

A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Reitor

Naomar Monteiro de Almeida Filho

Vice-Reitor

Francisco José Gomes Mesquita



EDITORIA DA UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA

Diretora

Flávia Goullart Mota Garcia Rosa

Conselho Editorial

Titulares

Caiuby Alves da Costa, Charbel Ninõ El-Hani,

Dante Eustachio Lucchesi Ramacciotti,

José Teixeira Cavalcante Filho, Maria Vidal de Negreiros Camargo

Suplentes

Alberto Brum Novaes, Antônio Fernando Guerreiro de Freitas,

Evelina de Carvalho Sá Hoisel, Cleise Furtado Mendes

A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor

Margie / Margarida Gandara Rauen
(Apresentação e organização)

EDUFBA
Salvador, 2009

©2009, by Autores.
Direitos de edição cedidos à EDUFBA. Feito o depósito legal.

Projeto Gráfico, Editoração Eletrônica
Alana Gonçalves de Carvalho

Capa
Espencer Gandra

Fotos da capa da esquerda para a direita:
1 e 2 – *Juliets*, por Elenize Dezgeniski;
3 – *Ophelias/A-VOID-ING*, por Margie Rauen; 4 – *Juliets*, por Margie Rauen.

Fotos da quarta-capa da esquerda para a direita:
1 – *Carga Viva*, Rio Branco, por Ana Letícia da Rosa; 2 – *Playing the Building*, New York, por Sam Horine; 3 – *Aqui você verá ...*, Curitiba, por Alessandra Haro.
4 – *Diário de Passagem*, Salvador, por Tina Pimentel.

Revisão
Tânia de Aragão Bezerra

Normalização
Normaci Correia dos Santos

Comissão Científica
Profa. Dra. Antonia Pereira
(Universidade Federal da Bahia)
Prof. Dr. Julio Mota
(Academia de Artes Cênicas de Hong Kong/Fundação Teatro Guaíra)

Prof. Dr. Fernando Pinheiro Villar
(Universidade de Brasília)

Prof. Dr. Sérgio de Carvalho
(Universidade de São Paulo)

Sistema de Bibliotecas – UFBA

A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor /
apresentação e organização Margarida Gandara Rauen (Margie). - Salvador :
EDUFBA, 2009.
250 p. : il.

ISBN 978-85-232-0613-0

1. Artes cênicas - Interatividade. 2. Performance (Arte). 3. Público. I. Rauen,
Margarida Gandara.

CDD - 792



EDUFBA
Rua Barão de Jeremoabo, s/n, Campus de Ondina, 40170-115, Salvador-BA, Brasil
Tel/fax: (71) 3283-6164
www.edufba.ufba.br | edufba@ufba.br

Ao poder do amor e
aos des-encontros que proporcionaram os encontros deste livro!
Às ex-alunas, ex-alunos e colegas que acreditaram na cena participativa!

SUMÁRIO

- 9 PREFÁCIO
Valmir Santos
- 13 APRESENTAÇÃO
Margie (Margarida Gandara Rauen)
- 23 DIÁRIO DE PASSAGEM
O artista como obra de arte e o público como cocriador
Ciane Fernandes e Wagner Lacerda
- 33 POR FAVOR, TOQUE
Participantes-*performers* vivenciam a arquitetura
na instalação de David Byrne
Cristiane Bouger
- 51 INFILTRAÇÕES SILENCIOSAS
Relações nada comportadas entre artista, espaço público e espectador
Henrique Saidel
- 85 O ESPECTADOR NAS ENCENAÇÕES DE JERZY GROTOWSKI
Ismael Scheffler
- 109 JOGO COREOGRÁFICO
Um processo em que público, intérpretes e coreógrafa
são coautores
Lígia Losada Tourinho
- 133 OCUPAÇÃO, INVASÃO E DESLOCAMENTO NO ESPAÇO URBANO
EM INTERVENÇÕES DO ERRO GRUPO
Luana Raiter e Pedro Diniz Bennaton
- 155 DO CONTROLE DA CENA À INTERAÇÕES ALOSTÉRICAS
O público como agente compositor
Margarida Gandara Rauen/ Margie
- 195 PRESENÇA E TELEPRESENÇA NA LINGUAGEM ARTÍSTICA *PERFORMANCE*
Maria Beatriz de Medeiros
- 209 *TRANSITORY OBJECT FOR HUMAN USE*
O público como agente criador da arte
Stela Regina Fischer
- 241 APÊNDICE A
O COLETIVO OPOVOEMPÉ
Manuela Afonso

Poros em pensamentos

Em minha primeira incursão pelo Festival Internacional de Teatro Universitário de Blumenau, na edição de 2008, surpreendeu-me o grau de elaboração de alguns trabalhos que ousam transcender ao texto dramático. Não significa desprezo pelo papel do drama na formação, mas foi um prazer compartilhar, também, o ímpeto juvenil em criadores predispostos ao risco da *performance* ou da intervenção, para citar dois caminhos entre os processos de pesquisa então gestados em universidades de Goiânia, Recife, Salvador, Campinas, São Paulo e Buenos Aires.

9

Creditei o pendor de estudantes e docentes-orientadores para o experimento ao reflexo de mudanças paradigmáticas na concepção e recepção das artes cênicas dentro e fora do campus. Nesta primeira década do século XXI, o artista e o espectador dos principais centros urbanos do país carregam poucos resquícios daquele diagnóstico típico do eixo paulista-fluminense no final dos anos 1980, início dos 1990, quando era comum fazer pilhéria das montagens “incompreensíveis” de Gerald Thomas, então um desestabilizador à beça.

Hoje, quem sabe dado a um incipiente sistema nacional de teatro, já desfrutamos iniciativas concretas – mínimas diante do continente Brasil – de contrapartidas do poder público para com os trabalhadores da arte que têm o espaço e o tempo de processo em alta conta, não são reféns de resultado. Neste sentido, o Programa Municipal de Fomento ao Teatro para a Cidade de São Paulo, implantado em 2002, reconfigura a produção e instaura outros modos de troca.

Alguns coletivos perderam-se no meio do caminho por causa da fragilidade de suas pesquisas, mas os trabalhos mais bem sucedidos ampliaram horizontes estéticos para a dramaturgia e a encenação; determinaram recortes socioculturais e friccionaram centro e periferia. O chamado Teatro de Grupo revelou-se um nicho potencial para lançar-se a desafios, errar em todos os sentidos e tatear futuros. Disseminou que o trabalho continuado é imprescindível numa arte de na-

tureza efêmera – ainda que captada pelo audiovisual, seu epicentro é a convergência de sentidos ao vivo.

No plano das instituições ou das curadorias de festivais, a acolhida é igualmente substancial. Na unidade SESC Avenida Paulista, por exemplo, é inescapável deparar com o pulsar de novos vetores para a dança e para o teatro nos andares daquele edifício cênico literal. A programação expõe um olhar cuidadoso para com essas modalidades contemporâneas que sinalizam rupturas sem menosprezar a tradição com gratuidades. Encontros internacionais como os de Londrina, Belo Horizonte, São José do Rio Preto e Rio de Janeiro também são afeitos às atrações que imprimem linguagens inovadoras em palcos ou espaços não convencionais.

São iniciativas que retroalimentam inquietações de artistas e de espectadores brasileiros, tornando-os mais propensos às perguntas do que às respostas. Aumenta o interesse pela obra aberta, pelas demonstrações de processos. Testemunham-se etapas de percursos que nem sempre culminam em espetáculo. A autonomia desponta dos dois lados. Perdem terreno o observador passivo e o criador dogmático, deslocados para uma plataforma em que arte e vida comungam o lugar que lhes cabe: concreto, movediço, imaginário.

Num ensaio antológico sobre Duchamp, Octavio Paz anota que o artista plástico cultivava a esperança de reconciliar obra e espectador. Evidentemente, a perspectiva de Duchamp não é social, socialista, uma vez que “Arte fundida à vida quer dizer poema de Mallarmé ou romance de Joyce: a arte mais difícil”, como observa Paz: “Uma arte que *obriga* o espectador e o leitor a converter-se em um artista e em um poeta” (grifo do escritor) ¹.

A mediar as duas instâncias, divisamos frequentemente a figura do investigador acadêmico, um ser que não vive em planeta à parte. Ao contrário, concatena um tanto de criador e de espectador para ler uma terceira ou mais vias. Pois, cada vez mais, os criadores tornam-se interlocutores dentro do próprio ambiente da universidade, um copensador, um espectador apaixonado para além do estúdio, da sala de ensaio ou do laboratório de rua.

¹ PAZ, Octavio. *Marcel Duchamp ou o castelo da pureza*. Tradução de Sebastião Uchoa Leite. São Paulo: Perspectiva, 2004, p. 61.

São eles, pesquisadores-criadores, os autores das páginas que seguem. Ao título elucidativo, *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*, acrescentamos que este livro promove uma espécie de varredura das contaminações latentes no universo das artes em fluxo: dança, teatro, poesia, vídeo, música, artes plásticas e outras manifestações vertidas para *performance*, intervenção, instalação, *web* e demais sintonias emergentes e urgentes. Percorremos artigos e ensaios de uma coletânea caleidoscópica, *corpus* em atos de observar, eleger, prospectar e compor visões de eventos humanamente grávidos de códigos e signos para gritar ao mundo a que vieram.

11

Este projeto editorial colaborativo maneja instrumentos científicos e espirituosos para ler a cena na era da informação transbordante em pseudointeratividades à altura das botas humanas prensando o rosto humano para sempre segundo profetizou George Orwell. De outro modo – e para ilustrar –, como atinar que um projeto digno de ombrear com o *La Fura dels Baus*, o do núcleo argentino *De La Guarda*, cujo espetáculo de mesmo nome assistimos impactados no Festival Internacional de Londrina, no início de 1990, desague, década e meia depois, em apelos reducionistas como os que lemos a respeito da proposta mais recente do que restou do ideal artístico esboçado? O título é sincero em demasia, *Fuerzabruta*, evento que passou por São Paulo, em 2008, e cujo site oficial assim o introduz (é forçoso reproduzir o chafariz mercantil dessas linhas para constatar o estado de coisas):

Um novo conceito de *performance*. [...] um evento com música e iluminação poderosas, nudez (moderada), água (aos montes), cenas de uma natureza poética, violenta e bela – e muita bagunça. É um show onde o público fica de pé o tempo todo. Salto alto não é aconselhável. Vista-se casualmente, você pode sair molhado e sujo. [...] O espetáculo é repleto de efeitos visuais que só vendo para crer – uma experiência teatral de inundar os sentidos. Como um todo, os atores, o cenário e o público são geradores da ação teatral. [...] O público tem o poder de modificar a obra, o que faz com que ela seja mais verdadeira. A reação espontânea da platéia condiciona os demais elementos a serem mais contundentes. A serem reais. Podemos escolher como os atores respondem aos es-

tímulos, mas não podemos fazer o mesmo com o público, que sempre responde de maneira verdadeira, sem planejamentos. Se o que fazemos não os [sic] comove, a obra naufraga durante a apresentação. O espectador faz parte. Ferido. Festejando².

É no bojo da irreabilidade cotidiana, porém, que Margie – a organizadora Margarida Gandara Rauen – e uma rede de parceiros de pesquisa pronunciam que os artistas cênicos mais instigantes, rigorosos em suas partituras éticas e estéticas, são justamente os que exibem jogo de cintura na interface da ficção com o real, e vice versa, instaurando criticidade frente ao imperativo consumista. Aliás, a pele não mora na superfície, um alento ao espectador/leitor que aqui ausculta.

Valmir Santos³

² Disponível em: <<http://www.fuerzabrutabrasil.com.br/espetaculo.html>>. Acesso em: 13 jun. 2009.

³ Mestre pelo Programa de Artes Cênicas da USP. Especialista em Jornalismo Cultural pela PUC-SP. Graduado em Jornalismo pela Universidade de Mogi das Cruzes. Professor assistente de Jornalismo na Universidade Cruzeiro do Sul. Repórter de teatro desde 1992, cobriu os principais Festivais nacionais e internacionais, com resenhas na Folha de S. Paulo e diversas outras publicações; autor de históricos dos coletivos Armazém Companhia de Teatro (RJ), Grupo XIX de Teatro (SP), Parlapatões, Patifes & Paspalhões (SP) e Tribo de Atuadores Ôi Nós Aqui Traveiz (RS).

APRESENTAÇÃO

É esse o âmago da questão. A eliminação do palco ou as outras variantes citadas da fórmula espacial comum aos dois ensembles (espectadores e atores) são exemplos, protótipos iniciais. Avistamos apenas algo como uma margem, uma linha costeira. Permanece para ser explorado todo o continente.

(GROTOWSKI, Jerzy, 1962 apud GROTOWSKI, 2007, p. 71)

A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor

13

O interesse na temática deste livro foi uma consequência de minha pesquisa continuada sobre processos criativos nos quais a interatividade provoca uma transferência de controle do “elenco” para o público. Tal situação compartilhada gera impasses e desafios para ambas as partes porque ocorre a diluição da fronteira entre ficção e história, entre a peça ou *performance* e o tempo real de vivência do elenco com o público. Instaura-se, deste modo, um relacionamento participativo muito diferente daquele que o teatro oferece, pois além de não mais existir uma divisão clara entre palco e platéia, o público deixa de ser espectador e passa a contribuir num jogo de composição¹ não ensaiado, subvertendo, por assim dizer, as noções de personagem e dramaturgia. Com isso, além de haver a desestabilização das convenções da obra teatral, ocorre a participação espontânea do público em um sistema proponente que não constitui uma obra, mas vivências cênicas em processo, típicas das imensas redes do território da *performance*.

Não pretendi, com a chamada de textos para esta coletânea, embarcar na tarefa quantitativa de realizar um tratamento histórico-crítico da *performance* e da *live art*. Inúmeros coletivos e artistas integram a cena interativa mundialmente. Alguns deles ilustram a história da contracultura, como o *Living Theatre* (EUA) e Augusto Boal, ou ga-

¹ Essa é uma relação diferente da do palco alemão, onde o público é acomodado no palco, no espaço da cena, a fim de criar uma proximidade com o tempo da ficção, conforme ocorre na peça *Equus*, de Peter Schaffer. Ali, o público não atua como agente compositor ou proponente.

nharam visibilidade mais recentemente, em *sites* da Internet e pesquisas acadêmicas, como é o caso do *La Fura dels Baus* (VILLAR, 2001), do coletivo *Ói Nós Aqui Traveiz* (desde 1978)², do *Blast Theory* (UK, desde 1991)³ e do *ImprovEverywhere* (EUA, desde 2001), com sua rede de comédia (*Stealth Comedy*) *The Urban Prankster Network*⁴.

O livro proporciona reflexões sobre a ampla linha de pesquisa Processos Criativos, com uma amostra de nomes, tanto já históricos quanto emergentes, que convergem na opção por poéticas baseadas na interatividade com a participação do público no tempo real da cena. Os diferentes capítulos consideram problemáticas e procedimentos utilizados em trabalhos selecionados de Jerzy Grotowski, David Byrne, Marina Abramović, do *Corpos Informáticos* e Maria Beatriz de Medeiros, do *Erro Grupo*, de Lígia Tourinho, do coletivo *OPOVOEMPE*, da *Cia. Silenciosa*, de Wagner Lacerda e Ciane Fernandes, com a contribuição de Cristiane Bouger, Stella Fischer, Henrique Saidel e Ismael Scheffler: Polônia/Califórnia/Mundo, Estados Unidos/ New York, Florianópolis, Rio de Janeiro, Goiânia, Brasília, Teresina, Salvador, São Paulo, Curitiba. Dado o recorte, o volume aproxima nomes representativos dessa diversidade geográfica, e também de faixas etárias e perfis heterogêneos. Alguns trabalhos ainda têm mais afinidade com o teatro, enquanto outros abandonam esse suporte completamente, acontecendo em outros ambientes específicos da *performance* e da categoria *site specific*.

Diversos gêneros performáticos são aqui considerados, desde o idiossincrático, em que a pessoa do/da *performer* é o próprio artista, até as ações de coletivos, mas sempre com o caráter da *live art*: “A *performance* está ontologicamente ligada a um movimento maior, uma maneira de se encarar a arte; a *live art*”. (COHEN, 2004, p. 38)⁵ Os sistemas cênicos analisados nos diferentes capítulos surgiram da proposição de interações onde o controle e a presença autoral, individual, dão lugar, especificamente, à inclusão do público como agente compositor da cena. Optei pelo termo **agente compositor** não só porque

2 Disponível em: <<http://www.oinoisaquitraveiz.com.br>>.

3 Disponível em: <<http://www.blasttheory.co.uk>>.

4 Disponível em: <<http://improveverywhere.com>> e [<http://improveverywhere.ning.com/>]

5 Desde então, a *live art* já conquistou status de subárea das Artes, um domínio específico do conhecimento. Queira visitar o *site* <www.thisisliveart.co.uk> para detalhamento do campo e artistas representativos.

os processos criativos pesquisados transcendem o suporte do palco e as convenções da dramaturgia tradicional (*playwriting*), mas porque também problematizam a autoria e a integração de ações de composição cênica em processo (*work in process* e *live art*)⁶. Os termos público, espectador, plateia, participante(s), interator, coator, coautor, atuante, espectador-ator, *espect*-ator, ator, intérprete e *performer* são, no entanto, comumente empregados na literatura, com ou sem percalços de definição. Ocorre, a rigor, uma continuada escassez de estudos sobre a metalinguagem praticada nas artes cênicas. (RAUEN, 2004)

Na bibliografia revisada, há reflexões sobre o elenco e o público, com muitos termos similares para definir dois tipos de sujeito: a) o ator e/ou a atriz que não são apenas personagens dramáticas; b) a pessoa que não é apenas espectadora observadora. Percebe-se que o livro *Teatro pós-dramático* (LEHMANN, 1999), de Hans-Thies Lehmann, contribuiu para difundir a problemática do reposicionamento do público ou desestabilização do papel de espectador. Ao deslocar o olhar do teatro para as artes visuais, contudo, encontramos relações artísticas, teóricas e críticas anteriores.

O **neoconcretismo**, nas artes plásticas do Brasil, elaborou muitas questões relevantes para a inclusão do público como agente compositor, sobretudo com Lygia Clark e Helio Oiticia, na década de 60 do século XX. Também o pensamento de Susanne Langer, no campo da filosofia da cultura, alimentou o neoconcretismo.

Paulo Herkenhoff, curador da exposição “Poética da Percepção, questões da fenomenologia na arte brasileira” (São Paulo e Rio de Janeiro, 2008), argumenta que

O neo-concretismo reivindicou uma posição própria sobre o fenômeno da percepção ao assumir, com Ferreira Gullar e a fenomenologia de Merleau-Ponty, que “nenhuma experiência humana se limita a um dos cinco sentidos [...]”. (HERKENHOFF, 2008, p. 6)

6 Cohen (1998) apresenta estudo detalhado. Outros pesquisadores brasileiros e grupos têm se dedicado ao tema, especialmente para refletir sobre criações coletivas, mas o foco costuma estar no trabalho de um elenco e não na criação em tempo real com um público.

Ainda na década de 60, Michael Fried observara que a transformação do/da espectador(a) em *performer* é inerente à arte minimalista (de nomes tão diferentes quanto Donald Judd, Carl Andre e Duane Hanson). Fried (apud TILL, 1998) antecipara o advento das galerias transformadas em locais cênicos ou mesmo suportes. Ao invés de textos explicativos de curadores, títulos esclarecedores e outras categorias verbais, guias ou uma ordem cronológica de painéis a seguir, emergiram novos tipos de objetos que não eram concebidos para a observação visual e nem eram passíveis de interpretação, passando a inibir os atos de fechamento de sentido ou de assimilação estética e a exigir o reposicionamento do próprio corpo do visitante/público no tempo-espço real da galeria, para uma atitude performativa (*sic*). Ferreira Gullar, em artigo publicado no *Jornal do Brasil*, em 1957, já encaminhara a discussão sobre a não-compreensão na arte contemporânea (neoconcretista):

A arte é simbólica porque ela não trata de questões racionalmente definíveis, porque não se refere a uma realidade sensorial bruta, mas a um tempo cultural, por isso, as formas de arte não podem ser tomadas pela sua ligação imediata com o real. (GULLAR apud HERKENHOF, 2008, p. 80)

Entre os aspectos mais polêmicos desse tipo de arte está a subversão de padrões de gosto, sendo a abjeção um tema de maior interesse do que o deleite ou prazer diante do evento artístico. Para Julia Kristeva (1982), a causa da abjeção sempre é algo político, pois ela se processa quando o evento provoca um olhar defensivo, perturba a identidade, o sistema ou a ordem inerentes ao repertório do/da receptor(a).

No Brasil, os estudos da *performance* também endereçaram o tema da interatividade. Cohen (2004), lembrando o princípio de Sala Catedral, onde não há espectadores e todas as pessoas são atuantes (APPIA, 1919), preferiu estabelecer a diferença entre duas formas cênicas básicas: “[...] a forma estética, que implica o espectador, e a forma ritual, em que o público tende a se tornar participante, em detrimento de sua posição de assistente.” (COHEN, 2004, p. 29). O termo “atuantes” pode envolver todos os participantes, elenco e público. Cohen (2004), então, distingue o ator-intérprete (condutor de personagens) do *per-*

former (condutor do ritual), em processos verticais e horizontais, respectivamente.

É importante observar a necessidade de um termo que claramente estabeleça a função da pessoa ou de um grupo de pessoas que provoque o andamento da cena. “Agente provocador” aparece como uma solução interessante na tradução de Pedro Sússekkind (LEHMANN, 2007, p. 336). O termo “propositor”, defendido por Lygia Clark no contexto do neoconcretismo, apresenta a vantagem semântica de deixar implícito o sentido de estimular e/ou provocar. (CLARK, 1980)

O termo **agente compositor**, empregado por mim no título deste livro, vai ao encontro da noção de composição cênica, que é reforçada por Matteo Bonfitto (2002) no livro *O Ator Compositor*, mais focado em teatro do que em *performance*. Bonfitto enfatiza a abrangência do termo **composição** e as vantagens de usá-lo, inclusive para resolver os impasses terminológicos da metalinguagem teatral, cuja aplicação à cena performática resulta em equívocos.

Agente compositor também foi uma opção semântica adequada, principalmente, mediante a problematização dos conceitos de sujeito e objeto. Se os eventos cênicos em tempo real, num único ambiente específico, já pressupõem um sujeito infinito, os eventos telemáticos tendem a exacerbar a subversão da relação espaço-temporal, com a presença digitalizada de participantes que não só se encontram em vários lugares ao mesmo tempo, mas podem optar por verem a si próprios enquanto estão sendo vistos (sujeitos infinitos). O reposicionamento do público como participante da cena contemporânea, portanto, desencadeia mudanças nas competências do sujeito, que pode transitar entre as condições de finito e infinito⁷. Enfim, a metalinguagem nos diferentes capítulos não seguiu uma norma editorial, sendo da escolha dos autores e representativa desse labirinto terminológico verificado na literatura.

A diversidade de abordagens da interatividade com o público se manifesta em cada capítulo e parece caracterizar aquela exploração do continente de que tratava Grotowski, há 47 anos. Ismael Scheffler de-

7 Tassos Lycurgo, ao analisar o teatro ambiente de Richard Schechner, explica essa distinção, sendo sujeito finito aquele que “não se observa a si mesmo no objeto que analisa. O infinito [...] além de interferir na cena, a cena que observa é não apenas criada com sua ajuda, mas ela, a que efetivamente é observada pelo sujeito, é formada por ele”. (LYCURGO, 2009, p. 108)

lineia essas pesquisas de Grotowski com o público na década de 60 do século XX, que além de efetivar a “Sala Catedral” de Adolphe Appia, estavam em notável sincronia com as produções minimalistas e seus experimentos de reposicionamento do público. Ciane Fernandes e Wagner Lacerda escolhem um ponto de vista antropológico em seu relato do *Diário de Passagem*, denominado obra, mas claramente transformável com a composição do público sobre o *performer* em cada evento. Os artigos de Lígia Tourinho e do Erro Grupo ilustram a vertente situacionista, inaugurada em 1985, com textos de Guy Debord nos documentos de fundação da Internacional Situacionista. Henrique Saidel transita por referenciais do pós-dramático e da *performance* para contextualizar os seus trabalhos com a Companhia Silenciosa, aprofundando questões da ironia. A aplicação da estética relacional de Nicolas Bourriaud⁸ ao evento de David Byrne, por Cristiane Bouger, e a apreciação da experiência ritualística de percepção no evento de Marina Abramović, por Stella Fisher, retomam pontos de vista alternativos, no minimalismo e na arte conceitual, sobre o reposicionamento do corpo do público. Em meu próprio texto, examino as implicações do controle da cena com os tipos de jogo nos quais o público se engaja, enquanto agente compositor, mas entendo a interatividade como um comportamento inerente à vida e a todas as espécies, que a arte contemporânea apenas evidenciou. O texto de Maria Beatriz de Medeiros é representativo da arte de “ponta” do século XXI (COHEN, 2003), envolvendo a hipermediação em redes de computador e informação, com as *performances* em tempo real na WWW (*world wide web*) e a digitalização da presença.

Um dos maiores desafios para a pesquisa em artes cênicas, permanece, ainda, tratar da dimensão global e intercultural da *performance*, para analisar tanto a integração quanto a disjunção, intensificando o relacionamento entre sistemas, comportamentos e estilos:

A performance intercultural precisa ser estudada junto com a globalização porque ela surge como reações e, em alguns ca-

⁸ No livro *Estética Relacional* (BOURRIAUD, 2009a), lançado em língua francesa (2002), estuda a convivência e a interação no trabalho de artistas contemporâneos como Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Rirkrit Tiravanija, Maurizio Cattelan, Felix Gonzalez-Torres (Cuba), Gordon Matta-Clark e Dan Graham (US). No livro *Pós-Produção* (BOURRIAUD, 2009b), discute os suportes que viabilizam a arte hoje, especialmente a Internet. Entende que o procedimento pós-produtivo é a base dos processos criativos atuais.

sos, como protestos contra um mundo crescentemente integrado. Ambas globalização e performance intercultural têm antecedentes históricos. A globalização, no colonialismo e no imperialismo; a *performance* intercultural, enquanto resultado do “contato” entre os povos do mundo. Claramente, esses fenômenos em si estão ligados. (SCHECHNER, 2002, p. 226, tradução minha)

Os capítulos seguintes não são exercícios formais de desconstrução, mas as poéticas abordadas refletem uma mentalidade pós-estruturalista nas artes cênicas, especialmente marcada por sua emancipação do palco teológico e da hierarquia texto/autor (DERRIDA, 2002, p. 154). Os eventos cênicos aqui considerados se aproximam, também, por privilegiarem o tempo de desenvolvimento humano, ao invés do tempo mercadoria, uma distinção feita por Guy Debord na contracultura dos anos 60.

19

Acredito que este livro, além de viabilizar o cotejamento de processos criativos, poderá estimular mais pesquisas sobre as temáticas de interatividade nele articuladas. Longe de fechar sentidos, o livro não pretendeu proporcionar respostas definitivas a nenhuma questão, mas provocar, problematizar e mediar interpretações, abordando a arte como um ambiente de encontros e trocas, onde objetos e propostas preexistentes podem ser reorganizados e compostos em *continuum*.

Agradeço a todos/todas que responderam à chamada on-line e tornaram este nosso encontro possível! Expresso a minha sincera gratidão à Antonia Pereira, à Christine Greiner, ao Fernando Villar, ao Júlio Mota, ao Sérgio de Carvalho, ao Stephan Baumgärtel e ao Valmir Santos, por sua disponibilidade e interesse na produção, e ao Espenecer Gandra, por todo o apoio técnico. Agradeço a minha filha Carina Rauen Firkowski, ao Eloi Pereira, aos estudantes e colegas dos grupos de pesquisa da Faculdade de Artes do Paraná (FAP) e da Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO); ao José Roberto O’Shea e à Natalia Gomes Thimoteo; a Luiz Fernando Ramos, à Amabilis de Jesus, ao Alex Beigui, ao Fabio Salvatti e demais colegas do grupo de trabalho Territórios e Fronteiras (GT) da ABRACE, e a Sheila Diab Maluf, por contribuírem de modos diferentes, especiais e importantes. À Pró-

Reitoria de Pesquisa da UNICENTRO, à Fundação Araucária e à Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA), especialmente nas pessoas de Armino Bião, Flávia Rosa e Tania Aragão, meus agradecimentos por viabilizarem esta publicação. Ao Renato Cohen, in memoriam, todas/todos irradiaremos muita luz e paz.

Margie (Margarida Gandara Rauen)
Setembro, 2009.

Referências

- APPIA, Adolphe. *A obra de arte viva*. Lisboa: Arcádia, 1919.
- BONFITTO, Matteo. *O ator compositor: as ações físicas como eixo de Stanislavski a Barba*. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009a.
- _____. *Pós-Produção*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009b.
- CARLSON, Marvin. *Performance, a critical introduction*. London: New York: Routledge, 1996.
- CLARK, Lygia. *Lygia Clark: textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2004. A primeira edição foi publicada em 1989.
- _____. Rito, tecnologia e novas mediações na cena contemporânea brasileira. *Sala Preta*, n. 3, p. 117-124, 2003.
- _____. *Work in progress na cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997. A primeira edição francesa foi de 1967.
- DERRIDA, Jacques. O teatro da crueldade e o fechamento da representação. _____. *A escritura e a diferença*. 3. ed. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002. p.149-177. (Coleção Debates). A primeira edição Francesa foi publicada em 1967.

GOLDBERG, RoseLee. *Performance: live art 1909 to the present*. New York: Harry N. Abrams, 1979.

_____. *Performance Art: from Futurism to the Present*. New York: Harry N. Abrams, 1988.

GROTOWSKI, Jerzy. A possibilidade do teatro. Materiais de trabalho do Teatro das 13 Filas, Opole, fevereiro de 1962. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla (Curadores). *O teatro laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. Trad. Berenice Raulino. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 48-74.

HERKENHOFF, Paulo. *Poética da percepção, questões da fenomenologia na arte brasileira*. Rio de Janeiro: Museu de Arte Moderna, 2008. Catálogo.

KRISTEVA, Julia. *Powers of horror, an essay on abjection*. Trad. Leon Roudiez. New York: Columbia University, 1982.

21

LANGER, Sussanne. *Filosofia em nova chave*. Trad. Moyses Baumstein. São Paulo: Perspectiva, 1971.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Süsskind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LYCURGO, Tassos. A arte como espaço próprio do sujeito Infinito. *Cadernos do LINCC – Linguagens da Cena Contemporânea*, n. 2, p. 101-118, 2009.

RAUEN, Margarida Gandara. A contra-cena atual: a defasagem e o purismo. AQUINO, R. B.; MALUF, S. D. (Org.). *Dramaturgia e teatro*. Maceió: EDUFAL, 2004. p. 181-190.

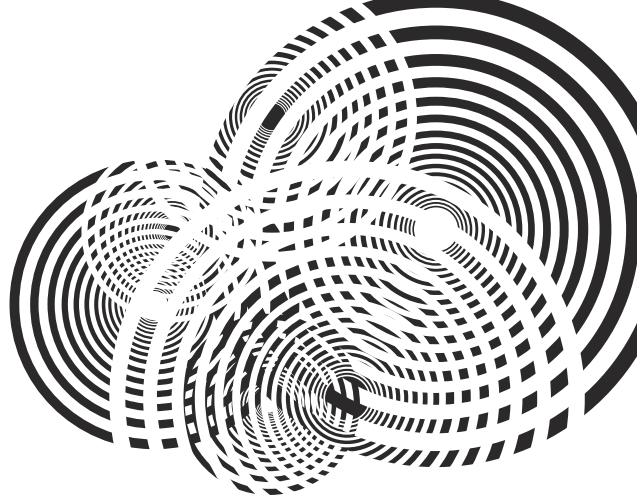
_____. Artes cênicas, metalinguagem e ensino. In *Cadernos do LINCC – Linguagens da Cena Contemporânea*, n. 2, p. 60 - 84, 2009.

SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduction*. London; New York: Routledge, 2002.

_____. *Performance theory*. New York: Routledge, 1977.

TILL, Nicholas. The spectator as performer. *On Place. Performance Research*, Routledge, v.3, n.2, p.112-117, 1998.

VILLAR, Fernando Pinheiro. Artistic Interdisciplinarity and La Fura dels Baus (1979-1989). 2001. 331 f. Tese (Doutorado em Teatro e Performance) - Queen Mary College, Universidade of London.



DIÁRIO DE PASSAGEM

O artista como obra de arte e o público
como cocriador

Ciane Fernandes e Wagner Lacerda¹

1 **Ciane Fernandes** é coreógrafa, professora do Programa de Pós-graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), Ph.D. pela New York University e pesquisadora associada do Laban/Bartenieff Institute of Movement Studies, New York. **Wagner Lacerda** é artista plástico, mestre em Belas Artes pela UFBA, especialista em arte contemporânea pelas Faculdades Montenegro, Salvador. Foi professor substituto da Escola de Belas Artes da UFBA (2003-2005) e professor das Faculdades Jorge Amado (2004-2007).

A metáfora de um texto químico é mais que uma figura de linguagem: o DNA é um longo e delgado conjunto de átomos cuja função, para não dizer a forma, assemelha-se à das letras num livro... As células dos nossos corpos realmente extraem uma multiplicidade de sentidos do texto de DNA existente nelas... Precisamos conceber as espécies como uma forma de literatura, tratá-las como se fossem uma biblioteca de obras valiosas, profundas e importantes.
(POLLACK, 1997, p. 12, 13, 18. Texto usado em *Diário de Passagem*)

Este relato apresenta e discute a performance *Diário de Passagem* (2006-2008), de Wagner Lacerda, bem como o processo de sua criação, que se confunde com a carreira do artista baiano. Ao longo de vinte anos como artista plástico, nota-se uma gradual transição entre pintar o corpo humano híbrido em tela, passando pela pintura corporal de performers e direção de trabalhos interartísticos, até inserir-se na cena. Neste último caso, o artista criou, dirigiu e participou de performances solo e em grupo. Mas destaca-se, aqui, a sua mais recente composição, na qual o artista oferece seu próprio corpo para aqueles que queiram construir um *Diário de Passagem* vivo, transformando o corpo do artista numa oferenda ritual para o registro transitório de idéias coletivas.

Por este motivo, preferimos denominar esse texto crítico de “relato”, ao invés de resenha. Além dos dez anos como colaboradores em diversos projetos artísticos, neste em particular, ambos – o artista (Wagner Lacerda) e uma de suas espectadoras (Ciane Fernandes) –, temos uma perspectiva interna do processo. *Diário de Passagem*, assim

como este *Relato de Passagem*, inclui e divide a autonomia da criação com o outro, trocando identidades e integrando diferenças através da arte e da escrita, respectivamente.

A *performance* foi apresentada em Salvador em três ocasiões, com modificações para adaptar-se a cada ambiente: na exposição *Vias do Corpo* (2006), de curadoria do norte-americano Jordan Martins, na Casa VIA CORPO; no projeto *Ruínas Fratelli Vitta* (2006), de curadoria da Profa. Dra. Viga Gordilho, nas ruínas da antiga fábrica de refrigerantes; e na Galeria Cañizares (2008), durante a mostra final de mestrado do artista, sob orientação da Profa. Dra. Celeste Wanner, da Escola de Belas Artes da Universidade Federal da Bahia.

O ritual inicia-se com a retirada das máscaras do cotidiano (as roupas) e colocação de outras máscaras para a cena, a saber: a máscara da mente (touca representando a dissimulação do pensamento); a máscara dos olhos (lente de contato – único lugar onde ninguém pode entrar, pois os olhos são o espelho da alma sem acesso ao mundo exterior); a máscara do sexo (a tanga – camufla a área do sexo, potencializando as energias yin-yang do ser humano, integrando lado feminino e masculino); a máscara do corpo (a pintura corporal – proteção do corpo e “senha” de acesso para que o artista se torne um livro e receba a escrita).

Com despojamento e naturalidade, o artista entra no espaço vestido de terno preto e com chapéu, segurando uma mala. Ao chegar ao local apropriado, abre a mala, que se transforma numa mesa branca, lembrando uma mesa cirúrgica. Em seguida, despe-se, colocando as roupas em um cabide. Começa então a pintar partes de seu corpo de branco, espalhando pasta d’água como se fosse um creme de massagem, transformando-se, através da pintura corporal, num livro ainda sem texto. Essa pintura funciona como uma máscara, propondo uma abertura maior para a espiritualidade, um estado de busca de interiorização, conectando o interno-externo como num ritual.

Nesse momento, Wagner utiliza a técnica do Movimento Genuíno, movendo-se a partir dos impulsos internos, ou seja, conecta-se com sua interioridade para deixar fluir os movimentos. Porém, diferente daquele método, o artista se move de olhos abertos, o que é um desafio ainda maior na relação interno-externo. Além disso, enquanto

esse método inclui a dupla realizador-observador, durante *Diário de Passagem*, esse processo é feito entre *performer* e público, invertendo os papéis (o artista passa a ser o observador e o público, o realizador). Em seguida, o artista oferece o pincel à primeira pessoa à sua frente, para que escreva, desenhe o que sente em relação às suas ações. Pouco a pouco, as impressões dos observadores são sentidas, tateadas, deixando registros sensoriais, construindo uma memória coletiva. Palavras como paz, luz ou simplesmente desenhos ou rabiscos são deixados no corpo do artista.

A integração entre interno e externo está presente também em seus movimentos, que incluem desde a forma fluida com foco interno até conexões com o espaço dinâmico. Sem se preocupar com a forma esteticamente perfeita, os movimentos genuínos de Wagner são de muita leveza em forma fluida, às vezes, contorcidos na forma espiral como, a exemplo, de um feto na vida intrauterina. Esses momentos são alternados, como em todos os seus trabalhos, entre estáticos e fluidos, representando rigidez/flexibilidade. Assim, Wagner alterna momentos em forma fluida com formas arcadas ou tridimensionais sustentadas por Conexões Ósseas (como Cabeça-Cauda/Cóccix e Cabeça-Calcanhares), e, por vezes, evidenciando as diagonais do cubo (forma cristalina usada por Rudolf von Laban).

A camada pictórica sobre o corpo do artista faz surgir uma nova possibilidade de pintura, diferente das que ele desenvolvia nas telas. Desta vez, temos uma pintura “fresca”, numa apropriação contemporânea de *affresco*. Seu corpo se desloca no espaço criando desenhos e formas coloridas sobre a mesa e multiplicando os suportes de expressão. No entanto, não podemos fixar esta arte, nem restaurá-la. Como a *performance* e a própria vida, ela é dinâmica por excelência, e só se define na transformação fluida do contínuo *espaçotempo* quântico.

Durante a *performance*, este “livro-corpo” vai sendo construído e desconstruído com o tempo e o movimento do artista, até que o suor faz manchar a caligrafia no corpo. Então, ele sai da postura final de “assentamento”² na mesa e recebe um “banho de água-de-cheiro”. Este

2 Para Jean-Yves Leloup (1998) o *assentamento* é uma postura de concentração e equilíbrio, e posição relacionada à sabedoria. Presente nas ilustrações de Buda, na Virgem Maria, entre outros, onde existe uma abertura na área do colo presente no corpo humano, que se estende do seio ao joelho, zona evidenciada em momentos de acolhida e carinho. Essa postura é típica da loga, para meditação.

consiste numa ducha de água misturada com perfume de alfazema, utilizado em vários eventos e rituais baianos, simbolizando a purificação. No caso de *Diário*, este banho acontece de uma altura de vários metros, uma vez que a água cai do topo do prédio. Esta ducha torna o “corpo-livro” novamente limpo, com possibilidades de um retorno, ficando um *Diário de Passagem* vivo na memória do *performer* e do público.

Várias adaptações foram feitas conforme o local da *performance*. Nas ruínas da Fratelli Vitta, Wagner desceu as escadas de ferro da entrada do casarão vestido com o mesmo tipo de roupa, mas desta vez distribuiu para os visitantes os mesmos textos (Pollack e Gonzaguinha) que haviam sido anexados à parede em *Vias do Corpo*. Além disso, nas ruínas, o artista não usou touca, deixando os cabelos soltos mais coerentes com a estética das ruínas, e teve também a participação de quatro dançarinas-cantoras, baseadas em danças e cantos xamânicos, que também faziam apresentações no mesmo evento coletivo.

O coral acompanhou Wagner como uma procissão, segurando em suas mãos pigmentos de cores variadas. Desta vez, ele não trouxe a maleta-mesa, mas sentou-se numa mesa de jacarandá que já estava no recinto. Wagner começou a se pintar lenta e continuamente, sem dar as pausas da primeira apresentação, e pintando o corpo por completo. Enquanto isso, o coral xamânico girava ao redor da mesa, enfatizando o caráter ritualístico da *performance*. Segundo Márcia Virgínia Araújo, coreógrafa do grupo e doutora em artes cênicas pela UFBA, a dança-música escolhida, *Lah-Ilahá-Illa-Allah*, pertence ao “repertório das Danças da Paz Universal, e é dedicada a Allah, Deus na tradição mulçumana”; acontece em “ritmo africano, com duas rodas girando para lados diferentes e saudando as pessoas da outra roda”, com o movimento de juntar as mãos sobre o coração, depois separá-las e abrindo “os braços para os lados, a partir do coração, ofertando bons sentimentos”.

Acompanhando esta atmosfera, Wagner ofereceu a uma das dançarinas um pincel com tinta vermelha e ela fez desenhos sobre seu corpo, passando o pincel para as demais dançarinas. Depois, o público tomou a iniciativa e contribuiu com desenhos ou palavras, deixando suas impressões sobre todo o corpo que se movia lentamente, variando as posições. As crianças presentes se encantaram com esse rito e, de imediato, se manifestaram, colaborando (Figura 1).



Figura 1 - Wagner Lacerda em *Diário de Passagem*, segunda apresentação.
Foto de Tina Pimentel.

Após cerca de sessenta minutos, Wagner desceu da mesa, caminhou para um plano mais afastado e abriu os braços num sinal de agradecimento a todos, quando foi jogada (de uma altura de mais ou menos dois metros) água-de-cheiro, momento misto de dor e prazer – dor pelo desapego à memória e prazer pela renovação (Figura 2).

Nesse momento, desfez-se o livro, assim como os jardins do zen budismo que são construídos e desconstruídos, tornando-se efêmeros como a própria proposta da exposição nas Ruínas Fratelli Vitta. O artista saiu então de cena, com toda a escrita fluidamente escorrendo pelo corpo.

Já na terceira exibição de *Diário de Passagem*, o artista apresentou seu corpo como obra de arte num espaço institucional, uma galeria de arte. A Galeria Cañizares não é ampla, mas como Wagner se colocou no centro da sala, a performance assumiu uma tridimensionalidade e estranheza peculiar a esse gênero de arte. A iluminação aberta, branca e uniforme da galeria deixou a cena mais limpa. Em contrapartida, Wagner entrou de camisa, calça e sapatos pretos, misturando-se aos convidados e, pouco a pouco, criando e mergulhando em seu ambiente performático branco, quando surge um elemento novo – a música indiana. Somente nesta apresentação Wagner utilizou-se de música gravada, cuidadosamente escolhida: a música

instrumental de Ustad Zakir Hussain (tabla) evoca transe através das variações rítmicas e contínuas sobre o mesmo tema.

30



Figura 2 - Wagner Lacerda em *Diário de Passagem*, segunda apresentação, momento final.
Foto de Tina Pimentel.

Nas três apresentações, bastou que a primeira pessoa recebesse o pincel para que as outras se pronunciassem e participassem ativamente do *Diário de Passagem* coletivo. Mesmo assim, pudemos identificar três tipos de público: o observador que talvez pela timidez ou pela contemplação prefira ficar distante do artista; o participante que interage e faz parte da cena como coautor; e o multiplicador, que recria a *performance* em outras linguagens particulares como a fotografia e o vídeo. Estas foram expostas na galeria após a *performance*, por cerca de quinze dias.

A cena final desta *performance* na Galeria Cañizares aconteceu numa escadaria de mármore branco, principal entrada do espaço, dando acesso à avenida principal onde se localiza a galeria. Portanto, a cena do banho com água-de-cheiro foi observada por um público casual muito além dos visitantes da exposição. O público incluiu moradores de prédios e residências, pessoas em ônibus, transeuntes da avenida etc. Os transeuntes desinformados, inicialmente, olharam assustados para aquela figura branca, toda manchada, e agiram de maneiras variadas (sorrindo, criticando e/ou contemplando).

O banho de água-de-cheiro nos situa na cultura baiana sem ser caricato e simboliza, entre outras visões, a purificação, a limpeza do corpo-livro e a morte, único momento em que o ser humano pode ser ele mesmo; ou ainda, a possibilidade do renascimento para uma nova fase: um novo *Diário de Passagem*. Em meio à contemporaneidade midiática e tecnológica, *Diário de Passagem* confirma – com extrema leveza e sutileza – o império da natureza fluida, relacional e mutável do corpo e suas irrestritas possibilidades de criação num contexto híbrido, poético e ritual.

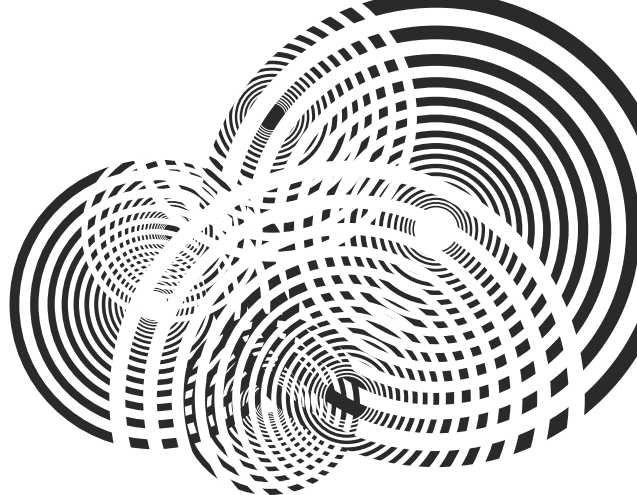
E aprendi que se depende sempre de tanta, muita, diferente gente. Toda pessoa sempre é as marcas das lições diárias de outras tantas pessoas. É tão bonito quando a gente entende que a gente é tanta gente onde quer que a gente vá. É tão bonito quando a gente sente que nunca está sozinho por mais que pense estar. É tão bonito quando a gente pisa firme nestas linhas que estão nas palmas de nossas mãos. É tão bonito quando a vida vai nos caminhos onde bate bem mais forte o coração. E aprendi que se depende sempre de tanta muita

diferente gente. Toda pessoa sempre é as marcas das lições diárias de outras tantas pessoas. (Luiz Gonzaga Nascimento Júnior. Texto usado em Diário de Passagem)

Referências

LELOUP, Jean-Yves. *O corpo e seus símbolos: uma antropologia essencial*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1998.

POLLACK, Robert. *Signos da vida: a linguagem e os significados do DNA*. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.



POR FAVOR, TOQUE

Participantes-*performers* vivenciam a arquitetura na instalação de David Byrne

*Cristiane Bouger*¹

¹ **Cristiane Bouger** é diretora de teatro, dramaturga, *performer* e vídeo artista. Trabalha e vive no Brooklyn, em Nova York. [www.cristianebouger.com]



Figura 1 - *Playing the Building*: Instalação de David Byrne.
Fotografia de Justin Ouellette, 2008. Cortesia Creative Time.

Neste texto, abordo algumas questões relacionadas à interatividade dos participantes em um trabalho de arte, tomando por objeto de estudo a instalação *Playing the Building* (Tocando o Edifício), concebida pelo músico e artista visual David Byrne. Por “interatividade” me refiro à possibilidade do participante – ao invés de espectador(a) – criar e/ou adicionar significado ao trabalho proposto por um(a) artista. Para este fim, sustentei minha pesquisa na Estética Relacional, termo cunhado

por Nicolas Bourriaud² no final dos anos 90, o qual clama por uma teoria estética que “consista em julgar obras de arte com base nas inter-relações humanas, as quais elas representem, produzam ou inspirem”³. (BOURRIAUD, 2002, p.112) A Estética Relacional se debruça sobre o trabalho de artistas cuja produção se localiza nos anos 90⁴ e, de acordo com Bourriaud, se refere ao primeiro momento na história das artes desde a arte conceitual na década de 60, em que a arte criada não era reinterpretação de nenhuma estética precedente (ainda que pudesse encontrar seu vocabulário em estéticas precedentes). Apesar deste contexto específico, eu utilizo este conceito porque o mesmo me parece coerente para ler o trabalho de Byrne por razões que irei expandir no decorrer deste artigo em termos de coautoria (Roland Barthes e Michel Foucault serão brevemente considerados) e arte em comunidade.

O trabalho visual de David Byrne geralmente dialoga com aspectos amplos da cultura, mercado ou paisagem urbana. Ainda que ele seja imediatamente reconhecido como o líder da banda de rock americana Talking Heads (1974-1991), Byrne tem desenvolvido através dos anos uma carreira artística multifacetada, criando um conjunto de trabalho diverso, o qual inclui música⁵, ópera, arte sônica, instalações, artes visuais, *racks* para bicicleta com conceito *site-specific*, trabalhos para internet e experimentação tecnológica.

Entre seus mais recentes trabalhos está *Voice of Julio/Voz de Julio*⁶, o qual consiste na criação de uma nova tarefa para o robô criado por David Hanson, da Hanson Robotics⁷. Em resposta à solicitação de

2 Nicolas Bourriaud é cofundador da galeria de arte Palais de Tokyo, em Paris, da qual foi também codiretor.

3 Na fonte original em inglês, lê-se: “consisting in judging artworks on the basis of the inter-human relations which they represent, produce or prompt”. (BOURRIAUD, 2002, p. 112)

4 Entre os artistas incluídos por Bourriaud sob a rubrica da Estética Relacional figuram: Rirkrit Tiravanija, Philippe Parreno, Carsten Höller, Henry Bond, Douglas Gordon, Pierre Huyghe, Angela Bulloch, Liam Gillick, Felix Gonzalez-Torres, Jens Haaning, Philippe Parreno, Gillian Wearing e Andrea Zittel.

5 Além de desenvolver sua carreira solo, Byrne já colaborou com partituras musicais para trabalhos como o da coreógrafa Twyla Tharp e do diretor de teatro Robert Wilson e cocriou a trilha sonora para o filme O Último Imperador, de Bernardo Bertolucci.

Byrne também teve um importante papel na introdução da música brasileira nos Estados Unidos através da sua gravadora Luaka Bop. No final dos anos 80, ele abriu os ouvidos dos americanos para o trabalho de artistas como Tom Zé e Os Mutantes. Byrne compilou e lançou algumas coletâneas de música brasileira, cobrindo uma grande variedade de estilos, nos quais se incluem canções da Tropicália, sambas e bossa-nova. O interesse internacional pela obra de Tom Zé ironicamente ecoou um entusiasmo renovado no Brasil por sua produção musical. As parcerias musicais de Byrne com artistas brasileiros incluem Caetano Veloso e Marisa Monte.

6 Apresentada durante a exposição Máquinas y Almas no Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofia, em Madri, na Espanha, em 2008.

7 Para saber mais sobre a Hanson Robotics, visite o site: www.hansonrobotics.com.

Byrne, Hanson trabalhou em seu robô *Julio* para que o mesmo pudesse “cantar” uma canção pré-gravada por Byrne. Enquanto canta, *Julio* expressa em sua face as emoções correspondentes àquelas evocadas pela canção, como um(a) cantor(a) o faria.

Revelando um incansável interesse por temas culturais contemporâneos, Byrne cria trabalhos utizando alta tecnologia tanto quanto tecnologias não atuais. Desta forma, não é inusual para ele utilizar *PowerPoint* e música *pop* como mídias eficientes para democratizar seu trabalho, aproximando-o dos mais diversos públicos. Através de uma estratégia específica, a instalação *Playing the Building* pertence a esta esfera.

37

Um raio x do instrumento arquitetônico

A instalação *Playing the Building*⁸ foi originalmente concebida para ocupar a Färgfabriken, uma velha fábrica em Estocolmo, na Suécia, em 2005. O convite para a exposição partiu do seu diretor Jan Åman, quem, após ouvir várias propostas feitas por Byrne, abraçou a ideia de transformar a fábrica em uma instalação sonora.

Na cidade de Nova York, a obra foi comissionada pela Creative Time com curadoria de Anne Pasternak. A instalação ocupou o salão de 836m² no segundo andar do Battery Maritime Building, no Lower Manhattan⁹.

Projetado por Richard Walker e Charles Morris, o Battery Maritime Building foi uma estação municipal de balsas que serviu as linhas que viajavam entre Manhattan e o Brooklyn. Seus serviços foram encerrados em 1938 e ainda que tenha sido considerada uma construção histórica em 1967, o prédio sofreu deteriorações estruturais devido à falta de manutenção. A instalação sonora abriu o edifício de volta ao público após 50 anos de completo desuso.

8 Créditos da Instalação: 2008: Produtor: Mark McNamara; Engenheiro de Sistemas e Chefe de Fabricação: Justin Downs; Fabricação: Brett van Aalsburg, Eric Singer; Equipe: Nick Emmett, Eric Dyer. Produtor para a Creative Time: Gavin Kroeber. /2005: Engenheiro: James Case, Justin Downs + Arun Nair; Assistência de Produção: Joel Raif, Matti Molin.

9 *Playing the Building* pôde ser vista e tocada em Nova York entre 31 de maio e 24 de agosto de 2008. Mais de 10.000 pessoas visitaram a instalação.

Mediada por um antigo órgão de madeira (semelhante àqueles tocados em igrejas), *Playing the Building* possibilitou uma grande quantidade de informação através de sua relativa simplicidade.

Nenhum elemento eletrônico foi utilizado para criar ou reproduzir quaisquer sons, o que significa que os sons ouvidos na instalação eram inteiramente acústicos. As teclas do órgão foram divididas em três seções: motores, tubulação e pilares. Cada seção estava conectada através de estruturas de cabeamento e fiação simples (de baixa tecnologia), as quais carregavam sinais e impulsos para aparatos como motores de 110-volts e martelos de metal presos aos pilares, vigas de aço, radiadores, canos de água e calefação do edifício, fazendo-os vibrar, oscilar ou ressoar.

Esta estrutura de baixa tecnologia transformou o edifício em um instrumento musical gigante, o qual podia ser tocado através do órgão que funcionava como um controlador da musicalidade emitida pelo edifício. Ao pressionar cada tecla, impulsos viajavam através dos cabos ativando os dispositivos que causavam batidas, vibração ou vibração de ar nas tubulações, vigas ou pilares correspondentes, revelando a sonoridade específica de cada parte da estrutura arquitetônica revelada. Por exemplo, buracos foram perfurados nas tubulações desativadas, transformando-as em “flautas” com o toque nas teclas do órgão que ativavam uma estrutura de arcomprimido através das mesmas.

Apenas as teclas brancas do órgão foram utilizadas e ao pressioná-las o participante poderia tocar 36 notas de flauta (tubulações), 5 notas de motores (vigas) e 11 notas de solenoides¹⁰ (pilares e radiadores). O mecanismo que conectava o órgão aos dispositivos na estrutura do edifício podia ser visto pelos participantes através de uma placa transparente de acrílico na parte de trás do órgão, no qual placas de circuitos e controladores de pressão foram instalados, substituindo sua estrutura interna original. Todos os cabos e dispositivos eram igualmente visíveis.

Uma delicada solicitação escrita em letras maiúsculas amarelas repousava no chão em frente ao órgão: PLEASE PLAY (POR FAVOR, TOQUE). Tal pedido nos levava a reconceber a relação da forma com o conteúdo enunciado. Isso porque diferentemente do conteúdo dos sinais correntes que nos informam para aguardar atrás da faixa ou nos

¹⁰ Condutores em forma de espiras.

pedem para esperar até sermos chamados, aqui, repousava um convite ao invés de um sinal de alerta ou controlador de fluxo. Tal convite continha a chave de todo o trabalho: nada iria acontecer sem a interação do participante.

Enquanto alguns participantes formavam uma longa fila para terem a chance de tocar o órgão – e por extensão, a arquitetura do edifício –, muitos outros deitavam no chão de concreto ouvindo a música enquanto contemplavam o céu visto através do teto (originalmente de vidro) do salão. Outros caminhavam através do enorme espaço tentando identificar de onde cada sonoridade era originada. Caminhar pela instalação era como habitar uma caixa de música. Mas com música industrial.

39

Nenhuma experiência musical se fazia necessária e, virtuosos não tinham vantagem alguma frente aos demais. No órgão, solos foram executados com concentração tanto quanto o foram músicas tocadas por duos de crianças e trios de amigos. Frequentemente, aplausos eram ouvidos nas notas e tentativas mais ousadas, enquanto os participantes-*performers* que já haviam tocado e os participantes-*performers* que ainda tocariam olhavam com curiosidade a parte de trás do órgão buscando compreender a conexão daqueles sons com a arquitetura.

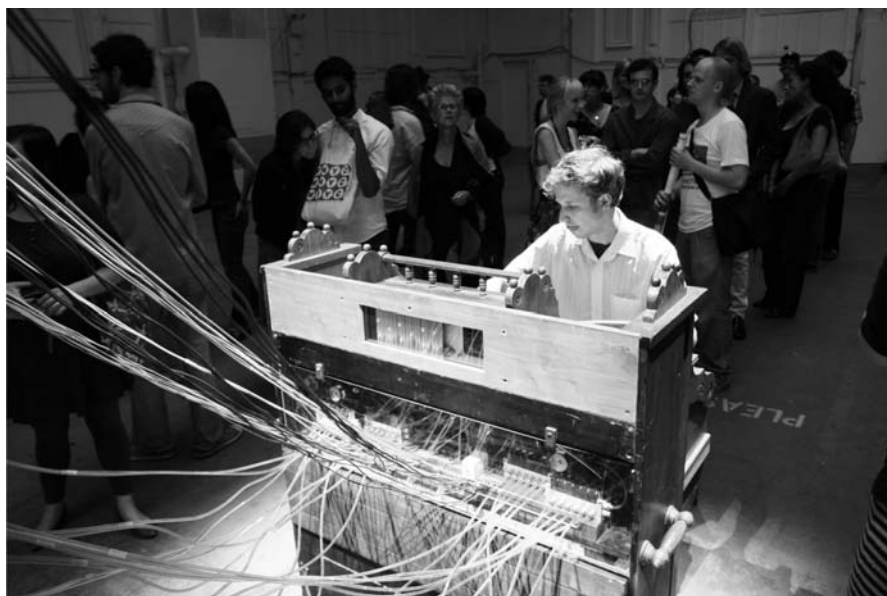


Figura 2 - Playing the Building: Instalação de David Byrne.
Fotografia de Sam Horine, 2008. Cortesia Creative Time.

Autoria para todos

Na sua definição de “critério de coexistência” Bourriaud afirma que todo trabalho de arte produz um modelo de sociabilidade, seja ao transpor a realidade ou ao permitir ser transportado a ela. Segundo ele, “há uma questão que temos o direito de perguntar frente a qualquer produção estética: Este trabalho me permite entrar em diálogo? Poderia eu existir, e de que forma, no espaço que ele define?”¹¹. (BOURRIAUD, 2002, p.109, tradução minha)

40 A questão levantada por Bourriaud sugere um importante aspecto para a apreciação da arte, ao encorajar o público a questionar seu lugar em relação à proposta do artista. Complementarmente, possibilita que artistas reavaliem a qualidade e extensão do diálogo que propõem.

Byrne parece ser muito consciente da importância do diálogo que deseja estabelecer através do seu trabalho. Em *Playing the Building* o artista parece clamar pela reavaliação do consumo da arte ao mesmo tempo em que busca fortalecer as pessoas ao permiti-las executar um papel central em sua obra. No artigo escrito por Andrew Purcell para o jornal britânico *The Guardian*, uma afirmação crítica de Byrne parece ecoar, de alguma maneira, a perspectiva de Bourriaud:

A experiência de ouvir o resultado de algo que você faz é muito diferente daquilo que a cultura tem se tornado ao longo do último século, a qual está baseada em coisas que você compra. Ou você vai assistir algo, deixe que os profissionais façam o trabalho e apenas sente-se lá e seja uma boa pessoa e uma esponja – ao invés de ter qualquer envolvimento. (PURCELL, 2008, p. tradução minha)¹²

Na instalação de Byrne, todos são convidados a serem autores da música arquitetural de sua obra. O que significa dizer que ele não

11 Na fonte original em inglês, lê-se: “there is a question we are entitled to ask in front of any aesthetic production: Does this work permit me to enter into dialogue? Could I exist, and how, in the space it defines?”. (BOURRIAUD, 2002, p.109)

12 No original, em inglês, lê-se: “The experience of listening to the result of something you do is very different from what culture has become over the last century, which is stuff you buy. Or you go see it, let professionals do it and just sit there and be a good person and a sponge - instead of having any involvement”. (PURCELL, 2008)

somente está lidando com um conceito estético, mas também subvertendo uma regra de mercado: em substituição ao ato de consumir arte, ele possibilita ao participante criar arte. Não para venda.

Em uma entrevista conduzida por Anne Pasternak¹³, Byrne fala sobre *Playing the Building*:

Eu gosto de explorar a ideia de que em certo grau, qualquer pessoa pode ser um escritor, artista ou músico se ela quiser. É essencial para mim que esta obra exista para ser tocada por pessoas de todas as idades e habilidades. Artistas, músicos, crianças e avós. Não se trata de arte ou música que é apresentada a você, tocada por *experts* para você simplesmente consumir. Não há nada para consumir – você mesmo tem que fazer o trabalho. (BYRNE apud PASTERNAK, 2008, tradução minha)¹⁴

41

Vinda de um influente roqueiro em um tempo no qual os velhos esquemas da indústria fonográfica se encontram próximos a um colapso (ou, pelo menos, de uma significativa reformulação)¹⁵, esta afirmação e obra parecem apontar a qualidade de discurso que pode ter sua genealogia traçada nas diversificadas ideias e estratégias subversivas e (anti) estéticas de inclusão: os *softwares* livres e mídias de código aberto; o festival The Burning Man, realizado em Black Rock City, em Nevada; as Zonas Autônomas Temporárias (T.A.Z. – Temporary Autonomous Zones), teorizadas pelo anarquista Hakim Bey; a ética do

13 Anne Pasternak é Presidente e Diretora Artística da Creative Time. *David Byrne in conversation with Anne Pasternak*, Entrevista impressa no *poster* da instalação *Playing the Building*, Nova York, 2008.

14 No original, em inglês, lê-se: "I like exploring the idea that pretty much anyone can be a writer, artist, or musician if they want to. It's essential to me that this piece is to be played by people of all ages and abilities. Artists, musicians, kids, and grandmas. It's not art or music that is presented to you, played by experts for you to simply consume. There's nothing to consume – you have to make it yourself". (PASTERNAK, 2008)

15 O número de músicas compradas via web através de *downloads* está crescendo rapidamente, o que proporcionalmente faz decrescer as vendas de CDs em lojas. Em 2004, um ano após a abertura do *site* da iTunes Music Store, a Apple vendeu mais de 125 milhões de músicas via *download*. Em junho de 2008, a Apple anunciou que a iTunes Music Store superou a marca de 5 bilhões de músicas vendidas pela Internet. Disponível em: <<http://www.slipperybrick.com/2008/06/itunes-5-billion-songs-downloaded/>>. Acesso em: Out. 2009.

Outros aspectos a serem considerados com relação à indústria fonográfica incluem o fato de que o número de artistas altamente vendáveis que têm rejeitado manter sua produção musical sob o selo das grandes gravadoras está também crescendo. Entre eles está o Radiohead, uma das bandas de *rock* mais aclamadas pela crítica especializada, a qual em 2007 estremeceu a indústria fonográfica ao informar que seu sétimo álbum, *In Rainbows*, seria vendido somente pelo website da banda. Eles foram ainda mais longe: decidiram deixar que seus fãs estipulassem o valor que queriam pagar pelo CD.

faça-você-mesmo apropriada pelo movimento *punk* (mais do que um estilo musical, o *punk* se define por sua atitude e foi uma das influências do Talking Heads); o legado da arte da performance e sua rejeição pelo objeto nas artes visuais; os métodos do grupo Fluxus, clamando pelos artistas e poetas nas pessoas comuns; as ideias dos situacionistas no fim dos anos 50, as quais foram cruciais para a revolução de maio de 68; o movimento CoBrA no fim dos anos 40; as receitas de poemas dadaístas no início do século XX [...] apenas para nomear algumas ideias e movimentos inclusivos. Apesar desta lista, a obra de Byrne poderia também e sem contradição, evocar as tradições de arte popular, como a dança e música folclóricas, não por aproximação estética, mas por reunir pessoas em atividades artísticas compartilhadas em comunidade.

Se observarmos com atenção, perceberemos que o mercado contemporâneo advoga em favor da liberdade para os consumidores através do subterfúgio de que as pessoas podem decidir o que comprar ou quão próximas do artista no palco desejam se sentar, tudo isso, traduzido em um alcance específico de valores monetários pré-estipulados. Por exemplo, ainda que haja a opção de comprar apenas uma canção de um certo álbum, ao invés do álbum na íntegra, tal conceito de “liberdade de escolha” como tantos outros na sociedade contemporânea, fiam-se em decisões de consumo.

Ao convidar as pessoas para tocarem sua obra ao invés de confiar nas restrições impostas por um sistema social e mercadológico que determina a recepção do trabalho de arte e a relação com o mesmo, Byrne se opõe ao consumismo na música e na arte. Além disso, ele também adentra uma questão polêmica: a autoria.

Na cobertura realizada pela mídia em Nova York a questão da autoria foi vastamente levantada com relação à obra de Byrne. Em uma das entrevistas concedidas, ele afirma: “A pessoa que toca o órgão é o autor da música. Eu sou o autor do que eles tocam tanto quanto a (marca) Les Paul é a autora de milhares de solos de guitarra”¹⁶. (JOHNSON, 2008, tradução minha)

O conceito de autoria tem sido atacado e/ou rejeitado por teóricos e filósofos contemporâneos, incluindo Roland Barthes e Michel

¹⁶ No original, em inglês, lê-se: “The person who plays the organ is the author of the music. I am not the author of what they play any more than Les Paul is the author of a million guitar solos”. (JOHNSON, 2008)

Foucault¹⁷. Apesar da alusão que discursos pós-estruturalistas e desconstrucionistas fazem com relação à noção da “morte do autor” terem surgido na literatura e crítica literária, tais ideias certamente ressoaram nas artes, mais efetivamente nas últimas décadas¹⁸ reforçadas pelo uso da Internet como uma nova mídia criativa com o uso do “Ctrl C – Ctrl V”. Por outro lado, artistas visuais anteciparam o desafio à noção de autoria, com por exemplo, os *ready-mades* de Duchamp e as colagens e fotomontagens feitas por dadaístas como Johannes Baader, Francis Picabia e Hannah Höch.

Em sua afirmação sobre a “morte do autor” Barthes relaciona “autor” e “autoria” com a noção de “autoridade”. Ele nos lembra que “autor” é um constructo sociológico moderno criado e influenciado por uma era que valorizava o “prestígio do indivíduo”, o qual teve seu início na Reforma, no Empirismo Inglês e no Racionalismo Francês (Lutero, Locke e Descartes figuram nestes respectivos contextos filosóficos). Tal “prestígio” é recusado por Barthes na tentativa de dissociar o escritor indivíduo de sua atividade escrita, compreendendo que a escrita tem sua origem na linguagem e não na individualidade do “autor”. Por esta razão ele adota o termo “escritor” em substituição a “autor”, afirmando que a literatura é “a armadilha onde toda a identidade é perdida, começando com a identidade mesma do corpo que escreve”¹⁹. (BARTHES, 1967)

Para compreender a crítica dirigida à noção de “autor”, faz-se importante perceber que Barthes busca superar a noção de “significado” último a ser decifrado na escrita ou na “mensagem” do autor. De acordo com Barthes, “o espaço da escrita é para ser transversalizado, não pene-

17 Jacques Derrida, Mallarmé e Valéry também questionaram o conceito do autor em seus trabalhos. Apesar disso *A morte do autor*, de Roland Barthes foi o primeiro ensaio crítico que inicialmente adereçou tal questão em 1967.

18 Particularmente na cena musical, questões relativas à “autoria” implicam em uma grande variedade de aspectos, mais especialmente àqueles concernentes aos direitos comerciais (*copyright*). Não mais que há duas décadas atrás, toda uma discussão sobre o uso de *samples* (trechos) de músicas na criação de “novas” músicas era tema central nas revistas especializadas. A era da Internet, certamente, trouxe à luz novos desafios ao contemplar ambos os aspectos de uma nova mídia criativa e uma fonte aberta e gratuita através da qual, músicas podem ser compartilhadas, mas também “roubadas” (tanto no sentido de pirataria quanto no sentido de cópia da qualidade criativa). Uma prática corrente originada na música eletrônica é o *mash-up*, a qual consiste em mixar duas ou mais músicas ou vídeos completamente diferentes, criando um híbrido de sonoridade “nova”.

19 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “the trap where all identity is lost, beginning with the very identity of the body that writes” (BARTHES, 1967). Texto não paginado disponível em: <www.ubu.com/aspen/aspensand6/threeEssays.html> - barthes. Acesso em: Dez. 2008.

trado: o ato de escrever postula significado incessantemente, mas sempre com o objetivo de evaporá-lo”²⁰. (BARTHES, 1967, tradução minha)

Para Foucault, o discurso não era originalmente um produto ou algo do qual se tem posse, mas uma ação. Em *O que é um autor?* (FOUCAULT, 1969), que configura como resposta ao ensaio crítico de Barthes, ele afirma: “Discursos e livros foram assinados por autores reais ao invés de importantes figuras míticas e religiosas, somente quando o autor se tornou sujeito de punição e na medida em que seu discurso foi considerado transgressivo”²¹ (FOUCAULT, 1977, p. 124, tradução minha). Foucault entende que com a ideia de atribuir autoria a alguém, a ideia de regulamentar os direitos autorais (*copyright*) foi secundariamente criada, demandando propriedade e posse.

Diferentemente do desaparecimento do “autor” Foucault irá vislumbrar a “posição transdiscursiva” como forma de iniciar práticas discursivas e não apenas escrever textos individuais.

Certamente, podemos traçar paralelos com o constructo do “autor” criticado por Barthes e Foucault com o constructo do “artista” (comumente extrapolado, mas raramente relacionado ao de “celebridade” na sociedade contemporânea). Como nossa percepção mudaria se ao contrário de nos relacionarmos com uma obra de arte, partindo da consideração do seu criador e seu contexto específico (como o fiz brevemente no começo deste artigo), nós compreendêssemos uma obra de arte como simples manipulação de códigos e signos disponíveis na totalidade da história da arte? Como nossa percepção com relação a um trabalho de arte mudaria se nós não considerássemos o artista como “criador”, mas como um simples “fazedor”, alguém que manipula códigos simbólicos e conceituais como se fossem quaisquer outras ferramentas? Seria essa uma tarefa realista e possível de se empreender?

Mesmo para uma pessoa que não tenha qualquer ideia formada sobre quem é David Byrne, *Playing the Building* permaneceria como a expressão da relação particular de Byrne com os códigos que ele adota, recusa ou subverte através de sua prática artística.

20 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “the space of the writing is to be traversed, not penetrated: writing ceaselessly posits meaning but always in order to evaporate it” (BARTHES, 1967). Texto não paginado disponível em: <www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html - barthes> Acesso em: dez. 2008).

21 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “Speeches and books were assigned real authors, other than mythical or important religious figures, only when the author became subject to punishment and to the extent that his discourse was considered transgressive”. (FOUCAULT, 1977, p. 124)

Contudo, na cena de música eletrônica esta tarefa parece existir naturalmente. Um fato válido de nota é que vivemos atualmente em uma cultura global que celebra o *deejay* – aquele que toca a música composta por outros ou a sua releitura da música composta por outros e não a sua própria música. De alguma forma, o *DJ* ganhou na cultura contemporânea o mesmo *status* do narrador nas sociedades primitivas (este último referenciado por Barthes em seu ensaio). O que valorizamos no *DJ* é seu conhecimento de música, sua *performance* e maestria em tocar as canções (muitas vezes recriando-as), mas não a sua criação.

Não creio que *Playing the Building* urja em replicar os conceitos pós-estruturalistas aqui mencionados, mas esta instalação poderia ser tanto uma consequência dos mesmos quanto uma resposta para algumas daquelas questões. Ainda assim, qualquer recusa em aceitar a autoria do trabalho proposto por Byrne permaneceria como uma tentativa ingênua. A obra é claramente autoral, no entanto não é encerrada na autoria do artista: qualquer noção de “autoria individual” ou “propriedade intelectual” não é completamente diluída, mas significativamente esvanecida no trabalho de Byrne.

Byrne deixou claro que a música ouvida dentro do Battery Maritime Building não foi composta por ele. Os concertos tocados em Estocolmo e em Nova York apresentaram uma imensa quantidade de *performers*, criando a música e cocriando a obra.

Assim, parece-me, que mais do que uma recusa ao conceito de autoria do artista, *Playing the Building* deflagrou um convite ao trabalho criativo de tantos autores quanto possível: um pacto criativo selado através da interação entre o participante e sua aceitação em tocar o órgão.

Quando os participantes são convidados a coautorar a música/obra qualquer noção de “autoria individual” se dissipa. Ironicamente, mais do que reformular qualquer terminologia, este trabalho faz exatamente o que Barthes afirma ser o papel do escritor: lidar com a linguagem, brincar com os códigos e signos (aqui, musicalmente, falando). Através destas ações, a obra evanece o significado da palavra “autoria” não por sua completa e restrita recusa, mas por ressoar sua ação para milhares de autores.



Figura 3 - Playing the Building: Instalação de David Byrne.
Fotografia de Sam Horine, 2008. Cortesia Creative Time.

Interagindo em uma experiência comum

Em sua definição de “a questão da obra de arte”, Bourriaud afirma:

Todo artista cujo trabalho deriva da estética relacional tem um mundo de formas, um conjunto de problemas e uma trajetória as quais são todas muito próprias. Eles não estão conectados por nenhum estilo, tema ou iconografia. O que eles sim, compartilham juntos, é muito mais decisivo, a saber, o fato de operarem dentro de um mesmo horizonte prático e teórico: a esfera das inter-relações humanas. Seus trabalhos incluem métodos de trocas sociais, interatividade com o visitante dentro da experiência estética que lhe é oferecida, e os vários processos de comunicação, na sua dimensão tangível, como ferramentas servindo para conectar indivíduos e grupos humanos.

Desta forma, eles estão todos trabalhando dentro do que poderíamos chamar de esfera relacional, a qual é para a arte de hoje, o que a produção em massa foi para a *Pop Arte* e a Arte Minimalista²². (BOURRIAUD, 2002, p. 43, tradução minha)

De acordo com Bourriaud a “Arte é o lugar que produz uma sociabilidade específica. [...] Arte é o estado de encontro”²³. (BOURRIAUD, 2002, p. 16, 18)

Ao contrário de um “espaço simbólico privado”, a arte relacional é definida por lidar com interações humanas e seu contexto social. Com o objetivo de nos dar um esquema sociológico do que ele considera uma “ruptura radical dos objetivos estéticos, culturais e políticos introduzidos pela arte moderna” (BOURRIAUD, 2002, p.14, tradução minha)²⁴, Bourriaud localizou a evolução da arte relacional no nascimento da cultura urbana com o crescimento das cidades após a Segunda Guerra Mundial e com o notável crescimento da mobilidade e das trocas sociais desde então. Ele expande essa ideia ao ponto de afirmar que após uma cidade alcançar a sua regra absoluta de civilização, o sistema de encontros intensos que ela produz termina por criar práticas artísticas conectadas, das quais o substrato “é formado por inter-subjetividade, e o qual toma como tema central o estar com o outro”²⁵ (BOURRIAUD, 2002, p.15, tradução minha), causando encontro e elaboração coletiva de significado.

Particularmente, um dos impactos mais impressionantes que posso descrever com relação à *Playing the Building* foi o fato de que no momento em que um participante tocava o edifício – geralmente com concentração e algum formalismo – ele/ela tocava para todas as

22 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “Every artist whose work stems from relational aesthetics has a world of forms, a set of problems and a trajectory which are all his own. They are not connected together by any style, theme or iconography. What they do share together is much more decisive, to wit, the fact of operating within one and the same practical and theoretical horizon: the sphere of inter-human relations. Their works involve methods of social exchanges, interactivity with the viewer within the aesthetic experience being offered to him/her, and the various communication processes, in their tangible dimension as tools serving to link individuals and human groups together. So they are all working within what we might call the relational sphere, which is to today’s art what mass production was to *Pop Art* and *Minimal Art*”. (BOURRIAUD, 2002, p. 43)

23 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “Art is the place that produces a specific sociability. [...] Art is a state of encounter”. (BOURRIAUD, 2002, p. 16, 18)

24 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “radical upheaval of the aesthetic, cultural and political goals introduced by modern art”. (BOURRIAUD, 2002, p.14)

25 Na fonte consultada, em inglês, lê-se: “is formed by inter-subjectivity, and which takes being-together as a central theme”. (BOURRIAUD, 2002, p.15)

demais pessoas no salão. Tratou-se de uma experiência de mão dupla que continha ambos o entusiasmo de performar musicalmente para uma “audiência” que por outro lado, performava de volta para você.

Apesar de *Playing the Building* não parecer primordialmente adereçar inter-relações humanas, o trabalho resultou claramente em troca social. Byrne criou o que Bourriaud chama de um “espaço de sociabilidade”: através da presença dos participantes e sua interação, significados foram criados e sobrepostos, como se o trabalho servisse de matriz para o encontro e a troca de experiências.

48

Byrne fabricou o instrumento para que nós o tocássemos. O aspecto do “faça-você-mesmo” fortaleceu o individualismo reconhecível na cultura americana. Contudo, a configuração da instalação no salão enorme repleto de pessoas se divertindo no espaço, cada qual ao seu tempo, permitiu uma qualidade complementar à experiência: uma qualidade conectiva, comum as experiências compartilhadas em comunidade.

Mediada pelo trabalho de arte, a pessoa que entrou na instalação e participou completamente da mesma (tocando e ouvindo a arquitetura), certamente deu e recebeu algo para e de pessoas das quais nada sabia a respeito. Se eu pensasse em responder a pergunta inicial lançada por Bourriaud, eu diria que mais do que me permitir dialogar com o trabalho, *Playing the Building* me permitiu uma comunicação sutil com os demais participantes que vivenciaram a instalação no mesmo espaço de tempo em que eu a fiz.

Playing the Building foi uma experiência convidativa e com características de êxtase meditativo. A experiência ressoou por um longo tempo após eu ter deixado para trás o enorme instrumento musical.

Paradoxalmente, a obra lançou um mistério incomum por conta de sua estrutura revelada. Isso porque mesmo com o fato de que qualquer pessoa poderia decifrar em detalhes o mecanismo não oculto da instalação e sua produção e propagação de som através do edifício, tal efeito meditativo parecia preencher o espaço. É possível que o mesmo derive de vivenciar algo em comunidade, de perceber uma atmosfera de abertura entre os participantes-*performers* e de capturar uma face sorridente em todos os espaços do salão.

Pessoalmente, antes de tocar o órgão e extrair sons do Battery Maritime Building, eu agradei ao David Byrne, em silêncio, pela experiência tão bem formulada conceitualmente e espiritualmente. Muito além de críticas positivas, o que Byrne conquistou em *Playing the Building* foi a contemplação compartilhada de um conceito artístico.

Referências

BARTHES, Roland. *The death of the author*. Translated by Richard Howard. 1967. Disponível em: <<http://www.ubu.com/aspen/aspen5and6/threeEssays.html#barthes>>. Acesso em: Dez. 2008.

49

BOURRIAUD, Nicolas. *Relational aesthetics*. Translated by Simon Pleasance and Fronza Woods with the participation of Mathieu Copeland. France: Les presses du reel, 2002.

DAVIDSON, Justin. My building has Every Convenience. *New York Magazine*, June 1, 2008. Disponível em: <<http://nymag.com/arts/classicaldance/classical/reviews/47381/>>. Acesso em: Dez. 2008.

FOUCAULT, Michel. *What is an Author?*. Translation Donald F. Bouchard and Sherry Simon. In:_____. *Language, counter-memory, practice*. Ithaca, New York: Cornell University, 1977. p.124-127.

HARVILLA, Rob. David Byrne: Sonic Architect. *The Village Voice*, New York, June 3, 2008. Disponível em: <<http://www.villagevoice.com/2008-06-03/music/more-songs-played-by-buildings/>>. Acesso em: Dez. 2008.

HOWARD, Halle. This building is sound. *Time Out New York*, New York, May 29, 2008. Disponível em: <<http://newyork.timeout.com/articles/art/29958/this-building-is-sound>>. Acesso em: Dez. 2008.

JOHNSON, Martin. The pipes, the pipes are calling. *The Wall Street Journal*, New York, June 17, 2008. Disponível em: <http://www.davidbyrne.com/art/art_projects/playing_the_building/about/ptb_wsj_o8.php>. Acesso em: Dez. 2008.

KENNEDY, Randy. David Byrne's new band, with architectural solos. *The New York Times*, New York, May 30, 2008. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2008/05/30/arts/music/30byrn.html?_r=1&ref=music>. Acesso em: Dez. 2008.

PASTERNAK, Anne. *David Byrne in conversation with Anne Pasternak*. New York, 2008. *on the poster of Playing the Building*.

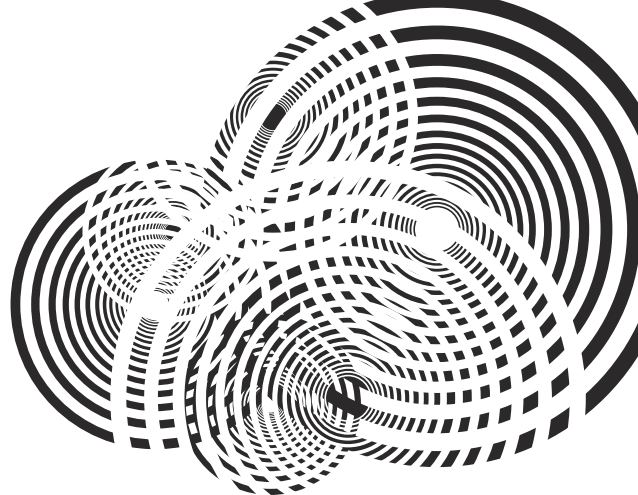
PURCELL, Andrew. *Abandon Normal Instruments*: why has David Byrne built an organ that can play a whole building?. *The Guardian*, UK, June 23, 2008. Disponível em: <<http://www.guardian.co.uk/music/2008/jun/23/electronicmusic.art>>. Acesso em: Dez. 2008.

SCHAEFER, John. David Byrne plays the building. *WNYC Soundcheck*, New York, June 4, 2008. Disponível em: <<http://www.npr.org/templates/story/story.php?storyId=91106423>>. Acesso em: Dez. 2008.

SOARES, Mara Lúcia Fabiano. *O papel do autor de livro didático para o ensino de língua inglesa como uma língua estrangeira: um estudo de identidade autoral*. 2007. 148 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras da Pontifícia, Universidade Católica do Rio de Janeiro.

SWANSON, Stevenson. Playing walls of sound. *Chicago Tribune*, Chicago, June 23, 2008. Disponível em: <http://www.davidbyrne.com/art/art_projects/playing_the_building/about/ptb_chicago_trib_o8.php>. Acesso em: Dez. 2008.

VANCE, ASHLEE. Download music and movies. *The New York Times*, New York, Sept. 9, 2004. Disponível em: <<http://www.nytimes.com/2004/09/09/technology/circuits/09basi.html>>. Acesso em: Dez. 2008.



INFILTRAÇÕES SILENCIOSAS

Relações nada comportadas entre artista,
espaço público e espectador

Henrique Saidel¹

¹ Mestrando em Teatro pelo Programa de pós-graduação de Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina (PPGT/UDESC). Aluno-bolsista pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), com orientação do Prof. Dr. Edécio Mostaço. Diretor teatral, ator, cenógrafo e pesquisador, com formação em Direção Teatral pela Faculdade de Artes do Paraná, é integrante-fundador da Companhia Silenciosa (Curitiba, Paraná). Contato: henriquesaidel@hotmail.com.

Quando o artista sai de seu espaço fechado, de sua casa, de seu ateliê, de sua sala de ensaios, de sua galeria, de seu teatro, de seus territórios seguros, delimitados, com ar-condicionado, neutros e previsíveis, e vai para rua, deixando-se influenciar, deixando-se vivenciar plenamente o espaço aberto urbano – e, atuando reciprocamente, retribui ele mesmo tudo ao espaço – quando essa situação toda se apresenta, instaura-se um ambiente de criação artística e de criação de vida potente, fecundo, instável e repleto de possibilidades, tanto para o artista que sai (ou melhor, que entra) quanto para o espaço vivo da cidade. A arte, a *performance* de rua, ou, com outras palavras, a intervenção artística urbana situa-se justamente neste ambiente, neste território de embate entre afetividades (o artista que se propõe a estar e criar no espaço público urbano; o habitante fixo ou passageiro desse espaço que se vê interpelado pelas ações de um “estrangeiro”). Interessam, aqui, fenômenos artísticos, ações performáticas, e, em especial, eventos cênicos que se insiram, que se infiltrem no espaço público de tal forma que seja impossível dissociar um do outro sem prejuízos para ambos. Não interessam eventos que simplesmente **estejam** na rua, assim como **poderiam estar** perfeitamente em um teatro, em uma galeria ou outro espaço institucional qualquer². Pois é precisamente o encontro e a relação específica entre artista e transeunte o foco deste capítulo. E mais: trata-se de observar e adentrar territórios onde a própria noção de autoria artística é alvo de

2 As pesquisas de André Carreira sobre teatro de rua, e, em particular, sobre o que ele chama de “teatro de invasão”, são de especial pertinência ao raciocínio adotado neste artigo. Uma síntese das pesquisas de Carreira pode ser encontrada no artigo *Teatro de invasão: redefinindo a ordem da cidade*. (CARREIRA, 2008)

constantes questionamentos – quando todos (artistas e espectadores) estão igualmente mergulhados no ambiente urbano, na *polis* autofágica, nos lugares e *não-lugares* (AUGÉ, 1994), não havendo como delimitar onde termina a ação de um e começa a do outro. Essa impossibilidade de definição seduz o artista e, também, o espectador.

Para materializar as questões e os conceitos pretendidos, para refletir sobre o papel preponderante do público na construção e efetivação do evento artístico, analiso três ações performáticas realizadas em espaços urbanos públicos da cidade de Curitiba (*A maior peça mais panfletária do mundo*, de 2001; *Aqui você verá lebres e outros animais mortos manipulados por atores escondidos*, de 2003; e *Agora você ouvirá!*, de 2004), das quais participei desde a concepção inicial até os desdobramentos finais³. Os eventos analisados, dado seu caráter irônico e metadiscursivo, absorvem, em suas estruturas movediças, as ações dos espectadores, que, ao se relacionarem com a *performance*, alteram a sua relação com o espaço urbano, com os demais espectadores e com a *performance*, criando uma rede de infiltrações. O artista é também arrebatado pelo espaço e pelos seus ocupantes, sendo, ao mesmo tempo, criador, obra e espectador – termos, portanto, altamente subvertidos pelos eventos.

Alguns pontos são fundamentais para a análise: Quais procedimentos são utilizados pelo artista na preparação da ação e no momento atualizado, presentificado, da *performance*? Como se dá, efetivamente, a relação afetiva-corporal-criativa entre artista e espectador? Como o artista se vê, infiltrante e infiltrado, antes, durante e depois do evento? O início deste percurso pede, por sua vez, algumas reflexões sobre o espaço próprio da rua.

O lugar e o não-lugar da *performance* de rua

Em seu livro *Não-lugares – introdução a uma antropologia da supermodernidade* (1994), Marc Augé define o conceito e as característi-

3 Apresento, portanto, uma visão dupla dos eventos em questão: a visão do artista criador, que concebe, com a colaboração de outros artistas, os conceitos e coloca-os em prática; e a visão do pesquisador acadêmico, posterior, deslocada no tempo e nos referenciais.

cas de *lugar* (lugar antropológico): o lugar é *identitário*, pois identifica o indivíduo que o habita, marcando-o sumariamente, distinguindo-o de outros seres provenientes ou ligados a outros lugares; *relacional*, fundando-se a partir e para as relações sociais que aí se estabelecem, relações de **coexistência**, dinâmicas específicas para a ocupação física e simbólica do espaço em questão; e *histórico*, pois, “conjugando identidade e relação, ele se define por uma estabilidade mínima” (AUGÉ, 1994, p. 53), que é demarcada por artefatos (monumentos) ou datas específicas que servem para ancorar e justificar a existência estável do lugar ao longo do tempo, de um passado que pretende estender-se para um futuro. O lugar é, antes de mais nada, geométrico e geográfico, implicando a existência de certos componentes parcialmente coincidentes entre si como a linha ou *itinerário* (os caminhos traçados e percorridos pelas pessoas para ir de um lugar a outro), a intersecção de linhas ou *cruzamentos* (os encontros fortuitos ou não dos itinerários onde os indivíduos se encontram ligeira ou demoradamente, onde trocam informações, onde se relacionam com mais vagar, com objetivos mais ou menos explícitos), e os pontos de intersecção ou *centros* (locais monumentalizados que demarcam e definem territórios, que definem espaços relacionais onde uns se definem como locais e outros se vêem como “estrangeiros”, cumprindo também o papel de historicização do lugar).

Em oposição ao conceito de lugar, Augé, analisando certos exemplos da contemporaneidade francesa (porém, extensível, em grande parte, às demais sociedades capitalistas ocidentais), identifica o surgimento, o desenvolvimento e proliferação dos chamados *não-lugares*:

Se um lugar pode se definir como identitário, relacional e histórico, um espaço que não pode se definir nem como identitário, nem como relacional, nem como histórico definirá um não-lugar. A hipótese aqui defendida é que a supermodernidade é produtora de não-lugares, isto é, de espaços que não são em si lugares antropológicos e que, contrariamente à modernidade baudelairiana, não integram os lugares antigos: estes, repertoriados, classificados e promovidos a “lugares de memória” ocupam aí um lugar circunscrito e específico. Um mundo onde se nasce numa clínica e se morre num hospital, onde se multiplicam, em modalidades luxuosas ou desuma-

nas, os pontos de trânsito e as ocupações provisórias, onde se desenvolve uma rede cerrada de meios de transporte que são também espaços habitados, onde o freqüentador das grandes superfícies, das máquinas automáticas e dos cartões de crédito renovado com os gestos do comércio “em surdina”, um mundo assim prometido à individualidade solitária, à passagem, ao provisório, ao efêmero [...]. (AUGÉ, 1994, p. 73-74)

56

As colocações do antropólogo francês beiram, em certos momentos, um saudosismo por um tempo idílico no qual a vida, as relações e os sentimentos eram doce e prazerosamente estáveis e profundos. No entanto, tal impressão não deve ofuscar a pertinência e a provocação advindas do raciocínio do autor. O não-lugar aparece, então, como um espaço *entre*, um espaço não-habitado, ou, pelo menos, não-vivenciado por seus habitantes. Um território de ninguém e para ninguém. Mais adiante, Augé pontua com mais clareza o seu conceito:

Vê-se bem que por “não-lugar” designamos duas realidades complementares, porém, distintas: espaços constituídos em relação a certos fins (transporte, trânsito, comércio, lazer) e a relação que os indivíduos mantêm com esses espaços. Se as duas relações se correspondem de maneira bastante ampla e, em todo caso, oficialmente (os indivíduos viajam, compram, repousam), não se confundem, no entanto, pois os não-lugares medeiam todo um conjunto de relações consigo e com os outros que só dizem respeito indiretamente a seus fins: assim como os lugares antropológicos criam um social orgânico, os não-lugares criam tensão solitária. (AUGÉ, 1994, p. 87)

Lugares de passagem, de transitoriedade, de descompromisso, lugares convencionados onde tudo e todos são fugidios e intangíveis, onde o anonimato é a principal identidade. Nas cidades, nas metrópoles, transitamos incessantemente por incontáveis não-lugares: ruas, calçadas, estradas, supermercados, shoppings, estacionamentos, corredores, elevadores, escadas, escadas e esteiras rolantes, praças, saguões, repartições públicas, escritórios, hotéis, táxis, transportes coletivos, aeroportos, estações de metrô, pontos de ônibus, ciclovias etc. e etc. A existência de tais espaços não é por si só má ou indesejável.

São as relações que as pessoas estabelecem com o espaço que o determinam. Talvez, o que possa se configurar como “prejudicial”, como “combatível”, é o crescimento inflacionado desses “não-territórios” a ponto de se unirem e se fundirem, tomando de assalto os lugares, despejando-os de seus espaços originais possíveis e, juntamente com eles, seus habitantes, que vagam sem respiro, sem pausa pelas auto-estradas da pseudomobilidade urbana. De qualquer forma, a existência dos não-lugares mostra-se inegável e irreversível, restando-nos nos habituar e interagir (conviver, contra-atacar) com eles.

O artista de rua, *performer* do espaço urbano, habita habilmente os não-lugares, propondo rupturas, estabelecendo marcos de identidade (ou melhor, de singularidade), relação e história em espaços onde tais elementos não são esperados. Seu objetivo não é necessariamente transformar o não-lugar em lugar, mas flexibilizar as fronteiras, contaminar as purezas espaciais e simbólicas, criando novas possibilidades vivenciais, convidando, inclusive, os “não-artistas” para também atuarem nessa inesperada lógica. O artista infiltra-se e transita na contra-mão dos fluxos convencionados, parando onde se deve andar, correndo onde se deve parar, gritando onde se deve silenciar, relacionando-se onde se deve ignorar.

Na busca dos não-lugares propícios para a realização de sua arte, o artista urbano encontra na rua, nos espaços públicos destinados ao constante trânsito (transporte motorizado ou não) de pessoas, o seu “lugar”. O que muitas vezes se convencionou chamar de “teatro de rua” ocupa física e artisticamente, assim, espaços que comumente não abrigam possibilidades efetivas de experiências afetivas vivas e aprofundadas⁴. O espaço aberto público torna-se um alvo freqüente de artistas interessados em estabelecer um contato mais direto com os espectadores, com os habitantes da urbe, oferecendo sua arte a um número e a uma variedade incalculáveis de pessoas, indiscriminadamente. Fabrizio Cruciani e Clelia Falletti, no livro *Teatro de rua* (1999), apresentam um panorama histórico das diversas empreitadas cênicas fora do edifício teatral no século XX, cujo objetivo primordial é, juntamente com a recusa peremptória dos espaços fechados, o alcance cada vez maior

4 CARREIRA (2005), no artigo *Dramaturgia do espaço urbano e o teatro “de invasão”*, também utiliza a teoria de Augé, e constrói uma argumentação próxima a aqui apresentada, e deveras pertinente ao assunto.

de pessoas que normalmente não veem teatro (em outras palavras: a popularização do teatro, a democratização da arte, e, em muitos casos, a disseminação de ideologias específicas).

Por maiores e mais louváveis que sejam as potencialidades quantitativas da arte de rua, por maior que seja o número de espectadores atingidos por uma manifestação artística ocorrida em uma praça pública, interessa aqui *como* se dá a relação entre artista e transeunte, como se estabelecem as parcerias criativas entre *performer* e espectador. Uma abordagem qualitativa do fenômeno artístico que dispensa saber se determinado evento foi visto por cinco ou cinco mil pessoas, mas sim se importa em entender os mecanismos estético/afetivos que se estabelecem entre o(s) artista(s) e as tais cinco ou cinco mil pessoas. Lembro o objetivo principal deste artigo: vislumbrar os momentos em que a responsabilidade pela autoria é compartilhada entre artistas e “não-artistas” ou até mesmo invertida.

Os exemplos escolhidos para tal reflexão (as ações *A maior peça mais panfletária do mundo*; *Aqui você verá lebres e outros animais mortos manipulados por atores escondidos*; e *Agora você ouvirá!*) sugerem uma incursão teórica prévia pelos terrenos da metalinguagem e da ironia, que figuram como seus componentes estruturais básicos, principalmente na sua relação com o espaço e com o espectador. O posterior cruzamento entre os conceitos de não-lugar, metalinguagem, ironia – e os demais fatores flagrados, como o surgimento de redes e a midiatisação –, permitirá uma análise mais acurada dos eventos.

Metalinguagem e ironia – instrumentos para caminhos multidirecionais

Dentre as seis funções da linguagem apontadas por Roman Jakobson (são elas: função emotiva, função referencial, função conativa, função fática, função metalinguística, função poética), talvez a metalinguística seja, ao lado da poética, a função mais presente no universo da arte. Samira Chalhoub, no livro *A metalinguagem*, define assim a referida função:

Nesse sentido, portanto, linguagem da linguagem (tomando-se linguagem como um sistema de sinais organizado) é metalinguagem – uma *leitura* relacional, isto é, mantém relações de pertença porque implica sistema de signos de um mesmo conjunto onde as referências apontam para si próprias, e permite, também, estruturar explicativamente a descrição de um objeto. A extensão do conceito de metalinguagem liga-se, portanto, à idéia de leitura relacional, equação, referências recíprocas de um sistema de signos, de linguagem. (CHALHUB, 2002, p. 8)

A partir desse conceito, um evento cênico é metalingüístico quando toma como tema (explícita ou implicitamente) a própria linguagem artística, com suas especificidades poéticas, discursivas, e também sua realidade cotidiana, profissional ou não, de produção, e sua relação com outras atividades sociais. No campo da estruturação e criação poética é possível atentar para alguns efeitos transgressores da prática metateatral: ao fazer da própria realidade do teatro (da cena) a sua ficção, esfumaçam-se e diluem-se as fronteiras conceituais e simbólicas entre a ficção e a realidade, entre o espaço concreto da ação e o espaço imaginário da convenção, entre *o que* se diz e *o como* se diz, entre autor e obra, entre produtor e produto, e entre artista e espectador. Esses efeitos fazem da metalinguagem um importante fator tático no processo de efetivação da coautoria no fenômeno cênico.

Uma vez visitado o conceito de metalinguagem, deve-se relacioná-lo com o de ironia. Ironia que potencializa o efeito de re-construção pretendido pela metalinguagem. No entanto, a relação entre os procedimentos não admite hierarquias, um não está em função do outro – tem-se, sim, uma simbiose profunda. E essa simbiose, apesar de poder ser encontrada em diversos períodos da história, é marca fundamental e inescapável da arte contemporânea, pós-moderna⁵. A canadense Linda Hutcheon, ao traçar as características de uma poética do pós-modernismo, afirma que:

Ao mesmo tempo, suas formas de arte (e sua teoria) usam e abusam, estabelecem e depois desestabilizam a convenção

5 Ou *supermoderna*, como prefere Augé (1994).

de maneira paródica, apontando autoconscientemente para os próprios paradoxos e o caráter provisório que a eles são inerentes, e, é claro, para sua reinterpretação crítica ou irônica em relação à arte do passado. (HUTCHEON, 1991, p. 43)

E mais:

Na verdade, talvez a ironia seja a única forma de *podermos* ser sérios nos dias de hoje. Em nosso mundo não há inocência, ele dá a entender. Não podemos deixar de perceber os discursos que precedem e contextualizam tudo aquilo que dizemos e fazemos, e é por meio da paródia irônica que indicamos nossa percepção sobre esse fato inevitável. Aquilo que “já foi dito” precisa ser reconsiderado, e só pode ser reconsiderado de forma irônica. (HUTCHEON, 1991, p. 62)

60

Ora, ter consciência dos contextos que determinam a produção e mesmo a recepção do discurso artístico e evidenciá-los – crítica e ironicamente – é metalinguagem pura. Toda ironia é implicitamente metalingüística, e toda metalinguagem é potencialmente irônica. A arte contemporânea esbalda-se nessa constatação, e utiliza-se sistematicamente desses recursos para a construção e desconstrução de suas formas/conteúdos.

Historicamente, o conceito de ironia sofreu diversas modificações. Normalmente, ironia é entendida como o ato de dizer ou expressar algo querendo significar *outra* coisa (contrária à coisa dita, prioritariamente), estabelecendo uma contradição, um contraste entre uma realidade e uma aparência; ou em outras palavras, mais coloquiais, tomar o dito pelo não-dito. No entanto, a relação entre o dito e o não-dito não é apenas de oposição, de negação (o que igualaria o conceito de ironia à idéia de antífrase): o significado da ironia não reside somente no não-dito, mas sim na relação inclusiva dos dois elementos, que se tensionam e se fundem para o surgimento de um terceiro e novo elemento (HUTCHEON, 2000). Sendo assim, a ironia acontece na relação entre dito e não-dito, seja ela de oposição, seja de complementaridade ou de contigüidade.

A partir desses princípios, assinala-se a existência de dois tipos básicos de ironia, descritos por D. C. Muecke (1995):

A) *ironia instrumental*, advinda de conceitos greco-romanos – quando

[...] o ironista, em seu papel de ingênuo, propõe um texto, mas de tal maneira ou em tal contexto que estimulará o leitor a rejeitar o seu significado literal expresso, em favor de um significado ‘transliterar’ não-expresso de significação. (MUECKE, 1995, p. 58)

B) *ironia observável*, de herança romântica – a partir de acontecimentos, situações, conjunturas da vida cotidiana,

61

[...] o observador irônico reconhece ou descobre que este algo pode ser olhado como na verdade o inverso, em algum sentido, daquilo que pareceu ser à primeira vista ou a olhos menos aguçados ou a mentes menos informadas. (MUECKE, 1995, p. 61)

Uma das características mais relevantes da ironia, seja ela instrumental ou observável, é a necessidade da existência de dois sujeitos: um ironista (um enunciador, um produtor de sentido) e de um público-intérprete. É condição elementar para a configuração da ironia que a mensagem (e a relativa submensagem) emitida pelo ironista seja lida e decodificada pelo receptor. É fundamental o estabelecimento e a efetivação do jogo entre os interlocutores. Beth Brait identifica a natureza dialógica da ironia de maneira bastante incisiva:

Isso significa dizer que o discurso irônico joga essencialmente com a ambigüidade, convidando o receptor a, no mínimo, uma dupla decodificação, isto é, lingüística e discursiva. Esse convite à participação ativa coloca o receptor na condição de co-produtor da significação, o que implica necessariamente sua instauração como interlocutor. (BRAIT, 1996, p. 96)

A ironia aparece, assim, como impulsionadora de uma rica dinâmica intelectual entre cena e público, que, mais do que nunca, aproximam-se e unem-se para a realização do fenômeno artístico. Um trabalho que tem na ironia as suas bases discursivas é uma arte que provoca, que instiga, que retira o espectador da sua potencial passividade e o

coloca no centro do processo criativo (BRAIT, 1996). Todos são cúmplices no ato irônico.

Hutcheon (2000) vai mais além, ao questionar quem seria o verdadeiro produtor da ironia, o verdadeiro ironista: quem emite primeiro a mensagem codificada, ou quem aceita o jogo e decodifica a mensagem. Para a autora, a maior carga de “responsabilidade” no acontecimento irônico é justamente a do decodificador, do *interpretador*, pois, se ele não vê a ironia ou não a aceita, ela simplesmente não existe. A ironia é criada pelo olhar, pelo raciocínio e pelas emoções do interpretador, que investe todo seu aparato psicoemocional na ação irônica. Mesmo quando quem interpreta não compreende inteiramente (“literalmente”) o significado irônico, é a sua percepção da ocorrência da ironia que vai demarcar a existência desse tipo de discurso. Assim, desestabiliza-se a noção de *autoria*, cujas margens são borradas e liquefeitas.

Eventualmente, e mesmo frequentemente, a ironia pode ser (num mesmo momento e numa mesma situação) identificada e decodificada por alguns e não por outros. Tal fato ocorre em função da existência das chamadas *comunidades discursivas* (HUTCHEON, 2000), ou seja, grupos de indivíduos que compartilham, em maior ou menor grau, das mesmas referências culturais, das mesmas práticas discursivas. A emissão irônica, uma vez proposta pelo enunciador inicial, pode ser efetivada ou não, dependendo da ou das comunidades discursivas dos receptores. A ironia, ao contrário do que muitos dos seus críticos alegam, não cria arbitrariamente tais comunidades: é justamente a existência prévia das comunidades discursivas que possibilita o surgimento do fenômeno irônico. Vale ressaltar que as comunidades discursivas são dinâmicas, provisórias e interpenetrantes, o que se aplica também para seus membros.

É papel da ironia, portanto, romper com a univocidade dos significados presentes no discurso e propor um maior e mais livre campo de possibilidades de leitura, com diversos níveis de significação. O evento não depende de uma única e inequívoca interpretação e abandona uma postura totalitária e impositiva para assumir uma relação mais aberta com o espectador.

Por esse enfoque, a ironia é surpreendida como procedimento intertextual, interdiscursivo, sendo considerada, portan-

to, como um processo de meta-referencialização, de estruturação do fragmentário e que, como organização de recursos significantes, pode provocar efeitos de sentido como a dessacralização do discurso oficial ou o desmascaramento de uma pretensa objetividade em discursos tidos como neutros. Em outras palavras, a ironia será considerada como estratégia de linguagem que, participando da constituição do discurso como fato histórico e social, mobiliza diferentes vozes, instaura a polifonia, ainda que essa polifonia não signifique, necessariamente, a democratização dos valores veiculados ou criados. (BRAIT, 1996, p. 15)

63

Evidencia-se, aqui, mais uma vez, a estreita vinculação entre metalinguagem e ironia no discurso artístico. A ação política do artista que se utiliza da ironia, não só na abordagem dos temas, mas também, e, principalmente, na (des)estruturação do seu discurso, consiste na renúncia da posição de “detentor da verdade” e de único criador da arte, em revelar e problematizar seus próprios procedimentos, em desestabilizar o discurso unívoco característico de um contexto artístico/afetivo/histórico/social baseado em uma objetividade positivista. Assim, o artista assume uma atitude de contestação política (micropolítica) tão real e efetiva quanto a luta armada contra um governo ditatorial (macropolítica). Pois romper formas discursivas e artísticas canônicas é romper com um pensamento, uma visão de mundo instaurada, com processos de subjetivação dominantes, é afirmar que a realidade (assim como a arte) é “simples” e provisório fruto do imaginário e da construção ideológica dos indivíduos e das sociedades, e que pode ser aceita ou não (dentro dos processos de subjetivação moleculares e suas manifestações molares).

As redes invisíveis da panfletagem

O primeiro evento a ser analisado é a ação *A maior peça mais panfletária do mundo*⁶, realizada ininterruptamente de 22 a 31 de mar-

6 A partir de agora, chamada *Peça panfletária*, para fins de abreviação.

ço de 2001, durante o Festival de Teatro de Curitiba⁷. Participaram da concepção e da organização originais os artistas Fábio Kinas, Fábio Salvatti e Lucianna Raitani (Cia. EmCômodo Teatral), Adriano Esturillo, Carolina Maia e Andrew Knoll (Grupo Processo Artes Teatrais) e Henrique Saidel e Giorgia Conceição (na época também integrantes do Grupo Processo). Durante a execução da proposta, um número muito maior de pessoas, inclusive anônimas, juntou-se ao grupo inicial.

A ação da *Peça panfletária* consistia na criação, impressão e distribuição de 38.000 pequenos panfletos nos mais diversos pontos de concentração e fluxo de pessoas de Curitiba. Em cada panfleto, confeccionado em papel colorido de baixa qualidade, uma moldura com o desenho de uma singela pomba com um ramo no bico; no centro da moldura, uma frase lacônica, enigmática, por vezes imperativa ou provocativa. Ao todo foram criados 18 modelos de panfletos com 18 frases diferentes: “Acabe com ela antes que ela acabe com você”; “Passe para sete pessoas”; “Não há outro caminho, não há outra solução!”; “Ó lá tua mãe pegando fogo!”; “Isso não é antrax”; “Quem matou Jane Dávila?”; “Felicidade é caber num vestido ‘P’”; “Essa não, é sabão”; “Vamos matar o filho de Jorel”; “Não jogue fora, isso lhe interessa!”; “Arroz eu como em casa”; “Ó lá o afegão correndo!”; “Mais uma obra do governo do estado do Paraná”; “Não se faz mais futuro como antigamente”; “Vamos reconstruir o muro de Berlim”; “Bom mesmo era o Getúlio”; “Pega no meu e diz que é teu”; “Você tem certeza disso?”.

Uma vez impressos os panfletos, organizaram-se equipes de distribuição maciça, somando mais de 30 pessoas envolvidas diretamente na função. Os locais e os horários foram escolhidos com o objetivo de atingir, de forma contínua e regular, o maior número possível de pessoas dos mais variados nichos: ruas, praças e cruzamentos do Centro da cidade, calçada da Rua XV de Novembro, Largo da Ordem, Avenida Comendador Franco (Avenida das Torres), shoppings, bares, bilheterias de teatros e outros centros culturais. Além da entrega em mãos, muitos panfletos foram colados ou deixados em telefones públicos, pára-brisas de automóveis e murais. Os *performers*/entregadores assumiam, no ato da distribuição, uma postura neutra e dissimulada

7 Mais informações sobre o Festival de Curitiba podem ser encontradas no endereço: <www.festivaldecuritiba.com.br>.

em relação ao conteúdo dos panfletos e ao caráter artístico da ação. Sua intenção era confundir-se na multidão de entregadores de panfletos “profissionais”, “reais”, que se espalham pelas ruas da cidade e agem como se nada de excepcional estivesse acontecendo. Se fossem abordados por algum transeunte curioso, deveriam fingir eficazmente que não sabiam de nada, que não passavam de trabalhadores contratados.

Até aí, nada de realmente surpreendente: artistas unidos para distribuir milhares de panfletos misteriosos pelas ruas da cidade. Mas são os fatos ocorridos a partir do início do espalhamento dos panfletos que se mostram mais instigantes. O que mais chama a atenção é a reação e a ação do público curitibano neste episódio. Como era esperado, os panfletos causavam grande curiosidade em quem os recebia. Os *performers*/entregadores eram constantemente abordados e inquiridos sobre o conteúdo e os objetivos daquele pedaço de papel que parecia um panfleto publicitário normal, mas que não dizia nada, não anunciava nada, não vendia nada, e que, muitas vezes, insultava verbalmente quem o recebia. O espectador estava, sem saber, exigindo uma postura mais ativa e paternalista do artista, exigindo uma resposta “de cima para baixo”, uma significação pronta e digerível para o ato. No entanto, tal exigência não era atendida. Restava, então, ao espectador, em sua angústia por uma solução, criar ele mesmo a significação, o porquê e o objetivo daquela situação – abandonar sua postura passiva e propor ativamente um contexto plausível. A partir desse exato momento, surgia um novo ente, um novo autor dentro da estrutura do evento, atuando junto ao *performer*/entregador: o *performer*/espectador. Para cada *performer*/espectador a ação possuiu uma significação diferente e perfeitamente concreta. Somente com o estabelecimento efetivo desse segundo criador a *Peça panfletária* fechou seu ciclo e atingiu seus “obscuros” objetivos.

O *performer*/entregador estabelecia contato direto com o *performer*/espectador, mesmo de modo camuflado, e ficava, por isso, à mercê do imprevisível. A interação era fulminante, gerando inclusive situações inusitadas de risco físico. Protegidos pelo falso anonimato, os *performers*/entregadores puderam testemunhar algumas criações dos *performers*/espectadores, aqui transcritas⁸:

8 Tentarei ser o mais fiel possível aos relatos, mas reservo-me uma pequena dose de liberdade de escrita.

“– ‘Acabe com ela antes que ela acabe com você’? É pra acabar com quem?”

– Ô, mãe, você ainda não sabe? É a dengue!”

“– Eu sei que é uma peça de teatro. Mas eu não entendi onde vai ser...”

– Essa peça acontece aqui, dentro da cabeça da gente. É só imaginar!”

“– O que é isso? É algum código secreto? Quem é que tá pagando vocês, hein? É algum bandido? Como é que você entrega esses papéis sem saber do que eles falam? Você pode ser preso por tráfico de drogas, sabia? Vou denunciar você pra polícia!”

“– Como assim ‘pega no meu e diz que é teu’? Tá me estranhando, é? Vou te quebrar a cara, seu filho da puta!”

“– Só me responde uma coisa: isso não é mesmo mais uma obra do governo do Paraná, é? Tomara que não [...]”

Um outro desdobramento tão ou mais importante da proposta foi verificado, não sem surpresa, pela equipe original: em determinado momento, alguns dias depois do início da panfletagem, os próprios *performers*/espectadores começaram a redistribuir, espontaneamente, os panfletos pelas ruas. Diversas pessoas (desconhecidas e/ou que não faziam parte da equipe) podiam ser vistas distribuindo os panfletos, às vezes, com a mesma neutralidade dos *performers*/entregadores originais, às vezes, incitando os transeuntes a colecionar os 18 modelos existentes. Extinguiu-se, dessa maneira, a distinção entre *performer*/entregador e *performer*/espectador, a partir da iniciativa explícita do último.

Uma imensa e autogestada rede se formou com a comunicação e a troca de panfletos entre as pessoas. Naquele momento, todos, indistintamente, eram os “artistas”. Naquele momento, vislumbrou-se o sutil surgimento de uma TAZ (*Zona Autônoma Temporária*, do in-

glês *Temporary Autonomous Zones*), proposta de ativismo anarco-artístico de Hakim Bey (2004), geradora de levantes temporários contra estruturas hegemônicas de poder, de tempo/espacos nômades onde a convivência é imediata e as relações livres e multifacetadas, redes/rizomas de contato entre idéias e indivíduos. Para Bey,

Levante e insurreição são palavras usadas pelos historiadores para caracterizar revoluções que *fracassaram* – movimentos que não chegaram a terminar seu ciclo, a trajetória padrão: revolução, reação, traição, a fundação de um Estado mais forte e ainda mais opressivo –, a volta completa, o eterno retorno da história, uma e outra vez mais, até o ápice: botas marchando eternamente sobre o rosto da humanidade. Ao falhar em completar a trajetória, o levante sugere a possibilidade de um movimento fora e além da espiral hegeliana do “progresso”, que secretamente não passa de um ciclo vicioso. *Surgo*: levante, revolta. *Insurgo*: rebelar-se, levantar-se. Uma ação de independência. (BEY, 2004, p. 15, grifo do autor)

67

A fugacidade temporal e espacial da TAZ é a fonte da sua força e a razão da sua existência, pois não se deixa capturar pelas sedutoras e venenosas garras da perenidade. Uma rede mutante, viva, que influencia e se deixa influenciar, que toma as rédeas de seu próprio movimento. Nos dez dias em que a *Peça panfletária* existiu oficialmente, fundou-se um controverso, porém fértil espaço/tempo de troca e relação, um enclave no não-lugar da comunicação publicitária. E este espaço/tempo provavelmente se estendeu para muito além do período pretendido pelos artistas iniciais, até perder-se novamente, nos dias e caminhos cotidianos da metrópole.

Assim, a proposta iniciada como uma brincadeira irônica e metaliguística com os procedimentos da publicidade de apelo popular e com o universo “encantado” do teatro do Festival de Curitiba⁹, transformou-se num levante geral que colocou em cheque certas convicções cênicas: Quem é o criador do evento? Quem é o atuante,

⁹ Na época, para todos os artistas envolvidos (atores, diretores e afins), a *Peça panfletária* era, de fato, uma peça de teatro. Por mais controversa que pareça tal convicção, ela tinha e tem o objetivo de instalar-se no centro da discussão cênica: se realmente existem, quais são, afinal, os limites conceituais e formais da instituição “teatro”?

o *performer*? Quem é o espectador? Em que espaço físico acontece a ação artística? Quando começa e quando acaba o evento? Quem toma as decisões? Se essas questões não encontram respostas definitivas no conceito e na realização da *Peça panfletária*, ao menos foram apontadas e problematizadas, e surgiram novamente em diversos trabalhos posteriores dos artistas envolvidos, em maior ou menor grau – que serão analisados em seguida.

A fauna morta do chafariz

Ele está lá: impoluto, refrescante e estático. Aristocrático de nascença, o chafariz público brota no meio da rua ou da praça e, sem mais, funde-se ao monocromático da paisagem, tornando-se apenas um pequeno desvio no caminho do pedestre. Porém, de repente, algo acontece. A fonte é tomada por pessoas que não estão apenas *de passagem*. A paisagem se transforma: seres humanóides se preparam para o show. “O que está acontecendo?” Se pergunta o passante. “O que veremos desta vez?” Se pergunta outro. A resposta é exata: AQUI VOCÊ VERÁ LEBRES E OUTROS ANIMAIS MORTOS MANIPULADOS POR ATORES ESCONDIDOS. A Companhia Silenciosa assume a “autoria” do acontecimento, que recoloca em evidência reflexiva o espaço público cotidiano – no caso, os chafarizes do centro de Curitiba: Praça Osório, Largo da Ordem e Rua XV. (SAIDEL, 2003, p. 2, grifos do autor)

Assim começava o texto de divulgação para imprensa do “espetáculo” *Aqui você verá lebres e outros animais mortos manipulados por atores escondidos*, da Companhia Silenciosa¹⁰, com concepção e direção de Henrique Saidel e atuação de Ana Cristine Wegner, Giorgia Conceição, Dayana Zdebsky, Ciliane Vendruscolo, Fábila Regina, Cleber Silvestre, Elizandra Santos, Patrícia Saravy, Cauê Krüger, Beatriz Fortes, Camila Cadário, Gisele Henning, Karina Pereira e Brenno Reis.

¹⁰ Mais informações sobre a Companhia Silenciosa podem ser encontradas no endereço: <www.companhiasilenciosa.com>.

Realizada durante o Festival Teatro de Curitiba, nos dias 26, 27 e 28 de março de 2003, a ação tomava de assalto três importantes chafarizes do centro de Curitiba: na Praça General Osório, na Rua XV de Novembro (entre a Al. Dr. Muricy e Av. Mal. Floriano) e na Praça Garibaldi (Fonte da Memória). Em cada dia, os artistas ocupavam um chafariz e todo o seu entorno durante seis horas, sempre das 12 às 18 horas.

Em *Aqui você verá...* a questão da metalinguagem e da ironia são mais evidentes. O objetivo inicial da ação era questionar, parodiando e satirizando, as convenções ingênuas do “teatro de rua”. O senso-comum tende a acreditar que o teatro de rua, por potencialmente atingir um ilimitado número de pessoas, e por isso mesmo ser considerado “popular”, deve se utilizar de formas/conteúdos específicos, já devidamente testados, aprovados e codificados ao longo da história do teatro. Formas/conteúdos, em geral, de grande apelo e de fácil compreensão por parte do transeunte (conceitos e convicções evidentemente carentes de profundidade). Assim, para se fazer uma peça de rua “de verdade”, com a “linguagem da rua”, o artista não pode deixar de inserir em seu espetáculo elementos como pernas-de-pau, estandartes, apitos, tambores, música ao vivo, figurinos coloridos, maquiagens carregadas, vozes potentes, um narrador, uma fábula fácil de ser acompanhada pelo espectador, cenas cômicas, um final festivo etc. e etc. Na maioria das vezes, essas “regras” são tácitas, implícitas ao próprio fazer do teatro de rua. No entanto, podemos encontrar alguns registros explícitos desse imaginário, como alguns textos publicados em *CADERNOS de Teatro*, número 125, de 1991:

A ação da peça deve representar um tema conhecido, natural e realista com o qual as pessoas da rua e dos prédios vizinhos possam se identificar facilmente. Mas deve-se agir com cuidado. O excesso de realismo precisa ser evitado. [...] Qualquer que seja o assunto escolhido, é necessário tratá-lo diretamente, de forma simples, talvez até com uma certa rudeza, e com a “sabedoria das ruas”. (STEWART, 1991, p. 2)

Método: em primeiro lugar, o público tem que ser atraído. Isso pode ser feito com o uso de tambores, músicos, equipamentos de gravação, garotas dançando, alguém fazendo

alarido e chamando os transeuntes ou um slogan que tenha um sentido ao mesmo tempo conhecido, revolucionário e nacionalista. [...] Monitores podem circular pela multidão, distribuindo informações impressas, fazendo comunicação verbal corpo-a-corpo e agindo como guardas para os atores e o público. (BULLINS, 1991, p. 3)

70 Enumerar tais convenções pode parecer academicamente ingênuo, e passível de refutação por parte dos artistas de rua. Porém, esses procedimentos são adotados e preservados quase inconscientemente em uma grande e freqüente quantidade de peças de teatro de rua atuais. Muitos artistas fogem desse padrão, como os catarinenses do Erro Grupo, os catalães do *La Fura Dels Baus*, os franceses do Royal de Luxe, dentre tantos outros¹¹ – mas tratam-se de exceções que confirmam a regra. O que interessou, portanto, e incitou a criação de *Aqui você verá...* foi exatamente questionar as fórmulas prontas do teatro de rua, apropriando-se parodicamente de suas estruturas e ironizando-as dentro da cena – uma ação metalingüística de desconstrução da linguagem teatral de rua. Ao propor tal questionamento, não se queria negar a importância e a legitimidade do teatro de rua convencional, mas sim buscar e apresentar novas possibilidades expressivas, novos horizontes conceituais e formais, oxigenando os ares do espaço público – nem que para isso fossem necessárias algumas provocações e algumas tomadas de posturas radicais.

A partir da inquietação estética descrita acima, a equipe de criação iniciou a observação dos espaços públicos utilizados pelos habituais artistas de rua (no caso de Curitiba, o principal endereço é o calçadão da Rua XV de Novembro). E nesse ambiente, uma complexa paisagem descortinou-se:

Estátuas vivas, sombras, cantores sertanejos, flautistas, vendedores de balas, chaveiros e beijos, palhaços, virtuosos, performers. A balbúrdia artística do centro da Cidade renova-se e perpetua-se na existência ininterrupta de espetáculos e

¹¹ No livro *A arte da performance* (2006), RoseLee Goldberg traça um interessante panorama histórico de experiências performáticas que extrapolam tanto os espaços tradicionais da arte, quanto as suas estruturas formais e suas relações com o espectador.

acontecimentos que modificam o ambiente, cristalizando-o em aparentes novos arranjos. O espaço utilizado unicamente como via de deslocamento é chacoalhado por uma nova intervenção, reoxigenação urbana; porém, a pólis não pára e necessita de ordem para continuar: a intervenção inusitada é absorvida pela rotina, asfixiada e sedimentada como mais um elemento usual e indiferente na passagem. Parar em frente ao artista e jogar uns centavos para que ele “atue” é tão banal e sem-graça quanto ficar na fila do banco ou ler o jornal pendurado na porta da banca de revistas. Atividades vazias, mas obrigatórias. A satisfação de assistir a esses espetáculos incorpora-se ao roteiro massivo e passivo do transeunte inerte; daí o constante aumento do público desses artistas: olhar é o mesmo que não olhar, desviar e dar um risinho é o mesmo que pular uma pedra solta na calçada. Nesse momento, o artista e sua ação camuflam-se patologicamente na infinita poluição urbana, tornando-se anônimo, desumanizado, rotinizado – integrante indissociável, porém indiferente do ambiente. O processo de rotinização e indiferenciação imposto pela velocidade pseudo-produtiva da vida urbana não apenas desumaniza e desindividualiza o artista popular, como também invisibiliza o entorno material, o próprio espaço de circulação. A rua, o ambiente social que se apresenta se transforma em *trajeto*, em área neutra de passagem. O transeunte, cheio de informações e preocupações de outras ordens, se ausenta de relacionar-se conscientemente com o espaço físico que ocupa. Prédios, monumentos, pessoas e *performers* são meros desvios de rota, indignos de qualquer reflexão ou vivência mais concreta. A pessoa investe-se de poderosas armaduras simbólicas que impedem que o tempo gasto em andar se transforme em tempo vivido ao andar. (SAIDEL, 2003, p. 3-4, grifos do autor)

O não-lugar floresce na calçada utilizada diariamente por milhares de curitibanos para locomoção e, eventualmente, compras. Da mesma forma que os artistas de rua, o chafariz – apesar de tentar funcionar como um marco histórico do lugar – também é mergulhado na neblina alienante do fluxo cotidiano, passando praticamente despercebido pela

maioria das pessoas que percorrem aquele trajeto. Nada mais coerente, então, que reivindicá-lo como espaço público que é, como espaço de vivência, como espaço de atuação, como espaço de significação.

72 Traçados os objetivos gerais da ação, definiu-se a estratégia para sua formalização. Os participantes deveriam optar, individualmente, por uma das duas “frentes de ataque”: A) Inspiração direta (paródia, referência, releitura) nos artistas que se apresentam diariamente no calçadão da Rua XV de Novembro: violeiros e músicos em geral, cantores, estátuas vivas, malabaristas, mágicos, pirofagistas, panfleteiros, vendedores, homens-placa etc. B) Intervenções extracotidianas no espaço físico específico do chafariz, com caráter prioritariamente visual. Os “artistas de rua” deveriam trajar roupas de banho (sunga, biquíni, maiô); os “interventores”, que entrariam necessariamente na água, deveriam vestir pesadas roupas de inverno.

Cada *performer*, de acordo com seus desejos, intuições e pesquisas pessoais, colocou-se em uma das frentes estabelecidas e, a partir daí, propôs uma ação ou roteiro de ações individual. Todas as propostas foram aceitas e problematizadas pela direção geral, num processo dinâmico de coautoria. À discussão conceitual das propostas somou-se uma curta, porém fundamental sequência de quatro “ensaios”. Esses encontros funcionaram muito mais como *testes* que como *ensaios* (no sentido tradicional do termo): em chafarizes de praças relativamente pouco freqüentadas, os artistas testavam suas idéias – materiais e adereços necessários, o contato e a interação direta com a água não muito limpa que molha tudo, as sensações físicas e psicológicas proporcionadas pelo tempo superestendido de permanência em cena, o estar em um lugar aberto sujeito às mais imprevisíveis interferências, o sol queimando a pele, as mudanças de temperatura e luminosidade, a relação com os transeuntes e moradores locais. Para a direção, observar a diversidade e a simultaneidade dos corpos e das ações e, com base nisso, construir um roteiro caótico de imagens e situações, foi o principal exercício realizado nos “ensaios”. Muitas propostas e ideias originais foram alteradas, incrementadas e mesmo abandonadas no período de testes. No entanto, por mais importantes que tenham sido tais encontros, somente no local e no momento real da realização da ação, é que o corpo (afetividade, subjetividade, criatividade) do performer e

a estruturação poética do diretor se concretizaram de fato – na relação imediata entre evento, espaço e espectadores. O conceito de *ator performático* (GUSMÃO, 2000), co-autor em tempo integral da *performance*, junto com o diretor e demais artistas e, principalmente, com o espectador, permeia todo o processo.

No dia 26 de março de 2003, terça-feira, meio-dia, *Aqui você verá...*, enfim, crava seus pés no *petit-pavé* curitibano. De acordo com os preceitos estabelecidos de metalinguagem e ironia, o início da *performance* assume a forma de um pequeno cortejo, com música (“Ô, abre alas, que eu quero passar...” cantada pelos *performers* (vestidos com roupas muito coloridas), instrumentos musicais diversos, pernas-de-pau, malabaristas, chamamentos diretos para os transeuntes; enfim, tudo o que uma típica peça de rua deve ter. Os artistas, após reunirem uma boa quantidade de curiosos, se posicionam em torno do chafariz e cantam uma pueril canção cuja letra é o título completo da “atração”. Então, uma *clown* equilibrada em pernas-de-pau começa a contar uma história – o público, acostumado a peças de rua tradicionais, posiciona-se automaticamente em semicírculo. De repente, para espanto de todos, um homem, vestido com terno e gravata e pasta de couro na mão (um executivo qualquer), passa por entre os espectadores e, sem se desviar da linha reta de seu caminho, atravessa o chafariz, entrando na água da fonte, e continua o caminho, molhado e indiferente. Com a interrupção, desmorona-se o espetáculo e instala-se a verdadeira *performance* – durante seis ininterruptas horas¹², uma paisagem caótica e simultânea de seres “bizarros” transforma o chafariz: nadadores, mergulhadores, cantores líricos, pessoas tomando banho como se estivessem em casa, decoradores, limpadores, jardineiros, músicos, pedintes, dançarinas, malabaristas, contadores de histórias, estátuas vivas, e, a cada trinta minutos, o mesmo homem de terno e gravata passando inflexível e resoluto pelo meio do chafariz.

12. Durante o evento, cada participante tinha direito a um intervalo de trinta minutos, de acordo com uma escala acordada anteriormente. Duas barracas de acampamento foram armadas próximas à fonte: uma para guardar os objetos pessoais e demais materiais da equipe, e outra para descanso e alimentação dos artistas.



Figura 1 – As artistas Giorgia Conceição e Ana Cristine Wegner no chafariz da Rua XV de Novembro, Curitiba, Paraná. Foto de Alessandra Haro, 2003.

A fauna fantástica que passa a habitar aquele (não-)lugar antes transparente, invisível cotidiano, restitui aos olhos e ao imaginário dos transeuntes um espaço capaz de sensações, no mínimo, memoráveis. As lebres mortas (ecos irônicos da obra fundadora e imprescindível de Joseph Beuys) mergulham e nadam nas águas proibidas da fonte pública – fato que causou certas polêmicas na platéia perplexa, como a relatada na matéria *Lebres Mortas*, na coluna *Bicho Solto*, de Luís Henrique Pellanda, publicada no jornal *Gazeta do Povo* de 27 de maio de 2003:

Outra dúvida da platéia relacionava-se ao título da peça. Onde estavam os animais mortos? E os atores não estavam escondidos. Ou estavam? Talvez aqueles não fossem os atores. Conclusão evidente: deviam ser as tais lebres mortas manipuladas.

Os espectadores, no entanto, não se limitaram à perplexidade distante. Muitos, incitados indiretamente pelo evento, interferiram

pessoalmente no chafariz, mexendo ou entrando na água (desejo talvez reprimido por muitos curitibanos desde a mais tenra infância), participando das ações interativas e até das não-interativas dos artistas, deixando objetos no espaço, jogando moedas, permanecendo incansavelmente durante as seis horas etc. Se para Bey (2004) a TAZ existe não só no tempo, mas também em um espaço físico determinado, então a ocupação fulminante e temporária do chafariz por parte dos artistas e dos espectadores criou uma dessas zonas autônomas. Um tempo/espaço onde comportamentos normalmente reprimidos são praticados (é proibido entrar na água pública do chafariz: a guarda municipal só permitiu a permanência das pessoas depois de se certificar e de que se tratava de uma manifestação artística dentro da programação de um festival de teatro, e que terminaria em poucas horas), um espaço interditado é transformado, repentinamente, em espaço de permanência e convivência.

Os chafarizes, quase-protagonistas do espetáculo, anfitriões e atuantes da ação performática, receberam uma nova camada de significação, permanecendo na memória de muitos não como um enfeite supérfluo no meio do caminho, mas como o local de um levante surpreendente. A ação conjunta das pessoas na fonte pública desestabilizou, ainda, comportamentos e padrões tipicamente curitibanos de ordem, separação, limpeza e assepsia – talvez não por acaso, duas semanas após o evento, o chafariz da Praça Osório, antes ladeado por floreiras, foi cercado, pela prefeitura municipal, com um impeditivo parapeito de metal.

Alô? Quem fala?

Se em *Aqui você verá...* o espaço é terrivelmente concreto, palpável, visível e, por isso mesmo, mensurável, em *Agora você ouvirá!* a virtualidade intangível do corpo, da presença e da relação é o mote principal. Iniciada em 2003, *Agora você ouvirá!* apresentou-se publicamente em seu formato “final” no Festival de Teatro de Curitiba de 2004. Com concepção e direção de Henrique Saidel e atuação de Giorgia Conceição, Léo Glück, Ana Cristine Wegner, Rafaella Marques, Ci-

liane Vendruscolo, Stéphanie Mattanó, Ana Cavalli e Elizandra Santos, este trabalho da Companhia Silenciosa propôs uma maneira não-usual de contato entre artistas e espectadores. Ao invés de indicar o local da apresentação (um teatro, uma casa, uma praça, um lugar específico qualquer), a equipe divulgava dois números de telefone para os quais o espectador deveria telefonar, em determinado período de tempo. Ao discar para um dos números, o espectador era “atendido”, no outro lado da linha, por uma das atuantes. A ação se desenrolava, então, por telefone, através das linhas de transmissão, e durava em média quinze minutos.

76

Além do plano virtual de comunicação estabelecido pelo contato telefônico, a encenação acontecia também no plano concreto, físico: os números divulgados correspondiam a dois telefones públicos situados na Rua XV de Novembro, separados entre si por cerca de quatrocentos metros. Ao lado de cada um dos orelhões, simultaneamente, um belo sofá onde três atrizes¹³, devidamente vestidas e maquiadas de acordo com seus “personagens”, aguardavam sentadas as ligações. Quando o aparelho tocava, quem estava “na vez” levantava-se, dirigia-se ao orelhão, atendia o telefone e iniciava a sua atuação. Uma faixa pendurada no local dava a primeira instrução/provocação para os possíveis espectadores: “Companhia Silenciosa apresenta: AGORA VOCÊ OUVIRÁ! Teatro por telefone! Disk: 324-4491 / 323-2727 (10 min. p/ ligação)”. Aos transeuntes era destinada apenas uma parte da ação, a parte visível, direta e presenciável, na qual, paradoxalmente, existia pouca ou nenhuma preocupação explícita de espetacularidade (obviamente, ela existia, em certo grau, para quem olhava). Via-se, ali, uma espécie de *making of* da ação, um intrigante avesso da cena, como se se assistisse, em um estúdio, à gravação de uma radionovela. Os espectadores que se aglomeravam em torno dos orelhões, esperando que a peça começasse, eram interpelados por uma quarta atuante que, com o auxílio de panfletos, explicava sinteticamente o que estava acontecendo, e convidava a todos para telefonarem para os números divulgados. O foco da ação, então, era sempre o próprio telefone, suporte/conteúdo de um

13 Em *Agora você ouvirá!*, o termo *atriz* mostra-se apropriado. A atuação das artistas estava, neste caso, muito mais ligada a questões de criação e desenvolvimento de personagens específicos, e de ficcionalização de situações.

“espetáculo” que exigia um reposicionamento postural/sensorial dos atuantes – *performers* e espectadores.



77

Figura 2 - A atriz Stéphanie Mattanó atende ao telefone público no calçadão da Rua XV de Novembro, Curitiba, Paraná.

Foto: Henrique Saidel (2004).

A utilização poética dos espaços e suportes midiáticos, tecnológicos, virtuais (vídeo, rádio, internet, transmissão de dados via satélite, softwares, holografia etc.) é apontada por Renato Cohen como uma das principais características da arte da *performance* contemporânea, ou, em suas palavras, do *pós-teatro*:

A relação axiomática da cena: corpo-texto-audiência, enquanto rito, totalização, implicando interações ao vivo é deslocada para eventos intermediáticos onde a telepresença (*on line*) espacializa a recepção. O suporte redimensiona a presença, o texto alça-se a hipertexto, a audiência alcança a dimensão da globalidade. Instaura-se o topos da cena expandida: a cena das vertigens, dos paradoxos, na avolumação do uso do suporte e dos mediadores, nas intervenções com o real. (COHEN, 2003, p. 88)

Por mais prosaico que o telefone possa parecer em relação a mídias e tecnologias mais recentes, ele também é elemento de intermediação, de mediação entre seres e espaços humanos. A linha telefônica coloca-se como espaço *entre*, apresentando, como meio de comunicação, as mesmas propriedades de não-lugar dos velozes meios de transporte e dos trajetos de circulação objetivadas. *Agora você ouvirá!* apropriou-se desse suporte tão corriqueiro, inofensivo, para infiltrar-se no espaço virtual, na arena polimorfa, funcional e falsamente transparente da transmissão de dados (palavras, desejos, sentimentos, ações e reações, relações). Esta é, inclusive, uma das ironias do trabalho: enquanto artistas desenvolvem importantes experimentações utilizando tecnologias digitais de última geração – e mesmo criando novas ferramentas que aperfeiçoam e ultrapassam os meios disponíveis –, *Agora você ouvirá!* volta-se para o antigo, para o ultrapassado, o bom e velho telefone, sobrevivente da pré-história das grandes revoluções tecnológicas dos séculos XX e XXI, e utiliza suas possibilidades e impossibilidades como matéria-prima criativa. No espaço limitado e ruidoso da transmissão de sons e vozes, a proposta afina-se com as colocações de Cohen (2003), expandindo a cena para um espaço virtual, teletransportando *performers* e espectadores para a rede telefônica descarnada, fazendo do suporte/espaço da atuação a própria razão de ser do evento, encravando no espaço/tempo cotidiano fluxos alterados de afetividades.

Neste âmbito, a provocação irônica e metalingüística aos cânones teatrais é evidente: Em que espaço acontece a cena? Na rua, ao lado dos orelhões? Na casa do espectador, de onde ele disca e ouve o espetáculo? Nos cabos de transmissão e nas centrais telefônicas por onde passam os sons (elementos físicos) da atuação? A resposta mais sensata talvez seja: em todos os lugares. O simples completar da chamada já é, por si só, responsável por essa fusão midiática de espaços – o que acontece em um ponto é diretamente conectado ao que acontece nos outros.

O senso-comum do teatro diz que “um ator atua, ao vivo, *dian-te* de um espectador”; isto posto, *Agora você ouvirá!* poderia ser uma peça de teatro? Sim e não. Sim, porque mantém a estrutura e o enca-deamento ficcional básicos da linguagem teatral e a relação espetacu-lar com o espaço e o espectador. Não, porque alça esses paradigmas a

outras dimensões estéticas e conjunturais, solapando e reinventando o espaço físico da ação, rompendo com conceitos artísticos históricos e dotando a cena de uma abrangência conceitual que extrapola os limites do teatro tradicional, aproximando-se do universo da Arte da *Performance*, de acordo com as definições de Renato Cohen¹⁴.

Tendo sua gênese nas idéias da *Gesamtkunstwerk* (Obra de Arte Total), proposta por Wagner, que propõe totalizações e sincronias das artes, incorporando a cinética, a visualidade, os usos de simultaneidade, as partituras do texto, a Arte da *Performance* é por natureza uma arte midiática, das revoluções de suporte, operadora dos trânsitos e passagens contemporâneas. (COHEN, 2001, p. 869)

79

Outras questões podem ser levantadas, agora, observando-se com mais atenção o que de fato acontecia durante as ligações telefônicas, quando atrizes e espectadores conectavam-se um ou outro. O primeiro e fundamental aspecto é a necessidade de uma participação ativa do espectador, pois é ele quem deve ir até um telefone e discar o número correspondente. Se o “não-artista” não liga, se ele não cumpre a função de iniciar o contato, se ele não aceita a provocação do artista – tal qual no processo irônico – a *performance* simplesmente não acontece. A responsabilidade pelo início efetivo da ação é radicalmente compartilhada por todos.

O segundo aspecto ligado ao universo da interatividade pede uma breve descrição das personagens e da atuação das atrizes ao telefone. Durante o período de ensaios, foram criados, em dupla, três protopersonagens – uma versão de cada uma compunha o trio que atendia em cada orelhão –, com diferentes vieses de interpretação e graus de interação com a “platéia”. *Primeira dupla*, Giorgia Conceição e Léo Glück: completada a ligação, bastava ao espectador ouvir e visualizar a conversa que se desenrolava no outro lado da linha. Simulava-se um programa de auditório, onde uma mulher chamada Marta, atendente

14 *Agora você ouvirá!* situa-se precisamente nesta zona intermediária, nesta área obscura entre teatro e *performance*: em sua intencional oscilação, apresenta aspectos tanto de um quanto de outro, destacando, por vezes, seus aspectos mais teatrais, e em outras, seus procedimentos mais performáticos. Dependendo do ponto de vista, do enfoque e dos referenciais teóricos adotados, ambas as classificações (*teatro* e *performance*) são aplicáveis.

de tele-sexo, era entrevistada por outra mulher chamada Marta, apresentadora espirituosa de um programa matinal qualquer. Ambas as Martas eram interpretadas pela mesma atriz. A voz de Marta/entrevistadora era gravada e executada no fone através de um CD Player. A voz de Marta/entrevistada era “ao vivo”. Um diálogo inusitado, com direito à simulação de sexo por telefone (suporte ou tema?), era ouvida pelo espectador, testemunha solitária da esquizofrenia de uma voz duplicada pela tecnologia da suposta televisão. *Segunda dupla*, Ana Cristine Wegner e Rafaella Marques: neste caso, o espectador era, logo de início, obrigado a assumir o papel de um atendente/ouvinte do CVV (Centro de Valorização da Vida) e escutar o desabafo sofrido de uma mulher que acabara de matar a família a facadas. O tom da interpretação era bastante teatral, construído a partir da livre adaptação da peça *Os sete gatinhos*, de Nelson Rodrigues. Aurora, protagonista da fábula, relatava ao espectador toda sua história. Sonoplastias e narrações descaradamente teatrais pontuavam o texto, interrompido abruptamente pela atriz, que desligava o telefone sem aviso prévio. *Terceira dupla*, Ciliane Vendruscolo e Stéphanie Mattanó: a ligação do espectador era recebida como a chamada de alguém já conhecido, íntimo da personagem. A atriz então, propunha um diálogo direto e aberto com o espectador, a partir de alguns assuntos cotidianos determinados, como fazer as unhas, viagens de turismo, cosméticos, músicas da moda, contas a pagar, filas de banco etc. A atriz simulava estar em casa, ouvindo música e pintando as unhas (francesinha). O desfecho do telefonema dependia estritamente da relação estabelecida entre *performer* e espectador, e da vontade de ambos.

Se na primeira dupla a participação do espectador resumia-se ao testemunho auditivo de uma conversa quase alheia a sua presença, na segunda dupla o seu papel já era mais aberto – muitos ouvintes entravam no jogo e interferiam no relato feito pela personagem, emitindo opiniões, dando conselhos, demonstrando preocupação, ameaçando entregá-la para a polícia. Na terceira dupla, o contato era primordial, a participação ativa e criativa da pessoa que telefonara determinava sobremaneira o bom ou o infrutífero desenvolvimento do diálogo. Em todos os três casos, porém, o que se estabelecia era uma interação única, pessoal e intransferível, entre “artista” e “não-artista”. No momen-

to da ligação, ambos eram cúmplices de um ato compartilhado somente entre os dois – nunca uma ligação era igual à outra. Ninguém mais estava ouvindo ou falando aquilo, ao menos não em sua totalidade. A intimidade furtiva entre atriz e espectador, propiciada e protegida pelo suporte telefônico, é a principal ação de *Agora você ouvirá!*.

Como sempre, no entanto, os espectadores não se contentam apenas em seguir o roteiro de interatividade proposto inicialmente pelos artistas. Diversas pessoas, entendendo a conexão entre o que se ouvia pelo telefone e o que se via na rua, postavam-se ao lado do orelhão utilizado pelas atrizes e telefonavam de seus celulares ou ligavam dos orelhões próximos: re-uniam, por conta própria, os planos físico e virtual da *performance*, criando totalizações cênicas particulares, estabelecendo novas e pessoais significações, novas dimensões de relação e interação com o evento.

Descomportar as relações

As ações descritas e analisadas aqui são exemplos (não exaustivos) de situações em que a arte se infiltra no ambiente cotidiano, alterando fluxos, re-significando espaços, propondo novas possibilidades de convivência e permanência. Acontecimentos fugazes que surgem com a mesma intensidade que desaparecem na urbe, pulsação arritmada, ex(im)plosões criativas na paisagem por vezes hostil da cidade. No entanto, tão importante quanto a ação da arte no espaço público urbano é a infiltração das linhas de força características desse espaço na estrutura do evento e, principalmente, no corpo/afetividade do artista. Um *performer* atento e sensível jamais passa incólume pelo momento atualizado, presentificado da ação performática de rua, onde potencializam-se e agigantam-se os desafios. Nas imprevisíveis situações físicas e emocionais a que o *performer* está sujeito no espaço aberto, quando o artista relaciona-se diretamente com as pessoas que ali estão, quando o artista deixa-se influenciar pelo ambiente (sons, texturas, temperaturas, luminosidades, seres vivos, vazios, tempos, proibições, passagens), desvela-se o instante da criação. O objetivo do *performer* de rua é, antes mesmo de agir, “ser agido” pelo contexto.

Na *Peça panfletária*, as redes de troca estabelecidas pelas pessoas, ao tomarem para si a tarefa da distribuição dos panfletos, ampliou e transformou a tímida ação inicial dos artistas. Os *performers*/entregadores foram absorvidos e praticamente anulados pelo levante espontâneo dos *performers*/espectadores. Qual a necessidade, então, da permanência desses artistas? Talvez nenhuma, ao menos não como no início do processo. Ao performer cabe perceber e internalizar crítica e criativamente essa metamorfose em seu corpo/mente, experimentando este novo estado de coisas.

Em *Aqui você verá...*, o embate físico com o espaço urbano concreto do chafariz é o grande propiciador de transformações no atuante. O estar em um meio ambiente diferente, tido como inacessível socialmente e inapropriado para a saúde, produziu significativas reestruturações afetivas nos artistas. E, ao mexer-se com as expectativas simplistas dos espectadores (de teatro), mexeu-se também com as expectativas do próprio criador, exposto e desejoso de contatos.

Agora você ouvirá! transportou todos para o mundo virtual, desmaterializando a atuação das atrizes e, apesar de instaurar uma instância *entre*, um lugar intermediário entre os corpos dos participantes, aproximou violentamente performers e espectadores, unidos a sós na linha do telefone. As atrizes viram-se em situações onde a negociação criativa era constante, onde era necessário um estado intelectual aberto e presente, provocador e conciliador. O *Ator performático* de Rita Gusmão (2000) ou o *Ator pós-dramático* de Matteo Bonfitto (2006) deve sempre se retro-alimentar das ações e reações do público, conduzindo sua atuação pelos meandros e perigos da interação (mesmo que à distância, sutil) e da liberdade de ação, compartilhando com todos os envolvidos a criação e a fruição do evento artístico, naquele momento e em nenhum outro mais.

O que se busca, acima de tudo, é desburocratizar, desrotinizar, desenrijecer as relações dos indivíduos com o espaço que ocupam e com as pessoas e seres com quem convivem. É rejeitar a postura “comportada”, asseada, “respeitosa” e, por isso mesmo, estéril, que predomina nos ambientes cotidianos e, muitas vezes, nos processos de criação e formalização artística. É estabelecer vínculos e fluxos multidirecionais de afetividades. É permitir-se independente e interdependente, sem

culpas e sem medos, manter-se vulnerável à influência do outro, da mesma forma que se percebe influenciador da situação alheia. O espaço urbano público é um dos mais profícuos lugares dessa vivência, e é nele que o artista desenvolve e compartilha seu trabalho (seu estudo, sua técnica, sua linguagem) e, principalmente, sua vida.

Referências

- AUGÉ, Marc. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Tradução de Maria Lúcia Pereira. Campinas: Papirus, 1994.
- BEY, Hakim. *TAZ: zona autônoma temporária*. Tradução de Renato Rezende. São Paulo: Conrad, 2004.
- BONFITTO, Matteo. Do texto ao contexto. *Revista Humanidades*, n. 52. p. 45-52, 2006. Edição especial “Teatro pós-dramático”.
- BRAIT, Beth. *Ironia em perspectiva polifônica*. Campinas: EdUNICAMP, 1996.
- BULLINS, E. Breves comentários sobre o teatro de rua: teatro negro. *Cadernos de Teatro*, Rio de Janeiro: O Tablado, n. 125. 1991.
- CARREIRA, André Luiz Antunes Netto. Dramaturgia do espaço urbano e o teatro “de invasão”. In: MALUF, Sheila Diab; AQUINO, Ricardo Bigi de. (Org.). *Reflexões sobre a cena*. Maceió: EDUFAL, Salvador: EDUFBA, 2005.
- _____. *Teatro de invasão: redefinindo a ordem da cidade*. In: LIMA, Evelyn Furquim Werneck (Org.). *Espaço e teatro: do edifício teatral à cidade como palco*. Rio de Janeiro: 7Letras, 2008.
- CHALHUB, Samira. *A metalinguagem*. São Paulo: Ática, 2002.
- COHEN, Renato. *Performance e tecnologia: o espaço das tecnoculturas*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 2., 2001. Salvador. *Anais...* Salvador: ABRACE, 2001. p. 868-874.
- _____. *Pós-teatro: performance, tecnologia e novas arenas de representação*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 3., 2003. Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: ABRACE, 2003. p. 88-89.
- CRUCIANI, Fabrizio; FALLETTI, Clelia. *Teatro de rua*. Tradução de Roberta Baarni. São Paulo: Hucitec, 1999.

GOLDBERG, RoseLee. *A arte da performance*. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

GUSMÃO, Rita. O ator performático. In: TEIXEIRA, J.G. L.C.; GUSMÃO, R. (Org.). *Performance, cultura e espetacularidade*. Brasília: UnB, 2000. p.50-56.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Tradução de Ricardo Cruz. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

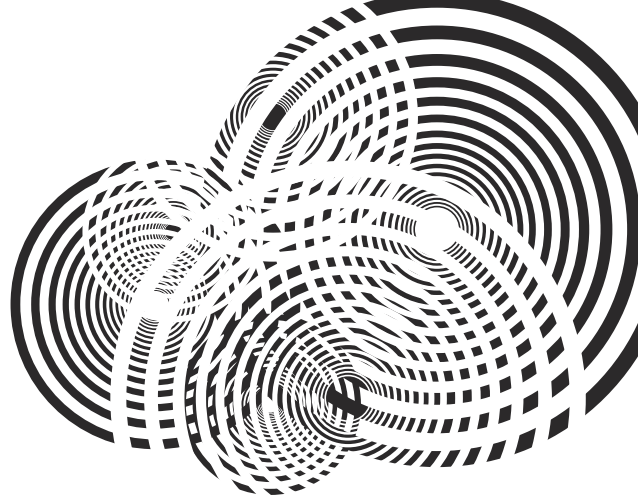
_____. *Teoria e política da ironia*. Tradução de Julio Jeha. Belo Horizonte: UFMG, 2000.

JAKOBSON, Roman. *Ligüística e poética*. In: _____. *Lingüística e comunicação*. Tradução de Izidoro Blikstein e José Paulo Paes. São Paulo: Cultrix, 2005.

MUECKE, D. C. *Ironia e o irônico*. Tradução de Geraldo Gerson de Souza. São Paulo: Perspectiva, 1995.

SAIDEL, Henrique. *Projeto de montagem do espetáculo "Aqui você verá lebres e outros animais mortos manipulados por atores escondidos"*. Curitiba, 2003. Texto não publicado.

STEWART, D. Teatro de rua. *Cadernos de Teatro*, Rio de Janeiro: O Tablado, n.125, 1991.



O ESPECTADOR NAS ENCENAÇÕES DE JERZY GROTOWSKI

Ismael Scheffler¹

¹ **Ismael Scheffler** é professor na Universidade Tecnológica Federal do Paraná, em Curitiba. É Mestre em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) com o tema “Características do sagrado nas propostas teatrais de Antonin Artaud e Jerzy Grotowski”. Especialista em Teatro e Bacharel em Direção Teatral pela Faculdade de Artes do Paraná (FAP). Ator, encenador e dramaturgo.

Este texto aborda o trabalho do encenador polonês Jerzy Grotowski. Num primeiro momento, apresenta um recorrido da trajetória desde o início dos estudos na Escola Superior de Arte de Cracóvia, em 1957, até seu falecimento, em 1999. O foco principal é dirigido para o primeiro período denominado de “Teatro de representação” ou “Teatro de espetáculos” (1957 a 1969). É feita uma revisão dos conceitos de Grotowski para o teatro e de suas propostas para o público, desde as experimentações teatrais de “colaboração física” do espectador, até o entendimento deste, como “testemunha”, observando aspectos sobre o pensamento nos processos de criação. Neste estudo sobre as dinâmicas ator-espectador e palco-plateia, alguns aspectos dos escritos de Renato Cohen sobre a topografia da cena (topos cênico) e de Teixeira Coelho sobre “espaço vivenciado” e “espaço consumido”, são apontados por sua correlação com discursos sobre o teatro-arte e o teatro-encontro trazidos por Grotowski.

A trajetória de Grotowski e o teatro de espetáculos

O encenador polonês Jerzy Grotowski (1933-1999) é uma das grandes referências do teatro do século XX, por suas investigações sobre o trabalho do ator e por suas propostas teatrais de experimentação do espaço e da relação ator-espectador.

A carreira de Grotowski pode ser dividida em diferentes períodos, seguindo indicações do próprio encenador. Existem algumas pequenas diferenças entre a classificação das fases apresentada pelo pes-

quisador italiano Marco de Marinis (1988) e a feita pelo pesquisador polonês Zbigniew Osinski (1993). Pode-se, na fusão dessas, identificar cinco períodos distintos na trajetória de Grotowski.

O primeiro período é denominado de “Teatro de representação” ou “Teatro de espetáculos” e corresponde aos anos de 1957 a 1969, quando podem ser apontados três momentos distintos. O primeiro, de 1957, quando Grotowski começa com os estudos como ator na Escola Superior de Arte de Cracóvia, até 1960². Desses anos, constam algumas montagens acadêmicas (*As cadeiras*, de Ionesco, em 1957; *Tio Vânia*, de Tchecov, em 1958; *Fausto*, de Goethe, em 1960), que, conforme Marinis (1988, p. 94), evidenciam o seu caráter de ensaios juvenis, impregnados de intelectualismo.

Um segundo momento deste período está associado ao início de seu trabalho no Teatro das 13 filar, fundado em 1959, em Opole, Polônia (cidade de sessenta mil habitantes distante dos grandes centros urbanos culturais). O Teatro das 13 filar (uma pequena sala teatral com apenas 13 filar de cadeiras e um pequeno palco distinto dos demais, na época pela proximidade física dos atores com o público), era um centro profissional patrocinado pelas autoridades locais. Reunia um grupo estável de nove atores jovens, a maioria com menos de 30 anos. Possuía princípios radicalmente experimentais e de vanguarda. Nesse período, contou com a colaboração do escritor e sociólogo Ludwik Flaszen, crítico literário e teatral, que, além de autor tinha a função de ser conselheiro literário nos trabalhos de Grotowski. Conforme a pesquisadora Jennifer Kumiega (1986, p. 239), a função que ele desempenhou foi fundamental para o desenvolvimento dos conceitos teóricos que motivaram os experimentos teatrais.

No Teatro das 13 filar, mesmo com um certo ecletismo, já se podia identificar

[...] ainda que em estado embrionário, alguns dos elementos chaves ao redor dos quais girará, se radicalizando cada vez mais, toda a investigação posterior de Grotowski: a autonomia do teatro em relação à matriz literária [...]; o protagonis-

2 Enquanto estudante, Grotowski recebeu uma bolsa que o levou a estudar Direção em Moscou.

mo do ator e sua expressão física; o contato com o espectador. (MARINIS, 1988, p. 94)

Nesse período, Grotowski e seu grupo realizaram apresentações em Opole e em turnês pela Polônia. Entre os primeiros espetáculos se encontram: *Orfeu*, segundo³ Jean Cocteau (1959), *Caim*, segundo George Gordon Byron (1960), *Mistério bufo*, segundo Vladimir Maiakovski (1960), *Sakuntala*, segundo Kalidasa (1960), *Os antepassados (Forefathers' Eve)*, segundo Adam Mickiewicz (1961). A partir de *Sakuntala*, Grotowski passa a contar com a colaboração do jovem arquiteto Jerzy Gurawski, “co-autor das pesquisas do teatro no âmbito de um espaço teatral unitário”, conforme define Flaszen (GROTOWSKI, 2007, p. 49). Gurawski colabora nas audaciosas estruturas espaciais dos espetáculos do encenador até 1965.

Ainda nesse primeiro período dos espetáculos, pode-se identificar outra época, extremamente importante, entre 1962 e 1969, quando Grotowski passa a investigar e explorar a base fundamental da comunicação teatral, criando, ainda em Opole, o Teatro Laboratório⁴. Em 1965, mudam-se para a cidade de Wrocław, capital cultural da Polônia Oriental, ampliando o nome para Teatro Laboratório – Instituto de Investigação do Ator. A ênfase não era na produção de espetáculos. Passaram a dedicar mais tempo à investigação, estabelecendo pesquisas metodológicas em torno de objetivos definidos de forma científica. Nesse período, a poética do Teatro Pobre e as experimentações sobre o trabalho do ator chegam ao apogeu e conquistam a aceitação internacional através de alguns trabalhos que são apresentados fora da Polônia. Foram montados: *Kordian*, segundo Juliusz Slowacki (1962), *Akropolis*, segundo Stanislaw Wyspianski (1962, tendo cinco variantes até 1967), *A trágica história do Dr. Fausto*, segundo Christopher Marlow (1963), *Estudos sobre Hamlet*, segundo William Shakespeare e

89

3 O próprio Grotowski utilizava a expressão “segundo”, e não “de”, para manifestar sua autonomia sobre a obra dos dramaturgos. Grotowski se propunha a um “teatro autônomo”, diverso do “teatro literário” ou “cultural”, como ele mesmo se refere. Ao longo de sua trajetória, o encenador adota o texto de um ou mais autores e o considera como um elemento a mais da cena, e não mais o principal. O encenador adota o texto como uma fonte sobre a qual explora determinadas características, especialmente a existência de arquétipos contextualizados com a realidade polonesa, e sobre isto trabalha. Grotowski toma a liberdade de recortar, alterar seqüências de cenas, enfim, se apropria deste material para poder fazer suas criações.

4 Recentemente publicado o livro *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*, considera já a partir de 1959 como esta fase, embora esta designação tenha aparecido só anos mais tarde.

Stanislaw Wyspianski (1964), *O príncipe constante*, segundo Calderón de La Barca e Juliusz Slowacki (1965), *Apocalysis cum figuris*, montagem envolvendo fragmentos de textos de diversos autores, como T. S. Eliot, Dostoiévski, Simone Weil e a Bíblia Sagrada (1968-1969, tendo sucessivas versões até 1980).

90

O segundo período é o “Parateatral” ou “Teatro participativo”. Após voltar de uma longa estadia na Índia, Grotowski, aos 39 anos, anuncia que não voltará a preparar novos espetáculos: “Ao invés de repetir suas conquistas anteriores, Grotowski preferiu mudar sua atividade profissional para áreas inexploradas até ali, na interseção entre a *performance*, a antropologia e os estudos rituais.” (WOLFORD, 1997, p. 3). Ele interrompeu a atividade teatral propriamente dita para dedicar-se a investigações referentes à intercomunicação e ao encontro entre as pessoas, sendo o encontro, a reunião, o foco central. Em 1970, enquanto participava do Festival da América Latina na Colômbia, esclareceu:

[...] na minha vida este é um momento dúplice. Tenho às minhas costas aquilo que é teatro, “a técnica”, a metodologia. Aquilo que há anos me empurrava rumo a outros horizontes foi resolvido dentro de mim. [...] Tudo aquilo me levou ao ponto em que me encontro. Levou-me para fora do teatro, para fora da “técnica”, para fora do profissionalismo. [...] Mas agora respiro um ar diferente. As pernas tocam um outro terreno e os sentidos são atraídos em direção a um outro desafio. (GROTOWSKI, 2007, p. 199)

Desde então, não foram criados novos espetáculos para o público. Paralelo às apresentações de *Apocalysis cum figuris*, que se estenderam por vários anos, Grotowski reúne um grupo de pessoas e passa a trabalhar nas pesquisas parateatrais. Ao longo do restante de sua vida, as relações com uma audiência corresponderão a, no máximo, demonstrações dos trabalhos e pesquisas realizadas. Essa fase se estende durante toda a década de 1970, especialmente entre 1975 e 1979. Além dos atores integrantes do período dos espetáculos, foram incluídas pessoas novas: músicos, pintores, psicólogos, psiquiatras, sociólogos, antropólogos, estudantes, entre outros. Os eventos eram cuidadosa-

mente estruturados e duravam dias, às vezes semanas, ocorrendo em espaços fechados ou em florestas e montanhas:

Grotowski insistiu que tais projetos não deveriam ser considerados treinamento de ator, psicoterapia, misticismo secular ou, necessariamente, como arte *per se*. Disse que as experiências simplesmente criavam um meio de possibilitar a indivíduos criativos uma ‘reunião’ em uma atmosfera cuidadosamente estruturada para esses encontros. (FINDLAY, 1997, p. 174)

91

O terceiro período está relacionado ao “Teatro das fontes” ou “Teatro das origens” que corresponde ao período de 1976 a 1982, quando Grotowski se propõe recuperar interesses antropológicos e histórico-religiosos que sempre cultivou, dedicando-se ao homem e às suas técnicas de conduta, especialmente corporais. Marinis (1988, p. 97) afirma que

[...] considerando desde esta perspectiva, o teatro, daí em diante, só constitui uma destas técnicas, junto com os distintos rituais de transe e possessão, os métodos de oração e meditação, a yoga e o Zen, com suas respectivas concepções e práticas do corpo etc.

Nesse período, Grotowski empenhou-se em diversas expedições investigativas transculturais, perseguindo ritos arcaicos ainda vivos no Haiti, onde se aproximou do vodu; Bengala, na Índia, lidando com a tradição dos *bauls* (yoguis e artistas); na Nigéria, com a tribo Yoruba; no México, com os *huicholes* (OSINKI, 1993, p. 96). Ele trabalhou com um grupo de pessoas providas de culturas diversas, como Índia, Colômbia, Bengala, Haiti, Japão, Polônia, França, Alemanha, México e Estados Unidos.

Em 1982, Grotowski radicou-se nos Estados Unidos, onde trabalhou na Universidade da Califórnia, em Irvine. Ali empreendeu o programa *Objective Drama*, a quarta fase, considerada como uma fase de transição, entre 1982 e 1985. Trabalhando através de *workshops* com assistentes-instrutores oriundos também de diferentes culturas,

junto a alunos da faculdade de teatro, artistas interessados e também especialistas de diversas ciências sociais, Grotowski se propõe “uma investigação sobre a existência de ‘fragmentos performativos’ comuns aos diferentes grupos étnicos, culturais ou religiosos enquanto concernem ao ser humano como tal” (MARINIS, 1988, p. 97), procurando identificar valores sobreindividuais, “fragmentos de atuação” que já existiam desde antes da separação da arte de outros campos da vida. (OSINKI, 1993, p. 97)

Em 1984, Grotowski conheceu Thomas Richards, um ator em formação que começou a frequentar os estágios ministrados por Grotowski. Richards foi escolhido pelo pesquisador polonês para ser seu “herdeiro espiritual”, o continuador de suas investigações, acompanhando-o permanentemente.

O quinto período inicia-se em 1986, e é denominado de “A arte como veículo” (termo que o encenador Peter Brook utilizou para definir esse trabalho) ou “Artes rituais”, considerado pelo próprio Grotowski como a etapa final de sua pesquisa. Ele retira-se para Pontedera, interior da Itália, iniciando o *Workcenter of Jerzy Grotowski*⁵, trabalhando junto com Richards. A “arte como veículo” tem como meta o impacto sobre o atuante, e não o espectador (como a arte para representação): “não busca a montagem na percepção dos espectadores, mas nas pessoas que fazem” (GROTOWSKI, 1993a, p. 7). O trabalho está baseado na exploração de canções vibratórias ligadas a práticas rituais afro-caribenhas, visando provocar transformações de energia. Os atuantes empenham-se em uma montagem, em ações detalhadas e precisas de “grande competência artesanal” que não são apresentadas para espectadores. O objetivo é de pôr o corpo em estado de obediência e desafiar o corpo, criando a *action*. Este trabalho se desenvolve de forma sistemática seis dias por semana, de oito a catorze horas por dia, visando a “alcançar o que Grotowski chama de verticalidade, isto é, uma transformação qualitativa da energia vital que implica numa modificação do estatuto ontológico do agente” (CALVERT, 2002, p. 92). A *action* poderia ser definida como “uma estrutura performática ainda em pleno desenvolvimento, em que cada integrante possui uma parti-

5 Em 1996, Grotowski muda o nome para *Workcenter of Jerzy Grotowski and Thomas Richards*.

tura bem definida e detalhada de ações físicas conduzidas por algumas canções tradicionais”. (CALVERT, 2002, p. 96)

A “arte como veículo” é definida por Grotowski como a extremidade oposta à “arte como representação”, em uma corrente da *performing arts*. Imaginando o teatro em uma extremidade e a arte como veículo em outra, aponta fases intermediárias, como elos interligados de uma mesma corrente. Isso leva Dorys Calvert (2002, p. 91) a concluir que “o trabalho de Grotowski posterior a 1970 permanece dentro da esfera teatral; o que mudou foi a direção de sua pesquisa”. Calvert (2002, p. 91) salienta ainda que “o termo ‘veículo’ já indica um movimento, uma intenção, um caminho que aponta para uma meta situada fora dos limites do campo artístico. Por outro lado, trata-se, ainda, de manifestação artística”.

A condição humana (ator/atriz ou não) e a relação entre as pessoas são interesses que acompanham Grotowski desde 1967: “Interesso-me pelo ator porque ele é um ser humano”. (GROTOWSKI, 1971, p. 81)

Em 1999, Grotowski, que já estava enfermo há vários anos, veio a falecer.

A participação do público: a colaboração física e a testemunha

A interação com o público é determinante para os processos criativos de Grotowski no período do *Teatro das 13 Filas*, e especialmente do *Teatro Laboratório*. Para Grotowski (1971, p. 6), é essencial encontrar, para cada tipo de representação, o relacionamento adequado entre ator e espectador, incorporando isso em disposições físicas do espaço.

Grotowski utilizou diferentes estruturas espaciais e distintas formas de relação entre atores e espectadores. Pensou o espaço teatral em sua totalidade como um lugar concreto, unitário, e não apenas no palco. Para cada montagem era desenhado um novo espaço para os atores e para os espectadores, propondo uma organização orientadora para ambos. Fabrizio Cruciani afirma que Grotowski e Gurawski

[...] buscam um espaço que nasça do drama e seja então específico para este, e onde também os espectadores sejam “postos em cena” no espaço dos atores, ou melhor, seja posta em cena sua relação, para obter uma composição unitária dramática. (CRUCIANI, 1994, p. 232)

Se é a proximidade do organismo vivo que distingue o teatro do cinema e da televisão, então é isto que o encenador vai explorar:

94

[...] é necessário abolir a distância entre o ator e a platéia, através da eliminação do palco, da remoção de qualquer fronteira. Deixemos que a cena mais drástica aconteça face a face com o espectador, de modo a que ele esteja de braços com o ator, possa sentir sua respiração e seu cheiro. Isto condiciona a necessidade de um teatro de câmara. (GROTOWSKI, 1971, p. 27)

Para que a proximidade física dos atores e espectadores fosse possível, Grotowski impôs limitações no número de participantes: *Kordian* possuía capacidade para aproximadamente 65 pessoas, *A trágica história do Dr. Fausto* cerca de 50, *Príncipe constante*, algo entre 30 e 40 espectadores e *Apocalypsis cum figuris*, tinha apenas 25 lugares (INNES, 1992, p. 177). Ao ser criticado de elitismo pelo fato de restringir seus trabalhos a poucas pessoas, Grotowski (1971, p. 26) afirmou estar interessado não em uma determinada platéia, mas em uma platéia especial, onde o espectador nutrisse uma “necessidade espiritual” e desejasse realmente se autoanalisar mediante uma confrontação direta com a representação.

Em uma entrevista a Margaret Croyden, ao ser perguntado sobre o papel do público, diz:

O público é confrontado com um ato humano, e ele é convidado a reagir totalmente, no próprio momento da *performance*. Não nos interessa atacar ou provocar o público, nem desejamos fazer toda a sorte de coisas estúpidas para conseguir uma reação do público. O que importa é confrontar o espectador, e isso é algo muito diferente. Pode-se usar muitos estímulos para provocar, mas nós preferimos usar apenas

aspectos comuns de nossas experiências comuns, polarizar esses aspectos, e então envolver o público nessas confrontações. (GROTOWSKI, 1997, p. 86)

É para obter uma adesão maior que ele abole a divisão palco-platéia. Grotowski quer a integração para poder realizar uma confrontação real, e não apenas divertir o espectador. Ele faz dos espectadores um elemento material da cena, atribuindo papéis e/ou funções temáticas, integrando-os à ação cênica conforme as exigências da peça. Innes (1992, p. 175) considera essa proposta “uma tentativa de impor ao público uma orientação psicológica que procure integrá-lo de forma particular.” Nos eventos dirigidos por Grotowski, existem diferentes dinâmicas com o público: inicia com uma aproximação do ator ao espectador, segue pela fusão do espectador com a cena e dirige-se para a “exclusão” do espectador.

95

Nos primeiros trabalhos, a separação palco plateia ainda existia. À distância, no entanto, era pequena, havendo momentos de invasão do espaço do público com a cena, quando os atores representavam entre a plateia. Exemplo disso foi *Caim*, no qual os atores utilizaram o prosscênio e o corredor central entre as fileiras da plateia. Fabrizio Cruciani (1994, p. 231) ressalta que, nesse momento, a concepção cênica ainda não determina o espaço da sala.

A fusão do espaço de espectadores e atores se efetivou com a colaboração de Guraski em *Sakuntala*, em dezembro de 1960. Com um espaço central livre, os espectadores sentados rente às paredes paralelas em grupos uns defronte dos outros, personificavam dois grupos: os monges e os cortesãos:

Os espectadores de um lado do palco eram tratados como cortesãos: o rei procurava seus conselhos, compartilhava observações confidenciais sobre os hóspedes. Os espectadores do outro lado do palco central eram tratados como os enviados pelo eremitério. O rei os escutava (o silêncio era comentado pelo texto do rei: “então contem” etc.), os reprimava, fazia alusões pessoais e piadas endereçadas a cada um dos delegados-eremitas (o velho com cabelos brancos, a mulher anciã etc.). Essas pessoas eram apanhadas na platéia pelo ator

que interpretava o rei, apanhadas, ou seja, avistadas e indicadas com gestos a todos os presentes, segundo o princípio do contraste: uma garota, por exemplo, ‘fazia o papel’ de uma velha. (GROTOWSKI, 2007, p. 70)

96

Essa fusão é mais intensa em *Os antepassados* (1961), no qual os espectadores sentaram-se em cadeiras espalhadas por toda sala e a ação se desenrolou entre os espectadores, rompendo totalmente com a separação dualista palco-platéia, assumindo-se o espaço unitário⁶. Grotowski defende a idéia não de “atores” e “espectadores”, mas de “participantes de primeiro e segundo plano”. Os atores se dirigiam diretamente aos espectadores, tratando-os como “coatores” (GROTOWSKI, 2007, p. 63). O que se buscava era ativar os espectadores e envolvê-los na ação. Algumas pessoas eram tratadas em determinados momentos da peça, segundo a exigência da ação, individualmente como personagens pelos atores, sendo não apenas apontadas como determinado papel, mas também levadas a ações específicas. Christopher Innes (1992, p. 175) destaca que

[...] o público foi introduzido na ação pelas pautas de movimento realizadas entre os espectadores, e quem se mostrava disposto a participar fisicamente, foi conduzido no clímax por um ator como ‘coro’ em ritual de colheita.

Grotowski, neste período, levava seus trabalhos em Opole e em turnês pela Polônia.

Em *Kordian* (1962), o espaço também é unitário. O público é incluído como parte da cenografia, compondo a cena sentado em beliches hospitalares, e as pessoas são tratadas como se desempenhassem também o papel de pacientes de um hospício, assim como os atores. A ação se desenvolve por todo o ambiente e as pessoas do público vêm umas às outras como integrantes do sanatório psiquiátrico:

Toda a sala é a sala do hospital, e os espectadores – não sem uma intenção provocadora – são tratados como os pacientes

6 Esta configuração do espaço, no entanto, impunha certo desconforto para alguns assim como problemas de visualização da cena.

que ali residem. Em variados pontos da sala foram dispostos três beliches de ferro. São verdadeiros leitos de hospital. No entanto, são também os praticáveis onde – explorando a sua estrutura de dois planos – têm lugar importantes episódios da ação. São também equipamentos estritamente ligados ao estilo de atuação dos atores, que se associa continuamente à acrobacia. (GROTOWSKI, 2007, p. 81)

O público também era desafiado a participar de ações de *Kordian*, ou melhor, se via intimado: o Doutor “Obrigava todos a cantar, atores e espectadores. Perscruta entre a multidão quem desobedece e o ameaça com o bastão. A modalidade privilegiada pela direção: obrigar o espectador à ação de modo drástico”. (GROTOWSKI, 2007, p. 83)

97

Em *Akropolis* (1962, com outras duas variações no mesmo ano), o espaço é também unificado. Os espectadores foram sentados separados, de forma aparentemente aleatória, por toda sala, que foi utilizada integralmente como área de atuação, rompendo todas as barreiras para criar um só organismo. No texto original, a história se passava na Catedral de Cracóvia, sendo, na montagem, transferida para o campo de concentração de Auschwitz. Atores e espectadores eram tomados como habitantes do campo, sendo que os atores representavam os mortos e o público os vivos sobreviventes, não existindo nenhuma interação entre ambos os grupos.

A fragmentação do público se fez com objetivo de isolar os espectadores, e os atores os ignoravam, passando entre eles de modo que a proximidade física, paradoxalmente, sublinhava a distancia. [...] E este efeito simultâneo de separação e proximidade pretendia dar a impressão de um sonho, colocando a ação em um plano interior subconsciente. (INNES, 1992, p. 175)

Os atores atuavam por todo o espaço, olhando através dos espectadores, ignorando sua presença. Fisicamente estavam envolvidos e foram envolvidos pela cenografia que foi sendo construída em tempo real com tubos de chaminé pelos atores. Embora agissem com uma distancia relacional, buscava-se com isso uma proximidade psíquica:

A regra do Teatro Laboratório consiste em distribuir a ação por todo o teatro e entre os espectadores. Estes, no entanto, não são obrigados a participar da ação. Para *Akropolis*, decidiu-se que não existiria um contato direto entre atores e espectadores. (GROTOWSKI, 1971, p. 48)

No final, os atores constroem uma enorme gaiola de cordas que cerca os espectadores. Este trabalho realizou diversas turnês pela Europa e América, tornando Grotowski mundialmente conhecido.

98

Em *A trágica história do Dr. Fausto* (1963), o espaço cênico consistia em uma sala comprida e estreita com as paredes pretas onde existiam três mesas de madeira em forma de letra U, que funcionavam como palco e ambientação. O cenário representava o refeitório de um convento. As duas mesas maiores paralelas eram destinadas ao público (e a dois atores “infiltrados”) que era convidado por Fausto (que estava à mesa central) a tomar parte em sua última ceia e em sua confissão pública: “Fausto saúda seus convidados – a plateia – assim que eles chegam, ele convida-os a sentarem em torno de duas grandes mesas, colocadas nos lados da sala”. (GROTOWSKI, 1971, p. 56) Em determinado momento, os atores “infiltrados” como espectadores interrompem a cena em uma discussão e acabavam sendo representantes do público através de suas intervenções no transcorrer do tempo.

Conforme Marco de Marinis (1988, p. 91)

[...] durante um longo período que se deu a partir da fundação do *Teatro das 13 filhas* até 1963 (ano de crise e mudanças para Grotowski), o diretor polonês considerou que para obter do público um tipo de adesão mais próxima não bastava abolir a divisão cenário-plateia (que não é senão uma premissa), senão que se fazia necessário tornar o espectador ‘um elemento específico do espetáculo’, integrando-o ao lugar teatral e a ação cênica, de modo distinto segundo as exigências da representação.

Estudos sobre Hamlet (1964) foi realizado poucas vezes. Consistiu em um estudo com caráter de laboratório e não se tornou um espetáculo de fato, mas foi extremamente importante nos processos de

criação e trabalho posteriores. Foi uma tentativa de criação espontânea que tomou o texto de Shakespeare e um comentário de Wyspianski sobre a peça, não se atendo a montagem em fidelidade a qualquer dos dois. As poucas apresentações foram feitas por entenderem ser necessário experimentar o contato do ator com o espectador. Neste trabalho, o espaço é totalmente vazio, desprovido de cenografia e potencializa ao máximo os princípios do Teatro Pobre de tomar o ator como o único instrumento. Os espectadores ficavam, neste evento, sentados ao longo das paredes:

O teatro de Grotowski já é um teatro totalmente centrado sobre o ator, e o espaço do teatro não é, em seu trabalho, experimentação de espaços representativos senão ambiente de experiência. Já não há cena e plateia, não há cenografia: a mais radical situação de um espaço organizado para que os espectadores tenham a experiência de um acontecimento junto com os atores, através das posições recíprocas (também entre os espectadores), os sons, os movimentos, a luz, o ator, o personagem. (CRUCIANI, 1994, p. 233-234)

Grotowski e seus colaboradores realizaram, contudo, algumas críticas a este tipo de participação, afirmando que o público se tornava objeto da direção teatral e eram submetidos à ação sem uma expressão de autenticidade. Alguns questionamentos foram feitos com relação aos resultados que esse tipo de “manipulação” pode oferecer. Vendo como opressivo esse tipo de participação do público, Grotowski questionou a eficácia, acreditando que

[...] haviam criado formas de participação tão carentes de autenticidade, tão intelectuais e estereotipadas como as tradicionais: reações torpes e inibidas, falsa desenvoltura, tentativas de ‘seguir o jogo’ etc. (GROTOWSKI, 2007, p. 92)

Segundo Innes (1992), eles identificaram uma contradição: o ator era trabalhado de forma a encontrar sua autenticidade, enquanto ao público era delegado um papel funcional que o colocava em passividade, sem opção na construção de seu papel, criando uma cisão entre corpo

e pensamento, cisão esta que era alvo de críticas de Grotowski sobre a sociedade ocidental.

Com isto, Grotowski se propôs investigar outra forma de participação do público que não contasse com esse tipo de colaboração física. Convicto de que a vocação do público é a de ser testemunha, empregou essa nova estratégia a partir de *Príncipe constante*, que se seguiu em *Apocalipsis cum figuris*. Sobre isso, Grotowski (2007, p. 122-123) diz claramente:

100

[...] quando, por exemplo, queremos dar ao espectador a possibilidade de uma participação emotiva, direta, mas emotiva [...] é preciso afastar os espectadores dos atores, não obstante aquilo que aparentemente poderíamos pensar. O espectador, afastado no espaço, [...] é realmente capaz de co-participar emotivamente [...]. A vocação do espectador é ser observador, mas ainda mais, é ser testemunha. A testemunha não é quem enfia por toda parte o nariz, quem se esforça por ficar o mais próximo possível, ou por intrometer-se nas ações dos outros. A testemunha mantém-se levemente à parte, não quer se misturar, deseja estar consciente, ver o que acontece, do início ao fim, e guardar na memória; a imagem dos eventos deveria permanecer dentro dela. [...]. *Respicio* é a palavra latina que significa respeito pela coisa, eis a função da verdadeira testemunha; não se intrometer com o próprio mísero papel, com aquela inoportuna demonstração: “eu também”, mas ser testemunha – ou seja, não esquecer, não esquecer custe o que custar. Portanto, afastar o espectador é dar-lhe a possibilidade de co-participação.

Pensar o espaço cênico continuou sendo de extrema importância para o encenador polonês. Ele acreditava que a dinâmica palco-plateia tradicional se apresentava como um espaço viciado que não permitia que o espectador reencontrasse sua função original, inata, de testemunha. Era então necessário um “espaço virgem,” que permitisse a inserção do espectador na cena, numa relação de osmose. (GROTOWSKI, 2007, p. 123)

Em 1965, o teatro de Grotowski assumiu novos desafios. Foi quando o grupo se mudou para Wrocław, oficializando-se o Instituto de Investigação do Ator. Neste mesmo ano, materializaram a ideia do espectador como testemunha na criação de *Príncipe constante*, adaptado de Calderón de La Barca por Juliusz Slowacki.

O espectador, excluído da cena, foi colocado atrás de uma parede de madeira, forçado a olhar por cima da mureta a cena que ocorria dentro de uma arena retangular. Isso, no entanto, não pode ser confundido com a forma de exclusão existente no teatro tradicional à italiana. O espectador daquele evento percebia sua condição e precisava esforçar-se para ver. Tornava-se um *voyeur* assistindo na espreita, como se fosse proibido, sem intervir na cena. Assumia um papel ambíguo de atividade-passividade: por um lado, precisa se alongar em sua cadeira de espectador para poder observar a cena por cima da mureta, como se observasse uma tourada ou uma dissecação médica, requerendo dele, como diz Cruciani (1994, p. 234), um esforço de querer ver, em estabelecer um vínculo. Em contrapartida, assumia uma postura psicológica de indiferença por não intervir no que via, por ser testemunha dos sofrimentos das cenas de tortura que presenciava, tornando-se, de certa forma, conivente com os torturadores. Há, nessa dinâmica, o estabelecimento de encontros do espectador com a cena e com o sofrimento do ator. Ser testemunha, portanto, implica um envolvimento e uma dedicação constantes para acompanhar os fatos que se desenrolam num exercício de participação. *Príncipe constante* foi “considerado como o mais elaborado do método de atuação do Teatro Laboratório e como a síntese de tudo que Grotowski intentou lograr nos seus anos de investigação” (KUMIEGA, 1986, p. 240). A companhia desenvolveu outras variações no mesmo ano e em 1968, e realizaram turnês pela Europa e América até 1970.

Apocalypsis cum figuris (1968) foi o último trabalho e empreendeu um processo intenso de criação coletiva sobre textos de diversos autores, que se estendeu por cerca de três anos. Grotowski faz um relato do processo criativo e das dificuldades encontradas no texto *Génesis de Apocalypsis* publicado em *Principios de dirección escénica* (GROTO-WSKI, 1999, p. 567-575). Ali se podem identificar todos os elementos de suas propostas, tendo-se a impressão de que a peça definitivamente

significa a coroação de suas realizações teatrais. Essa impressão talvez se dê pelo fato de o grupo ter construído sua montagem a partir de referências que foram sendo agregadas sem um condicionamento a um roteiro inicial. O espaço cênico foi uma sala vazia com alguns bancos toscos próximo às paredes:

Os atores e o público, sem nenhuma pretensão e em uma situação de igualdade (na medida em que isto é possível no marco das convenções teatrais), entraram juntos na área de atuação, uma grande sala vazia: os primeiros tinham a função de dar e representar, os outros, de receber e observar. (KUMIEGA, 1986, p. 244)

102

Os *ensembles* e outros estudos afins

Grotowski trabalha com a constatação de que a essência do ato teatral é o compartilhamento de espaço, o contato real e presente do ator com o público. Esta contiguidade física leva a que Grotowski perceba e trabalhe com a ideia de dois *ensembles* distintos: o dos atores e o do público. Grotowski (2007, p. 50), então, define a cena como “a centelha que passa entre os dois *ensembles*”. O encenador passa a trabalhar não pensando apenas no *ensemble* do ator, mas também sobre o do espectador, aproximando-os, pondo-os em contato, articulando os dois para a cena, fundindo-os. A proposta, contudo, não é apenas de evidenciar e justapor, mas de articular uma concepção explorando esta dualidade, utilizando o “ponto de vista da encenação”. Se existem duas “comunidades” distintas (atores e público) estas podem ser exploradas pela peça colocando-as em contato e conflito:

[...] encontrar a fórmula espacial comum aos dois *ensembles* não é tanto questão de dispor os espectadores-atores no espaço, a questão não é o sistema de seu deslocamento, mas antes o correspondente princípio de encenação, a criação de uma “ação” comum para os espectadores e os atores e somente a partir desta é possível deduzir as conseqüências de caráter arquitetônico. (GROTOWSKI, 2007, p. 70)

A unificação dos *ensembles* é entendida por Grotowski e seu grupo como a chave espacial que pode contribuir para o estabelecimento do efeito ritual, uma restituição daquela unidade, na medida em que apela para um “inconsciente coletivo” dos participantes, um estar em um estágio anterior à arte.

Renato Cohen, pesquisador brasileiro, também propõe uma análise do espaço partindo de seu estudo sobre o *happening* e a *performance*. Ele trabalha com o termo *topos*, ao invés de espaço, no sentido de que isto “remete a um lugar físico e também a um lugar psicológico, a um lugar filosófico” (COHEN, 1989, p. 116). Partindo da relação binária atuante-público, ele distingue o *topos* emissor, “onde se dá a gênese da cena” e o *topos* receptor. O pesquisador aponta dois modelos baseados na organização dos dois *topos* estruturais, que se diferenciam pela forma de separação entre eles: o modelo estético e o modelo mítico.

O modelo estético do *topos* cênico é caracterizado por Cohen (1989, p. 122) como um mecanismo no qual opera “um distanciamento psicológico em relação ao objeto – eu não entro na obra, eu não faço parte dela; eu sou observador, tenho um contato de fruição com a obra (através da emissão e recepção), mas estou separado dela”. Este autor destaca ainda que tanto o espectador quanto o atuante, têm uma relação distanciada em relação à obra (o ator “representa” e não “é” a personagem): “Não há ligação física entre os dois *topos* durante a representação; o objetivo é, através da representação, levar o espectador à empatia com o que está se mostrando e a uma consequente catarse psíquica”. (COHEN, 1989, p. 123)

Este modelo estético reúne as características não apenas do palco italiano, como inúmeras outras disposições espaciais, incluindo o teatro de arena e o teatro elizabetano, que utilizam outras convenções teatrais. Dentro deste modelo, a estética naturalista e a realista encontraram todas as condições para se desenvolver.

As características deste modelo permitem que o público acompanhe as convenções simbólicas de tempo e espaço, observe a ação, entrando em um jogo imaginário, ilusionista e acompanhe a vivência da personagem ou se distancie, analisando criticamente.

No modelo mítico, o

[...] distanciamento não é claro; – eu entro na obra, eu faço parte dela – isto é válido tanto para o espectador, que fica na situação de participante do rito e não como mero assistente, quanto para o atuante que “vive” o papel e não o “representa” (não sendo bom, portanto, o termo ‘espectador’). (COHEN, 1989, p. 122)

104 Neste modelo, a separação do *topos* emissor e receptor é flexível e dinâmica, geralmente não acontecendo em edifícios-teatro, mas em praças, galpões, trens, bares, ante-salas etc.

Cohen, no entanto, destaca que a relação mítica não implica necessariamente a participação física do público. A fusão do *topos* do emissor e do receptor oferece a oportunidade de “um contato direto com o fenômeno (com uma atenuação dos mecanismos codificadores da mente)” (COHEN, 1989, p. 66). A base do módulo mítico está na inserção, no caráter direto com a experiência e não na diferenciação entre observador e narrativa: “A diferença em relação ao modelo estético é que, do ponto de vista psicológico, o público é participante, oficiante, e não meramente espectador” (COHEN, 1989, p. 128). Ao abordar a *performance* e sua acentuação do instante presente diz que

[...] isso cria a característica de rito, com o público não sendo mais só espectador, e sim, estando numa espécie de comunhão (e para isto acontecer não é absolutamente necessário suprimir a separação palco-plateia e a participação do mesmo, como nos espetáculos dos anos 60). (COHEN, 1989, p. 97-98)

Cohen destaca ainda que “não existe uma relação totalmente estética, distanciada, nem totalmente mítica, inserida. Num rito, por exemplo, existem instantes de observação estética, de estar fora”. (COHEN, 1989, p. 122-123)

Teixeira Coelho, em seu livro *Uma outra cena*, trabalha com ideias congruentes, utilizando os termos espaço *vivenciado* e espaço *consumido*. No primeiro, o espaço é produzido, é vivido pelas pessoas

que o usam, o que produz uma significação na relação com ele. Em contraponto, o autor coloca os espaços consumíveis que são apenas percebidos sem serem usados, sem produzirem significação, espaços que transformam as pessoas em “uma massa indiferente e equivalente”.

O espaço vivido que Teixeira Coelho (1983, p. 116) menciona, é o “espaço do uso e do usuário, o espaço por ele elaborado, que ele domina e no qual se envolve, espaço que incorpora a imaginação e é por ela incorporado”. Este lugar, onde a transformação do indivíduo pode ocorrer, não é um espaço de comunicação, de consciência imediata, mas de participação em que somente quem compreende é quem está envolvido. É também definido como um espaço anafórico:

105

[...] anáfora: movimento através de um espaço. Aparição, ascensão, movimento de subida a partir de um fundo e retorno a esse profundo para tornar a subir; [...] ação, trajetória, percurso. E revelação: epifania, semiofania. (COELHO, 1983, p. 117)

Teixeira Coelho, em relação à participação do público, propõe o “teatror”, numa outra cena em que o sujeito não é nem o ator e nem o espectador, é mais do que isto, é o “sujeito do teatro”, que penetra a profundidade do espaço, que funda e vive o espaço.

É válido também compreender a temporalidade que se apresenta com cada modelo, mítico e estético, rito e arte. O tempo do modelo mítico é presente, real, é cronológico não ficcional. A cena não é representada e sim apresentada, feita no presente, enquanto o modelo estético representa.

Estes conceitos são também trabalhados por Edward Wright (1992) que considera os termos *representação* e *apresentação* a partir das relações entre ator e público. Ele define *apresentação* quando o ator se dirige diretamente ao público em uma encenação, realiza a apresentação do momento. Com relação à *representação*, Wright a distingue com base no direcionamento da fala e da ação, quando o ator se dirige “ao cenário”, à cena, fazendo com que o público acredite que o personagem representado é real. O próprio termo empregado faz referência à preparação e ao ensaio: *re* (novamente), *presenta* (trazida ao presente). Toda proposta do teatro dramático se desenvolve por este processo

de ensaio e da representação que ignora durante a atuação a presença do público e pressupõe a quarta parede, conforme Andre Antoine.

Esses procedimentos possuem afinidade com as propostas de relação do espectador com a cena, delineados por Grotowski em seus primeiros anos de trabalho no teatro. Se terminologias diferentes são empregadas, pode-se perceber, contudo, o mesmo sentido: dualidades de papel e espaço (ator-espectador, palco-plateia), vislumbrando a possibilidade da integração. Todos estes autores cogitam a volta a um momento anterior à arte se separar do ritual, do momento em que as questões estéticas estavam profundamente relacionadas ao mito.

106

Teixeira Coelho se apropria dos estudos sobre rito e espaço sagrado do cientista da religião Mircea Eliade. Os estudos de Eliade abrem diversas possibilidades para uma compreensão mais aprofundada de tais conceitos. Quando trata sobre o espaço, aponta a existência de espaços sagrados e de espaços profanos, sendo o primeiro o local onde a vida passa a ganhar um real significado através da experiência ali obtida. Grotowski almejava a possibilidade de renovação do ser humano, questão também proposta por Teixeira Coelho e abordada por Renato Cohen. As propostas teatrais aqui apresentadas procuram “vivificar” as pessoas, e partem do pressuposto que é necessário vivificar a cena. Esta vivificação da cena, como indica Wrigth, exige o momento presente, para que o espectador, assim como o ator, seja presente. Interessante é observar que a presença física do espectador é amplamente discutida e experimentada por Grotowski e por estes outros estudiosos, mas finaliza-se reconhecendo que o principal é o estabelecimento de um vínculo mental do espectador com a cena realizada no aqui-e-agora.

Referências

BARBA, E. Theatre Laboraty 13 Rzedow. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge: 1997. p. 73-82. (TDR Series).

BROOK, P. *O teatro e seu espaço*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1970.

_____. Grotowski, el arte como vehículo. *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexion sobre escenologia* - número especial de homenaje a Grotowski. México: Escenología, v. 3, n. 11-12, p. 80-81, jan. 1993.

- CALVERT, D. Heranças de Grotowski. *Revista Folhetim*, Rio de Janeiro: Rio Arte, n. 13, p. 89-96, abr./jun. 2002.
- COELHO, T. *Uma outra cena: teatro radical, poética da artevida*. São Paulo: Pólis, 1983.
- COHEN, R. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1989.
- CRUCIANI, F. *Arquitectura teatral*. México: Gaceta, 1994.
- ELIADE, M. *O sagrado e o profano*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.
- FINDLAY, R. Grotowski's laboratory theatre: dissolution and diaspora. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997. p. 172-188. (TDR Series).
- GROTOWSKI, J. *Em busca de um teatro pobre*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.
- _____. De la compañía teatral a El arte como vehículo. *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexion sobre escenología*. México: Escenología, v. 3, n. 11-12, p. 4-17, jan. 1993a. Número especial de homenaje a Grotowski.
- _____. El montaje en el trabajo del director.: *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexion sobre escenología* - número especial de homenaje a Grotowski. México: Escenología, v. 3, n. 11-12, p. 56-61, jan. 1993b.
- _____. Dia santo e outros textos. Florianópolis: Biblioteca do CEART / UDESC, [1992?]. Apostila organizada e traduzida por: José Ronaldo Faleiro.
- _____. Génesis de Apocalypsis. In: CEBALLOS, E. (selección y notas) *Principios de dirección escénica*. México: Escenología, 1999. p. 567-575.
- _____. I sad yes to the past: interview with Grotowski. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997. p. 83-86. (TDR Series). Entrevista concedida a Margaret Croyden.
- _____. *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva: SESC; Pontedera, IT: Fondazione Pontedera Teatro, 2007.
- HORMIGÓN, J. A. Grotowski y el límite. *Revista ADE Teatro*, Madrid, n. 74, p. 8-9, jan./mar. 1999.
- INNES, C. *El teatro sagrado: el ritual y la vanguardia*. México: FCE, 1992.
- KOTT, J. Grotowski, or the limit. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997b. p. 306-311. (TDR Series).

_____. Why should I take part in the sacred dance?. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997a. p. 134-140. (TDR Series).

KUMIEGA, J. El teatro laboratorio de Grotowski. In: BRAUN, Edward. *El director y la escena: del naturalismo a Grotowski*. 2. ed. Buenos Aires: Editorial Galerna, 1986. p. 239-249.

_____. El final del Teatr Laboratorium. *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexion sobre escenología*. México: Escenología, v. 3, n. 11-12, p. 114-121, jan. 1993. Número especial de homenaje a Grotowski.

MARINIS, M. de. *El nuevo teatro, 1947-1970*. Barcelona: Paidós, 1988.

108 OSINSKI, Z. Grotowski traza los caminos: del drama objetivo (1983-1985) a las artes rituales (desde 1985). *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexion sobre escenologia*, México: Escenología, v. 3, n. 11-12, p. 96-113, jan. 1993. Número especial de homenaje a Grotowski.

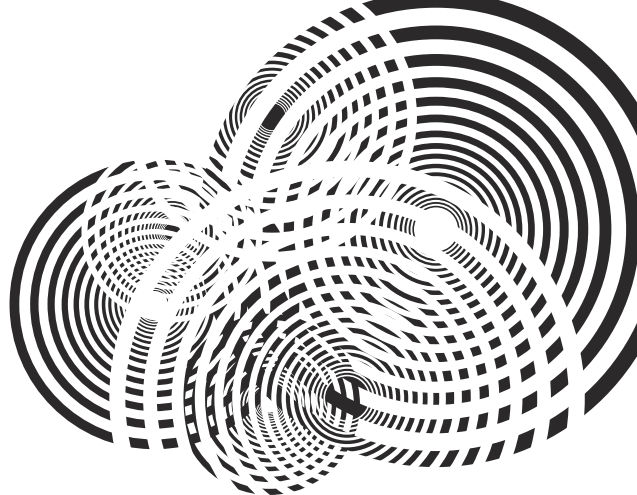
PALACIOS, F. R. *Artaud y Grotowski: ¿el teatro dionisiaco de nuestro tiempo?* México: Gaceta, 1991.

SCHECHNER, R. Paratheatre, 1969-78, and Theatre of Sources, 1976-82. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997. p. 207-214. (TDR Series).

_____. Preface. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997. p. 25-28. (TDR Series)

WOLFORD, L. General introduction: Ariadne's Thread: Grotowski's journey through the theatre. In: WOLFORD, L.; SCHECHNER, R. (Org.). *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova Iorque: Routledge, 1997. p. 1-19. (TDR Series).

WRIGHT, E. *Para comprender el teatro actual*. México: Fondo de Cultura Econômica, 1992.



JOGO COREOGRÁFICO

Um processo em que público, intérpretes e
coreógrafa são coautores

Lígia Losada Tourinho¹

1 Professora do Departamento de Arte Corporal da Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Doutora e Mestre em Artes, Universidade do Estado de Campinas (UNICAMP). Atriz, coreógrafa, bailarina. Diretora e autora do projeto Jogo Coreográfico – vencedor do Prêmio Funarte Klauss Vianna de incentivo à dança 2007 com o patrocínio da Petrobras e do edital “Ciranda nas Escolas 2008” (Prefeitura do Rio). Integrou o primeiro grupo profissional do Projeto Ateliê Coreográfico (Rio). Trabalhou com importantes diretores brasileiros como Regina Miranda, Eusébio Lobo, Matteo Bonfitto, Eduardo Wotzik e Marinho Piacentini. Disponível em: <www.jogocoreografico.com>.

Este artigo propõe uma reflexão sobre a coautoria com o público e a interatividade na cena contemporânea sob a perspectiva do projeto “Jogo Coreográfico”. Considero os relatos, as descrições e as reflexões desenvolvidas durante a vivência com esse projeto cênico que estabeleceu como prioridade, o processo de coautoria com o público e culminou com o trabalho de residências coreográficas, contemplado, em 2007, com o “Prêmio Funarte de Incentivo à Dança Klauss Vianna” e o patrocínio da Petrobras, e realizado nas cidades de Teresina, Rio de Janeiro e Goiânia.

A ideia do “Jogo Coreográfico” surgiu em 2005. A proposta aqui discutida foi estruturada como um jogo de fazer danças, com o objetivo de ser uma ferramenta metodológica de investigação e experimentação da composição coreográfica e da dança contemporânea. Aos poucos, ao longo de sua aplicação com estudantes de dança, comecei a perceber um potencial performático. Surgiu, então, a vontade de experimentá-lo como *performance* e o projeto se desdobrou e se ampliou. Cheguei a três estruturações principais: “Jogo Coreográfico – a *performance*”, “Jogo Coreográfico – o espetáculo” e “Jogo Coreográfico – residências coreográficas”.

O interesse no jogo originou-se sem pretensões e transformou-se em um projeto artístico grande, com muitas frentes de atuação e possibilidades. Foi construído durante a minha prática como docente, ministrando aulas de composição coreográfica em universidades, *workshops* e oficinas e em meio às leituras de Blom e Chaplin (1989), Huizinga (1995), Spolin (2001), Boal (1991), Lopes (1998). Além disso, nos últimos dez anos, venho me dedicando ao estudo do Sistema Laban.

Portanto, foram muitas as referências envolvidas no desenvolvimento do “Jogo Coreográfico”. Ao longo do processo, eu experimentava alguns princípios e idéias presentes nesses autores e que funcionaram como conceitos motrizes para a proposta do “Jogo Coreográfico”, conforme passo a descrever.

A prática da dança é uma atividade exigente e implica uma atuação investigativa constante. Organiza-se sobre e a partir do movimento, um fenômeno de transformação que acontece em um espaço-tempo transitório – o momento presente, localizado entre o desapego sobre o que se passou e a atenção sobre o porvir. A composição coreográfica desenvolve-se nesse contexto e se dá dia após dia, num processo de *arquitetura* e *artesanato*², como um *ato íntimo* (BLOM; CHAPLIN, 1989). A pesquisa e a exploração só se dão através do mergulho na prática da coreografia, do suor produzido dentro das salas de ensaio.

Por outro lado, é importante entender que esse não é um processo solitário, nem uma atividade terapêutica de autoconhecimento e libertação. A construção das Artes Cênicas se dá em coletivo e para alguém. Segundo Laban (1978), mesmo um solo é o produto de um diálogo com e para o outro. Não basta um bailarino, uma barra e um espelho. Portanto, a composição coreográfica é um processo para além do indivíduo criador, pressupondo-se o encontro com outros artistas e com o público. É uma relação em coletivo³.

Artaud (1999), em seu *Teatro da Crueldade*⁴, propõe um novo teatro que tenha a função de, como a peste, revelar e expurgar aquilo que existe de mais instintivo e oculto na existência humana, uma função ritual de celebrar em coletivo – entre o grupo de artistas e a comunidade. O fenômeno das Artes Cênicas é entendido como um acontecimento durante o qual artistas e público interagem, sendo a ação motivada pelo

2 *Arquitetura*, no que se refere às relações da corporeidade no espaço e *artesanato*, à pesquisa de movimento (a corporeidade e suas possibilidades). Estas nomenclaturas são utilizadas por Paulo Caldas, coreógrafo carioca, diretor da Cia. Staccato, e foram compartilhadas com a autora em entrevista realizada em julho de 2008.

3 É importante ressaltar que Laban (1978) não é o único a se preocupar com a importância da coletividade nas artes cênicas, mas no que diz respeito ao estudo da composição coreográfica poucas são as obras que discorrem sobre o tema.

4 “Teatro da Crueldade” refere-se à poética instaurada por Artaud, que apresenta a crueldade como um dos principais aspectos que deva conter o teatro, assim como nas pestes, capaz de revelar as pessoas em sua condição instintiva.

devir onde o *corpo sem órgãos*⁵ revela a beleza da carne e a encenação se transforma em um grande jogo, como nas grandes festas bacantes.

Huizinga (1995)⁶ conceitua o fenômeno do jogo como um atributo da vida, caracterizado como uma atividade livre, conscientemente, exterior a vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. O jogo possui mais do que uma função biológica ou fisiológica e é responsável por muitos processos de ensino e aprendizagem tanto no desenvolvimento dos filhotes (mundo animal), quanto no desenvolvimento das crianças. Essa importância do jogo também se verifica nas Artes Cênicas e, particularmente, na proposta de teatro de Artaud (1999), enquanto ritual e celebração. Lopes (1998) legitima o jogo dramático não só como recurso pedagógico da arte teatral, mostrando que o fenômeno do jogo constitui a base das relações entre os intérpretes, a equipe e o público. Para a autora, o jogo é fundamento, princípio e metodologia não só para o teatro, mas para as Artes Cênicas como um todo, incluindo a dança.

Em meio a todas essas questões e observando a tendência de muitos alunos, aspirantes a bailarinos e coreógrafos profissionais, em se preocupar mais com os seus processos individuais e pouco com o que construíam com o outro e para o outro, estruturei um “Jogo Coreográfico”. Esses grupos aspirantes a profissionais de dança com os quais tenho trabalhado, seja na universidade⁷, seja ministrando cursos e *workshops* fora dela, têm demonstrado, em geral, uma preocupação no desenvolvimento de suas habilidades motoras e em pesquisas de movimentos, mas têm pensado muito pouco sobre como levar suas pesquisas de movimento para a cena e, sequer se preocupam em como estabelecem as relações com os demais bailarinos e com o público.

Diferente das representações literária, fotográfica ou cinematográfica do mundo, o “Jogo Coreográfico” dialoga com as possibilidades estéticas do teatro, mas também foi influenciado pelas discussões so-

5 “Corpo sem órgãos” foi uma imagem utilizada por Artaud em muitos de seus textos, em especial no texto radiofônico “Para Acabar com o Juízo de Deus” em que, sob a forma de manifesto proclama o fim da visão e entendimento do corpo enquanto partes e órgão e instaura a idéia do corpo transcendente, do corpo vivo e mítico. Deleuze e Guatarri desenvolveram um importante ensaio filosófico a partir do “corpo sem órgãos” de Artaud.

6 A primeira edição de *Homo Ludens* é de 1943. O livro tornou-se um dos textos fundadores da pesquisa antropológica sobre jogos.

7 Sou docente do curso de Bacharelado em Dança da UFRJ desde 2004. Ao longo deste período, tenho entrado em contato com alunos de outros cursos de Graduação em Dança pelo Brasil.

bre *performance*, abrangendo os aspectos de celebração, ritual e acontecimento, tão discutidos por Artaud (1999), Barba e Savarese (1995), Schechner, Lehmann (2007) – e no Brasil, por Cohen, Burnier, Ferracini, Boal, dentre outros. A pesquisa também foi diretamente influenciada pelas discussões de novas dramaturgias, das dramaturgias do corpo e do teatro pós-dramático. Porém, por outro lado, é importante reforçar que estas questões são pertinentes e se apresentam de forma clara para setores muito específicos da sociedade, do ambiente acadêmico e das artes. Nem todos os teóricos, críticos e artistas, porém, dialogam com paradigmas contemporâneos. No dia a dia, especificamente nos cursos de graduação em dança, os estudantes chegam envolvidos e mobilizados por um modo de fazer dança recorrente nas academias. Dedicaram anos, durante a infância e a adolescência, ao desenvolvimento de suas habilidades motoras e à reprodução de passos. Poucos são os que chegam à universidade, mais familiarizados com tendências contemporâneas e, em geral, o contato com a bibliografia acima citada insere os alunos em um universo novo frente às Artes Cênicas.

O “Jogo Coreográfico”, então, surgiu com o intuito de ser uma dinâmica introdutória das questões do movimento não estereotipado, e de ser uma maneira de viabilizar a pesquisa por esses alunos-artistas, tentando valorizar suas experiências individuais e permitir que encontrem caminhos próprios para lidar com suas questões diversas. Aparentemente, o tema da interatividade pode parecer simples e tido como óbvio para os pensadores da contemporaneidade e para os encenadores pós-modernos, mas em se tratando de não iniciados a essas idéias, o “Jogo Coreográfico” tem se mostrado como um interessante veículo de experimentação e compreensão do fazer em arte na contemporaneidade e, em especial, na dança contemporânea. Trato, portanto, de descrever o funcionamento do jogo, antes de abordar, com mais detalhes, os aspectos performáticos da ideia.

O funcionamento do “Jogo Coreográfico”

O jogo de fazer danças é simples: o espaço cênico se transforma em um tabuleiro e, geralmente, é delimitado por um linóleo, ou

por uma fita. Todos os jogadores se posicionam fora dele para iniciar o jogo. Há três tipos de jogadores: Jogador-Intérprete, Jogador-Coreógrafo e Jogador-Público. O modo de jogar é de rápida captação. Os Jogadores-Intérpretes estão preparados para realizar algumas funções, tais como transitar pelas estruturas de caminhadas, pausas e desenhos livres pelo espaço⁸ e para realizar ações simples como sentar, levantar, olhar um ponto, dentre outras. Cada Jogador-Intérprete possui uma partitura coreográfica⁹. Estão preparados para imitar¹⁰ uns aos outros. O Jogador-Coreógrafo pode combinar livremente as possibilidades de movimento dos Jogadores-Intérpretes. Na frente do espaço cênico, há uma mesa repleta de CDs variados e um som a disposição do Jogador-Coreógrafo, que pode usar livremente os conteúdos musicais, podendo também usar CDs pessoais, se quiser. À frente, também existem dois microfones que determinam o espaço que deve ser ocupado pelo Jogador-Coreógrafo e também servem para informar seus comandos aos demais Jogadores. O Público, que também é um jogador, é posicionado de frente para o espaço cênico, após a mesa de CDs e os microfones. Os Jogadores-Intérpretes ficam nas laterais do espaço cênico ou acima dele, prontos para entrar no espaço de cena, quando solicitados pelos Coreógrafos.

Em termos pedagógicos, essa estrutura oferece, ao artista, a oportunidade de vivenciar e refletir sobre uma ou mais propostas coreográficas a partir de diferentes pontos de vista: o do coreógrafo/encenador, o do intérprete e o do público. Tem a oportunidade de lidar com as responsabilidades, prazeres, desprazeres e lacunas das diferentes funções que constituem a tríade fenomenal das Artes Cênicas (encenador/intérpretes-criadores/ público). Em outro âmbito, consegue vislumbrar a diversidade de elementos e possibilidades, que constituem a práxis coreográfica nos dias de hoje.

O Jogo-Coreográfico apresenta uma estrutura de interação semiaberta, permitindo que o grupo de pessoas que esteja jogando lide

8 Movimentos que dizem respeito aos conceitos de *arquitetura* e *artesanato*, apresentados anteriormente.

9 Uma síntese coreográfica artesanal, fruto de uma pesquisa de movimento prévia, realizada antes do estabelecimento do jogo propriamente dito.

10 O conceito de imitação utilizado neste jogo toma como suporte o ponto de iniciação do impulso do movimento na corporeidade da pessoa imitada e o seu desenvolvimento no espaço. É um processo que tem como objetivo o estudo da intencionalidade do movimento que leva a uma forma no espaço, ou seja, um processo de dentro pra fora. Ao longo do artigo, o conceito de imitação será desenvolvido com mais detalhes.

com os aspectos constitutivos da dança sob a perspectiva de princípios, e não de passos e formas pré-estabelecidas. Coreografia é algo entendido como as leis que determinam a inscrição dos movimentos no espaço. O Jogador-Coreógrafo é aquele que rege essas leis no espaço cênico dentro de um limite de tempo. O Jogador-Intérprete é aquele que se coloca como instrumento diante da proposta do Coreógrafo. O aluno-artista, quando experimenta essa função, vivencia a dualidade de se colocar como indivíduo e de ser o instrumento para a proposta do Coreógrafo. Vivencia a ambivalência entre sujeito e objeto da arte: enquanto sujeito, preenche as lacunas existentes na proposta coreográfica estabelecida; enquanto objeto, age dentro das leis e regras determinadas pelo Coreógrafo. Muitos encenadores e pesquisadores das Artes Cênicas entendem esta função sob a perspectiva do “intérprete-criador”¹¹.

A estrutura de jogo faz com que a proposta coreográfica exista sempre enquanto acontecimento. Faz com que o imprevisível esteja sempre em voga e, com que a experimentação coreográfica seja sempre situação, desvinculando-se da perspectiva da cena enquanto repetição de formas e passos. Faz com que o jogador compreenda alguns aspectos das encenações pós-dramáticas a partir da vivência e não só através de leituras e observações. Dentre esses aspectos, destaca-se a situação pragmática no momento do acontecimento performático: “Assim, o teatro se afirma como processo e não como resultado pronto, como atividade de produção e ação e não como produto, como força atuante (*energeia*) e não como obra (*egon*)”. (LEHMANN, 2007, p. 170)

As possibilidades de atuações do intérprete também são estruturadas dentro desta perspectiva semiaberta, sem a necessidade de um texto literário que antecede a *performance*. Elas se desenvolvem a partir de um dos aspectos primordiais da dança contemporânea, de que todo o movimento pode ser conteúdo de dança contemporânea (TOURINHO; SILVA, 2006). Tendo este entendimento como princípio, o Jogo Coreográfico se apresenta como uma ferramenta democrática de exploração da dança, tornando-se acessível a todos os tipos de indivi-

11 Muitos são os artistas que trabalham nesta perspectiva. No Brasil, podemos citar: Graziela Rodrigues e sua pesquisa do método Bailarino Pesquisador Intérprete (BPI), Paulo Caldas (Stacatto Cia. de Dança), Giselda Fernandes (Os Dois Cia. de Dança), dentre **muitos** outros.

duos com diversas histórias corporais. Desta forma, não há legitimação de um corpo perfeito, ideal, e tão pouco há a legitimação de uma técnica ou estética única para a dança.

Começamos o jogo, estabelecendo alguns princípios que organizam tipos de movimentos capazes de auxiliar a construção de propostas coreográficas. Abordamos o movimento como tal e criamos nomenclaturas para a estruturação do jogo capazes de revelar conteúdos de movimentos que possam ser compartilháveis com todos os jogadores, transformando-se em uma ferramenta comum.

Os Jogadores-Intérpretes podem transitar em três tipos de estruturas de movimento: caminhadas, pausas e desenhos livres pelo espaço. As caminhadas permitem que o universo cotidiano seja claramente e democraticamente instituído como conteúdo possível de dança/cena. Elas viabilizam também que, de imediato, todos os Jogadores reconheçam a presença do indivíduo diante do coletivo e da estrutura do jogo. Cada pessoa caminha de um jeito. A incorporação da caminhada como ferramenta do jogo traz, desde logo, o universo individual de cada Jogador para o jogo. As pausas são entendidas como suspensões do movimento aparente. Como sabemos, a presença tem em si a condição da transitoriedade. Portanto, a “pausa” não é em absoluto a ausência de movimento, mas uma suspensão daquilo que é aparente, visível aos olhos. Quando tratamos de desenhos livres pelo espaço, abarcamos um universo infinito de possibilidades, desde os deslocamentos do corpo como um todo, até pequenos gestos. Desta forma, as três estruturas básicas do Jogo Coreográfico são nomenclaturas que se referem a princípios semiabertos de movimento.

As demais possibilidades de movimentação dos Jogadores-Intérpretes nada mais são do que variáveis dessas bases. Sendo assim, os Jogadores-Coreógrafos podem organizar livremente as entradas e saídas dos Jogadores-Intérpretes, podendo pedir que realizem ações simples. As ações simples são indicações facilmente entendidas pelos Intérpretes. Podemos ter como exemplo: sentar, levantar, correr, descascar uma banana, mandar um beijo. Muitas são as possibilidades de comandos simples.

Os Jogadores-Intérpretes também podem imitar uns aos outros. Entendemos por imitação¹² uma ação capaz de transformar um conteúdo coreográfico, experimentado por um Intérprete e compartilhado por outro(s). Essa ferramenta viabiliza a estruturação de duos, trios e coros. No Jogo Coreográfico, o estudo da imitação significa perceber o ponto de iniciação do impulso do movimento do outro e o desenho que este impulso cria no espaço e tentar gerar um impulso semelhante, partindo de um ponto de iniciação semelhante, que percorra um desenho no espaço análogo, fazendo com que dois ou mais bailarinos construam formas similares no espaço. Este estudo permite que o aluno-artista, na função de Jogador-Intérprete, experimente a pesquisa de movimento do colega a partir de uma sistemática que envolva uma relação intenção-ação, conteúdo-forma, interno-externo. Em geral, os alunos iniciantes à arte da dança, raramente, compartilham os conteúdos de movimento sob esta perspectiva. A imitação, sinônimo de frase de movimento, como estrutura de movimento com um sentido completo, com um início, meio e fim. No Jogo Coreográfico, esta partitura é trabalhada de forma que o início, para eles, geralmente, vem associada ao entendimento de reprodução da forma de um passo de dança específico.

Como possibilidade mais complexa de atuação no jogo, cada Intérprete possui uma partitura coreográfica. Entende-se o termo partitura coreográfica, como o possa ser emendado ao fim da partitura, permitindo que ela possa ser repetida como uma estrutura sem fim e de múltiplos significados. Para facilitar o entendimento desse princípio, utilizamos a analogia do Anel de Mobius. Miranda (2008) se utiliza dessa imagem para abordar os aspectos topológicos contidos na perspectiva Labaniana dos estudos das relações do corpo em movimento:

Ao entender ordem, acaso, surpresa e desordem como eventos deslizantes não mutuamente excludentes e propor para o campo labaniano a inclusão de processos topológicos como possíveis representações da plasticidade do corpo em movimento, tenho como visada explicitar nosso conceito de Cor-

12 Lehman problematiza o termo imitação, abordando Aristóteles (mimese da ação), Victor Turner, Antonin Artaud, Jean-François Lyotard e Theodor W. Adorno (LEHMANN, 2007, p. 56-59). A pesquisa teórica sobre o Jogo Coreográfico, além do escopo deste artigo, contempla o estudo dessa temática.

po-Espaço, como um campo interno-externo de intensidades múltiplas articuladas entre si. (MIRANDA, 2008, p. 69)

Tanto o estudo das partituras coreográficas para o Jogo Coreográfico, quanto o desenvolvimento dos termos apresentados, que organizam as regras do jogo, partem de uma perspectiva Labaniana, estimulada essencialmente pelo entendimento de que é importante abordar o movimento e seus aspectos intangíveis sob uma perspectiva de movimento (LABAN, 1978). Uma das grandes preocupações do Jogo Coreográfico está centrada em estabelecer elementos capazes de estruturar uma pesquisa de movimento e, em especial, uma dramaturgia do corpo, e não em estabelecer uma teia de nomenclaturas e significados para tradução da dança.

119

Sob uma perspectiva pedagógica, o desenvolvimento da “partitura coreográfica” abre uma possibilidade diversa e ampla de desenvolvimento de temas de movimento, permitindo a aplicação de variadas perspectivas poéticas e estéticas da dança, viabilizando o diálogo entre a pesquisa de movimento desenvolvida pelos alunos e a construção de cenas.

Em síntese, essas foram as bases que deram origem a ideia do Jogo Coreográfico. Enquanto ele existia na práxis eficaz de ensino e pesquisa de composição coreográfica e de dança contemporânea, ele revelava as suas faces poética e cênica. Comecei a vislumbrar que o processo poderia se transformar em uma *performance* em que o público pudesse construir as danças. Comecei a me perguntar de que forma isso poderia acontecer e como as regras poderiam ser explicadas ao público. Neste contexto, surgiu o que chamamos de “Jogo Coreográfico – a *performance*”.

Jogo Coreográfico – a *performance* e as residências coreográficas

Atualmente, muitas discussões sobre o conceito de interatividade estão relacionadas ao uso das novas mídias, ao potencial de habilidade de uma mídia permitir que o usuário exerça influência sobre o

conteúdo ou a forma da comunicação mediada. Porém, o “Jogo Coreográfico” lida com o sentido mais antigo do termo, anterior à existência das novas mídias, que reflete o aspecto social da interatividade, a relação entre pessoas que adaptam seus comportamentos e ações uns aos outros.

Reuni um grupo de bailarinos¹³, que já vinham trabalhando sobre a ideia do Jogo Coreográfico e começamos a experimentar possibilidades de levar esta ideia para o público. Organizamos o conteúdo em uma vinheta explicativa das regras e coreografamos esta vinheta. O “Jogo” foi dividido em três etapas iniciadas sempre pela vinheta explicativa e finalizadas por um sinal. Nesta versão, denominada *performance*, os bailarinos jogam apenas na condição de Jogadores Intérpretes. Na primeira etapa, só joga a ficha técnica: os bailarinos como Jogadores-Intérpretes e eu como Jogadora-Coreógrafa. Na segunda etapa, os microfones ficam disponíveis para a participação do público. Na terceira etapa da *performance*, os bailarinos criam uma dança sem nenhuma condução de fora, que consiste em uma grande improvisação. Cada etapa, inicialmente, durava 10 minutos, mas atualmente temos variado este tempo de acordo com o contexto das apresentações.

Nesta *performance*, os Intérpretes podem ser identificados através dos seus nomes e cores. Cada um veste uma cor e um modelo de roupa diversa. Essa opção, além de facilitar que os Coreógrafos identifiquem os Intérpretes, também atua reforçando a perspectiva individual dos bailarinos diante do coletivo de jogadores, pois as cores e os modelos de roupas são escolhidos de acordo com as preferências dos bailarinos.

A *performance* estreou no Centro Coreográfico da Cidade do Rio de Janeiro, em Novembro de 2006. Começamos fazendo apresentações em espaços destinados à dança. Durante o primeiro semestre de 2007, experimentamos locais com perfis de públicos variados. Neste período, em especial, fizemos uma apresentação no Auditório do Centro de Ciências Matemáticas e da Natureza (CCMN), um auditório da Faculdade de Geociências da UFRJ. Alunos desses cursos predominavam em nosso público. A segunda etapa nunca ficou sem jogadores,

13 Os bailarinos que colaboram com a pesquisa do “Jogo Coreográfico” são: Ariane Cassimiro, Carol Boa Nova, Helena Garritano, Jacqueline Barbosa, Jéssyca Monteiro, Pedro Rodrigues e Victor D’Oliver.

mesmo em espaços onde o público não era habituado a ver espetáculos de dança. Em especial, a função de ensino-aprendizagem da vinheta tem se mostrado eficaz. Temos percebido que o público não só tem se divertido construindo danças, como aplicado a terminologia desenvolvida para indicar suas propostas coreográficas.

As vertentes *performáticas* (*sic*) do Jogo Coreográfico apresentam sempre a idéia de que somos indivíduos jogando juntos: somos pessoas (bailarinos e público) com desejos, habilidades e fragilidades, reunidos para fazer danças. A dança não é apresentada como uma atividade elitista da qual uma minoria privilegiada usufrui conforme um padrão específico, mas como algo corporal e humanamente acessível. Esse corpo participativo é reconhecido na teoria do teatro pós-dramático:

Foi necessária a emancipação do teatro como uma dimensão própria da arte para se compreender que o corpo, sem prolongar uma existência como significante, pode ser *agente provocador* de uma experiência livre de sentido, que não consiste na atualização de um real e de um significado, mas é experiência do potencial. [...] teatro do corpo é o *teatro do potencial*, que na, situação teatral, se volta para o imprevisível entre-os-corpos e valoriza o potencial como situação ameaçadora. (LEHMANN, 2007, p. 336)

A participação do público no Jogo Coreográfico é espontânea. Por isso, estamos sempre diante do risco de ninguém ir ao microfone jogar durante o segundo tempo, mas isso nunca ocorreu. O coletivo defende a hipótese de que o público sempre jogou em nossas apresentações porque construímos um ambiente favorável e convidativo à interatividade. O grupo de bailarinos é estimulado a desenvolver um estado de disponibilidade ao outro (público). Criamos um ambiente propício e convidativo para a instauração da celebração, para que o público se sinta parte do coletivo, para que o Jogo Coreográfico aconteça no sentido Artaudiano de ritual coletivo. Temos percebido que a situação de jogo durante o Jogo Coreográfico acontece de fato e no sentido apresentado por Huizinga (1995), estabelecendo uma evasão da vida “real” para uma esfera temporária de atividade capaz de absorver inteiramente os jogadores.

A proposta de interação do Jogo Coreográfico não se restringe à diversão, nem à eficácia de uma nomenclatura. A preocupação do coletivo sempre esteve calcada em compartilhar o fazer da dança contemporânea com o público, construindo simultaneamente um espetáculo interativo e divertido, capaz de estabelecer uma experiência lúdica e sensível com o público, para que este vivenciasse os conteúdos da dança, dividisse a responsabilidade de autoria do espetáculo com o elenco e atuasse na formação de platéia para a dança contemporânea.

Com a estruturação da *performance* e a constante reflexão sobre as interações feitas, comecei a pensar que a versão performática do Jogo Coreográfico poderia assumir outras relações com o público e assumir outros riscos. A *performance* oferecia algumas circunstâncias de risco: o fato de o funcionamento da segunda etapa depender exclusivamente do público e a não existência de nenhuma dança preestabelecida. As danças surgiam do potencial combinatório das ferramentas e regras do “Jogo”.

Com o elenco, comecei a investigar com mais profundidade a apresentação das regras e suas articulações, e a experimentar outras possibilidades de explicação das regras. O coletivo percebeu que, se ampliasse esta parte do jogo na *performance*, desenvolveria uma estrutura de ensino/aprendizagem capaz de ampliar o entendimento sobre os princípios contidos nas nomenclaturas propostas pelo jogo. Os próprios bailarinos encontraram maneiras de explicar as regras. Experimentaram também a possibilidade de jogar como coreógrafos, criando as danças e, em seguida, explicando as regras do jogo contidas nesta dança. A partir deste momento, o coletivo passou a desenvolver uma versão mais longa da proposta, chamada “Jogo Coreográfico – o espetáculo”. Os bailarinos começaram a atuar como intérpretes e coreógrafos. Este período de explicação das regras se estabeleceu com uma média de duração de 15 a 20 minutos e nos levou a uma nova divisão do “Jogo”: primeiro tempo e segundo tempo, ambos finalizados por sinais, como na *performance*.

O primeiro tempo consiste na apresentação dos Jogadores-Intérpretes, das regras e da abertura do jogo para o público jogar como coreógrafo. No segundo tempo, novas formas de interação são inseridas. Um bailarino entra em um saco feito de retalhos. Dentro deste saco, há uma

série de objetos. Os bailarinos experimentam esses objetos e jogam um pouco mais como coreógrafos e intérpretes, só que desta vez explorando a utilização dos objetos na construção das danças, reinstaurando a fase de ensino/aprendizagem. Num momento posterior, abrem o jogo para o público jogar como coreógrafo novamente. Após a reabertura do jogo para o público, um bailarino sai do teatro, ou salão, e retorna com uma arara com quatro camisas com números de reserva penduradas em cabides. A partir deste momento, o público pode jogar como “Jogador-Intérprete.” Para isso, basta vestir uma das camisas e se posicionar nas laterais do linóleo e aguardar os comandos do coreógrafo.

Nesta versão, denominada espetáculo, os bailarinos passam a ser identificados por seus nomes e números. Todos vestem roupas pretas e cinza, diferentes entre si, mas com uma unidade de tecido e caimento. As roupas remetem a um uniforme de time, mas continuam refletindo a personalidade dos bailarinos e trazendo a discussão sobre a presença da individualidade dos bailarinos na construção das danças. Nesta versão, há mais tempo para o público memorizar os nomes e conhecer um pouquinho mais de cada bailarino.

O espetáculo é sempre iniciado fora do teatro e os bailarinos fazem uma grande roda com o público e estabelecem um grito de guerra, pedindo que o público repita algumas palavras: “Eu seguro a minha mão na sua, para que possamos fazer juntos, aquilo que eu não posso fazer sozinho”. Em seguida, o público entra no teatro e enquanto se acomoda nas cadeiras, os bailarinos estabelecem um jogo simples de troca de liderança em que todos realizam a mesma estrutura: pausa, caminhada ou desenhos livres pelo espaço. Se alguém mudar a estrutura, todo o grupo deve seguir, sem deixar transparecer quem iniciou cada nova estrutura. Quando o público se acomoda, enquanto permanecem fazendo o mesmo jogo, um a um vai ao microfone se apresentar, falar seu nome, número e um pouco de si. Após a apresentação, os bailarinos começam a jogar ora como coreógrafos, ora como intérpretes e a explicar as regras do “Jogo Coreográfico”.

A *performance* e o espetáculo têm a estrutura de interação semiaberta. Evidentemente, para cada evento, pensando no perfil de audiência que teremos e no contexto em que será realizada, há modificações de um detalhe ou outro. Como é um processo totalmente calcado

na interatividade, não poderia ser diferente. No caso do espetáculo, já fizemos versões com intervalo de cinco minutos, apenas com o primeiro tempo etc. Por exemplo: certa vez, na Celebração Global Laban (2008), no Rio de Janeiro, fizemos o Jogo com tradução simultânea para o inglês e inserimos o “Estudo dos Esforços”¹⁴ como uma das regras. Esta modificação era pertinente ao evento, já que o público era composto por pesquisadores do Sistema Laban.

Outro relato que exemplifica as modificações estruturais do espetáculo diz respeito às adaptações realizadas para as apresentações feitas para o Projeto “Ciranda nas Escolas” da prefeitura do Rio de Janeiro. O público de cada apresentação era constituído por 400 alunos da rede de ensino municipal, na faixa etária de 11 a 15 anos. O coletivo precisou reorganizar a maneira como as regras eram apresentadas e modificar alguns termos, com o intuito de ampliar o potencial didático da explicação das regras do Jogo. Por exemplo, no lugar de desenhos livres pelo espaço, propusemos o dançar como quiser. Com a mudança desse termo, os adolescentes puderam perceber o conceito de desenhos livres pelo espaço por outro viés, compreendendo que é uma escolha de movimento do bailarino cuja base é a improvisação. As partituras coreográficas foram chamadas apenas de coreografias. As ações simples, de comandos simples. Uma nova regra específica foi reforçar a variedade musical existente na mesa de CDs, a fim de ampliar o universo musical dos adolescentes.

Por fim, em 2007, o projeto Jogo Coreográfico na versão de residências coreográficas foi contemplado pelo “Prêmio Funarte Klauss Vianna de Incentivo à Dança com o Patrocínio da Petrobras” para realizar a montagem da *performance* “Jogo Coreográfico” em três cidades brasileiras (Teresina, Rio de Janeiro e Goiânia), com um grupo de 14 bailarinos previamente selecionados. Em cada cidade, foi realizada também uma mesa de abertura com o tema “Dança, improvisação e interatividade” seguida da exibição do documentário “Jogo Coreográfico”. Além disso, um fotógrafo local foi selecionado para participar das propostas da oficina/montagem, produzindo uma exposição de fotos no dia da apresentação da *performance*.

14 O “Estudo dos Esforços” dentro da perspectiva Labaniana consiste no estudo da EukinétiKa, das qualidades expressivas do movimento, tendo como fatores constitutivos: fluência, espaço, peso e tempo.



Figura 1 - Pessoa do público jogando como Coreógrafo.
Foto de Thalia Fersi.



Figuras 2 e 3 - Pessoas do público jogando como Intérpretes-Reserva.
Fotos de Thalia Fersi.

A realização do projeto conjugou a vertente pedagógica do “Jogo Coreográfico” à performática em uma sistemática integrada e indivisível, reunindo todos os princípios apresentados ao longo deste artigo em um processo onde o fazer, o pensar e o compartilhar a dança aconteciam simultaneamente em um fluxo interativo que reunia artistas e não artistas em um processo lúdico, em que a arte da dança existia em um ciclo fazer-celebrar. Este tipo de atuação estremeceu ainda mais os limites entre o que poderia ser compreendido como processo dentro do “Jogo Coreográfico” e o que poderia ser tido como produto. A fusão

entre processo e produto e a discussão sobre quem é o autor da *performance* são os grandes aspectos do projeto.

Eu, Lígia Tourinho, aquela que assina a autoria deste texto e a autoria do “Jogo Coreográfico”, não sou a autora das danças do “Jogo”, tão pouco sou a coreógrafa das “partituras coreográficas”. Eu sou apenas aquela que promove a festa e oferece sua casa para a celebração, sou a facilitadora do acontecimento do “Jogo Coreográfico” enquanto *work in progress*:

126

Instaurando outras aproximações com a recepção do fenômeno e com os processos de criação e representação, o procedimento *work in progress* alcança a característica de linguagem, determinando uma relação única de processo/produto. Caracterizando uma linguagem de risco, marcada pela vulnerabilidade e também pelo mergulho e descoberta de novas significações, o *work in progress*, enquanto produto criativo estabelece, através de seus anaforismas, da criação de novas sintaxes cênicas, uma nova *epistémée* consonante com os paradigmas contemporâneos. (COHEN, 2004, p. 45)



Figuras 4 e 5 - Residência Coreográfica em Teresina.
Fotos de Júnior Araújo.



Figura 6 - Residência Coreográfica no Rio de Janeiro.
Foto de Ana Rodrigues.



Figura 7 - Residência Coreográfica em Goiânia.
Foto de Luana Brant.

Considerações finais

128

Muitos são os exemplos de adaptações do espetáculo de acordo com o perfil do público de cada evento do Jogo Coreográfico. Dispor-se à interatividade e à tentativa de estabelecer uma parceria e uma relação de coautoria com o público requer um olhar atento para a estruturação da relação público/ artistas/ espetáculo. Gosto de exemplificar o processo com a analogia de pensar em receber o público para o espetáculo como recebemos amigos para uma festa em nossa casa. A maneira como recebemos os convidados em nossa casa determina o sucesso de nossa festa. Andrea Jabor¹⁵ estabelece uma analogia semelhante em seus espetáculos intitulados “Sala de Estar”. Para Andréa, a sala é o ponto de encontro de uma casa. É o local onde se recebe pessoas, o lugar do território pessoal, é o espaço que conjuga o privado e o público: “A sala é o local onde ‘somos’, onde ‘estamos’ e onde nos encontramos”¹⁶. O ambiente do projeto *Sala de Estar* é como uma sala, com sofá, almofadas, poltronas, incluindo um bar, que serve drinks para o público, um local para o DJ, que improvisa ao longo do espetáculo. Andrea acredita que desta forma cria um ambiente que viabiliza um outro tipo de relação com o público.

A interatividade, muitas vezes, é confundida com reatividade. Em muitos momentos, as formulações contemporâneas de interlocução com a sociedade partem de uma relação reativa e não de verdade interativa, que requer a relação entre pessoas que adaptam seus comportamentos e ações uns aos outros. Lemos (1997) situa a noção de interatividade em três níveis: uma interatividade social, que marcaria, de modo geral, nossa relação com o mundo e toda a vida em sociedade; uma interatividade técnica do tipo “analógico-eleto-mecânica”, que experimentamos ao dirigir um automóvel ou mesmo ao girar a maçaneta da porta; e outra, do tipo “eletrônico-digital”, que seria ao mesmo tempo técnica e social. É esta primeira que interessou, particularmente, ao processo do Jogo Coreográfico.

15 Andrea Jabor é carioca e teve sua primeira formação em música, chegou a se graduar na Faculdade de Música da Universidade de Brasília. Graduada em dança contemporânea e coreografia pela “School for New Dance Development” da Faculdade de Artes de Amsterdã e o “Laban Centre” em Londres. Em 1997, funda junto com Ricky Seabra a Cia. Arquitetura do Movimento.

16 Depoimento de Andréa Jabor presente em seu site: <<http://www.andreajabor.com.br>>.

Ao propor uma vivência cênica calcada no jogo e na interatividade social, acredito aproximar a dança da cena pós-dramática, levando a encenação ao nível de acontecimento/situação. Há uma efetivação de atos que se realizam no aqui e agora, e que têm sua recompensa no momento em que acontecem, sem precisar deixar quaisquer vestígios duradouros do sentido, do monumento cultural. Segundo Lehmann, o *happening* e a *performance* surgem imbuídos dessas questões situacionistas. A cena passa a se afirmar como processo, e não como resultado pronto, como atividade de produção e ação e, não como produto:

Ao exercer seu caráter real de acontecimento em relação ao público, o teatro descobre sua possibilidade de ser não apenas um acontecimento de exceção, mas uma situação provocadora para todos os envolvidos. Usar o conceito de “situação” ao lado do conceito mais usual de “acontecimento” (Jaspers, Sartre, Merleau-Ponty) como uma esfera instável tanto da escolha, que é ao mesmo tempo possível e imposta, quanto da virtual transformabilidade da situação. O teatro cria uma circunstância lúdica na qual não podemos simplesmente nos colocar “diante” daquilo que é percebido, mas da qual somos de tal modo participantes que, como enfatiza Gadamer a respeito da “situação”, “não podemos ter dela nenhum saber objetivo”. (LEHMANN, 2007, p. 171-172)

Com a ruptura da quarta parede, o Jogo Coreográfico oportuniza uma percepção diferente e legítima esta relação de situação. A situação cênica adquire caráter de acontecimento social, de situação interativa. A responsabilidade do acontecimento é compartilhada por todos os indivíduos que participam daquela vivência, estabelecendo imediatamente uma parceria entre público e artistas. Todos se relacionam como coautores da obra. Para Lehmann (2007, p. 227),

[...] o teatro precisa deixar de ser obra oferecida como produto coisificado [...] para assumir-se como ato e momento de uma comunicação que não só reconheça o caráter momentâneo da “situação” teatro [...], mas também o afirme como fator indispensável da prática de uma intensidade comunicativa.

Como afirmava Artaud (1999), o teatro pode recuperar a sua função principal, de interferir na sociedade com um ímpeto preciso e eficaz, retomando sua função e força de ritual, seu aspecto mágico de convívio social e reflexão sobre o devir.

Referências

ARISTÓTELES. *Arte poética e arte retórica*. São Paulo: Difusão Européia do Livro, 1959.

130

ABUJAMRA, Clarisse. *Ações do senso*. São Paulo: Unidas Book, 1995.

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. Trad. Teixeira Coelho. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

ASLAN, Odette. *O ator do século XX*. Trad. Rachel Fuser et al. São Paulo: Perspectiva, 2003.

AZEVEDO, Sônia machado de. *O papel do corpo no corpo do ator*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicola. *A arte secreta do ator: dicionário de antropologia teatral*. Campinas, SP: HUCITEC, 1995.

BLOM, L. A.; CHAPLIN, L. *The intimate act of choreography*. Londres: Dance Books, 1989.

BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1991.

BOUCIER, Paul. *História da dança no ocidente*. Trad. Marina Appenzeller. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

BURNIER, Luís Otávio. *A arte de ator: da técnica à representação*. Campinas: EDUNICAMP, 2001.

CARLSON, Marvin. *Teorias do teatro*. Trad. Gilson Souza. São Paulo: Fundação Editora da UNESP, 1997.

COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

_____. *Work in Progress na Cena Contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 2004.

FERNANDES, Ciane. *O corpo em movimento: o “Sistema Laban”/Bartenieff na formação e pesquisa em artes cênicas*. São Paulo: Annablume, 2002.

_____. *Pina Bausch e o Wuppertal Dança-teatro: repetição e transformação*. São Paulo: Hucitec, 2000.

FERRACINI, Renato. *A arte de interpretar como poesia corpórea do ator*. Campinas: UNICAMP, 2003.

GASSNER, John. *Mestres do teatro I*. Trad. Alberto Guzik e J. Grinsburg. São Paulo: Perspectiva, 1997.

_____. *Mestres do teatro II*. Trad. Alberto Guzik e J. Grinsburg. São Paulo: Perspectiva, 2007.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Editora Perspectiva, 1995.

KATZ, Helena. Um. Dois. Três. *A dança é o pensamento do corpo*. Belo Horizonte: Helena Katz, 2005.

LABAN, Rudolf Von. *Choreutics*. London: MacDonald and Evans, 1966.

_____. *Dança educativa moderna*. Trad. Maria da Conceição Campos. São Paulo: Ícone, 1990.

_____. *O domínio do movimento*. Trad. Anna Maria De Vecchi e Maria Sílvia Mourão Neto. São Paulo: Summus, 1978.

_____. *A life for dance; reminiscences*. London: MacDonald and Evans, 1975.

_____. *A vision of dynamic space*. London; Philadelphia: The Falmer, 1984.

LEMONS, André. Anjos interativos e retribalização do mundo: sobre interatividade e interfaces digitais. 1997. Disponível em: <<http://www.facom.ufba.br/pesq/cyber/lemons/interac.html>>. Acesso em: 15/05/2007. O artigo também foi publicado em: Signo Revista de Comunicação, João Pessoa, v. 3, n. 5, p. 2642, 1998.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Sússekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007. A primeira edição foi publicada em 1999.

LOBO, Lenora; NAVAS, Cássia. *Teatro do movimento: um método para o intérprete criador*. Brasília: LGE, 2003.

LOPES, Joana. *Coreodramaturgia: a dramaturgia do movimento*. Campinas: Departamento de Artes Corporais/ Unicamp, 1998.

_____. *Pega Teatro*. São Paulo, Papirus, 1989.

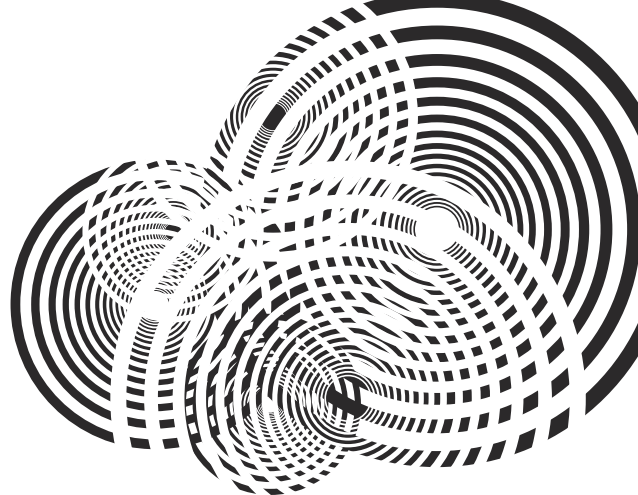
MERLEAU-PONTY, Maurice. *Fenomenologia da percepção*. Trad. Carlos Moura. São Paulo: Perspectiva, 1999.

MIRANDA, Regina. *Corpo-espaço: aspectos de uma geofilosofia do corpo em movimento*. Rio de Janeiro: 7 letras, 2008.

SPOLIN, Viola. *Jogos teatrais: o fichário de Viola Spolin*. São Paulo: Perspectiva, 2001.

PAVIS, Patrice. *Análise dos espetáculos*. Trad. Sérgio Sálvia Coelho. São Paulo: Perspectiva, 2003.

TOURINHO, Lígia; SILVA, Eusébio Lôbo da. Estudo do movimento e a preparação técnica e artística do intérprete de dança contemporânea. *Revista Artefilosofia*, Ouro Preto: Instituto de Filosofia, Artes e Cultura, v. 1, p. 125-133, 2006.



OCUPAÇÃO, INVASÃO E DESLOCAMENTO NO ESPAÇO URBANO EM INTERVENÇÕES DO ERRO GRUPO

Luana Raiter¹ e Pedro Diniz Bennaton²

-
- ¹ **Luana Pfeifer Raiter** é atriz, *performer*, diretora de arte, dramaturga, integrante do ERRO Grupo e graduada em artes cênicas pela Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) em 2004. Como atriz e *performer* participou do projeto *Emcenacatarina* 2003 do Serviço Social do Comércio (SESC-SC), *Palco Giratório* 2004 (SESC), *Projeto Schwanke* 2005; *Perspectivas das Artes Plásticas em SC*, FIT de São José do Rio Preto 2005 e 2007, apresentou-se na galeria latino-americana *La Peña* em Austin, Texas (2007) e *Corpolíticas en las Américas* organizado pelo Hemispheric Institute of Politics and Performance. Escreveu em parceria com Pedro Bennaton os textos de *Carga Viva* (2002), *Buzkashi* (2004), *Desvio* (2006), *Enfim um Líder* (2007) e *Escaparaté* (2008).
- ² **Pedro Diniz Bennaton** é diretor teatral, dramaturgo, integrante do ERRO Grupo, e mestre em teatro (PPGT/UDESC), com a tese, *Deslocamento e Invasão: Estratégias de intervenção para a construção de situações urbanas de interferência nas relações cotidianas*. Na graduação em teatro (UDESC) realizou pesquisa de iniciação científica que culminou em sua monografia *Rua: Invasão e Confiança*. Como diretor teatral no ERRO participou de projetos, festivais e ganhou o Prêmio FUNARTE Myriam Muniz de Fomento ao Teatro com *Desvio* (2006), *Enfim um Líder* (2007) e *Escaparaté* (2008).

Este artigo tem como foco principal os procedimentos estratégicos de invasão, ocupação e deslocamento, utilizados em algumas intervenções de teatro de rua do ERRO Grupo, provocando interações com o público. Através de relatos do grupo de algumas participações do público nas peças: *Carga Viva* (2002), *Desvio* (2006) e *Enfim um Líder* (2008), considerando as teorias de Richard Schechner (1976, 1988, 1994, 1995, 2001) e as experiências situacionistas no espaço urbano, esta análise contribui para a compreensão de procedimentos de ação urbana e dos processos criativos do ERRO.

As pesquisas realizadas pelos situacionistas³ podem constituir uma diversidade de procedimentos estratégicos de ação urbana e de interação com o público devido aos seus constantes exercícios de crítica e autocritica em relação às sensações e relações construídas por suas situações e suas experiências. Entre os diversos procedimentos de atuação do situacionismo parece apropriado destacar a demanda por uma nova cartografia de ambientes para sua utilização imediata, assemelhando-se aos conceitos propostos por Richard Schechner, teórico da *performance* da New York University, para construir situações em espaços urbanos, espécies de deslocamentos sob forma de encontros entre as pessoas.

3 A Internacional Situacionista, formada em 1957, pela junção entre a Internacional letrista de Guy Debord e o Movimento Internacional por uma Bauhaus imaginista, e a Sociedade Psicogeográfica de Londres (dito ter participado à época, mas inventado para ajudar os objetivos internacionalistas do grupo) realizou trabalhos artísticos e teóricos, políticos e agitadores, é oriunda de uma tradição de antiarte utópica que recia as vanguardas artísticas com reputação de escândalos, crimes e subversão. Aproximadamente 70 integrantes fizeram parte do grupo, mas esse número oscilou entre 05 a 15 membros ao mesmo tempo, devido a constantes expulsões, com Guy Debord sendo o único a permanecer até o fim em 1972. (HENRIQUES, 1997)

Em razão de seus procedimentos estratégicos de ação, como a interferência mútua entre dois ambientes de experiência, por gestos e palavras que adquirem outros significados, pela criação de linguagens secretas, com senhas, pela inclinação ao jogo, pela união de expressões independentes, à deriva e a psicogeografia, os situacionistas transformam as relações e criam elementos transviados, justapostos e livres, que constroem uma esfera dinâmica no cotidiano do espaço urbano. Portanto, quando constroem situações, ou quando propõem estratégias para a criação dessas, os situacionistas abrem uma gama de possibilidades para modificar as condições determinantes dos fluxos urbanos e criar ambientações em plena rua, assim como propõe o *Environmental Theater*, de Schechner (1994).

Os situacionistas clamam por procedimentos estratégicos em constante movimento entre a experimentação e a práxis que possam abranger a grande variedade de possíveis áreas de manifestações no espaço urbano, demonstrando que a arte situacionista em si não existe, mas, sim, uma aproximação situacionista, ou seja, estratégias situacionistas de se lidar com a arte. Schechner (1976, p. 197) ressalta que o potencial das performances urbanas permite “que as pessoas se encontrem nas ruas” para “flertar com a possibilidade da improvisação – que o inesperado possa acontecer”.

Os situacionistas em seu *Plano para melhorias racionais da cidade de Paris*, de outubro de 1955, por exemplo, propunham, quanto ao uso do espaço urbano, que os metrô fossem abertos pela noite, assim que os trens parassem de rodar, que as vias fossem pouco iluminadas, ou que suas luzes piscassem e que as lajes dos prédios da cidade fossem abertas para que as pessoas pudessem subir através das escadas de incêndio. Propunham quanto ao uso dos espaços arquitetônicos e institucionais que as praças fossem escuras, que todos os postes de luz tivessem interruptores para serem desligados, que as igrejas fossem demolidas (proposta de Debord), que fossem extirpadas de seus conteúdos religiosos (ideia de Gil J. Wolman) ou que fossem tratadas como construções ordinárias onde crianças poderiam brincar ali dentro. Que os museus fossem extinguidos e suas obras-primas distribuídas em bares da cidade, que todos tivessem livre acesso às prisões, que todos os monumentos e estátuas tivessem suas inscrições trocadas e

depois fossem removidos, e que as ruas tivessem seus nomes históricos trocados. Essas proposições demonstram uma clara intenção de transformar a cidade. Em texto do mesmo ano, *Introdução a uma crítica da geografia urbana*, afirmam que “a troca repentina de ambientes em uma mesma rua na distância de alguns metros” deve ser a lógica dos passeios sem razão para a experiência de uma série de ambientações, “a partir de condições de vivência”, a partir da Deriva.

Hakim Bey, expoente contemporâneo das ideias situacionistas, e autor de *TAZ - Zona autônoma temporária* (2001) e *Caos: Terrorismo poético e outros crimes exemplares* (2003) que elabora práticas estratégicas para uma transformação da sociedade atual, afirma que a Deriva foi concebida para revolucionar o cotidiano. Suas ações para a realização da Deriva seriam uma espécie de perambular ao acaso pelas ruas de uma cidade, como “um nomadismo urbano visionário”, a experimentar “a intensidade da percepção”. O praticante da deriva deveria aceitar as imprevisibilidades, deslocando-se para sinais, coincidências ou escolhas aleatórias que possam guiá-lo ao rumar de lugar a lugar, consciente “do itinerário como significado” e simbologia.

Ao propor uma invasão no espaço com o uso do deslocamento através de outros espaços, o potencial do inesperado, do improvável acontecer fica mais latente. A transformação eminente pela movimentação, ocupação e abrangência da ação em diferentes níveis de interação com o público, evidenciam que o acaso é inerente à intervenção urbana. Esta deve articular o presente em suas estratégias para ir além na comunicação com as pessoas, na ruptura do cotidiano, para construir vínculos de aproximação entre a ação urbana e a rede social e espacial da cidade.

Os trabalhos do *ERRO Grupo*⁴ possuem rastros das práticas situacionistas e das teorias de Schechner (1976, 1988, 1994, 1995, 2001). Integram o repertório do grupo seis espetáculos de rua, *Adelaide Fontana* (2001), *Carga Viva* (2002), *Buzkashi* (2004), *Desvio* (2006) e *Enfim um Líder* (2007), assim como diversas *performances* e intervenções

4 O ERRO Grupo, fundado no dia 13 de março de 2001 em Florianópolis/SC, pesquisa a união das linguagens artísticas e a intervenção da arte no cotidiano das pessoas. Atualmente, integram o ERRO, Pedro Bennaton, Luana Raiter, Júlia Amaral, Ana Paula Cardozo e Priscila Zaccaron, aprofundando a pesquisa coletiva na invasão urbana, desenvolvendo espetáculos teatrais de rua, instalações, performances e intervenções. A página eletrônica do grupo pode servir como referência para mais informações, consulte www.errogrupo.com.br.

urbanas. Sobre os procedimentos estratégicos de invasão, de ocupação e de deslocamento que o grupo pesquisa, transcorreremos com foco na relação com o público suas operações em três destes espetáculos: *Carga Viva*⁵, *Desvio*⁶ e *Enfim Um Líder*⁷.

Com aproximação aos objetivos dos estudos urbanísticos de Guy Debord sobre a construção de situações para conseguir extrair das pessoas, que estão em seus espaços cotidianos, ações de modificação, *Carga Viva* (2002), evidenciando os limites da convenção teatral, espalha e retrai o núcleo de representação, obrigando o público a se reorganizar no espaço. A pesquisa de *Carga Viva* é valorizar a comunicação entre atores e público, apropriando-se do espaço urbano, incluindo o espectador na ação. Nesta ação, dois indivíduos são classificados como loucos por outros dois e são submetidos ao isolamento em dois carros-jaula (cenário construído ao longo da peça) de onde tentam escapar.

5 *Carga Viva* (2002) discute os parâmetros de normalidade e o tratamento dado aos indivíduos que fogem a esses parâmetros, tem como texto o cruzamento de *Dores do Mundo* de Arthur Schopenhauer e *O Rincorrete* de Eugene Ionesco. Como ponto de partida possui a questão da loucura e da lucidez. Teve sua estréia em junho de 2002 no centro de Florianópolis/SC. Apresentou-se em mais de 11 capitais brasileiras, assim como em diversas cidades do estado de Santa Catarina. Do elenco participaram Dayana Zdebsky, Luana Raiter, Luiz Henrique Martins, Michel Marques, André Francisco, Loren Fischer, Morgana Martins e Vivian Coronatto. Os autores são Pedro Bennaton e Luana Raiter, a direção de arte de Luana Raiter e a direção de Pedro Bennaton.

6 *Desvio* (2006) apresenta a representação de um assassinato em um percurso pelas vias públicas. Em 2006 ganhou o Prêmio FUNARTE de Teatro Myriam Muniz com o patrocínio da Petrobras. Em 2007, participou do Festival de Teatro de Curitiba, Mostra Myriam Muniz FECATE, Temporada SESC Campinas de Teatro e Festival Internacional de Teatro de São José do Rio Preto, 2007. A concepção e direção geral são de Pedro Bennaton, o elenco é composto por Ana Paula Cardozo, Luiz Henrique Cudo, Michel Marques e Luana Raiter. Os performers que participaram são: João Garcia, Ângelo Giotto, Rodrigo Oliveira, Ian Raiter e Sarah Ferreira, a sonoplastia é de Priscila Zaccaron, a direção de arte é de Luana Raiter, com assistência de Júlia Amaral. A dramaturgia foi realizada por Luana Raiter e Pedro Bennaton com referência em *Perseguição e assassinato de Jean Paul Marat encenado pelo grupo teatral do hospício de Charlestown sob direção do Marques de Sade* de Peter Weiss, *Annie Get Your Gun* de Irving Berlin, *O Assassino* de Eugene Ionesco, *Laranja Mecânica* de Anthony Burgess e *Violência Gratuita* de Michael Haneke.

7 *Enfim um Líder* (2007) intervenção urbana de três dias que traz para os centros urbanos a expectativa da chegada de um líder, como no site: <www.enfimumlíder.com.br>. Estreou nos dias 19, 20 e 21 de dezembro no Centro de Florianópolis e realizou 09 apresentações nas cidades de Palhoça, Biguaçu, São José e Florianópolis, durante o ano de 2008. Foi contemplado em outubro de 2007 pelo Prêmio Myriam Muniz de Teatro – Funarte/Petrobras. Seu roteiro de ações se norteia pela pesquisa realizada nos ensaios em sala, nos ensaios de longas observações no espaço urbano, assim como se inspira em diversas obras da dramaturgia como *Esperando Godot* de Samuel Beckett, *The Speakers* de Heathcote Williams, *As Cadeiras* e *O Líder* de Eugène Ionesco, e também por panfletos religiosos e livros como *A Arte da Guerra* de Sun Tzu e *Manifestos Neoistas* de Stewart Home. Os autores são Luana Raiter e Pedro Bennaton, o elenco é composto por João Garcia, Luana Raiter, Luiz Henrique Martins e Sarah Ferreira. A direção de arte e o design gráfico são de Júlia Amaral e Luana Raiter, a produção é do ERRO Grupo e Exato Segundo Produções. A direção de Pedro Bennaton.

Com apresentações em espaços urbanos de transição, utilizando-se da invasão como forma de jogo com os transeuntes, que por segundos, possam confundir a realidade com a ficção, *Carga Viva* constrói uma situação de intervenção com a rua e o público. O espectador não mais contempla pela surpresa de uma intervenção no seu espaço de locomoção e, por reflexo, participa. As ações, em sua maior parte violentas, incitam por apoio ou negação do público à construção e desfecho do acontecimento, seja auxiliando na captura desses indivíduos que fogem aos padrões de normalidade ou no auxílio de suas fugas.

O roteiro de ações foi construído de forma que primeiramente dilui-se com a cidade, para construir um núcleo espacial de ação para rompê-lo através de fugas repetitivas dos atores que são presos no carro-jaula, provocando a movimentação incerta do público. Com isso, o público se posiciona na fronteira entre o espaço do isolamento e a vastidão da rua, além de observar como as pessoas que não sabem de que se trata de uma ação teatral reagem à situação, e a cada novo aprisionamento dos dois atores é obrigado a tomar uma postura, seja para abrir caminho para esta prisão, ou para se soltar das mãos desesperadas dos atores em busca de oposição à situação criada.

Sendo assim, a intervenção do público em *Carga Viva* é radical, seja através de discussões entre os espectadores e o elenco sobre o que é justo ou não na sociedade atual, ou até intervenções radicais como o público libertar os atores e transformar realmente o roteiro de ações.

Uma dessas intervenções aconteceu na *V Mostra Cariri de Artes* no centro da cidade do Crato (CE), no dia 18 de novembro de 2003, onde cerca de 10 pessoas se juntaram e tentaram incessantemente libertar os atores que estavam presos. As tentativas resultaram na fuga de um deles, e em um protesto do público contra uma das atrizes que, diferentemente do roteiro, levou o ator que representava um dos presos no braço até o QG do grupo, a duas quadras do local de apresentação. Em outra ocasião, em Florianópolis, no dia 12 de dezembro de 2002, um homem roubou um ator de cena, que estava preso dentro do carro-jaula que constitui o cenário e andou pelas ruas do centro com ele por aproximadamente dez minutos.



Figura 1 - Intervenção do público em apresentação de Carga Viva em Rio Branco, em 27 de outubro de 2004.
Fotos de Ana Letícia da Rosa.

Inúmeras vezes, recebemos a visita de policiais que atendiam denúncias da população a respeito da violência das ações do elenco. Em uma apresentação, seguranças, mesmo sabendo de que se tratava de uma ação teatral que estava na programação do Festival Universitário de Teatro de Blumenau (SC), tentaram impedir sua realização, pois alegaram que as pessoas estavam amedrontadas com a intervenção. Portanto, em um dos primeiros espetáculos do grupo, nos deparamos com a potência de estratégias de invasão, deslocamento e ocupação como forma de obter maior participação do público com a obra.

Em abril de 2006, o ERRO Grupo foi contemplado com o *Prêmio Myriam Muniz de Teatro – Funarte/Petrobras* para a montagem de *Desvio*, o qual estávamos pesquisando e ensaiando havia um ano e quatro meses. Este prêmio, em forma de recurso financeiro não só possibilitou a construção do espetáculo, como a realização de uma temporada de estreia em novembro do mesmo ano e ainda oportunidade de ensaiarmos durante três meses nas ruas da cidade no período noturno e nos finais de semana.

Desvio é uma intervenção urbana que busca o limite da dúvida, que suas ações e cenas se desloquem entre a realidade e a ficção, em percurso no cenário concreto do centro das cidades, no qual o público é convidado a experimentar a preparação da representação de um assassinato que poderá ser interpretado por diferentes vias ao longo de sua trajetória, de seu deslocamento. Como uma ação artística nas ruas, re-significa as estruturas físicas e simbólicas deste espaço, questionando-as, expondo-as. Nas suas ações, quando o ator lê as vitrines das

lojas nas ruas ridicularizando os meios mercadológicos ou quando a atriz faz sinais para as câmeras de vigilância instaladas nas ruas durante o percurso das cenas, o público se sente no universo vivenciado no enredo da peça, e não mais como algo externo a seu ambiente. A todo o momento, a ação se instaura nos lugares e logo depois se dissipa. A cada cena, um novo espaço e este novo processo, os espaços são conquistados pelos atores junto ao público que se mobiliza em deslocar-se com a ação, a invadir e ocupar cada novo território.

Entretanto, em *Desvio*, o que move essa situação é a preparação da representação de um assassinato que cria um ambiente desconfortável, e ao mesmo tempo onírico, onde a experiência da morte sempre anunciada não se dá vias de fato, mas vias de experiência. Como Schechner expõe, em seu livro *Performance Theory*, o enredo da intervenção urbana é importante para adquirir seu potencial de ritual, mesmo que esta seja oriunda apenas de uma imagem, de uma situação.

É necessário frisar que apesar de *Desvio* estar aberto a situações imprevisíveis, existe um roteiro planejado e ensaiado em seus mínimos detalhes, mesmo que a qualquer momento o elenco possa sair do planejamento estipulado, deve retornar em algum ponto para seguir adiante. Tanto nos casos de intervenções radicais, como a que tivemos em Curitiba, no dia 28 de março de 2007, quando, em uma cena do espetáculo na qual uma atriz gritava “Pega, pega!” à outra atriz, que está perseguindo um ator a uns vinte metros do público, foi capturada e imobilizada pelo pescoço por um transeunte sendo necessário que o público gritasse de longe que se tratava de uma peça, pois, o elenco não saiu do jogo proposto pelo espetáculo. Como em participações como a de um homem em uma apresentação em Florianópolis, no dia 15 de novembro de 2006, que ergueu o ator, que gritava “É maravilhoso!”, fez coreografias com o elenco, desferiu socos e chutes em direção ao elenco e agrediu verbalmente um dos atores, que dorme em praticamente todas as cenas de *Desvio*, após sussurrar no ouvido deste ator, repetitivamente, a seguinte frase: “É mentira”.

Como uma experiência de presença, mais do que intelectual, o percurso, o deslocamento faz com que o espetáculo esteja sempre em movimento, não só o óbvio movimento físico, mas também em movimento de experiência. A invasão repetitiva faz com que *Desvio* esteja

sempre entre a ascensão e queda. O deslocamento, sua ocupação de cada novo espaço, de cada novo elemento urbano, faz com que o público e o elenco e suas relações estejam em uma restauração repetitiva. Através deste jogo repetitivo, tanto na invasão de cada espaço, quanto na repetição das cenas de ensaio da representação do assassinato, a intervenção está em reconstrução e rearranjo constante das ações e relações dos atores e também das pessoas que participam do percurso. Desta forma, propõe ao público uma situação de comportamento restaurado, que é identificado por Schechner, como sequências de comportamento “organizadas de acontecimentos, roteiro de ações, textos conhecidos, movimentos codificados” (SCHECHNER, 1995, p. 36). A repetição das cenas faz com que o público reorganize sua participação e experiência, para assim, confiante, restaurar seu comportamento, modificando seu ângulo de visão e, ou, interferindo nos acontecimentos, pois os vínculos do elenco e do público se aprofundam e são vivenciados propositalmente pelo jogo espacial inesperado da intervenção urbana.

O treinamento do elenco realizado pelo grupo busca apropriar-se do ambiente urbano, absorvendo-o, permitindo e valorizando o acaso como constituinte importante para uma cena aberta a intervenções. Este exercício está relacionado também a um tipo de presença almejada pelo ERRO para estabelecer vínculos de participação do público durante suas ações. Schechner elabora uma série de exercícios para criar confiança entre os atores, para adentrar ambientes com risco eminente e produzir o que ele chama de presença, segundo ele:

[...] Essa presença está relacionada com a noção de eventualidade. Em outras palavras, quando o espectador percebe que o ator pode não só mudar o que está fazendo, mas que pode também ser o dono dessa mudança, que não tem que mudar, mas pode eventualmente fazê-lo, nesse momento, o ator tem presença. Em compensação, se o espectador sente que toda e qualquer mudança apavora o ator e corre o risco de destruir a representação, não há presença. Na verdade, o ator brinca com o perigo, e o perigo por ele gerado é que cria a presença. (SCHECHNER, 2001, p. 12)

Esse perigo pode ocorrer no momento de invasão em um espaço urbano em razão de imprevistos que o ator está sujeito. Portanto, seu desempenho está ligado à sua confiança de acordo com Schechner, que ao refletir sobre a confiança no trabalho do ator, nos direciona para alguns exercícios, como o *guia cego*, onde os olhos de algumas pessoas são vendados e elas começam a dirigir as outras.

Os exercícios de confiança são um treinamento, segundo o teórico da *performance* Richard Schechner, para o ator estar disponível a interferências, interações, integrações que possam ocorrer durante os instantes da ação. Podem existir variações dentro das necessidades de cada situação a ser construída que permitem ao ator estar em desconforto, habitar o desconhecido, que o possibilita a extrair diferentes níveis de confiança como, por exemplo, permanecer sem o sentido da visão e treinar diversas ações, como correr, pular etc., nessa condição. Através dessa consciência corporal e espacial adquirida, ao lidarem com estratégias de intervenção no espaço urbano, os atores podem experimentar, nas palavras de Schechner (2001, p. 03), que “nada aproxima um grupo tão rapidamente ou com tanto entusiasmo do que uma ação tomada coletivamente em uma atmosfera de risco”.

Em Florianópolis, o espetáculo realizou quatro percursos diferentes no centro. Foram percorridas no total 22 ruas e 2 praças, possibilitando ao grupo experimentar a ocupação das ações em diversos cenários arquitetônicos. As ações guiam seu público em um lúdico crime que poderá ser interpretado por diferentes caminhos ao longo de seu deslocamento em jogo.

Ao buscarmos diferentes experiências com o público, também passamos por situações inesperadas, algumas, antes mesmo de sua primeira apresentação. Se para alguns, a *performance* começa na rua, no momento da apresentação, para outros essa experiência tem início dentro de casa, por meio de uma carta⁸ enviada por uma personagem.

8 Texto da carta enviada, que integra a primeira cena de *Desvio* (2006): “Amigos e irmãos, deveria aqui convidá-los a apreciar um espetáculo, cujo roteiro nos é bem conhecido. Mas estou na cama sofrendo com meus sonhos. Já o vejo gritando debaixo de um travesseiro. Longas noites tentando defender uma outra realidade. Tentando resolver os conflitos que eu ajudei a criar. Três mil previsões. Três mil erros. Por favor, comunique a minha carta para seus afiliados. Afinal, eu sou um ser, e você que vai ler isso é outro ser, e talvez o que acontecerá com ele o possa interessar, quem sabe não aprenderemos algo juntos sobre o que é ser. É difícil, sozinha, me defender de meus amigos em busca de minhas crenças e ao mesmo tempo, me defender da cegueira dos amigos da minha crença. Só obtive amarguras e desgostos. E tudo que nunca quis foi participar de um assassinato. Ouvir os velhos deplorando por ajuda, crianças sofrendo, e organizar as manobras dos

A carta representa uma cena e traz um desabafo da personagem, que convida o destinatário a encontrá-la em um ponto do centro, com local e hora marcados.

Na temporada de estreia com doze (12) apresentações foram enviadas mil e quinhentas (1.500) cartas nominais a destinatários residentes em Florianópolis que tiveram seus endereços escolhidos aleatoriamente. As interpretações do conteúdo da carta foram distintas, inclusive 56 pessoas entraram em contato com a polícia, de acordo com os oficiais da 5ª delegacia de polícia da cidade. Antes da estréia, a atriz que interpreta a personagem Ana Contra-atriz, escreveu e mandou a carta, com seu próprio endereço como remetente, recebeu a visita de policiais civis em sua casa, que averiguavam se a pessoa chamada Ana Contra-atriz era uma criminosa.

A polícia militar também marcou presença nas primeiras apresentações de *Desvio*. Na primeira apresentação, a atriz que recebe o público convidado pela carta foi surpreendida por um policial à paisana que agressivamente a imobilizou e levou-a para o meio da rua, onde, segundo testemunhas presentes no local, teria apontado um revólver nas suas costas. O policial gritava coisas como, “Cadê os outros?”, “A quadrilha foi destruída!”, “Já era para vocês!”. Enquanto ele levou a atriz até o meio da rua, uma viatura policial com suas luzes e sirene ligadas chegou com dois policiais fardados. A atriz percebeu que o contra-regra que a acompanhava nessa ação estava entrando em contato com a produção e direção via rádio comunicador, e continuou no jogo dizendo que quem havia escrito a carta era sua irmã (a personagem Ana Contra-atriz) que estava confusa, pois, o que de fato aconteceria era a representação de um assassinato. Os policiais queriam levar a atriz para a delegacia para interrogá-la, mas desistiram quando algumas pessoas chegavam com a carta em mãos para o espetáculo e a produtora lhes mostrou os materiais gráficos do mesmo.

Outra imprevisível intervenção partiu de uma menina de 09 anos, filha de uma catadora de papel que trabalha à noite no centro da

traidores. Os projetos devem ser descobertos, o roteiro deve ser desmascarado. O que sobrou em mim que me faça acreditar na confiança entre meus amigos e irmãos? Não sei. Se decidir me conceder sua presença para que eu possa desviar os planos, apareça no dia 23 de outubro na esquina da rua Francisco Tolentino com rua Sete de Setembro, no centro, às 20:00 horas. Leve esta carta. Entregue-a na esquina. Alguém estará esperando. Só estou querendo evitar o triste fim de um desafortunado, Ana”.

Florianópolis, que assistiu aos ensaios gerais do grupo no espaço urbano e, no dia de nossa estréia, resolveu atuar. A garota teve seu primeiro contato com o teatro por meio desses ensaios realizados nas ruas no decorrer do processo de criação. Brincando com o elenco nos jogos na rua de criação para *Desvio*, ela se identificou com uma das personagens, decorou suas falas durante os ensaios, passando a atuar e a se divertir todas as noites durante a temporada. Ela ainda passou a integrar o grupo nos momentos de confraternização antes e após as apresentações, porém em nenhum momento, tentou-se estabelecer como ela deveria atuar ou o que ela poderia fazer. A menina fazia o que bem entendia, carregava o assassino para o elenco durante as apresentações, falava textos que havia decorado, e saía de cena para brincar ou conversar com familiares e amigos enquanto a ação se desenrolava.

Ao trabalharmos com intervenções que se propõem a ocupar, invadir e deslocar as intervenções, os elementos surpresa são absorvidos pelas ações do elenco e para isso estabelecemos a noção de que toda a cidade participa da história, em uma espécie de *reenactment*. O *reenactment* é uma reconstrução cênica para reviver algum momento específico, e isso possibilitou ao grupo apoiar-se no que seria este ambiente para lidar com as interferências. Como se estivessem no roteiro, ou como se estivessem agindo fora de algo planejado, alguns exercícios realizados foram utilizados na peça em forma de releituras, mas sempre instaurando em cada rua, um ambiente provocado pelo *reenactment*, fazendo das intervenções e dos elementos novos que apareciam no percurso urbano, material para potencializar as ações de *Desvio* nas ruas.

Nas apresentações, apenas noturnas, a cidade quase vazia, sem o fluxo intenso de pessoas e veículos, o comércio fechado e as ruas calmas propiciam uma atmosfera onírica, aumentando o potencial de interatividade do espaço urbano, deixando-o mais penetrável, mais claro no sentido de visível, mais vulnerável a diálogos e encontros. A situação proposta pelo roteiro de ações interdita o encontro entre inalcançáveis lembranças passadas e fatais enredos que se adiam. Uma série de vínculos se estabelece entre aqueles que seguem o cortejo até a praça, partilhando com concentrada devoção a curiosidade coletiva.

Naquele ambiente construído a partir das estratégias de ação no espaço urbano, invasão, deslocamento e ocupação, o elenco movimentava-se e fala de modo familiar com o espaço. Talvez, por isso muitos transeuntes embarcam na experiência e mesmo sem serem convidados, acrescentem falas, interagindo como parte do roteiro. É importante frisar que a invasão aqui não pode ser considerada como tal, apenas, quando carrega um fator ilegal. Seja este espaço o corpo de um transeunte surpreendido por um abraço, ou mesmo pela invasão da ficção por meio de cartas em casas de desconhecidos, tanto a invasão quanto a ocupação, se constroem pelo nível de afrontamento, estranhamento e invasão física dos atores, em territórios que não são preestabelecidos ou delimitados para a representação. As diversas formas de se ocupar ou invadir um espaço derivam do conhecimento, tanto da arquitetura, suas vias de fluxo e controle, assim como de suas leis.



Figura 2 - Menina interage em apresentação de *Desvio* no centro de Florianópolis no dia 22 de outubro de 2006. Foto de Júlia Amaral.

No desenrolar da *performance*, a tentativa é que os prédios, as esquinas, as quadras, os elementos do espaço podem se compor inteiramente como cenário re-significado enquanto intermediário da relação ator-platéia em que todos, atores, arquitetura e público, estão imersos. Conseqüentemente, diferentemente da imagem do *espectador* que apenas, acompanha ou espera passivamente sentado, impõe-se à perspectiva do *expectador* como aquele cúmplice ou testemunha que tem expectativas, interessado em perceber qual e como um crime foi ou seria cometido, como um participante. Como os situacionistas chamariam de *vivenciadores* de um assassinato, no caso de *Desvio*⁹.

Em janeiro de 2007, almejando explorar os procedimentos de invasão, ocupação e deslocamento de forma diluída e dilatada, o ERRO definiu como seu mais novo projeto uma intervenção urbana de três dias, *Enfim um Líder*. Intervenção que se dá ou redor de uma única situação: a expectativa da chegada de um líder. Essa situação dilatada ao longo do tempo é minimamente influenciada pela dramaturgia, conflito, cenário, narrativa e personagens, ou seja, menos contaminada possível por elementos teatrais. Com procedimentos oriundos da noção da *performance*, como presentificação dos atores, e o distanciamento de convenções que amarram a linguagem e seus formalismos, a equipe constrói o texto e as ações em diálogo direto com as pessoas e o espaço.

Partindo do pressuposto situacionista de que o imaginário de uns pode se tornar real para outros, *Enfim um Líder* aborda a utópica imagem ou não de um líder, virtualmente real, criando um percurso midiático de espera para atingir diversas esferas da sociedade que acreditam no líder oculto, o *marketing*. Em outubro deste mesmo ano, o grupo foi novamente contemplado pelo *Prêmio Myriam Muniz de Teatro – Funarte/Petrobras*, e pôde assim viabilizar sua execução.

A dilatação do tempo aumenta a possibilidade de algo inesperado acontecer abrindo as ações dos atores à interação do público, pela busca por uma maior abrangência de uma obra de arte na cidade. O acontecimento se apropria de meios de *marketing* para ampliar o alcance

9 Quanto a essas questões entre cenário urbano e ficção cênica ou entre experiência ator-platéia, não é possível considerar o trajeto em que a intervenção percorre, ligando à experiência do *flâneur* de Baudelaire, analisado por Walter Benjamin, pois neste ponto crucial, a ação não pretende perambular na heterogênea massa urbana como no conforto de suas casas, mas sim a um deslocamento coletivo guiado através do estranhamento de observar a ilusão, o espetáculo, como a parte principal de nossas interpretações e relações.

da situação, como carros de som, pichações, lambe-lambes, adesivos e programas de TV e rádio, divulgando a chegada do líder, e não uma apresentação teatral. *Enfim um Líder* não trata somente da figura de liderança, mas trata de como se constrói um discurso atualmente e de quais meios são necessários para se criar e fabricar um discurso verdadeiro em uma *sociedade do espetáculo*, segundo Debord (1972), regida pelas estruturas do *biopoder*, de Foucault, que constroe nossos discursos cotidianos.

Com a ação na rua por um longo período de tempo e a utilização de ferramentas de *marketing* que invadem nosso cotidiano, cria-se uma dramaturgia situacional que consiste na espera, na divulgação e na organização de uma recepção a um líder que chegará, ambicionando construir um ambiente de espera geral na cidade. Se nada existe fora de sua espetacularização, como aponta Debord (1972), o anúncio da chegada do líder faz com que ele exista antes mesmo de sua aparição. O público, os fiéis, os espectadores, que esperam e sonham com sua chegada, também ajudam a construir esse ídolo atemporal.

Neste ponto, o grupo teve uma tangência em sua pesquisa. Ao invés de operar com as estratégias de deslocamento e invasão em matrizes de ações cerradas a princípio, e estruturadas em diálogos, o ERRO experimentou com *Enfim um Líder* algo mais relacionado aos *happenings* de Allan Kaprow e, até, do *teatro invisível* de Augusto Boal, operando as estratégias com uma matriz totalmente aberta à intervenção do público, ou melhor, que acontece na intervenção do público, sem diálogos preestabelecidos, apenas, ações e, com apenas, uma matriz geral de uma situação de expectativa no espaço urbano.

Os atores limpam o espaço, decoram e transformam o espaço, atraindo o público, não apenas para a expectativa da chegada do líder, mas especialmente para transformação do ambiente urbano, realizando ações que jogam com as estruturas de poder da cidade aos moldes do *Environmental Theater* de Schechner (1994), que consiste em criar e recriar ambientes durante a ação performática. Os atores lidaram com uma espécie de improvisação, a longo prazo, pois as interações aconteciam durante os dias de ações com as mesmas pessoas que também trabalhavam no espaço. Dessa forma, foi provocada uma espécie de ebulição ao redor da situação proposta pela intervenção urbana, o que elevou as possibilidades de transformação, de abertura para o imprevisível.

O roteiro aberto é uma linha de ações de recepção, organização e propagação da própria situação da intervenção urbana, e todos os seus diálogos, com exceção do discurso, são criados instantaneamente. As ações acontecem organizadas por uma logística e por uma narrativa nos meios de comunicação e na rua, mas é a interação, ou melhor, a reação integrada a ação cênica é que gera seu texto propriamente oral. Por uma longa duração, se sucedem inúmeras ações, cada ação é um fragmento de um todo, mas, através de uma única ação: esperar o líder. Em *Desvio*, por exemplo, os procedimentos estratégicos de intervenção urbana, deslocamento e invasão, foram utilizados através de ações que acontecem freneticamente a todo instante em um longo espaço percorrido em diversos locais e em *Enfim um Líder*, modificados para operarem com uma longa duração através de ações que acontecem com intervalos, porém em um espaço comprimido.

As estratégias de invasão e deslocamento estão presentes em *Enfim um Líder* não apenas, nas ações de decoração, limpeza e organização do espaço que são realizadas para deixar adequado o espaço de chegada do líder, mas nas apropriações dos meios de *marketing*. Seja pelo anúncio da chegada do líder, realizado por carro de som durante até dez horas por apresentação nas ruas da cidade, ou pelos cartazes em *off-set* colados nos muros dos bairros, panfletos, faixas, e outros, onde a frase *Enfim um Líder*, o alívio e a expectativa da possibilidade de transformação está sempre presente.

A escolha da relação entre a figura anônima do líder com a situação proposta pela ação de espera não foi aleatória. O grupo enfrentou diversos obstáculos em utilização do espaço urbano e nas interações com o público. Durante sua estréia, nos dias 19, 20 e 21 de dezembro de 2007, uma manifestante evangélica e, ou, com problemas psicológicos como nos foi informado pela polícia, que estava há cerca de seis horas no espaço de apresentação no terceiro dia, violentamente destruiu quase todo o cenário e a decoração colocada durante as cenas do espetáculo. Aos berros clamava por outra pessoa que não era o líder. Como ela tentou agredir os atores que não pararam a ação cênica, mas tentaram acalmá-la, pessoas do público acharam que era tudo ficção. Isso acarretou em sérios obstáculos para o grupo. Uma das integrantes indicou que não desejaria mais participar das apresentações, pois acha-

va que poderíamos estar sob risco de vida eminente em nossas ações na rua com *Enfim um Líder*, especificamente pela sua abertura, pela exploração do inconsciente coletivo ao questionar lideranças estabelecidas pela massa social e pelas suas ações completamente permeáveis pela realidade.

150

Outro obstáculo foi o de sermos usurpados por nós mesmos de nossa pesquisa, pois, ao provocarmos imprevisibilidades no espaço urbano também objetivávamos que o público tivesse a noção de que o espaço estava aberto ao imprevisível. No caso da intervenção da manifestante evangélica, o público estava dividido entre se aquilo estava, ou não, no roteiro de ação. O que era de fato real ficava manchado pela ficção próxima à realidade. Ou seja, estivemos a ponto de espetacularizar nossa própria produção de ruptura, nossa interação presencial. Nossa construção teatral no instante da ação foi compreendida como ensaiada, planejada, estruturada. Nossos cenários estavam sendo destruídos e os atores desorganizados, porém, o público ria e elogiava o naturalismo da cena.



Figura 3 - Intervenção do público no 3º dia de apresentação de *Enfim um Líder*, em 21 de dezembro de 2007. No palanque estão: ator de paletó, homem à esquerda e mulher que tenta empurrar ambos para fora
Foto de Pedro Bennaton.

Em uma apresentação do espetáculo na cidade de Palhoça, um dos atores foi levado à delegacia, interrogado e pressionado a dizer ao major da PM da cidade quem era o líder, mesmo após inúmeras tentativas em dizermos para os oficiais que se tratava de uma *performance*. O clima do interrogatório e do diálogo que acontecia no lado externo da delegacia teve ares de censura, os policiais argumentaram que a detenção se justificava, pois, havia um criminoso, de nome Papagaio, assaltante de bancos, foragido da penitenciária estadual, que estaria planejando um assalto, e esse poderia ser nosso líder já que no espaço de ação da peça estavam localizados todos os bancos do município. Após insistências em falarmos sobre o que estávamos fazendo na rua, que se tratava de uma situação construída para as pessoas participarem, jogarem, os policiais permitiram que voltássemos às ações no local específico, e ainda acompanharam o grupo até o espaço onde cordialmente se apresentaram e se despediram do grupo e do público, criando uma cena à parte.

A diluição entre arte e vida é criada pelo acontecimento. Essa diluição se constrói, por exemplo, através de subversões realizadas pelo grupo de ações de divulgação da chegada do líder, como pichações, no estilo situacionista de arte criminosa, caracterizadas de acordo com o Código Penal como vandalismo e destruição de patrimônio, ou através das participações do público que criam o roteiro aberto em todas as apresentações. Em razão disso, *Enfim um Líder* possibilita ao ERRO uma experiência diferente de outras intervenções realizadas até então, pois, busca ultrapassar totalmente a fronteira ficcional para se transformar em um acontecimento real na cidade.

A população é chamada a participar dos preparativos para a recepção e até para auxiliar na elaboração do discurso de recepção ao líder, ou seja, na construção de quem seria este líder. As ações se estruturam no espaço urbano, colocando em discussão a razão pela qual todos nós buscamos um modelo em quem se inspirar, capaz de nos guiar em nossas ações. É a crença e a dúvida que estão em jogo neste espetáculo, pois, se vivemos em uma sociedade espetacular pretendemos criar um deslocamento da propagação de informação para a criação de uma situação que envolva a comunidade, que talvez possa não acreditar mais no

poder do teatro, mas ainda acreditam nos líderes ocultos: o *marketing* e o mercado.

É possível, através de procedimentos estratégicos, interferir na rede de relações do espaço urbano, em seu ambiente e nas pessoas que ali transitam. O deslocamento, a ocupação e a invasão propiciam a reorganização e, ou, a desorganização de regras sociais e de formas de se vivenciar o espaço e especialmente a arte. Porém, quando o ambiente que se cria, a partir desses procedimentos, permite situações incontrolláveis, desconhecidas, ou que poderiam ser perigosas para a integridade física do espaço, das pessoas e dos atores, cabe à práxis, em seu percurso, buscar dados mais precisos sobre técnicas de atuação na invasão e no deslocamento nas ruas, com o fim de construir laços de confiança entre o elenco e a capacidade “de ser dois em um, de se manter ao lado de si mesmo e de ver a si próprio”. (SCHECHNER, 2001, p.12)

Ao utilizarem os procedimentos de invasão, deslocamento e ocupação, os atores são desafiados a selecionar uma série de posicionamentos diante das imprevisíveis integrações, interações e interferências das pessoas em suas ações, de forma que esse jogo de mão dupla pactue vínculos diretos entre os atores e o público. Resultam, daí, situações onde o público pode agir por vontade própria por meio de diferentes níveis de participação, como as integrações, interações e interferências, que possuem as particularidades e modos de reação de uma ação coletiva no espaço urbano.

Referências

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre a literatura e história da cultura*. Tradução Sérgio P. Rouanet. São Paulo: Brasiliense, 1985. (Obras Escolhidas, v. 1).

BEY, Hakim. *Caos: terrorismo poético e outros crimes exemplares*. Tradução Patrícia Decia, Renato Resende. São Paulo: Conrad, 2003.

_____. *TAZ Zona Autônoma Temporária*. São Paulo: Conrad, 2001.

COHEN-CRUZ, Jan. *Playing Boal: Theatre, therapy, activism*. London: Routledge, 1994.

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Lisboa: Afrodite, 1972.

FOUCAULT, Michel. *A ordem do discurso*. Tradução de Laura Fraga de Almeida Sampaio. São Paulo: Loyola, 1996.

_____. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. São Paulo: Civilização, 1998.

HENRIQUES, Júlio (Org.). *Internacional situacionista: antologia*. Tradução de Júlio Henrique. Lisboa: Antígona, 1997.

HUXLEY, Michael; WITTS, Noel. *The 20th century performance reader*. London: Routledge, 1997.

KAPROW, Allan. *Some recent happenings*. New York: A Great Bear Pamphlet, 1966.

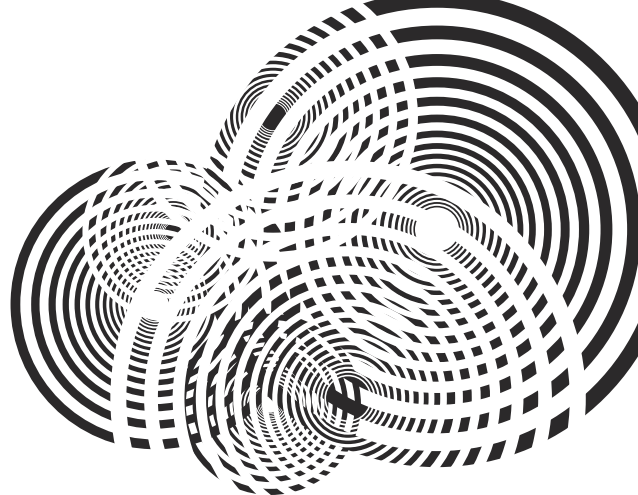
SCHECHNER, Richard. *Environmental theater*. New York: Applause Books, 1994.

_____. *A emoção que se quer despertar não é a do ator e sim a do espectador*. Paris: Seabury, 2001.

_____. *The future of ritual: writings on culture and performance*. London; New York: Routledge, 1995.

_____. *Performance Theory*. New York: Routledge, 1988.

_____. *Ritual, play and performance*. New York: Seabury, 1976.



DO CONTROLE DA CENA À INTERAÇÕES ALOSTÉRICAS

O público como agente compositor

Margarida Gandara Rauen/ Margie¹

¹ **Margie Rauen** (nome em arte) é Ph.D. pela Michigan State University (1987) e fez pós-doutorado no Folger Institute (Washington, D.C., 1994, 1998 e 2004). Dramaturga, diretora cênica, tradutora e pesquisadora do texto e encenação relacionados a William Shakespeare, destacando a condição feminina num contexto desconstrutor e pós-colonialista. Produziu suas *performances* *Ofélias/A-VOID-ING* (2004), *Juliets* (2007) e *Sombras de Sycorax* (2003-2007) e tem publicações em livro, artigos e capítulos de livro no Brasil e no exterior, na linha de pesquisa Processos Criativos. Membro fundador do CESH (Centro de Estudos Shakespeareanos) e do GT de Dramaturgia e Teatro da AN-POLL. Membro do GT Territórios e Fronteiras da ABRACE e professora da UNICENTRO (Guarapuava) e da FAP (Curitiba).

Neste texto, considero as ações coletivas e/ou individuais do público e sua incorporação na cena, cujo objetivo não é agredir ou escandalizar, mas acolher o (ex)espectador como agente compositor. Abordo variáveis psicossociais e antropológicas pertinentes às dinâmicas de interação e jogo, discutindo também processos criativos selecionados.

Pensar o controle da cena em arte que prioriza a participação do público em tempo real requer a atenção constante a três perguntas que também estão sempre em jogo durante eventos interativos. Por que e como se configura o controle? Quais são as relações de tipo e grau implicadas no controle? Como o controle é manejado, minimizado ou maximizado num sistema cênico baseado na proposição e na espontaneidade?

Ao investigar dinâmicas espontâneas, encontrei as referências mais esclarecedoras em Richard Schechner, Johan Huizinga, Roger Caillois e Augusto Boal. Dessas leituras, abstrai procedimentos que apliquei nos meus trabalhos cênicos *Sombras de Sycorax* (2003), *Ofélias/A-VOID-ING* (2004) e *Juliets* (2007), sobre os quais refleti em comunicações e publicações preparadas para a ABRACE (RAUEN, 2003, 2005) e a ABRALIC (RAUEN et al., 2007). A grande questão em minha busca artística foi a de como provocar a interatividade com o público em espaços abertos. Atuar como orientadora de pesquisas na Universidade Estadual do Centro-Oeste (UNICENTRO) e na Faculdade de Artes do Paraná também proporcionou a observação e acom-

panhamento de experiências cênicas interativas adicionais². Os erros e acertos desses processos de criação resultaram na identificação de procedimentos eficientes para compartilhar a cena e fazer do público um agente compositor. Seria óbvio afirmar que, para desencadear a participação do público, o sistema cênico precisa ser desapegado de controle. Mas como efetivar esse desapego? O grau menor ou maior de disponibilidade para desapegar de uma função de controle depende do indivíduo em si, numa estreita relação com condicionamentos. Essa problemática é central para a estimulação da interatividade na cena e motivou a minha pesquisa sobre outros artistas e grupos.

No primeiro tópico, encontro algumas respostas para a questão do porquê e como se configura o controle, quando abordo a desestabilização da noção de obra teatral e o percurso teórico pertinente. No segundo tópico, elaboro ainda a mesma questão, estabelecendo algumas implicações do controle para a liberação do público na cena. No terceiro tópico, considero a relação entre a interatividade e as condições estabelecidas com diferentes tipos de jogos, enfatizando as gradações de *ludus* e *paidia*, da tipologia de Roger Caillois. Assim, esclareço aspectos da segunda questão, de quais são as relações de tipo e grau implicadas no controle, com o olhar sobre dinâmicas de jogos. No quarto tópico, analiso o papel do público como agente compositor na perspectiva dos artistas amostrados, cujos trabalhos ilustram a terceira questão, de como o controle é manejado, minimizado ou maximizado em sistemas cênicos baseados na proposição e na espontaneidade. O conceito de “interação alostérica”, da Biologia, proporciona uma analogia final.

A desestabilização da “obra de arte”: da instabilidade do signo ao *work in progress*

Na segunda metade do século XX, a semiologia do teatro elaborou minuciosamente o que a academia passou a entender como signos teatrais. Kowzan os dividiu em dois grandes tipos: os diretamente li-

2 Uma versão preliminar deste texto foi apresentada como trabalho científico e avaliada por banca como requisito parcial para ascensão ao nível de professora associada na UNICENTRO, aos 3 de julho de 2009, em Guarapuava, PR.

gados ao ator (texto, tom, gestual, expressão facial, figurino, adereços, maquiagem, cabelo, marcação) e os de cunho externo (cenografia, iluminação, som, música). Anne Ubersfeldt e outros teorizaram sobre o signo teatral e sua mobilidade (GUINSBURG et al., 1988), ou seja, o potencial de reconfiguração que contribui para acarretar a desestabilização do imaginário contido no texto.

Além da mobilidade inerente ao signo teatral, esse potencial aumentou com os recursos elétricos e eletrônicos disponibilizados ao meio teatral por inovações e transformações técnicas e estéticas. A aplicação desses recursos e a diversidade de preferências de diretores e encenadores foram registrados em inúmeros estudos históricos e teóricos, como os de Marvin Carlson, Edgar Ceballos, Patrice Pavis, Jean-Jacques Roubine e Jean-Pierre Ryngaert, evidenciando aspectos culturais, tecnológicos (principalmente o advento do cinema) e/ou ideológicos. A produção de dramaturgos-encenadores, destacando-se Bertolt Brecht, Samuel Beckett e Heiner Muller, também consolidou a desmonumentalização do texto dramático. Marvin Carlson e Richard Schechner contribuíram para sistematizar tantas transformações cênicas do século XX sem hierarquizá-las.

Enquanto a cena avançava tecnologicamente, o texto dramático foi objeto das polêmicas sobre a chamada “crise do drama,” com o abandono ou alteração de convenções incorporadas da Poética de Aristóteles, principalmente as de empatia e *mimesis*. Ao retomar a discussão de Szondi, em 1999, Hans-Thies Lehmann analisou a produção do teatro mundial na segunda metade do século XX e a definiu como “pós-dramática”, analisando as opções, recursos e ferramentas contemporâneas verificadas nos processos de criação de Antonin Artaud, Eugenio Barba, Bob Wilson, Pina Bausch, Samuel Beckett, Bertolt Brecht, Heiner Müller, Peter Brook, Ariane Mnouchkine, entre muitos outros. Lehmann não hierarquiza os artistas, mas os caracteriza numa “poética teatral da perturbação”³. (LEHMANN, 2007, p. 248)

Teatro pós-dramático à parte, uma tendência crescente é a da análise do conhecimento com o olhar da Teoria do Caos, procedimento também aplicado ao teatro que, no Brasil foi tema de livro por Rubens

3 O livro de Lehmann foi bem recebido no Brasil e tem sido objeto de várias publicações, não cabendo, aqui, resenhá-lo, posto que não prioriza a interatividade.

Rewald. Rewald (2005) utilizou conceitos tais como indeterminação, ruído, bifurcações, dependência sensível às condições iniciais, para a análise de textos e como ferramenta de criação. Esses termos são eficientes para esclarecer características de vários tipos de dramaturgia. Por exemplo, a obra dramática produzida em textos de peças e roteiros pode ser comparada com um **sistema em equilíbrio**, efetivado pela dramaturgia e abrangendo a didascália. O diálogo do texto de partida⁴ estabelece o conteúdo e as rubricas delineiam a forma de uma versão da obra pretendida por um(a) autor(a). Quanto maior a quantidade de rubricas, maior é o controle autoral exercido sobre a obra, por meio da descrição dos elementos teatrais, conforme as preferências autorais. Essa comparação, no entanto, é ilusória. Isto porque, quando levada ao palco, o sistema é **desestabilizado** com a interferência de outras dramaturgias. Segundo Rewald, a manipulação de conceitos da teoria do caos “cria um amplo caminho para a reflexão e elaboração de um texto teatral; termos como acaso, desordem, ruídos, bifurcações, entre outros, propõem novas percepções para a escrita dramática”. (REWALD, 2005, p. 18)

Cabe relacionar a “desordem” e os “ruídos” com a mobilidade e a autonomia do signo. Nem as condições de montagem são exatamente iguais àquelas idealizadas na dramaturgia, nem a recepção por parte do público é homogênea. Não só as especificidades de tradução, direção ou encenação, em suas apropriações do texto, mas também o espaço cênico disponível, o orçamento para a produção e enfim a variável recepcional geram a **flutuação do sistema**, ou seja, seu caráter instável. Em cada circunstância específica de montagem, o sistema poderá se aproximar ou se distanciar do texto dramático. O texto/ roteiro, apesar de funcionar como um sistema proponente está sujeito aos comportamentos caóticos das variáveis (elementos) da cena. Um comportamento caótico é aquele que se desenvolve na instabilidade provocada por rápidas mudanças nas condições do sistema, à mercê de uma trama de tempos. Apesar de Rewald referir-se exclusivamente à escrita dramática associada à colaboração de um elenco, o conceito de bifurcação,

4 O termo “texto de partida” vem da teoria da tradução e passo a utilizá-lo como sinônimo do texto utilizado para montagem de uma peça, haja vista as limitações da palavra “original” muitas vezes aplicada com esse sentido, mas que, para obras traduzidas, torna-se imprecisa devido à quantidade de edições existentes e também diferentes versões disponíveis.

por ele aplicado na criação de peças teatrais, me parece particularmente eficaz como metáfora da multiplicidade de aberturas apresentadas por sistemas cênicos baseados na participação do público como agente compositor:

Bifurcações podem surgir como resultantes de instabilidades (internas ou externas) em sistemas longe do equilíbrio. As instabilidades tiram o sistema de seu percurso anterior e lhe abrem novas possibilidades de evolução. A bifurcação é o ponto crítico a partir do qual novos estados se tornam possíveis. (REWALD, 2005, p. 110)

161

A multiplicidade de focos e os movimentos de migração/movimentação no tempo/espço do *work in process* caracterizam um sistema de bifurcações que também se verifica em condições de galeria que se aplicam à *performance* e às artes visuais. Nicholas Till (1998), ao resenhar uma exposição de Thomas Schütte, (Londres, 1998) também contempla a instabilidade de sentidos e observa que os objetos provocam uma interatividade maior do que o mero envolvimento recepcional:

The active role of the spectator in the construction of meaning is today a familiar subject of critical enquiry. But the mode of address of the minimal object repels the quest for closure in both meaning and aesthetic absorption, repositioning the spectator as a corporeal being within the real time and space of the gallery and thereby demanding not merely a cognitive or aesthetic, but also a performative response⁵. (TILL, 1998, p. 113)

O público cuja função é a de agente compositor também é um espectador reposicionado, gerador de respostas performáticas. A rigor, a instabilidade do sentido é inerente às artes. No caso das artes cê-

5 O papel ativo do espectador na construção do sentido é um assunto familiar da reflexão crítica atualmente. Mas o modo de abordar do objeto minimalista repele a busca do fechamento, tanto na assimilação do sentido quanto na estética, reposicionando o espectador como um ser corporal dentro do tempo e espaço reais da galeria e, assim, exigindo não só uma resposta meramente cognitiva ou estética, mas também uma resposta performática. (TILL, 1998, p. 113, tradução minha)

nicas, em particular, ela pode ocorrer em graus maiores ou menores, dependendo do controle exercido por autores, diretores, encenadores, elencos, equipes de criação e públicos sobre o texto dramático (quando houver) e sua manifestação/ tradução cênica. Para objetivar essa instabilidade, porém, é preciso rever a convenção de obra de arte.

“Obra de arte”, para o “senso-comum”, significa um objeto pronto: uma peça, uma escultura, um quadro, um filme. Independentemente das divergências sobre o que se considera “arte” e de variáveis tais como gosto, técnicas, vinculação estética e engajamento político, obra é algum produto finalizado por um(a) artista, com ou sem o prestígio e o reconhecimento de um setor da sociedade, do mercado ou de meios acadêmicos. O/a artista, em sua função autoral, também controla o produto e sua assinatura evidencia a originalidade, a autenticidade e o valor da obra. Mesmo quando não há assinatura, ou seja, quando a obra é anônima, existe a presença autoral.

Todos esses pressupostos sobre “obra de arte”, no entanto, são insuficientes para abordar trabalhos contemporâneos cujo foco, ao invés de estar no produto, está no processo criativo em andamento contínuo ou *work in process*, marcado por comportamentos caóticos e desestabilizando noções de autoria⁶.

A questão da liberdade autoral já ocupava o estruturalismo:

[...] A escolha e, depois, a responsabilidade de uma escritura, designam sua liberdade, mas tal liberdade não tem os mesmos limites conforme os diferentes momentos da História. [...] É sob a pressão da História e da tradição que se estabelecem as escrituras possíveis de um determinado escritor. (BARTHES, 1971, p. 25)

Por analogia, um comportamento caótico se desenvolve na instabilidade provocada por rápidas mudanças nas condições do sistema, numa trama de tempos, envolvendo novas pessoas que atuam como agentes compositores em tempos históricos específicos e transformam a cena em cada evento. Essas pessoas e o *work in process* em si constituem infinitas possibilidades de bifurcação, assim como as individu-

6 O tema da morte do autor desenvolvido por Roland Barthes e Michel Foucault se alinha com essa discussão em Estudos Literários.

alidades manifestadas nas configurações de grupo. Roland Barthes, a rigor, antecipara a revolução pós-estruturalista ao dizer que uma obra-prima moderna é impossível porque

[...] o escritor está colocado numa contradição sem saída: ou o objeto da obra é ingenuamente concedido às convenções da forma [...] e o mito literário não é ultrapassado, ou então o escritor reconhece o mesmo frescor do mundo presente, mas para transmiti-lo dispõe de uma linguagem esplêndida e morta [...]. (BARTHES, 1971, p. 53)

163

Início com essa reflexão porque, para teorizar sobre a interatividade, é importante compreender que ela não se prende às convenções do produto, da obra de arte, mas ao mesmo tempo depende de uma História anterior, de uma linguagem herdada que muitas vezes é insuficiente, mas continua sendo usada/praticada. A interatividade implica uma relação direta com as variáveis de equilíbrio/desequilíbrio e do controle/descontrole (*sic*) da cena, aspectos típicos do *work in process* e que não devem ser confundidos com a relação arte-vida. O ambiente proporciona tantas vivências quantas forem as interações do público, agente compositor num *continuum*. A relação arte-vida emerge como meramente ilusória: “Só o instante do ato é vida. [...] Tomar consciência já é ser no passado”. (CLARK, 1980, p. 27)

Os sistemas proponentes da arte da *performance*, geralmente, são constituídos por desígnios abertos por artistas, cujo papel inicial foi o de agente provocador. Os ambientes são, em muitos casos, indeterminados, diferentes de espaços com configuração fixa. A cartografia preconcebida dá lugar a um processo de reorganização constante.

A interatividade, o controle e a liberação da cena⁷

No teatro dramático e mesmo no teatro alternativo dos anos 60, há uma estrutura cênica vertical, estabelecida hierarquicamente por dramaturgo(a), encenador(a), diretor(a), elenco e equipe técnica. No

7 O conteúdo dos textos dos itens 2, 3 e 4 foi expandido após trabalho apresentado na ABRALIC. (RAUEN, 2008)

teatro não-dramático e na *performance*, pode haver participantes externos e o/a *performer* pode ter também a função de articulador da cena. O assunto da relação com o público é um aspecto das relações vertical e horizontal, inerente ao drama Grego antigo e reassimilado no teatro do séculos XVI e XVII. David Bain, num livro sobre o aparte (*aside*) e outros efeitos a ele associados, aborda a relação com o público (*audience*) e o espectador (*spectator*) quando problematiza a discussão da ilusão na literatura dramática. Os teóricos costumam se referir aos momentos em que as personagens se dirigem ao público, seja em cenas metateatrais ou em apartes endereçados ao público, como rupturas da ilusão, entendendo-se ilusão como a empatia do público, que mergulha no espaço-tempo ficcional, na realidade da peça. Bain retoma o questionamento de Sifakis⁸ sobre a existência ou não do efeito da ilusão no teatro Grego, considerando um equívoco imaginar que a dramaturgia antiga consistia de ação interrompida por elementos extra-dramáticos. Bain cita procedimentos do teatro modernista, sobretudo o efeito-V de Bertolt Brecht, afirmando que é perfeitamente possível haver drama sem ilusão dramática e esse princípio já era muito familiar no Renascimento, desestabilizando a noção da magia do palco. Bain cita, então, a argumentação de Dr. Johnson (1765) em seu Prefácio a Shakespeare:

It is false, that any representation is mistaken for reality: that any dramatic fable in its materiality was ever credible, or, for a single moment, was ever credited [...]. The truth is that the spectators are always in their senses and know, from the first act to the last, that the stage is only a stage, and that the players are only players [...].⁹ (JOHNSON, 1765 apud BAIN, 1977, p. 6)

Na cumplicidade, na brincadeira, na agressão ou na inclusão do público como agente compositor da cena, a interatividade tem cone-

8 Um livro chamado *Parabasis and Animal Choruses* (Londres, 1971), cuja aquisição não foi possível até a finalização deste trabalho.

9 “É um engano pensar que qualquer representação seja realidade: que se possa acreditar em qualquer fábula dramática, ou que ela tenha sido digna de confiança [...] A verdade é que os espectadores estão sempre alertas e sabem, do primeiro ao último ato, que o palco é apenas um palco, e os atores são apenas atores[...]”. (JOHNSON, 1765 apud BAIN, 1977, p. 6, tradução minha)

xões não só com os prólogos e apartes Shakespeareanos, mas também com a *Commedia dell'Arte*, o surrealismo, o dadaísmo, o futurismo. São bem conhecidas as abordagens do público por meio da semiologia e da estética da recepção. Esse quadro pode ser verificado em PAVIS, cujo verbete “espectador”¹⁰ indica obras sobre o público na França e teóricos tais como Brecht e Bernard Dort. Marvin Carlson destaca os trabalhos de Ross Chambers e Umberto Eco sobre os atos da fala e a elocução. No contexto das Américas, é importante mencionar Susan Bennett (1990) e Lucina Jiménez López (2000).

O estranhamento entre as visões de ator e espectador também ocupa a Antropologia Teatral:

[...] é a divergência, a não-ligação ou até a falta mútua de percepção entre a visão do espectador e a visão do ator sobre o mesmo espetáculo, o que torna a arte teatral uma arte e não uma imitação ou uma réplica do conhecido. (TAVIANI, 1995, p. 256)

O tema da interatividade tem uma abrangência ainda maior nos escritos de Antonin Artaud, Vsevolod Meyerhold, Jerzy Grotowski, Eugenio Barba, Richard Schechner, Ariane Mnouchkine, nos *happenings* e em outros gêneros, incluindo as performances em tempo real na Internet. Muitas pesquisas sobre novas mídias ecoam o aporte teórico da estética da recepção e da fenomenologia¹¹. Miranda (1998) argumenta que a interatividade é um método de comunicação e um critério ou procedimento do artista que a utiliza. Trata-se de estimular processos de percepção:

Já que devido à estrutura relacional de qualquer experiência estética, mesmo o receptor mais passivo é envolvido pela ambiência da obra de arte; desde a concepção do artista em incluir o olhar e a vida cotidiana, até as relações que acontecem na mente do observador contemplativo, em ambos os

¹⁰ Pavis (1999) não oferece um verbete específico para o termo “público.”

¹¹ Os estudos são sobre o ato da leitura, no campo da Literatura. Tanto Hans Robert Jauss (1979) quanto Wolfgang Iser (1979) sugerem que a estimulação gera interatividade. Lima (1979) oferece uma antologia com traduções de textos seminais como “O jogo do texto” (Iser). Roman Ingarden (1973) diferencia as leituras passiva e ativa, para então aprofundar variedades de cognição.

casos acontece uma interligação ou interação entre observador, obra e artista. (FORNY, 2006)

Em referência à história de propostas poéticas do século XX, Plaza (2000) observa que

[...] a transferência da responsabilidade criativa para o público se acentua. [...] Nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra. [...] A noção de “arte de participação” tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa, o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço. Os conceitos de ‘ativo’ e ‘passivo’, relacionados aos ambientes visuais e polisensoriais – e sem incorporar dispositivos próprios para provocar a intervenção do espectador – levam Popper a teorizar esses ambientes que aproximam vida e arte sob três aspectos: a) metaarquitetural (ambiental); b) expressivo (pessoal, individual); c) social (participação). Esta tendência invoca as artes: o teatro (Living Theater), a música experimental (J. Cage, K. Stockhausen, H. Pousseur, P. Boulez), a dança (M. Cunningham). Inclui também a obra aberta como participação de segundo grau (manipulação de elementos plásticos – Calder, Soto, L. Clark), penetráveis (onde o espectador penetra ou veste objetos: parangolés de Hélio Oiticica) ou ambientes (Soto). Lygia Clark: “No meu trabalho, se o espectador não se propõe a fazer a experiência, a obra não existe”.

Ao teorizar sobre interatividade, Plaza sugere, em sua ampla revisão bibliográfica, que não há consenso nem mesmo sobre a terminologia mais adequada para descrever os fenômenos de interação, estendendo a matéria para os meios digitais:

Para Philippe Quéau o termo “alteração” (“tornar um outro”) é mais adequado que “interação”. Para este autor, o conceito de modelo deve substituir a noção de forma, visto que os criadores de modelos são demiurgos que criam universos simbólicos dotados de vida própria. Isto parece coin-

cidir com o conceito de Gilberto Prado (1997): “as regras dos projetos de ação artística em rede permitem e solicitam a atuação de parceiros. [...] o que existe são interações de sentidos, [...] o artista se torna um tipo de poeta da conexão, onde cada participante se torna um (co)produtor. [...] trata-se de uma estrutura de participação coletiva em transformação, uma *cibercollage*. [...] Que o ‘desvio’ artístico ajude a trazer a liberdade da diferença e da escolha através do despertar/evidenciar aquilo que temos em comum e o que temos de diferente”. (PLAZA, 2000)

Quanto à complexidade do tema da interatividade, Pavis observa que

[...] não se poderia separar o espectador, enquanto indivíduo, do público, enquanto agente coletivo. No espectador-indivíduo passam os códigos ideológicos e psicológicos de vários grupos, ao passo que a sala forma por vezes uma entidade, um corpo que reage em bloco. (PAVIS, 1999, p. 140)

Diferente da encenação com atrizes e atores expostos a fim de representar seus papéis, com textos preestabelecidos que provocam impressões nos espectadores, a opção de trabalhos baseados na participação do público, além de exigir decisões de marcação e organização física há muito consideradas por Grotowski¹², pressupõe a suspensão da noção de imunidade (para ambos elenco e público). Enquanto Antonin Artaud já vislumbrara os seus espectadores em banquinhos giratórios no meio do evento cênico, Jerzy Grotowski, escrevendo em 1962, afirmava que o fato de a interatividade acontecer indiretamente no que chamou de teatro oficial, “não permite a plena realização do teatro enquanto comunidade viva”. (GROTOWSKI, 2007, p. 50) Grotowski, praticando a aproximação entre os espectadores e os ato-

12 Note-se que Grotowski abandonou a produção de espetáculos. Na fase do teatro de produções (1957-1969), porém, Grotowski colocava o público no meio da cena, como na peça *Akropolis*. Os experimentos interativos marcaram as duas últimas fases entre 1983-86 (do Drama Objetivo) e entre 1985 e 1999, das Artes Rituais, quando o trabalho envolvia apenas partícipes de oficinas em processos colaborativos: “Nas Artes Rituais não existe ator no sentido normal da palavra porque em princípio não há espectador, assim como não há um espetáculo teatral. [...] Grotowski define seu papel pessoal nesse processo como o de professor do/da performer”. (OSINSKI, 1996, p. 106-107, tradução minha)

res como dois *ensembles*, considerava três procedimentos indispensáveis nas pesquisas do teatro de 13 Filas: espectador e ator em contato vivo e imediato; atores e espectadores em ato participativo e coletivo; a interação sem forma fixa, proporcionando “o devir no contato entre espectador e **ator**”. (GROTOWSKI, 2007, p. 49) E assim, já em 1961, foram retiradas as 13 filas de poltronas do teatro de 13 Filas: “No lugar delas, Gurawski¹³ organizou o campo de ação [...] sobre vários níveis, esse ocupa a inteira sala teatral e, portanto, também a plateia onde circulam e agem os atores”. (reportagem de Tadeusz KUDLINSKI apud GROTOWSKI, 2007, p. 63)

A instauração do jogo cênico é um assunto também pertinente à fenomenologia da *performance*:

Numa perspectiva de arte contemporânea, a atuação performativa seria uma ação de pesquisa em que a capacidade do ator de lidar com as reações do público e de modificar a sua própria relação com o espetáculo se torna uma função de interação com este público; um exercício contínuo de domínio do tempo-ritmo em que se desenvolve o jogo da encenação. (GUSMÃO, 2000, p. 51)

As regras desse jogo extrapolam a ideia de um elenco ou ator/atriz que representam para contemplar as dinâmicas de interação em tempo real com o público, diferente da previsibilidade e da hierarquia do teatro de ilusão.

Ao aprofundar o tema da composição da cena compartilhada com o público, além da contextualização da interatividade, é importante abordar a dinâmica do controle, dada a premissa de que a liberação da cena para uma maior participação do público está diretamente ligada à desestabilização ou suspensão de elementos controladores, tais como o autor, o texto, a arquitetura ou quaisquer outras hierarquias. O grau menor ou maior de disponibilidade do público para assumir controle, conduzir, liderar e realizar também tem implicações comportamentais.

Muito além do enfoque deste estudo na composição artística, a palavra controle tem um impacto político imediato. Tratar de controle

13 Jerzy Gurawski era arquiteto e trabalhou como cenógrafo do Teatro das 13 Filas a partir de *Sakuntala*.

implica identificar quem controla e quem é controlado, quem manda ou estabelece as regras e quem deve segui-las ou obedecer. O controle, como mecanismo de domínio e/ou opressão, está no âmago da História, dos Impérios da Antiguidade a Adolf Hitler, Fidel Castro, aos ditadores da América do Sul e do mundo, aos diversos Aiatolás e até mesmo nos governos das sociedades ditas liberais. Cada pessoa poderia acrescentar um nome à lista e esse nome também estaria relacionado com a sua memória de opressão.

As teorias do teatro e da *performance* não aprofundam discussões sobre o controle da cena. O tema do controle em si é mais estudado nas áreas da Psicologia, do Direito, da Sociologia, associado aos poderes institucionais, à violência armada, à tortura, à censura e a outros tantos modelos coercitivos. Por sua dimensão política, o controle é um tema transdisciplinar em referências de impacto acadêmico mundial, tais como *Lições do Príncipe*, de Nicolo Machiaveli, *O Segundo Sexo*, de Simone de Beauvoir, *Vigiar e Punir*, de Michel Foucault e *Eros e Civilização*, de Herbert Marcuse. Da literatura atual, além de Foucault, destacam-se outros teóricos, principalmente Jacques Derrida e Zygmunt Bauman.

A Psicologia oferece diversas abordagens que auxiliam a compreensão ou mesmo a proposição ou a minimização de processos de controle, que geralmente se configuram em oposição à liberdade e à espontaneidade. É muito revelador perceber que a espontaneidade é questionada em diferentes correntes.

Sigmund Freud duvidava de que as massas pudessem conter seus instintos para optar pela razão, embora tenha manifestado um certo otimismo em relação ao futuro da humanidade: “[...] o intelecto humano é impotente se comparado à vida instintiva. [...] A voz do intelecto é tênue, mas não descansa enquanto não for ouvida” (FREUD, 1964, p. 87, tradução minha). Freedman e Freedman (1975), fazendo uma retrospectiva desse questionamento na Psicologia, observam que, para Skinner, radicalizando o determinismo da psicologia comportamental, simplesmente não existe livre arbítrio, nem comportamento espontâneo, ou seja, qualquer atitude do ser humano segue um padrão que pode ser explicado no contexto do ambiente onde está inserido. Em relação a comportamentos de grupo, Freedman e Freedman rela-

tam experimentos feitos por Solomon E. Asch e publicados na *Scientific American*, revelando que, entre 123 pessoas pesquisadas, 75% **não** foram espontâneas e preferiram optar por uma resposta errada diante do grupo somente para acompanhá-lo publicamente, mesmo não concordando com o grupo, quando entrevistados em privacidade. Os experimentos de Asch, de 1958, motivaram pesquisas similares nas décadas subsequentes, provando que, quando pelo menos um indivíduo ousa questionar algo que é consenso, o grupo tende a rever sua opção, especialmente quando a pessoa é conhecida ou amiga.

170

Seria preciso pesquisar comportamentos de públicos contemporâneos, em contextos culturais diferenciados, para estabelecer qualquer argumentação exata sobre essa variável comportamental. No entanto, os resultados de Asch, aplicados a processos criativos, permitem identificar pelo menos três hipóteses sobre o que possam ser as posturas de público: o instinto e não somente o intelecto motivam o público; as ações e atitudes estarão relacionadas ao ambiente; o público, como coletivo, tende a imitar ou a reproduzir comportamentos da maioria. Verificá-las seria trabalho para uma linha de pesquisa específica e muito tempo de vida!

Em mais de cem anos da psicanálise, com os diferentes encaminhamentos críticos e conceituais de Reich, Lacan, Jung, Foucault, Deleuze e Guattari, percebe-se que o controle e suas ligações complexas com o desejo continuam sendo temas recorrentes das teorias da subjetividade. Ou seja, processos de relacionamento como os da arte participativa implicam muito mais do que comportamentos observáveis.

As atitudes de público fora dos ambientes convencionais do teatro, cuja arquitetura já oferece uma forma de controle com a separação palco/plateia, não podem ser facilmente previstas ou presumidas. O fato de nem mesmo o espaço destinado ao público ser claro, costuma gerar confusão. O público, especialmente quando vem condicionado a assistir, a cumprir o papel de espectador, não sabe o que fazer, condição comentada por Erika Fischer-Lichte (2007). Olhar esse tema da fragilização do espectador à luz do tema da convenção, pertinente ao estudo do aparte no teatro grego (BAIN, 1977), proporciona um distanciamento interessante: é por falta de convenções reconhecidas de comportamento que o público encontra-se perdido na cena. E quando

não tem certeza do que fazer, o público aplica estratégias de generalização. Por exemplo, se há um(a) *performer* ou um objeto na cena, coloca-se diante dele/dela e aguarda, observando. O público pode manifestar resistência até para colocar-se em semicírculo ou em volta de uma arena, ou a circular livremente no espaço, se não houver instruções, mesmo quando o local é familiar. Resistências dessa natureza caracterizam dificuldades de participação que envolvem, além do problema técnico de adequação ao espaço físico, a insegurança, a vergonha e o medo de ser exposto(a), conforme tenho verificado em depoimentos coletados com artistas e em meus trabalhos cênicos¹⁴.

A variável de distribuição do público no espaço, portanto, tem aspectos físicos e emocionais¹⁵ que precisam ser resolvidos com tato e constituem uma primeira etapa de liberação da cena. Cada situação cênica é única e, assim como pode ocorrer uma ação ou consenso de grupo, não seria acertado fazer generalizações sobre atitudes participativas de composição cênica. Ser agente compositor da cena não requer, inclusive, interagir diretamente com um(a) *performer*. O simples fato de um(a) partícipe da cena locomover-se no espaço ou realizar uma ação simultânea às ações do/da *performer*, já constitui uma composição e uma reconfiguração do local específico. Ou seja, o/a *performer* não precisa reter o controle das ações, nem mesmo precisa responder a participações. Quanto mais permitir que os/as partícipes reorganizem a cena ao seu redor, quanto menor for o seu controle, maior será a liberdade desses partícipes e, conseqüentemente, maior o grau de desestabilização das noções de autoria e de obra.

No Brasil, pode-se ilustrar essa dinâmica com o pensamento de Lygia Clark, quando rejeita o título de artista para se autodenominar propositora, e também define seus trabalhos como sistemas propositores, ao invés de obras¹⁶. Trata-se da distinção entre produto (obra)

14 *Juliets* (2007), peça-fórum com participação de público levada a quatorze espaços diferentes em Curitiba (salões comunitários, Ruas de Cidadania, colégios e um apartamento); *Ofélias/A-VOID-ING*, performance com integração de público realizada numa galeria de arte contemporânea em Curitiba, a Casa Andrade Muricy (2004). *Sombras de Sycorax*, *work-in-progress* com coletivo, feita com meninas numa unidade de detenção, em Curitiba (2003). Outros trabalhos cênicos orientados na Faculdade de Arte do Paraná e na UNICENTRO, entre 1995 e 2008.

15 A pesquisa sobre essa variável costuma restringir-se à Estética da Recepção, sendo pouco desenvolvida. Constituiria interessantes estudos de caso interdisciplinares sobre a subjetividade.

16 Ironicamente, o mercado transformou os trabalhos de Lygia Clark em obras, dado o seu valor comercial, após a morte da artista e com a instalação do Espólio.

e processo (vivência associada à espontaneidade). A objetividade do pensamento de Clark torna mais simples compreender que nem mesmo a presença de um artista/propositor (um elenco) é necessária para que haja um agente compositor que possa manifestar-se. Dada essa analogia, um segundo princípio é o de que liberar a cena requer percebê-la como um sistema proponente e não como uma obra/produto. A função desse sistema é abrir possibilidades de participação ao público, convidar, acolher, envolver e provocar ações/interações.

No espaço deste texto, diante do universo do controle, apelo para o senso comum de que a relação com algum tipo de controle, no cotidiano das sociedades, é inerente à presença. É por meio do controle que a presença pode ser mais ou menos visível, espontânea ou reprimida, potencializada ou limitada e até anulada, havendo também gradações ou possibilidades de oscilação entre cada um desses três modos. Ou seja, nem a presença e nem o controle são fenômenos estáveis. Com a apropriação do controle, no entanto, a presença tende a ganhar espaço – *momentum*. As revoluções e os grandes movimentos de transformação social e ideológica foram processos de denúncia e rejeição de algum tipo de controle. A arte da *performance* não foi diferente, contaminada pela dinâmica da contra-cultura.

As profundas transformações culturais e nas relações de trabalho provocadas por coletivos e comunidades, principalmente no ambiente de Nova York, a partir da década de 60 do século XX (BANNES, 1999; BOUGER, 2007), foram potencializadas com a mentalidade de rede das novas gerações que crescem aculturadas na Internet. Percebe-se, há duas décadas, o crescente interesse filosófico nesse fenômeno:

A nossa própria esfera particular não é mais uma cena em que se interprete uma dramaturgia do sujeito com seus objetos e sua imagem; nós não existimos mais como dramaturgo ou como ator, mas como terminal de múltiplas redes. (BAUDRILLARD, 1988, p. 13, tradução minha)

Articula-se, hoje, a chamada “gramática de multidão” (NEGRI; HARDT, 2005; VIRNO, 2004), tema de estudos já aplicados às artes. (NOGUEIRA, 2007)

Nesse contexto, a cena expandida¹⁷, a *performance* e outros sistemas proponentes que podem exigir a participação do público como agente compositor da cena, constituem eventos que efetivamente viabilizam maior presença às pessoas por meio da suspensão do controle de ator/atriz/*performer* e da liberação do poder de interferir na cena ao público. No teatro, elas cumpririam apenas o papel de observadoras/testemunhas, mesmo que, com sua disponibilidade intelectual e crítica, como queria Brecht, elas estivessem interagindo mentalmente com a peça. É importante observar que o relacionamento interativo não pode ser cerceador, impositivo ou estabelecido como regras de um jogo, mas focado na participação livre.

A questão de como transformar o público em agente compositor da cena é muito diferente da usual abordagem recepcional sobre a maneira como o receptor interpreta o objeto artístico. Ao invés de analisar o efeito da cena sobre alguém que a observa, portanto, procuro estabelecer como se reposiciona o público para provocar a sua participação na cena. Esse reposicionar implica um sistema proponente, ou seja, ao invés de uma peça e suas rubricas, o texto parecerá um roteiro de ações instigadoras do público, que ao desempenhar a função de agente compositor, atua como *performer*, jogador/*player*.

Jogos e jogos: *paidia* e *ludus*

As reações, no teatro com platéia, estão restritas a um lugar de olhar ainda conectado ao teatro grego porque o público testemunha, nas tensões dramáticas, a ancestral dialética entre o poder e a lei, analisados por Roger Cailliois (2001)¹⁸ a partir dos conceitos de *Paidia* e *Ludus*:

“Play” [jogo ou peça] pode inserir-se num *continuum* entre dois pólos opostos. Num dos extremos predomina um princípio quase indivisível, comum à diversão, à turbulência, à livre improvisação e à jocosidade. Ele manifesta uma espécie de fantasia sem controle que pode ser designada pelo

¹⁷ Termo adotado por Renato Cohen etc...

¹⁸ Trata-se do livro *Les jeux et les hommes*, de Roger Cailliois, cuja primeira edição francesa é de 1958 (Gallimard), com tradução ao inglês como *Man, Play and Games*, por Meyer Barash, em 1961 (The Free Press).

termo *paidia*. No extremo oposto, essa exuberância alegre e impulsiva é quase totalmente absorvida ou disciplinada por uma tendência complementar e de certo modo inversa a sua natureza anárquica e caprichosa: costuma-se, cada vez mais, ligá-la às convenções arbitrárias, imperativas e claramente entediadas [...] esse segundo componente pode-se denominar *ludus*. (CAILLOIS apud SCHECHNER, 2002, p. 95-96, tradução minha)

174 Essas ponderações também ampliam a noção de *homo ludens* desenvolvida por Johan Huizinga em publicação de 1938. Huizinga esclareceu o papel do jogo nas artes, na filosofia, na poesia, no direito e na etiqueta de guerra, com o mérito de perceber o jogo competitivo em áreas que ninguém antes dele havia estudado. Porém, segundo a crítica de Caillois à teoria de Huizinga, o jogo não é apenas uma atividade livre, fora da rotina do cotidiano. Além de variar conforme os contextos culturais que Huizinga aponta, o jogo existe em formas muito diferentes. Caillois, então, dedicou um livro inteiro à tarefa de estabelecer uma tipologia, ganhando enorme prestígio nas Ciências Sociais na década de 60. Segundo Meyer Barash, o tradutor de Caillois do francês ao inglês, o valor inestimável de seu livro *Man, Play and Games* está nas relações que ele estabelece entre os jogos e as instituições econômica, política, religiosa e familiar.

A divisão apresenta quatro rubricas principais, denominadas *agôn*, *alea*, *mimicry*, e *ilinx*, exemplificadas como os jogos de “futebol, bilhar ou xadrez (*agon*); roleta ou loteria (*alea*); pirata, Nero ou Hamlet (*mimicry*); ou alguém que provoca tontura ou desordem em si mesmo girando rapidamente ou com movimentos de queda (*ilinx*)” (CAILLOIS, 2001, p. 12, tradução minha). Essas designações, para Caillois (2001), além de não darem conta de todo o universo do jogo, podem ser pensadas num *continuum*, cujos extremos opostos são *ludus* e *paidia*. *Agon*, do grego, aplicado à literatura dramática, significa conflito, especialmente entre protagonista e antagonista, mas também designava concursos diversos com premiação para o melhor competidor. *Alea*, do grego, designa imprevisibilidade ou chance a que um prêmio era conferido. *Mimicry*, do inglês, significa simulação e imitação de uma ação. *Ilinx* designa estados de vertigem. *Ludus* implica jogo

com regras e *paidia*, jogo sem regras preestabelecidas¹⁹. Esse aspecto semântico esclarece a complexidade da palavra jogo, que (incluindo a nossa bibliografia de teatro) tende a ser mais relacionada com *ludus*, em detrimento das outras dimensões discutidas por Caillois.

O conflito entre *free play* e regras fixadas por lei estão no âmago da tragédia Grega. O poder sem limites pertencia à natureza, aos deuses, aos reis e aos heróis, sem que houvesse os códigos rígidos de uma lei humana. Para Richard Schechner, essa diferença entre *Paidia* e *Ludus* foi sistematicamente ignorada na teoria do teatro, cuja ênfase também recai sobre as variações de “ludus – lúdico, ilusão, desilusão, burlesco etc.” (SCHECHNER, 2002, p. 95), haja vista a crença na teoria Aristotélica sobre os efeitos de empatia e catarse. Com a apropriação da Poética de Aristóteles, matriz teórica do teatro ocidental, perpetua-se uma perspectiva hierárquica de dramaturgia e encenação que tende a deixar num plano secundário o estudo do público como coletivo interativo, fato inerente às artes cênicas mesmo na história do espaço convencional do teatro, apesar da separação entre palco e platéia, restrita ao olhar frontal da cena:

Um público arrebatado cria um tipo especial de silêncio e foco [...] Se a ação do elenco é ruim, os espectadores param de prestar atenção; tosse, cochicham e talvez até vaiem. [...] às vezes, uma peça é interrompida porque os espectadores sentem-se ofendidos pelo que vêem. Em outros casos, as pessoas saem de uma peça de baixa qualidade. (SCHECHNER, 2002, p. 94, tradução minha)

Trata-se de uma dinâmica de reações de resistência e rendição, de um conflito cujo manejo não depende apenas da competência individual do ator/atriz ou de *performer*. Quando o público atua com ações, a participação dilui a fronteira entre o elenco e o público, instaurando uma relação aberta entre ambos, transcendendo a noção de um jogo com regras convencionadas e, em função do aumento da dinâmica interpessoal, encontrando possibilidades de um andamento

19 Prefiro não traduzir esses seis termos gerais porque sua abrangência seria prejudicada com o fechamento semântico resultante das opções em língua portuguesa. Verbetes do *The Random House College Dictionary* (edição revisada, 1983) foram à fonte para esta explicação dos termos.

coletivo da cena. Nessa espécie de reterritorialização anárquica, o/a *performer* precisa, além de superar as resistências citadas, colocar-se no caos e na imprevisibilidade. Prevalece a noção de *paidia* e não a de *ludus*. No sentido mais amplo do termo *paidia*, o público, ao invés de participar de um jogo, aceitando suas regras, compartilha da criação no tempo-espaço real da cena e passa a interferir na mesma, subvertendo eventuais regras, ressignificando o roteiro de partida. Não se trata apenas de encontrar “molduras” alternativas, mas de experimentar a noção de *free play* que, conforme observa Schechner, relaciona-se com a ideia de livre-arbítrio de Friedrich Nietzsche, o princípio da incerteza de Werner Heisenberg e a desconstrução de Jacques Derrida.

Penso que Derrida, indiretamente, auxilia a reflexão sobre as dificuldades de se efetivar “*paidia*” em seu estudo de Antonin Artaud, ao criticar a noção de *mimesis*: “A Arte não é a imitação da vida, mas a vida é a imitação de um princípio transcendente com o qual a arte nos volta a por em comunicação” (ARTAUD apud DERRIDA, 2002, p. 153). Na década de 60, quando Derrida publicou *A Escritura e a Diferença* ele ainda não reconheceria uma revolução que realmente tivesse rompido com a estrutura de representação:

O palco é teológico enquanto a sua estrutura comportar, segundo toda a tradição, os seguintes elementos: um autor-criador que, ausente e distante, armado de um texto, vigia, reúne e comanda o tempo ou o sentido da representação, deixando esta representá-lo no que se chama o conteúdo dos seus pensamentos, das suas intenções, das suas idéias. [...] Finalmente, um público passivo, sentado, um público de espectadores, de consumidores, de ‘usufruidores’ – como dizem Nietzsche e Artaud – assistindo a um espetáculo sem verdadeiro volume nem profundidade, exposto, oferecido ao seu olhar de curiosos. (DERRIDA, 2002, p. 154)

Uma referência complementar na minha pesquisa sobre *paidia* é a das zonas autônomas temporárias ou TAZ²⁰, conforme o pensamen-

20 TAZ, do inglês Temporary Autonomous Zones. O coletivo OPOVOEMPÊ (residente na Casa das Caldeiras, São Paulo, incorpora o referencial de TAZ a sua pesquisa nos trabalhos *Guerrilha Magnética* e *9:50 Qualquer Sofá* (2007/2008). Material disponível em: <www.opovoempe.org>.

to do polêmico e misterioso “Hakim Bey”, o autor cujo nome talvez não seja esse, a pessoa cuja fisionomia é desconhecida, pois não há fotos disponíveis. A TAZ é uma tática não-hierárquica de aparecer e desaparecer, relacionada às utopias piratas e à anarquia. É um parâmetro perfeito para teorizar sobre *paidia*: “A TAZ deve ser o cenário da nossa autonomia presente, mas só pode existir se já nos considerarmos seres livres” (BEY, 2004 p. 72). Essa visão é coerente com a de Derrida (2002) no sentido da ruptura da representação, pois toda vez que, com a participação do público e de cada espectador(a), cenas inusitadas se configuram, essas cenas, como fractais, constituem zonas autônomas temporárias, que aparecem no tempo real da cena e desaparecem, independentemente de um texto dramático ou de um roteiro.

Seja por um compromisso com Artaud ou por buscar o efeito de *paidia* associado à zona autônoma temporária, o maior problema a considerar é o de que, se o público não está habituado a atuar, restringe ou inibe a experiência de *paidia*. Proporcionar essa experiência e estabelecer o ambiente anárquico, estimulando a ação livre, torna-se um desafio. Seguem duas questões complementares. Como levar o público a atuar? Como lidar com a participação?

Públicos e públicos no “controle”

A resposta ao desafio de levar o público a participar se ramifica em questões de tipo e grau. A simples substituição das possibilidades convencionais de observação frontal ou circular por alternativas que levem o/a espectador(a) a explorar o seu campo de visão proporcionará, no entanto, uma participação mais ampla porque a pessoa produzirá seus próprios recortes, sem ficar limitada à perspectiva ou ao suporte predeterminado pelo artista. A noção de suporte encontrada na situação de palco implica uma interatividade controlada, disciplinada pela caixa cênica, enquanto a situação de espaço aberto, onde cada espectador possa transitar livremente, pode ampliar o relacionamento com a obra. Ou seja, o grau de liberdade dado ao público para vivenciar a obra determina o grau de interferência ou participação que um ou vários

espectadores possam experimentar, estando diretamente ligados ao tempo-ritmo do processo.

Percebe-se que os ambientes artísticos, no entanto, nem sempre oferecem plena liberdade de composição ao espectador, havendo limites e papéis preestabelecidos:

Em oposição aos espetáculos tradicionais como o teatro ou a dança, o espectador de *performances* não é um espectador que sabe o que vai ver e, mais do que isso, talvez nem esteja familiarizado com o tipo de manifestação que assiste. (GLUSBERG, 2003, p. 61)

178

Parece predominar, no entanto, a noção de *ludus*, não só quando a experiência de *paidia* torna-se inviável porque o público fica limitado a um ponto fixo de observação, mas porque há convenções de participação. A *paidia* requer liberdade, mesmo no teatro de ilusão e identificação com a personagem.

Schechner (1988), em seu teatro ambiente dos anos 70, permanece uma das referências mais lúcidas sobre o desafio da participação. Primeiramente por se questionar sobre o rompimento das regras para atores e espectadores: “O que acontece ...quando entram em contato? [...] quando se falam e se tocam? [...] quando transgridem os limites entre a cena e o auditório?” (SCHECHNER, 1988, p. 75). Em segundo lugar, por sua abordagem radical da cena como um fenômeno social:

Meus estudos de antropologia, psicologia social, psicanálise e terapia Gestalt são a base de minha convicção de que a teoria cênica é uma ciência social e não um campo da Estética. Rejeito a Estética. (SCHECHNER, 1988, p. 23, tradução minha)

Creio que o relato de Schechner sobre a experiência com um grupo de estudantes que vieram participar de *Dyonysus* e retiraram Penteo de cena para evitar que Dionísio o sacrificasse ilustra uma instância de *paidia* numa proposta cuja base era apenas lúdica. Quando isso aconteceu, houve revolta do restante do público, que queria assistir ao final da peça, mas permaneceu a renúncia do ator William Shephard

de voltar à cena, forçando ainda maior participação do público com um voluntário que voltou a “jogar” o papel dramático de Penteo para terminar a peça. O bom humor valida o acontecido: “Não me pareceu uma má idéia que os estudantes tivessem planejado suas ações. Afinal, se os atores ensaiavam, por que o público não haveria de fazê-lo?” (SCHECHNER, 1988, p. 76-77, tradução minha). A opção de Schechner pela Gestalt, porém, subentende uma excessiva dependência na percepção visual, em detrimento de outros sentidos. Para retomar minhas questões iniciais, neste caso de teatro ambiente, o público não é induzido, mas provocado a colocar-se em cena em decorrência de uma situação inusitada que o leva a ter manejo completo sobre a continuidade da cena que deseja ver concluída, efetivando exatamente o que diz Plaza (2000) sobre o corpo do espectador (e não apenas o seu olhar) se inscrever na cena.

Cohen (2003) e Villar (2006), em diálogo com Rosalind Krauss, aplicam o termo “cena expandida”, abrangendo eventos em que os autores e/ou participantes estão geograficamente distantes. Cohen (2004, p. 29) propõe a distinção entre “a forma estética, que implica o espectador, e a forma ritual, em que o público tende a se tornar participante, em detrimento de sua posição de assistente”. Na divulgação da *performance* Constelação, envolvendo 35 artistas nas cidades de São Paulo (Serviço Social do Comércio – SESC Vila Mariana), Columbus (Ohio, EUA), Plymouth (UK) e Brasília, em novembro de 2002, Cohen referia-se ao evento como um ritual eletrônico num espaço geodésico²¹.

Na arte da *performance*, sem dramaturgia, ocorre uma instância maior de interatividade em trabalhos que inibem a função voyeurística (*sic*), estabelecendo ações para os participantes. Os roteiros não significam haver regras minuciosas, como em *ludus*, mas instruções gerais cujo objetivo é apenas encaminhar as ações. A prática de street-training de Lottie Child, ligada ao Camden Arts Centre, de Londres, e articulada em diversos países, convida as pessoas a encontrarem mais

21 Disponível em: <<http://www.scottssutherland.com/dancetechnology/archive/2002/0363.html>>. Acesso em: Abr. 2009. O evento aproximou Maura Baiocchi e Wolfgang Pannek, Lali Ktotozinski e Johannes Birringer, Vanderlei Lucentini, Paulo Costa, Eduardo Nespoli, Ernesto Boccara, Maria Alice Ximenes, Lucio Agra, Luisa Donati, Maria Beatriz de Medeiros, Gilberto Prado, Jerusa Pires Ferreira, Suzette Venturelli e Reanto Cohem entre outros.

alegria e a se divertirem quando andam pelas cidades²². Esse hedonismo traz profundas alterações na rotina urbana e na atitude dos *trainers*, que prescindem completamente da presença da artista.

Algumas performances de Marina Abramović, reconhecida por colocar “em questão os limites tradicionais entre artista e espectador” (BERNSTEIN, 2003, p. 379) ilustram claramente a suspensão da função voyerística, caracterizando a liberdade de *paidia*. *Forest* (1972) pedia que o público adentrasse uma instalação, andando, correndo ou respirando como se estivesse numa floresta, para depois registrar suas impressões a lápis, em folhas de papel penduradas. Em *Ritmo o* (1974), as instruções na entrada do espaço totalizavam três frases: “Há 72 objetos sobre a mesa que podem ser usados em mim conforme se desejar. Eu sou o objeto. Durante esse período, eu assumo total responsabilidade.” Por mais exploratória que pareça a poética, a criação repentina de regras com a ação coletiva do público sugere os limites da *paidia*, mesmo fora do teatro de ilusão. A dinâmica de *paidia* foi inibida quando um dos espectadores direcionou a mão da *performer* com uma arma carregada, apontando-a para a sua cabeça. O restante do público resolveu finalizar a *performance*, realizada no Studio Mona Gallery, em Nápoli, e que durou seis horas. Ali, Abramović encerrou o ciclo de ritmos (*Ritmo 10*, *Ritmo 5*, *Ritmo 4* e *Ritmo o*), concebidos para a sua pesquisa sobre o corpo com e sem consciência.

Os trabalhos de Abramović (2008), nas décadas subsequentes, apresentaram graus menores e maiores de envolvimento do público, chegando também ao formato de um contrato que o espectador necessitava assinar para participar (*In Between*, 1996/97)²³. Em *Transitory Object for Human Use* (instalação interativa vista em São Paulo, na Galeria Brito Cimini, em 2008), Abramović idealiza uma qualidade de interação física baseada no tempo que cada pessoa do público investirá na vivência e no efeito que os minerais possam lhe trazer:

Passei a me interessar por materiais diferentes e como eles conectam o nosso corpo com o corpo de nosso planeta, e como

22 Disponível em: <www.streettraining.org> e <<http://www.camdenartscentre.org/education/?id=100328>>.

23 Bernstein (2003, p. 390) analisa a profundidade dessas investigações: “Os trabalhos de Abramović” constituem um modo artístico de “estar no mundo”, no sentido empregado por Merleau-Ponty, no qual o sujeito é um “corpo no mundo”.

o corpo do planeta se conecta com o nosso corpo. Podemos perceber facilmente, por exemplo, o quanto o quartzo afeta os nossos olhos. Esses materiais nos afetam; eles se conectam com o nosso corpo [...] o cobre com sistema nervoso, o ferro com o nosso sangue, e a turmalina, com a nossa mente. Podemos perceber que os minerais criam os metais, que são o corpo da Terra e ela por sua vez pode relacionar-se com o nosso corpo. Para mim, esse é um experimento interessante. (ABRAMOVIĆ, 2008, tradução minha)

Bernstein (2003) relaciona as performances de Abramović à *body art* e ao movimento de vanguarda, dado o preceito de que o/a artista compartilha o controle do trabalho com o público:

181

Tanto a *performance* quanto a *body art* problematizam o papel do espectador. O público deixa de ser o espectador no sentido tradicional [...] A presença do corpo no centro da *performance* abrevia a distância entre artista e público. Uma vez que *performances* são, em geral, eventos não ensaiados e abertos, o público, com frequência, não sabe como (re)agir, o que esperar da *performance* ou o que a *performance* pode exigir dele. Além disso, os limites entre arte e vida também se tornaram cada vez mais indistintos, de forma que códigos de comportamento previamente estabelecidos não se aplicam mais. (BERNSTEIN, 2003, p. 382)

O efeito de diluição entre a *performance* e a vida também é comum em trabalhos brasileiros com maior e menor teor dramático. Luana Raiter e Pedro Bennaton, do ERRO Grupo, de Florianópolis, ganhadores do Prêmio Miriam Muniz, em entrevista, destacam esse aspecto em suas experiências nas peças *Carga Viva* (2002), *Desvio* (2006) e *Enfim Um Líder* (2007).

A atriz e *performer* Manuela Afonso, do coletivo **OPOVOEMPÉ**, de São Paulo, cujo trabalho dialoga com o anarquismo de zonas autônomas temporárias (do inglês TAZ) de Hakim Bey, oferece um depoimento marcante sobre a opção artística de interagir como opção política:

Quando se abre a possibilidade de coautoria, se disponibiliza para o outro, é um ato de generosidade, de escuta. É como se não me fizesse mais sentido criar desvinculada da realidade, não me faz muito sentido criar apenas em nome da minha expressão interior. Não que todo trabalho que eu faça tenha que necessariamente ter a participação do público, mas todo o trabalho que eu faça tem que ter vínculos com a realidade deste mundo aqui, povoado por nós, cheio de injustiças e cheio de vozes que berram, berram e não são ouvidas. (Manuela Afonso, depoimento concedido por *e-mail*, 2008, íntegra no Apêndice.)

A minha própria pesquisa sobre a participação do público e espectadores na cena desenvolveu-se nos ensaios e temporadas de dois trabalhos de minha autoria, sobre a condição feminina, concebidos para espaços alternativos na cidade de Curitiba: *Ofélias/A-VOID-ING* (2004) e *JULIETS* (2007). Ao longo dos processos, me interessava coletar dados sobre o comportamento de público em relação à forma e/ou ao conteúdo. *Ofélias/A-VOID-ING* claramente não foi uma proposta de *paidia*. A atriz/*performer* experimentou uma dinâmica cênica desconfortável, cercada de público fora da redoma do palco, como ela mesma observou em entrevista. Embora o ambiente alternativo da galeria tenha contribuído para a reorganização constante da cena, o papel do público e do espectador, em todas as pautas, permaneceu predominante como o de observador/*voyer*. Certamente, ao dialogar com Derrida, é necessário reconhecer que a forte presença do roteiro, com a autora “vigilante”, não poderia resultar em *paidia*.

JULIETS teve um ciclo de apresentações em diferentes locais, tais como Ruas de Cidadania de Curitiba, salões comunitários, escolas e um apartamento com vista para a Praça Tiradentes, no centro da cidade. O aspecto mais marcante foi a adaptação do elenco a cada um dos públicos, cuja faixa etária variou dos 10 aos 60 anos aproximadamente. Em função de *Juliets* utilizar as técnicas do teatro fórum de Augusto Boal, verificou-se a predominância de um jogo com regras claras. Cabe observar, porém, que a possibilidade de o público atuar no teatro-fórum frequentemente provoca uma alternância entre *ludus* e a condição de *paidia*, assim como o trabalho fora do palco tende a suspender a

formalidade do teatro estético em relação ao espaço do público. Apesar de o “palco” ter um aspecto teológico, por causa da existência do anti-modelo, a partir do momento do STOP, quando a cena pára e o/a *espect-ator(a)* vem participar, o elenco de coringas passa a atuar na instabilidade, conforme indica o depoimento do ator Adriano Carvalhaes:

Estar ali no centro ao redor das pessoas é uma experiência muito forte, tendo de ouvi-las, estar atento aos ‘modelos’ de comportamento que surgem e precisam ser modificados e repensados, lidar com o fato de não concordar com algumas opiniões, mas ao mesmo tempo não poder me colocar de forma impositiva e tentar jogar essas questões para discussão e preferencialmente que elas venham para cena [...] torna-se um grande desafio. (RAUEN et al., 2007)

183



Figura 1 - Patrícia Kamis em *Ofélias/A-VOID-ING* (texto e direção Margie Rauen). Casa Andrade Muricy, Curitiba, 2004.

Foto de Margie Rauen. Tela de fundo por Geraldo Leão/ exposição Nomes.



Figura 2: Elenco de *Juliets* (Adriano Carvalhaes, Cássia Damaceno, Gilmar Rodrigues – Direção Margie Rauhen) iniciando Fórum com o público. Centro de Criatividade de Curitiba, Maio 2007. Foto de Alice Rodrigues (Fundação Cultural de Curitiba).

Ao longo do meu trabalho de orientação da peça *Scarrol* (2007), de Ricardo Nolasco, estudante de graduação da Faculdade de Artes do Paraná, em Curitiba, também foi possível verificar a gradual “libertação” do palco teológico de que fala Derrida em diferentes etapas do estudo, primeiramente para uma situação de palco com relação frontal, seguida de outra num espaço aberto, uma sala espelhada para dança da Casa Hoffmann. Apesar de Artaud ter sido a base dos processos criativos nas duas etapas, a primeira experiência aproximou-se mais da forma estética e a segunda, da ritual, tendo em vista a ampla possibilidade de participação do público, aberta pelo espaço específico, sem poltronas ou divisão entre elenco e público. O relato de Nolasco, concedido em entrevista, por *e-mail*, reforça esse efeito ritualístico:

A versão da 7ª Mostra da FAP foi uma grande surpresa para mim porque foi a primeira vez que experimentamos a interação [...] apesar de ser uma mostra dirigida a universitários de teatro, tivemos um público com menos conhecidos e

pessoas do meio. A Casa Hoffmann foi invadida por pessoas que entraram porque as portas estavam abertas e a entrada era franca. Foi uma apresentação conturbada, atores nervosos demais. Mas os espectadores logo se tornaram tão atores quanto, comprando a idéia e participando do rito. [...] É um desafio, mas é disso que gosto. E principalmente saber que o mesmo público que pode interagir e mudar um espetáculo é o mesmo que pode mudar uma sociedade – é a partir de *Scarroll* [...] que percebi isso, percebi que eu faço arte para tentar transformar as pessoas e a sociedade.

Em outros trabalhos brasileiros, encontrei observações complementares ao tema do público como agente individual. Sobre a dramaturgia do espetáculo *5PSA – o filho*, premiado na Mostra Universitária do Festival Riocenacontemporânea 2005, o diretor relata que

[...] Não existe uma gama segura de textos previamente escritos que garanta que algum dos espectadores não vá propor em alguma apresentação uma alternativa completamente nova [...] Pode-se falar, então, em graus distintos de interação: interação pelo significado e interação pelo significante. Ou, ainda, a interação que a obra propicia à subjetividade do espectador e a interação que o espectador propõe à obra. [...] Propõe-se um espectador que se responsabilize pelo que presencia. (BALADEZ, 2005, p. 207-208)

Oliveira (2006) relaciona a brincadeira do Cavalo Marinho, com público participante, ao teatro e às características lúdicas consideradas por Huizinga (2005): “absorção, encantamento, circunscrição espaço-temporal, capacidade agregadora, regramento, repetição, acaso, atenção, relaxamento, liberdade, ordem, crença, consciência”. (OLIVEIRA, 2006, p. 100)

Percebe-se assim algumas antíteses inerentes à distinção entre *ludus* e *paidia*: regramento X acaso; ordem X liberdade; atenção X relaxamento. Não caberia, no entanto, estabelecer opostos, mas gradações e movimento constante no ambiente caótico da cena. Grotowski transformou o público em elenco (*ensemble*). Num jardim interno de um prédio antigo em Salvador, o público pinta o corpo do artista Wag-

ner Lacerda. Lígia Tourinho promove um jogo coreográfico com seus ex-espectadores. O Erro Grupo transita com seus públicos em ambientes urbanos. A Cia. Silenciosa provoca seus públicos em contatos telefônicos ou eventos de rua que também alteram o olhar de transeuntes sobre os seus trajetos cotidianos. Um órgão é o único objeto num barracão vazio e o público é convidado a tocá-lo, vivenciando efeitos surpreendentes da música na arquitetura escolhida por David Byrne, conforme a análise de Cristiane Bouger, via Estética Relacional de Nicolas Bourriaud²⁴. *Ofélias/ A-VOID-ING* exige o reposicionamento do corpo do público nos diferentes ambientes de uma galeria de arte. JULIETS quebra a rotina de pessoas em terminais de ônibus e escolas. Os objetos minerais de Marina Abramović proporcionam uma vivência sensorial numa galeria de arte. Os trabalhos do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos multiplicam as ações simultâneas de pessoas com a presença digitalizada e hipermediada, não só reposicionando o corpo, mas abolindo a noção de público (*audience*)²⁵.

Pode-se abstrair que *paidia* existe no limiar entre forma e modelo. Conduzir um trabalho entre graus modestos de interatividade enquanto percepção/voyeurismo e graus intensos de participação na cena transcende a função tradicional da direção cênica e requer a habilidade de ator/atriz ou de *performer* para acolher o previsível e o imprevisível com a mesma disponibilidade. Interação e alteração, portanto, tornam-se procedimentos complementares na poética cênica.

Considerações finais

A problemática pertinente à interatividade na cena tem longos desmembramentos na História da Arte, que fogem do escopo deste trabalho, mas é importante citar a crítica em andamento, sobretudo por Rosalind Krauss, para desestabilizar a tradição de análise que prio-

24 A tradução de Denise Bottmann dos livros e *Pós-produção*, de Bourriaud, com publicação da Martins Fontes em 2009, abriu importante alternativa para a incorporação deste referencial teórico no currículo. Bourriaud estuda a convivência e a interação na arte contemporânea, considerando artistas tais como Dominique Gonzalez-Foerster, Pierre Huyghe, Rirkrit Tiravanija, Maurizio Cattelan, Felix Gonzalez-Torres, Gordon Matta-Clark e Dan Graham. Discute os suportes que viabilizam a arte hoje, especialmente a internet. Entende o procedimento pós-produtivo a base dos processos criativos atuais.

25 Refiro-me aos eventos artísticos abordados nos outros capítulos deste livro.

rizava um tratamento ordenado e linear da prática artística em si, questionando abordagens unificadoras do modernismo. Discursos unificadores não são adequados para investigar a interatividade. Também a diversidade de forma e conteúdo e a relação com a *live art*, entre outros gêneros contemporâneos, constitui um campo complexo, objeto de investigação de diversos pesquisadores brasileiros²⁶.

Os parâmetros de forma estética e forma ritual, associados à crítica de Derrida ao palco teológico e à noção de *paidia*, auxiliam o trabalho artístico voltado para a integração do público como agente compositor da cena. Não há fórmulas definitivas de interatividade e participação, mas o seu estudo relacionado às noções de *ludus* e *paidia* abre perspectivas técnicas para que atores/atrizes/*performers* testem graus menores e maiores de alteração e/ou controle da cena com o público em tempo real.

É irônico observar que a arte participativa, seja ela em gêneros de dança, teatro, *performance*, instalações ou manifestações populares, não destrói o controle, mas tende a transferi-lo para o público quando desestabiliza as relações hierárquicas autor-texto-espço. Conferir autonomia ao público, portanto, envolverá as escolhas desse público ao gerir a cena e também demandará a modificação das formas convencionais de apreciação artística, com a assimilação de novas perspectivas teóricas e críticas, necessariamente libertas das molduras de palco e arena.

O fato de que as pessoas crescem controladas por pais, irmãos, professores, amigos, mídia etc. [...] não significa que elas se preocupem com essa condição ou a percebam como uma problemática do sujeito inscrito pela sociedade. Mas certamente, conduzir, liderar e realizar são ações de controle mais claras no imaginário subjetivo do que a suspensão do controle. As características e idiosincrasias de um público, portanto, influem diretamente em sua habilidade menor ou maior para relacionar-se num evento artístico que dependa de sua cooperação e apoio, e não necessariamente de uma transferência do poder de controle. Criar um sistema cênico eficiente para a participação do público como agente compositor é, portanto, um desafio enquanto exercício

26 Textos disponíveis em: <www.eca.usp.br/tfc> <revista eletrônica do GT da ABRACE – Revista TFC - Territórios e Fronteiras da Cena>

de liberdade, conforme as limitações e/ou aberturas dos diferentes tipos de jogo encontrados em cada sistema proponente.

O processo de definir papéis para o público implica atos de posicionar e reposicionar. A ambiguidade desses dois termos é perfeita para marcar o caráter líquido de meu tema. O convencional é que alguém possa de fato determinar a posição ou lugar exatos ou adequados de um espectador e, portanto, localiza-lo(a). No entanto, se posicionar um(a) espectador(a) é um ato claro de colocar alguém numa poltrona de teatro, reposicionar essa pessoa de diferentes maneiras não é uma tarefa tão simples. Alguém realmente pode reposicionar um(a) espectador(a) num evento cênico cujo princípio é o da interatividade espontânea? A pergunta provoca, mas a tarefa seria geralmente inviável e inconveniente. Em eventos cênicos sem determinação clara de lugares/assentos, os públicos se colocam, posicionam e reposicionam a si mesmos!

A interatividade é o processo natural mais presente em tudo, nas dimensões micro e macro. Dos pontos de vista biológico, ecológico e sociológico, entre tantos outros, as transformações sempre estão ligadas a tipos e graus de interações. E isso é tão óbvio que muitas vezes nos escapa! Na Biologia, o termo interação alostérica designa uma alteração na forma de uma proteína, causada por sua ligação com uma molécula diferente da do substrato: “Em sua nova forma, a proteína tem tipicamente propriedades diferentes” (RAVEN; EVERT; EICH-HORN, 2007, p. 787). Em grego, *Allos* significa outro e *steros*, forma. Dado esse micro exemplo, cabe a analogia de que o público é o agente externo da arte. Independentemente de qualquer presunção de controle da cena por autores, propositores e/ou *performers*, o público participante sempre poderá funcionar como o outro, cuja ação inusitada e anárquica transformará o objeto artístico, diluindo a própria função de público!

Referências

- Abramović, M. *Transitory object for human use*: objeto transitório para uso humano. São Paulo: Galeria Brito Cimini, 2008. Catálogo de exposição.
- ARTAUD, A. *Linguagem e vida*. Organização de J. Guinsburg, Sílvia Fernandes Telesi e Antonio Mercado Neto. Traduções por J. Guinsburg, Sílvia Fernandes Telesi, Regina Correa Rocha e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- _____. *O teatro e seu duplo*. São Paulo: Max Limonad, 1984.
- BAIN, David. *Actors e audience*: a study of asides and related conventions in Greek drama. Oxford: Oxford University, 1977 (rpt. 1987).
- BALADEZ, C. Interatividade, religião e tecnologia: por uma dramaturgia do hipertexto. *Sala Preta - Revista de Artes Cênicas*, n. 5, p. 203-208, 2005.
- BANNES, Sally. *Greenwich Village 1963*: avant-garde, performance e o corpo efervescente. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- BARBA, E.; SAVARESE, N. *A arte secreta do ator*: dicionário de Antropologia Teatral. Trad. Luis Otavio Burniet et al. São Paulo: HUCITEC; Campinas: UNICAMP, 1995.
- BARTHES, R. *O Grau Zero da Escritura*. Trad. Anne Arnichaud e Álvaro Lorencini. São Paulo: Cultrix, 1971. A primeira edição foi publicada em 1953.
- BEACHAM, Richard C. *Adolphe appia*: texts on theatre. London: Routledge, 1993.
- BENNETT, S. *Theatre audiences*: a theory of production and reception. London; New York: Routledge, 1990. rpt. 1994.
- BERNSTEIN, A. Marina Abramović: do corpo do artista ao corpo do público. In: SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia. *Vozes femininas*. Rio de Janeiro: 7 Letras: Fundação Casa Rui Barbosa, 2003. p. 378-402.
- BEY, Hakim. *TAZ: Zona Autônoma Temporária*. 2. ed. Trad. Renato Rezende. São Paulo: Conrad, 2004. Primeira edição foi publicada em 2001].
- BAUDRILLARD, J. *El otro por si mismo*. Trad. De Joaquin Jordá. Barcelona: Anagrama, 1988.
- BOAL, A. *Teatro do oprimido e outras poéticas políticas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1975.
- _____. *Técnicas latino-americanas de teatro popular*. São Paulo: Hucitec, 1979. (Coleção Teatro).

- BOUGER, Cristiane. *Comunidade, ativismo e a cena downtown*. Trad. Margarida G. Rauen. New York; Curitiba: Produção Independente, 2007.1 DVD.
- BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins, 2009.
- _____. *Pós-produção*. Trad. Denise Bottmann. São Paulo: Martins Fontes, 2009.
- BRECHT, B. *Estudos sobre teatro*. Trad. Fiama Pais Brandão. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2005. Apresentação de Aderbal Freire-Filho.
- BROWN, C. N. *Modern Greek-English dictionary*. New York: Saphrograph, 1976.
- CAILLOIS, R. *Man, play and games*. Trad. Meyer Barash. Urbana and Chicago: University of Illinois, 2001. Primeira edição publicada em Gallimard, em 1958).
- CARLSON, M. *Performance, a critical introduction*. London; New York: Routledge, 1996.
- CEBALLOS, Edgar (seleccion y notas). *Principios de direccion escenica*. México, DF: Escenología, 1999. (Escenologia).
- CLARK, L. *Lygia Clark: textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.
- COHEN, R. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2004. Primeira edição publicada em 1989.
- _____. *Work in progress na cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 1998.
- _____. *Pós-teatro: performance, tecnologia e novas arenas de representação*. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 3., Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: ABRACE, 2003. p. 88-89.
- DERRIDA, J. O teatro da crueldade e o fechamento da representação. In: _____. *A escritura e a diferença*. 3. ed. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. São Paulo: Perspectiva, 2002. p. 149-177. Primeira edição francesa foi em 1967).
- FISCHER-LICHTE, E. Transformações. Trad. Stephan Baumgärtel. *Urdimento - Revista de Estudos de Artes Cênicas*, Florianópolis: UDESC/CEART, v. 1, n. 9, p. 135-139, dez. 2007.
- FORNY, L. Arte e interação: nos caminhos da arte interativa? *Revista eletrônica Razón y palabra*, n. 53, oct./nov. 2006. Disponível em: <<http://>

www.riazonypalabra.org.mx/antiores/n53/lforny.html>. Acesso em: 10 mar. 2008

FREEDMAN, A. E.; FREEDMAN, P. E. *The psychology of political control*. New York: St. Martin's, 1975.

FREUD, S. *The future of an illusion*. Garden City: Doubleday, 1964.

GIANNETTI, C. (Ed.) *Ars telemática: telecomunicação, internet e ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'Água: 1998. Catálogo.

GLUSBERG, Jorge. *A arte da performance*. Trad. Renato Cohen. São Paulo: Perspectiva, 2003.

GROTOWSKI, Jerzy. A possibilidade do teatro: materiais de trabalho do Teatro das 13 Filas, Opole, fevereiro de 1962. In: FLASZEN, Ludwik; POLLASTRELLI, Carla (curadores). *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. Trad. Berenice Raulino. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 48-74.

GUINSBURG, J. et al. (Org.) *Semiologia do teatro*. São Paulo: Perspectiva, 1988.

GUSMÃO, R. O ator performático. In: TEIXEIRA, J. G.; GUSMÃO, R. (Org.). *Performance, cultura e espetacularidade*. Brasília: Universidade de Brasília, 2000. p. 50-56.

HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 5. ed. Trad. João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2005. (5. ed 2001, 2 reimp.)

INGARDEN, R. *The cognition of the literary work of art*. Trad. Ruth Ann Crowley and Kenneth R. Olson. Evanston: Northwestern University, 1973. (1 ed. 1968 BDR).

ISER, W. O jogo do texto. In: LIMA, L. C. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 105-118.

JAUSS, H. R. A estética da recepção: colocações gerais. In: LIMA, LIMA, L. C. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979. p. 67-84.

KRAUSS, Rosalind. *The originality of the avant-garde and other modernist myths*. Cambridge, MA: MIT, 1986.

KRAUSS, Rosalind et al. *Art since 1900: modernism, antimodernism, postmodernism*. London: Thames & Hudson, 2004.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro pós-dramático*. Trad. Pedro Süsskind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

LIMA, L.C. *A literatura e o leitor: textos de estética da recepção*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1979.

LÓPEZ, L. J. *Teatro e públicos: el lado oscuro de la sala*. México, D.F.: Escenologia, 2000.

MIRANDA, J. A. Bragança de. Da interatividade: crítica da nova mimesis tecnológica. In: GIANNETTI, Claudia (Ed.). *Ars telemática: telecomunicação, internet e ciberespaço*. Lisboa: Relógio D'Água: 1998 [p. 173-174, catálogo]

NEGRI, A.; HARDT, M. *Multidão*. Rio de Janeiro: Record, 2005.

NOGUEIRA, I. C. Do nascimento das políticas de rede a poética de multidão. In: REUNIÃO CIENTÍFICA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 4., Belo Horizonte. *Anais...* Belo Horizonte: Organização Fernando Mencarelli: FAPI, 2007. p. 61-64.

OLIVEIRA, M. O jogo da cena do Cavalo-Marinho. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 4., Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: 7Letras, 2006. p. 99-100.

OSINSKI, Z. Grotowski traza los caminos: del drama objetivo (1983-1985) a las artes rituales (desde 1985). *Revista Máscara - Cuaderno Iberoamericano de reflexion sobre escenologia*, v. 3, n. 11-12, p. 96-113, oct. 1996.

PAVIS, P. *Dicionário de teatro*. Trad. J. Guinsburg e M. Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999. Título original: *Dictionnaire du théâtre*.

PLAZA, J. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. In: CATÁLOGO Eletronic Art Exhibition. 13th SIBGRAPI 2000. Brazilian Symposium on Computer Graphics and Image Processing. Caxias do Sul: Lorigraf, 2000. Disponível em: <http://artecno.ucs.br/livros_textos/textos_site_artecno/3_catalogos%20org/sibgrapi2000_plaza_port.rtf>

POPPER, F. *Le Déclin de l'object*. Paris: Chêne, 1975.

RAUEN, M. G. Do problema social à performance. In MALUF, Sheila Diab; AQUINO, Ricardo Bigi (Org.). *Reflexões sobre a cena*. Maceió: EDUFAL; Salvador: EDUFBA, 2005.

_____. Entre arquétipos, Ofélias e “Sombras de Sycorax”. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 3., Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: ABRACE, 2003. p. 219-221. (Memória Abrace III).

_____. *Paidia e ludus: tipos e graus de interatividade na cena*. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11., São Paulo. [*Anais...*]. São Paulo: ABRALIC, 2008. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/o23/MARGARIDA_RAUEN.pdf>. Também apresentado no Simpósio Dramaturgia, Encenação e Outras Mídias: Reciprocidades e Convergências

_____. et al. De Julieta à peça fórum Juliets. In: ENCONTRO REGIONAL DA ABRALIC 2007, São Paulo. *Anais...* São Paulo: USP, 2007. Disponível em: <www.abralic.org.br/enc2007/anais/88/1263.pdf>]. Tema: Literaturas, Artes, Saberes.

RAVEN, P. H.; EVERT, R. F.; EICHHORN, S. *Biologia vegetal*. 7. ed. Trad. Ana Cláudia de Macedo Vieira et al. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 2007.

REWALD, R. *Caos: dramaturgia*. São Paulo: Perspectiva, 2005.

ROUBINE, J. J. *A linguagem da encenação teatral (1880-1980)*. Trad. Yan Michalski. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.

RYNGAERT, J. P. *Ler o teatro contemporâneo*. Trad. Andréa Stahel M. da Silva. São Paulo: Martins Fontes, 1998. A primeira edição foi publicado na França em 1993.

SCHECHNER, R. *Performance studies: an introduction*. London; New York: Routledge, 2002.

_____. *Performance theory*. New York; London: Routledge, 1988. A primeira edição foi publicado em 1977.

_____. *El teatro ambientalista*. Trad. Alejandro Bracho et al. México, D.F.: Arbol Editorial, 1988. Primeira edição inglesa foi publicada em 1973.

_____.; WOLFORD, L. (Org.) *The Grotowski sourcebook*. Londres; Nova York: Routledge, 1997.

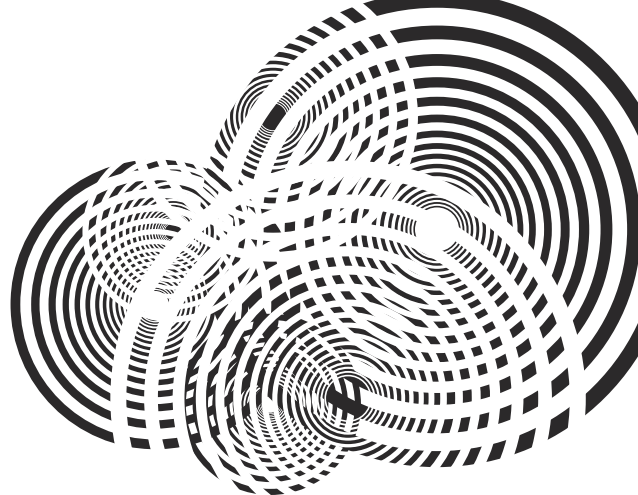
SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. Trad. Luiz Sérgio Repa. São Paulo: Cosac & Naify, 2001. (co. orig. Alemanha. 1956)

TAVIANI, F. Visão do ator e visão do espectador. In: BARBA, E.; SAVARESE, N. *A arte secreta do ator: dicionário de antropologia teatral*. Trad Luis Otavio Burnier et al. São Paulo: HUCITEC; Campinas: UNICAMP, 1995. p. 256-267.

TILL, N. The spectator as performer: Thomas Schutte at the Whitechapel Art Gallery. *On Place: Performance Research*, London: Routledge, v. 3, n. 2, p. 112-117, 1998.

VILLAR, F. P. Outras arenas de apresentação. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS, 4., Rio de Janeiro. *Anais...* Rio de Janeiro: 7Letras, 2006. p. 268-269.

VIRNO, Paolo. *Gramática de multitude: para um análise de las formas de vida contemporânea*. 2004. Disponível em: <<http://www.generation-online.org/c/fcmultitude3.htm>>.



PRESENÇA E TELEPRESENÇA NA LINGUAGEM ARTÍSTICA *PERFORMANCE*

*Maria Beatriz de Medeiros*¹

¹ **Maria Beatriz de Medeiros** é doutora em Artes e Ciências da Arte, Paris 1, Sorbonne, 1989; pós-doutora em Filosofia, *Collège International de Philosophie*, Paris, 2000; professora do Departamento de Artes da Universidade de Brasília desde 1992; coordenadora do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos desde 1992; coordenadora adjunta para a área de Artes na CAPES; pesquisadora 1C do CNPq.

Este texto reflete sobre a presença e a telepresença na linguagem artística *performance*, a partir da prática do Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos que contou com a participação e interação com diversos artistas pesquisando *performance* em telepresença².

Entendemo-nos como corpo e mente. No entanto, ambos são um só, o mesmo ente, e operam simultaneamente. O prazer estético coloca como condição um descarrilhamento desse ente. A experiência do prazer comporta em seu seio um risco de ilimitação [*sic*] em cada “si” e de desmantelamento das fronteiras da identidade desse “si”. O prazer estético é certa perda de controle sobre o “si”, momento onde as bordas do princípio de realidade se anulam, momento esse em que o “eu” se abole como fonte de iniciativa: “Particularmente, hoje em dia, o real não é mais do que isto: estocagem de matéria morta, de corpos mortos, de linguagem morta”. (BAUDRILLARD, 1977, p. 63)

Baudrillard estava em 1977. Hoje, no século XXI, o real poderia ser entendido “como estocagem de matéria morta, de corpos mortos, de linguagem morta” e muito lixo, mas também, e muito, de imagens mortas: naufragamos em imagens publicitárias, televisivas ou impressas e internauticas. Mas isso é metáfora: estamos vivos, ainda que um tanto alienados.

2 Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos: Bia Medeiros, Carla Rocha, Cynthia Carla, Diego Azambuja, Fernando Aquino Martins, Kacau Rodrigues, Larissa Ferreira, Maicyra Leão, Márcio H. Mota, Marta Mencarini. www.corpos.org Realizamos *performances* em telepresença com o Grupo *Association for Dance and Performance telematics* (ADaPT) com Johannes Birringer - Ohio State University, Ellen Bromberg - University of Utah, John Mitchell - Arizona State University, Lisa Naugle - University of California at Irvine, Douglas Rosenberg - University of Wisconsin, Madison, entre outros; Yara Guasque (Grupo Perforum Desterro) - Universidade do Estado de Santa Catarina; Daniel Seda (NeoTao). Participaram ainda das discussões Jeremy Turner e Arthur Martuck (Grupo Perforum, São Paulo).

No mar poluído de matéria, linguagem e imagem, o corpo, carregado de conotações, se torna cada vez mais presente no Ocidente industrializado. Na publicidade, o corpo não é corpo vivo e contraditório. Ele, aí, não é o lugar da “verdade subversiva do desejo”, segundo Baudrillard (1977, p. 213). O corpo veiculado pelos meios de comunicação de massa é um corpo “erotizado”, com uma significação sexual planificada e calculada. Ele, aí, é completamente esvaziado de desejo. Ele não é nem carne nem sexo, mas objeto transformado em signo por abstração e semiologização: signo com uma função social de troca.

Pela valorização desse corpo, o indivíduo é levado a se privar de seu corpo orgânico, tornando-se obcecado pela higiene e pela assepsia. Corpo-objeto, objeto de culto a ser cuidado, limpo, tratado, vasculhado, esculpido.

Na arte, isso se refletiu, sobretudo a partir dos anos 50, quando o artista plástico passou a ser, ele mesmo, o sujeito da arte, e seu corpo, o objeto da arte. *Performances* e *happenings* ameaçam a compreensão das artes plásticas. Belas-artes? Artes visuais? As outras linguagens artísticas também *trans*-bordam. Deixam de ser linguagens estanques e passam a pensar, integrar, a desejar a arte total proposta por Wagner. Com *L'œuvre d'art de l'avenir*, de 1849, ele propôs a “obra de arte total”, isto é, a *Gesamtkunstwerk*. Para ele, o artista nada mais é do que um homem que representa, se comunica, fazendo uso de todas as suas faculdades. Dentre elas, a mais importante é a imaginação.

De meu ponto de vista, dois elementos são os fios condutores de perturbações nas artes plásticas: o corpo e o tempo. E, com o tempo, naturalmente, o movimento. Na linguagem artística *performance*, a linguagem corporal dificilmente se tornará linguagem arcaica e comprometida. O corpo real, humano e sensual, o corpo secreções e contaminações, por sua opacidade, se opõe à falsidade da transparência conceitual. Ele é ruptura.

Em *performances* e *happenings*, o corpo, desenhando no espaço tridimensional um momento efêmero, “infinito enquanto dura” (Vinícius de Moraes), não somente com a mão e o braço, mas com todas as partes do corpo, todos os membros e membranas, não pode ser lingua-

gem, código. Ele é a vida mesma se exprimindo por faíscas de prazer, de angústia. Tangendo o prazer, ele revela o indizível: condição da arte.

Alguns autores afirmam que as *performances*, os *happenings* e a obra de arte efêmera nasceram como uma consequência do aparecimento da televisão. Quando essa tecnologia não conhecia o suporte videográfico, que permite a estocagem e a posterior manipulação de imagens, todas as tomadas da televisão eram transmitidas diretamente da cena para a tela do telespectador, com grande porcentagem de improviso. Esse improviso teria suscitado interesse nos artistas plásticos. Não discutiremos aqui a anterioridade do ovo ou da galinha. Acreditamos que, muitas vezes, a arte prevê ou descobre a realidade simultaneamente ao seu acontecimento. O interesse por uma arte em processo, por uma obra efêmera, o momento na arte, não mais abandonou as artes plásticas, fazendo com que todo o conceito mesmo de arte se deslocasse.

Ironicamente é o suporte videográfico que vem coroar definitivamente a imagem artística em movimento. Nam June Paik, Wolf Vostell, cada um à sua maneira, foram os precursores dessa nova linguagem artística, definitivamente consagrada desde a década de 1990, pelas grandes exposições internacionais.

A videoarte traz à tona os elementos estéticos da *performance* e inclui outro: a teoria da cor-luz (diferente da teoria da cor-pigmento). A partir do momento em que o ser humano e seus saberes filosóficos, sociológicos, etnográficos, mas também físicos, químicos, tornam-se mais conscientes do tempo, dos diferentes tempos, da relatividade do tempo e do tempo como sua condição de existência e prisão, os conhecimentos se repensam.

O computador pessoal, suporte comunicacional, não mais permitirá um retorno a uma arte estática, duradoura e individual. O corpo e a linguagem artística videográfica, circulando nessa mídia interativa, deixarão sobreviver o risco de ilimitação, de desmantelamento das fronteiras de identidade em um real cada vez mais constituído por “matéria morta”, “corpos mortos” e “linguagem morta”. (BAU-DRILLARD, 1977, p. 63)

Performance em telepresença

200 É na presença que, em geral, a *performance* artística acontece. O ritmo dita o tempo, o tempo impulsiona a dinâmica, a presença dos *performers* convoca a atenção da plateia para os meandros do texto (pré-texto, pretexto), para as variações dos sons, das músicas. Por vezes, grito; por vezes, silêncio; por vezes, expectativa; por outras, desejo. Da compreensão à interrogação, da expectativa ao ímpeto, da tristeza à torcida. Os humores do público, participante ou passivo, acompanham, se envolvem, se desgarram. O público ri, sofre, ou simplesmente se desinteressa. A presença se extingue, é findo o espetáculo:

O poder do *logos*, o discurso vivo, na presença e sob o controle de quem fala, está na razão direta de sua proximidade para com a origem, entendida como função de uma presença plena, a do pai do discurso ou, como se diz modernamente, o ‘sujeito falante’. Isso configura o que Derrida, no rastro de Heidegger, chamou ‘metafísica da presença’, ou seja, o privilégio da presença, em prejuízo de qualquer deferimento, repetição ou diferença em todos os sentidos do termo. (NASCIMENTO, 2004, p. 21)

A linguagem artística *performance*, dando-se na presença de artistas, interatores e/ou plateia, é discurso vivo, ainda que a fala nem sempre seja controle. Trata-se de uma proximidade com a origem, trata-se de presença plena. A *performance* em telepresença, ou *tele-performance*, prescinde de alguma presença. *Alguma presença*, pois, de fato, há presença da imagem do outro, ainda que este esteja ausente. Então, estamos falando de uma presença paradoxal, permitindo uma imensa tensão entre proximidade e ausência do pai do discurso.

A *performance* em telepresença se dá em um local, com a presença de atuentes, técnicos, iluminadores, controladores de câmera e de computadores. E se completa com os interatores espalhados pelo mundo. Em outros locais, equipes inteiras também se apresentam fisicamente a uma plateia presente e buscam a complementação, o partilhamento nos monitores e nos projetores. Os resultados alcançados dependem *softwares* e *hardwares*.

A máquina *performa*, modifica a ação, interfere na dinâmica. O *delay*, retardo no envio e recebimento de imagens e sons, interage com os *performers*. Às vezes, a conexão cai, e o improviso, já instalado, mais uma vez é requisitado.

Em telepresença, de nosso ponto de vista, o improviso é imprescindível. Os atrasos, caros ao teatro, à *performance*, às ações que envolvem grandes equipes, também acontecem em telepresença. E, visto que o complemento das ações acontece em outros espaços – distantes fisicamente e pelo *delay* –, é sempre preciso partir de uma grande carga de abertura para a criação em tempo real. Uma marcação minutada é uma prática quase sempre abortada. Uma direção, partindo de um ponto, é muitas vezes frustrante.

Estamos falando de uma prática realizada desde 1999 pelo Grupo de Pesquisa Corpos Informáticos: *performance* em telepresença via rede mundial de computadores. Mas também estamos falando do trabalho realizado em 1998, onde tratava-se de um circuito fechado de câmeras e televisores e de telefones fixo e celular. Aqui também, com telefones, o paradoxo da presença-ausência se coloca:

Nosso telefone é nosso asno parado e colocado sobre a mesa, perto da mão. Ele é a concha de nossa sanidade comum, o carro supersônico, ele é nosso animal pessoal, o ser chamado-telefone ele é corporal e muito espiritual, enfim, ele tem o espírito de ser nossa cabana exterior sendo também nossa montaria de milagres e nossa cavidade para sortes as mais internas. Não existe algo mais vivo, mais ordinário, mais divino, mais adorável e aterrorizador, mais familiar e menos familiar do que esse instrumento que permite uma conversa entre duas pessoas distantes. (CIXOUS, [199?])

Esta colocação de Hélène Cixous diz respeito ao telefone, mas também fala muito da inquietação dada pela telepresença: “adorável e aterrorizadora”. Uma presença distante, uma ausência na palma da mão, um coautor ausente, modificando as ações então realizadas.

Atualmente, pululam sites de relacionamentos, muitos deles ligados ao sexo. Jovens e adolescentes, mas mesmo adultos e crianças, se veem familiarizados com essa tecnologia. Alguns falarão de possibili-

dade de geração de distúrbios psíquicos e mesmo físicos para aqueles que, mergulhados no virtual, se distanciam do mundo real. Acredito que um exagero de vida jogada nessa mídia possa, sim, trazer sérios problemas, principalmente para adolescentes, mas esse não é o assunto do presente artigo. O meu foco é a rede mundial de computadores como meio para a arte da *performance*, como instrumento para a geração de subjetividade através da arte.

Quanto mais o spectral e o virtual invadem o campo da experiência, tanto mais se tem necessidade de reconstruir forças estáveis de identidade, de presença, de consciência, de subjetividade etc. Noutras palavras, não creio que os efeitos da spectralidade vão suprir os desejos de condições estáveis para a subjetividade, a presença, a identidade. (DERRIDA, 2001)

A partir de 1999, a pesquisa do Grupo se voltou para a telepresença na Internet. Inúmeras foram as experiências, muitos *softwares* foram empregados, testados e utilizados em grandes *performances*.³

A pesquisa buscava, através de um trabalho colaborativo, a transmissão em tempo real de imagens em movimento e de sons, gravados ao vivo e transmitidos, simultaneamente, para diversos pontos de rede, podendo ser assistidos nesses pontos, mas também podendo receber de cada um deles ao mesmo tempo. Isto é, não nos interessava o *video-streaming*, transmissão de imagens e sons de um ponto para outro, sem permitir, no mesmo computador, o recebimento simultâneo de imagens e sons.

A investigação em questão é sobre a possibilidade de um corpo informático, de um corpo-carne numérico, possibilidade de sobrevivência de um corpo sensual, em *performance*, tornado imagem, ou

³ *Netmeeting*, *CUSeeMe*, *iVisit*, *Quick Time* para *videostreaming*, entre outros.

As mais marcantes participações do Corpos Informáticos, com *performances* em telepresença, via rede mundial de computadores, foram: *Infoporto* (Brasília, 1999), *Intrasite* (Montreuil, França, 1999), Bial do Mercosul (Porto Alegre, 1999 e 2005), *Medi@terra* (Atenas, Grécia, 2000), Festival Internacional de Linguagem Eletrônica (FILE), MIS, São Paulo, 2001, Galeria da Caixa (Brasília, 2002), Teatro do Centro da Terra (São Paulo, 2002), *Constelação*, SESC - Vila Mariana (São Paulo, 2004. Direção: Renato Cohen), *Art Frankfurt* (Frankfurt, 2003), Espaço ECCO (Brasília, 2003), Congresso *Art, Technology and Communities* (Rhode Island, 2004), *Telematic dress / connective tissue* (Nothtingham. Direção: Johannes Birringer), *HTMlles* (Montreal, Canadá, 2005), *Emparedados*, Museu Cruz e Souza (Florianópolis, 2006), *Replexo*, Exposição *Luz da Luz*, SESC Pinheiros (São Paulo, 2006), *Digital urbano*, Escola de Artes Visuais (Rio de Janeiro, 2009). www.corpos.blogspot.com

melhor, um corpo tornado presença apenas pelo bombardeamento de raios luminosos, gerando sensação de movimentos, possibilidade de interação efetiva. Desejo de presença real como geradora de intersubjetividade. Ou seja, o estudo teórico e prático sobre as interseções entre corpo, tecnologia, código e outros corpos, uma poética dada pela troca *on line* de criação artística.

Grupo e colaboração

Para a realização de *performances*, é imprescindível um trabalho em grupo, visto a diversidade de linguagens envolvidas na criação/atuação. Na *performance* em telepresença, esse grupo torna-se mais complexo devido à necessidade de conhecimentos técnicos computacionais específicos e interfaces. Além de *performers*, iluminadores e contrarregas, é necessário um *cameraman* para cada computador em cena, responsável pela captação com *web-camera* da ação ao vivo, a ser transmitida pelo computador – aqui uma câmera estática imobilizaria possibilidades de ângulos, movimentos amplos descendentes ou ascendentes, hiperaproximações, conjugação da ação e da câmera. Preferimos trabalhar com três computadores e três projetores multimídia para criar uma maior sensação de imersão, e cada computador tem uma pessoa responsável por ele. A necessidade de três computadores em cena, no local da *apresentação*, dá-se também pelo fato de que os *performers* ou interatores precisam de ampla visibilidade das imagens que estão sendo recebidas dos outros pontos do mundo onde acontece a ação, ou seja, eles necessitam imersão no espaço virtual.

Esses computadores, na prática do Corpos Informáticos, são em geral disponibilizados para os espectadores, tornando-os interatores. Esses interatores podem tanto digitar textos quanto tomar para si a função de controlar as *web-cameras*. Fato é que a tela é fria, a luz emitida é fria, o som é entrecortado (em breve, certamente, não mais será), a qualidade da imagem é baixa. Mas verifica-se que, de fato, há encontro, de fato, formam-se grupos de pesquisa expandidos, compostos por diversos grupos, formam-se pensamentos congruentes, reflexões conjuntas e, sobretudo, intersubjetividade.

Distinguimos a *performance* em telepresença da troca de dados via Internet, das manipulações de objetos à distância, através de robôs, dos *video games*, dos *softwares* interativos com a criação de avatares. Ainda que esses avatares possam ser criados pelos usuários, ainda que eles possam simular atitudes aparentemente geradas por estados psicológicos, eles permanecem preconcebidos por seus criadores e assim são reduzidos a uma gama restrita de possibilidades.

A manipulação de robôs à distância também não é o interesse do Grupo. Desejamos encontrar o outro: sua subjetividade. Buscamos experimentar a interlocução, mas, sobretudo, a intersubjetividade via rede mundial de computadores. Tanto a troca de dados, quanto a manipulação de robôs e os *video games*, permitindo um baixo grau de real interação em trabalhos artísticos na rede mundial de computadores, nos parece pouco. O que denominamos *performance* em telepresença exige estar com o outro, exige compartilhar da criação em tempo real com interatores, e difere da telepresença, tal como a define Lucia Santaella (2003, p. 196):

A telepresença é um meio de comunicação que abre novas avenidas para a comunicação entre humanos e robôs [...] Portanto, a telepresença é uma forma de experiência fora do corpo em uma simbiose com o silício.

O interesse do Corpos Informáticos está centrado na simbiose com outros seres humanos, não uma relação humano-máquina, mas uma relação humano-(máquina)-humano.

Yara Guasque Araújo, também, tem um conceito diferente e discorda de nossa posição quanto à intensidade da *performance* em telepresença:

A diferença básica entre realidade virtual e telepresença é que, na realidade virtual, o indivíduo se sente imerso num mundo gerado artificialmente, e na telepresença sabe-se em um espaço real, gerado pelo ambiente físico. [...] a telepresença por *web* câmeras é considerada como “baixa telepresença”, dada à limitada dimensão das janelas no *desktop* que torna a imersão insatisfatória, e também como “telepresença popu-

lar”, por ser acessível a todos os que estejam ligados na *web* através dos *softwares* CuSeeMe, iVisit e similares. (ARAÚJO, 2005, p. 26-27)

Por um lado, um ambiente pleno de telas, projeções, atores, luzes, reflexos também pode deixar o espectador capaz de se sentir “imerso num mundo gerado artificialmente”. Em um bom espetáculo de teatro também podemos nos sentir imersos. Nesse caso, cito os trabalhos do Grupo Oficina de José Celso Martinez Corrêa. Por outro, diria que a “baixa telepresença, dada à limitada dimensão das janelas do *desktop*”, pode e é superada nos trabalhos do Corpos Informáticos e em outros grupos, pesquisando essa linguagem, com projeções em diferentes telas nos quatros ou mais lados da sala de ação, em cada ponto de recepção da telepresença, gerando alto grau de imersão e interação em tempo real. Quanto à “telepresença popular”, sendo o Corpos Informáticos formado por pesquisadores na linguagem artística *performance*, desejamos a participação do público: todo e qualquer público. Queremos que nosso trabalho seja aberto à efetiva geração de interação com o público. Queremos uma arte popular na rede mundial de computadores, assim como praticamos composições urbanas (AZAMBUJA; MARTINS; MEDEIROS, 2009) para nos aproximarmos do grande público.

Na *performance* em telepresença, a realidade vivida é uma realidade mista, ao mesmo tempo gasosa e encorpada, corpos e sopros de luz, fluxos de palavras, refluxos de outros gestos longínquos, ecoando em gestos criados simultaneamente em diversos locais do mundo. Não se trata de videodança, onde imagens pré-gravadas são disponibilizadas via rede mundial de computadores. Trata-se de uma criação entre indivíduos, entre grupos, em diferentes fusos horários, porém, simultaneamente. Físico e virtual se conjugam, comungam, se justapõem, compõem, mas também competem e, por vezes, uma dessas realidades se anula pelo pleno envolvimento com a outra.

A *performance* em telepresença se aproxima de uma estética da comunicação (Fred Forest) e/ou de uma estética relacional (Nicolas Bourriaud). Ambas, de forma diferenciada, pensam um conceito fundamental para a *performance* em telepresença: o conceito de relação.

A comunicação, verdadeiro compartilhar, é apenas ideia de encontro? São, por vezes, horas a fio de *performance* em telepresença. O computador exige que o corpo se prostre, de fato, diante dele. Possibilidade de estar junto sem ser fisicamente real, no entanto, estando presente. Corpo real, ausente, presente pela *teleperformance*. Interação, comunicação e arte. Em telepresença, entraríamos em comunhão com a “carne” da rede mundial de computadores como meio de geração de arte e prazer estético. A que mundo somos sensíveis hoje? Estamos embebidos de telepresenças, ao vivo ou não: telefones (fixo e celular), televisões, *chats*, videoconferências, todos, cada vez mais, atingindo todos os sentidos, sentidos solidários entre eles.

A *performance* em telepresença permite contemplação e comunicação, penetração no âmago do desejo do outro e no desejo que se revela em si. A telepresença permite vagar vagabundo ousado, pois, na realidade, pouco tempo resta para vagar. O frio, buzinas e fedores são esquecidos em prol da comunhão virtual.

Ainda que corpo informático, ainda que corpo numérico, pura “impossibilidade” (DELEUZE, *ad tempura*), ele é capaz de quase-*performance*, capaz de comunicação de *afecto*, capaz de revelar ressonâncias do “inarticulado” (WITTGENSTEIN, *ad tempura*). O corpo informático degusta e é degustado, com todos os sentidos, sentidos sintonizados, gerando dismantelamento das fronteiras identitárias em busca de um outro estar no mundo da arte.



Figura 1 - *Replexo*. Performance em telepresença. Exposição *Luz da Luz*. SESC-Pinheiros, SP. 2006. *Performers*: Diego Azambuja e Marta Mencarini (São Paulo 1º ponto), Cynthia Carla (Brasília 1º ponto), Maicyra Leão (Brasília, 2º ponto), Carla Rocha (Philadelphia), Johannes Birringer (Londres).
Foto de Lílían Amaral e Marta Mencarini.

Referências

AZAMBUJA, D.; MATINS, F.A.; MEDEIROS, M. B. *Corpos informáticos: arte, cidade, composição*. Brasília: PPG-Arte, UnB, 2009.

ARAÚJO, Yara R. G. *Telepresença: interação e interfaces*. São Paulo: PUC, 2005.

BAUDRILLARD, Jean. *La société de consommation*. Paris: Idées: Gallimard, 1977.

BOURRIAUD, Nicolas. *Esthétique relationnelle*. Paris: Presses du Réel, 1998.

208

CIXOUS, Hélène. *Écrire aveugle: conversation avec l'âne*. Paris: Collège International de Philosophie. [199 ?]. Disponível em: < www.ciph.fr >. Acesso em: 5 abr. 2009.

COHEN, Renato. Pós-teatro: performance, tecnologia e novas arenas de representação. In: CONGRESSO NACIONAL DA ABRACE, 3., Florianópolis. *Anais...* Florianópolis: ABRACE, 2003. p. 88-89.

DERRIDA, Jacques. A solidariedade dos seres vivos. *Folha de S. Paulo*, São Paulo, 27 maio 2001. Caderno Mais! Entrevista por Evando Nascimento.

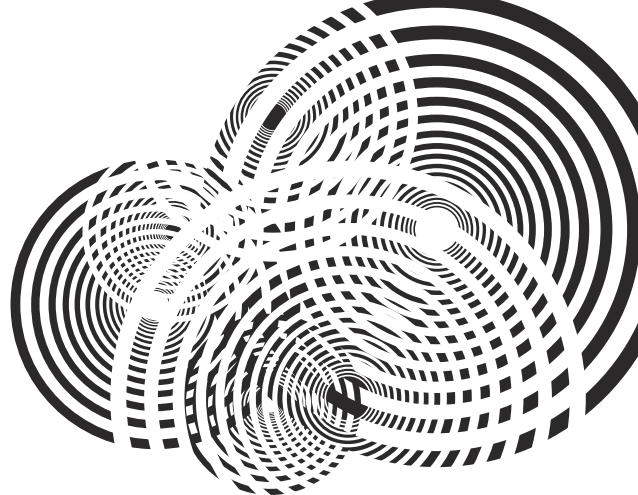
DOGUET, Anne-Marie. *Déjouer l'image: créations électroniques et numériques*. Paris: Jacqueline Chambon, 2002.

FOREST, Fred. Pour qui sonne le glas, ou les impostures de l'art contemporain. *Quaderni*, Paris, n. 21, p. 119-140, 1993.

NASCIMENTO, Evando. *Derrida*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2004.

SANTAELLA, Lucia. *Culturas e artes do pós-humano*. São Paulo: Paulus, 2003.

WAGNER, Richard. *L'oeuvre d'art de l'avenir*. Paris: L'Harmattan, 1948.



TRANSITORY OBJECT FOR HUMAN USE

O público como agente criador da arte

*Stela Regina Fischer*¹

¹ **Stela Fischer** é Mestre em Artes pela Universidade Estadual de Campinas, sob a orientação do Prof. Dr. Renato Cohen. Atualmente, é professora do curso de Comunicação Social do Centro Universitário Belas Artes e do Centro de Formação do Ator Globe-SP. Também atua e dirige a Companhia Teatral Magna Mater, em São Paulo.

Nunca a vida de ninguém se transformou por causa
da experiência alheia. Eu quero mais do público.
Quero que ele se envolva e passe por mudanças como
acontece comigo. É muito difícil e é um trabalho pioneiro
porque durante muito tempo houve regras estabelecidas:
o artista faz, o público observa.

(ABRAMOVIĆ apud BERNSTEIN, 2003, p. 391)

Diferente de outros trabalhos da artista Marina Abramović, a instalação *Transitory Object for Human Use* apresenta objetos não-escultura, feitos de minerais brasileiros tidos como fontes de energia. O público é convidado a participar ativa e sensorialmente sobre esses objetos transitórios que trazem instruções de uso propostas por Abramović. Cada objeto requer a disponibilidade individual, a doação de tempo e a entrega do público a esse ritual performático. Ao abordar esse sistema proponente, o intuito deste artigo é considerar o público como agente criador da arte. Tomando como ponto de partida o trabalho e conceito de *public body* desenvolvido por Abramović, meu estudo também desenvolve paralelos reflexivos sobre o tempo alterado da experiência ritualística e a interatividade como fonte de criação da arte.

Em 2008, foi realizada a primeira exposição individual da artista plástica e *performer* Marina Abramović no Brasil: “Objeto Transitório para Uso Humano” (*Transitory Object for Human Use*). Para Abramović, “a *performance* é um elemento básico do meu trabalho. Ela pode acontecer em diferentes níveis. Nessa exposição, me importa a experiência do público, ele não estará como um *voyeur*, usará sua con-

centração e energia para interagir com os trabalhos” (MOLINA, 2008). Diferente de outros trabalhos mais conhecidos da artista, como as *performances* e os vídeos em que Abramović protagoniza suas experiências limítrofes tomando seu corpo como via de investigação sensorial, foi proposta uma instalação composta por doze objetos que, embora sejam estéticos, são definidos pela artista como não-esculturas. Isso devido à finalidade das peças que depende diretamente não da observação ou da contemplação do público, mas de sua participação ativa. Nessa circunstância, instaura-se uma dimensão processual à criação dos objetos, assumindo uma estética de abertura que, no instante da vivência, completa-se com a interatividade do público.

Feitos de imãs, metrônimos e minerais brasileiros tidos como fontes de energia, como quartzo, ametista, cristais, os objetos transitórios não têm formas definidas nem significados simbólicos: sua função e uso são para provocar determinados efeitos sobre o público. Tais efeitos deslocam o eixo de apreciação do objeto para a apreensão do sensível sob a perspectiva do receptor que deve executar uma ação em cada objeto:

[...] Esses objetos só fazem sentido quando investidos de um certo poder, pelo uso das pessoas. É por isso que não os chamo de esculturas. São objetos para serem incorporados ao dia a dia. (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 3)

Os objetos trazem instruções de uso, orientações por escrito dadas pela artista para conduzir a intervenção e atuação do público. E no instante da participação, ao atuar sobre e com os objetos, cria-se um contexto de performidade (*sic*) em que o protagonista da cena é o público.

Nesta instalação, a atitude surge de modo especial. Os objetos artísticos passam a ser uma situação que envolve o receptor em variadas instâncias: cognitiva, sensorial, física, psicológica, espiritual. A relação entre criador/evento/receptor verte-se por um “livre jogo entre a imaginação e o entendimento”², remontando o pensamento

2 De acordo com Reale: “o fundamento do juízo estético é o ‘livre jogo e harmonia das nossas faculdades espirituais’ a harmonia entre a representação e o nosso intelecto, entre a fantasia e o intelecto que o objeto produz no sujeito. O juízo de gosto, portanto, é o efeito desse livre jogo das faculdades cognoscitivas. São

kantiano à luz das tendências contemporâneas das artes visuais. Nesta exposição, em que a presença do objeto artístico é aplicada com uma finalidade sem representação de um fim, apenas é imbuída de significado com a intervenção do público que para completá-la deve estar em estado performativo ao interagir com os objetos transitórios.

Ao colocar o público em ação, saindo de seu estado contemplativo, as artes visuais têm se deslocado para uma situação mais cênica? Esse estudo tem o intuito de delinear uma análise e reflexão sobre a interatividade quando o público torna-se agente criador da arte. Durante a exposição em cartaz na Galeria Brito Cimino, em São Paulo (de 25 de junho a 2 de agosto de 2008), foi realizada uma pesquisa sobre o conceito da instalação e entrevistas com o público para compreender e ilustrar a sua recepção. O público segue ou não as instruções? De que forma ele se relaciona? Como se realiza essa exploração do campo sensorial? E ao interagir, o público torna-se um *performer*? Essas são algumas questões que irão permear este estudo, tomando como ponto de partida o conceito de *Public Body*, dado por Abramović. Também serão desenvolvidas algumas reflexões paralelas sobre o tempo alterado da experiência ritualística para acessarmos a abertura do sistema propoente que resulta da interatividade como criação da arte.

Objeto transitório

Somos os propositores; somos o molde; a vocês cabe
o sopro, no interior desse molde: o sentido da nossa
existência. Somos os propositores: nossa proposição é o
diálogo. Sós, não existimos; estamos a vosso dispor. Somos
os propositores: enterramos a obra de arte como tal e
solicitamos a vocês para que o pensamento viva pela ação.
Somos os propositores: não lhes propomos nem o passado
nem o futuro, mas o agora.

(CLARK, 1980a, p. 31)

compreensíveis, portanto, as conclusões de Kant: 'esse juízo puramente subjetivo (estético) do objeto ou da representação com que nos é dado precede o prazer pelo objeto e é o fundamento desse prazer pela harmonia das faculdades do conhecer: mas só se funda a universalidade das condições subjetivas no juízo dos objetos essa validade subjetiva universal do prazer que nos ligamos à representação do objeto que chamamos 'belo'". (REALE; ANTISERI, 1990, p. 928)

Considerada como ícone da arte da *performance*, Marina Abramović deu uma nova significação às artes visuais ao utilizar o corpo como principal forma de expressão. Sua trajetória está associada à história da *performance*. O movimento que ganhou expressividade nos anos 60 e 70, do século passado, iniciou-se a partir da necessidade de artistas plásticos em romper com os moldes tradicionais de expressão visual, a exemplo de grupos de contracultura norte-americana como o *Fluxus*, os procedimentos pictóricos de Jackson Pollock, as experimentações de Joseph Beuys e Vito Acconci, para citar alguns. Cansados de aprisionar sua arte em molduras e museus, esses artistas desenvolveram modos de entrecruzamentos de linguagens, experimentaram novos espaços de representação, utilizaram outros recursos de expressão, principalmente seus próprios corpos e propuseram um alargamento na relação com o público.

No Brasil, interessa-nos destacar a construção do espectador como agente da experiência criativa nos trabalhos de Hélio Oiticica e Lygia Clark, atualizadas pelo gesto participativo do corpo do espectador que potencializa o objeto de arte. De acordo com o enunciado, vale lembrar que Lygia Clark recusava o título de artista para denominar-se propositora, assim como declarava que seus trabalhos não eram obras, mas objetos propositores que apenas se potencializam no contato feito pelo público. Esses desdobramentos das artes visuais contaminados pelo teatro, música, dança, poesia e vídeo, geraram novos procedimentos artísticos. A interatividade tornou-se uma condição para propor e vivenciar tal arte, à medida que o público participava de uma experiência sensorio-artística.

É no cruzamento entre esses procedimentos de ruptura e a proposta de participação ativa do público diante do objeto artístico que localizamos a proposta laborial de Marina Abramović:

As relações entre artista, obra de arte e público se transformaram de forma radical quando o corpo do artista se tornou não apenas o meio para o trabalho como também o próprio objeto artístico, e a ênfase do trabalho passou a ser centrada antes no processo do que no produto. (BERSNTEIN, 2003, p. 382)

Durante as apresentações, é comum o *performer* expor seu corpo em situação de risco, operando em tempo real um ritual cênico com “ações transgressivas, autobiográficas ou políticas” (PAVIS, 1999, p. 284). E a trajetória de Abramović é delineada por inúmeras experimentações que desafiam suas capacidades físicas e psicológicas³, em *performances* que tratam a sexualidade, a morte e a guerra⁴.

Durante o período de retorno às criações individuais, logo após a experiência com a *performance* *The Lovers – The Great Wall Walk* (1988)⁵, onde vivenciou uma relação particular entre corpo/mente/natureza, Abramović sentiu-se instigada a criar objetos/esculturas. Em viagens para o Brasil entre 1989 e 1992 quando tomou contato com minerais brasileiros diretamente do ambiente natural, passou a pesquisar e experimentar essas fontes de energia naturais também em estado de composição artística. Para imprimir sua experiência, surge a criação de *Transitory object for human use* e *objects for non-human use*, cuja finalidade é favorecer ao público esse contato com a coautoria da arte, o reencontro consigo e com forças naturais. Vale destacar a explicação da pesquisadora do trabalho de Abramović, Ana Bernstein (2003, p. 391):

Os objetos transitórios são objetos feitos para o uso do público. Ao contrário de esculturas, esses objetos não se tornam obra de arte a menos que sejam utilizados, tocados, a menos que as pessoas se sentem ou se deitem neles. Aqui,

3 Como na *performance* “Ritmo o” (Nápoles, 1974) em que a artista permaneceu imóvel diante de uma mesa onde distribuiu 72 objetos variados, entre os quais batom, mel, perfume, machado, revólver e munição que deveriam ser usados no corpo da artista conforme desejado pelo público. Seis horas de *performance* e parte de suas roupas haviam sido cortadas e removidas, seu corpo estava pintado e o revólver engatilhado foi apontado para sua cabeça. “[Ritmo o] foi o trabalho mais forte que já fiz, porque eu não estava no controle. O público estava no controle. Isso é o mais longe que se pode ir”, comenta Abramović. (BERNSTEIN, 2003, p. 380)

4 Nascida na antiga Iugoslávia em 1946, criou a *performance* “Balkan Baroque” (1997), na qual sentada em uma montanha de ossos durante dias, retirava pele e carne de animais, cantando canções de infância de Belgrado, em menção à guerra civil iugoslava. Essa *performance* recebeu o Leão de Ouro em Veneza. (ABRAMOVIĆ, 1998, p. 36)

5 Em 1989, Abramović e seu companheiro Ulay se separaram, após 12 anos de vida e arte em comum. Um dado curioso e muito poético na biografia de Abramović foi a *performance* “The Great Wall Walk” em que ela e Ulay decidiram levar adiante uma proposta que demorou para conseguirem a permissão da China de utilizarem a Muralha como espaço de representação. A idéia inicial era fazer da *performance* um ritual de união: os dois caminhariam, cada um partindo de um extremo da Muralha. Ulay vindo do Deserto de Gobi em direção ao leste e Abramović vinda da região do Mar Amarelo em direção ao oeste. Caminhariam até o ponto de encontro entre os dois onde seguiriam juntos até o fim da travessia. Mas quando a permissão foi concedida, o casal havia desfeito sua união. Mantiveram a proposta e fizeram da *performance* um ritual de separação, onde a partir do ponto de encontro, cada um seguiu seu caminho sozinho. A vivência emocionante teve a duração de 90 dias e está registrada em vídeo. (ABRAMOVIĆ, 1998, p. 298)

como nas performances de abramović, o trabalho não é direcionado para resultados, não busca chegar a uma forma final, mas se centra antes na experiência, no processo – a diferença é que desta vez se trata da experiência do público. O centro do trabalho não é mais o corpo do artista, mas o corpo do público.

216

Marina Abramović classifica os seus trabalhos a partir de três tipos de corpos: o “Corpo do Artista” (*Artist Body*, 1998), em que ela concebe e apresenta suas *performances* pessoais e o público apenas assiste; o “Corpo do Público” (*Public Body*, 2001), propostas em que o público é requisitado para cumprir tarefas para que a arte se realize. ‘*Transitory Objects for Human* integra as produções de *Public Body* e sua realização apenas se estabelece se houver interatividade e o público torna-se agente criador. Por último e ainda em fase de desenvolvimento, há o “Corpo do Estudante” (*Student Body*) que trata de trabalhos desenvolvidos com seus alunos.

Após um longo período percorrendo diversas cidades da Europa e América do Norte, *Transitory Object for human use* retornou para o Brasil, no sentido de que aqui a maioria dos objetos transitórios foi concebida enquanto idéia e matéria. Abramović percorreu os estados de Santa Catarina, Amazônia, Pará e Minas Gerais, de onde obteve diversos objetos e os minerais que foram extraídos na sua forma bruta. A artista acredita no efeito transformador que esses minerais podem exercer sobre nossos corpos e vidas⁶. E por isso a intenção de transformá-los em arte para poder levar a um determinado público das cidades um instante de autorreconhecimento, transformação e paz através do contato com elementos minerais: “Essa experiência que proponho com os objetos transitórios é a experiência de sentir a energia do material, do modo que ela pode ajudar na nossa vida”. (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 6)

6 “Creio que poucos artistas brasileiros usam esses materiais para fazer grandes peças como essas. [...] Estou trazendo uma herança antiga com um novo elemento, com um novo significado. Eu gostaria de despertar uma nova consciência a respeito desses materiais, pois o público pode estar acostumado com esses materiais, mas não sabe realmente o que eles podem fazer por ele”. (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 3)

O público como *performer*

Estive sempre ocupada com uma única idéia. Mesmo quando eu pintava, a idéia básica era sempre o corpo. Agora está mais claro para mim que dentro deste corpo de trabalho há uma clara divisão entre o “corpo do artista” (eu fazendo) e o “corpo do público” (o público fazendo).

(ABRAMOVIĆ apud BERNSTEIN, 2003, p. 396)

Muito se falou em abertura estética para conceituar a teoria da recepção em arte. Estamos situados historicamente na continuidade, iniciada pelos movimentos artísticos dos anos 60 do século passado, da expansão do conceito de arte, tomando a interatividade como fenômeno. Ainda mais com a inclusão das tecnologias como forma de expressão. Conforme o crítico de arte e pesquisador Simón Marchan, a arte da participação e o prolongamento do ato de recepção dinamizam a interpretação do objeto artístico, implicando o receptor no processo de criação quando induzido a explorar ou manipular o objeto ou espaço proposto pelo artista.

O artista multimídia e pesquisador Júlio Plaza (2000) trata a interatividade como abertura à recepção relacionada às técnicas utilizadas na produção artística que podem ser classificadas em primeiro, segundo e terceiro graus. Segundo Plaza, a abertura de primeiro grau sugere a interação mental devido à polissemia de leituras e sentidos. A abertura de segundo grau, a que mais nos interessa neste estudo, incorpora o público em uma **arte de participação** [minha ênfase], ou seja, o público é solicitado a participar ativamente explorando, manipulando o objeto artístico, intervindo e modificando-o:

A noção de arte de participação tem por objetivo encurtar a distância entre criador e espectador. Na participação ativa o espectador se vê induzido à manipulação e exploração do objeto artístico ou de seu espaço. (PLAZA, 2000, p. 28)

E por fim, a abertura de terceiro grau verte-se pela interatividade tecnológica, considerando a mediação na produção e na recepção do objeto artístico.

De acordo com essa leitura, localizamos a instalação *Transitory object for human use* como um sistema com abertura de segundo grau, pois:

As noções de ambiente e participação do espectador (POPPER, 1993) são propostas e poéticas típicas da década de sessenta. O ambiente (no sentido mais amplo do termo) é considerado como lugar de encontro privilegiado de fatos físicos e psicológicos que animam nosso universo. Ambientes artísticos acrescidos da participação do espectador contribuem para o desaparecimento e desmaterialização da obra de arte substituída pela situação perceptiva: a percepção como re-criação. (PLAZA, 2000, p. 27)

218

Essa citação nos remete à noção de *environment*, do teórico francês Frank Popper que delineia a passagem da recepção contemplativa para um nível mais elaborado de participação, mobilizando as faculdades contemplativas, perceptivas e motoras do receptor. Cria-se, assim, um ambiente de *desaparecimento* e desmaterialização do objeto artístico tradicional, diminuindo a distância entre criador e receptor no momento de exploração do objeto artístico:

A obra desmaterializa-se e a atividade criativa, de forma geral, torna-se pluridisciplinar. Nos ambientes, é o corpo do espectador e não somente seu olhar que se inscreve na obra. Na instalação, não é importante o objeto artístico clássico, fechado em si mesmo, mas a confrontação dramática do ambiente com o espectador. (PLAZA, 2000, p. 27)

A passagem da desmaterialização do objeto artístico para a situação que envolve o receptor em suas vias corporais e subjetivas é perceptível neste trabalho de Abramović. Convém, neste ponto, conceituarmos a instalação como uma vertente das artes visuais que propõe uma condução ativa e autorreflexiva do público. Como conceito, a instalação solicita a vivência. Ao utilizar elementos plásticos para criar no espaço itinerários em que o público deverá traçar seu percurso, instauram-se outras possibilidades de combinações de sentido:

Prevendo para esses passantes um percurso temporal no espaço da instalação, leva-se melhor em conta a temporalidade da experiência espectral: os passantes podem deter-se num detalhe, abordar por diversas vias a instalação, e voltar atrás, influir sobre a natureza espaço-temporal da obra abordada. (PAVIS, 1999, p. 209)

Assim, na instalação, o público é requerido corporalmente na mediação com o objeto. Ao estar investido motora e sensorialmente na experimentação, configura-se uma participação ativa no ambiente, criando um estado de performatividade (*sic*)⁷. O público torna-se *performer* durante a vivência com o objeto. Instaura-se, entre objeto e receptor, um estado de jogo e ritual.

219

Nesse ponto, convém analisar o trabalho de Marina Abramović no ensejo em que ela deseja que o público de *Transitory Object for human use* torna-se um *performer*: “com esses trabalhos, os objetos transitórios, o público pode dar o primeiro passo e fazer sua própria experiência, à maneira da *performance*, assim o artista e o público podem chegar a uma experiência semelhante” (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 6). As instruções de uso, portanto, não são rígidas. Cabe ao público organizar o conjunto de signos, símbolos e ações, combinando as instruções de uso dos objetos propostas pela artista às atitudes possíveis e adequadas de acordo com a sua disponibilidade. No intuito de experimentar o objeto, o público executa ações corporais em um determinado tempo e espaço extracotidianos. Cria-se um ambiente performativo, em que o público, para encontrar formas de receber e perceber a experiência artística encontra-se em estado de cena:

Sujeito e objeto não estão mais, portanto, dissociados mas reciprocamente relacionados. Não é uma tarefa fácil. Exige que rompamos com normas aceitas, com formas convencio-

7 Como na instalação de Abramović intitulada *Florest* (1972), em que a artista criou um espaço sonoro, com ruídos de vento, pássaros. O público participante deveria seguir as seguintes instruções: Esta é uma floresta. / Ande, corra, respire. / Sinta-se como se você estivesse na floresta. / Escreva suas impressões. “Folhas de papel e lápis pendiam suspensos do teto para que o público pudesse escrever suas impressões. A documentação fotográfica da instalação revela os papéis cobertos de notas feitas pelo público. O trabalho de Abramović busca engajar o espectador através dos sentidos, convidando-o a um modo de percepção que não privilegia o visual”. (BERNSTEIN, 2003, p. 380)

nais de pensar, e com comportamentos aprendidos com os quais sentimos confortáveis. (BERNSTEIN, 2003, p. 397)

A cada objeto experimentado, o público absorve as “regras” do jogo lúdico e investe a sua participação em busca de novas possibilidades de formação do sentido.

220 A arte se faz à medida que é experimentada e a vivência depende de uma atitude baseada no prazer de experimentá-la. Como é característico do jogo, a artista propõe as regras a serem seguidas e cabe ao público segui-las ou deixar-se conduzir por leis próprias: “Não vejo um problema se não houver obediência estrita às instruções dos objetos. Para mim a função do artista é apresentar o trabalho, entregar ao público esse trabalho, o público deve completá-lo”. (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 3) Em especial neste trabalho de Abramović, o público é solicitado em sua individualidade, diferentemente de performances ou intervenções cênicas abertas, que requerem uma interatividade coletivizada. Ao investir sua individualidade, seus desejos e outras subjetividades, inscreve-se uma configuração particular, estabelecida a partir das possibilidades e aspectos pessoais de cada participante. A arte vai se formando de acordo com a combinação entre a desmaterialidade dos objetos e a singularidade subjetiva do público que se apresenta como coautor.

Atuando na intersecção entre vida e arte, a experimentação multisensorial entre o corpo e os objetos transitórios é capaz de suscitar um ambiente ritualístico por suas características de cura pelas cores, de energizações pelos minerais, de “operações de alma” e propostas de equilíbrio astral. Sobre o uso desses minerais energizadores, Abramović (2008b) acredita que “o público pode entrar em certos estados mentais com a ajuda do material. O material é muito importante para mim. Uso cristais, cabelo humano, cobre e ferro. Os materiais já têm certa energia”. Aqui o ritual deve ser entendido no seu caráter performativo, ao predispor o público a um estado de interação com elementos sensíveis e simbólicos que envolvem uma dimensão mítica na construção do sentido do experimento artístico. A busca pela cura no momento de vivência percorre a experimentação dos objetos, assegurando a predisposição do público para o contato com as peças. Esse aspecto delega à

obra uma via de significação próxima a dos rituais xamânicos de cura e celebração, como explica Renato Cohen na seguinte passagem:

A aproximação com as práticas xamânicas nos remete às cosmogonias primordiais tereomórficas, à proximidade com a escala do fenômeno, aos mundos naturais, a uma práxis da comunicação direta com mundos sensíveis e parasensíveis, onde a realidade e imaginário se entretecem. Amplificados pela visão, revelam-se, simultaneamente, mundos das formas, objetos, entidades, alteridades e potenciais, agenciados em diversos espaços-tempo. (COHEN, 2000)

221

Outro contingente ritualístico dos objetos transitórios é o tempo que produz uma realidade alterada, extracotidiana que reverbera no corpo do receptor como experiência de expansão sensorial em um ambiente individual e de imersão. O tempo mítico, no qual o público entra na instalação e participa dela, toma como exemplo o *happening* enquanto expressão artística:

No happening, o limite entre o ficcional e o real é muito tênue e nesse sentido a convenção que sustenta a representação é constantemente rompida. Esta ruptura se dá de várias formas, como pelas situações de imprevisto que caracterizam os *happenings* – o público não sabendo o que vai acontecer – e nesse sentido entrando em “situações de vida” em que pode ser instado a participar a qualquer instante. (COHEN, 2007, p. 133)

A instalação em si coloca o público em um tempo alterado, suspenso, estendido, extracotidiano em relação ao tempo da cidade, do lado de fora da galeria. Cada objeto traz em sua instrução de uso o tempo que se deve investir durante a sua experimentação. Como vimos o participante opera na fronteira entre a regra e a liberdade, reorganizando constantemente sua atitude. E no final, quem determina o tempo é o público. Abramović (2008a, p. 4) destaca:

O que me interessa é o tempo. Eu quero que o espectador me dê seu tempo. É uma troca: eu lhe dou o trabalho, você me

dá seu tempo. Você me dá seu tempo e faz uma experiência que eu gostaria que você fizesse. Você segue as instruções e leva seu tempo para fazê-las e acumula uma experiência. O que acho muito importante, pois uma experiência pode ser emocional, visual, intelectual ou pode ser física. Depende de quão longe se pode ir.

222 A criação absorve em si uma infinidade de manipulações de tempo, decorrentes das execuções calcadas nas individualidades. A regra aqui torna-se uma sugestão e a atividade encaminha-se de forma livre nas escolhas e decisões de como se deve manipular o tempo de cada objeto. De acordo com o artista-plástico e pesquisador Ricardo Basbaum, sobre as múltiplas formas de tempo incorporadas em trabalhos de arte:

A intensidade de agrupamentos sensoriais permite o reencaideamento das mais diferentes matérias e eventos no fluxo de pensamento da arte contemporânea. Temporalidade instantânea a percorrer sucessivos corpos enquanto mediações, cristalizando-se no artista (EU) ou nos espectadores (VOCÊ) e revertendo estas posições (VOCÊ torna-se EU e vice-versa) quando a fruição da obra torna-se possível apenas a partir de um paradigma de invenção/criação: as sucessivas recepções do trabalho constituem novos jogos de relações mentais, novos conjuntos de signos sensoriais agregados à narrativa, nós de um rizoma que redesenha a cada vez a existência da coisa ou evento enquanto possível jogo da arte. (BASBAUM, 1989, p.50)

A relação dialógica entre artista/objeto e público opera como agente mediador das possíveis significações. É na interatividade que o distanciamento entre essas duas colaborações criativas se desfaz para destacar a ação processual de composição da arte, tendo o artista como propositor e o público como coautor da experiência artística. O tempo e espaço alterados pela experimentação ampliam a noção de *performance* em direção ao espectador que tornam seus procedimentos de vivência artística igualmente performativos. Assim, o ambiente da instalação é transformado em um espaço de *performance*.

Objetos, instruções e uso

A seguir, descrevo cada um dos objetos transitórios que estive-ram na exposição em São Paulo, juntamente com as instruções sugeridas pela artista. Apresento, também, alguns depoimentos do público coligidos em entrevista realizada na saída da Galeria, no momento em que as pessoas ainda se encontravam contaminadas pelas impressões e sensações da vivência ou encaminhadas para mim via e-mail. Deve-se considerar que essa entrevista não teve como objetivo obter dados para um estudo estatístico apurado, mas apenas acumular algumas informações sobre a interatividade objeto/receptor. Essas impressões ilustram casos específicos de interatividade como coautoria.

223

Blending-in coats

Ao entrar na Galeria, foi solicitado ao visitante que vestisse jalecos para percorrer a exposição. Eram jalecos brancos de algodão que, segundo Abramović (2008a, p. 4), “dá aquele tipo de liberdade de quem faz uma experiência, o médico, o cientista. Quando você veste o jaleco de certa maneira entra naquela função, ganha mais liberdade para tomar parte daquilo”. No jogo inicialmente estabelecido, o público trocou sua identidade e deixou de ser apenas um observador. Para a artista, essa transição do público no momento da entrada ao espaço foi importante por colocá-lo em outro estado, o estado de *performers*. A maioria das pessoas que entrevistei não se opôs a usar os jalecos. Um gostavam da idéia de despersonalização, a proposta de criação de um coletivo de individualidades:

[...] ao vestir o jaleco, senti como uma metáfora de igualdade, de nos tornarmos um ser humano único. Também me chamou a atenção o aspecto de limpeza, sem relação com o mundo lá fora, fazendo me desligar um pouco, sair dessa sociedade e entrar no EU, dentro de mim. (ABRAMOVIĆ, 2008a, p. 4),

revelou uma das visitantes. No entanto, também entrevistei pessoas que se negaram a vesti-los justamente por não quererem se sentir uniformizadas, levadas a uma igualdade formal.

Energizador de tempo (*time energizer*, 2008)

“Instruções ao público: Primeiro passo: posicione seus pés no centro da letra N – pólo norte. Fique em pé sob o imã. Duração 10 min. Segundo passo: posicione seus pés no centro da letra S – pólo sul. Fique em pé sob o imã. Duração 10 min.”

224



Figura 1 – Público vivenciando o objeto Energizador do Tempo.
Foto de Sônia Balady.

Duas estruturas/cabines de alumínio com ímãs no alto, sob os quais deveríamos ficar em pé durante dez minutos em cada estrutura. O ímã irá energizar o tempo? Durante a estada no objeto foi comum o questionamento sobre as noções de energizador, energia, transformação, força e também sobre o efeito que essa vivência teve no corpo do público: “Senti-me testada pela artista, estaria eu embaixo daquela estrutura para realmente energizar meu tempo? Acredito nisso? Conseguiria ficar 10 minutos ali?”⁸ Esse foi o depoimento de uma participante que afirmou não acreditar que o objeto a tenha energizado, mas achou interessante a tentativa de permitir uma busca diferenciada de tudo que ela encontra no seu dia a dia, a começar com a quebra do ritmo do tempo.

Caminhada magnética (*magnetic walk*)

“Instruções ao público: Vista um par de sapatos com sola imantada que lhe caiba. Coloque o protetor de ouvido para bloquear os sons, pise na plataforma metálica e ande sobre ela tão devagar quanto possível.”



Figura 2 – Público fazendo sua *Caminhada Magnética*.
Foto de Sônia Balady.

8 Respeitei o acordo de manter anônimas as identidades das pessoas entrevistadas.

Uma caminhada muito lenta, pesada e silenciosa, cujo som predominante era o da força magnética que puxava a sola dos pés para o chão. Muitas pessoas tiveram a sensação de “caminharemos na lua”: “Abafar o som remete à consciência do som metálico, que emana de nossa própria cabeça, o silêncio não existe dentro de nós. O próprio corpo emite um som metálico, tão metálico quanto o piso pelo qual andava”, revelou uma experimentadora do objeto. Um outro depoimento interessante que merece destaque: “andar sobre o piso metálico, me fez ter consciência e pensar sobre toda a estrutura do meu corpo e do meu caminhar, a força que cada músculo faz a cada passo. A sensação de algo de que lhe puxa e lhe prende, gera uma angústia, semelhante a do dia a dia, de uma vida cheia de obstáculos e de situações que lhe travam o caminhar em busca do novo. Nem sempre vestir um sapato que lhe caiba quer dizer que o sapato é seu”. Ou ainda: “o metálico do chão me impressionou, majestoso, brilhoso, lembra uma mesa de cirurgia, um palco, algo mágico. Andar devagar, algo praticamente impossível no dia a dia de todos nós, talvez esse seja o maior desafio e a indagação maior, por que não consigo caminhar devagar, será que é preciso que algo segure meus pés?” Essas foram algumas impressões interessantes do público durante a caminhada magnética.

Escada para uso não humano

Esse objeto foi o único desta instalação que não pôde ser experimentado corporalmente. Uma grande escada, cujos degraus foram feitos de facas: “a escada causa um impacto que surpreende, as facas são assustadoras e mais assustador ainda é o desejo de subir naquela escada”, observou uma participante. A peça integra a série *Transitory objects for non-human use*. São peças mais contemplativas. No entanto, a interatividade é subjetiva, de acordo com a percepção que elas causam⁹.

9 Segundo o catálogo, outros objetos da mesma série que não fizeram parte desta instalação são: “Escova e vassoura de cristal para uso não-humano” (*Crystal brush and broom for non human use*); *Shoes for Departure*, sapatos feitos de blocos sólidos de ametista que pesam aproximadamente 65 quilos que o público pode calçar, mas não andar com eles.

Mesa de operação de alma (*soul operation table*, 2008)

“Instruções ao público: solicite a ajuda do vigilante. Tire a roupa. Suba a escada. Deite-se de costas, de frente para o campo de cor de sua escolha. Duração: 1 hora.”

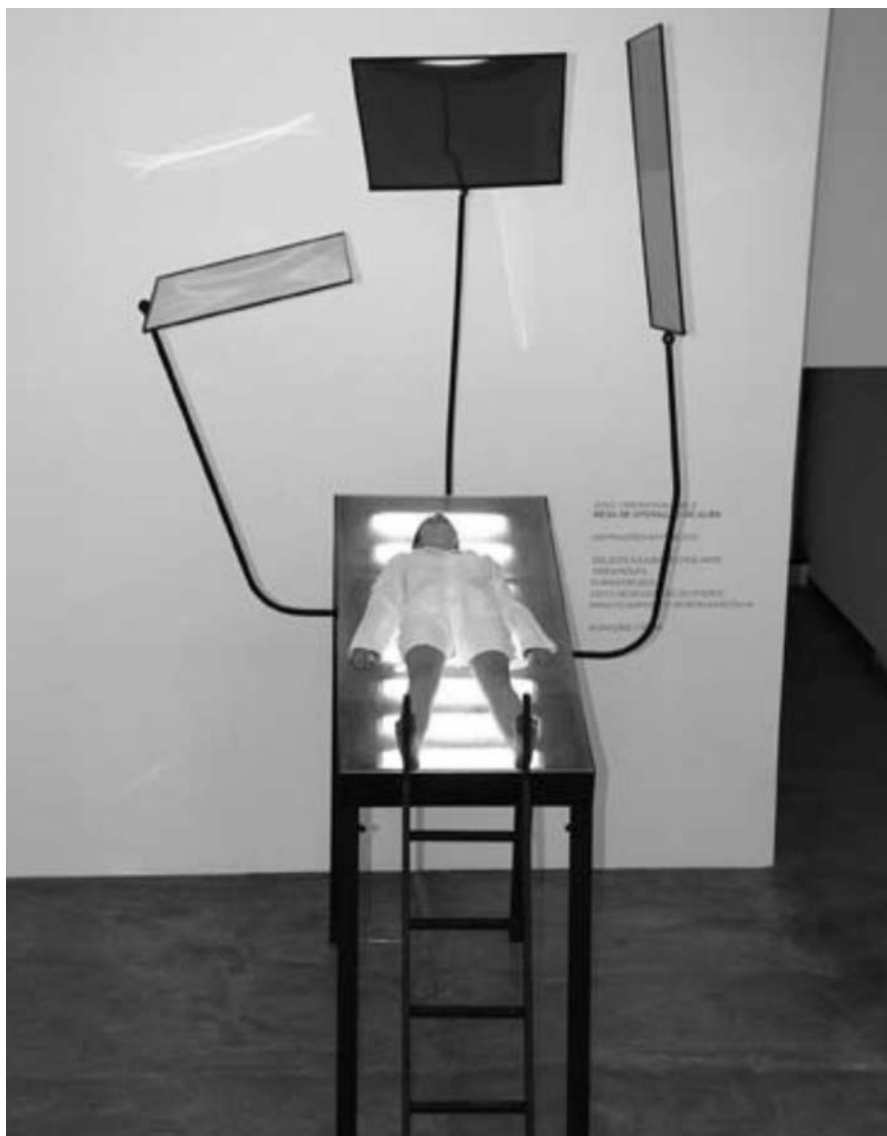


Figura 3 – Público/performer no objeto *Mesa de operação da Alma*.
Foto de Sônia Balady.

No alto, sobre uma escada, uma mesa de alumínio iluminada por luz neon, em que o público era convidado a se deitar. Acopladas à mesa estavam peças de acrílico de diversas cores. Segundo Abramović, as energias das cores operavam na alma, influenciando o sistema nervoso. Esse foi o objeto da exposição que mais causou curiosidade, seja pela imponência de sua instalação ou pelo desafio da experimentação de algo completamente novo na vida dos visitantes. O título também é bastante provocativo. Percebemos que ao vivenciar esse objeto, o público transformou-se mais em *performers* que em comparação aos outros.

Concomitante ao desejo de experimentação, houve constrangimento em relação a deitar-se nu em um nível mais alto o que pressupõe uma exposição mais acentuada. Nenhum dos entrevistados seguiu a orientação de tirar a roupa, por não quererem se sentir expostos ou por timidez, o que não os impediu de subir e experimentar por um tempo a sensação de deitar-se sob as cores. Também nenhum deles seguiu a instrução de ficar deitado por uma hora. Cada um fez ao seu tempo. E uma observação interessante e unânime foi sobre como era curioso estar deitado no alto de onde se via pela entrada de vidro da galeria a cidade que não pára lá fora. A relação com o tempo suspenso inteirou a vivência neste objeto.

Rejuvenescedor do equilíbrio astral (*rejuvenator of the astral balance*, 2000)

“Instruções ao público: sente-se de frente para os metrônomos. Mantenha-se de olhos fechados. Duração: 45 minutos.”

Três metrônomos dispostos à frente de três cadeiras de praia tipo espreguiçadeiras. Cada metrônomo produzia pulsos de duração regular que ora se encontravam e pulsavam juntos, ora marcavam compassos diferentes. O som das oscilações percorria grande parte da instalação, criando um espaço sonoro. Na entrada da Galeria, fomos recebidos com esse som que marcava o tempo, mas ainda não sabíamos identi-

car qual a sua origem. E quando chegamos à sala onde estava o objeto e passamos a interagir com ele, tivemos exatamente a sensação da materialidade do tempo. Todos os entrevistados tiveram uma percepção alterada do tempo: “Fechar os olhos e escutar o som dos metrônomos, remete-me à questão do tempo, meu tempo interno estava desconectado com o compasso descompassado dos metrônomos. As cadeiras lembram cadeiras de praia em que sentamos para contemplar a paisagem.” E ainda: “o objeto no qual consegui mergulhar e me trouxe um incrível bem-estar foi o metrônomo. Esta instalação me fez descansar”, concluiu um participante.

229



Figura 4- Espaço de instalação do objeto *Rejuvenescedor do Equilíbrio Astral*.
Foto de Sônia Balady.

Dragão negro (*black dragon*, 1989)

“Instruções ao público: Fique em pé, de frente para a parede, pressione sua cabeça, coração e sexo contra os travesseiros de mineral. Duração: sem limite.”



Figura 5 – Público em contato com o objeto *Dragão Negro*.
Foto de Sônia Balady.

Esse foi o primeiro objeto transitório criado por Abramović, após sua *performance* em longa caminhada pela Muralha da China, onde entrou em contato com diversos tipos de rochas e terras.

Travesseiros feitos de minerais, como quartzo rosa, quartzo azul, hematita, quartzo verde e quartzo hialino. Esses travesseiros estavam fixos na parede em diferentes disposições, para que colocássemos a testa, o peito, o coração, a púbis. Tínhamos travesseiros combinados e também sozinhos, para que fossem usados nesses pontos do corpo isoladamente. A finalidade desse contato do corpo com as pedras era a harmonização energética e o esvaziamento da mente. Marina defende que cada mineral tem sua propriedade: a hematita, por exemplo, trabalha a pressão sanguínea; o quartzo, a mente.

O objeto despertou sensações diferentes e o público não pode afirmar se houve ou não alguma transformação energética, mas todos os entrevistados estiveram disponíveis para parar por um tempo e experimentar os diferentes apoios nos travesseiros de minerais.

Módulo de reprogramação de levitação (*reprogramming levitation module*, 2008)

“Instruções ao público: dispa-se. Deite-se no banho de flores de camomila. Posicione sua cabeça em direção do cristal de quartzo. Duração: 3 horas.”

Esta foi a única sala escura da instalação. Deveríamos deitar sem roupas em uma das duas urnas mortuárias de cobre, cobrir-se com as flores de camomila desidratadas e repousar a cabeça em um travesseiro de quartzo. “A sala escura já é impactante, visto que todo o restante da exposição ocorre em um espaço branco, até as escadas estão pintadas de branco. De repente me vejo naquela sala escura, leio a instrução que ordena que eu fique nua... o primeiro impacto é sair correndo da sala, mas na verdade o cheiro da camomila é atraente. Fiquei por um bom tempo mexendo na camomila, já que não tinha coragem de deitar na banheira”, revelou uma visitante.

Houve experiências semelhantes em que o público se recusou a deitar nas urnas por remeter a imagem de caixão, o cheiro orgânico da camomila sobre o corpo dava a sensação de morte. Mas na sua maioria, os entrevistados disseram que explorar esse objeto foi muito agradável, reconfortante e que se sentiram muito bem após a vivência. Comum a todos os depoimentos, o tempo de investimento na experiência do objeto não foi obedecido. De acordo com a proposta da artista, o participante deveria ficar por três horas deitado nas urnas. Os participantes entrevistados permaneceram por um período de vinte minutos a uma hora no máximo:

O tempo proposto pela artista, com certeza é um tempo agradável para aquela sensação. Até esse momento, vejo que é recorrente nessa exposição a busca do equilíbrio e da importância da meditação. Tempo, tempo, tempo... não pára, não passa, perde-se, perdeu-se, passou, acabou, começou,

brincou um entrevistado.



Figura 6 – Instrutora e público coberto por camomila durante vivência do objeto *Módulo de Reprogramação de Levitação*. Foto de Sônia Balady.

Sala de espera (*waiting room*, 1993)

“Instruções ao público: escolha uma mesa de mineral. Sente-se no banco em frente a ela. Mantenha os olhos abertos. Fique imóvel. Observe. Duração: sem limite.”



233

Figura 7 – Público em contato com o objeto *Sala de Espera*.
Foto de Sônia Balady.

Quatro mesas dispostas, lado a lado; sobre cada uma tinha um mineral: quartzo negro, lápis-lazúli, quartzo hialino, crisocola, sobre os quais o público deveria olhar. O público permanecia voltado para a parede, o que acentuava a concentração investida no mineral a sua frente: “Em contraponto a tudo que foi pedido nos outros objetos, nesse, ficar de olho aberto é dar asas à imaginação, o que é aquele mineral? As suas formas? À espera pela própria transformação. Será que eles farão algum efeito no meu corpo? Prefiro acreditar que sim e aproveito o estado de espera para apreciar aquela peça rústica tirada da própria natureza”, completou um espectador. Sobre a imobilidade requerida na instalação, “me senti uma página de um livro, parada, olhando. Ou uma fotografia”, ou ainda “primeiro, senti uma sensação de medo, de vazio, mas depois foi como um furacão interno, muito bom”. Essas foram algumas sensações reverberadas nos corpos dos participantes.

Dragão vermelho (*red dragon*, 1989) e dragão branco (*white dragon*, 1989)¹⁰

“Instruções ao público: acomode-se no assento de cobre. Descanse sua cabeça no travesseiro mineral até que sua energia seja transmitida.”

234 Aqui estão descritos dois objetos que conjuntamente apresentam características semelhantes e a mesma instrução de uso. Para experimentá-los, o público deveria sentar-se ou se ajoelhar em um grande e pesado assento de cobre oxidado fixo nas paredes da Galeria e repousar a cabeça nos minerais. Nesses objetos, percebeu-se uma forte chamada para a concentração na energia que esses minerais podem favorecer: “Depois de andar por toda exposição, revitalizando, equilibrando, recebendo tratamentos de Marina Abramović, creio que nessas instalações é a oportunidade que a artista nos dá de deixarmos um pouco nós, um pouco de nossa energia para ela”, elucidou um partícipe.

Céu interno (*inner sky*, 1990)

“Instruções ao público: posicione-se em pé sob o céu interno. Mantenha os olhos fechados. Fique imóvel. Saia.”

O objeto *Céu Interno* trouxe suspenso por três hastes de ferro um geodo de ametista, ou seja, uma grande pedra com cavidade interna oca revestida de ametista. Assim como o objeto *Cadeira para Partida* os geodos eram de extrema beleza natural. Os dois objetos dispunham ao alto esse capacete de cor lilás e tinham a finalidade de sintonizar o pensamento com as forças da terra.

Para a maioria dos entrevistados, foi impossível seguir a orientação de permanecer de olhos fechados e, em algum momento, o público se prostrou a contemplar a beleza das cores da ametista. Para um visitante “pensar no meu céu interno e conseguir ficar imóvel, desafios demais para uma intervenção, e ainda, o que é mais assustador, de olhos fechados”.

¹⁰ Não há foto disponível.



Figura 8 – Público em contato com o objeto *Céu Interno*.
Foto de Sônia Balady.

Cadeira para partida (*chair for departure*, 1990)

“Instruções ao público: sente-se na cadeira. Coloque a cabeça sob o capacete. Mantenha os olhos fechados. Fique imóvel. Saia.”

236



Figura 9 - À esquerda o objeto *Céu Interno*. À direita, *Cadeira para Partida*. E ao fundo, *Sala de Espera*. Foto de Sônia Balady.

Cadeira grande e pesada de ferro, com um geodo de ametista disposto no alto, sobre a cabeça de quem se senta, parecido como o objeto *Céu Interno*. Para o público, o objeto emanava uma sensação de proteção e pequenez diante da grandeza da natureza. O tempo interno foi o que definiu o tempo de permanência no objeto. A noção de ritual se instaurou na sugestão de troca energética do corpo com a ametista, mas também no pedido para fechar os olhos. Isso fez com que o público estivesse mais em contato consigo, tentando extrair da vivência um experimento transcendental. O objeto gerou alguns questionamentos ainda associados ao tempo: “estranhamente o fato de saber que é praticamente um ritual, ir embora já é por si só angustiante. A imobilidade que antecede a saída é algo constrangedor, quanto tempo é necessário para definir o momento de partir?”, indagou um visitante.

Considerações finais

Apesar de não ser a intenção de Abramović, sua instalação *Transitory object for human use* nos revelou um aspecto poético que foi mais predominante do que a própria verossimilhança da proposta de transformação, se acreditamos ou não nos efeitos que esses objetos possam ter reverberado em nossos corpos. As peças tiveram um potencial visual e estético e nos envolveram de forma suave, lírica e bastante otimista, afinal nem sempre estabelecemos interações com objetos artísticos com o intuito de harmonizar e curar nossas “almas”.

237

Conforme analisado de acordo com os depoimentos, o público não soube ao certo se os objetos realmente forneceram algum benefício energético para seus corpos, se algo mudou após a visitação à instalação. Mas de um modo geral, identificamos uma sensação de bem-estar, tranquilidade e satisfação. O caráter processual de recepção foi consciente, o que delimitou com nitidez o confronto entre as regras sugeridas pela artista e capacidade de escolha do receptor em desenhar seu próprio percurso durante a visitação. A conduta de investigação sensorial foi evidente e o prazer ou estranhamento ao experimentar os objetos foi condicionado a sua abertura estética. Ao percorrer a visitação, obedecendo ou não as instruções, o público tornou-se agente criador da experiência artística. Ao participar com ações, gestos e interferências, transpôs seu papel de observador para o de *performer*. A interatividade com esses objetos transitórios o colocou em um processo de deslocamento de tempo e espaço, em direção a uma experiência ritualística de transformação de sensações. Cabe ressaltar que para Abramović (2008a, p. 4),

[...] toda boa obra de arte é um diálogo. Entre o trabalho e o observador. E aqui é necessário dar um passo além, o espectador deve não só observar os trabalhos, [...] mas se transformar num “experimentador”, interagir com os objetos, tomar parte ativa na exposição e dessa maneira fazer uma *performance* com os objetos¹¹.

11 Em entrevista para Fernanda Pita

Assim, a instalação demandou do público a sua disponibilidade individual, sua doação de tempo e entrega a esse ritual de cura e paz.

Concluo que essa tendência da arte contemporânea em criar trabalhos que têm em comum uma proposta mais voltada para a percepção da vida e de levar o público a mediar, em estado de performatividade [sic], essa intersecção entre arte e vida, outorgou-lhe uma autonomia necessária para que a experiência artística se concretizasse. A estrutura da criação delimitou-se em função de um campo de possibilidades a serem exploradas que se apresentou ao receptor de acordo com suas escolhas. Essa condição fez com que a sua participação se desenvolvesse pela ação que se operou sobre o objeto em busca de significação dos sentidos. Assim, o público tornou-se *performer*, agente criador da experiência artística. E a instalação *Transitory object for human use*, como o título indica, é para ser usada.

Referências

- ABRAMOVIĆ, Marina. *Artist body: performances 1969-1998*. Imprensa Milano: Charta, 1998.
- _____. Interview. In: HUXLEY, M.; Witts, N. *The twentieth-Century performance*. New York; London: Routledge, 2002.
- _____. *Public Body: installations and objects 1965-2001*. Imprensa Milano: Charta, 2001.
- _____. *Transitory object for human use*. São Paulo: Galeria Brito Cirmino, 2008a.
- _____. *Transitory object for human use*. Galeria Brito Cirmino, 2008b. Exposição realizada de 25 de junho - 2 de agosto 2008. Disponível em: <www.britocirmino.com.br>. Acesso em: 26 set. 2008.
- ALZUGARAY, P. Artista do corpo. *Istoé*, edição 2016, 2008. Disponível em: <<http://www.terra.com.br/istoe/edicoes/2016/artigo93344-1.htm>>. Acesso em: 28 ago. 2008.
- BASBAUM, Ricardo. Formas do tempo. *Revista da USP*, v. 40, p. 46-57, mar./maio 1989.
- BERNSTEIN, Ana. Marina Abramović: do corpo do artista ao corpo do público. In: SÜSSEKIND, Flora; DIAS, Tânia. *Vozes femininas*. Rio de Janeiro: 7Letras: Casa Rui Barbosa, 2003. p. 378-402.

- CLARK, L. *Lygia Clark: textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.
- _____. Nós somos os propositores. In: _____. *Lygia Clark: textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa*. Rio de Janeiro: Funarte, 1980.
- COHEN, Renato. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 2007.
- _____. Xamanismo e *performance*: KA e as mitopoéticas de Khlébnikov. *Cadernos de Pós-graduação*, Campinas: UNICAMP, ano 4, v. 4, n.1, 2000.
- CORTE, D. D. *O corpo, a arte e a escola*. [2008]. Disponível em: <<http://lyspedia.com/index.php/artes/56-sobre-arte/55-o-corpo-a-arte-e-a-escola.html>>. Acesso em: 25 ago.2008.
- MARCHAN, S. *Del arte objetual al arte de concepto*: artes plasticas desde 1960. Madrid : Alberto Editor, 1974.
- MOLINA, C. Marina Abramović faz primeira exposição individual no Brasil. *O Estado de São Paulo*, 23 jun. 2008. Caderno 2. Disponível em: <http://www.estadao.com.br/arteelazer/not_art194491,o.htm>. Acesso em: 25 ago. 2008.
- PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Trad. J. Guinsburg e M. Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 1999.
- PLAZA, Julio. Arte e interatividade: autor-obra-recepção. *Cadernos da Pós-graduação*, Campinas: UNICAMP, ano 4, v. 4, n. 1, p. 23-39, 2000.
- POPPER, Frank. *Art of the electronic age*. London: Thames and Hudson, 1993.
- RAUEN, Margarida. *Paidia e ludus*: tipos e graus de interatividade na cena. In: CONGRESSO INTERNACIONAL DA ABRALIC, 11., São Paulo. [Anais...]. São Paulo: ABRALIC, 2008. Disponível em: <http://www.abralic.org.br/cong2008/AnaisOnline/simposios/pdf/o23/MARGARIDA_RAUEN.pdf>. Acesso em: 24 ago. 2008. [Apresentado no Simpósio Dramaturgia, Encenação e Outras Mídias: Reciprocidades e Convergências.]
- REALE, G.; ANTISERI, D. *História da filosofia*: do humanismo a Kant. São Paulo: Paulus, 1990. v. 2

1 Respeitei o acordo de manter anônimas as identidades das pessoas entrevistadas.

O trabalho que realizamos em espaços públicos no grupo OPO-VOEMPÉ comumente se depara com a participação do público transeunte. Existem dois tipos de intervenção que fazemos: aquela que é silenciosa e dança com o ambiente e seus passantes e, aquela que tem aspecto jornalístico, fazendo perguntas ao público e recolhe seus depoimentos que acrescentam novas informações e transformam a intervenção. Dependendo do caráter da intervenção, a relação de troca ocorre de formas distintas.

Nos casos de intervenções silenciosas, a coautoria se divide em dois momentos. O primeiro momento é anterior à intervenção-ação propriamente dita. Ela ocorre durante a observação do local selecionado para a ação. É da rua que vem os gestos/movimentação e somos ao mesmo tempo observadores e autores. Nos apropriamos de movimentos e gestos do cotidiano e, uma vez que são apreendidos por nós e jogados, dançados na intervenção eles ganham outra dimensão tempo-espacial, podendo até tornarem-se gestos extracotidianos dependendo da variação de velocidade, ritmo, tamanho do movimento etc.

O segundo momento, em que o público é coautor, é no instante exato em que a ação/intervenção está ocorrendo. Trabalhamos com um roteiro-eixo que nos orienta na ação, mas mantemos uma abertura para capturar no instante da ação os estímulos vindos da rua e “apresentados” pelo público passante. Uma vez identificado um novo estímulo, este passa a ser incorporado na ação, ampliando o nosso repertório.

Essa abertura aos estímulos já nos possibilitou a dar voz ao público passante que teve o ímpeto de se expressar, como foi o caso da

intervenção “o que você não deixa para trás?”, realizada na Praça da Sé, em São Paulo, no mês de maio de 2006. Dois rapazes passavam na praça e, ao ver que estava ocorrendo uma intervenção, se juntaram a nós e começaram a cantar uma música de amor para todos os presentes.

Em intervenções que chamei de jornalísticas acima, nós, geralmente, temos um mote, uma pergunta que nos orienta. Esta pergunta deve ser feita para o público, coletada e instantaneamente exposta na intervenção, fazendo com que as respostas sejam acessíveis para todo o público passante. O público, então, é coautor porque suas respostas floream a intervenção de novos significados. No caso da Praça da Sé, nós tínhamos trouxas de algodão, na cabeça, cheias de retalhos de tecido no interior. Primeiro, estabelecemos a intervenção, o momento cênico, com uma espécie de dança na escadaria da igreja, com as ações que são comuns ali: deitar, sentar, olhar, levantar, esperar, deitar de novo... Estabelecido o clima lúdico, passamos para as perguntas – o que você não deixaria para trás? O público, para responder a pergunta, podia escolher um pedaço de tecido de dentro da trouxa e nele escrever sua resposta. Escrita a resposta, eles escolhiam um local na parte externa da trouxa para pendurar o tecido com sua resposta. Assim, durante a intervenção, as trouxas de algodão cru iam ganhando cores e, nessas cores, continham aquilo que as pessoas julgavam mais importante para elas, aquilo que elas não deixam para trás em suas vidas.

Houve muitos casos marcantes de participação de público em nossas performances. Em “ESTE SOFÁ É PARA CONTAR” sofás com placas “este sofá é pra contar...” convidam o público a compartilhar uma história azarada, absurda, engraçada ou uma coincidência. Das histórias, títulos com tom de ‘notícias jornalísticas’ (*fait divers*) eram criadas pelo Grupo e, posteriormente, afixadas no ambiente (roteiro/texto de Cristiane Zuan Esteves).

Uma experiência ímpar que tivemos no percurso do trabalho foi na intervenção “Este sofá é para contar” que fizemos em março de 2008, em Curitiba, durante o FRINGE. Estávamos programadas para intervir às 10 horas do dia 29 de março no bebedouro do Largo da Ordem, ao ar livre. Quando chegamos, encontramos no local em questão a comemoração de aniversário da cidade de Curitiba com Banda, polícia, bombeiro, políticos. Foi uma surpresa. Tivemos que decidir,

naquele momento, se seria possível e como seria possível realizar a intervenção no meio daquela comemoração oficial. Optamos por fazer a intervenção, e uma vez que a comemoração estava lá, assumimos o evento e entramos com um sofá branco lá no meio. Era impossível negar a presença do evento, então passamos a jogar com os estímulos vindos da comemoração. O público ao contar as histórias, às vezes, relacionava o tema com a comemoração, por exemplo, nos contaram uma história de repressão policial que tinha acontecido naquele mesmo local durante uma apresentação de teatro alguns dias antes. A certa altura, decidimos entrar com o sofá no meio da comemoração. E neste momento, como se não bastasse o evento oficial, chegou um grupo de manifestantes que reivindicavam por educação e decidiram reivindicar ali, na comemoração do aniversário de Curitiba. Lá estávamos nós, no meio de manifestantes e do evento oficial, tínhamos tudo para sumir e nos perder na confusão. Mas tínhamos um público fiel que continuou seguindo a intervenção e, participando e colaborando. Dessa forma, foi possível que a intervenção existisse para além do tempo da manifestação e também a comemoração. Quando tudo já estava mais calmo no espaço, sem manifestantes, policiais e bandas, nós, atrizes, deixamos o sofá na rua com uma caneta e folhas de papel brancas e nos dispersamos. Foi quando a maior interação ocorreu. O público que havia acompanhado a intervenção começou a escrever seus títulos e mostrar, uns para os outros, o que tinham escrito. Eles, sozinhos, deram vida à intervenção, continuaram a ação expressando seus desejos, opiniões e poesia. Foi bastante especial. O que identifiquei como valioso foi o fato de o público se expressar de forma autônoma através de recursos cênicos que tínhamos lançado durante a intervenção.

Em “O QUE SE VIU QUE VOCÊ VÊ” (O jornal, onde tudo se vê. O homem comum, que não se vê. Mascarado de jornal, o homem que aparece ao desaparecer) os *performers* do **OPOVOEMPÉ** realizam um percurso estabelecido e têm nas mãos cadernos de jornal do dia, com a ajuda dos quais, transitam entre evento e invisibilidade, criando instalações móveis e vivas em pontos estratégicos. Além de considerar a espacialidade e as dinâmicas dos trechos percorridos, **OPOVOEMPÉ** busca a participação ativa de pessoas da vida cotidiana em seus afazeres comuns (ambulantes, taxistas, transeuntes) que, em certos momen-

tos, se revelam, amplificando a ação desenvolvida pelo próprio grupo. Os roteiros e textos são de Cristiane Zuan Esteves.

Fizemos uma intervenção que iniciava na esquina da Av. Paulista com a Rua da Consolação, em São Paulo, em julho de 2007, chamada “o que se viu que você vê”. Trabalhávamos com um objeto cotidiano, jornais, jornais brasileiros e estrangeiros, trazendo à tona diversos universos de informação. Tínhamos um percurso a fazer, revelando a arquitetura dessa esquina, dessa região repleta de concreto e pontilhões, um tanto árida. Tínhamos cada uma de nós, varias folhas de jornal para distribuir entre o público e/ou passantes. Houve uma pessoa que recebeu a folha de jornal logo no começo da ação e ficou conosco agindo até o final da intervenção. Qualquer pessoa desavisada concluiria que ele era um dos componentes do grupo, mas ele não tinha nenhuma ligação anterior com aquela ação-intervenção. Acredito que esta participação revela que havia, na intervenção, uma estrutura clara de jogo que permitia a colaboração de uma nova pessoa. A participação de alguém que joga junto evidencia que as restrições coreográficas eram claras. Assim, um desconhecido pôde integrar a ação e colaborar a seu modo com o trabalho.

As experiências de interatividade modificam a perspectiva sobre o processo criativo. A possibilidade de ouvir, ver e receber a expressão do público me encanta de tal forma que me faz querer trabalhar mais próxima ao público. Há, nesta expressão não ensaiada do público, prontidão e sinceridade que fazem a diferença. As participações vêm em forma de protesto, pedido, poesia etc.

Na minha curta carreira, antes de trabalhar no OPOVOEMPÉ, trabalhei como palhaça/*clown* e esta linguagem também está permeada pela participação do público, porque o clown busca sempre um estado presente e é com o presente que ele joga. Então, desta forma, a co-autoria se dá com o ambiente e seus ocupantes. O ambiente é a matéria prima do palhaço, quando se trata de improviso, claro. Em cenas fechadas a abertura para a participação do público ainda existe, mas é menor. Essas experiências na rua, tanto como palhaça, como integrante do OPOVOEMPÉ, me fizeram e fazem pensar na criação de forma reflexiva, atenta à realidade que nos cerca. Como se, no papel de artista, meu “dever” passe por dar voz à expressão dos outros também. Quan-

do se abre a possibilidade de coautoria, se disponibiliza para o outro, constitui-se um ato de generosidade, de escuta. É como se não fizesse mais sentido criar desvinculada da realidade. Não faz muito sentido, para mim, criar apenas em nome da minha expressão interior. Nem todo trabalho que eu faça necessariamente tem a participação do público, mas todo o trabalho que eu faça precisa ter vínculos com a realidade deste mundo, povoado por nós, cheio de injustiças e cheio de vozes que berram, berram e não são ouvidas.

	COLOFÃO
Formato	17 x 24 cm
Tipologia	DTL Documenta 11/15
Papel	Alcalino 75 g/m ² (miolo) Cartão Supremo 250 g/m ² (capa)
Impressão	Setor de Reprografia da EDUFBA
Capa e Acabamento	Bigraf
Tiragem	500