

POÉTICA DO
ERRO:

BRASILIA TURGLIAS

PEDRO BENNATON e LUANA RAITER

**POÉTICA DO
ERRO:
DRAMATURGIAS**

PEDRO BENNATON e LUANA RAITER

**POÉTICA DO
ERRO:
DRAMATURGIAS**

ERRO Grupo de Teatro
Ilha do Desterro, 2014

Poética do ERRO: dramaturgias.

© ERRO Grupo, 2014

COORDENAÇÃO EDITORIAL E CONCEPÇÃO VISUAL

ERRO Grupo

REVISÃO E ASSESSORIA EDITORIAL

Victor da Rosa e Luiz Henrique Cudo

CAPA E PROJETO GRÁFICO

Luana Raiter, Marina Moros e Pedro Bennaton

DIAGRAMAÇÃO

Marina Moros

www.errogrupo.com.br

enviar errata para erro@errogrupo.com.br

Bennaton, Pedro e Raiter, Luana.

Poética do ERRO: dramaturgias – Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014.

280 p.

ISBN: 978-85-67758-01-5

1. Teatro Brasileiro – Dramaturgia. 2. Intervenção Urbana. 3. Teatro de Rua.

4. ERRO Grupo. I. Bennaton, Pedro e Raiter, Luana.

CDD – 792

Catálogo elaborado por Paul Heritage, CRB 12/32P

FUNDAÇÃO NACIONAL DE ARTES
funarte

Ministério da
Cultura

GOVERNO FEDERAL
BRASIL
PAÍS RICO É PAÍS SEM POBREZA

Este projeto foi contemplado com o Prêmio Funarte Artes Cênicas na rua 2012

SUMÁRIO

- 09 **NOTA DOS AUTORES**
- 11 **APRESENTAÇÃO**
Valmir Santos
- 15 **CARGA VIVA (2002)**
- 45 **BUZKASHI (2004)**
- 69 **DESVIO (2005)**
- 105 **ENFIM UM LÍDER (2007)**
- 139 **ESCAPARATE (2008)**
- 165 **AUTODRAMA (2010)**
- 191 **FORMAS DE BRINCAR (2010)**
- 207 **PORNOSUSPENSE (2011)**
- 221 **HASARD (2012)**

*À nossa filha Alice que aprendeu a ler
enquanto terminávamos este livro*

Nota dos Autores

Poética do ERRO: dramaturgias é o início, o fim e a continuação de *Poética do ERRO: registros*. Esta obra não se estrutura em capítulos, mas se divide cronologicamente em cada texto que deve ser lido independentemente dos outros, pois diz respeito a processos que ocorreram independentemente no grupo e duraram, em média, de um a três anos, desde a concepção, os ensaios, as construções e lapidações à estreia.

As obras que seguem neste livro não foram construídas, apenas, das criações físicas dos atores ao longo dos processos de ensaios do ERRO, anteriores as suas estreias, em que partimos do foco que o grupo buscava tecer em cada obra específica utilizando outros textos como referências para uma criação intertextual, mas também, ao longo das temporadas e apresentações, indicando um trabalho de dramaturgia em contínua mutação, errante por natureza, até o presente momento.

No marco de *Poética do ERRO: dramaturgias*, as obras publicadas traduzem o ponto em que chegaram até o momento, o que demandou uma revisão cuidadosa de cada uma das inúmeras versões realizadas durante cada fase particular dos textos. As obras que constam nessa edição continuam a seguir como processos abertos que se transformam a cada apresentação.

O próximo erro não é o que fazer com o material a seguir, mas os jogos que se podem criar a partir dele.

Apresentação

Valmir Santos

Os nove roteiros empilhados nestes papéis constituem de fato dramaturgias expandidas e estrategicamente esburacadas. Tanto a percepção advinda do livro como aquela plasmada da cena convocam o senso crítico do interlocutor por excelência, o público. A captura pelo imaginário encaixa signos e estranhamentos conforme o grau de leitura emancipada. Cada um está livre para se achar ou se perder diante das ilusões e realidades embaralhadas nas obras com as quais o ERRO Grupo adentra as veias da cidade. Eis a dedução semântica da experiência de fruir essas palavras impressas, portanto apartadas das situações performativas, interventivas e afins para as quais foram geradas.

Se as linhas anteriores soam maniqueístas é reflexo invertido dos textos que ilidem as estruturas do poder, suas relações de força moral, simbólica e material. Tomando-se a “linguagem de padrões” do teórico de arquitetura Christopher Alexander é como se a coletânea do núcleo construísse uma rede interdependente na abordagem política das discussões de classe, de gênero, de crença, de alienação, de subjugação e de outros dilemas clássicos e contemporâneos da vida em sociedade. Derivação, em suma, da troika do capitalismo em suas múltiplas feições: tradição, família e propriedade.

Nascido sob a égide de uma greve de alunos e de professores da UDESC, na virada do milênio, é elementar que a politização

faça parte do DNA das criações do ERRO. Na década que compreende a produção dramaturgica aqui esculpida em celuloze, de 2002 a 2012, a preocupação social dos primeiros textos torna-se acentuadamente indireta sem perder agudeza.

A representação, por sua vez, é sempre preterida com objetividade e transparência, inclusive tomando-se a liberdade de cooptá-la subversivamente. Infiltrações de parateatro e metateatro expõem o grupo em seu próprio movimento evolutivo e como que incidem sobre as biografias que o compõem. Intuímos que essas entrelinhas ficam mais evidentes nestas páginas, lidas a essa altura da existência, do que nas ações de origem ao vivo.

A poética evocada no título deste volume é sustentada pela consciência de observação da equipe na hora de operar os dispositivos que colocam a urbanidade em xeque, instigando o cidadão a pensar a sua condição e a do próximo.

Alteridade não é sinônimo de condescendência. Deve ser aberta à base de britadeira cênica no asfalto ou calçadão com o espírito do jogo e da brincadeira. O humor é traço recorrente para armar ou desarmar os percursos. Atuantes vão a campo de peito aberto e com margem para manobrar os acasos e as emoções mais exaltadas no intercurso com os transeuntes.

Nessa galeria de situações contra-hegemônicas, sejam dialógicas, narrativas ou discursivas urge notar como a implausibilidade é alijada sem a menor cerimônia. Como na visionária ação de recepção *Enfim um Líder*, programada para durar três dias contínuos demandando pelo menos 16 horas de cada um deles. O simulacro fervoroso da espera de um salvador/

herói mina a realidade a ponto de desencaminhar meios de comunicação.

Em *AUTODRAMA* quatro automóveis têm seus alto-falantes convertidos em vozes de pai, mãe, filha e narrador – raríssima licença dramática em território tomado por figuras e figurações. No caso, território sobre quatro rodas instrumentalizado pela extensão do humano.

Os textos pedem jogadores/reflexos/atuentes que conspirem rigorosidade os diferentes graus de execução das táticas, princípios e teorias acumuladas ao longo da história do coletivo iniciada em 2001. A perspectiva é de guerrilha. Uma frase em *Buzkashi* poderia servir como sintaxe das mediações erráticas no adjetivo e no substantivo: “O crime perfeito seria a eliminação do real”, diz a performer narradora.

Tens em mãos, portanto, uma espécie de *memorabilia* do enunciado que aguça a visão e a escuta segundo percepções e estímulos lançados da plataforma situacionista do ERRO. O desassossego é sua bússola desde Florianópolis, outrora Ilha do Desterro, nome mais informe à pesquisa permanente do grupo cuja sina é radicar em arte.

Carga Viva

Esta obra estreou no dia 17 de junho de 2002 na Rua Álvaro de Carvalho em Florianópolis/SC.

Atuação: Michel Marques (2002 a 2011), Luana Raiter (setembro de 2003 a 2011), Loren Fischer (2002 a agosto de 2003), Luiz Henrique Cudo (2004 a 2011), André Francisco (2002 a 2003), Morgana Martins (2002), Vivian Coronato (agosto de 2002 a 2003), Dayana Zdebsky (2004 a 2005) e Júlia Oliveira (2011).

Direção de arte: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton (criação intertextual a partir de *O Rinceronete* de Eugéne Ionesco e *Dores do Mundo* de Arthur Schopenhauer).

Os figurinos são compostos por quatro macacões de cor azul. B e J usam camisetas pretas de manga comprida por baixo, L1 e L2 usam camisetas brancas de manga comprida por baixo. Todos usam coturnos pretos.

O cenário consiste em dois carros de mão feitos de material bruto, construídos por módulos: uma base de metal, uma roda de madeira (de rolo de fio elétrico) e madeiras que, uma vez aparafusadas, formam uma jaula que pode ser anexada acima das bases metálicas. Os carros e as jaulas são planejados e feitos de modo a serem construídos ao longo da peça. As partes que constituem o carro-jaula estão dispostas no espaço de apresentação antes de seu início (as duas rodas de madeira feitas de rolos de fio elétrico, as madeiras que parafusadas formarão as jaulas e duas bases de metal com os eixos para encaixarem nas rodas). J e B possuem parafusos, porcas e arruelas e duas chaves de boca para realizarem a montagem dos carros-jaula.

J - Determinada, faz movimentos retos e tem postura ereta.

B - Confuso, tem uma postura curva que fica ereta ao longo da ação.

L1 - Faz movimentos curvos, é carinhosa e baba constantemente.

L2 - Treme, tem câimbras e dificuldade para caminhar, sussurra, fala ou grita constantemente combinações desconexas com as palavras: já, não, sei, se, sou, com exceção de uma única vez.

(B entra espaço carregando L1 que grita. B coloca L1 no chão e senta-se na roda de madeira).

B - Afinal, um homem não é tão feio assim...

L1 - Companheiros de misérias... Na primeira mocidade, somos colocados em face de um destino que se vai abrir diante de nós...

B - E eu nem sou daqueles que fazem parte dos bonitos!

L1 - Como crianças... Como crianças em frente ao pano de um teatro...

B - A mim não pegam! A mim é que vocês não pegam!

L1 - Na expectativa alegre e impaciente do que vai se passar em cena.

B - Eu não vou segui-los! Eu não compreendo vocês!

(B levanta-se e chuta a roda de madeira que sai rolando, ele corre e a impede de rolar mais longe).

L1 - Aos olhos que sabem o que vai se passar, as crianças são inocentes culpadas, condenadas, não à morte, mas à vida, e não sabem ainda o conteúdo da sua sentença.

(J entra espaço carregando L2 e o coloca violentamente contra uma parede).

J - Está aqui, então? Sempre atrasado é claro! Nós tínhamos marcado meia hora atrás. Eu não funciono como você, não gosto de esperar, não tenho tempo a perder. *(Entrega chave de boca a B e começa a preparar a montagem do carro-jaula)* Você não pode dizer que chegou na hora marcada.

B - Evidentemente, eu não poderia.

L1 - É uma felicidade não poder saber de nada.

J - Você está num belo estado.

B - Num belo estado. Você acha?

J - Eu não sou cega. Você está morto de cansaço... Perdeu mais uma noite...

B - Minha cabeça está um pouco zonza...

L1 (*tentando tocar em B*) - As moscas nasceram para serem comidas pelas aranhas: e os homens para serem devorados pela dor.

J - Todo o dia é sempre o mesmo, sem contar os fins de semana.

B - Ah não, durante a semana é menos freqüente, por causa do trabalho.

(*L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras*).

J (*separando B e L1*) - É lamentável, é lamentável. Tenho vergonha de ser sua amiga.

B - Você é muito exigente...

J - E o seria por menos.

B - Escute. Eu quase não tenho distração. A gente se aborrece nessa cidade, não fui feito para o trabalho que faço... Todos os dias, no trabalho, durante oito horas, somente três semanas de férias no verão! No sábado à noite, estou tão cansado que, você compreende, para me distrair...

(*J joga uma das rodas de madeira em direção à B que, de tão distraído, é atingido por ela*).

L1 - O hábito já não é um prazer... Já não é um prazer.

J (enquanto junta as madeiras às bases metálicas) – Meu caro, todo mundo trabalha inclusive eu; eu também, como todo mundo, passo todos os dias oito horas no trabalho; também tenho só vinte e um dias de férias por ano, e, no entanto, você está me vendo... Um pouco de vontade, que diabo!

B - Ora, vontade! Nem todo mundo tem vontade. Eu, por exemplo, não consigo me habituar. Não me habituo à vida. (*B joga a chave de parafuso no chão*).

J - Todo mundo tem que se habituar. Ou será que você é de uma natureza superior? (*J pega B e o atira contra algum elemento arquitetônico da rua que faça barulho no impacto*).

B - Eu não pretendo... (*Trabalha juntando as madeiras*).

J (*monta as madeiras deixando claro que está construindo dois carros-jaulas*) - Eu valho tanto quanto você; e posso dizer, sem falsa modéstia, que valho mais do que você. O ser superior é aquele que cumpre com o seu dever.

J percebe que L1 e L2 estão juntos e os separa, pega L2 e joga-o no chão.

(*L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras*).

L1 - O ser humano assemelha-se ao relógio, que se dá corda e trabalha sem saber por quê. Cada vez que um vem ao mundo, o relógio recebe corda de novo, para repetir o velho e gasto estribilho da eterna caixa de música, frase por frase, compasso por compasso, com variações quase insensíveis.

(*B abraça L1, J os separa e atira B contra uma parede*).

B - Que dever?

J - Seu dever... Seu dever de empregado, por exemplo.

B - Ah, meu dever de empregado... (*Volta a montar os carros*).

L1 (*olhando nos olhos das pessoas na rua*) - Essas estrelas fixas que brilham inumeráveis pelo espaço infinito, não têm outro fim senão iluminar mundos...

J (*percebendo L1 larga o que está fazendo e a pega*) - Esta agora!

L1 - Teatro de miséria e dos gemidos, mundo que, no mais feliz dos casos, só produz tédio. (*cospe no rosto de J ao falar a última palavra, J cospe de volta*).

J - Você viu?

B - Sim! Faz sentido!

L2 (*arrastando-se até a base metálica e usando-a para erguer seu tronco*) - Se ao ser feliz creio sê-lo, sofro em meu odioso estado porque me faz desgraçado só o medo de perdê-lo, e se estou bem sem sabê-lo, pois não sei, não o sou. Assim amanhã como hoje, ser feliz nunca poderei, pois se sou já não sei... E se sei, já não sou. Já não sou!

J (*pegando L2 pelos cabelos*) - E o que você acha disto? (*Bate cabeça de L2 na base metálica, L2 fica no chão*).

L1 - Quem sobrevive neste mundo encontra-se na disposição de espectador, que vê as mesmas farsas repetidas sem interrupção. É que as coisas estão calculadas para uma única representação e já não fazem sentido quando dissipada a ilusão.

J - Então, o quê você acha disto?

B - Do quê você está falando?

J (apontando para L1 e L2) - Disto, ora. Disto!

L1 - A vida é como um espetáculo que perturba inutilmente o repouso do nada.

J - Então, o quê você me diz?

B - Bem, nada... Só que...

L1 - Não há nada fixo na vida.

B - Mas apesar de tudo é uma coisa extraordinária!

J - Estou pasma! Mal posso acreditar! É uma coisa inadmissível.

B - Estou vendo que lhe custa acreditar. E daí?

L1 - Nem dor infinita, nem alegria eterna, nem impressão permanente, nem entusiasmo duradouro, nem resolução elevada...

J - É espantoso! À solta na cidade, não é permitido! Isso não te surpreende?

L1 - Tudo se dissolve, os minutos, os inumeráveis átomos de cada pequena coisa...

J - Hei! Você está sonhando em pé?

B - É isso, eu sonho... A vida é um sonho.

L1 - Fragmentos de cada uma de nossas ações...

J (indo atrás de B que foge) - Você se acha muito espirituoso, mas se engana! Eu acho você incapaz de falar seriamente.

B - Isso é só hoje... Porque eu...

J - Hoje como sempre!

L1 - São os vermes roedores que devastam tudo que é grande e ousado.

B - Nem tanto, apesar de tudo!

J - Não gosto que me gozem!

B - Ah, isso eu não me permitiria.

J - Sim, você acabou de se permitir!

B - Mas eu lhe juro que...

J - Que você está me gozando!

B - Ora, como você é cabeçuda.

J (*pegando B e atirando-o contra uma parede*) - E você, ainda por cima, me toma por imbecil. Está vendo?

B - Isso nem me passaria pela ideia.

J - Ideia? Você nem tem ideia...

B - Por isso mesmo é que não me passaria pela ideia...

J - Então por que você me insulta?

B - Eu não insulto você, pelo contrário, você sabe muito bem como eu gosto de você.

J - Se você gosta assim de mim, por que me contradiz, dizendo que não é perigoso deixá-los à solta em pleno centro, principalmente se fosse num domingo de manhã, quando as ruas estão cheias de crianças... E de adultos também...

L1 - O domingo representa o aborrecimento, e os seis dias da semana a miséria.

B - Eu não penso assim.

J (colocando L2 sentado na base do carro) – Você nunca pensa em nada!

L1 - Coloque esta raça num país de fadas, e os homens morreriam de tédio, ou se matariam, disputariam, causando mais sofrimento do que a natureza agora lhes impõe.

J - Isso não deveria acontecer.

B - Por isso é que não há motivos para você brigar comigo.

L1 - Para essa raça nenhum outro teatro, nenhuma outra existência convém.

B (abraçando L1) - Pobre, ela não para de se lamentar.

J (separando-os) - Não vá lhe fazer agrados, porque ela não é condicionada... Que animal! Como é possível uma coisa dessas, num país civilizado...

(L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras).

B - Eu não posso deixá-los assim! (Corre e abraça L1) Não posso abandoná-los, não posso abandoná-los.

L1 (para alguma pessoa na rua) - Não sabemos, nos nossos dias tão felizes, que desastre o destino nos prepara: cegueira, mutilação, perseguição, loucura, prisão...

(L1 é levada à força para o carro por J que a senta na base).

J - Eu te explico... É o seu dever. É o seu trabalho!

B - Então, explique.

J - Nós é que explicaremos, muito em breve, entre nós. Conheço muito bem, os bastidores do fato.

B - Quais bastidores?

J - Hei de denunciar o objetivo e o significado desta sua provocação! Hei de denunciar todos os provocadores! Além disso, chamo a sua atenção para o fato de que não estamos em férias; retomaremos o trabalho agora, me ouviu? (*Entrega uma chave de parafuso à B*).

B - Sem dúvida. Evidentemente, somos explorados até a alma. É... Pior assim.

J - Ou melhor assim.

B - De onde vêm uns, de onde outros vêm, no fundo, isso pouco importa. Para mim, a única coisa que importa é a existência em si, pois... Eu não estou me sentindo nada bem, nada bem!

J - Isso é mau. O que é que você acha que tem?

B - Não sei... Sinto uma indisposição, ou indisposições.

J - Sente-se fraco?

B - Não! (*Joga chave de boca longe*) Sinto um calor aqui dentro...

J - Eu quis dizer, uma fraqueza passageira. Isso acontece com todo mundo, mas pode desequilibrar o seu sistema nervoso.

B - O meu equilíbrio é perfeito. Estou completamente são de corpo e alma.

J - Claro, claro. Talvez você tenha se resfriado. Está com febre?

B - Não sei.

J - A sua respiração está com um ruído muito forte. Deixe-me tomar seu pulso. Não se aflija.

B (impedindo J de se aproximar) - Eu não estou aflito. Por que é que eu haveria de estar?

J - Seu mal não é tão grande assim. Mesmo assim é prudente chamar um médico.

B - Não preciso de médico.

J - Mas é preciso chamar um médico. (*J sai correndo pela rua*)
Médico! Médico!

B - Você não vai chamar um médico porque não quero que você chame um médico. Eu me trato sozinho.

J (gritando de longe) - Você está errado em não acreditar na medicina.

B (fora de si) - Os médicos inventam doenças que não existem.

J - É claro que não...

B - Eles inventam as doenças, inventam as doenças! Todas as doenças... Todas...

J (segurando B e colocando-o deitado no chão) - Pode ser que inventem, mas curam as doenças que inventam.

B (levantando-se) - Por que você me olha como se eu fosse um bicho?

J - Seu corpo...

B - O que é que tem meu corpo? Por acaso eu me preocupo com o seu?

J - Parece que está mudando a olhos vistos.

B - Não fique me agarrando assim. Não me aborreça, me larga.

J - Isso é mais grave do que eu pensava. Deixe-me chamar um médico.

B - Larga, larga. Meta-se na sua vida!

J - Pronto, está certo. É para o seu bem.

B - Conheço o meu bem, melhor do que você.

J - Você está respirando com dificuldade.

B - Cada um respira como pode! Você não gosta da minha respiração? Eu também não gosto da sua! Você tem uma respiração muito fraca; mal se ouve. Até parece que você vai morrer de um momento para o outro.

J - Não se irrite comigo!

B - Então não se meta na minha vida!

J - Você está aborrecido comigo. Para lhe ser franca, eles me dão asco. (*Puxa cabelos de L1*) E que não se metam no meu caminho, porque eu os esmagarei! (*Joga cabeça de L1 contra roda*) Eu acho que você está passando por uma crise moral.

B - Eu não me sentia bem na minha roupa... E agora também não suporto o meu corpo!

J - Isso está acontecendo contra a sua vontade, é preciso chamar um médico. (*Sai andando e perguntando a pessoas na rua*) Médico? Médico? Médico?

B - Não! Não gosto de gente cabeçuda. Se eles são assim, voluntária ou involuntariamente, é porque é melhor.

J (*retornando*) - O que você está falando? Como é que você pode pensar...

B - Você vê mal em tudo. (*Encara J*) E se isso lhes dê prazer, hein?

J - Duvido que isso lhes dê prazer.

B - Eu lhe digo que não é tão mal assim! Afinal, eles têm direito à vida, tanto quanto nós!

J - Com a condição de que não destruam a nossa. Você já pensou na diferença de mentalidade?

B - Você acha a nossa preferível?

J - Temos uma moral ao nosso modo, que eu acho incompatível com a destes animais.

B - A moral. Lá vem a moral! Estou farto de moral! É linda a moral. É preciso ir além da moral!

J - E o que você põe no lugar dela?

B - A natureza! (*Abraça alguma pessoa na rua*).

J - A natureza?

B - A moral é antinatural.

J - Você quer trocar a moral pelo natural?

B - E assim eu viverei, eu viverei... Eu preciso respirar.

J - Reflita um pouco. Você sabe muito bem que nós temos uma filosofia que esses animais não têm. Um sistema de valores insubstituível! São séculos de civilização!

B - Derrubaremos tudo isso, E ficaremos melhor assim!

J (*derruba B no chão e pisa em seu rosto*) - Impossível levá-lo a sério, você está fazendo poesia. Não sabia que era poeta. Eu

o conheço muito bem para acreditar que isso não é o seu pensamento. Pois você sabe, que o humano... O humano é...

B - O humano, não diga mais essa palavra! O humanismo caducou! Você é ridícula! Só fala bobagens!

J - Bobagens? Bobagens? Você perdeu a cabeça. Por acaso você gostaria de ser assim? Assim?

B - Por que não? Eu não tenho os seus preconceitos.

J - Eu não estou te compreendendo.

B (*enfrentando J*) - Destape os ouvidos, destape os ouvidos! Eu disse... (*Levanta L2, que sai do carro e logo cai no chão*) Que gostaria de... Mudar! (*Levanta L1 que sai cantando a melodia de sua música em Lá, Lá, Lá, Lá, e andando para longe dos carros*).

J - Você está perdendo a cabeça! Acalme-se! Você não é o mesmo.

B - Quero destruir tudo isso! (*Chuta a roda do carro*).

J - O que você está fazendo!? Nem o reconheço! Olhe para mim! Você parece que nem me vê, que nem me compreende!

B - Compreendo-a muito bem! E vejo-a muito bem também!

J - Tenha modos!

L1 (*tentando arrastar L2 para longe*) - É absurdo admitir que a dor sem fim, que nasce da miséria inerente à vida e enche o mundo, seja apenas um puro acidente, e não o próprio fim. Cada desgraça parece uma exceção, mas a desgraça geral é a regra.

J (pegando *B* e colocando-o sentado no carro) - Você é muito orgulhoso, enquanto que eu, não tenho ambições. Contento-me com o que sou. E mesmo que me acusem de não ter espírito, hei de permanecer fiel à minha posição.

B - Nós seremos sempre os mesmos, é claro. Nós também somos uma doença.

L1 (ainda arrastando *L2*) - Na vida, só existe guerras: os anos de paz são curtos entreatos. A vida é um combate perpétuo contra a miséria. Uma guerra que se morre com as armas na mão. (*L2* é levado por *J*).

J - Você deve estar tendo uma crise, um acesso de loucura... Mas parece mesmo ter pensado antes de decidir... Você está me ouvindo?

B - Deixe-os em paz! Eles a estão incomodando?

L1 (falando bem próximo de alguma pessoa na rua) - O mal é positivo, pois se faz sentir... O bem, a felicidade, a satisfação, apenas fazem suprimir um desejo e terminar um desgosto. A dor sempre é maior do que a alegria. (*J* pega *L1*) A dor é sempre maior do que a alegria! A dor... (*L1* é levada até o carro).

J - Isso deve deixar vestígios. Tamanho desequilíbrio.

B - Você está obcecada.

J - Não seja ridículo. Você complica a vida... A melhor maneira de resistir é ter força de vontade.

L1 - A vida é um combate, sem descanso, sem tréguas, sem fim.

J (entregando o eixo da roda) - Mostre que tem força de vontade.

B (montando a roda) - Garanto-lhe que tenho...

J - Prove a você mesmo, não dando ouvidos a eles, por exemplo...

B - Você não quer me compreender. Só ouço para me proteger. Já tomei minha decisão.

J - Você precisa voltar a ser como era antes!

B - Olha, eu não sou burro. Ouvir não me faz mal... Até que me faz bem.

(L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras).

J (iniciando a montagem da jaula em cima do carro de L2) - Quando você estiver completamente restabelecido do seu choque, da sua depressão, vai ver que se sentirá melhor. O seu mal-estar vai desaparecer.

B - Receio muito.

(L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras).

L1 - Este mundo é um lugar de penitência, contradições, sofrimentos e misérias.

L1 (sai do carro enquanto J e B trabalham e passa a cantar sua música, "Hemodialisis" de Otto) - Sangue é ouro. Os rios são como veias. As veias se rompem. Os rios se poluem. Há uma briga entre nós, nossas veias estão poluídas. Grandes ratos nos habitam. Capazes de matar. Todo mundo tem veias iguais e a cada um cabe um rio. E a cada rio... Agonia... Agonia... Sangue é ouro. Os rios são como veias. As veias se rompem. Os rios se poluem. Há uma briga entre nós, nossas veias estão poluídas. Grandes ratos nos habitam. Capazes de matar. Todo mundo

tem veias iguais e a cada um cabe um rio. E a cada rio... Agonia... Agonia... Agonia! Agonia!

(L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras).

B - Por mim, só de vê-los fico perturbado. É uma coisa nervosa. Não fico com raiva, isso não... Mas sinto uma coisa aqui, que me aperta o coração.

J (pegando L1, que grita “Agonia!” para retorná-la ao carro) - Você tem razão de estar impressionado, até certo ponto. Mas assim também já é demais. É preciso encarar as coisas com desprendimento.

B - Eu me sinto solidário. Não consigo ficar indiferente.

L1 - O aborrecimento faz com que os humanos, que se amam tão pouco uns aos outros, se procurem com todo o entusiasmo. É a origem do instinto social.

J - Se a gente se preocupasse com tudo o que acontece não se poderia sobreviver.

B (dançando com L1) - Mas quando você mesmo foi tomado de perto pelos acontecimentos, quando você, de repente, foi posto diante da realidade brutal dos fatos, não pode deixar de se sentir atingido diretamente. A surpresa é grande demais para manter o sangue-frio. Por mim... Estou surpreso, surpreso! Não me conformo.

J - Eu também fiquei surpresa, mas me habituei.

B - Olhe para eles!

L1 - A vida oscila, como um pêndulo, entre a dor e o tédio. Sentimos a dor, mas não a sua ausência. Sentimos a inquietação,

o temor, mas não a segurança. Sentimos o desejo, como sentimos a fome e a sede, mas, apenas, satisfeitos, tudo acaba. (*É sentada no carro por J*).

B - Não me conformo. Eles me preocupam tanto, que à noite não consigo dormir, sofro de insônia.

J - Então, tome... Soníferos.

B - Isso não é solução. Se eu durmo, é ainda pior. Sonho com eles.

J - Aí está o resultado de levar tudo muito a sério. Você gosta de se torturar, confesse.

B - Juro que não.

J - Então compreenda, siga em frente. As coisas são assim e não podem ser de outra maneira.

B - Isso é fatalismo... Eu não quero aceitar essa situação.

J - O que você pode fazer? Que pretende fazer?

B (*pega carro de L2 e sai correndo com ele*) - Não sei! Não sei! (*B bate o carro contra algum elemento do espaço e para*).

(*L2 grita alguma combinação de suas únicas palavras*).

J (*rindo*) - Você acha que tem o direito de se ocupar do assunto? (*Pega carro de L2 e o retorna onde estava*) É um absurdo ficar desvairado por causa de algumas pessoas que resolveram mudar de aspecto. Estão no seu direito. São livres...

B - Mas vão ser isolados!

J - É preciso cortar o mal pela raiz.

B - O mal! Que mal? (*Corre para L1, a tira do carro e a carrega para longe*) Isso é uma palavra vazia! É impossível saber onde está o mal e onde o bem está. Você está com medo é por você mesma essa é que é a verdade. Mas você nunca será assim...

J (*correndo atrás de B e L1*) - Por isso é que estou certa de que você se deixou levar.

B - Isso pode acontecer com qualquer um!

J - Com qualquer um? Mas comigo não e nem com você! Não é?... Não é? (*Joga B contra algum elemento arquitetônico da rua*).

L1 (*sendo carregada de volta ao carro por J* - Com mil cuidados, mil precauções, enchemos a vida como se enche uma bola de sabão, sem pensar na certeza de que ela acabará por explodir.

J - Hein, diga... Não é?... Não é?... Não é que uma pessoa que fica assim é, indiscutivelmente, anormal?

B - Indiscutivelmente... Enfim...

J - Sim, indiscutivelmente, absolutamente anormal!

(*J trabalha montando a jaula do carro de L1 e de L2 alternadamente*).

B - Você parece estar muito segura de si. Você acha que sabe onde termina o normal e onde começa o anormal? Você pode definir o que é normalidade e o que é anormalidade? Do ponto de vista filosófico e médico, ninguém ainda pôde resolver o problema.

J - Talvez não seja possível resolver o problema filosoficamente. Mas na prática é fácil...

L1 - O andar não é mais do que uma queda sempre evitada, assim como a vida do corpo é a morte sempre adiada, uma morte suspensa...

J - Você nem sabe mais o que é ou não é normal!

L1 - Para saber, compare a impressão do animal que devora outro, com a impressão do que é devorado.

J - Isso não prova coisa nenhuma! Isso é conversa fiada, é coisa de louco! É loucura!

B - Resta saber o que é a loucura...

J (*pega B pelo cabelo e o atira contra algum elemento arquitetônico da rua que faça barulho no impacto*) - A loucura é a loucura, ora! Loucura é só loucura! Todo mundo sabe o que é a loucura. A sua loucura faz parte da teoria ou da prática?

B - De uma e da outra!

J - Não precisa se exaltar.

B - Você acha que estou exaltado? Parece que eu sou você.

L1 - Cada rosto é um sonho efêmero. A vontade de viver é uma imagem que foge nas páginas infinitas do espaço e do tempo. Fantasias vãs ao preço de dores profundas.

B (*assumindo uma postura corporal mais ereta, menos deformada, mais "humana"*) - Eu não quero ficar como você, não quero sentir como você.

J - E o que você entende por sentir?

B - Eu sinto que a sua tolerância excessiva, a sua generosa indulgência... São, na verdade, aquilo que se pode chamar de fraqueza...

J - Isso é o que você afirma, ingenuamente.

L1 - A sensibilidade diminui, a força da imaginação torna-se cada vez mais fraca, as imagens empalidecem, as impressões já não aderem, tudo passa sem deixar vestígios. Passeamos cambaleando ou repousamos em um canto, não sendo mais que a sombra. Vem a morte, um dia e a sonolência muda-se em um último sono.

B - Sua cabeça não me surpreende. A sua segurança é apenas aparente. E isso não impede que seja uma boa pessoa. Boas pessoas dão bons operários, porque agem de boa-fé e podem ser enganados por seus chefes.

J - O seu raciocínio está errado, nós somos superiores a eles!

B - Eu não sei de nada, só a experiência poderá provar.

J - Você é um fraco! Isso é passageiro e você ainda vai lamentar.

B - Se for mesmo passageiro o perigo não é tão grande. O meu dever é não os abandonar, e eu cumpro com o meu dever.

J - Não, o seu dever é prendê-los. Você não conhece o seu verdadeiro dever... O seu dever é se opor a eles, lucidamente, firmemente. Conservando a sua lucidez e não abandonando a sua razão.

B para L1 - Ela tem bom coração... Você tem um grande coração.

L1 - A felicidade está sempre no passado ou no futuro. O presente é uma pequena nuvem sombria, diante dela, atrás dela, tudo é luminoso, só ela projeta sempre uma sombra.

J - Não se atormente. Mesmo assim, você fez o que pôde. Não se pode fazer o impossível. Para que ter remorsos? Deixe de pensar nessa gente. Esqueça isso. Apague as más recordações.

B - Mas eu ouço e vejo essas recordações. Elas me são reais.

J - Você vai estragar tudo com seus problemas de consciência! Todos nós temos culpas.

B - Você acha mesmo?

J - Relativamente, somos melhores que essa minoria. Ambos somos bons.

B - Não é verdade, você não é igual a mim.

J (*vai até B*) - Temos o direito de viver, temos o dever de ser felizes, independentemente de tudo. O sentimento de culpa é um sintoma perigoso, é sinal de que não há pureza. (*Pega B pelos ombros*) Tire isso de você! Isso pode levar àquilo... Muitos deles começaram assim! Vamos, tente nunca mais se sentir culpado... Eles não são nada corretos. São muito grosseiros... É preciso saber em que ponto estamos! Realmente está ficando muito sério! (*Sacode-o intensificando a força e o ritmo*) Não gosto disto! Não admito!... Não pense mais nisso. Não devemos ter remorsos. O sentimento de culpa é um sintoma perigoso. Vamos viver a nossa vida, sejamos felizes. Temos o dever de sermos felizes. Felizes! Felizes! (*Coloca B sentado na roda do carro*) Acalme-se. Relaxe ali.

B - Estou com dor de cabeça.

J (*volta a trabalhar para finalizar a construção das jaulas nos carros com L1 e L2 dentro*) - Não se aflija, que eles hão de melhorar.

B - Eles não vão melhorar, não. Isso é definitivo. O que vamos fazer?

J - Eles estão loucos.

B - O mundo está enfermo.

L1 - O mundo é o inferno, e os homens dividem-se entre almas atormentadas e diabos atormentadores.

J - Só eles é que estão doentes. E não seremos nós que poderemos salvá-los.

L1 - Todo o homem que acordou acabará por concluir que este mundo é o reino do acaso e do erro. O erro domina e governa sem piedade alguma.

J - No entanto é preciso, não há outra solução. Você compreende?

B - Ainda não, mas tento compreender.

L1 - A vida de cada homem, vista do alto e de longe, no seu conjunto e nas fases mais salientes, apresenta-se sempre um espetáculo trágico.

B - Escute, poderemos nos regenerar.

L1 - Mas se analisarmos nas minúcias, tem o caráter de uma comédia.

J - Nos regenerar? Você não vai salvar o mundo.

B - Talvez sejamos nós que precisamos ser salvos. Talvez os anormais sejamos nós.

J - Você está delirando, está com febre. Não quero ouvir você falar uma coisa dessas!

B - Isso é que é gente. Têm um ar feliz, estão de acordo com eles mesmos. Não tem aspecto de loucos, não. São até bem naturais. Devem ter tido as suas razões.

J - Nós é que temos razão, eu lhe garanto.

B - Que pretensão!

J - Você sabe muito bem que eu tenho razão.

B - Não existe razão absoluta. Quem tem razão é o mundo, não é você nem eu.

J - Sim, eu tenho razão. A prova está em que, quando eu falo, você me entende.

B - Isso não prova nada.

J - Sinto vergonha disso que você chama de dor, esse sentimento mórbido, essa fraqueza do homem, e da mulher também. Isso não pode ser comparado com o ardor, com a energia extraordinária que irradiam todos esses seres que nos rodeiam.

B - Muito bem, pode ser que eu já não tenha mais argumentos. Talvez você ache que eles são mais fortes do que eu.

J - Sem dúvida.

B - Mas apesar de tudo, eu digo...

L1 - Mas as aspirações iludidas, os esforços baldados... As esperanças que o destino esmaga implacavelmente... Os erros

funestos da vida inteira, com os sofrimentos acumulados e a morte no ultimo ato... Eis a eterna tragédia.

B - Você é que está louca.

L1 - Parece que o destino quis juntar a prisão ao desespero da nossa existência...

B - É a maneira deles. São bonitos.

J - São horrendos!

B - Não gosto que falem mal deles. Fico com pena.

J - Desculpe, será que vamos brigar por causa deles?

B - São deuses.

J - Você está exagerando. Olhe bem para eles.

B - Estou vendo que as nossas opiniões são completamente opostas. É preferível não discutir mais. (*Aperta mão de J e depois a abraça*).

J - Ora, não seja mesquinho. Não seja tolo.

B - A vida em comum tornou-se impossível! Na verdade você é muito desagradável. (*Apertando com a chave de parafusos os últimos parafusos do carro-jaula*) Sim, eu me reconheço; sou eu, sou eu! Eu não sou bonito, não sou bonito. Eles é que são belos. Eu cresci com a razão! Ah, como eu gostaria de ser como você. Mas infelizmente, não posso! Como eu me arrependo. Devia ter seguido todos vocês enquanto havia tempo. Agora é tarde demais! Infelizmente nunca serei assim, nunca, nunca! Nunca mais poderei mudar. (*J, que já finalizou carro com jaula, sai com L2*) Gostaria, gostaria muito, gostaria tanto, mas já não posso.

Não quero nem olhar para o meu rosto. Tenho vergonha!
Como eu sou feio! Infeliz daquele que quer conservar a sua
originalidade! *(Coloca último parafuso e o aperta)* Muito bem!
Pior assim! Eu me rendo! *(Ergue carro de L1 e sai)*.

L1 enquanto é levada embora dentro do carro-jaula por B –
Companheiros de misérias! Companheiros de misérias!
Companheiros de misérias! O espetáculo é esplendido à vista,
mas representar um papel é outra coisa...

(L1 canta a melodia de sua música em Lá, lá, lá, lá se distanciando
das pessoas na rua).

(Os atores não retornam para os aplausos, se houverem).

Ilha do Desterro, 2002.



BUZKASHI

Esta obra estreou no dia 25 de março de 2004 no Largo da Ordem em Curitiba/PR.

Criação: ERRO Grupo (criação intertextual a partir de escritos de Jean Baudrillard, Bertold Brecht, Akira Kurosawa, Allen Ginsberg, Soldado Dylan Max, Priscila Zaccaron, entre outros).

Jogadores/Elenco: Luana Raiter (2004 a 2010), Michel Marques (2004 a 2008 e 2010) e Rodrigo Sember (2009).

Reflexos/Performers: Alai Garcia Diniz (março de 2004 e 2009 a 2010), Ana Paula Cardozo (2004 a 2009), Pedro Bennaton (2004 a 2010), Júlia Amaral (março a julho de 2004 e 2009 a 2010), Ana Letícia da Rosa (outubro de 2004), Luiz Henrique Cudo (julho a outubro de 2004 e 2010), Priscila Zaccaron (2004), Michel Marques (2009), Daniel Castelli (março de 2004), Dayana Zdebsky (julho a outubro de 2004), Fê Luz (2009), Amanda Gartner (2010) e Paula Felitto (2010).

Direção de arte: Julia Amaral, Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

Errar é unânime.

Jogadores (atores):

J1 (mulher)

J2 (homem)

Reflexos (performers):

R1: torcida, rojão (homem)

R2: narração, microfone (mulher)

R3: foto, câmera (mulher)

R4: som, alfaia (mulher)

R5: propaganda, cartaz (mulher)

R6: árbitro, apito (homem).

Todos começam as suas ações simultaneamente e independentes.

R1 fica no alto de um prédio ou marquise, atira rojões a cada cinco minutos até o final da ação.

R2 está oculta, preferencialmente no centro da rua, no alto, mas escondida, escuta-se a sua voz através das caixas de som na rua. Ela fala ao microfone. Seu texto, seguindo a duração das pausas, deve durar até o final da ação.

R3 fotografa toda a ação que ocorre na rua. Os jogadores posam em três momentos para que ela os fotografe bem de perto.

R4 toca alfaia caminhando em toda a rua e pontuando as ações dos jogadores, ao longo de toda a ação, mas sem um ritmo específico.

R5 cola cartazes lambe-lambe nas duas extremidades do espaço. Um cartaz é um mapa com um alvo e outro cartaz é preto e deve cobrir toda e qualquer publicidade da rua.

R6 acompanha os jogadores apitando o jogo. Apita frisando os pontos realizados pelos jogadores assim como suas agressões anotando constantemente informações em seu caderno.

1

R1 atira primeiro rojão e R6 apita. J2, com a caixa, chega rápido ao centro da rua, fica camuflado entre as pessoas, ao lado de uma casa no centro do espaço, faz ponto (coloca caixa no chão e a circula com uma tinta spray de cor amarela, que carrega no bolso, demarcando o local) e acende um cigarro. R3 inicia sua ação, e só irá fotografar bem de perto os jogadores nas três cenas que os mesmos posarem. J1 está com uma garrafa d'água e caminha em direção à casa no centro da rua, pedindo ajuda para caminhar junto a uma pessoa dizendo em voz baixa (sempre) apenas para essa pessoa: Oi, boa noite. Você está caminhando para lá? Posso caminhar com você? Na verdade eu estou com um problema, tem um homem me seguindo ele é meio baixo, meio careca e forte (descrição física de J2), está vestindo um uniforme de cor marrom, eu acho (descrição do figurino de J1 que é o mesmo de J2). Ele fica me seguindo e é muito violento, me encara toda a vez que passo pela esquina. Acho que é ele ali naquela porta. Não, não olhe agora! Estou obcecada. Acho que é... Não é. Não é ele. É, é ele. Não, não é. Não é.

R2:

Sete, seis, cinco, quatro, três, dois, um... Hoje, o campo está aberto à ação, sem fraquezas ou desistências.

Bom, essa carta é pra todos que me dão suporte e sofrem comigo e com minha família esse período de tempo. Eu estou sem dar notícias, pois minha função me esgota. Como é sempre tudo igual no nosso dia-a-dia, não tenho muita coisa pra contar...

O caminho pode ser livre, mas nos desviamos dele. Minhas palavras não são um sonho. Há espões, buscas e prisões por toda parte. As ações são precipitadas e impulsivas, Nesse esquema de jogo, não importa tanto quanto se imagina definir a postura. No jogo vivemos a arte da conjunção. O neutro é uma terrível ameaça. Não cabe temer ou esperar, mas buscar novas armas... Jogos revelam sua qualidade produtiva, pois criam novas formas de viver, de sentir, novos modos de ser... O combate é de todas as coisas, rei. De uns fez escravos, de outros livres. A identidade costura o sujeito à estrutura. Nossas identidades contraditórias nos empurram a novas direções. O sólido se desmancha no ar. Acelera fluxos e laços. O lugar é específico, concreto, familiar, conhecido e delimitado. *(Pausa 05 segundos)*.

2

J1 corre até a caixa, J2 vê J1 e também corre. Os dois fazem a 1ª disputa violenta da caixa e R6, de algum local distante da ação, apita. J1 captura J2.

R2:

Todo mundo deve ser espião. (*Pausa 05 segundos*).

O rei ganhou a batalha. Um rei pode andar até sete espaços, sem pagamento, isento de cartas de incidente e de barreiras criadas pelos espiões. Ele não pode ultrapassar outro líder. (*Pausa 05 segundos*).

Fiz a segurança, o dia todo, pra um comboio que foi de um lado do deserto pro outro. O caminhão era velho. É sempre estressante porque você é um alvo fácil para ataques guerrilheiros. Você, olhando os carros pelo espelho vendo se dá pra sacar alguma coisa estranha e a mão sempre na M16 para o que der e vier. E a cabeça fica pensando: se eu atirar com esse caminhão que só pula aonde é que a bala vai parar? (*Pausa 10 segundos*).

3

f1 inicia 1º ritual de tortura.

R2:

Eis a cidade! Eis o centro! Tudo isto só existe porque tudo vai tão mal, por não reinar a concórdia. A rua é muito comprida. E não há nada onde se possa agarrar. Não, preciso falar, não se enganem, não há volta. A linguagem está em jogo. O objeto é a senha. Ele escapa de seu valor e estabelece um jogo. O objeto é dotado de paixão, não é inerte e mudo. Ele é o vazio. Preenche e decepciona simultaneamente. O objeto inutiliza a expectativa

de uma simples funcionalidade. As leis físicas se invertem ou não funcionam mais. O caos não é oposto ao racional. Estamos lidando com um duelo entre sujeito e objeto e nele o jogo não está feito. O objeto tornou-se um pólo de atração e repulsa, fatal ou quase. A regra do jogo está mudando e não somos mais nós que a impomos. Não temos objeto, nem objetivo. É o próprio sistema que caminha acelerado para a festa. (*Pausa 05 segundos*).

4

J1 faz tortura com cigarro e a garrafa d'água em J2 que confessa: Pátria, família, autoridade, honra, dedicação, dever, trabalho, propriedade, a vida é fácil. Entusiasmo.

J1 e J2 param e posam para foto de R3.

R2:

Eles montaram aqui toda uma infra-estrutura... Existem geradores a combustível que geram suficiente energia pra base funcionar sem problema...

Devemos escolher entre duas coisas: condenar e marchar para frente, ou perdoar e dar meia volta no meio do caminho. Não perdoamos, nem voltamos atrás. Há duas maneiras de mandar, ter maldade ou ter simpatia. (*Pausa 02 minutos*).

O guerrilheiro prepara uma ofensiva. Um guerrilheiro pode andar até sete espaços, sem pagamento, isento de cartas de incidente e de barreiras criadas pelos espões. Ele não pode ultrapassar outro líder. (*Pausa 05 segundos*).

5

J1 vai para algum transeunte e diz em voz baixa para uma pessoa: Não faz parte de nosso costume tratar as pessoas desta maneira.

J2 ajoelhado pede ajuda a alguém para se libertar dizendo em voz baixa: Pátria, família, autoridade, honra, dedicação, dever, trabalho, propriedade, a vida é fácil. Entusiasmo.

R2:

Olhem para cima. No alto estão pernas e braços pendurados. Como um bazar de carne humana. Bonecos sem vida suspensos no espaço. Deveriam dar-se por muito felizes de estarem ainda inteiros, com seus braços e pernas! As janelas já estão fechadas, dentro as crianças estão a salvo. Os culpados que se mascaram, e os alegres que confessam seus crimes. Há espões, buscas e prisões por toda parte. *(Pausa 05 segundos)*.

A ofensiva guerrilheira foi bem sucedida. Um guerrilheiro pode andar até sete espaços, sem pagamento, isento de cartas de incidente e de barreiras criadas pelos espões. Ele não pode ultrapassar outro líder. *(Pausa 25 segundos)*.

6

R6 apita, J2 se levanta, pega a caixa e rouba a garrafa d'água de J1.

R2:

O movimento está em todas as cabeças. Sede de infinito. O objeto é inapreensível... e por isto o mundo não faz mais sentido. A contagem regressiva não é o fim, é a exaustão de alguma coisa. Nunca atingiremos o fim ou já o ultrapassamos. Perdemos a possibilidade de integrar o nosso futuro em uma

ação presente. O fim é a ilusão. Deparamo-nos com uma mescla de acontecimentos melodramáticos que não sabemos se realmente ocorreram. Se não há mais fim, não sabemos mais quem somos, e esse é o nosso último sonho. (*Pausa 05 segundos*).

7

J2 corre em direção à R5 (que está no lado onde J1 iniciou). J1 vai lentamente até J2 que oferece garrafa d'água a R5 e depois a guarda no bolso.

R2:

Nós fazemos algo que não existe... Tentemos reunir estes fragmentos... Petroleiro naufraga. Remova um de seus petroleiros... (*Pausa 05 segundos*).

8

J2 se depara com J1 e ambos fazem 1ª seqüência de encontro (J1 tenta pegar a caixa e J2 estende a mão para um aperto de mãos realizado muito lentamente). J2 faz ponto (coloca caixa no chão e a circula com tinta spray amarela demarcando o local). J1 tenta pegar a caixa e os dois ficam com a mão no objeto. J2 oferece a garrafa d'água em troca. J2 lança garrafa d'água para J1, J1 lança de volta a J2, J2 engana J1 e volta ao ponto com ambos os objetos, caixa e garrafa. R6 apita. J2 desiste e joga garrafa no chão, J1 a recupera.

R2:

O ambiente está muito bom, eu acordo e fico treinando meu fôlego pra nossa viagem a Noronha. Aqui a gente não pode saudar ninguém por causa dos franco-atiradores... Não nos

falam nada aqui e eu nem faço questão... Tinha escrito uma carta tão bonita que chorei, mas por infelicidade do destino eu a borrei e a perdi, junto com minha inspiração... Ontem foi dia de festa aqui, era obrigatória a presença, mas não estava mal. Tenho tirado fotos, mas já se esgotaram as idéias. Vou tirar fotos da fauna local. O clima aqui no deserto é perfeito pra guardar qualquer coisa. Tão seco que preserva tudo. *(Pausa 05 segundos)*.

Não me agradam as festas, todo dia alguém é julgado por assassinato... Ficamos em casa dias seguidos olhando, ambicionando a presidência. Estamos a ponto de morrer de tédio! Os homens não sabem como se consagram as mais belas festas. Todos concedem importância à morte, mas a morte ainda não é uma festa. *(Pausa 1 minuto)*.

9

J1 atende a um telefone público que toca na rua, ou liga para alguém relatando todos os acontecimentos em voz baixa. J2 pega sacos plásticos transparentes e vazios com R5 e, escondido em um canto da rua, urina em um deles. J1 se aproxima para ver e, após algumas tentativas de aproximação, sugere uma troca. J2 cheira o saco e oferece para J1 cheirá-lo. J1 cheira e inicia troca, mas J2 desiste. J1 joga um pouco de água no braço de J2 e eles finalmente trocam a garrafa de água pelo saco plástico cheio de urina. J2 faz pesquisa, investiga o público através da garrafa e desperdiça a água. J1 com o saco de urina na mão pergunta às pessoas: É puro?

R2:

O crime perfeito seria a eliminação do real. Todos nós tentamos gerir a ilusão com a ilusão. É nosso modo de desaparecer, que não ocorre acidentalmente (mesmo que o disparo final seja “acidental”), mas sim como consequência direta de atos anteriores... Não será apenas o acaso que acelerará o rumo de conflito, a causa imediata da guerra é a sua preparação... Ao menos temos que por em jogo nossas reações e não colocá-las em uma condição inercial, um impulso para a colisão. (*Pausa 10 segundos*).

10

J1 aproxima-se de J2 e destroca a garrafa d'água pelo saco de urina dizendo: Bebei sem nenhum medo.

J1 faz a mesma ação perguntando se é puro, só que com a garrafa. J2 deixa saco de urina com algum transeunte. J2 começa a separar outros sacos vazios dados por R5. J1 se aproxima. J2 dá um saco a J1 e depois oferece vários sacos para trocá-los pela garrafa d'água. J1 aceita a troca e começa a encher os sacos com o seu próprio ar, oferecendo-os as pessoas, enquanto J2 pesquisa a sonoridade da água. Ao encher o último saco, J1 o estoura na cabeça de J2 e rouba a garrafa d'água. J2 rouba algum saco que J1 deu a alguém, ou pega algum do chão, e o estoura na cabeça de J1, roubando a água e correndo até a caixa. J1 e J2 fazem sequência de saída ao jogo correndo dessa extremidade da rua em direção a outra. Quando chegam, J2 oferece a caixa, J1 sai correndo e o 1º lançamento é realizado - J2 joga a caixa para J1 e corre - e também o 2º lançamento - J1, correndo, joga a caixa para J2. Eles realizam o 3º Lançamento - J2, correndo, joga a caixa para J1. J1 pega a caixa e corre ao centro da rua para fazer o seu ponto

(circulando a caixa no chão com spray de cor amarela). J1 segura caixa no ponto e J2 a disputa violentamente. R6 apita.

R2:

Quanto à Bomba? Espalha o medo... A substituição do combustível líquido por combustível sólido significa que, agora, elas podem permanecer prontas para disparo... *(Pausa 10 segundos)*.

O guerrilheiro morreu em uma emboscada. Remova o seu guerrilheiro. *(Pausa 05 segundos)*.

Bombardeio de instalações. Auxílio, confronto, luta, libertação e massacre. Queremos um leque maior de opções. Nos colocam no plano do jogo. Devemos pelo menos manter um mini blefe. Isto são nossas pistolas e o direito de determinar o momento em que estouraremos nossos próprios miolos. Todos estão disputando sua parcela no morticínio. Vamos celebrar a disfunção final... *(Pausa 05 segundos)*.

(Canta a música, "Atocha 2004", de Alai Garcia Diniz, a seguir)

Triste Madrid

El tren en Atocha libra Chamartín

El grito de la gente vibra en mí

No lejos del lugar donde viví.

España en el corazón

Una sudaca te llora

Triste Madrid

Triste Madrid

El oso cae en el pozo de dolor

Los cuerpos encendidos sin compás

Del drama de la bomba ahora en ti.

Se desplaza la guerra todo es caos.

Aparta de ti este cáliz.

Triste Madrid.

(Pausa 2 minutos).

O rei foi deposto. Remova um de seus reis.

Isso não é uma corte. Isso é uma investigação... *(Pausa 1 minuto e 30 segundos).*

11

ƒ2 captura ƒ1. ƒ2 leva ƒ1 capturada ao centro da rua e inicia o 2º ritual de tortura dizendo: Ao preço das coisas sem preço.

ƒ1 confessa: Pátria, família, autoridade, honra, dedicação, dever, trabalho, propriedade, a vida é fácil. Entusiasmo.

R2:

A mudança dos valores é a mudança de quem cria. Sem o valor, a existência seria oca! Avaliar é criar, e sempre o que há de criar destrói. Prezar quem vê seus enganos. Frequentar somente guerras e festas populares. Todo dia apostar e sentir tesão em jogar. O alimento do herói é: cinema. A corrida tem

que ser rápida, de sobressalto. Quem corre mais que o herói, certamente tem medo de morrer se ver 150 pedras de asfalto. Olhem bem a sua volta. (*Pausa 20 segundos*).

12

J2 faz tortura com cigarro e garrafa d'água em J1 que continua confessando: Pátria, família, autoridade, honra, dedicação, dever, trabalho, propriedade, a vida é fácil. Entusiasmo.

J2 e J1 param e posam para foto de R3. J2 vai a alguém e diz: Não faz parte de nosso costume tratar as pessoas desta maneira.

J1 pede ajuda a alguém para se libertar dizendo: Pátria, família, autoridade, honra, dedicação, dever, trabalho, propriedade, a vida é fácil. Entusiasmo.

R6 apita. R2 continua narração:

O alimento do herói é e se faz em uma armadilha, se faz herói através de um jogo... Por onde surgem os heróis? Os heróis criam seu próprio domínio, também denominam seus inimigos, e por isso detém o mando do jogo, a palavra de ordem. Qual é o alimento do herói? O alimento do herói é o jogo, ele sempre vai ser colocado como prêmio. Desfalece a ficção que detém o mapeamento das jogadas. Negligencia como a guerrilha urbana. Existem heróis? Um jogo de progressão e proteção produz heróis que ultrapassam suas possibilidades físicas de presença, e dedicados ao prêmio trabalham na redução de sentido. Agora o que resta é o jogo que se insere como ilusão... (*Pausa 05 segundos*).

Os súditos apóiam o rei. Um rei pode andar até sete espaços, sem pagamento, isento de cartas de incidente e de barreiras criadas pelos espíões. Ele não pode ultrapassar outro líder. *(Pausa 2 minutos).*

13

J1 se levanta, corre, pega a caixa e rouba a garrafa d'água de J2. J1 corre, mas J2 a alcança e disputa a caixa violentamente. R6 apita. J1 rende J2, recupera os objetos, o prensa contra a parede. J1, com J2 na parede, posa para a foto de R3, pega a caixa e desiste de iniciar mais um ritual de tortura.

R2:

Hoje eu dormi a noite toda, deu até pra sonhar. Sonhei que tinha ido pro Brasil, para a Esplanada dos Ministérios, só por algumas horas. Estávamos todos lá. Fui na cozinha e pedi para o comandante deixar eu escolher um pedaço de costela que estava delicioso, deu até pra sentir o gostinho... Aqui está tudo tranqüilo, parece que o fim está para chegar. Agora pra mim tanto faz agora. *(Pausa 05 segundos).*

14

J1 joga a garrafa d'água a J2 e sai com a caixa. J2 corre e disputa a caixa. J1 desiste e pede lançamento, J2 faz 4º lançamento para J1. J1, correndo, faz 5º lançamento a J2 e J2, correndo, faz 6º lançamento a J1. Ambos finalizam a corrida em uma extremidade da rua. J1 tenta pegar a caixa e eles fazem a 2ª sequência de encontro – o mesmo aperto de mão como na primeira vez, apenas com a inversão dos lados. J1 rouba a caixa e faz mais um ponto. J2 oferece garrafa d'água para

beber e para fazer um lançamento, J1 se distancia e J2 a engana e pega a caixa. J1 pega J2 por trás enforcando-o. J2 oferece a caixa a J1 que a pega e a joga a J2. J1 recupera garrafa d'água, J2 esconde a caixa e ambos se encontram para correrem até a outra extremidade da rua. J2 faz o 6º lançamento da caixa para J1.

R2:

Outros nomes, outras cabeças serão acrescentadas à lista dos nossos mortos... Coragem! Sofremos sem estremecer o destino horrível que paira sobre nossas cabeças, onde voam os bombardeios. A radioatividade virá atingi-los. As nuvens... A vermelha. Plutônio 239. A décima milionésima parte de uma grama provoca câncer. O amarelo, Estrônio 90. Entra em você e causa leucemia. A violeta, céσιο 137. Afeta a reprodução, provoca mutações. Pode ameaçar expandir-se, mas pode ser contida. A contaminação não se estende por todo o corpo... Só quero saber se estamos em segurança?... Quem acha que estamos em segurança? *(Pausa 30 segundos)*.

Quem acha que estamos em segurança? *(Pausa 30 segundos)*.

Quem acha que estamos em segurança? *(Pausa 15 segundos)*.

Empréstimo foi aprovado. Receba do banco um petroleiro. *(Pausa 05 segundos)*.

Após trocarem lançamentos, J2 corre com a caixa até a extremidade oposta da rua e J1 o persegue. J2 chega antes e entrega a caixa a J1. Ambos descansam na esquina.

15

J1 corre com a caixa até a extremidade oposta, J2 a persegue e a ultrapassa.

R2:

Existem dez sintomas de possessão: 1 - dores de cabeça, 2 - vícios, 3 - insônia e nervosismo, 4 - perturbação, 5 - desmaios constantes, 6 - medo, 7 - depressão, 8 - audição de vozes e visões, 9 - doenças sem solução, 10 - desejo de suicídio. Só depende de você, existe uma saída. É preciso andar no incerto... Eu tenho um segredo. Quer saber? Eu tenho um segredo. Aposto, maior, menor, dobra, transfere, creditar. Acreditem... (*Pausa 05 segundos*).

Fiquem assim, com as mãos para o alto, por 2 minutos, nesta mesma posição. (*Pausa 03 minutos*).

16

J1 e J2 correm de uma extremidade a outra com três transições de posse da caixa através do 7º, 8º e 9º lançamentos. Quando ambos chegam à outra extremidade da rua, param para descansar e tomam água. J2 bebe água e oferece a J1 que bebe e guarda a garrafa. Eles fazem 10º lançamento, enquanto correm novamente, mas, param, pois J2 desiste e J1 joga a caixa em suas costas. J1 fica com a caixa e J2 vai encher um dos seus sacos plásticos que restam no bolso. J1 faz ponto. J2 enche sacos e distribui às pessoas. J1 oferece caixa a J2 que não se importa. J1 faz ponto com a caixa, mas J2 continua com os sacos. J1 pega a garrafa d'água e começa a se molhar, J2 troca um saco cheio de ar pela garrafa d'água. J1 suga todo o ar do saco de J2 que se molha com a água. J1 se direciona para pegar a caixa.

R2:

O guerrilheiro prepara uma ofensiva. Um guerrilheiro pode andar até sete espaços, sem pagamento, isento de cartas de incidente e de barreiras criadas pelos espões. Ele não pode ultrapassar outro líder... *(Pausa 05 segundos)*.

17

J1 pega a caixa e começa a lançá-la para cima, jogando sozinha. J2 pede a caixa, J1 lança e J2 a lança de volta a J1. J1 pega e corre um pouco, mas para. Eles invertem seus lugares, J2 pega a caixa e a lança a J1, J1 a lança a J2 que corre um pouco e para. Eles invertem novamente seus lugares, J1 lança a caixa a J2, J2 finge lançá-la a J1, mas fica com a caixa, e sai correndo para fazer um ponto.

R2:

Podemos permanecer passíveis. Pequenos roubos, pequenas violências, recusas e desvios cotidianos... Esta festa lembra o vaivém constante entre a ordem e o caos. Este carnaval reedita o jogo sem fim. As festas evocam um crime, a morte de um deus ou de um personagem... *(Pausa 35 segundos)*.

Petroleiro naufraga. Remova um de seus petroleiros. *(Pausa 25 segundos)*.

18

J1 pega a garrafa d'água e bebe. J2 se aproxima, pega a garrafa, bebe um gole e oferece de volta a J1 que bebe e abraça J2. J2 e J1 comemoram, brindam, lançam a garrafa d'água até esvaziá-la, gastam o que resta da água da garrafa e se abraçam. J1 lança a garrafa vazia no chão e J2 guarda-a. Ambos saem para lados opostos.

J1 vai fazer pichação em cartazes fazendo um ponto, apenas um círculo em cima dos cartazes pretos que R5 colou em algum muro na extremidade da rua, e escreve o número 11 no meio do círculo. R6 apita. J2 faz ritual com a garrafa d'água vazia no lado oposto.

R2:

O nosso destino é estarmos em caminho, errantes, através dos perigos sem saber o que nos espera... *(Pausa 05 segundos)*.

Esse tédio me mata mais do que as bombas que eles lançam na gente aqui. *(Pausa 05 segundos)*.

19

J2 volta, pega a caixa e tenta fugir, J1 corre até ele e eles passam a disputar a caixa no centro da rua. J1 e J2 disputam a caixa que se rompe espalhando terra e notas de dinheiro pela rua (o programa da peça que consiste em notas falsas de dólar com a frase "Todo mundo deve ser espião"). R6 apita.

J1 e J2 se cruzam e caminham em direção a extremidades opostas da rua.

R2:

Por enquanto, nós vamos manter os meios de comunicação. Se vocês ficarem sem ter notícias minhas é porque já aconteceu, mas não se preocupem, façam o que vocês têm que fazer aí. Nada é mais caro ao nascer do que a retirada. Esse fantasma que corre diante de você é mais belo. Por que não lhe dá a sua carne e os seus ossos? *(Pausa 10 segundos)*.

20

Jogadores saem. R3 continua tirando fotos e sai lentamente. R4 aumenta o ritmo do toque na alfaia enquanto vai embora. R5 e R6 saem. Todos olham para o céu. Último rojão de R1. Todos saem rápido, após R2 terminar a sua narração:

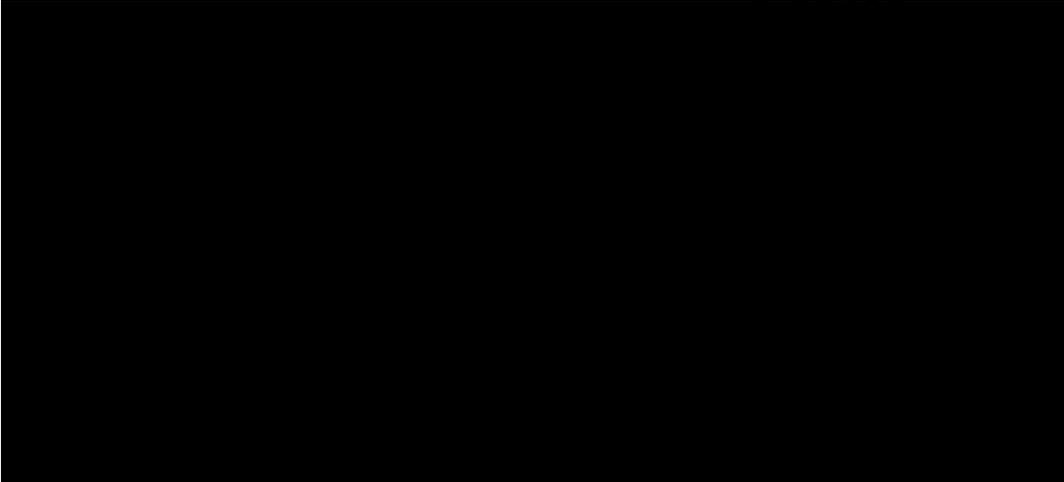
O mundo que causa algum interesse fomos nós que criamos e não somos tão orgulhosos nem tão felizes como poderíamos ser. Estou encostando meu delicado ombro na roda exercendo a difícil arte de despir-me das honras e retirar-me oportunamente.

Essa guerra foi muito mais fácil de ser tolerada com as palavras positivas de cada um de vocês. Muito obrigado mesmo por me acompanharem nessa loucura que felizmente teve um saldo bem positivo. Não vejo a hora de chegar e agradecer a todos. Muito em breve estaremos juntos festejan...



Ilha do Desterro, 2004.

Desvio



Esta obra estreou no dia 27 de outubro 2006 no Centro de Florianópolis/SC.

Criação: ERRO Grupo (criação intertextual a partir de *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 Eugéne Ionesco, *Laranja Mecânica* de Anthony Burgess e *Violência Gratuita* de Michael Haneke).

Atuação: Luana Raiter (2005 a 2011), Michel Marques (2005 a 2011), Luiz Henrique Cudo (2006 a 2011), Dayana Zdebsky (2005), Ana Paula Cardozo (2005 a 2007), Sarah Ferreira (dezembro de 2007) e Paula Felitto (2011).

Performers: João Garcia (2006 a 2011), Ângelo Giotto (2006 e 2011), Rodrigo Sember (2007), Sarah Ferreira (2007), Ana Paula Cardozo (dezembro de 2007), Ian Raiter (2007), Juarez Nunes (2011) e Thaís Penteado (2011).

Sonoplastia: Priscila Zaccaron.

Direção de arte: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

Espaço: percurso de aproximadamente nove quadras por ruas de uma cidade.

Atores

Assassino: calça cinza, coturnos, camiseta branca, colete cinza com capuz que possui zíper que uma vez fechado cobre por completo seu rosto, carrega um travesseiro de penas pretas com as roupas da Vítima dentro e que serão usadas ao longo das cenas.

Contrarregra: regata branca, saia cinza escuro e coturnos brancos.

Guia: regata branca, saia cinza claro, coturnos brancos e boné branco.

Vítima: inicialmente veste roupa de ensaio (calça de moletom preta, camiseta branca e sapatilhas), depois é vestido com calça cinza, camisa de manga longa cor de vinho que revela seu pescoço e parte de seus ombros, e coturnos pretos.

Performers: Músico de rua, Mulher ao telefone, Homem que corre, Homem que leva a caixa de som, todos com roupas cotidianas.

0 - Antes

0.1 - A Carta - Carta/convite escrita pela Contrarregra que a assina como Contra-atriz é enviada a mil e quinhentas pessoas (escolhidas aleatoriamente pela lista telefônica) que a recebem em seu domicílio.

Ilha do Desterro (*trocar no caso de outra cidade*) __ de _____ de _____. (*data da apresentação*).

Amigos e irmãs,

Deveria aqui convidá-los a apreciar um espetáculo, cujo roteiro nos é bem conhecido.

Porém, estou na cama sofrendo com meus sonhos. Já o vejo gritando debaixo do travesseiro. Longas noites tentando defender outras realidades, tentando dissolver os conflitos que ajudei a criar. Previsões e erros. Mas devo confessar que gosto. Errar é divertido. Fazer o que nos é natural.

Por favor, fale desta carta para seus afiliados. Afinal, eu sou um, e você é outro. Talvez o que acontecerá lhe possa interessar. Quem sabe não teremos prazer. É difícil me defender da cegueira de meus amigos. Só vivi amargura e desgosto. E tudo que nunca desejei foi participar de um assassinato. Escutar os gritos ensaiados. Ver as plumas, e as cores de uma morte feita para ser vista. E coitado, ele que um dia quis ser astro, acabará na calçada, enganado.

Os projetos são descobertos, dos roteiros caem as máscaras.

O que resta que me faça crer em meus amigos e irmãs? Não sei.

Nunca me senti tão bem humorada e alerta. Sinto-me leve e não duvido nem por um momento que a pior das possibilidades será apenas escapar. Estou tão otimista.

Se decidir conceder sua presença, eu desviarei os planos. Esteja, no dia __ de _____, na esquina da Rua _____ com a Rua _____, no Centro desta cidade, às 20

horas. Esta carta dá acesso às cenas da cidade, leve-a consigo e entregue-a na esquina. Alguém estará esperando.

Ouçã com atenção minhas perguntas. Só quero alterar o fim de mais um desafortunado.

Contra-atriz

0.2 - Cartazes Lambe-lambe – São colados previamente em locais nas ruas que fazem parte do percurso da peça cada um com uma frase distinta: Por que veio até aqui? Com que fim? Quem sonhou com isso? Não vai fugir? Por que tudo soa falso?

0.3 - Cenário - O cenário é composto pelos ambientes urbanos percorridos como o bar, a esquina com pouco movimento, as ruas, o local turístico do centro (praça, prédio etc.), um beco escuro, e por um carrinho de mão que carrega os equipamentos de sonorização da peça (caixa de som, mp3 player e microfone sem fio) assim como alguns objetos pirotécnicos.

0.4 - Adereços – Um travesseiro utilizado pelo Assassino que contém em seu interior o figurino da vítima (calça, camisa e coturnos) e plumas pretas soltas.

Momentos

Começam simultaneamente, na esquina indicada pela carta e no bar indicado pela divulgação da peça. A Guia chega à esquina (próxima ao bar). Contrarregra e assassino chegam ao bar e se sentam em uma mesa. Contrarregra liga música. Guia, na esquina, fala às pessoas onde a ação se iniciará. Guia repete a fala para cada nova pessoa que chegar por alguns minutos.

1 - Esquina do Encontro

Guia - Não vá para casa, não há ninguém a sua espera. Você tem tempo de tomar um gole? Vai te fazer bem. Ali, na outra rua, há um bar, a uns quarenta passos daqui. Em uma mesa estará uma mulher, com o Assassino. Ao lado estará a Vítima. Você pode dançar se quiser. Estarei lá assim que terminar aqui.

2 - O Começo no Bar

(As pessoas estão chegando ao local e uma música remixada de canções nacionais e internacionais soa em um boteco, oriunda da caixa de som instalada no carrinho de mão que está nesse bar. O Assassino dorme em uma das mesas com a Contrarregra ao seu lado. A Vítima está ao fundo em lado oposto da rua do bar, começa a ensaiar passos de dança e gestos. A Contrarregra tenta displicentemente acordar o Assassino, sem sucesso vai até Vítima e volta a mesa. Essa ação e a música se repetem até a chegada de todos. A Contrarregra é cada vez mais incisiva para que a Vítima venha até a mesa do bar, até que por fim entra em atrito físico com a Vítima e cai no chão. Permanece lá até a Guia chegar e a acordar. A Guia, após erguer a Contrarregra do chão, simpaticamente traz a Vítima até o bar).

Guia - Sente-se, sente-se... (*Guia e Contrarregra o fazem sentar ao lado do Assassino que dorme*). Sente-se. (*Vítima se levanta ao perceber o Assassino que dorme, Guia volta a colocar a Vítima sentado*). Não temos mais tempo. O que você tem? Você está com uma cara. Não se preocupe tanto com isso. É preciso viver! Afinal, são as coisas boas que devemos aproveitar. Não vamos fazer mal a ninguém... (*Guia se afasta e Vítima se levanta novamente*) O que você tem? (*Guia tenta animar Vítima*) Está se

sentindo mal? Não percamos mais o nosso tempo. É simples. Você consegue agir, vamos. Depressa!

Vítima (levantando-se e indo a outra mesa) - É falso. É falso! Vem um momento em que já não se pode admitir as coisas horríveis que acontecem... Morra você...

Guia (desistindo de deslocar Vítima e transferindo o Assassino para cadeira ao lado da Vítima) - Beba um gole. BE-BA UM GO-LE! Não temos mais tempo. Nenhum minuto.

Guia (pega o microfone) - Eu os recebo nesta rua. *(Fala às pessoas enquanto as cumprimenta)* Meus agradecimentos aos aqui presentes, preparo para vosso entretenimento um assassinato cuja representação estou experimentando. Peço que me concedam a sua atenção, pois todos aqui representam tão bem quanto podem. Esse, que vocês reconhecem, já sentado, é a Vítima. Aquele é o Assassino, temos muita esperança de que ele se lembre de sua missão. Ao meu lado está minha irmã... Agora vocês acompanharão o dia em que iniciou-se a noite eterna para este que aqui está. Todos já chegaram. *(Afastando-se da vítima)* Estão todos aqui. A-TEN-ÇÃO...

Vítima (levantando-se e indo ao encontro da Guia) - Milhares são insuficientes e hoje não podemos mais ser contados... *(Contrarregra o segura)* Ali, e em todo lugar. Em todo o lugar. Ali! Ali! Atrás das paredes, sobre os telhados, nos porões.

Guia - O que aconteceria se já no início nos permitíssemos tamanha intranquilidade? Sou forçada a pedir um pouco de moderação. Afinal, ninguém aqui é culpado de ele já estar

pronto junto a ti... Vejo que devo representar a voz da razão aqui. *(Guia liga a música e canta “There is no business like show business”, de Irving Berlin, enquanto retira peças de roupa do travesseiro do Assassino, Contrarregra despe a Vítima e juntas vestem enquanto dançam. Ao final da música, posicionam o Assassino ajoelhado em frente a Vítima com o microfone nas mãos. A música termina e a Vítima recua. O Assassino logo cai no chão em sono profundo. A Contrarregra frustrada se afasta. A Guia a trás de volta).* Será necessária uma resposta tática. *(Para todos).* Não se preocupem. Está tudo sob controle. Será necessária uma resposta tática. *(Para a Vítima que está escondido no bar)* Você está com medo? Você está com medo!? Ele está com medo!!! Se quiser ficar com medo pode ficar, mas não há motivo... *(Fala em seu ouvido, mas no microfone)* É maravilhoso!... É maravilhoso!

Vítima – É maravilhoso? É maravilhoso? É maravilhoso? *(Guia e Contrarregra, carregando o Assassino, estão saindo).*

Guia – É... É maravilhoso! É excitante! É atraente! É maravilhoso! Venham!

Vítima – É maravilhoso. É maravilhoso. É maravilhoso! É maravilhoso!

(Guia, Vítima e Contrarregra sempre carregando o Assassino se direcionam a esquina oposta ao bar e entre falas, seguem em percurso pelo centro da cidade. Contrarregra ri constantemente).

3 - Apresentação da Cidade

(Apresentam a cidade em movimento. Guia dialoga com Vítima mostrando coisas boas da cidade, enquanto Contrarregra mostra elementos sujos e perigosos, rindo sem parar, levando as pessoas para a próxima rua, e passando por um Músico de rua, percebendo-o sutilmente que toca violão e canta uma versão em português da música anterior).

Vítima - É maravilhoso! É realmente inacreditável! Você realizou uma coisa inacreditável! A realidade ultrapassa a imaginação! *(Guia acompanha a fala da vítima com a boca).*

Guia - É a minha especialidade.

Vítima - Eu sabia. Eu sabia que na nossa cidade, da poeira, da lama, havia este belo bairro luminoso. A realidade desse bairro é indiscutível, pode-se tocá-la com o dedo. Esta claridade tem um ar perfeitamente natural.

Guia - É calculado. Neste bairro, nada deve ser entregue ao acaso. As moradias são construídas com as melhores matérias... Tudo é sólido, cuidadosamente executado. Vamos. Reservei uma cena para mostrar-lhe. *(Contrarregra faz chacota da Vítima, Guia a chacoalha e ela cai no chão).*

Vítima - No meu bairro tudo é úmido. É tão difícil levantar-me no frio, entre os meus antigos sonhos...

Guia - Sonhos! Em todo caso, teria feito melhor se tivesse vindo antes, se não ficasse...

Vítima – Sim, perdi tempo, é verdade. Já perdi muito tempo, é muito tarde? Não... Não, talvez não seja muito tarde... O que acha?

Guia – Não refleti sobre essa questão.

Vítima – Nunca tinha estado aqui. Achei que era um bairro reservado...

Guia – É falso!

Vítima – Agora eu sei, durante muito tempo contornando muros... Mas, agora estou aqui... O que é aquilo ali?...

Guia – Aquilo ali?

Vítima – Podemos ir ali?

Guia – Quer ir ali? Gostaria de ver de perto? Então vou te mostrar. (*Vão até o local que é um prédio na rua*).

Vítima – Adoro como as pedras se colocam umas sobre as outras... Estava precisando mesmo de outra vida, outro cenário... (*Vítima escala parede e a Contrarregra o faz cair*).

Guia – Calma! Calma.

Vítima – Desculpa, eu me exalto.

Guia – É um traço de seu caráter.

Contrarregra (*sempre gritando quando fala*) - É um defeito? (*Vai até o assassino e ri*). É uma qualidade?

Guia - É normal. É normal! Você está confuso?

Vítima – Vocês é que me confundem. Achei que se tratava de ilusão. Não, não pode ser ilusão. Tudo está reencontrado em uma vida sem riscos.

Guia – Estamos na rua, passeando. Caminhemos rapidamente.

Contrarregra (pegando o microfone) - Com que fim?

Guia (vai até a *Contrarregra*, guarda o microfone e lhe chama a atenção) - Sentimos profundamente a felicidade única de viver... Vamos esquecer tudo. Vamos pensar apenas nessa rua. Nesse mundo construído à nossa medida...

Vítima – Aqui não se trata de produto irreal. Pedras, tijolos, cimento, é concreto. (Lê em voz alta alguns anúncios em vitrines e placas na rua) O seu método é bom, seus processos são racionais... Não, não, desta vez não é um mero sonho.

Guia - Que seja um sonho pra mim tanto faz... Até que enfim chegamos! Venha! Temos que nos falar.

4 – *Captura, Briga e Fuga*

(*Assassino* é colocado por *Contrarregra*, que o carregou até então, em poste e dorme em pé. *Guia* direciona *Vítima* ao centro desta rua, retira seus sapatos e coloca-se amigavelmente ao seu lado).

Guia – Este lindo bairro... Não é o bairro da alegria, o bairro modelo... Há um assassino. (Pega par de coturnos de dentro do travesseiro do *Assassino* e os entrega a *Contrarregra* que os dá a

Vítima). Ele aterroriza as pessoas. Logo, logo, este bairro deixará de existir.

Vítima - Querem ir embora?

Guia – Sim! Querem ir embora. Aqui, os que restam, preferem ficar trancados em suas casas, saem apenas em grupos e em casos de extrema necessidade. E mesmo assim o perigo... (*Um dos coturnos é lançado por Vítima em direção a Guia*). Não anda lon... (*O outro coturno é também lançado por Vítima. A Contrarregra rindo abraça a Guia, que a empurra e a manda pegar Vítima que está tentando fugir*).

Guia – É uma brincadeira?

Vítima – Isso! É uma brincadeira, uma brincadeira...

Guia (rindo) - É uma brincadeira? (*Pega os coturnos no chão*) É uma brincadeira! Uma brincadeira! (*Contrarregra abraça Vítima e também ri*).

Guia (para de rir) - Estou surpresa (*Bate os coturnos um com o outro bem próximo ao rosto da Vítima que é imobilizada por Contrarregra*). Surpresa! Não me conformo.

Vítima – Por favor, me explique, eu esperava passar um dia alegre, sentia-me tão feliz... (*Vítima está imobilizado à força por Contrarregra. Guia se abaixa para vestir os coturnos e Vítima a chuta no ombro. Guia cai*).

Guia e Contrarregra - Uuuuuuh!

Guia – Vê aquela esquina? (*Vítima é jogada no chão por Contrarregra em direção à esquina*). É ali que aparecem todos os dias dois ou três corpos.

Vítima – Cadáveres?

Guia – Se não acredita, veja! Hoje temos bastante. Vê?

Vítima - Eu vejo. Eu vejo. (*Leva chute de Contrarregra nas costas e cai novamente no chão*).

Guia - Vê? Vê!? Vê!? (*Guia e Contrarregra simulam dar vários chutes e socos nele que está no chão*).

Vítima – Eu vejo! Eu vejo! Eu vejo!

Guia - Então, ele vê! (*Contrarregra se joga rindo em cima de Vítima, Guia pega Assassino e o joga sobre eles também, se jogando depois*).

Contrarregra – E por que grita?

Guia (*levantando o Assassino*) - É o Assassino! Sempre a mesma personagem. Mata as pessoas e não sabe o porquê... (*Vítima derruba Contrarregra e tenta fugir, mas é capturado pela Guia que a segura deitado no chão*).

Guia – Não se preocupe, assim você não corre perigo. Vamos tentar novamente. (*Guia chama Contrarregra para segurar Vítima*)
Peço um pouco de paciência, seguiremos daqui a um instante. (*Liga trilha sonora em que se escuta a voz da Vítima falando o texto de seu monólogo final da peça*). Vamos, repita! (*Guia calça-o com o*

coturno enquanto Vítima agoniza e repete o texto após cada frase do áudio).

Guia (acorda o Assassino) - Vamos! Chegou sua hora, deve durar apenas um instante. Coloque-se diante dele. É a sua vez. (Assassino vai violentamente de encontro à Vítima, que está preso pela Contrarregra).

Guia – Acorda! Acorda! Acorda! Ainda não! Três vezes você vai até ele. Volta e faz de novo. Não é a última cena, é a primeira que você deve fazer. (Assassino volta e refaz a ação, desta vez, levantando seu travesseiro e indo em direção ao rosto da Vítima para matá-la).

Guia – Não! Não! Que sonho são esses! (Guia manipula Assassino dormindo, o fazendo cumprimentar a Vítima. Ela retorna o Assassino ao lugar onde ele estava).

Vítima – Eu vou embora, estou com pressa para sair daqui!

Contrarregra (largando a Vítima) - Pra que tudo isso? De que serve?

(Homem que corre, passa correndo no meio da cena e segue desaparecendo da visão).

Guia (retirando seu boné e o colocando violentamente na cabeça da Contrarregra) - Pra que tudo isso? Ninguém é obrigado a viver no perigo quando não lhe agrada. (Leva Contrarregra até a Vítima e a faz segura-lo por trás) As pessoas terão que fugir, ou então serão todas mortas, mas isso leva, ainda, algum tempo...

(Dá as costas a Contrarregra e Vítima e fala para todos) Desprezo todas essas boas intenções, que se perdem nas vielas. Estamos no lixo até as orelhas, fedemos a suor. *(Gesticula em três tempos e, no último movimento, a Contrarregra lança violentamente a Vítima contra algum local na rua, um telefone público, por exemplo, orquestrando esta ação que ocorre ao fundo. Vítima se machuca).*

Vítima – Ai!

Guia – Tais incidentes são impossíveis de evitar entre nós, pertencem ao quadro dos sofrimentos. Não há nada o que fazer contra eles. *(Guia levanta com calma Vítima e passa-o a Contrarregra, a cena é repetida).*

Guia - Desprezo todas essas boas intenções, que se perdem nas vielas. Estamos no lixo até as orelhas, fedemos a suor. *(Gesticula em três tempos e, no último movimento, a Contrarregra lança Vítima outra vez contra o mesmo local. Vítima se machuca novamente).*

Vítima – Para, para! Eu quero cancelar!

Guia - Vamos repetir. Que isso sirva de exemplo da imprevisibilidade do mundo.

Vítima – Não, não, eu quero cancelar.

Guia – Vamos repetir. Só um segundo, nós vamos repetir. *(A Vítima foge).*

Guia (para a Contrarregra que tenta abraçá-la rindo) - Vai! Vai!

Contrarregra - Pra onde?

Guia – Vai! Pega! (Contrarregra corre perseguindo Vítima).

5 - Perseguição

Guia (sinaliza para a câmera de segurança da rua, pega microfone dissimuladamente e se esconde em algum local do espaço) - Vamos aproveitar esse momento para fazer uma pequena pausa, refletirmos sobre os fatos. Que tal? Nessa pausa faremos um balanço da situação, nela vocês poderão descarregar tudo... (Faz uma pausa longa, o telefone público toca, ela atende, fala monossilabicamente e desliga). Como foi? Um momento de pausa é sempre bom. Não é? Sim! Agora eu sei! Eles aparecerão lá (indica a rua que tem a esquina destacada anteriormente) Eles aparecerão nessa esquina... Por favor, por aqui. Deste local teremos plena visão... (Guia leva público e carrinho de som até a esquina e pega Assassino que ainda dorme no poste). Quem quiser continuar, pode ficar, mas aos que gostariam de levar esta imagem feliz (abraça Assassino), não ficaremos chateados se seguirem seus caminhos... (Assassino é posicionado em uma parede da esquina) Bem, todos tiveram opção... (Agacha-se de costas para o local que indicou que apareceriam e olha fixo à câmera de segurança) Concentrem-se... Concentrem-se! Atenção... Apareceu ele!

6 - Distância do Contra

(À distância acontece a cena entre Vítima e Contrarregra. Guia narra os acontecimentos simultaneamente enquanto olha fixamente para câmera).

Guia – Apareceu ele! (Vítima e Contrarregra aparecem na esquina) Foi pego pelo ombro, está relutando, mas está vindo. E,

atenção, vai escapar pela direita. Escapou pela direita! Foi pego pela mão e... Caiu! Está no chão! Ele vai embora. Não! Não vai embora. Atenção, ele vai se ajoelhar. Agora respira, concentra, respira, concentra. Ele se aproxima, toca em sua mão, e ela vai levantar, levantou, arrumou o boné, e ele vai tocar em sua mão, e ela... Caiu! Está no chão! Ele olha para frente, olha para trás, toca novamente em sua mão, ela levanta, levantou, arrumou o boné, ele pega sua mão e ela vai... Cair! Espetacular! Ele toca em sua mão, ela vai levantar, levantou, e eles vão... Se abraçar... Muito bem, estão felizes! Estão vindo até nós... E agora vocês acompanharão o...

Contrarregra – Quem recebeu minha carta!?! (*Guia para de olhar para a câmera e surpresa vira-se para a cena à distância*).

Vítima – Fale mais alto. Chegue mais perto.

Guia (*simultaneamente ao distante diálogo da Vítima e da Contrarregra*) - Na cidade dos criminosos, eu encontrei o meu crime. As mutilações que imagino, aqui executo...

Contrarregra – Quem sonhou com isso?

Guia - Já tenho desejo de chamá-lo, esse ali parado, cheio de expectativa, com uma arma na mão...

Vítima – Impossível conter o que agora acontece.

Guia - Não queremos mais esperar. Não temos até amanhã. Vamos... (*Acorda Assassino e o prepara para agir*).

Contrarregra - Quem define as sentenças?

Vítima – Perseguido tem que fugir sempre, escondido até que te descubram, e te banem para baixo da terra.

Contrarregra - Que cidade é essa? Que ruas são essas?

Vítima – Tenho que seguir o meu caminho... A circulação tornou-se impossível. Sobretudo, quando há coisas... Coisas que não podem esperar. (*Assassino ergue seu travesseiro e vai ao encontro a eles*).

Contrarregra – O que você planeja?

Vítima – Sai!

Guia (simultaneamente) - Após abordarmos assuntos tão soturnos, trataremos de aspectos mais ligeiros. Pois, mesmo que alguns se percam, outros continuam. Não há só tristeza, não há só pavor, também de alegria está repleta a vida.

Contrarregra – Por que veio até aqui? (*Tira à força a camisa da Vítima e a atira para longe. Vítima vai pegar a camisa.*)

Vítima – Vai embora, tenho uma missão e devo cumpri-la. Deixe-me. (*Assassino chega até eles*).

Contrarregra - Quem é ele? (*Pega travesseiro das mãos do Assassino e começa a bater nele até ele cair no chão*) Quem é ele? Quem é ele? Quem é ele?

Guia - Respeitável público, após esse olhar sobre a situação, retornamos agora ao que interessa.

Vítima – Quem é você? Quem é você? (Contrarregra rouba camisa da Vítima e foge na direção oposta da Guia. Vítima a persegue. Assassino está no chão).

Guia (olhando a cena) - Hoje vivemos em tempos muito diferentes. Estamos a caminho de nossa recuperação. E o que não podemos dizer, falamos baixo... (Contrarregra que foge e Vítima que a persegue dobram a esquina e saem da visão do público).

7 – Mapa do Segredo

(Guia chama Homem misturado às pessoas, que está distante da cena, para levar a caixa).

Guia – Opa! Você aí! Você aí! É! Você mesmo. Você poderia carregar a minha caixa aqui, por favor? É só levá-la até a próxima esquina... (o Homem aceita) Obrigado, muito obrigado. Respeitável público, a página desta cena foi perdida. Por favor, sigam a minha caixa e este moço gentil. Vocês irão por aqui, nesta reta, que eu irei por ali. Nos encontraremos na próxima esquina. A 200 passos daqui! Temos uma sonoplastia para este momento (liga música onírica e pega microfone). Fiquem tranquilos, nos vemos lá! Vão por ali que eu vou por aqui. (Segue na direção que foi a Contrarregra e a Vítima, fala no microfone enquanto se distancia e recolhe Assassino que ainda está no chão) Pobre, cercado por todos os lados por essas paredes. Haverá um momento em que todos aqui escolherão o caminho dele, nas ruas desta cidade. Talvez nem saiba quem são essas pessoas. Não importa. O que fazemos é um sonho daquilo que queremos fazer. Foi a realidade, que nos imprensou em um canto. Tento não me preocupar com ela.

(Guia dobra esquina e desaparece também. As pessoas seguem com o Homem que leva a caixa até a próxima esquina).

8 – Contra Lavagem

(As pessoas chegam à esquina oposta e enxergam à distância a Contrarregra rindo e provocando a Vítima simulando briga com sua camisa. Chega a Guia carregando o Assassino e o posiciona contra uma parede. Contrarregra joga a camisa no chão e cospe nela. Vítima repete os gestos da Contrarregra, pega a camisa e a veste).

Vítima (para Guia) - Eu vim. Eu sou o primeiro a chegar. Sempre sou.

(Contrarregra se distancia e ataca o Assassino).

Guia - Devo protestar contra essa atitude! (Segura a Contrarregra).

Contrarregra - O que quer que eu faça? (Empurra a Guia que cai no chão. Vítima segura a Contrarregra).

Guia - Nós combinamos um pouco de moderação... (Recupera seu boné da cabeça da Contrarregra, a afasta para longe e se direciona a Vítima) Perto, só está esse corpo que te espera (indica o Assassino).

Vítima - Aprendi que esse é o mundo de corpos. E cada corpo é cheio de força, de nervos esperando para relaxar... Eu sei o que tenho que fazer, logo será tarde demais. Meu lugar é aqui. Meu lugar é aqui.

Contrarregra – Não vai fugir? Não vai fugir?

Guia – Quieta! Quieta! (*Segura a Contrarregra tampando-lhe a boca*).

Vítima - E por que deveria fugir? Agora que as coisas vão durar muito.

Guia (*solta a Contrarregra e indo até a Vítima*) - Agora que as coisas não vão durar muito, essa é a frase.

Contrarregra – Não vai fugir? Não vai fugir? (*Sai correndo, repetindo a pergunta, em direção à esquina oposta a das pessoas que assistem tudo à distância. Guia tenta impedi-la de fugir, mas não consegue*).

Guia – Respeitável público, peço desculpas e um pouco de paciência, por favor, sigam até a próxima esquina. Vou tentar conversar com ela. Nos encontramos logo ali. (*Para assassino que dorme no chão*) Vamos, vamos, não temos mais tempo! Vamos! (*Sai segurando Assassino na direção da Contrarregra*).

Vítima – Agora que as coisas não vão durar muito. Não vão! Não vão. (*Sai seguindo Guia e decorando a fala*).

(*As pessoas seguem até a próxima esquina seguindo o Homem que leva a caixa. No meio deste percurso aparece uma Mulher, misturada às pessoas na rua, que fala alto ao telefone uma parte do texto do monólogo final da Vítima*).

Mulher ao telefone - É ele! É ele! É! É ele!... Nem por um só momento lhe passou pela cabeça que pudesse estar enganado?...

É um estúpido orgulho de sua parte. Estúpido!... Estúpido!... Que mal lhe fiz? Que mal lhe fiz?... Estúpido! Detesta as mulheres? Detesta?... Talvez, foi traído. Talvez, nunca foi amado... Não é só de erotismo que é a vida... Não é só de erotismo!... Quem pode aceitar ser tão estúpido?... Estúpido! Não é só de erotismo!... Não é! Não é! Não é só de erotismo!... Não é! *(A Mulher sai e o Homem que leva a caixa e guia as pessoas chega à próxima esquina. Na esquina oposta aparece a Contrarregra, as pessoas olham à distância).*

Contrarregra – Não vai fugir? Não vai fugir? *(Chega a Guia carregando o Assassino, o posiciona contra uma parede. A Vítima vem logo atrás. A Guia vai ao encontro à Contrarregra e a segura tampando sua boca novamente e direcionando o microfone à Vítima).*

Vítima - E por que deveria fugir? Agora que as coisas vão durar muito.

Guia - Que as coisas não vão durar muito! Não Vão! *(Guia pega Vítima pelo braço e o faz tampar a boca da Contrarregra, que está rindo sem parar e repetindo a pergunta, enquanto lhe diz a frase correta ao ouvido).*

Vítima - E por que deveria fugir? Agora que as coisas vão...

Guia – Não! Não! Não vão! Não vão durar muito!

Vítima – Eu preciso de mais tempo, mais tempo para refletir.

Guia (abraçando a Vítima e mostrando-lhe as pessoas que assistem na outra esquina) - Não temos mais tempo.

Contrarregra (rindo e gritando) - Não vai fugir? Não vai fugir?

Guia (trazendo Assassino e posicionando-o de joelhos diante da Vítima como na primeira cena do bar) - Agora, vocês acompanharão o dia em que iniciou-se a noite eterna para este que aqui está. (Coloca o microfone na mão do Assassino e que por sua vez o oferece à Vítima).

Contrarregra - Conhece todos os perigos? (Rouba o microfone e sai correndo novamente em direção oposta às pessoas).

Guia - Meus caros, o que lhes posso dizer... Estamos tendo problemas com essa cena. Um pouco mais de paciência, logo chegaremos lá. Por favor, sigam por aí que eu vou por aqui. (Sai andando na mesma direção da Contrarregra carregando o Assassino. A Vítima a segue).

(As pessoas continuam seguindo o Homem que leva a caixa e se direciona até a próxima esquina. Misturada à sonoplastia onírica, se escuta a Contrarregra que ri e fala ao microfone).

Contrarregra - Quem sonhou com isso? Por que veio até aqui? Conhece todos os perigos? Não vai fugir?

9 - Lamento

(O Homem que leva a caixa, e as pessoas chegam à próxima esquina e encontram a Contrarregra que está sentada próxima a algum ponto turístico da cidade. A Guia logo chega com o Assassino e Vítima).

Contrarregra (indo em direção à Vítima) - Conhece todos os perigos? (Vítima e Guia a seguram agressivamente).

Vítima - Eu não tenho que escutar os seus conselhos! Isso é comigo! (*Cospe na cara da Contrarregra*).

Contrarregra - Por que tudo soa tão falso? (*Guia recupera o microfone e junto à Vítima empurram a Contrarregra para fora da cena*).

Guia - Vá! Desapareça! Vá! (*Contrarregra, após alguns passos, cai no chão e ali permanece até o final. A Guia retira seu boné e sai envergonhada*) Toda a cidade participa da história. Surpreende-me que ela ainda não.

Vítima (*se aproxima do corpo da Contrarregra estendido no chão*) - E por que deveria fugir? Agora que as coisas não vão durar muito.

Guia (*retorna correndo*) - Não vão! Não vão! Ele disse não vão! (*Abraça a Vítima*).

Vítima - Quero ver o meu tremor e o suor em minha testa. Quero fechar meus olhos e depois quero ouvir o que eu irei responder. Eu também estarei lá quando tudo acabar.

Guia - E essa morte consiste apenas de imaginação! Só nós a representamos. Toda morte é afogada pela indiferença. Só nós damos algum valor a nossa vida. (*Para alguma câmera de vigilância no espaço*) Este olhar imóvel, esse rosto de gelo, exige de nós realizações cada vez maiores. (*Pega caixa de som e fala com o Homem que carregou a caixa até então*) Muito obrigada! Você foi ótimo. (*Trazendo caixa para perto da Vítima*) E mesmo que tenhamos começado há pouco nossos assassinatos não têm mais ardor, pois pertencem ao cotidiano. (*Apontando para Vítima que*

sorri) Não há mais uma linda morte individual diante de nós. Somente uma morte anônima, sem valor, para qual podemos enviar povos inteiros. Para mim, como para vocês, só valem os últimos extremos. *(Ergue e posiciona Assassino como nas cenas anteriores, e fala à Vítima e ao Assassino)* Vamos! Chegou a hora. Vai começar! *(Para as pessoas em tom majestoso)* Agora, vocês acompanharão o dia em que iniciou-se a noite eterna para este que aqui está! *(Entrega o microfone ao Assassino que por sua vez o estende à Vítima como nas cenas anteriores)*.

Vítima (ao microfone) - Assim como acreditamos em tudo que nos é sempre repetido. E o que é repetido é o que acreditamos, e o que é repetido é o que acreditamos.

(Assassino liga a mesma música que a Guia cantou no bar, “There is no business like show business”, de Irving Berlin, mas agora em versão karaokê, a Vítima canta a música completa, dançando e animando a todos. O Assassino utiliza uma série de efeitos pirotécnicos, como fumaça e espuma, e, carregando a caixa de som, guia a Vítima cantando e as pessoas até um beco próximo dali. A Guia segue dançando a frente de todos).

Letra de “There is no business like show business” de Irving Berlin:

The costumes, the scenery, the makeup, the props... The audience who lifts you when you're down.

The headaches, the heartaches, the backaches, the flops...

The sherriff who'll escort you out of town.

The opening when your heart beats like a drum... The closing when the customers don't come.

The butcher, the baker, the grocer, the clerk... Are secretly unhappy men because...

The butcher, the baker, the grocer, the clerk... Get paid for what they do but no applause.

They'd gladly kiss their dreary jobs good-bye... For anything theatrical and why...

There's no business like show business... Like no business I know...

Everything about it is appealing! Anything that traffic will allow!

Nowhere could you get that happy feeling... When you are stealing that extra bow!

There's no people like show people... They smile when they are low!

Even with a turkey that you know will fold... You may be stranded out in the cold...

Still you wouldn't change it for a sack of gold... Let's go on with the show!

(Repetir as duas estrofes do início)

There's no business like show business... Like no business I know...

Everything about it is appealing! Anything that traffic will allow!

Nowhere could you get that happy feeling... When you are stealing that extra bow!

There's no people like show people... They smile when they

are low!

Yesterday they told you would not go far... That night you open and there you are!

Next day on your dressing room they've hung a star... Let's go on with the show!

There's no business like show business... Like no business I know...

Everything about it is appealing! Anything that traffic will allow!

Nowhere could you get that happy feeling... When you are stealing that extra bow!

There's no people like show people... They smile when they are low!

Yesterday they told you would not go far... That night you open and there you are!

Next day on your dressing room they've hung a star... Let's go on with the show!

10 - Assassinato

(Guia está escondida em um beco. Fala de longe. Vítima termina grandiosamente de cantar a música, com um efeito de uma fumaça pirotécnica de cor violeta, quando chega ao beco. Vítima agradece aos aplausos e pede mais aplausos das pessoas. Vítima faz acrobacias e dancinhas incentivando as pessoas a aplaudirem mais. Ao fundo ouve-se a voz da Guia que corta a festa da Vítima).

Guia – É ele... É ele. É ele! É ele!

Vítima (percebendo o Assassino) - É ele?... Então, é você! (*Assassino ri e circula Vítima sem parar*). Está rindo de mim? Por quê? Você é insignificante para ser um criminoso! Não me mete medo! Olha para mim. Percebe? Você não me mete medo! Posso esmagá-lo, mas não o farei. Quero compreender. Vai responder às minhas perguntas. (*Assassino em gargalhadas*). Responda! Não é? Não é assim? Nem por um só momento lhe passou pela cabeça que pudesse estar enganado. É um estúpido orgulho de sua parte. Que mal lhe fiz? Detesta as mulheres? Elas talvez o tenham traído, talvez nunca tenha sido amado... Não é só de erotismo que é a vida... Talvez mate toda essa gente por bondade! Para impedir que sofram...

Guia (sempre longe, escondida) - Talvez queira curar as pessoas da idéia fixa da morte.

Vítima – É um erro! (*Assassino vaia a Vítima*) Responda! Deixe as pessoas sofrerem, deixe-as sofrer o tempo que queiram... Deixe-as morrer por si próprias, pouco lhes falta para desaparecerem... Tudo se acaba naturalmente. Não precipite os acontecimentos: é inútil (*Assassino vaia*). É uma idiotice! Não tem medo do ridículo? Responda! (*Assassino ri*).

Guia - Ouçam, tomem cuidado. Vocês devem entrar em um acordo aqui.

Vítima - Eu gostei de você, ou quase... Não ria, ouça o que eu digo: até eu sou fisicamente mais forte do que você, um infeliz doente (*Assassino ri e aplaude Vítima*). Uma criatura débil! Além

disso, a lei está do meu lado... E a polícia! (*Assassino aplaude Vítima*) Desculpa... Estou me acalmando... Não se assuste... Você, aliás, não parece assustado... Deixe esse riso. Não acredita em mim? Estou disposto a beijá-lo... (*Assassino se aproxima para o beijo, mas cospe no rosto da Vítima e cai em gargalhadas*). Sofreu, não foi? Mas aqui entre nós: qual é o seu interesse em tudo isso? Qual é o seu interesse?

Guia - Defende uma filosofia prática, é um homem de ação.

Vítima - Eu tomarei conta de você, e você viverá tranquilo... (*Assassino ri*) Aceita? Responda! Quem pode aceitar ser tão estúpido? Todos irão apontar o dedo para você e rir. Dirão: lá vai o imbecil, lá vai o imbecil. (*Assassino vaia Vítima*). Mata as pessoas, e não tira vantagem nenhuma. (*Assassino ri*).

Guia - Ele é um imbecil!

Vítima - É o que dirão de você... Se ainda houver gente para dizer... Não me olhe assim, você não me mete medo... Minha força é fraca contra a tua determinação... Mas, você não me escapa. Você não me escapa...

(*Assassino vai matar a Vítima com o travesseiro, quando chega bem perto da Vítima que já está deitada no chão acuada, ambos estancam e ficam estáticos como em uma foto. A Guia sorrrateiramente chega perto da imagem, os libera e os cumprimenta. Eles saem*).

Guia - Senhoras e senhores muito obrigado pela disposição em caminhar. Em atravessarem as ruas. Agora... Peço a todos que... Circulem... Senhoras e senhores. Circulem. Para esquerda ou

para a direita. Circulem. Para frente ou para trás. Circulem. Para adiante. Circulem. Circulem todos, podem circular. Circulem para a esquerda, ou circulem para frente. Circulem para trás, ou circulem para direita. Circulem... (*Guia sai.*)

(Distantes dessa cena, o Músico de rua toca e canta a tradução livre da música de Irving Berlin como anteriormente, ao seu lado estão: o Homem que levou a caixa, o Homem que correu, a Mulher que falou ao telefone e a Contrarregra. Todos saem aos poucos e lentamente. O último a sair é o Músico de rua. Os atores não retornam para os aplausos, se houverem).

Tradução livre de “There is no business like show business” de Irving Berlin por João Garcia:

O banqueiro, o empresário, o agiota e o fiscal... Secretamente sofrem por que...

O banqueiro, o empresário, o agiota e o fiscal... Não tem aplauso algum pra receber.

Aos trabalhos rotineiros, dariam alegres um tchau... Por algo só um pouco teatral.

Os figurinos, o cenário, a maquiagem e tal... O povo que melhora o seu mau humor.

Enxaquecas, tristezas, cansaço, fracasso... O policial que te leva pra depor.

A estreia com o coração na mão... O vazio da última apresentação.

Não há negócio como o show business... Como o show business que é show!

Não há negócio como o show business... Como o show business que é show!

Tudo que há nele é atraente... Tudo que o mercado permitir...

Nada como ser tão envolvente... E fazer o povo aplaudir.

Não há gente como a gente do show... Sorrindo quando estão mal.

Mesmo com o espetáculo que vai ser um estouro... Ainda pode dar tudo errado.

Mas você não troca nem por barras de ouro... Que continue o show!

Os figurinos, o cenário, a maquiagem e tal... O povo que melhora o seu mau humor.

As enxaquecas, tristezas, o cansaço, o fracasso... O policial que te leva pra depor.

A estreia com o coração na mão... O vazio da última apresentação.

Não há negócio como o show business... Como o show business que é show!

Não há negócio como o show business... Como o show business que é show!

Você descobre antes do começo... Que seu tio morreu no amanhecer.

Além do que seu pai e mãe já foram... Você está triste, não se faz ver.

Não há gente como a gente do show... Sorrindo quando estão mal.

Ontem te disseram que ia ser ruim... A estreia veio e lá está você.

Agora tem estrela no seu camarim... Que continue o show...

Que continue o show... Que continue o show...

Que continue o show... Que continue o show...

Que continue o show... Que continue o show...

Ilha do Desterro, 2005.



Enfim um Líder

Esta obra estreou nos dias 19, 20 e 21 de dezembro de 2007, no Senadinho na esquina da Rua Felipe Schmidt e Rua Trajano no Centro de Florianópolis/SC.

Criação: ERRO Grupo (inspirado em *Esperando Godot* de Samuel Beckett, *The Speakers* de Heathcote Williams, *As Cadeiras* e *O Líder* de Eugéne Ionesco e *Manifestos Neoístas* de Stewart Home).

Atuação: Luana Pfeifer Raiter (2007 a 2013), João Garcia Spinelli (2007 a 2013), Luiz Henrique Cudo Martins (2007 a 2013), Sarah Ferreira (2007 a 2013), Michel Marques (2011 a 2013), Rodrigo Sember de Oliveira (novembro de 2008), Tama Ribeiro (novembro de 2008), Juarez Nascimento Nunes (2011) e Thaís Penteado (2011).

Direção de arte: Luana Raiter e Julia Amaral.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

Atuação

São três níveis de atuação: no primeiro dia todos estão invisíveis, completamente diluídos com os transeuntes e o espaço, no segundo seguem uma atuação naturalista e no terceiro adotam um nível elevado de teatralidade nas atuações. Cada homem e cada mulher deve ensaiar a sua própria maneira de propagar oralmente a chegada do Líder na rua, ou seja, deve criar o seu próprio texto para acreditar e fazer com que outras pessoas também acreditem na chegada do Líder, mantendo em comum a noção essencial de que o Líder é anônimo (não revela seu nome e, assim, não se sabe se é homem ou mulher, de onde é etc.). *Enfim um Líder* já foi realizado com quatro pessoas, sendo três que iniciam a recepção e um que entra no segundo dia, mas também foi realizado com sete, com cinco iniciando a recepção, um que entrava no segundo dia e outra que entrava no terceiro dia. É importante equilibrar o número de mulheres e homens e deixar sempre um homem e/ou uma mulher para entrar no segundo dia (e no terceiro dia, no caso de mais de uma pessoa) como um novo participante da recepção que acabou de ser integrado ao grupo. As mesmas pessoas desempenham as mesmas ações durante os três dias de apresentação. Por exemplo, a mulher que distribui panfletos no primeiro dia será a mesma que fará esta ação nos dias seguintes. Todos devem se chamar por um dos sobrenomes. Exemplo: se a atriz se chama Luana Pfeifer Raiter o seu nome em *Enfim um Líder* pode ser Pfeifer, se o ator se chama Luiz Henrique Gomes Martins, então, o seu nome em *Enfim um Líder* pode ser Martins.

Direção de Arte

Figurinos: Todos estão com cabelos alisados, portam fones de ouvido, e usam roupas similares em tons de marrom e bege. Os homens usam ternos e sapatos. As mulheres usam tailleur ou composto de saia abaixo do joelho e camisa de botão, possuem bolsas a tiracolo, e usam sapatos de salto. Os homens podem usar aliança, relógio e as mulheres bijuterias discretas, ou relógio, de tons dourados. A única exceção em relação aos figurinos dos atores é feita no caso do homem e/ou mulher que usam roupas normais nos primeiros contatos com a recepção e após um dia vestem o mesmo tipo de roupas que os outros, pois não sabem que o Líder está por chegar, mas que aderem à recepção durante os dias de recepção.

Objetos de cena: As cores da recepção são o branco e o dourado, que pode ser substituído por amarelo em casos extremos. No material gráfico de recepção ao Líder podem ser usadas letras em cor vermelha, mas no caso do estêncil grande e pequeno é necessário utilizar a cor preta, com exceção do estêncil grande que pode ser feito em amarelo ou branco, dependendo da cor do muro escolhido para a ação. As cerca de 200 flores de plástico são brancas com galhos verdes, dos mais diversos formatos, inclusive trepadeiras. O palanque, inspirado em escadas auxiliares usadas em aeroportos para o embarque, é feito em metal e em módulos, tornando possível a montagem do mesmo pelo elenco. Outros objetos de cena são: rosas de verdade, filipetas distribuídas pelos atores ao longo dos 03 dias, adesivos para carros com o site do Líder, postais convidando os líderes políticos, sacos de pipoca do Líder, camisetas do Líder, balões (500 brancos e 300 dourados), tapetes vermelhos (80

metros divididos por 04 tapetes), lambe-lambe, cordas de ouro (3 cordas de 20 metros cada), minisonhos, confete, purpurina, serpentinas, faixas do Líder, alpiste para os pombos, sprays de tinta dourada e website do Líder.

Na cidade – uma semana antes e durante os 03 dias de apresentação

Ações de divulgação que anunciam a chegada do Líder: Releases à imprensa, ações na internet, participação em programas de televisão e de rádio, panfletos divulgando a chegada do Líder e envio de postais sobre a recepção ao Líder a autoridades (líderes) da cidade. Pichações em estêncil pequeno com os dizeres *ENFIM UM LÍDER* em diversos locais na cidade: postes, lixeiras, telefones públicos, banheiros públicos etc. Muros são pichados com os mesmos dizeres *ENFIM UM LÍDER* através de um grande estêncil como molde. São distribuídos adesivos que divulgam o site www.ENFIMUMLIDER.org para carros circularem pelas ruas, emails são enviados pelo endereço do grupo e pelo e-mail fales@enfimumlider.org, assim como pelos atores que participam, usando perfis falsos em mídias sociais e endereços de e-mail, entre outras ações de divulgação como cartazes tipo lambe-lambe também anunciando a chegada do Líder.

Na rua - durante os 03 dias de apresentação (quarta, quinta e sexta-feira)

Ações para o momento de chegada e recepção ao Líder: São 12 sequências de recepção, sendo cada 3 referentes a um ponto cardinal: Leste, Norte, Sul e Oeste (Leste 1, Leste 2,

Leste 3, Norte 1, Norte 2, Norte 3, Sul 1, Sul 2, Sul 3, Oeste 1, Oeste 2 e Oeste 3). Cada ator cria até três sequências de recepção para uma das quatro direções dos pontos cardeais na rua totalizando 12 sequências para quatro, cada um com uma direção e três sequências de recepção que todos farão. O anúncio da sequência de recepção específica para todos fazerem em um determinado momento, após planejamento prévio dos focos dos quatro pontos cardeais de chegada do Líder, se dará por ponto de rádio comunicação.

Texto para gravação de áudio transmitido por carro de som (deve rodar pela cidade no mínimo 02 horas por dia, apenas substituir as direções a cada dia ou apresentação):

Refrão: *ENFIM UM LÍDER! Essa Quarta, Quinta e Sexta-feira! O Líder chegará na sua cidade! Participe! Com o tempo, todos os seus mitos serão história!*

Direções: *Na esquina da Rua Felipe Schmidt com a Rua Trajano, na histórica esquina do Senadinho, o Líder chegará e com ele as respostas! Você pode! Recepção: Quarta, Quinta e Sexta-feira! Chegada: Sexta-feira às 7 da noite! Não fique de fora! Faça a história!*

Fazer 08 combinações sempre usando essa mesma sequência: refrão, direções, frase de efeito. As frases de efeito a serem adicionadas após as direções são:

Nós, com o Líder, não mais nos adaptaremos ao mundo, o mundo se adaptará a nós.

Com a chegada do Líder haverá um retorno à liberdade da infância.

As gerações futuras verão o Líder como o grande defensor dos valores de honra, coragem e patriotismo internacional.

O Líder que chega atrai seguidores leais por onde passa.

O Líder não espera qualquer ajuda de nós, ele só quer nos ajudar.

O Líder é a vitória que marca a morte da história, e o começo de uma nova era, na qual irá reinar a subjetividade e a felicidade total.

Texto do cartão postal enviado a autoridades locais:

Sua presença é imprescindível

Enfim um Líder

O que é acaso em relação aos homens, é desígnio em relação ao Líder.

© 2007 – This postal card was created by the Leader at Last Corporate Association of America

Texto do ofício anexado ao cartão postal enviado a autoridades locais:

(Enviar para diversas autoridades como, por exemplo, Prefeito, Governador, seus vices, seus diversos Secretários, Secretário Municipal de Segurança e Defesa do Cidadão, de Ciência, Tecnologia e Desenvolvimento Econômico Sustentável, de Finanças e Planejamento, de Meio Ambiente e Desenvolvimento Urbano, de Transportes, Mobilidade e Terminais de Segurança e Defesa do Cidadão, de Turismo, de Cultura e do Esporte, Secretario Executivo de Assuntos Internacionais, de Assuntos Parlamentares, Diretor da Defesa Civil, Procurador Geral

do Estado, Secretaria Executiva de Supervisão de Recursos Desvinculados, de Assuntos Estratégicos, de Assuntos Internacionais, Secretaria de Estado de Turismo, de Cultura, e de Esporte, da Segurança Pública, da Fazenda, da Educação, da Comunicação, da Casa Civil, Presidente da Colônia de Pescadores, Padres da cidade, delegados, chefes comunitários, etc.).

(Colocar cidade), (data próxima às datas de recepção).

Ilustríssimo Senhor ou Ilustríssima Senhora

Sr. ou Sra. _____

Prezado senhor (ou senhora),

Vimos através deste, convidá-lo para esta recepção que será realizada das 06 às 20 horas, nos dias __, __ e __ de _____ de _____, no Centro desta cidade na _____.

Gostaríamos de convidar-lhe para todas as atividades de recepção, contudo lembramos que a ocasião mais importante e na qual a sua presença é imprescindível será na grande chegada do Líder que deverá acontecer no dia __ de _____ de _____ às 19 horas neste mesmo local.

Contamos com a sua ilustríssima presença neste momento que conferirá ao evento ainda mais importância na história.

Desde já agradecemos e Viva o Líder!

Leader at Last Corporation

www.enfimumlider.org

Texto do Cartaz Lambe-lambe:

Chegou a hora que todos esperam.

Enfim um Líder

Choverá sucesso em todos nós!

Venha também receber o Líder! O mundo imitará esta cidade!

(Local, data e horários da recepção, além de data e horário da chegada do Líder).

Composição para a chegada do Líder (por Luiz Henrique Cudo):

D-E-F#

E-F#-G

F#-G-A

G-A-B

C

Texto do panfleto distribuído ao longo dos 03 dias de apresentação:

Enfim um Líder

A quem todos podem se afiliar

Quarta- Quinta e Sexta – Recepção ao Líder das 06 às 20 horas!

Previsão de chegada SEXTA às 19 horas!!!

Você é convidado especial desse grande momento! Não fique de fora!

Faça historia!

Traga sua família!!!

Escolham a recepção ao Líder! Ele é a certeza que a verdade é beleza e a beleza é a verdade. A espera da chegada do Líder é o pressentimento da verdade.

Ao nosso Líder qualquer um pode se afiliar, ele admite qualquer um em seus escalões! Você Pode!

O Líder é a vitória que marca a morte da história, e o começo de uma nova era, na qual irá reinar a subjetividade e a felicidade total.

Nós com o Líder, não mais nos adaptaremos ao mundo, o mundo se adaptará a nós. Haverá um retorno a liberdade da infância.

Homens e mulheres quebrarão correntes e dominarão seu destino ao presenciarem as respostas do nosso Líder.

O Líder conclama a todos nós, gênios! Vamos nos unir em uma aliança de todos os lugares, seremos um grupo de heróis em busca da derrubada da realidade cotidiana e sua substituição pelas respostas do Líder.

O Líder não elabora teorias para não cair no absurdo. A espera da chegada do Líder é o pressentimento da verdade.

EVENTO INESQUECÍVEL!

O sucesso do Líder é historicamente inevitável. Com o tempo todos os seus mitos serão história. O Líder nos faz viver agora e morrer depois. Nos faz acabar com a cultura séria e com a mentira. Nos faz melhor.

Para mais informações sobre o Líder acesse www.enfimumlider.org

Texto da camiseta do Líder:

Viveremos agora

Enfim um Líder

Morreremos depois

Texto do saco de pipoca:

Enfim um Líder

A eternidade será definida como um minuto ao lado do Líder.

Texto do formulário de entrevista para sorteio do Líder:

Nome?

Naturalidade?

O que você espera que um líder tenha? (A pessoa poderá optar por uma ou mais características): Carisma – Honestidade – Inteligência – Bondade – Alegria – Beleza – Simpatia – Controle – Charme – Agilidade – Simplicidade – Humildade – Estilo – Orgulho – Fé – Poder – Seriedade – Visão de passado, presente e futuro – Força – Criatividade – Amor – Saúde – Fidelidade – Humor – Certezas – Planejamento – Inimigos – Individualismo – Sensibilidade – Potencial – Alcance – Projetos – Família – Amigos...

O que você deseja do Líder?

Discurso para a recepção do Líder – durante os dias de apresentação

Ensaiado durante os dias de recepção, além de proferido e repetido durante a aproximação até o momento de chegada e recepção do Líder:

Está, pois, o Líder recepcionado nesse nobre local, pequeno povo que tem uma grande história. Felicito o nosso Líder.

Escolham a recepção ao Líder! Ele é a certeza que a verdade é beleza e a beleza é a verdade. Ao Líder qualquer um pode se afiliar, ele admite qualquer um em seus escalões. O Líder conclama a todos nós, gênios! Vamos nos unir em uma aliança de todos os lugares, seremos um grupo de heróis em busca da derrubada da realidade cotidiana e sua substituição pelas respostas do Líder. O Líder não elabora teorias para não cair no absurdo. O Líder não elabora teorias!

O que é acaso em relação aos homens é desígnio em relação ao Líder. O Líder não joga os dados. O Líder assemelha-se a nós. Ele não é um passatempo. O Líder não espera qualquer ajuda de nós, ele só quer nos ajudar. O Líder sugere sentimentos ou emoções com o menor número possível de meios. Ele sorri porque todos os que lhe duvidaram estão mortos. Graças ao poder do Líder, até ele próprio é banido. É grande o Líder que nos proporciona o maior número de interpretações.

O Líder é a vitória que marca a morte da história, o começo de uma nova era, na qual irá reinar a subjetividade e a felicidade total. Nós com o Líder, não mais nos adaptaremos ao mundo, o mundo se adaptará a nós. Haverá um retorno à liberdade da infância. Homens e mulheres quebrarão correntes e dominarão seu destino ao presenciarem as respostas do Líder.

Este que chega nos ajudará nos apresentando como um conjunto de caixas pretas. Nós, homens e mulheres, iremos aplicar então as tecnologias, os métodos, e a sabedoria do Líder para controlarmos as forças da natureza, mas preservá-la, e expandi-la a nosso bem dispor. O Líder é tudo que precisamos. Ele é o próximo ato. Nós somos nuvem, inseto, mas o Líder é o Líder. O Líder se gruda em mim, pois não há mais nenhum outro líder por aí.

A duração da nossa vida junto ao Líder será multiplicada por milhares de anos. O Líder fará com que nosso tempo aumente e a eternidade será definida como uma hora de nosso tempo atual. O Líder é o braço secular do tempo. Ele se apropria da tradição modernista de revolta através da revolta contra essa tradição e do retorno a valores pré-modernos. A beleza de sua própria criação.

Esta recepção é uma forma de catarse. A espera da chegada do Líder é o pressentimento da verdade. O Líder é a verdade escolhida. A verdade que está do outro lado. O Líder é a expressão de um pensamento através de uma emoção, ou por outras palavras, de uma verdade geral através de uma mentira particular. O desespero é o maior dos nossos erros.

A arte faz parte da vida, mas não sua parte mais importante. O Líder não elabora teorias! O Líder faz. O Líder é ação. Fatos. A aplicação dos princípios do Líder produz a verdade. As gerações futuras verão o Líder como o grande defensor dos valores de honra, coragem e patriotismo internacional. O feito histórico do Líder é a ruptura no desenvolvimento do pós-modernismo e conseguir enfiar a verdadeira liberdade nessa brecha. A liberdade é uma cidade imensa da qual todos somos concidadãos. Este que chega, atrai seguidores leais por onde passa.

Se a vida fosse simples não teria a mínima graça. Chega de guerras! Honre o Líder, seu Pai e sua Mãe. Chega de miséria! Chega de perguntas. Agora é a hora de curtir. Chega de novidade. Chega de promessas.

O sucesso do Líder é historicamente inevitável, com o tempo todos os seus mitos serão história. O Líder nos faz viver agora e morrer depois. Nos faz acabar com a cultura séria e com a mentira. Nos faz

melhor. O mundo muito pouco recordará o que aqui dissermos, mas não poderá jamais esquecer-nos uma vez que ouvirmos e vermos o Líder. Cabe a nós aqui presentes, nos dedicarmos à importante tarefa que temos e que todos nós inspiremos maior devoção à causa pela qual vivemos, que todos nós aqui presentes solenemente falemos em voz alta: Não vivemos em vão! Não vivemos em vão!

Está, pois o Líder recepcionado nesse nobre local, pequeno povo que tem uma grande história. Felicito o Líder. Vocês dão exemplo ao mundo, ao receber o Líder. Desfrutai de antemão essa imensa glória. O mundo imitará esta cidade. Quando o Líder chegar choverá sucesso em todos nós. E assim será. Ele chegou. Aqui está o Líder. Seja bem-vindo. Enfim um Líder! Ele chegará! Ele chegará! Ele chegará! Por fim uma resposta! Nossa alegria perdida! Nossa fé renovada! Olhar o futuro será bom agora. Ele chegará! Um caminho seguro. Ele chegará!

Ações

1º Dia (Todos atuam em um grau de invisibilidade, diluídos às pessoas e ao espaço)

06h: Homem espalha 48 rosas no chão da rua.

08h: Homem instala 12 pequenos espelhos em locais na rua.

09h: Homem segura panfleto que divulga a chegada do Líder, caminha pela rua e o esconde em algum lugar, repetindo esta ação por 09 vezes.

10h: Homem anda de um lugar a outro, procurando um rumo e alguém, sempre passando pela rua e repetindo esta ação por 09 vezes.

11h: Mulher fala às pessoas e distribui panfletos divulgando a chegada do Líder.

11h30: Intervenção sonora por meio de carro de som para divulgar a chegada do Líder, na rua e suas imediações. Homem inicia ação, cola adesivo no carro (ou moto) e entrega áudio ao motorista do som-volante.

12h30: Engraxate oferece às pessoas que passam pela rua uma engraxada grátis de cortesia pela chegada do Líder. Ele também entrega panfletos a quem se interessar pelo Líder, realizando dez engraxadas. Homem organiza o engraxate para esta ação.

13h: Homem na rua compondo e tocando uma música, cantarolando ou em um celular.

13h30: Mulher distribui aos transeuntes diversos sacos de pipoca vazios.

14h30: Homem e mulher, sem se encontrarem, caminham pela rua e esperam, fazendo gestos similares.

15h: Homem e mulher finalmente se encontram e se apresentam um ao outro. O homem dá uma cópia do discurso para a recepção do Líder à mulher para que ela possa ensaiá-lo. Ele se distancia e lê o discurso em voz baixa, fazendo gestos e, sem saber, é imitado sutilmente pela mulher que o observa. Após algum tempo, ele percebe a mulher imitando-o e passa a ensaiar de modo a ser observado e imitado pela mulher mesmo quando distantes um do outro.

15h30: Mulher passa na rua comemorando a chegada do Líder.

16h30: Homem anda de um lugar a outro, procurando um rumo e alguém, sempre passando pela rua e repetindo esta ação por 09 vezes, mas agora observado por outro homem que veste roupas normais.

17h: Mulher fala às pessoas e distribui panfletos divulgando a chegada do Líder. Outra mulher passa na rua comemorando a chegada do Líder.

17h30: Todos ficam na rua olhando para o alto (para o horizonte) e direcionando a atenção de todos para cima, inclusive o homem com roupas normais que observa os outros. Todos, nesse momento, devem ligar os seus rádios de comunicação para realizarem algumas sequências de recepção ao Líder, com exceção do que está de fora, além de instalarem sacos de pipoca com uma pedra dentro em locais na rua.

18h30: Todos retornam desde ruas diferentes, por direções diferentes, cada um pela rua que mais se aproxima ao seu ponto cardeal. Todos caminham pela rua, ensaiam o instante de chegada do Líder e esperam, inclusive, o homem que veste roupas normais e observa os outros. Nesse momento, os rádios de comunicação permanecem ligados para as sequências de recepção ao Líder, com exceção do que está de fora, que só imita. Ao final, apreensivos, também saem por vias diferentes.

19h30: O homem que observou é treinado por uma mulher que com um microfone e uma pequena caixa de som, divulga a chegada do Líder e ensina esse homem como o anúncio deve

ser feito. Outros dois instalam uma faixa de divulgação do Líder em algum local no alto da rua com os dizeres: “*SEJA BEM-VINDO!!! ENFIM UM LÍDER!!!*”.

20h: Divulgação intensa sobre o Líder. Mais releases a imprensa, ações midiáticas, emails, e ações urbanas, estêncil, pichações, cartazes.

2º Dia (todos estão em um nível naturalista de atuação)

06h: Homem que estava com roupas normais e agora está arrumado, espalha diversos panfletos de divulgação do Líder no chão da rua.

07h: Homem e mulher fazem instalação de celebração na rua, com papel picado, purpurina, confete e serpentina.

08h: Mulher escreve Líder com alpiste no chão da rua.

09h: Homem e mulher localizados em algum local alto na rua (marquise, janela) utilizam dois espelhos médios para refletirem a luz solar e as pessoas na rua.

10h: Homem segura panfleto que divulga a chegada do Líder, caminha pela rua e o esconde em algum lugar, repetindo esta ação por 18 vezes.

11h: Mulher fala às pessoas e distribui filipetas divulgando a chegada do Líder.

11h30: Intervenção sonora por meio de carro de som para divulgar a chegada do Líder, na rua e suas imediações. Homem inicia a ação, cola adesivo no som-volante e entrega áudio.

12h30: Mulher convence pipoqueiros e outros vendedores do tipo que trabalham na rua a venderem seus produtos, no caso pipocas, nos sacos que divulgam o Líder. Ela entrega uma centena de sacos aos vendedores que concordarem e cola o adesivo escrito “*ENFIM UM LÍDER*” em seus carrinhos.

13h10: Notas musicais de uma composição se repetem em um teclado localizado em uma marquise e esse som programado é a mesma melodia do dia anterior cantarolada pelo homem, ou composta no celular, que vai se estruturando como uma peça musical, se construindo com o tempo.

13h40: Homem e mulher ensaiam na rua o discurso para receber o Líder. Neste momento, o homem já está dirigindo a mulher que está designada a realizar o discurso de recepção. A mulher sai junto com o homem, mas ela retorna à rua para celebrar a chegada do Líder.

14h10: Homem e mulher sentados comem um lanche e observam a rua do alto em uma marquise, por exemplo, ou em qualquer outro local alto da rua. Também instalam outra faixa: “*ENFIM UM LÍDER! Quarta, Quinta e Sexta!!! Previsão de chegada SEXTA às 19h!!!*”.

14h40: Homem e mulher, e logo depois todos os outros, caminham pela rua e esperam. Nesse momento também devem ligar seus rádios de comunicação para realizarem algumas

seqüências de recepção ao Líder. Ao final, apreensivos, também saem por vias diferentes.

15h20: Todos voltam à rua olhando para o alto e direcionando a atenção de todos para cima. Todos mantêm seus rádios de comunicação ligados para continuarem a realizar algumas seqüências de recepção ao Líder e ensaiarem seu instante de chegada.

15h50: Mulher fala às pessoas e distribui panfletos divulgando a chegada do Líder.

16h30: Homem e mulher ensaiam o discurso para receber o Líder na rua. Homem traz um minipalanque para posicionar a mulher em locais prováveis para a construção do palanque do Líder no dia seguinte. A mulher ensaia e quando termina sai comemorando a chegada do Líder com o homem, que deixa o minipalanque na rua.

17h: Homem anda de um lugar a outro, procurando um rumo e alguém, sempre passando pela rua e repetindo esta ação por 18 vezes.

17h30: Todos limpam completamente a rua com vasoura, panos e sacos de lixo. Nesse momento, devem ligar rádios de comunicação para seqüências de recepção ao Líder.

18h10: Todos medem tudo na rua, medem os passos, a altura, distâncias, utilizam a bússola para pesquisar a posição do sol, entre outras ferramentas de medição como prumo, fita métrica, fita de demarcação etc. Todos checam a rua para possíveis

atentados, demarcam defeitos na rua com fita vermelha e os espaços importantes de recepção, como os locais onde serão colocados os tapetes do Líder, com fita amarela. Nesse momento, devem manter seus rádios de comunicação ligados para realizarem algumas sequências de recepção ao Líder. Um dos homens sobe em algum local no alto da rua (pode ser uma janela de um prédio, um poste, ou uma árvore), grita que o Líder chegará no dia seguinte e ali é o melhor local para ter uma vista panorâmica da chegada e do discurso do Líder. *“Faltam quase 24 horas para a chegada do Líder!”*.

19h: *“Faltam 24 horas! 24 horas para a chegada do Líder!”*. Momento do show, música e/ou, dança em homenagem ao Líder, além de anúncio da chegada. O show pode ser qualquer manifestação cultural, pode passar e ficar na rua, por exemplo, um grupo de Maracatu, uma fanfarra, bloco de carnaval, pode ser também um show de uma banda de rock, músico de rua, coral, grupo instrumental, show de talentos ou até uma peça de teatro em homenagem ao Líder. Todos, ansiosos pela aproximação da chegada, realizam sequências de recepção. *“Faltam menos de 24 horas! Menos de 24 horas para a chegada do Líder!”*

19h30: Todos instalam decorações na rua para o dia seguinte, instalam em algum local no alto mais uma faixa igual a uma das duas que já foram instaladas, e, se possível, algumas flores de plástico e balões brancos e dourados. É importante deixar outros resquícios de celebração na rua após o show em homenagem ao Líder, por exemplo, panfletos espalhados, as fitas de demarcação, o minipalanque etc.

20h: Divulgação da chegada do Líder a emissoras televisivas e de rádio que dependem de mídia espontânea, além de intensa divulgação via internet.

3º Dia (todos exageram na teatralidade de suas atuações)

06h: Homem e mulher fazem instalação de celebração na rua, com muitos panfletos, confetes, papéis picados, purpurinas e serpentinas.

07h: Todos chegam à rua desde direções diferentes, se encontram, se abraçam, celebram a chegada do Líder e terminam a instalação de celebração. *“Líder! Líder! Ele chegará, ele chegará!”*.

07h30: Todos começam a instalação do palanque na rua em local previamente demarcado e iniciam a decoração da rua, com balões amarrados ao redor em postes e em outros locais, flores e árvores de plástico.

08h30: Uns continuam a instalar mais decorações, como as descritas acima, enquanto outros seguem com a instalação do palanque. Todos celebram a chegada do Líder.

08h50: Continuam a instalar mais e mais decorações, principalmente balões dourados e brancos e mais flores de plástico. Colunas de balões e flores de plástico são penduradas em locais na rua. Também é instalada outra faixa igual a uma das outras em algum local.

09h15: Alguns instalam três longas cordas douradas decorativas que ligam o palanque que está sendo montado por outros às janelas de prédios na rua. Dois homens seguram panfleto que divulga a chegada do Líder, caminham pela rua e o escondem em algum lugar, repetindo esta ação por 27 vezes.

09h40: Duas mulheres instalam os 04 longos tapetes em direção ao palanque para receber o Líder nos quatro pontos cardeais. Toda a decoração é organizada na rua, as pessoas também são estimuladas a ajudar na decoração.

10h10: Todos comemoram e testam o palanque montado. Todos caminham pela rua e esperam. Ligam seus rádios de comunicação e realizam sequências de recepção ao Líder, além de perguntarem aos transeuntes se alguém viu o Líder. Saem por vias diferentes.

10h30: Mulheres se certificam se os vendedores de pipocas e outros estão vendendo seus produtos nos sacos do Líder e distribuem mais sacos aos mesmos. Todos continuam a terminar qualquer decoração que faltar instalar na rua.

11h: Mulher fala às pessoas e distribui panfletos divulgando a chegada do Líder. Outra mulher passa em celebração à chegada do Líder. Ambas comemoram juntas e passam a distribuir panfletos juntas. Saem comemorando.

11h30: Intervenção sonora por meio de carro de som para divulgar a chegada do Líder, na rua e suas imediações. Homem inicia a ação, cola adesivo no som-volante e entrega áudio.

12h15: Na maior quantidade de lojas que utilizam caixas de som para fazer propaganda se escuta o mesmo áudio que está no som-volante. Toda a decoração deve estar pronta.

12h55: Homem e mulher, localizados no alto na rua (janela de um prédio ou marquise, por exemplo), utilizam um grande espelho para refletirem a luz solar e as pessoas.

13h30: Todos chegam à rua por vias diferentes, se encontram e comemoram a decoração. Todos caminham e esperam. Ligam seus rádios de comunicação e realizam sequências de recepção ao Líder. Saem por vias diferentes, mas antes de sair mulher escreve Líder com alpiste no chão da rua.

13h55: Homem e mulher ensaiam o discurso para receber o Líder na rua, ainda fora do palanque que está reservado ao Líder. O homem está dirigindo a mulher nervosamente. A mulher está insegura com o discurso e os gestos que deve fazer para sublinhar cada frase.

14h30: Homens e mulheres realizam entrevistas com pranchetas, formulários e canetas, oferecendo aos transeuntes a oportunidade de ganhar prêmio vip do Líder em sorteio ao preencher o questionário sobre o Líder.

14h45: Este momento é reservado para a instalação de qualquer decoração que, por ventura, esteja faltando ser colocada na rua, por exemplo, balões e flores. Também é necessário checar se pipoqueiros, e outros, necessitam de mais sacos.

15h: Homem e mulher com uma bandeja distribuem doces, 100 minisonhos, nos sacos de divulgação do Líder aos transeuntes como oferta do Líder pela espera.

15h15: Todos chegam comemorando juntos. Abraçam-se, saem, mas voltam correndo e se abraçam novamente. Gritam pelo Líder. Todos começam a caminhar pela rua e esperar com o foco para cima, direcionando a atenção de todos para cima. Todos mantêm seus rádios de comunicação ligados e realizam sequências de recepção ao Líder.

16h30: Homem e mulher ensaiam o discurso para receber o Líder na rua, nesse momento já com caixas de som e microfone. Eles tentam fazer coro, pois todos os outros (e todos com rádio) também ensaiam junto à oradora, que sobe no palanque, finalmente, enquanto ensaia o discurso. Um dos homens sobe em algum local no alto da rua (pode ser uma janela de um prédio, um poste, ou uma árvore), grita que o Líder chegará a poucas horas e ali é o local certo para ter uma vista panorâmica da chegada e do discurso do Líder, avisando o melhor local para ver o Líder. Todos saem celebrando.

16h45: Enquanto acontece o ensaio do discurso, um dos homens anda de um lugar a outro, procurando um rumo e o Líder, sempre passando pela rua e repetindo esta ação por 27 vezes. Mulher, novamente, escreve Líder com alpiste no chão da rua.

17h15: Todos lavam e limpam tudo na rua, fazem uma limpeza com água. Uma limpeza completa da rua. Chegam

comemorando e fazem a limpeza comemorando e contando as horas para a chegada do Líder. Todos distribuem panfletos divulgando a chegada do Líder e falando para as pessoas. Jogam panfletos para o alto em comemoração. Em lojas de eletrodomésticos situadas nas imediações da rua e que possuem televisores expostos nas vitrines e voltados para a rua são transmitidos vídeos de outras recepções ao Líder e/ou das ações realizadas durante os dias de apresentação. Todos usam água, pulverizador, panos, escovão e detergente para a limpeza da rua deixando muita espuma branca no local durante e após a ação.

18h: Homem e mulher ensaiam o discurso para receber o Líder, todos estão na rua e intensos, gritando e fazendo sequencia de recepção repetitivamente (daqui em diante os rádios estão sempre ligados). O homem que ensaia está muito nervoso, a mulher que lê o discurso está muito emocionada, fraca e chorosa. Outros homens e outra mulher estão inflados e verificando por qual direção o Líder virá, além de repetirem o discurso ecoando-o por diversas maneiras, e comemorarem incorporando à cena qualquer tentativa de registro do acontecimento. Em torno de 18h25, a oradora erra o discurso bem na parte final: *“Ele chegará!”*. Homem fica nervoso e pede mais emoção. Ela tenta e erra algumas vezes, a cada vez, o faz com mais emoção e energia, até finalmente conseguir fazê-lo sem errar. Todos gritam e comemoram muito, e gritam *“Ele chegará!”*, mulher que fez o discurso desce em êxtase gritando junto aos outros, até que passa mal e desmaia. Ela é carregada pelos homens para algum local em direção oposta ao palanque para pegar um ar e tomar água. Enquanto isso, um dos homens

grita pedindo por discurso repetidas vezes. Outra pessoa assume a leitura do discurso.

18h30: Todos fazem o sorteio do prêmio VIP do Líder, que são camisetas do Líder, com a urna, formulários e as camisetas. Durante o sorteio é permitido roubar para sortear alguma pessoa específica que esteja ali e deu o seu nome a alguém, pois é necessário ridicularizar o próprio sorteio. Também são sorteadas personalidades históricas locais. Cada pessoa sorteada deve vestir a camiseta e agradecer ao Líder com discurso. Ela também é envolvida na celebração. Após, ou durante o sorteio, acontecem dois shows, um show de música e/ou dança, pode passar uma bateria de escola de samba e/ou banda de fanfarra para o Líder (como na descrição do dia anterior). Todos estão intensos e alegres. O homem que ensaiou o discurso está alucinado, e pede mais decoração. Uma das mulheres, não a oradora que desmaiou, faz a narração do sorteio no palanque com um assistente no máximo, pois os outros devem voltar com todas as decorações que restam (se restar alguma). A oradora está se acalmando e decorando o discurso, ela faz o discurso entre os shows, e celebra junto aos outros. “*Faltam menos de meia-hora para a chegada do Líder! Líder! Ele chegará!*”. Todos já devem ter construído uma intensa interação com as pessoas presentes no acontecimento da chegada. Todos podem segurar o sorteio e/ou os shows em uma eventual chegada do Líder.

18h45: Após ou durante o sorteio e/ou os shows, um homem fala ao telefone celular com pessoas famosas que estão chegando para presenciarem a chegada do Líder. A oradora ensaia o discurso, pedindo ajuda às pessoas que estão no local, e os outros

deslocam as pessoas dos lugares para que todos vejam a chegada. O homem mente ao telefone quando descreve o momento para as famosas autoridades com quem ele supostamente conversa.

18h55: Homem demanda que o set de filmagem seja montado para transmitir ao vivo o momento da chegada, *“Falta cinema!”*, e os outros fazem a instalação do set de filmagem com caixas, pedestais, luzes e extensões de estúdio de televisão. Um dos homens pega o microfone e lista as cidades que o Líder esteve por chegar, mas não chegou, e termina dizendo que *“mas hoje, ele chegará! Aqui! Ele chegará!”*. Todos jogam vários panfletos para o ar, e iniciam contagem regressiva. *“Faltam 5 minutos para a chegada do Líder! Líder! Líder! Líder! Ele chegará! Ele chegará!”*. Todos fazem sequências de recepção e fazem celebração com emoção total, com excitação e alegria, além de cantarem, abraçados, a música composta durante os dias de recepção: *“Pã, rã, rã, pã, rã, rã”*.

19h: *“10, 09, 08, 07, 06, 05, 04, 03, 02, 01!”*, a oradora realiza o discurso da maneira mais expressiva, correta e emotiva até o momento. Homem pede mais dourado na rua para a chegada do Líder e os outros aparecem com tinta spray dourada e pintam locais específicos da rua como tampas de bueiros e lixeiras. Todos estão tensos, dizem que o Líder está um pouco atrasado. A oradora discursa novamente e desesperada pede mais dourado, e outros continuam pintando mais elementos da rua, e todos se empolgam e celebram junto aos presentes. Todos ficam insatisfeitos com o discurso, e muito ansiosos pela proximidade da chegada do Líder.

19h10: O homem e a mulher continuam a ensaiar o discurso na rua. A mulher desiste e pede a troca de orador, que outra pessoa a substitua. Primeiro todos tentam substituí-la e depois pedem a uma pessoa presente na rua para tentar ler o discurso, dão brinde e celebram com quem ler. O homem pede desesperado por fogos de artifício, pois o Líder não deve ter chegado ainda devido a ausência desse objeto de comemoração, também apresenta possíveis desculpas pelo atraso do Líder, como trânsito, clima etc. Os outros trazem diversas caixas de fogos de artifício. As mulheres perguntam a todos os presentes se estão confortáveis para esperarem mais um pouco pela chegada do Líder. Todos entram em desespero para alguém ler o discurso, e procuram o Líder com as sequências de recepção.

19h20: O homem e a mulher voltam a ensaiar discurso. Todos podem tentar fazer novamente uma contagem regressiva para ver se o Líder chega. Um dos homens pergunta aos presentes se alguém já viu o Líder algum dia. Homem sugere que o discurso deve ser feito em diversas línguas, já que se trata de um Líder internacional. Todos procuram entre as pessoas presentes alguém que saiba traduzir o discurso para qualquer outra língua, caso não houver voluntários, eles mesmos traduzem o discurso para algumas línguas.

19h30: O homem que ensaia passa a mudar as frases do discurso para ver se assim o Líder chega, ele para o ensaio e diz que o discurso ainda não está à altura do Líder e muda uma frase nele. Uma das mulheres também sugere alguma mudança de frase. Todos comemoram e passam a modificar as frases do discurso. A oradora faz o discurso sem subir no

palanque, pois alguém diz que o Líder não chegou ainda, pois a palanque estava ocupado. A oradora fala o discurso tentando incorporar as mudanças. Todos fazem sequências de recepção e ficam sugerindo mudanças e ajudando a oradora a decorar o novo discurso. Todos solicitam aos presentes estimulando-os a construir, juntos, outro discurso, corrigindo o antigo. Todos pedem opiniões e sugestões aos presentes, enquanto a oradora segue incorporando as novas frases, pois todos insistem que o discurso ainda não está à altura do Líder. Todos jogam os papéis com o discurso anterior escrito no chão e estimulam todas as pessoas a mudá-lo. Todos se empolgam com o novo discurso celebrando-o, “*Ele chegará!*”, fazendo sequências aleatórias de recepção procurando o Líder entre os presentes.

19h35: Enquanto, a oradora segue ensaiando o novo discurso para receber o Líder, todos vão ficando decepcionados com a sua demora. Continuam no “*Ele chegará!*” e fazem mais algumas sequências de recepção juntos. Todos estão entre o desespero e a decepção, mas gritam “*Ele chegará!*” diversas vezes, além de fazerem uma celebração bizarra. Alguém pede música para o Líder chegar, e outro traz um teclado para que o homem que compôs a melodia do Líder possa tocá-la.

19h40: A oradora se empolga novamente com o discurso. Os outros fazem ações de comemoração e recepção em desespero, cantando a música abraçando as pessoas para fazerem uma energia que faça o Líder chegar, diversos gritos de “*Ele chegará!*”.

19h45: Todos começam a fazer sequências aleatórias, entrecortadas e sem lógica, sem parar. Todos em desespero total

para que alguém dos presentes possa ser o Líder. Se alguém quiser ser Líder, deve ser celebrado e convidado a discursar no palanque. Até então, não se pode perder a intensidade e o desespero dessas participações externas, a todo o momento deve ser permitido que alguém assuma a posição de Líder sendo recepcionado com abraços, comemorações e reverências, com o palanque livre para o seu discurso. O microfone fica aberto para pessoas discursarem, sendo líderes ou não.

19h50: A música composta para a chegada do Líder continua a tocar continuamente e automaticamente no teclado que está no alto na rua. Homem diz no microfone que o Líder chegará a um próximo lugar, em um próximo momento. Todos choram e começam a retirar da rua de um a dois objetos da decoração para o Líder. Choro de todos. Alguns homens estouram balões, as mulheres se jogam no tapete. Todos ficam abraçados em algum objeto de decoração da rua chorando por muito tempo.

19h55: Todos saem com um ou dois objetos da rua. O teclado continua tocando.

20h: Rua vazia, desinstalação. Pós-divulgação para televisão, impressos, internet e rádio sobre a não chegada e a certeza e esperança de que o Líder chegará.

Enfim um Líder

Ilha do Desterro, 2007.



Escaparate



Esta obra estreou no dia 09 de dezembro de 2008 na Rua Felipe Schmidt em Florianópolis/SC.

Atuação: Luana Raiter e Luiz Henrique Cudo.

Performers: Ana Paula Cardozo e Rodrigo Sember (2008 e 2009), Isaac Varzim e Paula Felitto (2011), Michel Marques e Tama Ribeiro (2008 e 2009), Dayana Zdebsky (maio de 2009) e Amanda Gartner (2011).

Sonoplastia: Rodrigo Sember.

Direção de arte: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton (criação intertextual a partir de *Sensatez* de Eduardo Pavlovsky, *A arte de perder* de Elizabeth Bishop, *Amédée or How to Get Rid of it* de Eugéne Ionesco, Jenny Holzer, *A Separação de dois Esposos* de Qorpo Santo e *Dias Felizes* de Samuel Beckett).

A: mulher trajando uma calça roxa brilhante colada no corpo, uma blusa preta com o escrito “Say Relax” e um tênis de corrida. Quando é projetada ela está de peruca com cabelos lisos e castanhos claros.

O: homem trajando agasalho esportivo e tênis de corrida. Ele possui um celular pendurado no pescoço e não para de utilizar o aparelho que toca cerca de 5 vezes durante a peça, ele atende e mente sobre onde está, também tira auto-retratos, grava e fotografa tudo.

Mulher 1 e Homem 1: casal trajando roupas simples que chegam de carro e se separam logo no início da peça.

Mulher 2 e Homem 2: casal que está separado desde o início da peça, a Mulher 2 assiste toda a peça e o Homem 2 chega para encontrá-la no final. Ambos estão com roupas arrumadas.

Em uma esquina, em algum paredão de um edifício, são projetadas imagens de um monitor de computador - websites pornográficos, de relacionamentos, editor de texto e outros - no canto superior se vê a imagem de A sendo filmada pela webcam, olhando as imagens na tela e teclando. O som do teclado dela é amplificado para a rua, assim como todos os áudios interiores durante a peça, além das músicas, dos toques de celulares e do som do carro. Enquanto isso, O caminha pela rua entre as pessoas, ele entra e sai de agência(s) de autoatendimento bancário, manipulando constantemente seu aparelho celular. Um carro para na esquina.

Mulher 1 (gritando dentro do carro) - Fala alguma coisa! É sempre assim. Só eu que falo! Fala alguma coisa!

(Mulher 1 sai do carro com som alto ligado, com a música “Move my Baby”, de Superpose, abre porta malas, retira muitas roupas de lá jogando-as na rua. Homem 1 que dirige o carro esconde seu rosto no volante. O grava toda a situação em vídeo com seu aparelho celular).

Mulher 1 - Trate de encontrar o objeto do teu amor! E depois conquiste para que ele dure!

(Homem 1 sai com o carro, Mulher 1 recolhe as roupas e sai. Enquanto isso, O continua gravando tudo com o celular. A e O iniciam diálogo).

A (coloca a sua imagem em full-screen) – Olhando para frente. Talvez de perfil. Giro a cabeça para a direita, e agora para a esquerda. Posso olhar novamente pra frente. Agora olho minha mão. Pauso. Não... Pausa. Não, não, tenho que fazer alguma coisa.

O (fala para a projeção) – Está na hora! Tenho que ir para o trabalho. Aconteça o que acontecer, eu não posso me atrasar! Eu tenho que entrar na fila... Eles começarão a qualquer momento... Eles já começaram... (O atende ao telefone e entra em agência bancária).

A - As palavras estão decolando... Tudo está em movimento... Levanto-me. Não. Faço uma pose... Que tenha sentido. Espontânea. Tudo como se fosse normal. Natural. É isso! Natural. Olho pra frente. E pra trás. Nuvens pesadas estão varrendo o chão... Fumaça e neblina... Olho pra um ponto fixo. Apóio-me nele. Tudo está tão perto... Sinto-me bem. Uma massagem no pescoço. Uma arrumada no cabelo. Um sorriso.

Fico no vazio. É muito bom ficar no vazio... E agora? O que faço? Quanto falta para me lembrar...

O (reproduz sutilmente as ações descritas na fala de A) - O que é que você está fazendo... Você está me ouvindo?

A - Penso em algo concreto. Faço gestos de ter uma idéia. Imagino que recorde de uma aventura amorosa...

O - O que é que você está fazendo... Você está me ouvindo? Não está escrevendo? Estou falando com você!

A - Quem?

O (procura um local na rua para sentar-se) - Você está só assistindo! Isso não fará bem, não irá ajudar! É muito difícil viver ao seu lado. É como viver só para que você escreva.

A - Quem? De onde?

O - Você!

A - Você?

O (se aproxima da projeção) - Você, você!

A - Desculpa, mas eu não disse nada... Olho pela janela... (se levanta do computador e se direciona para janela ao seu lado, ela fala pela janela que dá para rua, webcam filma a sua bunda)... Parece que as pessoas que vejo fazem gestos e se movem. São felizes. Eles tocam em suas genitais. (Ela retorna ao monitor) Chamam-me. Querem me abraçar. Mesmo sem ter consciência do meu

desespero. São muito espontâneos. Vale a pena ficar um pouco mais... Olha, olha... (*levanta a blusa e mostra umbigo*) Esse é de Blumenau, quer falar comigo!

O – Você não está escrevendo!

A – Não posso deixá-lo esperando!

O – Está perdendo tempo! Estava olhando para ver se algo mudou. E por um momento parecia que sim. Um pouquinho. De repente comecei a ter esperanças...

A - Que tudo poderia ter desaparecido?

O – Assim, sem mais nem menos!?

A - Talvez tudo tenha terminado. Ou talvez tudo parou.

O - Ora, vamos. Já conhecemos as suas previsões. Preferiria que você escrevesse. Não parece ter progredido. Ainda está no início... Você nunca irá terminar!

A - Eu irei... Eu escrevi uma fala.

O - Uma!?

A - A velha fala para o velho...

O - Só isso?

A – Não! A velha fala para o velho: Você acha que é possível?

O – Isso? A velha para o velho? Você acha que é possível? Só isso?

(O sai reclamando falando a frase de diversas formas, ele dobra uma esquina e entra na vitrine de uma loja nesta rua perpendicular à rua inicial; enquanto A digita a frase e sai à rua inicial com resma de folhas em branco nos braços. Na rua, ela olha como ficou a frase projetada junto às pessoas que estão no local).

A - Não tenho inspiração. Com tudo que tenho na minha consciência, perante os meus olhos. A vida que estamos levando. *(A procura O, mas não o vê)* Não é exatamente a atmosfera certa. Arruma... Mexe. Planeja. Arruma. Eu me sinto tão cansada. Desgastada. Como se eu pesasse o dobro. Tenho indigestão e minha barriga está inchada.

(Homem 1 que estava no carro passa pela cena, pelas duas ruas, escutando uma música romântica, “Inevitável” de Bruno e Marrone, em seu celular junto ao seu peito. O de dentro de uma vitrine fala no interior e sua voz é projetada no exterior por microfone, ele interage com um manequim masculino, como se estivesse montando a vitrine da loja).

O - Nunca te faltaram desculpas. Eu também estou cansado. Exausto. E continuo trabalhando. Trabalhando. Trabalhando. Trabalhando.

A *(se direciona à vitrine)* - Não consigo escrever. Não consigo! Eu não consigo. Talvez sejam meus pés. Sinto que envelheci. Claro, não sou mais tão jovem. Ainda assim, para me sentir desta maneira...

O (como se estivesse cantando e dançando em um show) – Então descanse. O quê é que está te impedindo de descansar? Durma à noite e deixe de cochilar o dia inteiro. Você sonha a vida inteira e dorme de dia! Pare de pensar demais. Isso tudo é o resultado de autocomplacência. Você dorme demais!

A (aproximando-se da vitrine) – Você nunca me viu dormindo!

O - Você fica muito tempo no computador!

A – Você nunca me viu no computador!

O – Você bebe demais.

A – Você nunca me viu bêbada.

O - Você come demais!

A – Você nunca me viu comendo!

O – Mais de uma vez!

A – Não é verdade!

O (tira uma foto com seu celular de A praticamente grudada à vitrine) – Bem, então se você sempre foi tão correta, se não tem nenhum problema sério com você, se todas as tuas faculdades mentais ainda estão intactas, acorde, trabalhe, escreva a sua obra prima...

A – Estou te dizendo, não tenho inspiração...

O – Sempre a mesma história! Como será que as outras pessoas conseguem?! Anos! Anos desde que você teve sua última inspiração! (*O volta a arrumar o manequim, sendo observado por A*).

A – Anos. Você está certo! Não escrevi mais que... “A velha fala para o velho: Você acha que é possível?”. Foi o que eu consegui escrever hoje, que acabei de ler para você. Eu preciso terminar com isso... Escrever, no estado em que estou? Eu simplesmente preciso. O humano tem que estar em um estado de exaltação para criar. Você precisa ser um herói... Eu preciso! Eu preciso terminar com isso! É muito difícil, mas eu só preciso terminar!

O – Se nós não estamos satisfeitos em nosso lugar. Não poderemos continuar vivendo nele.

A – Pare! Acalme-se! Talvez irei terminar! Veremos! Ah! Estou tonta, enjoada. Não posso olhar para você agora.

O – Então, não olhe. Você inventa qualquer desculpa para não escrever.

A - Você fica só reclamando e nem olha pra mim. Não posso nem descansar um dia! Você não quer me ver... (*A sai caminhando em direção ao computador e se afasta completamente da vitrine*).

O (*sai da vitrine*) - Como assim não quero vê-la? Tudo acontece, e você se admira; Olhe, se você não criar algo hoje, eu nunca mais faço caso de você! Não vou mais te vestir! Não farei mais a cama! Não vou mais amarrar seus vestidos! Dormir com você! Não vou mais passear! Não vou fazer nada! Nada que

você goste! Aqueles bolinhos da sua paixão, esses você não vai mais comer! *(O escolhe alguém entre as pessoas que estão na rua)* Bolinhos, só para a minha namorada! *(Aproxima-se da pessoa escolhida e começa a tirar uma série de fotos junto com ela, abraçando-a, tentando beijá-la).*

A (retorna) - Oh! Oh! Oh! Ah! Ah! Ih! Uh! Com namorada. As suas namoradas te deixam em ótimo estado.

(Mulher 2, que está assistindo a peça desde o início, recebe ligação em seu celular, que tem como toque a música “Estoy Enamorada – Dos Corazones” de Las Chicas Mañaneras del Peru, ela demora o máximo possível para achá-lo em sua bolsa, bolsos e em outros lugares possíveis. Quando, finalmente o encontra, atende e se afasta da cena).

Mulher 2 (no celular) - Estou no meio de uma peça. Pare de me ligar! Você não sabe o que é o amor. Você tem que procurar o amor nos degraus recurvos do teatro; lá você encontrará quem amar, para uma conquista passageira ou uma relação duradoura. Muitas vezes ocorre que o simulador começa realmente a amar, e já não finge. Por isso, nós mesmos percebermos que a paixão é fingida. É comum que um amor simulado se torne verdadeiro, mas há razões bastante fortes para você se afastar do teatro antes de ter banido completamente o amor do teu peito. Aí, juntos, aplaudiremos a atriz que faz o papel de moça, e o ator que representa o papel de amante. Levante-se, se eu me levantar, e se eu continuar sentada deixe-me ficar sentada; você tem que aprender a perder tempo, acompanhando meus conselhos. *(Ela chora, e continua assistindo a peça).*

O (simultaneamente à Mulher 2) - Ainda não vi uma mulher mais ciumenta. Você é um erro contra as regras de sintaxe. Se quiséssemos fazer dessas palavras um advérbio de aversão ou de espanto... (O continua posando para fotos com pessoa escolhida, tentando tirá-la para dançar).

A - Bravíssimo!

O (sempre de costas para A) – Você está insuportável!

A (fazendo movimentos aeróbicos) – E você não só está o melhor da casa, como da rua... E até da gramática! Não nos diz algo sobre Retórica? Filosofia? História? Geografia? Você é tão cheio de saber...

O - Você é que está hoje muito graciosa ou engraçada... Deixe-me trabalhar. Vá escrever algo! (Continua em jogo de sedução com pessoa escolhida).

A – Bem, eu me retiro, vou escrever. Adeus, meu amor, querido, minha vida, meu tudo! Adeus! Adeus! Até logo. Prepare aquelas coisinhas boas. (A joga os papéis que tem nas mãos pela rua e volta para o local da cena inicial, ao computador).

(O tenta levar a pessoa escolhida para dentro da vitrine para namorá-la, se ela não entrar, ele liga para um 0800 do Ministério da Saúde, SUS - que possui gravação sobre doenças contagiosas - e deixa o áudio do telefone em viva-voz ampliado pelo microfone. A está no computador com sua imagem projetada na rua).

A - Abro a boca. O tempo é pesado. Fecho. Tusso. Não, tusso duas vezes. Não. Tusso três vezes. Agora faço que me engasgo... Faço que me recupero. O ambiente está denso. E depois, o que faço? Quanto falta? Os anos são breves, os minutos lentos. Quanto falta? Como continuo? Mudo de lugar. Sento no chão. É bom sentar no chão. Muito bom. Caminho. Paro. Um pouco de depressão, não um pouco de representação, não um pouco de um pouco de humor, de mau-humor. Pausa. Pausa. Pausa.

(O sai da vitrine e caminha em direção a A, ele vai recolendo os papéis em branco jogados por ela seguindo seu rastro. A ainda está diante do computador, com sua imagem projetada na parede, tal qual a cena inicial).

A (começa a assistir e projetar uma apresentação de auto-ajuda em power-point com duas músicas em sequência uma da outra: “Mentira”, de Marcos Valle, e a versão reggae de “Billie Jean” de Michael Jackson por Shinehead) - O que acontece se deixamos estar. As imagens se detêm. Os rostos como imagens sem dimensão. Não existe mais tempo nem espaço. Não existe nada. Tudo plano. Tudo mapa.

O – Qual é o problema agora? Você está hesitando não é? Você não quer fazer nada! (O joga os papéis em branco que recolheu no chão e entra novamente na agência bancária de autoatendimento da cena inicial).

A (sai aos gritos do computador vestindo a peruca e vai para a rua; enquanto ela fala, procura O e dirige-se para a vitrine onde O estava com o manequim) - Quero e não posso, desejo e não faço;

busco e não pego. Me indigno e nada faço. O que se quer é gozar. Ninguém quer saber como. (*Procura O, mas não o vê*) Eu também! O primeiro que eu encontrar, gozarei e o farei jurar ser quem eu quiser! Você, (*dirigindo-se ao manequim*) você, (*O sai do banco e A entra na vitrine do manequim*) sempre tão sensível comigo... (*A se relaciona sexualmente com o manequim*).

O (mantém a distância e vê A no interior da vitrine) – Não. Não tão sensível. Você tem muito mais sorte do que eu.

A (ao manequim) – Sou uma pessoa de sorte por pelo menos ter você.

O (aproxima-se da vitrine) – Pelo menos você pode pensar sobre outras coisas, com toda a sua literatura. Você pode escapar das preocupações... Enquanto eu não tenho nada. Só trabalho.

A - Você acaba com todos os meus problemas.

O (se aproxima ainda mais da vitrine e começa a gravar com o celular as ações sensuais de A com o manequim) – Eu não chamo isso de viver. Não dá para agüentar.

A – Algumas pessoas estão piores do que nós.

O (grudado na vitrine continua gravando com o celular) – Você não entende. Isso não é natural, é desumano, é isso que é completamente desumano, desumano, desumano. É isso que é desumano, desumano, desumano, desumano, desumano. Desumano, desumano. Uma desculpa ideal para você parar de trabalhar de uma vez por todas!... Isso é o que é... Desumano...

(O sai andando em direção a outra vitrine, ele chora e desliga seu celular).

A – Não vá. Pelo menos não hoje. Você já está muito cansado. Descanse um pouco. Eu não vou conseguir escrever mais.

O – Eu preciso ir. Como é que você pensa que iremos viver? Seja o que for eu preciso ir. As outras pessoas não se importam. Elas nunca pensam que você possa estar em seu último... Você deveria ter nascido antes, ou talvez, muito depois. *(O segue para outra vitrine).*

A – Não há ninguém para me proteger de tudo que quero! Qualquer um consegue lidar com isso melhor do que eu! Está me ouvindo? *(A sai da vitrine carregando o manequim e segue O)* Onde você está, levanta os teus olhos! Estamos entrando em um mundo novo. Erga os olhos!

(A encontra O em outra vitrine, a agência bancária de autoatendimento, ele está enchendo uma boneca inflável e se relacionando sexualmente com ela).

O – Lembro do dia que ela tocou com suas mãos em meus cabelos. Fazia horas que estávamos agarradinhos. Sem roupas. Sem comida. Ela me deixou olhar suas costas. E eu percebi que ela sorria por trás. Só conseguia sorrir por trás. Como se fosse outra época, mais feliz. Choramos e gememos. Pensávamos que a vida era isso, um caminhar sem rumo sempre fugindo. Dormindo nas intempéries. Agüentando todos os tipos de golpes e dissabores. A arte de se perder não era nenhum mistério. Tantas coisas continham em si o acaso, onde perder

não era nada sério. Nos perdíamos um pouquinho a cada dia, chaves, horas, lugares, nomes, escalas, mais rápido, nomes, escalas, chaves, mais, cidades, impérios, continentes, rios, impérios. Delirávamos de febre.

(Enquanto O se relaciona sexualmente com a boneca inflável dentro da vitrine da agência, A também se relaciona sexualmente com o manequim masculino do lado externo, a apresentação de power-point com as músicas deve durar até este momento. Ao longo da ação, A se relaciona com o manequim através de gestos animais se esfregando contra a sua superfície, mas também romanticamente através de beijos e abraços. O manequim perde seus braços e mãos ao ser manipulado e A usa os membros avulsos para esfregá-los em seu corpo ou os fixa novamente no tronco do manequim).

A – Se ao menos a minha moral estivesse mais alta, está tudo tão cansativo. Desculpe-me.

O *(sempre com boneca)* - Nunca poderia prever que nos tornaríamos incompreensíveis, extravagantes e excêntricos... Tenho saudades. Talvez ela ainda me ame em segredo...

A – Isso não tem mais efeito em mim. Não tenho mais vontades...

O – Boa hora para desistir. No momento mais crítico, sua energia acaba, e a sua vontade própria é levada pelo vento... Você não mudou nada.

A – Tudo vai ficar bem. Vai mesmo. Tudo vai ficar bem. Tenho certeza que tudo vai ficar bem. Tem que ficar bem.

O – Você realmente acredita nisso? Olha aqui. (*Abraça a boneca*)
Você acha que vai ficar bem?

A (*em cima do manequim*) – Não é um bom momento para fazer isso. Não conseguiria discutir nossa relação agora.

O – Então você pretende escrever? Sim ou não? Responda!

A – Estou pensando sobre isso. Sério. Estou pensando sobre isso.

O – Você está pensando? Há anos que você começou a pensar nisso.

A – Está bem. Já te disse que vou.

O – Quando? Quando? Quando?

A – Amanhã. Antes me deixe descansar.

O – Amanhã. Amanhã. Eu conheço suas promessas. Seus amanhãs... Uma vida toda escorrega pelos seus amanhãs... Não será amanhã. Será hoje mesmo que você terá que decidir. Entendeu?

A – Está bem, se é assim que você quer.

O – Eu tenho pena de você... Nós não temos muito tempo. Você deveria pelo menos tentar fazê-lo mais agradável... O quê que as pessoas dirão? O quê que as pessoas dirão?

A - Você não me deixa em paz... Você pensa que eu não estou sofrendo também? Eu não sou mais a mesma. E você diz que eu não mudei.

O - Você sempre pega trabalhos que você nunca termina. Planeja, desiste e deixa tudo de lado. Se eu não estivesse aqui para manter-nos vivos... Agora nunca poderemos dizer que fizemos algo acontecer. Não fez nada em sua vida. Nada acontece aqui. Nada.

A - Então eu digo, escreverei amanhã.

O - Não! Hoje! Hoje! Hoje!

A - Acho que será mais fácil se escrever amanhã.

O - Sim! É mais fácil do que você manter sua promessa. Você não acabou de dizer que escreveria hoje, ou você quer acabar tudo?

A (*coloca o manequim em diversas posições sexuais no espaço*) - Tudo bem. Tudo bem... Hoje...

O - Não estou vendo você escrever.

A - Pra falar a verdade eu só estava pensando... Se... Eu realmen...

O (*coloca cabeça da boneca inflável dentro de sua calça*) - Qual é o problema agora? Você está hesitando não é? Você não quer fazer nada!

A – Eu queria dizer outra coisa...

O – O que então? O que está te confundindo?

A – Talvez estamos enganados... Eu sempre misturo tudo, sonhos e vida real. Memórias e imaginação... Agora, não sei onde estou...

O – Sonho ou vida real não importa. Temos que criar. O que você está esperando? O que você está sonhando? Decida-se!

A – Sim, eu sei que preciso! Eu sei que preciso... Não vai ser fácil... Não posso me inspirar agora... Daqui a pouco então. Eu prometo. Vai ser um esforço tremendo. Vai acabar comigo.

(A continua a se relacionar com o manequim na rua. O sai da vitrine, abraçado à boneca inflável).

O - Você tem que fazer alguma coisa... Escreva sua peça... É uma vergonha perder uma oportunidade como essa. Mas, você não tem nada para fazer.

(O, com a boneca nos braços, está próximo a A e fica observando-a, enquanto ela se relaciona com o manequim.)

A – Estou com medo. Você está aqui? Vou tentar. Você vai me tocar? Dar inspiração? Está chegando perto? Já estou começando a ter palpitações. Você me entende? É como acontece. Deve haver algo de errado com essa atmosfera.

(O larga a boneca inflável no chão e parte para cima do manequim masculino, iniciando uma briga com este pela rua. Na projeção do

monitor do computador; após a imagem da apresentação de power-point, não foi projetada nenhuma imagem até esse momento, quando é projetado um vídeo clipe de uma gravação ao vivo de J Joy Division tocando a música “Love Will Tear Us Apart”).

O – Pare com isso. Você tem que estar preparada para tudo na vida, para qualquer acaso. Não faz sentido algum! Um monte de bobagens! A inspiração não pode ajudar as pessoas a resolver seus problemas! Você não sabe nada sobre as pessoas de verdade! É bem simples como qualquer outra coisa. *(Cbutando manequim para longe)* Escreva qualquer coisa! Qualquer peça!

(A caminha em direção ao local do início. O a segue. Ambos param, mantendo uma distância razoável entre si. A está de costas para O e aos poucos eleva seu olhar para a projeção e dançando como Ian Curtis ao som da música).

A - Eu queria escrever uma peça sociológica! E o farei, porque é preciso. Eu sei que é preciso.

O - Quando você irá escrever qualquer peça comum? Eu conheço as pessoas melhor do que você. É quando elas estão quietas que me assustam. Elas querem peças comuns, são tão cruéis com suas curiosidades insensíveis. Não consegue senti-los? Não sente quão pesado é o olhar? Preferiria que estivessem conversando, falando em voz alta para nós ouvirmos. Ou tentando fazer buracos nas paredes... Por favor, escreva um pouco. Quantas vezes eu preciso falar? Não percebe que temos que mantê-los imaginando que tudo acontece naturalmente? Escreva, tenho certeza que esse momento a inspirará...

A (delirando, vagando pelo espaço e sendo seguida por O que está cético) – Eu tentarei. Eu preciso... Eu acredito... Eu olho pra cima. As imagens estão brotando... Erguendo dolorosamente suas cabeças... As palavras estão decolando... Pausa. Tudo está em movimento... Vindo vagorosamente mais perto... Nuvens pesadas estão varrendo o chão... Fumaça e neblina... Está tão perto... Tão perto... Imagens... Acorde! Vamos abrir as cortinas, o sol chegou! Que lindo que está o céu! Acorde, a cidade está cheia de luz! Olhe, olhe! Olhe ao seu redor...

O (esbarra em A) – Eu não consigo ver nada... Não há nada! Não consigo ver nada!

A – Não! Eu consigo ver, eu consigo ver! (A inicia uma luta física com O que se protege) Os momentos finalmente chegaram. Você acha que as coisas vão melhorar realmente se eu escrever?... Eu sei, se algo está combinado, está combinado... Não irei romper com a minha palavra. Todos nós nos comportamos mal em algum momento ou em outro. Não podemos esperar compreender tudo... Não há outro caminho.

O (simultaneamente a A) – É a hora ideal. Não perca tempo. O que há de errado com você?

A (pega O pelos cabelos) – Pense bem. Pense... Tente lembrar... Tente imaginar... Você perdeu sua memória... O que está longe pode vir a ficar perto.

O (tira peruca de A e a pega pelo cabelo também) – Quando? Você está me irritando... Não pode ser... *(Segura A com força)* Tudo errado! Você nunca está satisfeita.

A – O que está separado pode ser reunido. O que não é mais será novamente.

O (imobiliza A no chão pondo fim à briga) – Não é verdade! Não é verdade! Pare de falar isso! Você está acabando comigo! Vá escrever! Vá! *(O deixa A no chão e segue para um canto na rua, ele senta, começa a chorar e a assistir aos vídeos que fez de A no celular durante a peça).*

A – Talvez um pequeno discurso. Meus pés vibram o chão. Tenho que aprender a me sentir bem. Olho para frente. O horizonte está respirando... A noite acabou... As manhãs nunca envelhecem... Olhe não há nada no caminho. Pausa... Não há nada... Não, simulo que esqueci alguma coisa e agora acabei de lembrar! Talvez algum procedimento que possa me distrair. As pedras são macias... Asas em nossos pés, ombros são asas... A gravidade acabou... *(A pega a boneca inflável do chão e a atira em direção às pessoas)* Um universo sem substância... O tempo é pesado. Nos damos as mãos. Temos espaço, mas nenhuma distância.

(Mulher 1 e Homem 1, o casal que brigou no início, passam no meio da cena de mãos dadas carregando as roupas).

A – Eu consegui! Eu escrevi um dialogo hoje! Eu consegui! *(Abraça as pessoas e sai comemorando indo até o computador).*

O (para de chorar e se levanta) – E se sua peça fosse isso? Sobre o que nós somos?

A (já está sendo projetada) – Preste atenção, eu escrevi um diálogo hoje! “A velha fala para o velho: Você acha que é possível?”. O velho responde para a velha: “Não será por si só!”. Não será por si só!

(A digita frase. O, junto às pessoas na rua, olha ambas as frases projetadas).

O – Só isso?

A – Está muito curto?

O – Realmente perder não é nada sério. Mesmo perder você não muda nada. *(O sai em direção ao local onde a boneca inflável foi atirada).*

(O fala de diversas maneiras a nova frase, “Não será por si só”. A chora e aparece projetada através da webcam).

A – O pensamento não se sustenta... Preciso de atos, ações. Pedras são apenas, espaços. Tudo está muito grande... Paredes são vãos. Não há nada. Todas as vozes ecoam as nossas. Não? Pausa... Quanto falta?

O – Dê uma olhada para o céu quanto tudo isso acabar. As coisas vêm, as coisas vão, as horas vêm. As horas vão e vêm, vão em vão, vão e vêm. As horas vão e vêm. As coisas são, vêm e vão.

(O começa a desinflar boneca e sai quando esta fica completamente vazia. A faz diversas poses na webcam até desligá-la, deixando as frases projetadas).

(Um carro de mensagens de amor começa a se aproximar da rua, em volume alto se escuta a música “I’m on the Outside (Looking in)” de Little Anthony and The Imperials. O carro estaciona bem no local da cena, Homem 2 está no carro, ele sai com um buquê de rosas vermelhas e procura a Mulher 2 que atendeu ao telefonema durante a peça e continuou assistindo até então. Homem 2 entrega as flores a Mulher 2, enquanto o motorista do carro lê qualquer mensagem de reconciliação. Mulher 2 e Homem 2 se abraçam e o casal sai abraçado, deixando o carro saindo da rua tocando a música “Housewives Choice” de Derrick Morgan e Patsy Todd. Os atores não retornam para os aplausos, se houverem).

Ilha do Desterro, 2008.



AUTODRAMA



Esta obra estreou no dia 27 de janeiro de 2010 na Praça Marechal Deodoro (Praça da Matriz) em Porto Alegre/RS.

Atores, vozes e motoristas: Ana Paula Cardozo, Luana Raiter, Michel Marques, Pedro Bennaton, Rodrigo Sember e carro de mensagem ao vivo.

Pesquisa Sonora (eletro-mecânica): Michel Marques, Pedro Bennaton e Rodrigo Sember.

Sonoplastia: Luana Raiter e Pedro Bennaton.

Concepção: Luana Raiter (criação intertextual a partir de *Macbeth* de William Shakespeare, *Mateus e Mateusa* de Qorpo Santo, *Ascensão e queda da cidade de Mabagonny* de Bertolt Brecht, *Fuenteovejuna* de Lope de Veja, e transcrição de vídeos caseiros encontrados na internet).

Os automóveis circulam irracionalmente, fazem voltas, retornos, andam em círculos e param no meio das ruas interferindo no trânsito urbano. Chama-se guardas de trânsito e/ou, carros de polícia para organizar o trânsito e participar da ação. Os automóveis devem estar juntos quando o áudio de um carro dialoga com o áudio do outro. Por isso é importante editar cuidadosamente cada áudio para que os mesmos sejam sincronizados e simultâneos, possibilitando que os carros dialoguem. É necessário que os áudios tenham uma voz única para cada automóvel, com exceção dos casos em que a mudança de voz é indicada na rubrica.

Quatro automóveis, com placas de locais diferentes, que emitem vozes e sons:

MÃE: automóvel maior, e mais novo, inicia com mancha vermelha no para-choque.

PAI: automóvel mais velho que está carregado com vários objetos.

FILHA: automóvel menor inicia parado, camuflado, e só anda a partir de sua 1ª fala.

NARRADOR: automóvel de mensagens, som-volante, o único que é naturalmente um carro de som, os outros devem ter os seus sistemas de som completamente escondidos como se fossem carros normais.

01

NARRADOR (chegando e estacionando) - Eis a cidade! Eis o centro! Tudo isto só existe porque tudo vai tão mal, por

não reinar o sossego, nem concórdia alguma. A rua é muito comprida, e não há nada onde se possa agarrar. Hoje teremos lutas. Com urros e murros, mas lutas leais. Tudo aqui é muito longe... Não se enganem, não há retorno. Não vale desesperar, ou lamentar. Se não podemos ir, ficamos por aqui e fundaremos aqui outra cidade. Uma semana aqui são sete dias de descanso. Pois é deleite dos homens tudo gozar e nada sofrer! E aqui os homens não brigam! Esperam! Se houver alguma coisa que você queira, pegue: estás no seu direito! Se quiser viver numa casa, entra na casa e meta-te na cama. Estás no teu direito! Se houver um pensamento que não conhece, pense o pensamento! Se custar dinheiro, ou mesmo a tua casa, pense o pensamento. Pensa-o! Pensa-o! Estás no seu direito! Para o interesse da ordem, e para o bem da nação, para o futuro da humanidade, para o teu próprio bem estar. Estás no seu direito!

(PAI enguiça, é empurrado e fica mal estacionado, usa manual de instruções e o mapa). (Som de arrotos, gemidos e som de espreguiçar, como bocejos).

MÃE (circulando) - (Som de pratos quebrando).

PAI (voz diferente, uma voz grave de palestrante de autoajuda)
 - Todo mundo quer melhorar na vida. Todo mundo quer progredir. Todo mundo quer ganhar mais. Pra gente progredir na vida, pra gente ser feliz, inclusive, pra gente ter sucesso, enfim, pra tudo isso. Existe uma fórmula matemática pra tudo isso, uma fórmula exata. Uma formula matemática, como dois mais dois são quatro. Existe uma fórmula matemática pra você prosperar na vida. E essa fórmula é: dê o melhor de você, pra

você merecer o melhor. Dê o melhor de você para você mesmo. Acordando de manhã, olhando no espelho, diga palavras motivacionais para você. Motivado. Dinâmico. Magnético. Bonitão... Gente! Está comprovado cientificamente que a nossa mente não suporta a repetição. Olha! Vou repetir: a nossa mente não suporta a repetição. Tudo o que é repetido para nossa mente ela acaba aceitando como verdadeiro. Já que o processo é esse, então se convença do que você quiser. Acordou de manhã se olhou no espelho: Motivado, Dinâmico, Magnético. Apaixone-se por você. O que determina os limites do possível em sua vida é a sua autoimagem. O que determina os limites do possível em sua vida é o que você pensa de você. Muitas pessoas traçam metas materiais. Eu vou comprar aquela casa, aquele apartamento, aquele carro. Dizem assim: traçar uma meta é colocar uma data, a pessoa traça a meta, coloca uma data chega e cadê a meta, nada. O segredo é mudar o que você pensa de você. Gente! Nós nunca vamos além do que acreditamos que podemos. Goste de você, se apaixone por você, do jeitinho que você é. Sabe por quê? Porque você não tem outra opção! Então goste de você! O que é atitude? Atitude é construir o futuro. O que é comportamento? Comportamento é repetir o passado. Tem pessoas que acordam e reclamam da vida. No dia seguinte, acorda de manhã, reclama de novo! Pior! Do mesmo problema! Essa pessoa pode reclamar a vida inteira, o que vai acontecer com ela: Nada! Por quê? Porque essa pessoa está apenas repetindo o passado. Atitude, o que é atitude? É você construir o seu futuro. Ser uma pessoa de atitude é viver em um estado de consciência. Isso é atitude. Perguntaram para o Walt Disney: Walt Disney, qual é a razão do seu sucesso? Como é

que um único homem conseguiu construir tanta coisa em uma única vida? Walt Disney respondeu: “é simples, a cada minuto eu tomo uma atitude”. Nós estamos cheios de problemas hoje. Ótimo! Você não tem problema na sua vida? Não precisa responder não, só pensa. Olha, se você não tem problema na sua vida talvez esse seja o maior problema da sua vida. Você parou de tentar, parou de ousar. Cuidado! Cuidado. Tome muito cuidado com as informações que você coloca na sua cabeça todos os dias. Tome muito cuidado com isso. Cuidado para não achar que você sabe tudo. A pior coisa que pode acontecer com o ser humano é se tornar autossuficiente.

MÃE – (respiração ofegante).

PAI (voz diferente, voz grave de sacerdote, como uma missa) - O que está na palavra? Vós mulheres, sujeitai-vos, ou sejais submissas, que é a melhor expressão, a vossos maridos. Sabe o que significa isso, submissão? Aceitar a missão do outro. A bíblia não dá uma regra sem exceção ela dá uma regra geral. Mulheres, sedes submissas a vossos maridos. Isto é: vocês foram feitas para serem adjuntadoras, auxiliadoras, ajudadoras. Aceite a missão do homem na sua responsabilidade maior dentro da família! É você quem vai ajudá-lo a liderar. É você quem vai ajudá-lo a botar ordem na casa. É você que vai ajudá-lo a suprir as necessidades básicas.

MÃE (voz diferente, voz grave de uma advogada ou juíza) - Leia a constituição inteira do primeiro ao último artigo! É da responsabilidade da união, é da responsabilidade da união, organizar e manter o judiciário, o ministério público, a defensoria

do distrito federal e dos territórios consoantes. Artigo 21, inciso 13. Então, é lógico que a leitura da constituição sempre é muito importante... Ao controle das missões inconstitucionais: o mandado de injunção. Um mandado de injunção destina-se a proteção de qualquer direito previsto constitucionalmente, mas inviabilizado pela ausência de norma integradora.

PAI (voz diferente, voz mais aguda de um professor) - A opinião dos especialistas foi que a poluição do ar e o aquecimento global nas cidades será o maior problema de saúde pública do século XXI. Esse é o tema. Isso que foi colocado em todas as letras por vários argumentos. Quantas pessoas morrem no mundo devido à poluição do ar? De acordo com a Organização Mundial da Saúde, é em torno de um milhão e meio, dois milhões. Sendo uma parte dentro das casas por queima de biomassa de forma inadequada e em torno de um milhão por poluição externa, por poluição nas ruas. Os estudos feitos no mundo mostram que os lugares que reduziram a poluição, aumentaram a expectativa de vida. Mais ou menos a cada 10 microgramas de material particulado fino, você ganha de 7 a 8 meses a mais de expectativa de vida naquela população.

MÃE – (pratos quebrando).

PAI – (gemidos graves).

MÃE – (toca a parte instrumental da música “Balkan Fest” de Boban Markovic). (Limpa a mancha vermelha no para-choque e emparelha com o PAI).

PAI – (arrotos e gemidos). (Todas as suas portas são abertas, inclusive o capô).

02

PAI – (gemidos e bocejos) Minha cabeça está estourando. Mal consigo abrir os olhos. Tem muita luz hoje, meus olhos estão frágeis. Ai. Meu dedo. Ai. Meu dedo. Porque tanta coisa no caminho? Vamos abrir espaço para que ao menos uma pessoa possa andar sem se machucar, sem ficar esbarrando por tudo. Malditos! Ai! Filha! Filha! Filha! Onde você está, filha? O que você está fazendo?

MÃE (tranca a rua, fica indo e voltando de ré e buzinando) – Cala a boca, seu escandaloso! Quando é que o senhor se importou com a sua filha?

PAI – Eu? A senhora é atrevida e impertinente. Velha. Feia! Vai herdar o meu reumatismo na perna. Os inchaços que arrebetam os meus braços, esse ronco do meu peito e minha calvície.

MÃE - Ora, estamos no tempo em que o senhor a seu bel prazer me insulta, seu macaco, velho, feio e magro. Doente de asma, com uma perna mais curta que a outra. Nem serve mais para os seus fins de... (risada)... De você bem sabe: não o quero mais. Já tenho outro com quem pretendo viver os mais felizes dias.

PAI – O que será de nossa querida filhinha? O que seria dela se nós nos separássemos? Se tu buscases, depois de velha e feia, outro marido. O que seria de mim? O que seria de ti?

MÃE - (*risada*) Nunca mais! Nunca mais vou te aturar. Vou embora. Pegue lá o código matrimonial!

PAI - Você irá quebrar o meu nariz assim.

MÃE - (*gargalhada*) Eis a constituição!

PAI - Ai! Fiquei sem orelha. Ai! Você me quebrou o nariz e me tirou uma orelha? Olha a bíblia sagrada!

MÃE - Não parti, não quebrei e não entortei. Você não pode comigo. Sou mais leve que você, tenho melhor vista e pulo mais. Melhor ficar sozinha do que ter você ao meu lado, seu vira-lata paranoico (*gargalhadas*).

PAI - Mas, e minha menina onde está? Onde? Onde? Onde? Filha! Faz o mesmo que a mãe? Foge de mim? Ai, ai, ah! As mulheres fogem e as filhas desaparecem.

MÃE (*voz diferente, voz que soa fútil como em um programa de TV*) - Tudo bem com você de casa? Tudo bem, gente? Tudo bem, minha plateia? A minha plateia amada que está sempre aqui presente no meu programa. Muito obrigada pelo prestígio e por vocês todos terem vindo aqui hoje. Bom, gente, o assunto de hoje é um assunto polêmico, né? Por que todas essas mulheres precisam se chamar de alguma fruta? Porque que a gente tem que queimar a fruta para colocar o nome pra elas? Eu não estou entendendo. Vamos parar e pensar, né, gente? Não é bem assim. Eu não entendi, mas adorei. Bom, deixa prá lá. Abafa. É o seguinte: beijos, beijos, beijos. Muito obrigada pela presença de vocês.

PAI - (arrotos) Vejam o que é ser velho. Me deixam, me largam, me dói as costas e o nariz (tosses).

MÃE - (gemidos de uma mulher).

FILHA (chega e emparelha com o PAI e fica indo e voltando de ré, até parar e fazer chupeta na bateria do PAI para, finalmente, ligá-lo) - O que é papaizinho? (choramingando) O que tem? O que é que quer? Aconteceu alguma coisa? O que é que você tem papai?

PAI - Já que estás aqui me dá um lenço, anda, anda, minha queridinha, dê um lenço para o seu pai velho. Vai. Vai (arrotos e gemidos). Anda.

MÃE - (respiração ofegante). (Fica indo e voltando de ré, buzinando, até sair quando acabar o diálogo. Às vezes, volta e fica indo e voltando de ré, buzinando, novamente tentando passar bem no local onde já estão parados o PAI e a FILHA).

FILHA - Meu pai está cada vez mais porco. Vou buscar (choramingo). Espere um minuto. Já vai papai. Vou buscar um dos mais lindos que encontrar. Ouviu papai? Ouviu?

PAI - Você é o encanto dos meus olhos. O sonho de todos os meus momentos da minha imaginação e o objeto que enche o meu coração de alegria. Minha querida, minha querida... Você faz com que eu preze a velha existência ainda por alguns dias. Meu anjo (gargalhadas). Minha santa (gargalhadas). Minha virgem.

FILHA - (choramingo) Papaizinho do meu coração. Você é meu tudo. Não se desgaste, não chore.

PAI - Vem. Vem aqui perto de mim. Vem. Mais perto. Mais perto. Vem (risadas e gemidos). Vem. Vou ficar tão feliz que te darei um presente.

FILHA - (choramingo e som de golfinho) Eu quero! Quero uma boneca de cera do tamanho daquela moça e toda vestida de seda. Ouviu papai? Com brincos, adereço. Não se esqueça. Não se esqueça de comprar. Não se esqueça de comprar, hein?

PAI - Você fica contente só com isso? (gargalhadas) Não queres sapatos de seda, botinhas de veludo bordadas de ouro, um enfeite fino para a cabeça?

FILHA - (choramingo e som de golfinho) Não papai, basta só isso. Sempre gostei de economia.

PAI - (gemidos graves). (Retira um guarda-sol e mexe no motor com o manual de instruções e mapa).

FILHA - (som de mosquito). (Sai, mas antes acelera o motor, vai à frente e volta de ré, fica indo e voltando, andando e brecando).

03

NARRADOR (faz pequena manobra para mudança de direção e volta a estacionar) - Se você não é feliz, o melhor é admitir isso ao invés de esperar que um milagre aconteça, pois você sabe que a mudança, no fundo, não acontecerá. As ilusões não são truques mágicos, são mentiras que tornam a felicidade impossível.

Admitir estar vivendo de ilusões não é mesmo fácil: pode nos deixar envergonhados diante de nós mesmos, como se fôssemos infantis ou ingênuos. Mas, é melhor enxergar logo a realidade do que continuar se enganando e, de repente, sofrer uma decepção. Para buscar uma saída de emergência visualize a sua vida. Imagine-se livre, sem a tensão de precisar dar satisfações. Se você tem insegurança, imagine-se independente e vivencie o medo por alguns minutos. Depois, concentre-se em outra coisa. Algum tempo depois, evoque essa imagem só por mais alguns minutos. É saudável ser otimista, mas não é sadio manter uma atitude positiva diante de uma situação negativa. Ou seja, não negue suas emoções fortes ou constatações de que a vida não vai bem. Esquecer qualquer traço ruim de uma pessoa é como jogar fora dinheiro. Mostrar cólera e ódio nas palavras ou no semblante é inútil, perigoso, imprudente, ridículo e comum. Olhe para trás, deixe os prédios, os barulhos, pense em você. Olhe para o céu acima de sua cabeça. Você é a rua. Controle o seu andar. O tempo se perde. Os corpos estão apodrecendo. Não há melhor que viver. E a vida não volta.

MÃE – (gargalhadas) Aí vem a mamãe! Olha a mamãe! Filha! Vamos? *(para ao lado da FILHA)* Filha, vamos. Vamos? Já está na hora, vamos. Adicione à lista de presentes o meu, único bem que você ainda sabe me fazer... Agora, vamos, filha! Venha... Tchau! Tchau! E não se esqueça de nossas encomendas, como nós não nos esqueceremos de torcer para que você não morra hoje *(risada)*. Vamos!

FILHA – (golfinho).

(Filha e Mãe se distanciam, Pai fica).

PAI – (toca as partes instrumentais das músicas “In the Beggining” e “Fatal Wounds” de Emir Kusturica & The No Smoking Orchestra). (Fecha todas as portas e começa a ser empurrado, pois não liga novamente. É empurrado para um lado e empurrado a outro, lentamente, trancando a rua. Consegue ligar. Vai pra frente e pra atrás. Para novamente e começa a tirar um dos pneus. Deixa o guarda sol aberto ao lado, enquanto tira o pneu).

*MÃE (voz diferente, voz de uma professora estrangeira falando português, com sotaque carregado) - Olá, pessoal! Hoje vamos conversar um pouquinho sobre respiração e por que é importante evitar a respiração torácica e trabalhar com a respiração abdominal ou intercostal. A respiração definitivamente melhor para a técnica vocal se chama intercostal, só que para começar, antes de passar para a intercostal, eu queria trabalhar um pouquinho com vocês na respiração abdominal. Veja que a intercostal envolve uma coordenação motora um pouquinho mais complexa. E a intercostal, ela já... Ela já... Integra a respiração abdominal. O principal seria a gente aproveitar a nossa capacidade respiratória, a capacidade de ar que a gente consegue inspirar, para não precisar ficar pegando ar o tempo inteiro e para evitar ficar sem fôlego na metade da frase. Para isso, vamos evitar fazer a respiração torácica e começar a trabalhar a respiração abdominal. A respiração torácica acontece quando a gente faz uma respiração curtinha e levanta o peito (*respira algumas vezes*). Isso seria a respiração torácica. Só que na verdade, não é uma respiração produtiva, por que eu não estou aproveitando a totalidade da minha capacidade*

FILHA – (voz diferente, voz aguda de uma professora) – (choramingo) Inflação, desemprego, crescimento econômico, pobreza, distribuição de renda, o local em que moramos, as roupas que vestimos, os alimentos que ingerimos, o salário que recebemos. Podemos até não perceber, mas a maior parte dessas questões é discutida diariamente, em casa, no trabalho, nas conversas de bar, nas empresas, nas cúpulas governamentais. Todas elas estão relacionadas a uma palavra que você já ouviu muitas vezes: economia. A palavra economia vem do grego oikos, que significa casa, e nomos que significa norma ou lei. Assim, economia quer dizer, administrar a casa, e por analogia, a empresa, o país. Por isso é importante conhecer a ciência econômica. É ela que vai nos fornecer as ferramentas para compreendermos melhor os problemas que nos cercam (choramingo e peru).

PAI – (tosses).

FILHA – (choramingo).

PAI – (gemidos).

FILHA – (mosquito e choramingo). (Circula junto à MÃE).

04

MÃE (fica passando cera na lataria) – Você é uma menina mimada! Seu pai está morrendo e você só quer presentes.

FILHA (usa o limpador de para-brisa e joga água na lataria. Retira flores de plástico do porta-malas e as coloca em cima. Joga água e borrifa um aroma nelas. Borrifa aroma em tudo e pinta as quatro

rodas de verde) - (grito) Deixe-me passar, estou cansada das suas acusações e de seu pessimismo. Não sou menina, já sou mulher. Vocês nem me dão nada. Nem voz, nem presentes, vocês nem me conhecem.

PAI (após terminar de tirar o pneu e ler o manual de instruções e o mapa, é coberto com uma lona e fica sem um pneu. Bastante fumaça espessa começa a sair de dentro. A fumaça para de sair e após algum tempo, o pneu retorna e a cobertura é retirada para o pneu ser recolocado para sair). - Não quero que briguem. Isso me desgosta.

MÃE - Como não te conheço? Você é a minha filha. Por quê? Por quê? Por quê? Por que você sempre vem com essas? Sempre fala a mesma coisa.

FILHA – (golfinho) Por muitas razões *(golfinho)*. Por que deixou que me roubassem. Não me ensinou a me proteger de nada. E me deu a seus clientes sem me perguntar. Em troca de cinco pedras de asfalto *(golfinho)*. Me deixou nas ruas como uma ovelha ao lobo.

MÃE - Minha filha. Tudo isso porque ainda não ganhou o seu vestido de seda, uma boneca de cera, dois pares de sapatos de borracha? Vá! Vá comprar com o seu pai, ele que te mimou, eu não tenho mais paciências para as suas frescuras. Que erro enorme você está cometendo em me acusar desta forma. Que palavras. Que crime atroz contra a sua mãezinha.

FILHA – (choramingo) Não vê as marcas e os sinais? Minha pele não mostra? Você é mãe e não vê. Você não se desmonta em me

ver com tantas dores. Vocês nasceram covardes. Sua filha sofre para que outros homens gozem.

MÃE - Por que, filha? Não gosta? Vejo que você é uma pedra. Pedra.

PAI - Parem! Parem! Parem. Vocês sabem que eu sou velho e os velhos são sempre mais sensíveis. Quero vê-las contentes. Contentes! Ao contrário fico triste. Não briguem. Não briguem. Que coisa mais fútil. Duas mulheres discutindo por cinco pedras de asfalto... Cinco pedras... Muito sangue já foi derramado. Não vamos ficar aqui falando coisas terríveis de se ouvir... Já foi o tempo em que bastava furar a cabeça de alguém. Se fosse esse tempo, eu já teria furado a cabeça de sua mãe (*gemidos*).

MÃE - Eu é que não preciso fazer coisa alguma para saber que você já está morto. Vai. Vai! Some daqui, antes que eu te arranque a língua. Você está morto (*gargalhadas*). Filha, seu pai está morto. O que fará, agora? Como viverá? (*Gargalhadas*).

FILHA - (*choramingo*) Como os pássaros, mãe, do que encontrar, como eles fazem.

PAI - (*tosses*).

MÃE - Como? De vermes e de mosquitos? Você nunca terá medo de laço, máquina e armadilha?

FILHA - Medo, por quê? Não foi tudo isso feito para os pássaros? Meu pai ainda vive apesar do que dizes.

PAI – (ondas do mar).

MÃE – Não! Morreu. Como fará agora para arranjar outro pai?

FILHA – (choramingo) De que maneira você arranjará um marido?

MÃE – Ora, em qualquer mercado compro 20!

PAI (voz diferente, voz de um estrangeiro falando português, com sotaque carregado, dando conselhos) – Escute, deixe falar, não lhe interrompa, deixe que ele diga as razões pelas quais está reclamando e até porque está irritado. Então, você escute devidamente e fique calado. Isso se chama saber escutar. Mostre o princípio de empatia. Mostre que realmente está preocupado por como ele está. Por exemplo, você pode dizer: “vejo que o senhor, ou a senhora, está realmente irritado”. Olhe-o nos olhos, corretamente, e com um leve sorriso, fale: “vejo que o senhor está contrariado... Então, vamos tratar isso”. Faça uma declaração triste e uma alegre. Lamento muito, mas lhe agradeço demais por você ter trazido este problema a nós. A pior atitude é o cliente não voltar mais.

FILHA – (choramingo) Então, os compra para vendê-los?

MÃE – Você fala com muito espírito e de fato o bastante para a idade. Que a sorte te ajude agora, macaquinha. Mas como você vai arranjar outro pai? (Gargalhadas).

PAI – (tosses).

FILHA – (*choramingo*) Se ele tivesse morrido você choraria a morte dele. Então, é sinal de que eu logo terei outro pai (*choramingo e golfinho*).

MÃE – (*gemidos e gargalhadas*).

PAI – (*arrotos e gemidos*).

FILHA – (*peru*).

MÃE – (*respiração*).

PAI – (*ondas do mar*). (*Fica circulando e sai quando terminarem os áudios*).

FILHA – (*passarinhos, araras, graças, gaivotas, pássaros, passarinhos*).

MÃE (*voz diferente, voz grave de professora fazendo exercício de fonoaudiologia*) - Minimimi-ma, miniminimini-mé, miniminimini-me, miniminimini-mi, miniminimini-mó, miniminimini-mô, miniminimini-mu... Minimimi-ma, miniminimini-mé, miniminimini-me, miniminimini-mi, miniminimini-mó, miniminimini-mô, miniminimini-mu.

FILHA (voz diferente, voz aguda de professora) - Usar o nosso “atraso”, entre aspas, para evitar viver coisas que se mostraram furadas no século XX. Porque repetir erros de um tipo de modelo industrial poluente, centralizador que gera isolamento? Se usamos régua só numéricas, aí nós... Por exemplo, o PIB é um jeito, de medir a riqueza, absolutamente estúpido. Por que é um jeito de, por exemplo, todo investimento em educação é gasto... É gasto e não é investimento. Mas, se você tem como mensurar recursos culturais, recursos naturais, capacidade de cooperação e todas essas coisas, outras coisas, que estão sendo muito estudadas. A grande questão agora é essa. Por que toda a economia cada vez mais é baseada em intangíveis, que não são materiais, porém toda a nossa economia só sabe medir o tangível, o material.

MÃE – (gargalhadas e gemidos). (Fica circulando até a música acabar e sai).

FILHA – (fica repetindo por 4 minutos apenas a parte instrumental, em loop os 15 primeiros segundos, do início da música “Venus in Furs” do Velvet Underground). (Recoloca violentamente todas as flores novamente dentro do porta-malas e sai antes de acabar a música. Nenhum carro retorna para os aplausos, se houverem).

NARRADOR (faz um retorno e sai antes do áudio terminar) - Reparem como é o mundo. Paz e concórdia não há. Mas há furacões, e tufões. E assim são as pessoas, tem que destruir tudo que existe. Que vale um tufão terrífico comparado a uma pessoa quando quer se divertir? Pra que construir torres, se não as pudermos derrubar para que tenhamos diversão. O que

está direito tem que ficar torto. O que muito se alça tem que vir ao chão. Não precisamos de furacões, tufões, terremotos. Podemos fazer tudo. A maior dificuldade de relacionamento está dentro de nós. A vida não existe para ser aproveitada, mas para ser despachada... Que caíam esses letrados que proíbem. Não se deixe cair no enredo. O tempo se perde. A vida não volta. Com maneiras polidas e tom amigável é possível falar grandes asneiras a muitas pessoas sem perigo imediato. Para que tanto ruído? Pra que esforços, violências, ansiedades e miséria? Que tal um respiro? Um respiro em contato com tudo a sua volta, não daqueles repletos de alongamentos, ritmos e suor. Você já olhou a rua? As árvores? Observou o barulho do vento sacudindo as folhas? Sentiu o cheiro da fumaça e do Sol aquecendo seu corpo? Olhe ao seu redor sem pressa. Vamos! Temos que continuar, a máquina está quebrando. Então, não podemos continuar, mas temos que continuar. Adiante de nós é deserto. Então, temos que voltar para trás, mas atrás de nós há vigilância, não podemos voltar para trás. Pela costa acima há ouro, mas a costa é muito comprida. Então, não podemos chegar lá, mas lá há ouro. A costa é muito comprida. Não vamos adiante? Se não podemos seguir nem voltar, ficamos aqui. Fundaremos aqui outra cidade, mesmo sabendo que não irá nos contentar. Sob a nossa tem esgoto escorrido, e mais nada. Sobre ela, há fumaça. Nós aqui estamos sem termos vivido. Nossa morte aqui é veloz, a da cidade é lenta. Por isso, se houver alguma coisa que queira. Pegue.

Ilha do Desterro, janeiro de 2010.



Formas de Brincar

Esta obra estreou no dia 21 de setembro de 2010 na Rua Felipe Schmidt em Florianópolis/SC.

Criação: ERRO Grupo.

Atrizes: Luana Raiter (2010 a 2013), Paula Felitto (2010 a 2013), Ana Paula Cardozo (2010) e Sarah Ferreira (novembro de 2010 a 2013).

Performers: Juarez Nunes (2010 a 2011), Michel Marques (novembro de 2010 a 2013) Luiz Henrique Cudo (2013) e Rodrigo Sember (2010).

Sonoplastia: Isaac Varzim.

Direção de arte: Júlia Amaral e Luana Raiter.

Concepção: Luana Raiter e Pedro Bennaton.

Direção: Pedro Bennaton.

02 Jogadores / Organizadores / Homens

03 Jogadoras / Marias / Mulheres

São instalados, horas antes da ação, 03 ossos de vaca da região da pélvis, bacias, pendurados a no mínimo 6 metros de altura sobre o local da apresentação no centro de um calçadão através de uma estrutura de cordas presas às edificações mais altas do espaço.

Em um lado, um pouco afastados do centro, os 02 homens ficam apostando dinheiro jogando *Três Marias* (ou *Cinco Marias*) com três pedras de distintas cores em uma mesa, testando passos e manobras. Este jogo é uma ação contínua ao longo de toda ação. É definido com o elenco qual osso e qual coloração de pedra utilizada no jogo representa qual atriz. Nos intervalos das ações das mulheres, eles passam pelas pessoas presentes e as induzem a votarem em uma das três mulheres. A cada intervalo fazem a contagem dos votos e reduzem a altura dos ossos conforme o número de votos. A mais votada ao final da ação terá seu osso na altura do chão.

Inicia-se a música introdutória (“A Handful of Stars”, de Glenn Miller) que contém a seguinte letra entrecortada pelo texto em português logo abaixo como se fosse a sua tradução:

I recall the story that night of love and glory. A night that left my heart romantic scars. We stood so near to heaven that I reached clear to heaven and gathered you a handful of stars. Sweet remembered hour when love began to flower with moonlight through the trees like silver bars. And as the moon

grew older I reached across your shoulder and gathered you a handful of stars. I placed my fingertips upon your lips and stars fell in your eyes. Moon glow made a halo of your hair. Suddenly you looked at me and dreams began to rise. Oh, what things unspoken trembled in the air. Our hearts were madly beating and then our lips were meeting. And Venus seemed to melt right into Mars. Then, while we stood caressing, blue heaven sent a blessing. A shower of a handful of stars...!

As regras são simples: O tempo é o que se tem que dominar. Assim como a vida tem seus processos, este é simples, tudo que sobe desce. Tudo que nasce, morre. Tudo que existe, também, pode não existir.

Veja algumas formas de brincar. Após o aprendizado desses movimentos, você pode começar a jogar livremente.

A arte de persuadir não mudou muito. Persuadir, antes de tudo, é sinônimo de submeter, mesmo que não seja uma verdade, é uma verossimilhança que opera por um método de identificação através do processo de espelho.

A partir de agora, o jogo muda.

Que você se dedique ao jogo, com prudência e método. Que pratique mil jogos; é vergonhoso que alguém não saiba jogar. E muitas vezes, o amor surge no calor do jogo.

Existem duas grandes armas: lágrimas e maquiagem.

Tudo se transforma em jogo.

Ao iniciar a música introdutória, 03 Mulheres, Jogadoras, Marias, saem de uma loja situada no local onde estão os 02 homens, se reconhecem e iniciam a se ajeitar sutilmente, criando um fluxo de movimento circular no espaço. Aproximam-se dos transeuntes, cumprimentam pessoas, sempre tentando seduzi-las. Começam a se maquiar, arrumar os cabelos e as roupas que são cotidianas. Pedem auxílio ao público para realizarem tais ações. Ao término da música elas recorrem à mesa onde o jogo está sendo jogado pelos homens. Cada mulher é representada por uma pedra que está em jogo, e uma vez que olbarem para a mesa, a ordem de apresentação de seus talentos será ditada pela disposição das pedras no jogo dos homens. Eles, no momento que antecede as apresentações dos talentos, irão lançar as pedras sobre a mesa e deixá-las cair naturalmente. A pedra mais distante das outras é a que começa. Cada mulher tem uma cor de pedra, da clara a mais escura. As mulheres devem observar de forma sutil esta disposição das pedras de modo a não deixar tão claro ao público que esta dinâmica acontece. A cada intervalo são tocadas músicas que remetem ao ambiente antigo e glamoroso de cassino, cabaré ou concurso de miss.

Na rua existe a abertura de ocupação. As mulheres não devem chegar tão perto para falar uma com a outra. Se for necessário falar isto ocorrerá a certa distância. O objetivo é se comunicar através do corpo e das expressões, e não com a fala de modo que os poucos textos falados sejam apenas os que seguem abaixo designados para as mulheres que serão proferidos entre as atrizes durante as apresentações de seus talentos.

As apresentações dos talentos variam de competição de visual a talentos dos mais variados. Os homens, além de jogarem o jogo, em uma relação individual com cada pessoa do público, distribuem

o programa da peça apontando a última página do mesmo (que é destacável) onde cada pessoa poderá votar em qual das 03 mulheres tem o melhor desempenho. Os homens não falam absolutamente nada, apenas instruem as pessoas a votarem através de gestos. Os votos são contados por eles e o placar são os ossos que se aproximam do chão conforme o número de votos recebidos por cada mulher-jogadora.

Os textos das características das três atrizes que estarão na página de votos para instruir os eleitores são escolhidos pessoalmente por elas mesmas, além disso, existe uma disputa entre elas por textos que elas falam e pelo microfone. Enquanto uma das atrizes se apresenta e desfila seus atributos visuais e talentos, as outras assistem e interagem com a apresentação. Assim, os textos são escolhidos por cada uma das mulheres conforme sua intuição. Estes textos são intercambiáveis, e vêm sempre antes da apresentação de seus talentos, contudo as suas características impressas no papel de voto e o osso de cada uma são fixos.

Ao final, a mulher que receber mais votos ganha o jogo, recebendo como prêmio o seu osso de boi. Enquanto a vencedora comemora, as outras duas saem derrotadas e a música com o texto que inicia a peça volta a tocar. Os homens continuam a jogar até que a música e o texto cessam para assim saírem.

A ordem da competição e os jogos de talentos que são disputados pelas atrizes são:

1º talento – Introdutório de curta duração.

Desfile de visual – Cada mulher desfila três vezes recriando seu visual com as roupas e objetos que possui e que se apropria das outras, assimilando ideias das outras.

2º talento – Artístico, uma música, uma cena.

3º talento – Dança folclórica, de alguma cultura à escolha das jogadoras, que termina com um conflito físico entre elas.

Teste dos defeitos – Demarcar imperfeições no corpo da outra.

Talento final – Show musical.

O roteiro de ações obedece à seguinte ordem, a cada intervalo é tocada uma música:

1. Reconhecimento e apresentação – música do início – Saída da loja para a rua e reconhecimento das mulheres (uma olhando a outra). As mulheres começam a se arrumar e a olhar as pessoas.

2. 1º Talento – Ao fim da música e texto inicial elas observam as pedras na mesa e começam a apresentar um talento introdutório como assobiar o hino nacional, falar números, contar até dez em francês. Neste talento não há um texto específico apenas o seu enunciado antes de sua apresentação (“Eu sei assobiar”, “Eu sei contar até dez em francês” etc.).

3. Arrumar-se – 1ª parte da música “O Conquistador”, de Agnaldo Timóteo – Após as apresentações das três mulheres entrará outra música (como em todos os intervalos) e elas começam a se arrumar mais freneticamente, a se maquiarem e a interagirem mais com as pessoas até que, finalmente, uma passa a arrumar a outra. Música para esta ação: “Dark Eyes It Happened In Monterey”, de Mallet Men e 80 Drums Around The World.

4. Foto – Quando estiverem arrumadas todas se dirigem a uma vitrine e levantam os braços se olhando e iniciam uma busca por pessoas que possam fotografá-las. Passam a disputar por um melhor lugar nas fotos. Após cerca de três momentos de fotos, elas olham as pedras da mesa dos homens e iniciam a apresentação do desfile de visual.

5. Desfile – música “Rock House”, de Ernie Freeman Combo - Nesse momento as mulheres passam a utilizar os textos abaixo antes de desfilarem. Cada uma desfilará 03 vezes, sendo que na última vez, elas se apropriam da criação das outras para criar o seu visual e estilo. Ao final, toca a 2ª parte da música “O Conquistador”, de Agnaldo Timóteo.

6. 2º Talento – Elas olham as pedras e iniciam as apresentações de seus próximos talentos. Um texto abaixo deve ser falado antes de cada apresentação, acompanhado de uma explicação sobre o que irá fazer, por exemplo: “Eu sei interpretar textos dramáticos, como essa cena de Romeu e Julieta que farei agora.”, “Eu sei narrar rodeio e vou mostrar a vocês.”, “Eu sei cantar chorando...”. Ao final, toca a 3ª parte da música “O Conquistador”, de Agnaldo Timóteo.

7. Apresentação Folclórica e briga - músicas de acordo com a escolha de cada uma das 03 atrizes - Após apresentarem seus talentos, elas se dirigem a loja, uma de cada vez (pode ser logo após a apresentação de seu segundo talento), para prepararem-se para a dança folclórica. Aqui as apresentações ocorrerão na mesma ordem do 2º talento (a atriz que foi a 1ª a apresentar o 2º talento será a 1ª a dançar). Quando estiver acontecendo a última apresentação da dança folclórica, as mulheres começam a brigar até despirem-se e ficarem com as roupas de baixo que são macacões slim-fit. Todas ajudam a recolher um pouco

das roupas e as guardam dentro da loja. Ao final, toca a 4ª parte da música “O Conquistador”, de Agnaldo Timóteo.

8. Imperfeições – música “The Boulevard of Broken Dreams Fever”, de Sam Butera - Elas olham as pedras na mesa e dão início ao momento de apontarem as imperfeições umas das outras. A primeira fica no meio, fala o texto e começa a se exhibir. As outras demarcam as suas imperfeições e dão a oportunidade das pessoas, público e transeuntes, a fazerem essa ação também. A mulher que está sendo demarcada resiste ao jogo, mas, ao preocupar-se em tentar esconder as demarcações, também começa a deixar o jogo fluir para então deixar o centro do espaço para que outra assuma tal posição de exibição, de modo que todas passem por essa situação. Ao final, toca a 5ª parte da música “O Conquistador”, de Agnaldo Timóteo.

9. 3º Talento - Após as três mulheres demarcarem as suas imperfeições, elas olham as pedras na mesa e iniciam a 1ª apresentação do último talento: o show musical. Cada uma canta a sua música escolhida como um show solo apenas com a base da música, exemplo: “Chico Mineiro”, de Tônico e Tinoco, “Every Breath you take”, de Sting e “Solo tu”, de Rita Pavone.

10. Final – toca a música real que a vencedora acabou de cantar - A vencedora tem seu osso que a representa (pré-definido antes do início da ação) atingindo o nível mais baixo, quase tocando o solo. Ela o retira da corda, desfaz o nó, e comemora junto ao público a premiação. As duas que não ganharam olham a comemoração, o troféu e se retiram. Após a comemoração, a vencedora completa a saída das mulheres-jogadoras. É tocada a música e o texto final,

que são os mesmos do início, quando termina os homens-jogadores também saem.

Os textos a seguir podem ser falados em partes, separados, e distribuídos ao longo dos momentos do jogo em cada apresentação, sempre antes das apresentações de talentos. Esses textos falados pelas mulheres ao longo da competição são:

Jogadora – É assim que acontece. Você olha e não vê nada. Você olha e não vê nada. Você olha e não vê nada. Enfim, você olha e cria algo no nada. Ou você olha e criam algo no nada por você. Ou você olha e o nada cria algo em você.

Jogadora – Hoje, eu joguei meus dentes no lixo mais próximo do supermercado. Meus cabelos ficaram no ponto de ônibus. Quero mais sacos de lixo, pretendo me desfazer inteiramente até o fim do dia.

Jogadora - Não lute com o que você não pode mudar. Dóceis precisam aprender: não lute com a comida, demonstrando esforço ao cortar ou erguendo muito os cotovelos. Não se sirva de grandes porções. Não faça ruídos ao mastigar. Não fale de boca cheia.

Jogadora - Se houver uma comida de que você não goste ou não queira se arriscar, nunca a recuse.

Jogadora - Não fale alto demais e jamais dê risadas escandalosas. Cabe a mulher estender a mão para apresentar-se.

Jogadora - Não se faça enxergar, pode ser vergonhoso. Para cumprimentar uma pessoa na rua, basta um breve aceno de mãos, sem muito exagero.

Jogadora – Disponibilidade, porte físico adequado, respeito pelos outros, boa educação e bom humor.

Jogadora – Galope para esquerda em torno do marcador, retire-se da arena em um só movimento mantendo a elegância em todos os momentos.

Jogadora – Mostrar-se atrativa, com postura e sem nenhum defeito. Da cabeça aos pés. Cuidado com os mínimos detalhes: cabelos, unhas, boca e dentes. A pele deve ser macia e perfumada.

Jogadora – A jogadora deve estar interessada em promover sua carreira com uma instrução mais elevada e um treinamento especial. Que pode falar com inteligência, mostrar dignidade em todas as situações e que se esforça para retratar um modo inteligente da juventude em nosso estado.

Jogadora – A personalidade dá vantagem à jogadora com inteligência e senso comum, habilidade de conversação em situações variadas com autoconfiança, humor e padrões morais elevados. Sinceridade, integridade, consideração pelo outro, auto-projeção e maturidade. Além de saber portar-se em todas as situações.

Jogadora - É aquela que deseja ser a representante da sua cidade natal, do Estado e do esporte profissional. É alguém

que tem sincero interesse em aprofundar suas experiências educacionais que ajudarão a colocar uma fundação contínua para o seu futuro.

Jogadora – Astúcia, persistência, classe, moral, ambição. Eu fico em casa, dias seguidos, olhando, ambicionando a presidência.

Ilha do Desterro, 2010.



Pornosuspense



Esta obra estreou no dia 10 de junho de 2011 na Praça Carlos Gomes e na Rua Amintas de Barros em Curitiba/PR.

Concepção: ERRO Grupo.

Atuação: Luana Raiter (2011 a 2012), Sarah Ferreira (agosto de 2011 a 2012), Michel Marques (2012), Luiz Henrique Cudo (2012), Juarez Nunes (2011), Paula Felitto (agosto de 2011), Henrique Saidel (junho de 2011), Giórgia Conceição (junho de 2011) e Léo Gluck (junho de 2011).

Sonoplastia: Isaac Varzim e Pedro Bennaton.

Direção de arte: Luana Raiter.

Direção: Pedro Bennaton.

Uma composição, justaposição, e inter-relação de diferentes combinações de três a quatro situações relacionadas abaixo (outras podem ser criadas a partir do mesmo conceito) e que acontecem ao redor de um hotel e seus quartos, uma praça, uma sala e ruas, sempre mantendo a relação entre os espaços externos e internos, público e privado, pornô e suspense.

Situações:

Homem nu deitado e preso em uma cama em um quarto de hotel repleto de comidas típicas da cidade em cima de seu corpo. O público é convidado a comer as comidas de seu corpo com as mãos. Após a comilança, o homem sai e vai tomar banho.

Homem instala dezenas de caixas vazias de pizza espalhando-as em uma praça da cidade. Dentro das caixas podem conter camisinhas e seringas.

Discurso de Cicciolina (nome artístico de Llon Staller) é escutado em volume alto em uma praça.

Turista está em um ponto de ônibus perguntando às pessoas sobre coisas da cidade. Ela está com um microfone de lapela sem fio que capta o som das perguntas e das respostas e o projeta à distância deste local a outro. A turista também pede às pessoas que tirem sua foto em posições bizarras no ponto do ônibus.

Homem e mulher praticam sadomasoquismo em um quarto de hotel tendo todas as suas ações filmadas e projetadas em uma parede no lado externo. A mulher interage com os transeuntes

tanto através da câmera quanto pela janela do quarto. O homem está preso na cama do quarto.

Mulher caminha pelas ruas filmando o seu percurso e seu corpo com um celular e tendo a sua filmagem transmitida em tempo real a uma sala onde se encontra o público. A mulher faz um caminho estranho para chegar, por fim, ao mesmo local que a sua imagem está sendo transmitida. Ela repete a seguinte frase insistentemente e de diferentes maneiras: “O Espetáculo não é um conjunto de imagens, mas, sim, um conjunto de relações sociais midiáticas por imagens”.

Homem, ou mulher, está em uma sala, tira toda a sua roupa, pega uma lata de atum, abre a lata e espalha por todo o seu corpo o óleo de atum. Quando termina esta ação, ele se veste novamente e passa a caminhar entre as pessoas discutindo se a figura do ator, ou atriz, está obsoleta.

Mulher está deitada em uma cama em um quarto de hotel pronta em suas roupas de baixo para depilar com cera as suas virilhas e as axilas. Uma depiladora profissional realiza todo o procedimento enquanto a mulher alterna uma leitura de má qualidade e em voz alta de dois livros, *A História do Olho*, de Georges Bataille, e *A Sociedade do Espetáculo*, de Guy Debord. Toda a ação de depilação e de leitura é filmada e transmitida em tempo real a uma sala onde se encontra o público. Ao final da depilação, a mulher interrompe a leitura, paga a depiladora e se comunica com as pessoas da sala.

Mulher pede que alguma pessoa da rua entre em um chat com um homem. Ela posiciona a pessoa dentro do lobby de um hotel diante de um computador e ali ela passa a se comunicar com esse homem. O chat é projetado na parede externa do hotel. A mulher sai e deixa esta pessoa conversando virtualmente com o homem. O homem está em um quarto do hotel. Ele mostra isso à pessoa no chat e passa a trocar de roupa e arrumar as suas malas. Ele se veste de mulher com uma peruca loira e sai com duas malas pesadas e uma faca grande na mão, passando pelo lobby e deixando a pessoa sozinha no chat. Ele passa a perambular pelas ruas nos arredores do hotel portando as malas e a faca.

Mulher e homem estão perdidos na rua diante de um hotel. Eles possuem um mapa enorme da cidade e não conseguem achar as suas direções. Nesta rua começa a tocar um tango e eles passam a dançar na calçada, no meio da rua, entre os carros até pararem diante da porta do hotel. Eles convidam algumas pessoas para subirem com eles até um quarto dali. Ao chegarem ao quarto, na televisão está passando um filme de um encontro em um teatro, os atores são os dois e culmina em uma masturbação desse homem por esta mesma mulher dentro do teatro. Eles ligam para o disque denuncia e saem do quarto.

Mulher recepciona o público em uma praça e organiza-os no espaço para verem imagens projetadas em alguma parede dali. Ela usa saia e coloca dentro de si “bolinhas explosivas afrodisíacas” diante do público. Ao retirar a sua mão debaixo da saia, esta sai com sangue. Ela então passa a mostrar para as pessoas seus dedos vermelhos e pergunta se é puro ou não. Ela

escreve nas paredes do espaço público a palavra “EU” com o sangue de sua menstruação.

Mulher filma com um celular as ruas dos arredores de um hotel e os quartos do hotel. Ela solta fogos de artifício, bombinhas, fumaça, etc., nessas ruas. Toda a sua filmagem é projetada em alguma praça nos arredores.

Mulher, na rua diante de um hotel, faz o jogo do palito com as pessoas comendo uma beterraba e leva as pessoas que tirarem o palito maior a um quarto do hotel. Ao chegar ao quarto ela pede que todos fiquem à vontade e liga um filme pornô caseiro oferecendo aos selecionados alguns petiscos bizarros como maionese com salgadinho, sardinha com molho de tomate, macarrão instantâneo cru. Ela entra no banheiro, deixando a porta entreaberta, escova os dentes e lava a sua genitália. Fecha a porta do banheiro e troca de roupa ali dentro fazendo bastante barulho. Quando sai, ela está totalmente diferente de quando entrou, deixa as pessoas no quarto e sai do hotel. A mulher vai urinar na cobertura do prédio da frente ao quarto, ela fala um texto em um microfone de lapela que transmite o áudio para toda a rua e inclusive para as pessoas do quarto de hotel que pela janela conseguem ter visão desta ação. Quando termina de urinar, a mulher solta uma fumaça em cima do prédio e desaparece.

Mulher está em uma sala com o público. Enquanto este vê imagens projetadas na parede da sala, a mulher lê um texto sobre o encontro entre um salsichão e uma tainha e utiliza um vibrador interno. Ela entrega ao público o comando de

velocidades do vibrador que está em sua genitália e come uma beterraba, enquanto lê o seguinte texto (inspirado no conceito de *Obsceno* desenvolvido por Jean Baudrillard):

Bem vindos ao Pornosuspense! Hoje vamos apresentar a vocês de forma prática e um pouco teórica alguns elementos pesquisados neste encontro entre Salsichão e Tainha que tem como cerne de pesquisa as indagações sobre a presença cênica, suas possíveis mediações e extensões. O que nos é possível desenvolver sobre outro aspecto que este encontro se propõe, que são frestas, deslocamentos e rupturas no espaço. Como podem ver, estamos em uma sala deste prédio, assim, esses aspectos são explorados de acordo com as possibilidades deste ambiente. E também dentro do que é possível investigar nesse tempo de pesquisa sobre temas bastante amplos e, por que não, um tanto megalomaníacos?

Tentamos trazer para este espaço institucional alguns elementos da rua, local onde agimos, e também é nele que boa parte de nossa pesquisa é realizada. Andando por locais poucos prováveis e também óbvios das cidades, vivenciando a rede de relações que a cidade estabelece com seu espaço físico e simbólico, a fim de encontrar frestas para a ação artística.

Como sabem este encontro específico é uma ação de compartilhamento entre todos nós, que no nosso caso, é dividido em partes que se justapõem: Tainha e Salsichão. Apesar de todos utilizarem estratégias similares para a abordagem dos conceitos desta pesquisa, decidimos fazer de nossa apresentação aqui, ao invés de uma relação de dois corpos, uma espécie de masturbação, que no nosso caso ressalta o gozo. Decidimos aqui objetificar a nossa relação. E logo mais explicarei um pouco mais sobre esta opção.

Tendo em vista que o espaço urbano não é unicamente a rua, buscamos trazer para este espaço também o ambiente do hotel, que em nossas viagens, além de servir como estadia, também serve como berço para uma indagação a respeito do deslocamento das privacidades para um ambiente amorfo, nada individual. E, por consequência, sobre a facilidade em nos adaptarmos a níveis cada vez menores de individualização e senso de exposição.

O encontro entre o Salsichão e a Tainha, ao contrário do que imaginamos, não é nada romântico, o intercâmbio de fluídos proposto é também um projeto que tem inerente não só o intercâmbio, a fluência das trocas, mas também o confronto, o embate entre formas de fazer sexo e arte, de entender os conceitos esboçados aqui, de administração das relações pessoais e egos. O intercâmbio deve lidar com a exposição dos complexos de cada um, agendas, as dificuldades na conciliação de um plano de trabalho. Muitos estranhamentos e conflitos estão presentes nesta relação pessoal e profissional, de enlaçamento de corpos e grupos em busca do gozo, sob o olhar atento de uma instituição.

Ao tratarmos da extensão da presença cênica, é inevitável pensarmos sobre as redes sociais e virtuais, que tanto alteraram e alteram o que conhecemos enquanto espaço público e espaço privado. Através das redes sociais é possível entrar na privacidade do outro, naturalizando vermos e sermos vistos, naturalizando uma problemática já bem antiga, que se resume nas análises de Foucault e se expande à ideia de Sociedade do Espetáculo, onde ser visto é o que se almeja. Tudo que aparece é bom, e o que é bom, aparece. E cada momento nos sentimos mais e mais livres para adentrar espaços que há pouco tempo eram privados. E para que outros adentrem o nosso espaço privado, somos incitados a aparecer e a deixar-nos ver.

Salsichão e Tainha são amigos de longa data. Se conheceram em 2002 e de lá nunca pararam de flertar. Foram muitos os encontros, as tentativas de penetração, em um contato sempre intenso, prazeroso, e também cheio de tensões, assim, resolvem declarar publicamente que cobiçam um ao outro aqui neste momento. O encontro surgiu inicialmente como uma brincadeira entre os dois, mas acabou por dar uma cara específica a esta relação que estabelecemos.

Alterado a forma de contato e comunicação entre as pessoas através da proliferação das possibilidades de agir no mundo virtual, nesta pesquisa nos vemos diante do paradoxo dos sentidos. Ao mesmo tempo em que somos constantemente seduzidos pela ideia de prazer, e o prazer sempre está ligado intimamente aos cinco sentidos humanos, na virtualidade somos reduzidos a ver e a escutar. E o fazer ver um mundo, que já não é diretamente apreensível, através de diversas mediações, que nos levam à abstração generalizada dos fatos, das relações, é o Espetáculo que nos fala Debord.

Já no início desta comunicação, Salsichão e Tainha pensam muito em comida. No prazer carnal de comer. Na realidade indiscutível de comer. Na presença dos alimentos nas bocas, no estômago, no intestino e de sua passagem pelos órgãos sexuais. Assim, os dois fantasiam pelas iguarias, o Salsichão e a Tainha, passando das preliminares para a consumação sexual implícita no imaginário destes dois alimentos, um tão natural, outro processado, em uma combinação escrachada, explícita e obscena. E a obscenidade destes dois elementos começa a fazer sentido dentro da pesquisa que estão inseridos, penetrando nas frestas, criando rupturas em todos os orifícios do corpo, em todos os espaços, rompendo os limites entre estar dentro e fora, entre a presença e suas mediações.

Para Salsichão e Tainha não há mais romance, não há mais teatro, apenas a realidade demasiadamente real da consumação, onde os órgãos sexuais, o ato sexual, não são mais “postos em cena”, e sim, grosseira e imediatamente, dados a ver, devorados, absorvidos e reabsorvidos no mesmo ato. Sem jogo. Sem dialética, sem distanciamento, apenas em uma colisão total dos elementos. Quando a relação chega a este ponto, dadas imediatamente enquanto realidade concreta, chega e fica na obscenidade. Não há mais representação, apenas a realidade e a impossibilidade da representação da qual a pornografia é exemplo dado.

Nossa apresentação aqui é uma forma didática de mostrar algumas frestas e possibilidades de explorar através da ação cênica, as problemáticas que acabo de citar, mas também um espaço para compartilhar com vocês a história do encontro entre Salsichão e Tainha.

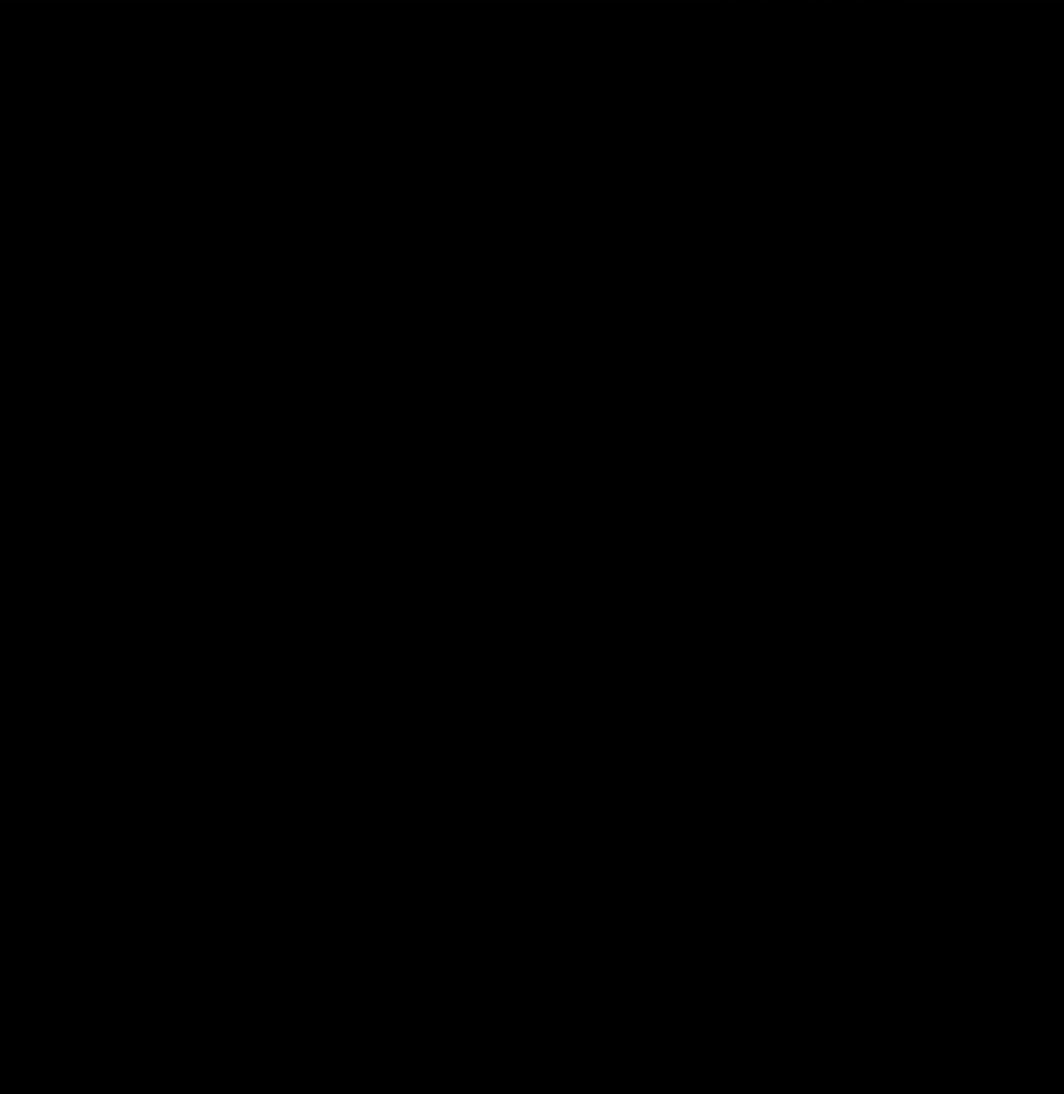
A mediação de presença aqui investigada não afasta mais nada, não mais aliena devido à separação... A maldição que Salsichão e Tainha enfrentam é a de estarem superaproximados e de tudo ser imediatamente existente como realidade concreta. O espetáculo não é apenas o que é dado a ser visto. O que parece, mas não é, e sim o que parece ser e ao mesmo tempo é, obscenamente, real. Novamente, para Salsichão e Tainha não há mais romance, não há mais teatro, apenas a realidade demasiadamente real da consumação.

No mundo realmente reinvertido, o verdadeiro é um momento do falso.

Ilha do Desterro, 2011.



HASARD



Esta obra estreou no dia 09 de agosto de 2012 no quarteirão das ruas Trajano, Deodoro, Felipe Schmidt e Conselheiro Mafra em Florianópolis/SC.

Criação e Direção de Arte: ERRO Grupo.

Atores: Luana Raiter, Luiz Henrique Cudo, Michel Marques e Sarah Ferreira.

Performers: Rodrigo Ramos, Dilmo Nunes, Robison Soletti (2012), Crica Gadotti (2012),

Wellington Bauer (2013) e Paula Felitto (2013).

Concepção: Luana Raiter e Pedro Bennaton.

Direção: Pedro Bennaton.

Participantes: atores e todas as pessoas que estão na quadra

HASARD começa simultaneamente em quatro locais distintos, ao redor de um quarteirão do espaço urbano, que funciona como uma roleta, cada situação em um dos quadriláteros do espaço (sua divulgação se refere a uma quadra na cidade como local para ação). As pessoas escolhem os caminhos a percorrer. Os objetivos para circular podem ser variados, portanto as pessoas seguem diferentes caminhos por ruas opostas e se cruzam nas diversas transições entre momentos de cada situação.

Cada espaço tem uma matriz definida a partir da ideia de naipes que compõe um baralho: paus, ouros, copas e espadas. São 04 espaços/ruas com 04 situações/ações. Cada situação terá a duração de uma rodada/momento e segue ocorrendo mesmo sem público, simultaneamente e continuamente (outros participantes podem ser cooptados para a cena/jogo a qualquer momento). Cada situação/rua/espaço desenvolve uma ação contínua em 7 momentos. Os atores jogam com as pessoas dando direções para caminharem em torno da quadra e grupos são formados. Além disso, durante a obra todas as pessoas que passam são induzidas a continuarem nos jogos, pois são organizadas as escolhas e direções conforme suas respostas. Os textos dos atores são tirados à sorte, ou ao azar, de baralhos cujas cartas são distribuídas aleatoriamente às pessoas presentes. Estes baralhos, principal objeto de cena de *HASARD*, contêm, além dos números e naipes, um texto específico em cada carta para que as pessoas e os atores possam ler. No restante do tempo os atores e os assistentes somente falam o que é estritamente necessário e de acordo com a sua função na situação. Cada ator e performer situados em um dos quadriláteros do quarteirão,

seguindo a matriz definida, transitam por outros pontos, encontrando e criando outras situações. As pessoas escolhem quem irão seguir, ou não, a partir de cada encontro.

Essa confluência almeja buscar as pessoas para atuarem ou fazer com que elas sintam o ímpeto da participação, como uma ativação do público como ator. Nessas perdas pela busca de informação nas situações sob a ótica das leis do mercado, os participantes se posicionam nesse jogo onde ganhar já não é mais possível sem perder, pois todos apenas se deixam errar pelos jogos das cenas. As ações contínuas são as transições – jogos-transições –, ações que permitem diversas variações, são recorrentes e provocam diferentes interações entre as pessoas onde a competição é pretexto para a relação e não o oposto. Os corpos estão em busca de algo, como se estivessem em um jogo constante, mas a ponto dos atores e assistentes saírem de suas funções de jogadores para a função de observadores.

Os 04 atores envolvidos trabalham com 04 performers-assistentes que também podem ser não-atores. Suas ruas são os naipes: *Rua de Espadas – Investigar*; *Rua de Ouros – Manipular*; *Rua de Copas – Investir*; *Rua de Paus – Segurar*. Os atores e os performers chamam-se e são chamados por apelidos como: *Professor*, *Doutor*, *Campeão*, *Mãe*, *Boom*, *Câmera*, *Tia*, *Prima*, *Jovem*, *Profissional*, *Filha*, *Patrão*, *Colega* etc. Todos os atores e os performers são *crupiês* e jogadores, suas funções são: a Segurança e seu assistente segurança, o Coordenador de cassino-karaokê e sua assistente hostess, o Investigador e seu assistente investigador, a Repórter e seu assistente boom. Os atores e os performers começam vinculados aos seus lugares, ruas. Os Investigadores na Rua de Espadas, Repórter e boom

na Rua de Copas, Coordenador e hostess na Rua de Ouros, e a Segurança e o segurança na Rua de Paus, e depois embaralham esses vínculos. Os atores e os performers, assim como as pessoas, esperam a cena, criticam, participam do jogo, cada um que adentra um novo espaço realoca e desloca o ambiente. A sonoplastia tem como objetivo soar continuamente, tendo em cada rua um tipo de propagação de som, como microfone de lapela na Rua de Paus; boom na Rua de Copas; pedestal com microfone de mão ligado a karaokê na Rua de Ouros; gravador na Rua de Espadas. Na Rua de Copas um som contínuo zen no fundo com um texto de autoajuda sobre o mercado financeiro, na Rua de Paus um som contínuo do ambiente da rua (como sirenes de fábrica, recreio, ambulância, polícia, passarinhos, relógios, telefones) e no fim um trecho de *Carmina Burana*, na Rua de Espadas o silêncio deve prevalecer e na Rua de Ouros o ambiente de cassino-karaokê tem músicas cantadas pela hostess, o Coordenador e as pessoas que quiserem. Todas as ruas iniciam com um trecho de *Carmina Burana* criando um leitmotiv que culmina no momento final.

Textos das cartas do baralho

Coringa 1

Ninguém para a grande roda e já estamos perdendo algo. Não é possível estarmos em todos os lugares ao mesmo tempo. Mantenham o foco, façam suas escolhas. Quando não nos decidimos por algo, nossas ações se tornam aleatórias. Se perder ou ganhar, não saia. O pavor em perder nos faz fantasiar que não perderemos sozinhos, que perderemos todos juntos. Perdemos a todo instante a possibilidade de vivenciarmos outra

coisa. Guardem e observem as suas senhas. Não esbanjem segredos. Quem não tem segredo não pode jogar, pois é preciso tê-lo para perdê-lo. Quanto mais tiverem, mais opções terão. As informações que constam aqui servirão de orientação. Ninguém está ileso. Ninguém pode partir do jeito que chegou. Nosso conforto está sempre relacionado ao sofrimento de alguém, quem não joga, também participa. Uma vez no jogo, joga-se até o fim.

Coringa 2

Se você não sabe jogar, aprenda, pegue isto e jogue. Os papéis têm um efeito real. Suporte a tensão e as incertezas. Um verdadeiro jogador não deve emocionar-se, mesmo que perca tudo. Não perca a sua estabilidade, não perca a oportunidade de perder. Somos especialistas, profissionais treinados em nossas tarefas e proficientes em nossos equipamentos. Somos jogadores. Temos a sobriedade para resistir, a astúcia para dissimular e a crença na certeza da vitória. Transformamos textos corporativos em linguagem própria, utilizando a primeira pessoa do singular e os pronunciamos em voz alta, com convicção. Não é possível dizer onde acaba o jogo e onde começa o não-jogo, o falso-jogo. Em ambos os casos, quanto mais tenso, maior a sua importância e a chance do jogador esquecer que está apenas jogando. Jogue: está tudo facilitado.

2 de Espadas

Eu tenho bastante treino em investigações desse tipo. Isso não vai durar muito tempo, posso começar logo. Existem outros trabalhos por fazer, mas este é o mais urgente de todos. Tudo

precisa estar silencioso e vazio. Não interprete mal as minhas palavras, os atos são mutáveis e as interpretações são apenas a expressão do desespero que nós sentimos diante deles.

Cerre os punhos.

2 de Paus

Em uma volta tudo pode mudar. Nós seremos os primeiros. O que eu sou agora? Um zero. O que serei amanhã? Posso recomeçar a viver! Há muito tempo que já não sei o que se passa no mundo, nem na Rússia, nem aqui. Esqueci com que é que se parece a cidade. E a confiança? Será que posso acreditar naquele em quem confio olho no olho igualmente quando não o vejo e algo nos separa? É relativamente fácil confiar em quem se vigia e que se possa vigiar, mas eu julgo impossível confiar plenamente em alguém.

Levante a mão.

2 de Ouros

Uma das poucas coisas que me agradaram, e que eu soube fazer bem, aquilo que de certo fiz melhor, foi beber. Embora tenha lido muito, bebi muito mais. Escrevi muito menos do que a maior parte das pessoas que escrevem; mas bebi muito mais do que a maioria das pessoas que bebem. As grandes pontes, as gigantescas represas, os prédios - nada de novo, nada de bizarro, de lúdico, nada de exótico. Nada que me faça inclinar ou reverenciar, apenas a bebida. Necessito de pessoas que se sentem da mesma forma. Não quero me sentir só. Temos um mundo de prazeres a ganhar ou a perder.

Esconda as mãos.

2 de Copas

Há pessoas rindo de nós diariamente, nos espreitam do alto de prédios, nos provocam dentro do ônibus, insinuando que as coisas estão acontecendo em algum outro lugar. Estão rindo de nós e não podemos tocá-los. Marcas registradas, leis de propriedade intelectual, copyright, significam que podem dizer o que quiserem, onde quiserem e com total impunidade. Qualquer anúncio que não nos dê a opção de vê-lo ou de não vê-lo, nos pertence. Podemos pegá-lo, reorganizá-lo, reutilizá-lo e fazer o que quisermos com ele. Pedir permissão para utilizá-lo é como pedir para guardar uma pedra que acabaram de jogar em nossa cabeça. Nós não lhes devemos nada, reorganizam o mundo para se colocarem em nossa frente. Nunca pediram permissão.

Mostre a palma da mão.*3 de Espadas*

Eu não tenho bom senso. Eu jogo, eu jogo muito, jogo demais, dia e noite. Eu tenho um câncer e os médicos dizem que eu vou morrer. Mesmo assim eu continuo jogando muito. É preciso deixar a razão aos imbecis. Eu sou fiel ao prazer que tenta me matar.

3 de Paus

Acabou? Está acabado. Isto vai acabar. Talvez isto acabe. É hora de acabar. Sim, é hora de acabar. Acabou. Isto vai acabar. É hora de acabar. Gosto da pobreza, não acredito na erudição. Sou uma possibilidade em desterro e não tenho vergonha. Destruo

o meu trabalho. Não tenho sensibilidade. Tenho preguiça. Eu não posso mais distinguir a verdade do fingimento.

3 de Ouros

É a minha vez. Eu estou no jogo ainda. Conta! Aqui tem que contar! Conta! Conta! Conta! Conta! Conta! Você brincou comigo naquela de copas! O último lance do velho jogo. Descartar. Calma. Deixa a carta. E agora? Deixa a carta! A conta está encerrada. Encare as suas responsabilidades! É para terminar! Descartar! Já que o jogo é assim, joguemos assim. E não diremos mais nada. Posso ver nos seus olhos como você joga. Se começar a perder, não sairá mais da mesa. Jogará tudo, jogará mais. É perder para aprender. Vamos mudar esse jogo! Agora é só música. É um clube, não é clandestino. Abandone a mesa, recolha as suas cartas e comece a andar.

3 de Copas

Eu não pertencço a nenhuma raça, sou um movimento solitário. A minha curiosidade me prejudica. Não sou doente e não tenho medo da morte. Não tenho nenhuma ligação com a sociedade contemporânea. Sou uma colméia, detesto a moda, repito tudo, e não acredito nas informações. Não me interesso pela vida. Quero fazer o que não sou capaz, falho em tudo e tenho orgulho. Todo o meu esforço é precário.

4 de Espadas

Qual é o seu nome?

Quantos anos você tem?

Onde você mora?

Viu algo estranho?

O que está fazendo aqui?

Qual é o nome desta rua?

Há quanto tempo está aqui?

O que aconteceu?

Quando aconteceu?

Você tem passagem?

Qual é o nome da sua mãe?

Você possui algum documento de identificação?

4 de Paus

Você dispõe de equipamentos de proteção individual?

Você está portando valores excessivos?

Como você se protege?

Sua família está segura?

Quantas senhas e esconderijos você criou para proteger os seus segredos?

Você pode manter um segredo?

Você possui seguro de vida?

Tem treinamento para uma evacuação?

Você está dotado de armamento, munição e explosivos?

Por qual motivo você assume tantos riscos?

4 de Ouros

Comprar ou descartar?

Ganhar para o outro perder?

Como chegamos até aqui?

E se eu perder tudo novamente?

Quanto pagou?

Onde conseguiu isso?

Vai devolver?

Você ainda não tentou a sorte?

Encontrou o que procura?

Como começou com a roupa do corpo e terminou com minas de diamantes?

Quantos estão dispostos a perder para não se verem diante das opções de lutar ou morrer?

4 de Copas

O desenvolvimento financeiro deixou o mundo mais perigoso?

Somente o risco gera desempenho?

As ações são defeituosas propositadamente?

O que realmente aconteceu?

Onde estão os arquivos?

Por qual motivo a crise financeira não atingiu a indústria de armamento?

Sempre estivemos à venda?

Como as agências reguladoras dos bancos lidam com o risco sistêmico?

Quando o papel perdeu o lastro em ouro, como pode este ser um “valor variável”?

Qual é o valor do papel-moeda inconversível?

5 de Espadas

Uma reunião de um grande número de pessoas é uma aglomeração, acidental, transitória e que não dispõe de organização. Já uma multidão é psicologicamente unificada por interesses comuns e se utiliza do pronome nós. Nós estamos aqui para protestar. Nós prestamos a nossa solidariedade. Se uma multidão apresenta sentimento hostil ou simpático a uma ideologia, está caracterizada como uma manifestação que pode originar um tumulto se tais pessoas promoverem a desordem. O armamento ideal para o Controle de Distúrbios Civis é: Bastão, Cassetete, Revólver cal 38, Pistola 9mm, Submetralhadora 9mm, Espingarda Riot Gun cal 12, Lança-gás, Gerador de fumaça, Granada de Mão LAC CS GL 302, CN M3, CN M5, de Efeito Moral, Fumígena e Cartucho de Longo Alcance.

5 de Paus

A precaução deve ser a regra. Transitamos por expansões tranqüilas, ciclos bem comportados e ao mesmo tempo traçamos um rumo caótico. A ordem cede lugar ao caos apenas para aparentemente reaparecer. Devemos fingir para nós mesmos, e para todos, que o justo é falso e o falso é justo, pois o falso é útil e o justo não. É necessário mantermos a calma, garantirmos a segurança, pedirmos socorro, controlarmos a situação e realizarmos ações de prevenção. Quando nenhum valor preciso pode ser atribuído, as decisões precisam ser tomadas através das “probabilidades subjetivas”, comuns em situações em que a busca de interesses transforma resultados desfavoráveis em resultados ainda piores. Estas séries não são explosivas, mas caóticas.

5 de Ouros

O ouro é um dos metais mais raros, antigos e preciosos tendo o seu valor utilizado como padrão para muitas moedas. O mercado de ouro, assim como o de ações, integra o grupo dos mercados de risco, pois as suas cotações variam segundo a lei da oferta e da procura. A rocha que o garimpeiro acha é o minério que contém o ouro. A concentração de minério é necessária para separar os minerais de interesse. Para que essa separação ocorra, é preciso que os minerais de interesse não estejam fisicamente agregados aos que não o são. Após a extração, o ouro é concentrado através do processo de amalgamação. Tais separações nunca são perfeitas, partículas são produzidas, resíduos são incluídos no concentrado, e algum ouro é rejeitado, complicando ainda mais a situação.

5 de Copas

A marcação do mercado é vital para a correta mensuração do risco de instrumentos financeiros. Retornos altos são seguidos de retornos altos e retornos baixos são seguidos por retornos baixos. Uma das maneiras mais comuns de medir o risco de um ativo é através do desvio padrão de seus retornos. Esta é uma medida de dispersão de resultados em torno de sua média. O cálculo da série de retornos é o primeiro passo para uma boa estimativa do desvio padrão. Uma vantagem é que, ao assumirmos que a distribuição dos retornos é normal, estaremos admitindo que o risco seja eminente e que poderá assumir valores no intervalo de menos infinito a mais infinito. Essa condição só existe se utilizarmos retornos na forma logarítmica.

6 de Espadas

Uma multidão em desordem, que perde o senso da razão e o respeito à lei, obedecendo a indivíduos que lideram tais ações desatinadas, é chamada de turba. A turba leva a subversão, que é uma forma de guerra irregular com o objetivo de minar clandestinamente as estruturas de poder. Os resultados são: distúrbio civil, prejuízo à manutenção da lei e da ordem, e calamidade pública, que comprometem o exercício dos poderes constituídos, ameaçando a população e as propriedades públicas e privadas. Esta grave perturbação de ordem pode superar nossas medidas repressivas e comprometer a integridade nacional.

Proteja.*6 de Paus*

Um kit de sobrevivência deve conter: 1 litro de água para cada pessoa por dia, comida em latas ou em pacotes lacrados, sucos de alto teor calórico, cartão de crédito, documentos de identificação, chaves do carro, utensílios de cozinha, papel higiênico, sabonete, rádio, lanternas, celular e baterias extras para os equipamentos, cobertor, saco de dormir e travesseiros, roupas, fitas adesivas, canivetes, ferramentas, pá, cordas, mapas, bússola, sacos de lixo, materiais de limpeza, medicamentos (analgésicos e ansiolíticos), materiais para colostomia, seringas de insulina. Para crianças: fraldas, jogos, brinquedos e livros. Para animais: ração, água e medicamentos.

Acumule.

6 de Ouros

Qualquer ato praticado por administrador público, contrário à moral e à lei como ação ou omissão que viole os deveres de honestidade, imparcialidade, legalidade e lealdade às instituições, estará sujeito, de acordo com a gravidade do fato, ao ressarcimento integral do dano, perda da função pública, suspensão dos direitos políticos de cinco a oito anos, pagamento de multa civil de até duas vezes o valor do dano e proibição de receber benefícios, incentivos fiscais ou creditícios, além das sanções penais, civis e administrativas cabíveis. Entre os atos de improbidade estão o enriquecimento ilícito, o superfaturamento, a lesão aos cofres públicos, o tráfico de influência, o favorecimento mediante a concessão de privilégios ilícitos, e a revelação de circunstância de que o funcionário tem ciência em razão das suas atribuições.

Aposte.*6 de Copas*

Para obter a aceitação de uma decisão impopular, basta adiá-la e apresentá-la como dolorosa e necessária para aplicá-la depois. O sacrifício futuro parece mais fácil do que o massacre imediato, que pode levar a uma rebelião em massa. Utilize um tom infantil, e por indução, as pessoas terão uma reação mais inocente. Use o lado emocional mais do que a reflexão para causar um curto-circuito no senso crítico do indivíduo e implantar desejos, medos, ansiedades, compulsões e comportamentos. Crie problemas e ofereça soluções: violência urbana e leis de segurança que cerceiam a liberdade; crises econômicas e

retaliações aos direitos sociais e desmantelamento de serviços públicos. Desvie a atenção dos problemas pela inundação contínua de distrações e dados insignificantes.

Troque.

7 de Espadas

O confronto balístico, a prova mais importante nos casos de homicídio, é a comparação das marcas deixadas pelos canos nos projéteis e nas cápsulas retirados de uma vítima para comprovar que os mesmos saíram da arma que foi apreendida com um determinado sujeito, incriminando a pessoa diretamente. O projétil é acelerado dentro do cano da arma e sua superfície fica em contato com a parte interna do cano, produzindo marcas. Tais sinais são singulares e únicos, não havendo outra arma que possa reproduzi-los. Ao serem analisados, podem ser comparados a impressões digitais, pois cada cano produzirá um conjunto específico de marcas. O mesmo princípio é aplicado em outros objetos como alicates, chaves, pés-de-cabra etc.

7 de Paus

O medo é um dos primeiros mestres. Vivemos em permanente situação de emergência. Como em qualquer estado de sítio, as liberdades individuais são contidas, a privacidade é invadida e a racionalidade é suspensa. Não temos que fazer prova de coerência, ética ou legalidade. O grau de medo do cidadão é mais decorrente da percepção da violência e do crime do que de sua existência. Logo, além do indivíduo estar protegido, ele precisa sentir-se protegido. A palavra segurança deriva do latim *secure*, que significa “sem medo”. O medo está na parte

central do cérebro, a liderança e a criatividade na parte frontal. O medo é um sinal de lucidez, não existe risco zero. As cadeias estão cheias de gente que não sentem medo de nada, e a bolsa de valores também.

7 de Ouros

O jogo não é pior do que qualquer outro modo de viver, como trabalhar com o comércio. Se algo acontecer, não será senão devido a um acaso e de passagem. Não há nada de indecente no desejo de ganhar depressa tudo o que for possível. As pessoas só têm um objetivo no jogo, ganhar ou roubar. Gastamos sem parar e sem o menor sentido das conveniências. Temos a necessidade de papéis e por isso adoramos o jogo, onde se pode ganhar fortunas em um instante e sem trabalhar. Jogamos sem constrangimento e acabamos por perder. O sucesso do cidadão perfeito chega após dois séculos de trabalho, é por isso que é melhor tentar a fortuna no jogo.

7 de Copas

A crise atual é típica das que aparecem regularmente em nossa economia. A superprodução, a especulação e o subsequente colapso são inerentes ao nosso modo de vida. O que os economistas chamam de superprodução é, na verdade, um problema de baixo consumo que impede que um grande número de pessoas satisfaça as suas necessidades minando os mercados. Qualquer solução para a crise continuará a ser uma solução dentro desse modo de vida. Não será uma solução transformadora. Os auxílios econômicos aos bancos não mostram apenas quais interesses são defendidos pelos Estados,

mas também o seu irreal compromisso com o livre mercado. Se quisermos algo da crise, que não seja a nossa derrota completa, devemos assumir o controle da economia.

8 de Espadas

As causas políticas e econômicas são as mais exploradas pela subversão. Uma turba pode ser agressiva, age com violência; predatória, busca se apoderar de bens materiais; ou em pânico, que procura fugir. Este pânico pode originar-se de boatos, incêndios, explosões, calamidades ou até por agentes químicos usados no controle de distúrbio civil. A massa envolvida proporciona uma sensação de poder e segurança, além de possibilitar o anonimato, que acoberta o indivíduo para perder seu respeito próprio e sentir-se irresponsável por seus atos. Uma turba age por meio de improperios, ataques a pequenos grupos ou veículos, lançamento de objetos frontalmente ou do alto de edifícios, deslocamento de veículos ou objetos, provocação de incêndios, destruições e construção de obstáculos.

8 de Paus

A melhor maneira de guardar seus valores é de forma invisível. Deixe sempre à mão um valor para ser dado em caso de roubo, o restante pode ser escondido em locais pouco usuais. Saiba o que encontrarão em você, no caso de abordagem, e crie mais segredos e senhas. Quando tratar dos seus segredos, o silêncio será bom em todos os momentos. Os números serão verificados, e se não forem os mesmos do banco de dados, a conta será bloqueada. Não importa se a conta for física ou jurídica, ela será encerrada mesmo se tiver um saldo de sete ou mais dígitos.

A indústria está sob muitas auditorias e fiscalizações, portanto, sempre lembrar-se dos três “S”s: simplicidade, segurança e segredo.

8 de Ouros

Tentamos desesperadamente criar um mundo da ordem, nos esquecendo que o seu contexto total é o das incertezas. Não existe nada que não tenha um valor atribuído. A sorte e o destino trazem consigo a noção de troca impossível por sua singularidade e sua irracionalidade. E o que não pode ser trocado, há de ser reduzido. O destino não tem intenções propriamente ditas, enquanto, em algum lugar, uma vida de glória e de sucesso se desenrola, em outro, essa euforia desliza de maneira imprevisível para o trágico.

8 de Copas

A partir do momento em que alguma coisa é nomeada, codificada e cifrada, nos vemos novamente no circuito da troca. A miséria, a pobreza, a infelicidade, tudo isso se tornou um objeto de negociação. Há uma bolsa de valores negativos. A dívida, por exemplo, que é algo negativo e ao mesmo tempo virtual, pode ser negociada, vendida, comprada. Assim como em algumas religiões, o sistema mercantil criou uma dívida ilimitada, que pode ser resgatada paulatinamente, renegociada, repostada em circulação, ao infinito. A troca não deve ter fim, é preciso que cresça sempre em intensidade. Não há mais um valor fixo, pois este está sempre repostado em circulação. Uma sociedade funciona a partir de seus vícios ou de seus desequilíbrios. Se aceitarmos isso, poderemos mudar o jogo.

9 de Espadas

Os lugares onde você pisar, tudo o que você tocar, servirá como informação. Não apenas as suas impressões digitais ou as suas pegadas, mas também seus fios de seu cabelo, as fibras de suas roupas. Estes são dados que não desaparecem, que não são esquecidos, que não ficam confusos como as testemunhas humanas. Ao verificar o local de crime, deslocar-se em linha reta ou no menor trajeto, adotar o mesmo percurso ao retornar, estabelecer um perímetro de segurança, restringir o acesso, documentar a cena, anotar, fazer o registro de diversos pontos de vista da cena, iniciar o exame pericial do local, recolher amostras, objetos, vestígios e pistas que necessitem de exames laboratoriais, e integrar as diversas informações para descobrir as relações entre indivíduos, eventos e provas.

9 de Paus

A parada cardíaca é a interrupção súbita e inesperada dos batimentos cardíacos. Seus sinais são: perda da consciência, ausência de pulsos, sons cardíacos, ruídos respiratórios ou movimentos do nariz ou boca, dilatação das pupilas, palidez e cianose. Nesse caso, a RCP (reanimação cardiopulmonar) deve ser realizada colocando uma mão sobre a outra, com os braços esticados, usando o peso do seu corpo para a compressão no esterno da vítima. É necessário fazer as compressões torácicas junto à respiração boca a boca, em quinze compressões, no ritmo de oitenta a cem compressões por minuto, em seguida dê dois sopros (ventilações). O pulso deve ser verificado após os ciclos. Em hipótese alguma interromper a RCP, seus conhecimentos

requerem prática com manequins, supervisionada por técnico autorizado.

9 de Ouros

Jogamos ou competimos por alguma coisa. A vitória é o objetivo pelo qual jogamos ou competimos. Seus frutos podem ser a honra, a estima, o prestígio. Contudo, mais do que a honra, a vitória está ligada a algo que está em jogo, um prêmio, que pode ter um valor simbólico, material, ou abstrato. A partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se para ultrapassar o próximo, as estatísticas de vendas e de produção passam a introduzir na vida econômica um elemento esportivo. Incentivam-nos a adquirirmos cada vez mais bens materiais, carros, casas e tecnologia, nos impulsionando ao endividamento, tornando a nossa dívida insuportável. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio.

9 de Copas

O mercado no seu interior é um jogo de senhas, de azar, de abstração, que fazem com que ele nunca se torne sólido e estável. Ele nos despista, cria trilhas e labirintos para que o percamos de vista. O mercado seduz através de sua miríade de possibilidades. O risco sistêmico refere-se ao risco ou probabilidade de falência de todo um sistema, ao contrário de apenas suas partes individuais. No setor bancário, esse risco é evidenciado pela alta correlação e agrupamento de falências bancárias em um único país ou em vários países. Também pode ocorrer em outras partes do setor financeiro, como

nos mercados de valores mobiliários. O risco sistêmico pode ser nacional ou transnacional. É praticamente impossível se proteger contra esses tipos de risco: risco-país, risco cambial, risco das taxas de juros, risco de mercado e risco político.

10 de Espadas

O autor de um delito sempre deixa um rastro. O corpo "fala" por meio da posição em que foi encontrado, por suas manchas e de pedaços de pele presentes sob suas unhas. Se a pessoa estiver viva, a prioridade é o seu salvamento e a preservação dos demais vestígios. Se estiver morta, não mexer nem tocar no corpo, nos bolsos, documentos etc., e não se movimentar enquanto estiver observando. Identificar e localizar as testemunhas, entrevistá-las e coletar depoimentos. Obter todos os dados disponíveis que identifiquem os envolvidos. Estabelecer a relação ou associação de cada testemunha com o crime. Fotografar a multidão que se aglomerar e destacar alguém da equipe para se infiltrar no meio das pessoas visando coletar informações sobre o fato.

Aponte para alguém.

10 de Paus

O Panóptico permite aperfeiçoar o exercício do poder reduzindo o número dos que o exercem, ao mesmo tempo em que multiplica o número daqueles sobre os quais é exercido. Sua força é nunca intervir, exercer-se espontaneamente e sem ruído, além de vigiar todas as dependências onde o objetivo é manter o domínio. O controle é exercido mesmo quando não há realmente quem assista do outro lado. Nossas escolhas não são autenticamente nossas. O controle é muito mais subjetivo

e imediato do que supomos. Há toda uma produção de sujeitos dóceis e inofensivos. Não se trata de domesticar apenas o corpo, mas, a subjetividade onde o suplício é infiltrado. Há uma visibilidade exacerbada que convive com a invisibilidade do poder.

Se apóie em alguém.

10 de Ouros

Queremos tudo de imediato. Mesmo que esse tudo não seja grande coisa. Não buscamos a liberdade absoluta, mas pequenas liberdades relativas, empíricas e vividas no dia-a-dia. O que está em jogo na crença do destino, da fatalidade, é a negação do livre arbítrio. O indivíduo é apenas um brinquedo do destino. Temos grande preocupação com nossas conquistas, e assim colocamos esperanças na sorte. Mas, o prazer principal da sorte é destruir esperanças. Anos de esforços contínuos podem ser destruídos em um único dia, em um fenômeno normalmente imprevisível.

Toque em alguém.

10 de Copas

Em plena Idade Média, cotas de participações em companhias eram comercializadas nas ruas. A bolsa de valores é o local que oferece as condições necessárias para as negociações de compra e venda de títulos e valores mobiliários. Hoje, o sistema Mega Bolsas é adotado pela grande maioria das bolsas de valores no mundo. Esse investimento em tecnologia da informação acelerou as negociações. Cada ordem de compra ou venda dura menos de um segundo para ser finalizada. O aumento de velocidade gera aumento de negociações. Em 2005,

com os pregões ao vivo, eram feitas cerca de 1.200 operações comerciais por dia. Com o sistema Mega Bolsa a média é de 150 mil operações por pregão.

Olhe nos olhos de alguém.

Ŷ de Espadas

Instruções para o deslocamento tático: flexionar levemente os joelhos; posicionar-se com um dos pés à frente formando um ângulo reto entre ambos; apoiar uma mão na outra, erguendo os braços e mantendo a mira. Ao mover-se sempre proceder a partir do calcanhar, planta do pé e ponta do pé. Nunca cruzar as pernas, fazendo com que o corpo fique separado em dois, o tronco que aponta para todos os lados e as pernas que se locomovem em uma única direção. Ao interromper o deslocamento tático, apóie o joelho do lado do braço que você está apontando no chão como base principal de apoio do corpo, mantendo um ângulo de 90° de abertura, estenda o braço que aponta, e com o outro, dê apoio ao pulso para controlar a mira.

Ŷ de Paus

A única construção humana que pode ser vista do espaço é uma muralha erguida para proteger. Há muros que separam nações, há muros que dividem pobres e ricos. Mas, não há hoje no mundo muro que separe os que têm medo dos que não têm medo. É necessário fabricar inimigos, armas, sustentar fantasmas, criar um dispendioso aparato e um batalhão de especialistas para juntar aos conflitos políticos e militares, o clima, a demografia e as epidemias. Reforçando que a realidade

é perigosa, a natureza é traiçoeira, a humanidade é imprevisível e todos os cidadãos são uma ameaça.

J de Ouros

Antes de arriscarmos, temos que primeiro ignorar as tendências sociais que nos dizem para ficar no lugar. O impulso é muito mais próximo dos comportamentos de superfície de outros animais. Talvez as pessoas têm um impulso interior para jogarem, para estenderem a mão e aceitarem um destino que os espera. Mas, elas sentem as forças da sociedade constrangerem seus impulsos. Nossas tendências civilizatórias exortou-nos a abandonarmos a caça e a nos estabelecer em um lugar para evitarmos o risco e o acaso. Os jogos foram controlados pelas leis da sociedade, tornaram-se menos relacionados ao ato de caçar e mais próximos dos exercícios inventados com regras artificiais. Os governos e as leis de jogos se tornaram cada vez mais formais.

J de Copas

A aleatoriedade e a imprevisibilidade são discutidas como noções gerais na conexão com o livre arbítrio e os jogos de azar. A noção da aleatoriedade algorítmica mostra sua consistência e aceitação como a definição mais apropriada da própria aleatoriedade. O trabalho com criptografia conduz ao estudo de definições mais fracas de aleatoriedade, baseadas na inabilidade em fazer a análise criptológica ou previsões com cálculos de tempo-polinomial. O Monte Carlo, um dos principais métodos de simulação em vários ramos da ciência, utiliza seqüências de números aleatórios. As técnicas de simulação que variam

do Método Monte Carlo são: Metrópolis, Quântico, Reverso, Erro-Unilateral, Erro-Bilateral e Erro-Não-Limitado. Há algo de irracional no uso da sorte.

Q de Espadas

A revista sem algemas é utilizada em qualquer suspeito de ser uma ameaça. O suspeito é abordado, instruído a ficar diante de uma superfície vertical, apoiar as mãos espalmadas no alto com os braços abertos, além de abrir os pés e as pernas (a abertura deve ser maior do que a largura dos ombros, e chutar os pés é pouco profissional). A abordagem acontece por trás em diagonal no ângulo de 45°, dividindo o corpo em quatro quadrantes para deslizar as mãos de fora para o centro com cautela, assegurando que qualquer objeto seja encontrado. Verificar: chapéu ou boné, colarinho, braço, antebraço, costas, ombros, cintura, axilas, peito, abdômen, quadris, tórax, púbis, pernas, tornozelo e pés. Todo o vestuário deve ser examinado, seu interior e exterior, como bolsos, dobras e calçados.

Q de Paus

Para uma evacuação ordenada caminhe inteligentemente para a saída mais próxima. Não corra. Durante a evacuação, não tente recuperar objetos que foram perdidos. Quando a evacuação for por causa de incêndio, feche todas as portas e mantenha-se na área estabelecida pelos bombeiros. Quando a evacuação for devido a uma ameaça de bomba, deixe todas as portas abertas. Não utilize os elevadores. Ajude alguém que está com dificuldade. Avise se alguém estiver desaparecido. Mantenha os braços junto ao corpo e segure o que lhe é precioso. Em caso de

explosão, não se aproxime. Em caso de ferimentos, mantenha a calma. A pior situação é aquela na qual o desespero governa. Não se encoste nas paredes, pois podem estar com corrente elétrica.

Q de Ouros

O valor de uso e troca são as bases da produção e do mercado. Ao lado do valor de mercado existem valores morais e estéticos que funcionam em oposições, o bem e o mal, o belo e o feio, nas quais se edificam os poderes e uma dominação moral. A esfera moral é a da troca mercantil e a esfera imoral é a do jogo onde o que importa é o evento e uma regra partilhada. As regras determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário circunscrito pelo jogo. É preciso estar totalmente implicado para jogar, criando entre os parceiros uma relação bem mais intensa do que a da troca de mercado. O jogo impõe outro modo de troca.

Q de Copas

Se nos tornamos infelizes, não é só porque consumimos objetos que incorporaram em si a própria inutilidade, mas, porque nos tornamos incapazes de profaná-los. O consumo é passado e futuro, existe apenas na memória ou na expectativa. As potências que definiam a nossa vida, a arte, a religião, a filosofia, a natureza, e até mesmo a política, retiraram-se uma a uma para o museu do consumo. Este museu não é um espaço físico, mas uma dimensão onde o que era percebido como real e decisivo agora já não é. O museu pode ser uma cidade inteira ou até mesmo indivíduos, formas de vida que desapareceram. Tudo

pode tornar-se museu pela exposição de uma impossibilidade de usar, habitar e experimentar.

K de Espadas

As formações de controle de força são utilizadas para dispersar, conter e/ou bloquear uma multidão. Tais formações são mais eficazes em áreas urbanas para dividir uma multidão em segmentos menores, canalizá-la para o local desejado e isolar os instigadores. A decisão de utilizar as formações de controle baseia-se na conformação da turba. As formações podem ser de Linha, para empurrar ou conduzir multidões em linha reta, ou negar algum acesso; Escalão, para virar ou desviar grupos e para mover multidões; Cunha, para penetrar e dividir multidões em grupos menores; Diamante e Circular, para entrar em uma multidão, para a ação das equipes de extração, e para uma delimitação de segurança em áreas abertas.

K de Paus

Esta depressão é temporária. Não é muito difícil persuadir as pessoas a fazerem aquilo que estão ansiosas por fazer. Continuaremos a manter as medidas de controle, a criar senhas e barreiras para a nossa proteção, sem nos esquecer de anotá-las. Não há coisa pior do que perder-se e não encontrar a saída. Observe as marcas, etiquetas, códigos, cifras, de algo misterioso, restos de papel que se acumulam. Se coloque no centro das coisas. Para estimar o número de pessoas presentes em grandes eventos, é necessário tirar uma foto aérea do local para medir quantos metros quadrados possui a área e calcular

as pessoas por 1m². Sete pessoas podem ocupar 1m², mas terão a sua mobilidade muito prejudicada.

K de Ouros

A indeterminação das fronteiras entre o jogo e a seriedade tem exemplo perfeito na expressão "jogar na bolsa". O jogador sempre reconhecerá o seu jogo, mas o corretor de valores não. Ele sustentará que a compra e venda, nas altas e baixas da bolsa, fazem parte das coisas sérias da vida ou dos negócios. Em ambos os casos, a esperança do lucro opera. Mas, enquanto nos jogos de azar, seu caráter fortuito é reconhecido; no mercado, o acionista se ilude tentando prever a tendência futura das ações. Tanto que o seguro de vida surgiu no final da Idade Média como aposta em futuras eventualidades, a morte de pessoas, o nascimento de um menino ou menina, sendo proibido diversas vezes sob a alegação de tratar-se de jogo ilegal.

K de Copas

A liquidação é a venda de uma ação que se torna cada vez mais fraca e que não tem suporte. Os profissionais sabem que atuar com base nos palpites dos grandes acionistas quebrará um homem mais rapidamente do que a fome, reorganização política ou qualquer acidente normal. Invistam, comprem, apostem, manobrem, protejam. Esse é o momento, o único momento, quando o sangue escorre nas ruas, que se pode comprar tudo pela metade. Os principais executivos das grandes corporações não dizem nada, pois sabem que o silêncio vale ouro.

A de Espadas

Os estágios do uso progressivo da força são: normalidade e presença (ronda); cooperação e ação verbal (pergunta); resistência passiva e controle de contato; resistência ativa e controle físico; agressão não letal e tática defensiva; agressão letal e força letal. O verde é o nível mais baixo de trauma em áreas de alvo primário, onde a lesão tende a ser temporária, mas exceções podem ocorrer. O amarelo é o nível moderado de trauma em áreas de alvo secundário, onde a lesão tende a ser mais grave. O vermelho é a força letal em áreas de alvo final, onde a lesão tende a ser permanente incluindo perda de consciência, lesões corporais graves, choque ou morte. O corpo inteiro é uma área verde, exceto a cabeça, pescoço e coluna vertebral.

Não confie na pessoa atrás de você.

A de Paus

Prometo dignificar minha profissão, objetivando o aperfeiçoamento das Instituições. Assumo o compromisso de ser leal aos meus. Comprometo-me, empregar novas tecnologias, colocando-me como um auxiliar do processo de desenvolvimento dos locais nos quais atuarei. Respeitarei os segredos que me forem confidenciados, mesmo sob ameaça. Prometo não me isolar no gabinete. E prometo tudo isso fazer, com o máximo de respeito à ordem pública e aos bons costumes, mantendo o mais estreito segredo profissional das informações de qualquer ordem, que eu tenha visto, ouvido ou lido. Faça essa promessa livremente, pela minha própria honra.

A pessoa ao lado quer ajudar.

A de Ouros

A fortuna é como a lua, sempre variável, sempre crescendo e decrescendo. Vida detestável, primeiro oprime, depois alivia a mente só por diversão. A pobreza e o poder derretem como o gelo. Destino monstruoso e vazio. A roda da sorte é má. Bondade em vão que nunca leva a nada. Obscura e velada também me amaldiçoou. E agora, no jogo, dou as minhas costas nuas a sua vilania. A sorte, a saúde e a virtude agora me são contrárias. As derrotas, as afeições, sempre escravizando, agora sem demora puxam essa corda vibrante já que o destino extermina o forte. Chorem comigo!

A pessoa ao lado não tem medo de perder.

A de Copas

O que é a escrita? É a guardiã da ciência. O que é a palavra? A traição do pensamento. Onde se originou a palavra? Na língua. O que é a língua? Um chicote no ar. O que é o ar? É o guardião da vida. O que é a vida? A alegria dos felizes, a dor dos infelizes, a espera pela morte. O que é o homem? O escravo da morte, o hóspede de um só lugar, um viajante que passa.

A pessoa diante de você está em crise.

Desenvolvimento do jogo e das situações – Momentos e Ruas

1º momento - Início - Apresentação do Jogo – Simultaneamente cada um em sua rua

Cada ator e performer em seus espaços de ação fazem ação contínua para atrair pessoas minutos antes do horário marcado para o início. Todos começam as suas situações e distribuem

três cartas do baralho (atores e assistentes) a cada pessoa. Quem chega a cada um dos 4 espaços é recebido por um ator e/ou performer que dá as “boas vindas ao jogo” distribuindo as cartas. As cartas de baralhos que as pessoas ganham são usadas em diversas situações em cada uma das quatro ruas e também são tiradas em determinados momentos estabelecendo qual é o texto a ser falado pelos atores que também possuem diversas cartas. As cartas têm informações de textos da peça, dados do mercado, jogo e poder. As cartas desencadeiam ações. Todos os atores iniciam simultaneamente em cada rua falando o mesmo texto de apresentação do jogo (os coringas que explicam o jogo), porém de acordo com a sua situação/espaço que também dita como eles tiram essa carta do baralho. Começam as músicas iniciais de cada rua junto ao início dos jogos e das situações.

Rua de Copas

A Repórter e seu assistente com microfone boom e câmera com tripé abordam pessoas e pedem sugestões de cenas a serem realizadas para seu programa. A câmera deve funcionar e realmente gravar as cenas que ocorrem ao longo da ação. A Repórter tem como objeto uma placa em que se lê “Vende-se” junto a um número de telefone celular local. Eles gravam as sugestões levantadas e, para compô-las, as cartas são tiradas ao acaso fornecendo textos às situações e estímulos para as ideias das pessoas para o programa. O programa da Repórter não existe de fato e são as pessoas que sugerem ações a serem filmadas. A Repórter, junto ao texto de apresentação, sempre induz ao tema da economia e investimentos, pois é uma analista econômica, enquanto seu assistente com a câmera e o microfone

filma tudo. Junto ao texto de apresentação, a Repórter faz ação contínua de chamar as pessoas para participarem de seu programa. Começa incluindo as pessoas, chamando-as por nomes aleatórios. Ela chama uma lista de nomes falando alto no boom de forma a adivinhar o nome de transeuntes e incluí-los no programa a ser gravado. Ela mexe e distribui as cartas, assim como o seu assistente. A Repórter pode colocar a placa de vende-se na cena do programa, pode falar preços de produtos, sobre empréstimos, juros, ações. Ela também pode desenhar gráficos de investimentos em vitrines da rua, pode fazer ação contínua de pegar números pelo espaço, estimulando as pessoas a darem ideias para ela filmar junto ao seu assistente, que faz o boom e segura a câmera, tentando também incluir as pessoas para, especialmente, ajudarem nessa tarefa segurando o boom ou a câmera, para depois se dirigirem à próxima rua, Rua de Ouros. Após a saída da Repórter, ficará na rua apenas o áudio de sua rua, uma instalação sonora de uma música zen com o áudio de um programa de rádio sobre mercado de ações, de investimentos, bolsa de valores e economia.

Rua de Ouros

Coordenador do cassino-karaokê junto a sua assistente hostess instalam 04 mesas de jogos e uma quinta mesa com uma TV e um *dvdokê* na rua. O Coordenador, junto ao texto de apresentação, faz ação contínua de ensinar e estimular os jogos que fazem parte do cassino. Em cada mesa é conduzido um jogo de cartas diferente. Na verdade, devem ser jogos populares, mas com pequenas alterações em suas regras, mudando o ritmo ou a movimentação do jogo, e, principalmente, mudando

o seu nome original para outros nomes estrangeiros como, por exemplo, *Riviera*, *Steps*, *La Duda* e *Flip Flap*. A assistente hostess, além de trabalhar no convite ao jogo, na distribuição das cartas, na manutenção das regras de cada mesa, também canta e estimula pessoas a cantarem músicas no karaokê (o *dvdokê* não deve ter mais de 12 músicas para seleção de modo que as músicas tenham que se repetir inevitavelmente durante a peça). As cartas são tiradas aleatoriamente e lidas de tempos em tempos pelo Coordenador no microfone do próprio sistema de som do cassino-karaokê. Ele também canta uma ou duas vezes no karaokê junto à hostess, mas depois que sai é a hostess quem assume o karaokê mantendo-o até o fim.

Rua de Paus

A Segurança, com microfone de lapela, e seu assistente segurança verificam o espaço, determinam áreas e procedimentos de segurança. Os objetos de cena da Segurança são: um mapa e um cofre. Ela é auxiliada em tudo o que faz por seu assistente, também um segurança. Junto ao texto de apresentação, a Segurança faz ação contínua de mapeamento e contagem de pessoas em um ambiente interno primeiramente, e depois na rua junto ao seu assistente que está na rua distribuindo as cartas e seguindo sempre as ordens dela, como, por exemplo, instalar algumas câmeras de vigilância no espaço, ou ajustar câmeras que já estão no espaço. Ela, escondida, no alto, pela janela, conta todas as pessoas que estão na rua, além de mapear o espaço, e depois na rua também refaz a contagem e o mapeamento, numerando pessoas e destacando locais. Após as contagens, ela anuncia a sua descida, pedindo cobertura e

sorteia um número pedindo a duas pessoas que possuem cartas desse número que subam até o espaço em que está para ajudá-la com o cofre. Quando ela chega à rua, é recebida pelo assistente segurança e inicia a inspeção do espaço percebendo que precisa achar um bueiro para esconder o seu cofre que pediu às pessoas sorteadas, agora denominadas de número 1 e 2, que fossem pegar no espaço interno onde ela começou. Ela pega o mapa, olha a direção e se perde, dá voltas, hesita, olha, enrola o mapa, lê novamente e torna a tentar se localizar e localizar o bueiro correto. Começa a ouvir os sons no espaço, a examinar todos os sons emitidos ali e a buscar o bueiro de número 291 (aqui deve se atentar ao fato de que este número será importante para todas as situações e este número deve ser o mesmo que está escrito no cofre, portanto se no cofre está escrito 291, ela, e os outros também, procurarão pelo 291, se o número que está escrito no cofre for o 373, ela, e os outros também, procurarão pelo 373). A Segurança faz ação contínua de buscar algo no espaço, examinar o espaço, e abrir os bueiros. Após abrir alguns bueiros e os fechar novamente, ela encontra o local correto, o 291, o esconderijo, coloca os seus pertences no chão, e o cofre dentro do bueiro, escondendo-o. A Segurança grita que encontrou o 291 e retira outra carta de seu monte, além dos coringas que já retirou, pedindo que a pessoa de número 1 ou 2 faça a leitura do texto da carta tirada enquanto ela conta as suas cartas (se ambos se oporem ela mesma faz a leitura enquanto conta). Após a leitura da carta, ela faz ação contínua de dividir as pessoas pelos números das contagens e se dirige à próxima rua através dos números que mapeou no início formando um grupo para caminhar e acompanhá-la até a próxima rua. O

assistente da Segurança fica em pé em cima do bueiro que serve de esconderijo ao cofre. Ele e a Segurança se comunicarão via rádio. Neste local está instalado um infravermelho com sensor de movimento que aciona holofotes de luz instalados na rua que protegem o bueiro que serve de esconderijo ao cofre. Há também um projetor de vídeo desligado, que apenas será usado no momento final, além de uma instalação sonora tocada continuamente no espaço contendo áudios de sirenes, alarmes, portão eletrônico, telefones etc., intercalados por momentos de silêncio.

Rua de Espadas

Investigador e assistente investigador fazem ação contínua de instaurar uma cena de um crime, um latrocínio, na rua. Eles investigam os passantes e o espaço, verificam os suspeitos, a localização do corpo, tiram fotos, fazem anotações e gravações sobre o espaço e as características físicas das pessoas, interrogam as pessoas e, principalmente, fazem a construção da cena do crime, delimitando o espaço na medida em que realizam um procedimento policial de isolamento de uma área investigada. Os objetos de cena são instrumentos para a investigação como sacos de evidência, caderno de anotação, fitas de isolamento, cones, um manequim que é o corpo, entre outros objetos utilizados pela investigação forense, como até tonfas. O Investigador coleta provas sobre o crime, de alguma informação sobre o fato, que é um roubo seguido de morte. É instalada a cena de um crime a ser investigado, o ponto, o perímetro, o isolamento da área de um crime, fita de isolamento, cones, fita de chão e o manequim. O Investigador

utiliza um pigmento e uma fita para marcar o espaço, coleta evidências, utiliza um GPS para rastrear, uma câmera para registrar, um gravador para gravar sua voz e depoimentos, além de um caderno de notas (podendo ser um tablet), além de aparelhos que medem o espaço e seu assistente que faz a contenção e delimitação das pessoas. Ele pede ao seu assistente, com um sinal de circular, que dê duas voltas no quarteirão para checar os arredores e ele mesmo dá uma volta no quarteirão gravando o texto de apresentação como se fosse uma evidência encontrada. Ele arruma as suas roupas e faz uma checagem dos seus equipamentos nos bolsos, conferindo-os e organizando-os. Verifica todos os bolsos da roupa e compartimentos, retirando os objetos que possui e devolvendo tudo nos bolsos, guardando-os, e depois reiniciando a checagem. O Investigador e seu assistente abrem cada vez mais a área de isolamento, ocupando mais espaço na rua, enquanto testam a posição do manequim em diversas maneiras para simular o corpo na área isolada. O Investigador usa lonas pretas para cobrir o manequim que ele e o seu assistente posicionam em locais do espaço e faz a entrevista com as testemunhas que estão ali e que passam. As pessoas são perguntadas por seus nomes, endereços, motivos de estarem passando ali, sobre o que aconteceu naquela rua etc. O Investigador grava o que ele fala e os depoimentos das pessoas.

2º momento - Encontros Simultâneos 01

Percurso e encontro entre Repórter e Coordenador na Rua de Ouros

A Repórter, seu assistente com a câmera e, neste momento, já com outro assistente segurando o boom, se desloca da sua Rua

de Copas com o seu grupo de pessoas em uma tomada para o programa até a Rua de Ouros. Quando ela chega, finaliza a tomada pintando um gráfico de ações em uma vitrine próxima ao espaço das mesas de jogo. O Coordenador e a hostess estão em suas funções contínuas e alheios à chegada dos outros. A Repórter tem uma ideia com o seu grupo de fazer alguma tomada que filme a rua mostrando ao fundo a movimentação nas mesas de jogo. O Coordenador percebe e a impede de filmar as mesas estabelecendo que apenas o karaokê possa ser filmado. A Repórter aceita e passa a filmar alguma ação do seu grupo com a hostess cantando e mais alguém cantando. Enquanto deixa seu assistente fazendo a tomada, a Repórter pede para conhecer o jogo de uma das mesas e passa a jogar e utilizar as suas próprias cartas no jogo. O Coordenador acusa-a de roubo ao perceber que a Repórter está com mais cartas do que as permitidas, pegando as suas cartas. A Repórter nega pedindo suas cartas de volta e solicita ao seu assistente que filme o que está acontecendo. O Coordenador tenta impedir a filmagem e decide finalizar os jogos fechando as mesas com a sua assistente. O Coordenador reprime a Repórter, a revista, pega mais de suas cartas, domina-a e a joga contra a parede. Com a Repórter dominada contra a parede, o Coordenador pega aleatoriamente alguma das cartas que está no chão ou que ele pegou dela e lê o texto da carta. Ele se distancia e esconde todas as cartas da Repórter em um local no espaço, mas guarda algumas. A Repórter pega uma carta do chão que caiu, e o Coordenador encerra completamente as atividades dos jogos, deixando apenas a sua assistente com o karaokê, e anuncia que jogará em outro lugar chamando os que possuem o número

de alguma carta que ele sorteia aleatoriamente, e também com as pessoas que quiserem acompanhá-lo. A Repórter começa a procurar suas cartas, fazendo ação contínua de perguntar onde ele as escondeu para as pessoas que ficaram ali e também para tentar fazer uma tomada para o programa reconstituindo o que aconteceu, enquanto o karaokê continua até o fim. Ela reúne quem ficou e recém chegou nesta Rua de Ouros, e, simultaneamente, o Coordenador se dirige à Rua de Paus lendo o texto da carta sorteada. A Repórter pega o boom e anuncia que perdeu centenas de cartas naquela rua e que as necessita de volta pedindo ajuda a todos para recuperá-las e continuar o programa.

Percurso e encontro entre Segurança e Investigador na Rua de Espadas

A Segurança se desloca com o seu grupo de pessoas, com o objetivo de inspecionar os arredores, até a Rua de Espadas dando uma volta na quadra para chegar pela esquina oposta desta rua. O Investigador está em sua rua fazendo sua ação contínua de recolher depoimentos e modificar a cena do crime junto a seu assistente que posiciona o manequim em diversos locais até a chegada da Segurança que quase completa uma volta no quarteirão fazendo a sua ação contínua de contagem e agrupamento de seu grupo de pessoas. O Investigador procura coisas no lixo e interroga as pessoas, faz levantamento de dados, pergunta o nome, qual rua é, quanto tempo está ali, se viu algo estranho. Quando a Segurança chega, ela esconde o mapa em uma lixeira e começa a mapear o espaço e a contar as pessoas, contando as pessoas da rua tentando tomar conta

do espaço através do mapeamento e da contagem. Após um longo tempo do Investigador e seu assistente passarem a espionar a Segurança, tirando fotos dela, ele se altera e a questiona entrando em um conflito. Eles passam a se interrogar repetitivamente. Quando os interrogatórios chegam aos seus ápices, o Investigador domina a Segurança jogando-a contra a parede por três vezes até imobilizá-la, pois ela ainda tenta fugir. Ele e seu assistente fazem revista completa na Segurança, o Investigador recolhe suas cartas e escolhe uma para ler em voz alta a todos, seu assistente grava tudo e tira fotos. Depois, o Investigador faz mais uma revista e acha mais cartas solicitando a alguma pessoa que escolha uma carta para ele. Ele pega a carta escolhida, vai até a Segurança e a faz ler em voz alta puxando o seu cabelo. Após a revista e apreensão do Investigador aos pertences da Segurança, ela chama o seu assistente segurança, por rádio comunicador, e ambos, Investigador e assistente investigador, a liberam repentinamente, fazendo-a sair da rua com o seu grupo sem passar perto da lixeira onde está o mapa. O Investigador e seu assistente passam a procurar o mapa no espaço e, após o acharem, deixam ali a instalação do isolamento da cena do crime, com o manequim coberto com a lona preta, para procurar o 291, o bueiro com o mapa e o GPS, tentando encontrá-lo a qualquer custo, abrindo e fechando diversos bueiros pelo caminho até a Rua de Paus. A Segurança foge com o seu grupo e assistente até a sua rua, a Rua de Paus, e deixa o seu assistente em cima do bueiro, como no momento anterior, para se dirigir à Rua de Ouros com o seu grupo para tentar dar mais uma volta na quadra e tentar recuperar o seu mapa.

3º momento - Encontros Simultâneos 02

Percurso e encontro entre Segurança e Repórter na Rua de Ouros

A Segurança chega nesta rua desde a Rua de Espadas enquanto o Coordenador sai dali. Ela observa a situação e organiza o seu grupo. A Repórter está tentando reconstituir a cena ou gravar outra ideia de alguém utilizando uma carta retirada aleatoriamente. A Segurança, que faz ação contínua de contar as pessoas e mapear o espaço, percebe a procura das cartas e acaba encontrando as cartas da Repórter que foram escondidas. Ela pega todas para ela e oferece uma carta à Repórter. Elas se encontram, a Repórter abraça e agradece a Segurança, e volta a fazer a filmagem, usando a carta devolvida lendo o texto. A Segurança vê a câmera e tenta filmar as pessoas, a Repórter a impede e volta a filmar a sua leitura do texto. A Segurança entra na cena filmada para tentar comandar a gravação, ela manda cortar, retira outra carta de seus bolsos e tenta substituir pela carta que está sendo usada no momento pela Repórter. A Segurança pega a câmera e começa a anunciar o texto de sua carta, a Repórter tenta impedi-la, com gentileza, propondo outro texto e outro ângulo, mas a Segurança insiste, quer repetir o texto de sua carta, retirando a outra carta da mão da Repórter, e mudando o ângulo da câmera novamente. A Repórter tenta recuperar a sua carta. Ambas disputam falando o texto que está em suas cartas no momento, ou alguma parte dele, em um conflito entre a Repórter e a Segurança sobre qual carta será lida na filmagem. Acabam rasgando as cartas na disputa. A Segurança come um pedaço da carta que restou em sua mão. A Repórter se recompõe e organiza o seu grupo

para retornar a sua rua, a Rua de Copas, a Segurança também organiza o seu grupo para retornar a sua rua, a Rua de Paus. A Repórter sai com o seu grupo se despedindo da hostess que continua cantando na rua e também convidando outras pessoas a cantarem as poucas músicas do repertório do karaokê.

Percurso e encontro entre Investigador e Coordenador na Rua de Paus

O Investigador e seu assistente estão à procura do bueiro e seguem até a Rua de Paus. Eles fazem ação contínua de perguntar para várias pessoas, repetitivamente, sobre o bueiro e seguindo as direções sugeridas, procurando no mapa e no GPS para se localizar no espaço, tentando encontrar o local, abrindo e fechando diversos bueiros. Eles ficam nessa rua procurando nos bueiros, até o Coordenador, que sai de sua rua e faz ação contínua de tentar encontrar um local para continuar jogando, chegar à Rua de Paus e encontrá-los. O Investigador após examinar dentro de um dos bueiros, usa o GPS para movimentar-se em busca de outro bueiro, gritando 291 (o número do cofre, 291, por exemplo). O Coordenador, que parou e está jogando com as pessoas que o acompanham, passa a procurar as cartas dos números anunciados pelo Investigador (por exemplo, 2, 9 e 1) para mostrá-las ao Investigador e ao assistente e o deixarem ajudá-los a procurar. O Investigador deixa o Coordenador ajudar a procurar o bueiro dando a ele o mapa e ficando com as cartas. Após procurarem um pouco, o Coordenador encontra o bueiro e aponta em direção ao lugar onde se encontra o assistente da Segurança. O Investigador, sozinho, caminha em direção ao bueiro e oferece

os seus óculos escuros ao assistente da Segurança que aceita e sai caminhando com o presente, deixando o Investigador, que coloca outros óculos, livre para abrir o bueiro onde a Segurança havia escondido o cofre. O assistente segue iludido e concentrado em seu novo acessório à Rua de Ouros e eles pegam o cofre no bueiro. O Investigador e o Coordenador passam a brigar assim que içam o cofre do bueiro pela divisão dos bens. O Coordenador pede que o Investigador deixe o cofre com ele, mas o Investigador não aceita. Eles discutem sobre porcentagens, lucros e dividendos. Eles não chegam a um acordo na negociação e fazem uma briga de rua, como uma luta livre, um vale-tudo. O Coordenador e o Investigador ficam apenas de calças e sapatos e o assistente do Investigador recolhe as apostas das pessoas que assistem a luta através das cartas. Após uma disputa acirrada, o Investigador supera o Coordenador, que cai. O assistente paga as apostas, enquanto os lutadores se ajeitam, o Coordenador assume a derrota e ergue o braço do Investigador, chamando-o de campeão e deixando que o assistente pegue o cofre que estava no meio da arena de luta na rua. O Coordenador pede para continuar com o Investigador, para acompanhá-lo no transporte do cofre. O Investigador responde que irá transportar o cofre em Deslocamento Tático. O Coordenador mostra que conhece o procedimento militar e ajuda a organizar o transporte do cofre ministrando uma aula de Deslocamento Tático a todos os presentes como na escola da polícia. Ele demonstra e ministra um exercício prático de Deslocamento Tático com visão periférica, postura, joelhos levemente flexionados, e simulando segurar uma arma. Após todos preparados, o Investigador algema a sua mão ao cofre,

se posiciona no meio das pessoas em posição de Deslocamento Tático carregando o cofre, dá a coordenada para todos se alinharem em forma de cunha, explicando o que é uma cunha e as direções para a Rua de Espadas (no caso andar reto e dobrar a esquina) para todos juntos se deslocarem taticamente até lá.

4º momento - Encontros Simultâneos 03

Percurso e encontro entre Repórter, Investigador e Coordenador na Rua de Espadas

A Repórter, seu assistente com a câmera, outra pessoa com o boom, e todos que os acompanharam chegam à Rua de Copas e a Repórter volta a pedir sugestões às pessoas para fazerem uma cena para o programa, mas em direção à Rua de Espadas.

Simultaneamente, Investigador chega à Rua de Espadas junto a seu assistente, o Coordenador e o grupo de pessoas em Deslocamento Tático. O Coordenador percebe o isolamento da área do crime, guarda o mapa em seu bolso, retira uma carta para ler em voz alta, e passa a fazer a ação contínua de instruir e realizar a investigação da cena de homicídio. O Investigador está verificando como havia deixado o seu espaço e o Coordenador passa a transformar o local refazendo todo o seu trabalho. Ele reisola a área, tira fotos, dá instruções às pessoas para que colem as evidências corretamente, sugerindo que o assistente entregue luvas e sacos de evidências às pessoas que participarem, evacuando a área de forma correta. O Investigador finge que também participa e com o gesto de circular ordena ao assistente, que até então estava investigando o local coletando pistas e reisolando a área, a correr em volta do quarteirão, deixando

o Coordenador ocupado com a investigação. O Investigador pega o cofre, solta algema e vai escondê-lo em um bueiro. Quando o abre, o Coordenador percebe e o imobiliza por trás prendendo o Investigador dentro do bueiro e pegando o cofre para si. Ele passa a tentar achar a combinação certa para abrir o cofre, perguntando a combinação às pessoas e não percebe a movimentação da Repórter que está dobrando a esquina vinda da Rua de Copas à Rua de Espadas. Simultaneamente, a Repórter, ao ver o Coordenador, interrompe a filmagem que estava fazendo com o seu grupo de pessoas, retira uma carta e pede a todos que participem de uma filmagem em que todos chegam até lá rindo do Coordenador. A Repórter faz a filmagem, tirando uma carta e lendo o texto chegando ao encontro do Coordenador com todos rindo dele. O Coordenador escuta as risadas e a Repórter gritar o número da carta que ela está lendo. Ele acha que o número é parte da combinação para abrir do cofre e passa a pedir às pessoas que entreguem a ele a tal carta. A Repórter percebe que o Investigador está no bueiro abrindo-o para resgatá-lo dali. O Coordenador vê a ação e tenta impedi-la, o Investigador consegue sair do bueiro e o empurra, o Coordenador cai em cima do cofre fingindo-se de morto. A Repórter passa a indagar às pessoas se o Investigador bateu no Coordenador ou não, ela tenta reconstituir a cena perguntando às pessoas sobre as versões do ocorrido. O Investigador, após pegar todas as cartas dos bolsos do Coordenador que está no chão, aborda as pessoas e a Repórter, subornando-as ao dar algumas cartas e repetindo sem parar que o ocorrido se trata de uma “simulação de um procedimento padrão”. A Repórter recebe as cartas do Investigador que pede ao assistente da

Repórter que filme algo longe dali, dando-lhe algumas cartas. O assistente da Repórter se afasta e filma algo tedioso como uma bandeira, algum busto ou placa no alto. O Investigador e seu assistente (que acabara de chegar à rua de suas voltas no quarteirão) vão até o cofre para pegá-lo, mas o Coordenador sai do seu estado desfalecido e agarra o cofre que está com ele no chão. O Investigador, seu assistente, e a Repórter seguram o Coordenador no chão e o enforcam com a tonfa, enquanto falam que é uma simulação, e pedem para que ele simule também. Ao terminarem o enforcamento, o Coordenador permanece desacordado no chão e a Repórter reúne o Investigador e seu assistente para fazer em seu programa uma reportagem ao vivo sobre a simulação. Ela chama o seu assistente para filmá-la, organiza os investigadores e as pessoas ao redor do corpo do Coordenador e começa a apresentar o seu programa. Ela pergunta aos investigadores sobre o que aconteceu ali, e ambos respondem que realizaram uma simulação de um procedimento padrão. A Repórter pergunta novamente a eles que respondem a mesma coisa, ela reproduz que foi uma simulação de um procedimento padrão, e se dirige às pessoas entrevistando-as também. Enquanto a Repórter e seu assistente fazem a filmagem da entrevista com as pessoas, o Investigador e seu assistente carregam o Coordenador até a área isolada do crime e voltam para pegarem o cofre e seguirem em direção à Rua de Copas anunciando que abrirão o cofre. A Repórter percebe que eles estão se distanciando e começa a segui-los continuando o programa de entrevistas e anunciando que estão acompanhando ao vivo o resgate do objeto. O Coordenador fica ali na área

isolada, morto junto ao manequim, ambos cobertos por lonas pretas.

Percurso da Segurança até a Rua de Paus

A Segurança, ao sair da Rua de Ouros em direção à Rua de Paus, antes de dobrar a esquina, para com o seu grupo e tira alguma carta para fazer a leitura e explica algum procedimento de segurança, de mapeamento de espaço ou de contagem de multidões ao seu grupo. Seu assistente segurança aparece nesta rua usando os óculos escuros dados pelo Investigador, a Segurança percebe algo errado e começa a direcionar-se para retornar ao seu bueiro (sem ver os investigadores e o Coordenador saírem com o cofre). Ao chegar à rua, ela conta os seus bens diversas vezes e examina o bueiro onde estava o cofre descobrindo que este não está mais ali, o que a faz procurar em outros bueiros. Ao perceber definitivamente que foi roubada, a Segurança deita ao lado de seu bueiro e fica por alguns minutos. Ela se levanta, e começa a pedir doações e ajuda de cartas para as pessoas, algumas contribuições de cartas aos que confiam nela, e que ainda continuam com ela, pois precisa recuperar os seus valores e reagrupar o seu coletivo. Ela enfileira todos os que entregarem a ela alguma ajuda diante de uma loja de crédito, e entra sozinha na loja para realizar um empréstimo de modo a aumentar os seus bens (é importante ressaltar que, como a Segurança utiliza um microfone de lapela para falar, toda a sua conversa no interior terá o áudio projetado no exterior da loja, ou seja, toda a conversa é captada para ser escutada da rua pelas pessoas que a acompanham). A Segurança encara todas as suas dívidas dentro do estabelecimento, e lê uma carta

aleatoriamente prospectando o futuro empréstimo. Ela chora em razão dos juros e fala todas as informações necessárias, o CPF, a sua pontuação, seus cheques, o crediário, os dados em geral para efetivar o empréstimo. Ela está com algumas cartas e as mostra na loja, dizendo que precisa de mais cartas e por isso quer comprar o produto, no caso mais dinheiro, cartas (a Segurança faz a simulação do empréstimo nessa loja de crédito, em um banco ou até em uma agência de autoatendimento). Após a simulação do empréstimo, a Segurança volta à rua e simula uma venda de seus bens às pessoas, como um simulador de mercado, e depois simula um procedimento de segurança, como cuidados em um incêndio. Ela vende algo e diz que é uma simulação, como nos pedágios em teste, faz ações e depois diz que foi apenas uma simulação, partindo com o seu assistente e grupo de pessoas à Rua de Espadas (sem perceber que o Investigador, seu assistente, a Repórter, seu assistente e seus grupos de pessoas estão saindo de lá). Na Rua de Espadas ela encontra o Coordenador junto ao manequim, ambos cobertos com lonas pretas dentro da área isolada do crime.

5º momento - Encontros Simultâneos 04

Percurso e encontro entre Segurança e Coordenador na Rua de Espadas

Segurança encontra ambos os corpos cobertos com a lona e, acompanhada de seu assistente, invade a aérea Isolada e os descobre, revelando o corpo do Coordenador, as cartas jogadas, e o manequim. Ela mede a pulsação do Coordenador pedindo a algum voluntário para fazer uma reanimação cardiopulmonar nele. Ela se posiciona para fazer a mesma ação

no manequim e escolhe outra pessoa para ler alguma carta tirada aleatoriamente enquanto realiza a reanimação. Após duas tentativas do voluntário, o Coordenador volta a si e o assistente da Segurança logo o imobiliza contra a parede. A Segurança faz o mesmo com o manequim e solicita que alguém se voluntarie para fazer uma revista sem algemas completa no Coordenador, explicando aos presentes como realizar uma revista em uma pessoa dividindo o corpo em quadrantes. Como na reanimação, se ninguém voluntariar-se, a própria Segurança realiza as ações. Ela demonstra com o manequim como revistar alguém e acha nos bolsos do Coordenador, com a ajuda do voluntário ou não, o mapa de seu bueiro e muitas cartas também. Ela pega o mapa, guarda tudo e, carregando o manequim, ordena que seu assistente pegue o Coordenador pelo pescoço e a siga junto a seu grupo de pessoas até a Rua de Paus.

Percurso e encontro entre Investigador e Repórter na Rua de Copas

O Investigador e seu assistente saem da Rua de Paus rapidamente fugindo com o cofre. Eles tentam bater no cofre para conseguir abri-lo. A Repórter, seu assistente e o restante de seu grupo de pessoas estão logo atrás deles, ela anuncia que estão arrombando o cofre. A Repórter oferece ajuda para abrir o cofre e filma os investigadores tentando arrombá-lo. O Investigador diz que o cofre é de todos e que eles não estão arrombando, apenas tentando abrir o “nosso cofre”, mas se intimida com a câmera e deixa que a Repórter organize a abertura. Ela propõe um quadro para o seu programa denominando-o de “Qual é a senha?”, pois se o cofre é de todos deve ser aberto ao vivo e

posiciona o assistente do investigador com o cofre, algumas pessoas atrás dele com a sua placa de “Vende-se” com o telefone de contato. A Repórter retira uma carta das suas e lê o texto quando inicia a filmagem. Ela instrui o espectador a ligar para o seu telefone e tentar adivinhar a senha de seis dígitos que abre o cofre, deixando o Investigador externo à situação (nesta parte, e em todas as partes que a Repórter fizer uma filmagem na Rua de Copas, o seu assistente pode conectar a câmera e o boom em alguma televisão exposta à venda em alguma loja desta rua, assim como na Rua de Ouros também pode conectar os equipamentos no sistema do karaokê). Ela pode receber até quatro ligações com sugestões de senhas (até o Investigador pode tentar ligar para o programa), então ela desiste da ideia e pede que seu assistente continue filmando o cofre. Ela pede a todos os presentes que tenham fé e que coloquem suas mãos no cofre, para fazerem uma corrente de energia no objeto, para pensarem em um número, código, emblemas, para conseguirem abri-lo. Ela começa a dizer números e a testá-los no cofre que é carregado pelo assistente, além de estimular as outras pessoas a dizerem números para ela testar também. A Repórter solicita a todos que comecem a caminhar e a falarem em voz alta os números que encontrarem durante o percurso para que ela tente abrir o cofre que está no alto nas mãos do assistente investigador. O Investigador acompanha todo o grupo de pessoas ao redor do cofre gritando para que façam o Deslocamento Tático em forma de cunha e que aquilo está mais para turba. Todos caminham em procissão com o cofre até a Rua de Paus passando pela Rua de Ouros e convencendo a hostess do karaokê a acompanhá-los. Ela se junta à passeata

do cofre levando consigo uma mesa de jogo e o microfone do karaokê no pedestal. A Repórter, seu assistente que filma tudo, o assistente do investigador segurando o cofre gritam por números, a hostess do karaokê cantando, o Investigador gritando, e as pessoas ao redor do cofre chegam a Rua de Paus.

6º momento – Encontro 05 – Todos na Rua de Paus – Final do jogo

Na Rua de Paus, a Segurança abre o seu bueiro e posiciona o seu assistente imobilizando o Coordenador diante dali. Ela joga o manequim dentro do bueiro, bate nele com a tonfa e mostra as áreas do corpo que podem ser atingidas: verde pouca violência, amarelo violência mediana, vermelho letal, permitidas ou não permitidas. Após essa ação, ela ameaça o Coordenador que implora por uma última chance na *Quinhentinha*, um jogo de adivinhação de cartas, ao que a Segurança o permite jogar mais uma rodada. Eles se dirigem ao centro da Rua de Paus, a Segurança está com todas as cartas, o Coordenador é ajoelhado pelo assistente segurança e iniciam este jogo simples, que consiste em falar, um de cada vez, um número do baralho aleatoriamente do ás até o rei. A Segurança tira do monte uma carta e quando alguém acerta a carta, além de ganhá-la também lê um trecho do seu texto. A Segurança e o Coordenador ficam ali jogando e estimulando as pessoas a jogarem até a chegada do Investigador, seu assistente, a Repórter, seu assistente e seus grupos de pessoas, nesta Rua de Paus para o encontro final. Quando o cortejo do cofre vai chegando perto do local onde a Segurança, seu assistente e o Coordenador estão jogando, o Coordenador grita os números do cofre, por exemplo, 2, 9

e 1, apontando em direção ao grupo de pessoas com o cofre. O ambiente é de caos: a Segurança e seu assistente saem correndo para resgatar o cofre, deixando suas cartas para trás. O Coordenador fica no mesmo local, pegando as cartas do chão e lendo-as em voz alta. O assistente do investigador que estava carregando o cofre é pego pelo assistente da Segurança e imobilizado contra a parede, a Segurança também captura o Investigador e o coloca na mesma posição. Ela começa a revistar o Investigador, e o seu assistente segurança a revistar o assistente do investigador, ambos achando muitas cartas e objetos, entre eles a algema e sua chave, a máquina fotográfica, uma caneta espiã com uma câmera embutida. Ela entrega a câmera espiã ao seu assistente que sai e algema o Investigador ao assistente do investigador prendendo-os juntos na parede para sair e recuperar o seu cofre. Enquanto isso, a Repórter está com o cofre no chão, de olhos fechados, rodando o botão de combinação do cofre pedindo às pessoas, que vieram no cortejo, que digam quando parar e chegar à senha correta. O assistente da Repórter está filmando tudo. A hostess do karaokê vê o Coordenador e vai ao seu encontro, eles se abraçam e decidem fazer a casa de jogos ali mesmo, com uma mesa e o microfone com pedestal, mas sem som. A hostess canta e o Coordenador começa um jogo com os presentes, a Segurança recupera o seu cofre e o desloca ao centro da rua em cima de um bueiro. A Repórter escuta a voz do Coordenador e vai até ele com o seu assistente para filmá-lo jogando, com as mãos em sua cabeça, e também filmar os investigadores presos. O assistente da Segurança liga o projetor que estava desligado desde o início e projeta em uma parede de algum prédio da

rua as imagens da caneta espiã do Investigador. Nas imagens pode se ver o roubo ao cofre. O assistente da Repórter percebe a projeção e conecta a câmera ao microfone boom no sistema de som e projeção desta rua. O leitmotiv da peça, um trecho de *Carmina Burana* com os graves aumentados, começa a tocar. Tudo o que acontece na rua é filmado e projetado na parede, as pessoas assistem a projeção simultaneamente a ação real. Enquanto isso, a Segurança, que também assiste às imagens, está no centro da rua tentando abrir o seu cofre, a Repórter também está tentando fazer o mesmo, ela organiza senhas com as pessoas e vai testá-la no cofre, ambas entram em conflito. Os investigadores estão presos discutindo intensamente sobre quem é o dono do cofre (seu, meu, público, de todos ou nosso). O assistente da Repórter filma tudo, a hostess de karaokê canta alguma música que cantou anteriormente e o Coordenador está fazendo uma mesa de jogo. O assistente da segurança retorna ao espaço e passa a fazer um jogo de cartas com os investigadores. A Repórter e a Segurança passam a tentar abrir o cofre de todas as formas possíveis, pedindo diferentes combinações de números às pessoas, enquanto a hostess canta, o assistente da Repórter filma e o Coordenador joga e anuncia os resultados do jogo. O assistente da Segurança perde o jogo e liberta os investigadores, e fica jogando com o assistente do investigador. O Investigador sai em direção ao cofre, joga querosene e duas bombas sonoras em cima do objeto. Quando as bombas explodem, todos os assistentes param as suas ações e começam a fazer uma leitura em voz baixa dos textos das cartas formando quatro pontas no espaço, um quadrado, até mesmo o assistente da Repórter, que continua a filmar, faz essa ação. O Investigador,

a Segurança, a Repórter e o Coordenador também param as suas ações, olham o cofre que não está aberto, mudam o tom da cena para organizarem as pessoas presentes de acordo com os naipes das cartas que estes possuem, iniciando a contagem das cartas que estão em jogo, de posse das pessoas organizadas no espaço. Na contagem das cartas cada ator anuncia o local na rua que corresponde a um naipe. Essa posição deve ser a mesma, geograficamente, de cada rua do quarteirão, por exemplo, o local da rua respectivo ao naipe de Copas será no lugar da rua em relação à Rua de Copas, o local de Ouros em relação à Rua de Ouros e assim por diante, de modo a construírem na rua o formato da quadra que junto aos assistentes ajudam a formar um quadrado no espaço. Cada ator instrui as pessoas a se posicionarem no espaço ao escolherem um dos naipes, dividindo as pessoas de acordo com os naipes que elas possuem nas mãos e querem por em jogo separando e fazendo ação contínua de separação das pessoas partindo pelos naipes de suas respectivas ruas. Os quatro, sem fazer apologia aos seus naipes, separam as pessoas e organizam essa movimentação até que todas as pessoas tomem suas posições. O Coordenador se dirige ao grupo do local de Ouros, a Segurança ao grupo do local de Paus, o Investigador ao grupo do local de Espadas e a Repórter ao grupo do local de Copas. Eles coletam as cartas de seus respectivos naipes apenas das pessoas que tomaram posição no local designado para seu naipe e iniciam um por vez a contagem do total de cartas de cada naipe em voz alta e tom cerimonial. Não pode haver manipulação da contagem pelos atores. O final dependerá de qual naipe terá mais cartas em jogo. O ator que tiver o seu naipe com o maior número

de cartas comemora com o seu grupo e inicia o seu respectivo final com a leitura de uma carta de seu naipe. Os assistentes continuam suas leituras em voz baixa. Independentemente do final que ganhar a contagem, assim que os atores saírem do espaço, os assistentes recolhem tudo, e também desaparecem restando apenas *Carmina Burana* em volume alto na rua.

7º momento – Final na Rua de Paus - Quatro Finais Possíveis
Paus

A Segurança faz a leitura de uma carta do naipe de Paus tirada aleatoriamente e começa a convidar as pessoas para ficarem ao redor do cofre. O Investigador, a Repórter e o Coordenador também convidam as pessoas a fazerem o mesmo. Quando todos estiverem juntos, os quatro começam a buscar as cartas nas pessoas, as revistando, se apoderando delas, roubando-as, apreendendo as cartas de todos, e fogem para lados diferentes da rua até desaparecerem.

Copas

Repórter faz a leitura de uma carta do naipe de Copas tirada aleatoriamente e dá as mãos para todos os presentes, pedindo a todos que se deem as mãos formando um círculo. Ela começa a falar sobre o que ganhou durante a vida e pede para as pessoas falarem também, individualmente e simultaneamente. Ela faz inventário de ganhos junto com as pessoas de mãos dadas em uma roda na rua. Após falar dos ganhos, ela começa a falar repentinamente sobre o que já perdeu na vida, fala sobre as perdas que teve. Ela estimula a todos a falarem sobre os seus ganhos e suas perdas pessoais. Ela sai da roda sem ser percebida,

o mais discretamente possível, deixando as pessoas presentes falando entre si. O Coordenador, a Segurança e o Investigador fazem o mesmo e desaparecem.

Espadas

Investigador faz a leitura de uma carta do naipe de Espadas tirada aleatoriamente e começa a queimá-la em cima do cofre. O Coordenador, a Segurança e a Repórter se aproximam e também passam a queimar suas cartas. Enquanto as colocam para pegar fogo, podem ler alguns dos textos das cartas. O Investigador mantém o fogo com doses de querosene e eles convidam as pessoas a lerem as cartas e as queimarem também. Após algum tempo, os quatro saem deixando as pessoas ali queimando as cartas em cima do cofre.

Ouros

Coordenador faz a leitura de uma carta do naipe de Ouros tirada aleatoriamente e faz uma aposta de todas as cartas que coletou. Os outros também apostam todas as suas cartas e todos passam a apostar no centro da rua todos os seus pertences, objetos, cartas, roupas, e também induzem as pessoas a apostarem os seus bens, até os quatro atores ficarem nus e desaparecerem.

Ilha do Desterro, 2012.

ERRO
GRUPO

Agência Brasileira do ISBN
ISBN 978-85-67758-01-5



9 788567 758015