin* é um estado de relaxamento em atenção que o karateca procura manter em seu corpo e mente. É antes de tudo uma atenção ao corpo do outro, observando suas ações e mantendo o corpo pronto para reagir imediatamente a ação do oponente. Levado à performance, este estado de *zanchin* confere ao *performer* a prontidão tanto para responder às ações dos participantes quanto às situações imprevistas que a rua (e outros espaço não teatrais) oferecem. Este estado de atenção está presente em toda a performance, não ficando restrita apenas na cena da luta.

O próximo momento de participação é a parte dos jogos propriamente dito, ou seja, quando fazemos a corrida (jogo de *agon*), dançamos juntos uma pequena coreografia (*mimicry*), disputamos um par-ou-ímpar (jogo de *Alea*) e rodamos com o bastão (jogo de *ilinx*). Nesse momento a pessoa entra na ação e literalmente joga e participa da ação. Esta parte da performance simplesmente não pode acontecer sem a ação do participador. Apesar de nestes jogos nós temos elementos da participação emotiva que Justino trata quando analisa a obra de Hélio Oiticica (JUSTINO, 1998, p. 121), a ação dos jogadores é absolutamente compositiva, pois sem a participação simplesmente não acontece nada.

Por exemplo, quando as pessoas dançam de maneira improvisada após os giros, criam movimentos próprios e inesperados que são derivados do seu estado particular de tontura. Cada pessoa fica mais ou menos tonta com os giros, bem como, apresenta maior ou menor disponibilidade para improvisar em dança. Essas duas combinações de estados corporais - uma um pouco mais permanente e a outra transitória - geram uma movimentação única e criativa que é interessante tanto para quem faz como para quem vê. O descontrole aqui é um fator importante.

Aliás, o descontrole e os momentos inesperados são fatores fundamentais para uma relação participativa. Temos o exemplo daquele momento em que o outro morador de rua entra em cena em Florianópolis e interfere na cena das pedras. Enquanto ele retirava as pedras do lugar, ele me perguntava o que era física, o que

era química, o que era o amor... e essas perguntas me obrigavam a criar em tempo real, a partir da criação e formulação de perguntas dele.

Nesta mesma apresentação em Florianópolis um garoto pediu para parar a performance e refazer a cena do jogo de Llinx porque ele tinha chegado tarde e queria tentar. Esta interferência deixou claro para mim que qualquer um pode parar a performance em qualquer ponto, pois esta parada pode ser absorvida à performance como uma participação compositiva, pois o plano de memória e presença estão sendo criados ao vivo com os participantes.

Houve ainda o momento no Bagdá café em que duas crianças que estavam assistindo a performance assumiram o jogo de Mimicry. Elas conduziram o jogo sozinhas, sem a minha interferência, com o público ativamente participando das proposições delas. Este foi um momento onde o descontrole da performance por minha parte permitiu uma grande abertura participativa. Fazer isso com crianças é relativamente fácil, pois elas costumam ser muito mais disponíveis para o jogo que os adultos, contudo, meu desafio é conseguir que os adultos também façam.

Um último momento em que público também contribui é com o nome das pedras na cena do rio, em que os participantes dão nome às pedras. Apesar de ser uma cena relativamente simples, as falas são muito significativas, os nomes dados ajudam a compor o peso que aquelas pedras possuem para a narrativa. Não deixa de ser uma participação compositiva, pois apesar do resultado final já estar definido, o significado de cada pedra e o peso simbólico delas muda a cada apresentação. Foi justamente nesta cena que o morador de rua entrou em cena durante a apresentação de Florianópolis e chutou as pedras. A atuação dele realmente me impactou muito, pois foi inesperada e muito significativa.

Para além dessas participações na performance propriamente dita, também houveram os momentos em que a participação aconteceu durante as oficinas. Destaco dois momentos que considero muito importantes: A oficina em Barcelona e a parte da oficina na Faculdade de Motricidade Humana em Lisboa, no momento em que os participantes usaram os fones de ouvidos.

Durante a oficina em Barcelona, Cátia Gomes, participante da oficina, relatou em entrevista fornecida em vídeo o seguinte:

Foi muito “giro”<sup>95</sup> ver a interação com as pessoas que passavam, que estavam na rua, que não estavam à espera e que nós pudemos ter uma

---

<sup>95</sup> Gíria portuguesa equivalente ao nosso “legal”. Quer dizer interessante, divertido, agradável.

abordagem mais direta. Essas pessoas acolheram bem. E isso é interessante porque é um distúrbio, estamos a criar um distúrbio. E por que? Porque estamos a sair da norma. (...) Podemos recriar a nossa maneira de estar. (...) Eu trabalho a quinze anos em um órgão público, e fico ali fazendo o que está na lei. Pode ou não pode. Então o que acontece? Eu já estou meio formatada e isso (a oficina) cria um desequilíbrio, uma recriação de um modo de estar. (Cátia Gomes, entrevista cedida em vídeo. Setúbal, 2016)

Cátia gomes cita também um outro momento interessante na oficina de Barcelona:

Eu: “Teve” um momento em que vocês fizeram lá em três, no workshop, em que vocês fizeram uma espécie de... vocês balançaram uma pessoa (que não fazia parte do workshop e apenas estava na praça). Uma pessoa ficou pendurada. Como foi fazer isso?

Cátia: Sim, sim. Aquilo foi um trabalho de muita confiança e maluquice daquela menina (a transeunte que foi inserida no jogo), porque ela não nos conhecia de lado nenhum. Mas pela sua maneira de estar, ela se entregou e viu que podia confiar. E pronto, se é para segurar a gente segura. (ibidem).

Houve ainda um terceiro momento de participação na oficina de Barcelona que envolveu a polícia. Cátia relata este momento também.

Eu: No momento que você chegou a polícia não apareceu, não é?

Cátia: Apareceu sim.

Eu: O que você sentiu com relação à polícia?

Cátia: Sabes que eu tive uma opinião contrária a maioria das pessoas? Porque eu achei que eles estavam curiosos para saber o que estava a acontecer. E se calhar, o que eles queriam era tirar aquela farda e participar. (ibidem).

Um outro momento em que a participação durante as oficinas foi o uso do áudio na FMH. Apesar de eu avisar que se tratava de uma oficina, o curto tempo entre a apresentação e o início da atividade com o áudio gravado fez com que os participantes acreditassem que aquela atividade com o som e fones era parte integrante da performance. O interessante dessa proposta é que as indicações dadas ao público nessa atividade são propositalmente incompletas para que as pessoas completem e criem. Dessa forma o público pode criar as suas formas de acessar os espaços, as direções e as ações. Este momento é muito rico.

Quando chegamos ao momento do debate, após a apresentação, eu revelei que aquela atividade não fazia parte da performance, ao que os estudantes da FMH imediatamente aconselharam-me a inserir o exercício com o áudio à

performance. Contudo, existem alguns desafios técnicos que dificultam essa inserção direta, pois exigiria recursos materiais ou humanos que não disponho.

Ao olhar para estas estratégias e observando as respostas dadas pelas pessoas nas entrevistas, o que podemos constatar? Podemos observar pelas entrevistas tanto em papel quanto nas falas gravadas que as pessoas não se sentiram coagidas ou que participaram de forma impositiva. Algumas pessoas disseram que suas contribuições em falas e ações não foram completamente absorvidas pelo jogo cênico, o que me faz pensar que preciso melhorar minha atenção nesse ponto e trabalhar para que essa contribuição que o participante trouxe de fato faça parte da performance.

Acolher o que o público traz, agregando sentido a performance, é importante para a relação participativa. O performer nesse caso é o mediador dos sentidos que os participantes propõem. Ele costura os sentidos entre uma fala e outra. Dessa forma todos passam a fazer parte daquilo que é posto em jogo ou em cena.

## CAPÍTULO 5: CONSIDERAÇÕES FINAIS



Apresentação no Bagdá Café Campinas. Jogo do bastão com os participantes. Foto: Brau Nunes.

Podemos considerar que as estratégias de convite à participação do público funcionaram. Segundo os relatos, o público não sentiu que essas estratégias eram coercitivas ou impositivas.

Isso não se deu tanto pelo uso da memória e do jogo, como eram as propostas iniciais, mas sim pela criação de um espaço afetivo que permitiu que tanto a memória e o jogo quanto a participação pudessem acontecer. Foi a partir da relação afetiva que a construção participativa pôde acontecer e é dali que se constroem os sentidos na relação entre os participantes da performance.

O público ser co-criador não significa fazer algumas ações junto com o performer, mas criar junto com ele o sentido, tal qual Larson (et al.) deixa claro no *Deltagarkultur*.

Nesse sentido, as oficinas foram muito bem-sucedidas, tanto no trabalho realizado em Lisboa quanto em Barcelona, o que se verifica pelos momentos em que tanto os participantes da oficina criaram de maneira intensa, quanto os transeuntes, pegos de surpresa, compuseram junto com o pessoal que estava fazendo as oficinas.

Quando as crianças fizeram o jogo de Mimicry com o público, no Bagdá Café em Campinas, eu perdi o controle da cena e isso foi muito bom, pois o controle narrativo estava de fato nas mãos delas e do público. A ação da performance foi o disparador para as ações co-criativas. E a participação dá-se quando o controle sai da mão do propositor e é dividido com os demais participantes. Este é o grande desafio do trabalho. Tirar a mão do propositor e criar junto com o público.

Contudo, algumas pessoas que não concordam com este modelo participativo podem dizer que “abrir o controle narrativo é como colocar água no feijão”, ou seja, a potência do sentido vai se perdendo à medida que mais pessoas participam. Todavia, este argumento é desonesto e de certa forma preconceituoso, pois coloca o público em uma condição de saber inferior ao do proponente. Considera que o público só tem “água” para “botar no feijão”, ou seja, desconsidera a capacidade dos participantes em contribuir.

Claro que sempre existirão pessoas que acreditam em coisas que não têm relação com a obra do propositor, ou que possuem valores que vão no caminho contrário aos conceitos éticos que a performance propõe debater. É neste ponto que, justamente, reside o valor das obras participativas, pois ele acolhe o dissenso e coloca estas questões em debate. Numa obra participativa não se nega a diferença e

o dissenso, mas sim, trabalha-se com ele. Quando se impede o debate, os aspectos democráticos do trabalho participativo se dissolvem.

Recuperar o dissenso no trabalho participativo é fundamental para que ele se abra para uma relação democrática que permita a hospitalidade afetiva e nos faça olhar para a cidade com espírito de novidade.

Por fim, podemos dizer que, do ponto de vista quantitativo, pude ver que o público recebeu bem as propostas de convite à participação, sentindo-se seguros para interagir com o jogo. De maneira geral, as respostas foram bastante positivas e apontaram para a questão do surgimento do espaço afetivo. Este tema, que não havia sido pensado inicialmente como um caminho estratégico para a participação, permitiu-me perceber, tanto na relação com o público quanto nas entrevistas dadas individualmente, bem como nos questionários, que acolhimento afetivo tem grande importância para a criação de um ambiente participativo. Essas impressões a respeito da criação de um espaço afetivo já existiam em mim desde o tempo que eu trabalhava no CAPS-I, do mesmo modo que nas experiências com o espetáculo sobre Nijinski. Contudo, a dimensão que a criação de um espaço afetivo possuía para o surgimento de um espaço participativo não era clara para mim. Os relatos do público e as entrevistas puderam esclarecer este ponto, de tal forma que as estratégias de convite baseadas no uso da memória e do jogo passaram a possuir a, partir do espaço afetivo, um alicerce no qual poderiam se estabelecer.

Dessa forma, o espaço afetivo passou a ser um tema transversal da tese, que estabelece relações tanto com as questões relativas ao equilíbrio e ao desequilíbrio, quanto à memória, ao jogo e à participação, sendo um ingrediente amalgamador das experiências construídas entre o performer, o público, os transeuntes da cidade e a própria tessitura do urbano.

## REFERÊNCIAS

ANDRAUS, M, B (Org.). **Marcialidade e a Cena: técnicas e poéticas nas relações tradição-contemporaneidade**. Curitiba: Editora Prismas, 2016.

ARTAUD, A. **O teatro e seu duplo**. São Paulo; Martins Fonte: 2006.

BARBA, E; SAVARESE, N. **A Arte Secreta do Ator: um dicionário de antropologia teatral**. São Pulo: É Realizações, 2012.

BARTES, R. **Como viver juntos?** São Paulo; Martins Fonte: 2003.

BASSETTE, F. **Exercício físico ajuda na recuperação do equilíbrio**. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0406200622.htm>, pesquisado em 05/02/2018

BENNATON. P. D. **Deslocamento E Invasão: Estratégias Para Construção De Situações De Intervenção Urbana**. Universidade do estado de Santa Catarina, Programa de pós-graduação em teatro: Florianópolis, 2009.

BERNART, R. **LA SACRE DU PRINTEMPS**. In: <http://rogerbernat.info/engira/la-consagracion-de-laprimavera-2010/> Pesquisado em pesquisado em 10/10/2013.

BONFITTO, M. **A Cinética do Invisível: Processos de atuação no teatro de Peter Brook**. São Paulo: Perspectiva, 2009.

BRUM, E. **No Brasil o melhor branco só consegue ser um bom sinhozinho**. Disponível em: [https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283\\_075923.html](https://brasil.elpais.com/brasil/2015/05/25/opinion/1432564283_075923.html), acessado em 23/08/2017.

CABRAL. B. **O Drama como método de Ensino**. São Paulo: Hucitec, 2006.

CAILLOIS, R. **Los juegos y los hombres: La Mascara y el Vertigo**. México D.F: Fondo de Cultura, 2004.

CARLSON, M. **Performance: uma introdução crítica**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2009.

CAVRELL, H, E. **Dando Corpo à história**. Curitiba, Prismas, 2015.

DEBORD, G. **A Sociedade do espetáculo**. Ilha do Mel: E-books.com,2003.

DELEUZE, G. **Espinosa: Filosofia prática**. São Paulo: Escuta, 2003.

DELEUZE, G. GUATTARI, F. **MIL PLATÔS: CAPITALISMO E ESQUIZOFRENIA**. Volumes I, II e III. São Paulo: Editora 34, 2008.

DELIBERADOR, A, P. **Judô: metodologia da participação**. Londrina: Lido, 1996.

DERRIDA, J. **A escritura e a diferença**. 2ª ed. São Paulo, Perspectiva, 1995.

DONEM, S. KELLY, G. **CANTANDO NA CHUVA**. Universal Filmes, 1951. Disponível em: [http://www.youtube.com/results?search\\_query=cantando+na+chuva&oq=Cantando+na+ch&gs\\_l=youtube.1.0.0I3.1020825.1039732.0.1041321.28.20.0.0.0.1.330.2866.5j5j5j2.17.0...0.0...1ac.1.11.youtube.P0 S93elJL1Y](http://www.youtube.com/results?search_query=cantando+na+chuva&oq=Cantando+na+ch&gs_l=youtube.1.0.0I3.1020825.1039732.0.1041321.28.20.0.0.0.1.330.2866.5j5j5j2.17.0...0.0...1ac.1.11.youtube.P0 S93elJL1Y), pesquisado em 10/10/2013.

Ferál, J. **Acerca de la teatralidad**. Buenos Aires: Nueva Generación, 2003.

\_\_\_\_\_. **Por uma poética da performatividade: O teatro Performativo**. In: Sala Preta, Revista do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas, ECA/USP, São Paulo, n.8, 2008.

\_\_\_\_\_. **Teatro, teoria y práctica: Más Allá de las Fronteras.** Buenos Aires, Galerna, 2004.

\_\_\_\_\_. **Performance e performatividade: O que são as Performance Studies.** In: MOSTAÇO, et al. (Org). Performatividade. Florianópolis: Letras Contemporâneas, 2009. p. 49-86.

FERANDES, C. **Entre escrita performativa e performance escrita: O local da pesquisa em artes cênicas com encenação.** Disponível em: <http://zip.net/bjmmBw>, pesquisado em 10/02/2014.

FERRACINI, R. **Nem interpretar, nem representar. Atuar.** In MOSTAÇO, E, et al (Org). Para uma história cultural do teatro. Florianópolis/Jaraguá do Sul: Desing Editora, 2010.

FIADEIRO, J. **Composição em tempo real.** Artigo em pdf.

FIADEIRO, J. EGÊNIO, F. **Secalharidade como ética e como modo de vida: o projeto AND\_LAB e a investigação das práticas de encontro e manuseamento coletivo do viver juntos.** in: **Urdimento: Revista de estudos em Artes Cênicas.** Florianópolis: Universidade do Estado de Santa Catarina; Centro de Artes. Programa de pós-graduação em Artes da Cena. nº 18. 2012, p. 61-71.

FIADEIRO, J. EUGENIO, F. **O encontro é uma ferida: Excerto da conferência-performance “Secalharidade”.** Culturgest, Julho de 2012.\_

\_\_\_\_\_. <http://and-lab.org/joao-fiadeiro>. Pesquisado em 28/03/2014 .

FILHO&TETI, **A CARTOGRAFIA COMO MÉTODO PARA AS CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS,** Disponível em: <https://online.unisc.br/seer/index.php/barbaroi/article/view/2471/2743>, pesquisado em 06/10/2013.

FONTE, E, M.M. **DA INSTITUCIONALIZAÇÃO DA LOUCURA À REFORMA PSIQUIÁTRICA: as sete vidas da agenda pública em saúde mental no brasil.** In: Estudos da sociologia: Revista do Programa de Pós-graduação em Sociologia da UFPE. Disponível em: <http://www.revista.ufpe.br/revsocio/index.php/revista/article/view/60/48>, pesquisado em 04/09/2016).

FOUCAULT, M. **A hermenêutica do sujeito.** 2ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

\_\_\_\_\_ **Freud, Nietzsche, Marx.** in: **Revista Eco nº113/5.** Bogotá, 1969.

\_\_\_\_\_. **A história da Loucura na idade Clássica.** São Paulo: Perspectiva, 1978.

\_\_\_\_\_. **Vigiar e Punir.** Petrópolis: Vozes, 1987.

FRANK, C. **Dança moderna: movimentos fundamentais organizados segundo os princípios da técnica de Martha Graham.** Porto Alegre: Centro de memória do esporte da Escola de Educação Física da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. 2013.

FRANKLIN, E. N. **Condicionamento físico para a dança: técnica para otimização em todos os estilos.** Barueri : Manole, 2012.

GAETNER, G. **Karate-Do: Técnica e Filosofia** . Ano 1, Nº 1; Curitiba, Instituto Bodhidarma, Janeiro/1989.

HAAS, J. G. **Anatomia da dança.** Barueri, SP : Manole, 2011.

HAGEN, M.H (org). **Mind's Eye Theatre: The Masquerade.** 2. ed.Stone Mountain.Wite WolfGame Studio. 1994.

HAGGREN, K. LARSONS, E. NORDWALL, L. WIDING, G. **Deltagarcultur**.  
Kopenhagen: Bokförlaget Korpen, 2008. Versão original traduzida pelos autores  
para o inglês e cedida gentilmente por Egle Larson sob o título de **Participatory arts  
DRAFT interacting Arts**, 2013.

HUIZINGA, J. **HOMO LUDENS. Jogo como elemento da cultura**. São  
Paulo: Perspectiva, 2001.

ITAÚ CULTURAL E GRUPO TEATRAL OS FOFOS EM CENA: **Debate  
Arte e sociedade: A representação do negro**. São Paulo, Itaú Cultural, 2015.  
Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=LG\\_cRXBsKfE](https://www.youtube.com/watch?v=LG_cRXBsKfE), acessado em  
23/08/2017.

JUSTINO, M. J. **Oitica: Modernidade e pós-modernidade em Hélio  
Oitica**. Curitiba: Ed. UFPR, 1998.

JUSTINO. M. J. **Seja marginal seja herói: Modernidade e pós  
modernidade na obra de Hélio Oitica**. Curitiba: Editora UFPR, 1998.

KANO, J. **Kodokan Judo**. Tokyo, New York, London: Kodansha  
International, 1994.

KASTRUP, V. PASSOS, E. ESCÓSSIA, L (ORG.). **Pistas para o método  
da Cartografia**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

KELEMAN, S. **Anatomia Emocional**. São Paulo: Summus, 1999.

KUHNN.M.L.W. **BOAL E O TEATRO DO OPRIMIDO: O ESPECT-ATOR  
EM CENA NA EDUCAÇÃO POPULAR**. Ijuí, 2011. Dissertação de mestrado.  
Disponível em:  
<http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/292/Mara%20Welter.pdf?sequence=1>, pesquisado em 05/12/2016.

LAKKA, V. **Parkours: Residência em movimento**. Direção Bruno "Rachacuca" Peixoto, Barcelona, 2001. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=RJDXYDnVmFc>. Pesquisado em 10/10/2013.\_

\_\_\_\_\_. **Para uma cidade habitar um corpo: Proposições de uso do espaço urbano e seus acréscimos na formação do artista cênico**. Programa de pós-graduação em artes área teatro, Universidade de Uberlândia: Uberlândia, 2011.

LAZNIK, M.C. **Rumo à fala: Três crianças autistas em psicanálise**. São Paulo: Cia. Freud, 2011.

LEHMANN, H T. **O Teatro Pós-dramático**. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LEONARDELI, P. **A memória como recriação do vivido: um estudo da história do conceito de memória aplicada às artes performativas na perspectiva do depoimento pessoal**. São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Artes Cênica da Escola de Comunicação e artes da Universidade de São Paulo. 2008. Tese de doutorado.

LEPECKI, A. **Coreopolítica e Coreopolítica**. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/2175-8034.2011v13n1-2p41/23932>, pesquisado em 09/01/2015.

MARCUSSEM, M, G, E. O Método da não contratação (não tensão) no Karate-do. In: ANCANTARA, R, C; ALCANTARA, U, C, (Org.): **Guerreiros e Sábios: Ensaio sobre caminho Marcial**. Salvador: Brasil Esportes, 1999.

MARTON, S. **Foucault, Deleuze, Derrida frente à crise**. CPFL/ Bossa Nova Films. 2012, disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=vyPTweS6Cvo>, pesquisado em 09/10/13.

MENDES, M.G. **O negro no teatro Brasileiro**. São Paulo, Hucitec; Rio de Janeiro, Instituto Brasileiro de Arte e Cultura; Brasília, Fundação Cultural Palmares, 1993.

MILER, A. **As Bruxas de Salem. In. A Morte do Caixeiro Viajante e outras quatro peças.** São Paulo: Companhia das Letras, 2009.

MUNIZ, Z. **Improvisação como processo de composição na dança contemporânea.** Florianópolis: Universidade do estado de Santa Catarina (UDESC) Programa de pós-graduação em teatro. Dissertação de Mestrado. 2004.

MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O Futuro da narrativa no Ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural, 2002.

NAKAYAMA, M. **O Melhor do Karatê : Fundamentos.** Volume 2; São Paulo: Cultrix, 2002.

NIETZSCHE, F. **Obras incompletas.** 2.ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

ORLANDI, E. P. **A desorganização cotidiana.** Disponível em: <http://www.labeurb.unicamp.br/portal/pages/pdf/escritos/Escritos1.pdf>, Acessado em 04/09/2017.

PAESE, C. **CARTOGRAFAR E ACOLHER.** In. ROCHA, E., NORONHA, M. **Mover, Acolher, Cativar.** Porto Alegre, UFRGS, 2016.

PEES, A.A. **Body-mind Centering® e o sentido do movimento em (des) equilíbrio: princípios e técnicas elementares, na criação em dança, pela poética nas linhas dançantes de Paul Klee.** Campinas: UNICAMP, Programa de pós-graduação e Artes da Cena, Tese de Doutorado. 2012.

QUILICI, C.S. **O Treinamento do ator/performer: Repensando “o trabalho sobre si” a partir de diálogos interculturais.** In: **Revista Urdimento.** V19. Florianópolis, p.15-20, 2012.

RANCIERE, J. **O espectador emancipado.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2012.

\_\_\_\_\_, **O ódio a democracia.** São Paulo: Boitempo, 2014.

**Reabilitação****Vestibular.**

Disponível

em:

<http://fisioterapia.com/reabilitacao-vestibular/> pesquisado em: 03/02/2018.

REICH, W. **A Análise do Caráter**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ROBIN, R. **A Memória Saturada**. São Paulo: Ed. Unicamp, 2016.

RUSTIN, M. (ORG). **Estados Psicóticos em Crianças**. Rio de Janeiro: Imago, 2000.

RYNGAERT. J.P. **Jogar, representar**. São Paulo: CosacNaif, 2009.

SAMPAIO, F. Balé: processos – a estabilidade e a perpendicularidade. In.: **A Dança Clássica: dobras e extensões**. Joinville: Nova Letra, 2014.

SARTURI, A. **QUANDO OS DADOS (NÃO) ROLAM: Jogo, teatralidade, Performatividade no Roleplaying game**. Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de pós-graduação em teatro: Florianópolis, 2012. Dissertação de mestrado.

SHECHNER, R. **“Performativity” in performances studies: in introducitio**. New York & London: Routledge, 2006.

\_\_\_\_\_. LIGEIRO, Z. (ORG). **Performance e antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: Mauad, 2012.

SILVA, M. **Sistema Vestibular e Movimentos da Cabeça**. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=lkmV57skCNY>, pesquisado em: 03/02/2018.

SLADE, P. **O Jogo dramático infantil**. São Paulo: Summus, 1987.

SPOLIN, V. **Improvisação para o teatro**. 4ª ed. São Paulo: Prismas, 2000.

TOSTA, E. **Wuppertal Thanzteather e o processo de criação de Pina Bausch**, Disponível em: [/www.caleidoscopio.art.br/cultural/danca/danca-contemporanea/pina-bausch-processo-criacao.html](http://www.caleidoscopio.art.br/cultural/danca/danca-contemporanea/pina-bausch-processo-criacao.html), pesquisado em 01/03/2018.

TOURINHO, L. **JOGO COREOGRÁFICO**. Disponível em: <http://www.jogocoreografico.com/> pesquisado em 09/10/13.

VIDOR, H.B. **Drama e teatralidade: O ensino do teatro na escola**. Porto Alegre: Mediação, 2010.

VIGARELLO, G; HOLT, R. **O Corpo trabalhado: Ginastas e esportistas no século XIX**. in: CORBIN, A; COURTINE, J-J; VIGARELLO, G. **HISTÓRIA DO CORPO: Da revolução à Grande Guerra**. Petrópolis: Vozes, 2008.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

XAVIER, J.J. **Acontecimentos de dança: Corporeidade e Teatralidade Contemporânea**. Universidade do Estado de Santa Catarina, Programa de pós-graduação em teatro: Florianópolis, 2012. Tese de doutorado.

YUASA, Y. **The Body, Self Cultivation and Ki-energy**. State University of New York Press. 1993.