

POÉTICA DO  
ERRO:

REGISTROS

PEDRO BENNATON e LUANA RAITER [orgs.]

**POÉTICA DO  
ERRO:  
REGISTROS**

Poética do ERRO: registros.

© ERRO Grupo, 2014

COORDENAÇÃO EDITORIAL E CONCEPÇÃO VISUAL

ERRO Grupo

CAPA, PROJETO GRÁFICO

Luana Raiter, Marina Moros e Pedro Bennaton

REVISÃO E ASSESSORIA EDITORIAL

Victor da Rosa

PESQUISA E SELEÇÃO DE ICONOGRAFIA E TEXTOS

Luana Raiter e Pedro Bennaton

EDIÇÃO, TRATAMENTO DE IMAGENS E DIAGRAMAÇÃO

Marina Moros

[www.errogrupo.com.br](http://www.errogrupo.com.br)

enviar errata para [erro@errogrupo.com.br](mailto:erro@errogrupo.com.br)

Poética do ERRO: registros / organização Pedro Bennaton e Luana Raiter – Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014.

460 p: Il.

ISBN: 978-85-67758-00-8

1. Teatro Brasileiro – História e crítica. 2. Intervenção Urbana. 3. Performance (Arte). 4. Teatro de Rua. 5. 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

PEDRO BENNATON e LUANA RAITER [orgs.]

**POÉTICA DO  
ERRO:  
REGISTROS**

ERRO Grupo de Teatro  
Ilha do Desterro, 2014



# SUMÁRIO

- 09 **FOTOS**
- 147 **FINAL CONSIDERATIONS - ERRO: AFTERSHOCKS**  
Diana Taylor
- 161 **ERRO DE FABRICAÇÃO: BREVE GUIA PARA UMA HISTÓRIA DO GRUPO**  
Victor da Rosa
- 191 **ERRO GRUPO: PARA ALÉM DA APRESENTAÇÃO/REPRESENTAÇÃO**  
Margarida Rauen
- 217 **● TEATRO DE INVASÃO DE ESPAÇO URBANO E A IDEIA DE EFICÁCIA**  
André Carreira
- 243 **A PRODUÇÃO DE PARA-REALIDADES - EM BUSCA DE UM ERRO TALVEZ  
REDENTOR**  
Stephan Baumgartel
- 261 **FORMAS ERRADAS DE JOGAR: ENTRE O JOGO E A SUBVERSÃO**  
Fábio Salvatti
- 285 **● EX-ACTOR**  
Luana Raiter
- 313 **POÉTICA (OU MAIS DO MESMO): DESCOBERTAS, INSISTÊNCIAS E  
POSSIBILIDADES NA OPERAÇÃO DE ESTRATÉGIAS DE AÇÃO URBANA**  
Pedro Bennaton
- 337 **APRESENTAÇÃO**  
ERRO Grupo
- 351 **SINOPSES E FICHAS TÉCNICAS**
- 389 **DE GOLPINHOS À CENSURA**  
Pedro Bennaton e Luana Raiter



*Aos encontros que fizeram o ERRO*





**HASARD [2012]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA XV DE NOVEMBRO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: MICHEL MARQUES

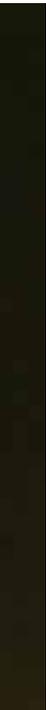
FOTO: ISAAC VARZIM

04|2013





RUA DO COMÉRCIO | LARGO DO CAFÉ | SÃO PAULO/SP  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: DILMO NUNES, LUIZ HENRIQUE CUDO E MICHEL MARQUES  
FOTO: AELITA ALMEIDA  
09|2012



RUA SÃO BENTO | PRAÇA ANTONIO PRADO | SÃO PAULO/SP  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
FOTO: AELITA ALMEIDA  
09|2012





RUA QUINZE DE NOVENBRO | LARGO DO CAFÉ | SÃO PAULO/SP  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

FOTO: AELITA ALMEIDA

09|2012



RUA QUINZE DE NOVENBRO | LARGO DO CAFÉ | SÃO PAULO/SP  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: LUANA RAITER (AO FUNDO) E LUIZ HENRIQUE CUDO (DE COSTAS)

FOTO: AELITA ALMEIDA

09|2012





RUA DA PRAIA (RUA DOS ANDRADAS) | PORTO ALEGRE/RS  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO  
FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG  
08|2012



PRAÇA DA ALFÂNDEGA | PORTO ALEGRE/RS  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO LUANA RAITER (AO FUNDO) E RODRIGO RAMOS (COM MICROFONE)  
FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG  
08|2012





RUA TRAJANO | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: MICHEL MARQUES

FOTO: RAFAEL SCHLICHTING

08|2012



RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: DILMO NUNES (DIREITA), LUIZ HENRIQUE CUDO (ESQUERDA)

E MICHEL MARQUES (AO FUNDO)

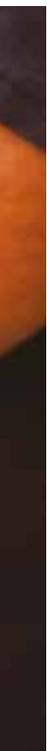
FOTO: RAFAEL SCHLICHTING

08|2012





RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: SARAH FERREIRA  
FOTO: DIOGO D'ÁVILA  
08|2012



RUA DEODORO | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG  
08|2012





RUA TRAJANO | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO BOB, LUIZ HENRIQUE CUDO (DEITADO) E SARAH FERREIRA

FOTO: DIEGO D'ÁVILA

08|2012



RUA CONSELHEIRO MAFRA | FLORIANÓPOLIS/SC

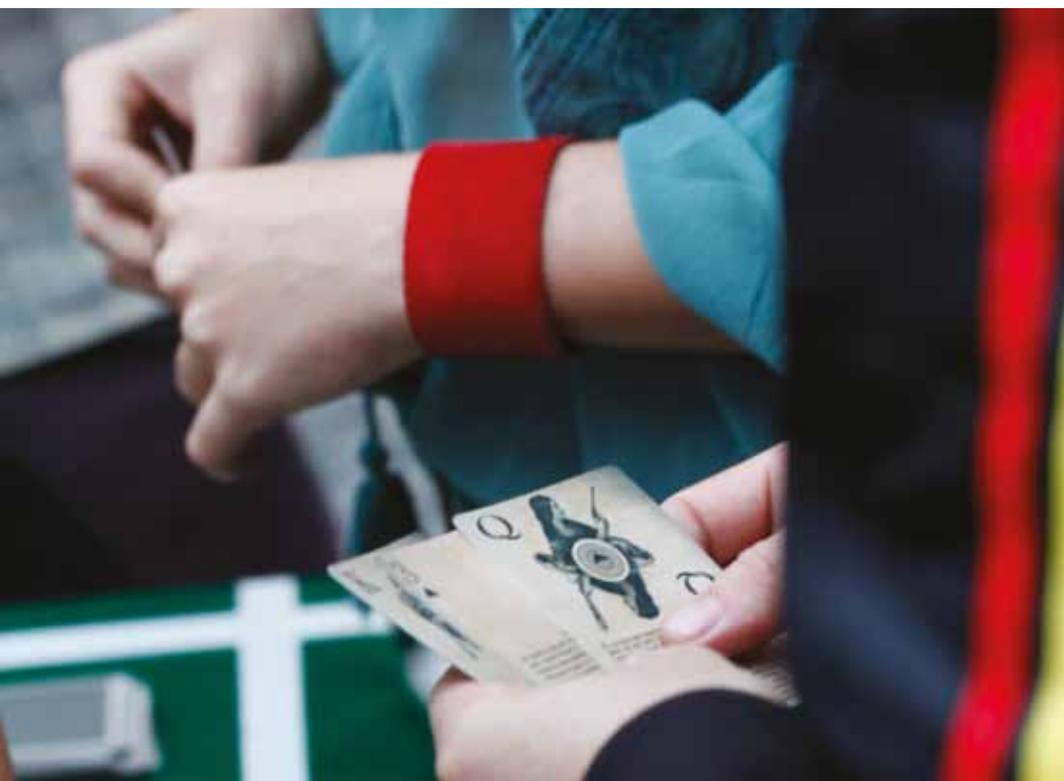
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG

08|2012





RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG  
08|2012



RUA DEODORO | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
FOTO: ANA CAROLINA VON HERTWIG  
08|2012



**CULTURA FANTASIADA [2012]**

CONCEPÇÃO: ERRO GRUPO

AVENIDA MAURO RAMOS, PRAÇA LAURO MULLER | FLORIANÓPOLIS/SC

FOTO: SARAH FERREIRA

03|2012





PRAÇA GETÚLIO VARGAS | FLORIANÓPOLIS/SC

FOTO: SARAH FERREIRA

03|2012

PRAÇA HERCÍLIO LUZ | ALAMEDA ADOLFO KONDER | FLORIANÓPOLIS/SC

FOTO: SARAH FERREIRA

03|2012



**PORNOSUSPENSE [2011]**

CONCEPÇÃO: ERRO GRUPO | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

CURITIBA/PR

*RUMOS ITAÚ CULTURAL TEATRO*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: ALESSANDRA HARO

06|2011





SÃO LUIZ DO MARANHÃO/MA  
*CONEXÃO DANÇA ANO IV | RUMOS ITAÚ CULTURAL TEATRO*  
NA FOTO: LUANA RAITER (SENTADA), MICHEL MARQUES (DEITADO)  
E SARAH FERREIRA (AO FUNDO)  
FOTO: TACIANO BRITO  
06|2012



*INSTITUTO ITAÚ CULTURAL | SÃO PAULO/SP*  
*RUMOS ITAÚ CULTURAL TEATRO*  
NA FOTO: LUANA RAITER  
FOTO: IVSON MIRANDA  
08|2011





AVENIDA PAULISTA | SÃO PAULO/SP

RUMOS ITAÚ CULTURAL TEATRO

NA FOTO: JUAREZ NUNES, LUANA RAITER E PAULA FELITTO

FOTO: IVSON MIRANDA

08|2011



*INSTITUTO ITAÚ CULTURAL* | SÃO PAULO/SP

*RUMOS ITAÚ CULTURAL TEATRO*

NA FOTO: LUANA RAITER E PAULA FELITTO (PROJETADA)

FOTO: IVSON MIRANDA

08|2011





## FORMAS DE BRINCAR [2010]

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA DA CONSOLAÇÃO | PRAÇA FRANKLIN ROOSEVELT | SÃO PAULO/SP

*8º ENCUENTRO INTERNACIONAL DO INSTITUTO HEMISFÉRICO*

*DE PERFORMANCE E POLÍTICA*

NA FOTO: LUANA RAITER (AO FUNDO) E SARAH FERREIRA

FOTO: JULLYE ZOZ

01|2013



PASSARELA DA ESTAÇÃO VERGUEIRO | SÃO PAULO /SP

*VI MOSTRA LATINO-AMERICANA DE TEATRO REALIZADA PELA COOPERATIVA PAULISTA*

*DE TEATRO E PELO INSTITUTO INTERNACIONAL DE TEATRO DO BRASIL*

NA FOTO: LUANA RAITER, PAULA FELITTO E SARAH FERREIRA

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2011





PARQUE DA REDENÇÃO | PORTO ALEGRE/RS

*3º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE*

NA FOTO: LUANA RAITER, PAULA FELITTO E SARAH FERREIRA

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2011



PARQUE DA REDENÇÃO | PORTO ALEGRE/RS

*3º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE*

NA FOTO: SARAH FERREIRA

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2011





PARQUE DA REDENÇÃO | PORTO ALEGRE/RS

3º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2011



PRAÇA BARÃO DE SCHENEEBURG | BRUSQUE/SC

15º FESTIVAL CATARINENSE DE TEATRO

FECATE (FEDERAÇÃO CATARINENSE DE TEATRO)

NA FOTO: PAULA FELITTO

FOTO: MARCO VASQUES

11|2010





LAGOA DA CONCEIÇÃO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO ELISABETE ANDERLEDE ESTÍMULO À CULTURA 2009*

*FUNDAÇÃO CATARINENSE DE CULTURA*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO, LUANA RAITER E PAULA FELITTO

FOTO: JULIA AMARAL

10|2010





RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC  
*PRÊMIO ELISABETE ANDERLE DE ESTÍMULO À CULTURA 2009*  
*FUNDAÇÃO CATARINENSE DE CULTURA*  
NA FOTO: LUANA RAITER  
FOTO: JULIA AMARAL  
09|2010



RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC  
*PRÊMIO ELISABETE ANDERLE DE ESTÍMULO À CULTURA 2009*  
*FUNDAÇÃO CATARINENSE DE CULTURA*  
FOTO: JULIA AMARAL  
09|2010



## **AUTODRAMA [2010]**

CONCEPÇÃO E DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

PRAÇA DO AVIÃO (PRAÇA SANTOS DUMONT)

RUA QUINZE DE JANEIRO | CANOAS/RS

*FÓRUM SOCIAL MUNDIAL | 3º ENCONTRO DE TEATRO DE RUA DA REGIÃO SUL*

*PRÊMIO FUNARTE ARTES CÊNICAS NA RUA | 2009*

FOTO: RHAISA MUNIZ

01|2010

PRAÇA DO CÍRCULO MILITAR | LARGO BITTENCOURT | CURITIBA/PR

*PRÊMIO FUNARTE ARTES CÊNICAS NA RUA | 2009*

NA FOTO: RODRIGO SEMBER

FOTO: LECO DE SOUZA

02|2010

PRAÇA ANCHIETA | ANTONIO CARLOS/SC

*PRÊMIO FUNARTE ARTES CÊNICAS NA RUA | 2009*

FOTO: JULIA AMARAL

04|2010



## **PROTESTO PORTÁTIL [2009]**

CONCEPÇÃO: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

PLAZA DE BOLÍVAR | PALACIO DE JUSTICIA | BOGOTÁ, COLÔMBIA

*7º ENCUENTRO INTERNACIONAL DO INSTITUTO HEMISFÉRICO*

*DE PERFORMANCE E POLÍTICA*

FOTO: MATEO RUDAS

08|2009



## **ESCAPARATE [2008]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA DA PRAIA (RUA DOS ANDRADAS) | PORTO ALEGRE/RS

6º FESTIVAL PALCO GIRATÓRIO | SESC/RS

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: PEDRO BENNATON

05|2011





RUA DO PRÍNCIPE | JOINVILLE/SC  
*14º FESTIVAL CATARINENSE DE TEATRO*  
*FECATE (FEDERAÇÃO CATARINENSE DE TEATRO)*  
NA FOTO: LUANA RAITER E LUIZ HENRIQUE CUDO  
FOTO: EVELYN HANSEN  
05|2009



RUA XV DE NOVEMBRO | CURITIBA/PR  
*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*  
NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO  
FOTO: LECO DE SOUZA  
03|2009





RUA XV DE NOVEMBRO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER E LUIZ HENRIQUE CUDO (AO FUNDO)

FOTO: LECO DE SOUZA

03|2009

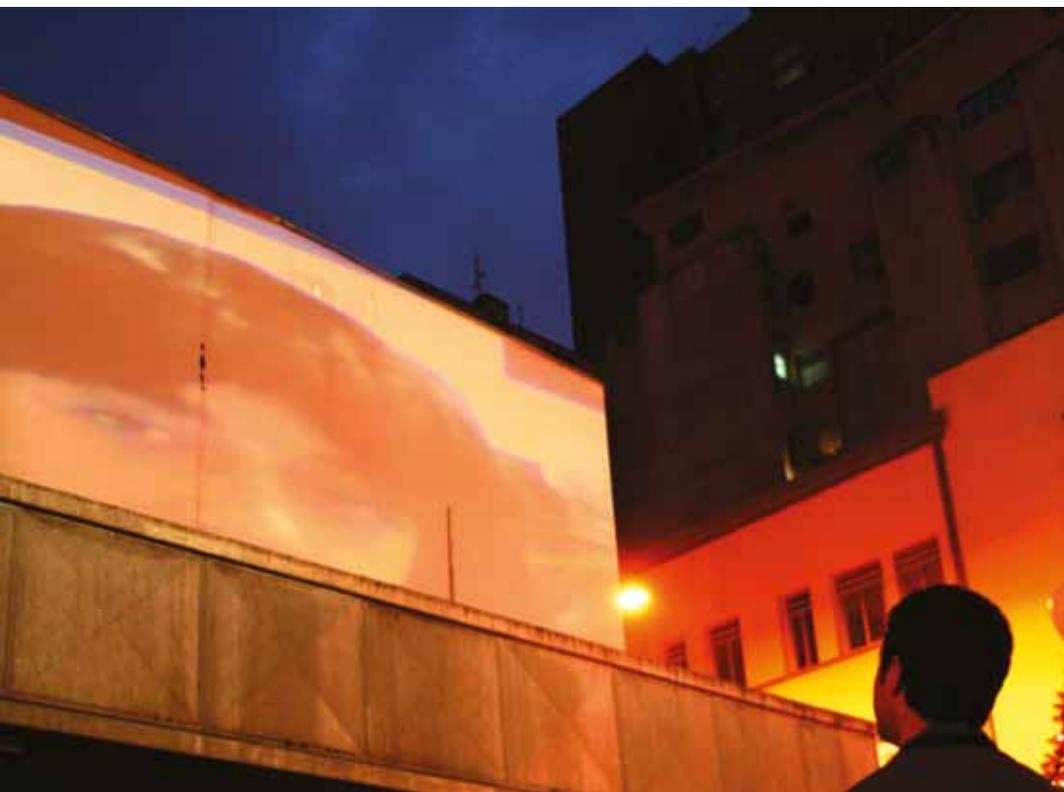


RUA MONSENHOR CELSO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

FOTO: LECO DE SOUZA

03|2009





RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

12|2008



RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUANA RAITER E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: JULIA AMARAL

12|2008



## **Bloomsburied [2008]**

CONCEPÇÃO: ERRO GRUPO | TEXTOS: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

### **3º Bloomsburied**

SÉRIE *DUMPING NO PREGÃO EM EVENTO INTERNACIONAL*

CRIADA NO LEILÃO DE ARTE 2º *BLOOMSBURIED*

TÉCNICA GRAVURA EM METAL (PONTA SECA)

FOTO: JULIA AMARAL

10|2009



**2º Bloomsburied**

GALERIA DO CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2009 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: LUANA RAITER (FUNDO) E PEDRO BENNATON (À DIREITA)

FOTO: LARISSA NOWAK

06|2009

CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2009 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: LUANA RAITER E RODRIGO SEMBER

FOTO: LARISSA NOWAK

06|2009

CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2009 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: PEDRO BENNATON E RODRIGO SEMBER

FOTO: LARISSA NOWAK

06|2009

CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2009 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: LARISSA NOWAK

06|2009



**1º Bloomsburied**

GALERIA DO CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2008 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LUANA RAITER, MICHEL MARQUES,  
SARAH FERREIRA, PEDRO BENNATON E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: JULIA AMARAL

06|2008

GALERIA DO CENTRO CULTURAL ARQUIPÉLAGO | FLORIANÓPOLIS/SC

*BLOOMSDAY 2008 DE FLORIANÓPOLIS*

NA FOTO: PEDRO BENNATON

FOTO: JULIA AMARAL

06|2008



## **ENFIM UM LÍDER [2007]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA LAURO LINHARES | TRINDADE | FLORIANÓPOLIS/SC

FOTO: PEDRO BENNATON

06|2013

ESQUINA DEMOCRÁTICA | PORTO ALEGRE/RS

AVENIDA BORGES DE MEDEIROS COM RUA DA PRAIA (RUA DOS ANDRADAS)

*5º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE*

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2013





ESQUINA DEMOCRÁTICA DE PORTO ALEGRE/RS  
AVENIDA BORGES DE MEDEIROS COM RUA DA PRAIA (RUA DOS ANDRADAS)

*5º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE*

NA FOTO: (DE COSTAS, DA ESQUERDA À DIREITA) JOÃO SPINELLI,  
LUIZ HENRIQUE CUDO, MICHEL MARQUES E SARAH FERREIRA

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2013



RUA FELIPE SCHMIDT | SENADINHO | FLORIANÓPOLIS (SC)  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LUANA RAITER, JUAREZ NUNES,  
MICHEL MARQUES, SARAH FERREIRA

FOTO: MARINA BORCK

11|2011



RUA FELIPE SCHMIDT | SENADINHO | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: SARAH FERREIRA  
FOTO: MARINA BORCK  
11|2011

RUA FELIPE SCHMIDT | SENADINHO | FLORIANÓPOLIS/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO *PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LUANA RAITER, MICHEL MARQUES,  
THÁIS PENTEADO, SARAH FERREIRA, JOÃO SPINELLI E JUAREZ NUNES  
FOTO: MARINA BORCK  
11|2011





PRAÇA NEREU RAMOS | BIGUAÇU/SC  
PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*  
VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA  
NA FOTO: (DA ESQUERDA PARA A DIREITA) SARAH FERREIRA, JOÃO SPINELLI,  
LUIZ HENRIQUE CUDO, THAÍS PENTEADO, JUAREZ NUNES,  
MICHEL MARQUES E LUANA RAITER  
FOTO: PEDRO BENNATON  
10|2011



PRAÇA JOÃO COSTA | LAGES/SC  
*BIENAL SESC LAGES DE ARTE DE RUA E TEATRO DE ANIMAÇÃO*  
NA FOTO: RODRIGO SEMBERE JOÃO SPINELLI  
FOTO: JULIA AMARAL  
11|2008



RUA GASPAR NEVES | CENTRO HISTÓRICO DE SÃO JOSÉ/SC  
*PREMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 | FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUANA RAITER E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: PEDRO BENNATON

03|2008

PRAÇA JOÃO COSTA | LAGES/SC

*BIENAL SESC LAGES DE ARTE DE RUA E TEATRO DE ANIMAÇÃO*

NA FOTO: JOÃO SPINELLI E LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

11|2008





RUA FELIPE SCHMIDT | SENADINHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PREMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 | FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) JOÃO SPINELLI, LUIZ HENRIQUE CUDO,  
SARAH FERREIRA E LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

12|2007

RUA FELIPE SCHMIDT | SENADINHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PREMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 | FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUANA RAITER E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: JULIA AMARAL

12|2007

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

**CHEGOU A HORA  
QUE TODOS ESPERAM**

NO DISPOSITIVO  
DANTE & BIA  
DELEP  
ZANARDI  
E A BIA  
TRADISI

**ENFIM  
UM LÍDER**

RECEPÇÃO  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

DELEP  
MILANO, ITALIA  
1. 2000-1990  
2000-1990

**CHOVERÁ SUCESSO EM TODOS NÓS!**  
VENHA TAMBÉM RECEBER O LÍDER E MUNDOS ENTÃO ESSA COISA!

TELESCO  
FNS-69

CENTRO | FLORIANÓPOLIS/SC  
*PREMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 | FUNARTE/PETROBRAS*

FOTO: PEDRO BENNATON

12|2007



Handwritten text in black ink on the light-colored surface, possibly a wall or ceiling, including the words "Kilobyte" and "C. K. 901".

Handwritten text "BUCE" circled in black ink on the light-colored surface.

**ENFIM UM LÍDER**

CENTRO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PREMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 | FUNARTE/PETROBRAS*

FOTO: PEDRO BENNATON

12|2007



## **JOGOS DA BABILÔNIA [2006]**

CONCEPÇÃO: ERRO GRUPO | TEXTO: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

### **JOGOS DA BABILÔNIA: FESTA FORA DA FESTA (FFDF)**

RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO IMPREMEDITAÇÕES (MOVIMENTO UM) | INSTITUTO MEYER FILHO

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LUANA RAITER, PAULO VASILESCU,  
ANA PAULA CARDOZO (COM COLETE SALVA-VIDAS) E RODRIGO SEMBER

FOTO: JULIA AMARAL

07|2009

### **JOGOS DA BABILÔNIA: FESTA FORA DA FESTA (FFDF)**

RUA JOÃO PINTO | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO IMPREMEDITAÇÕES (MOVIMENTO UM) | INSTITUTO MEYER FILHO

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO E RODRIGO SEMBER (NO MICROFONE)

FOTO: JULIA AMARAL

07|2009

### **JOGOS DA BABILÔNIA: LAVE SUAS MÃOS**

#### **GAMES OF BABYLON: WASH YOUR HANDS**

TEXAS STATE CAPITOL BUILDING | AUSTIN/TEXAS, ESTADOS UNIDOS

LA PEÑA ART GALLERY

NA FOTO: MICHEL MARQUES

FOTO: LUANA RAITER

05|2007



Rosa Consulting Malta

ponte de papel  
Associação de Danças e Artes

MFN

**DESVIO** [2006]

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA CONSELHEIRO MAFRA | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURA*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: LUANA RAITER, PAULA FELITTO E LUIZ HENRIQUE CUDO (DEITADO)

FOTO: RAFAEL SCHLICHTING

06|2011





RUA JORGE TIBIRIÇÁ | PRAÇA RUI BARBOSA | SÃO JOSÉ DO RIO PRETO/SP  
*FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO 2007*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO

FOTO: EDUARDO SECCO

07|2007





TRAVESSA OLIVEIRA BELO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: PEDRO BENNATON

03|2007



RUA XV DE NOVEEMBRO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO, LUIZ HENRIQUE CUDO E LUANA RAITER

FOTO: DAYANA ZDEBSKY

03|2007





RUA XV DE NOVENBRO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER, LUIZ HENRIQUE CUDO E ANA PAULA CARDOZO

FOTO: DAYANA ZDEBSKY

03|2007



RUA MONSENHOR CELSO | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: DAYANA ZDEBSKY

03|2007





RUA JERÔNIMO COELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2006 | FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO, LUANA RAITER E MICHEL MARQUES

FOTO: JULIA AMARAL

11|2006



RUA FRANCISCO TOLENTINO | BAR TERMINAL URBANO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2006 | FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO, LUANA RAITER,

LUIZ HENRIQUE CUDO E MICHEL MARQUES

FOTO: PEDRO BENNATON

10|2006





**PALAVRAS DECIFRAM CHARADAS E MOVIMENTOS  
FAZEM DISPOSITIVO FUNCIONAR [2005]**

CONCEPÇÃO: LUANA RAITER, PEDRO BENNATON E PRISCILA ZACCARON

COMPLEXO *SWIFT* DE EDUCAÇÃO E CULTURA | SÃO JOSÉ DO RIO PRETO/SP

*FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO 2005*

NA FOTO: LUANA RAITER E PRISCILA ZACCARON

FOTO: JORGE ETECHEBER

07|2005



COMPLEXO *SWIFT* DE EDUCAÇÃO E CULTURA | SÃO JOSÉ DO RIO PRETO/SP

*FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO 2005*

NA FOTO: PRISCILA ZACCARON

FOTO: JORGE ETECHEBER

07|2005





COMPLEXO SWIFT DE EDUCAÇÃO E CULTURA | SÃO JOSÉ DO RIO PRETO/SP

*FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO 2005*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: JORGE ETECHEBER

07|2005



COMPLEXO SWIFT DE EDUCAÇÃO E CULTURA | SÃO JOSÉ DO RIO PRETO/SP

*FESTIVAL INTERNACIONAL DE TEATRO DE SÃO JOSÉ DO RIO PRETO 2005*

NA FOTO: LUANA RAITER E PRISCILA ZACCARON

FOTO: JORGE ETECHEBER

07|2005





**BUZKASHI [2004]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA CONSELHEIRO MAFRA | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

FOTO: JULIA AMARAL

12|2010



RUA CONSELHEIRO MAFRA | FLORIANÓPOLIS/SC

*PROJETO PALCO GIRATÓRIO* | SESC NACIONAL

NA FOTO: MICHEL MARQUES E PRISCILA ZACCARON

FOTO: JULIA AMARAL

07|2004





LARGO DA ORDEM | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER E MICHEL MARQUES

FOTO: JULIA AMARAL

03|2004



PRAÇA DO POVO | BRASÍLIA/DF

*PROJETO PALCO GIRATÓRIO* | SESC NACIONAL

NA FOTO: LUANA RAITER E MICHEL MARQUES

FOTO: JULIA AMARAL

07|2004





LARGO DA ORDEM | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER E MICHEL MARQUES

FOTO: JULIA AMARAL

03|2004



LARGO DA ORDEM | CURITIBA/PR

*FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER E MICHEL MARQUES

FOTO: JULIA AMARAL

03|2004



**SEGREDO: A ARTE DE MANOBRAR [2004]**

CONCEPÇÃO: LUANA RAITER

BAIRRO DO FLAMENGO | RIO DE JANEIRO/RJ

*PRÊMIO INTERFERÊNCIAS URBANAS 2008 RIO DE JANEIRO*

FOTO: MICHEL MARQUES

10|2008

**SEGREDO: A ARTE DE MANOBRAR | SECRETO: EL ARTE DE MANIOBRAR**

**SECRET: THE ART OF MANOUVERING**

PLAZA DEL CONGRESO E ARREDORES DO CENTRO DE BUENOS AIRES, ARGENTINA

*6º ENCUENTRO INTERNACIONAL DO INSTITUTO HEMISFÉRICO*

*DE PERFORMANCE E POLÍTICA*

FOTO: PEDRO BENNATON

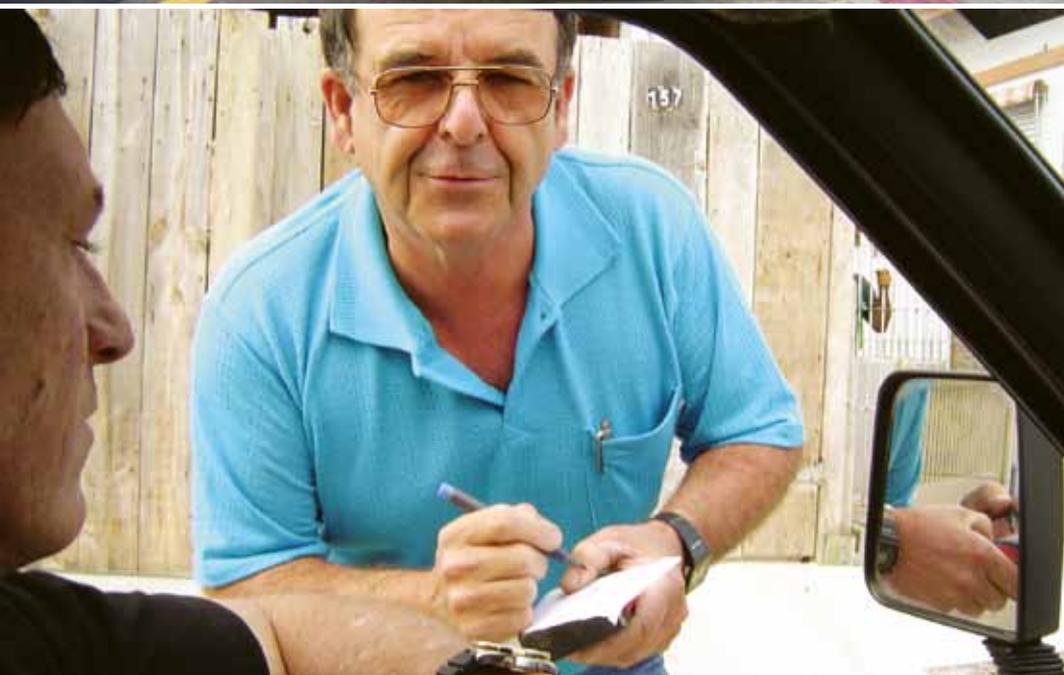
06|2007

CENTRO | JARAGUÁ DO SUL/SC

*PROJETO SCHWANKE 2005 | PERSPECTIVA DAS ARTES PLÁSTICAS EM SANTA CATARINA*

FOTO: PEDRO BENNATON

05|2005





BAIRRO TRINDADE | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

FOTO: LUANA RAITER

08|2004

BAIRRO TRINDADE | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

FOTO: PEDRO BENNATON

08|2004

BAIRRO TRINDADE | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

FOTO: PEDRO BENNATON

08|2004



**ÔMEGA3 [2004]**

CONCEPÇÃO: ANA PAULA CARDOZO, LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

EDIFÍCIO DIAS VELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PROGRAMAÇÃO DO ESPAÇO 803-804*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO E LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

01|2004

EDIFÍCIO DIAS VELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PROGRAMAÇÃO DO ESPAÇO 803-804*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO E LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

01|2004



EDIFÍCIO DIAS VELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*PROGRAMAÇÃO DO ESPAÇO 803-804*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

01|2004





## **CHURRASCÃO [2003]**

CONCEPÇÃO: ERRO GRUPO

### **CHURRASCÃO V**

RUA JERÔNIMO COELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

*TERRITÓRIO DAS ARTES*

*FUNDAÇÃO CULTURAL DE FLORIANÓPOLIS FRANKLIN CASCAES (FCFC)*

FOTO: PEDRO BENNATON

03/2013

RUA JERÔNIMO COELHO | FLORIANÓPOLIS (SC)

*TERRITÓRIO DAS ARTES*

*FUNDAÇÃO CULTURAL DE FLORIANÓPOLIS FRANKLIN CASCAES (FCFC)*

FOTO: PEDRO BENNATON

03|2013





**CHURRASCÃO IV**

AVENIDA HERCÍLIO LUZ | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO SPAM | MUSEU HASSIS

NA FOTO: SARAH FERREIRA E LUANA RAITER (FUNDO)

FOTO: JULIA AMARAL

10|2007





## **CHURRASCÃO IV**

AVENIDA HERCÍLIO LUZ | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *SPAM* | MUSEU HASSIS

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) PEDRO BENNATON, PAULO PFEIFER,  
MICHEL MARQUES, SARAH FERREIRA, LUANA RAITER,  
LUIZ HENRIQUE CUDO E RODRIGO SEMBER (AGACHADO)

FOTO: JULIA AMARAL

10|2007



## **CHURRASCÃO IV**

AVENIDA HERCÍLIO LUZ | FLORIANÓPOLIS/SC

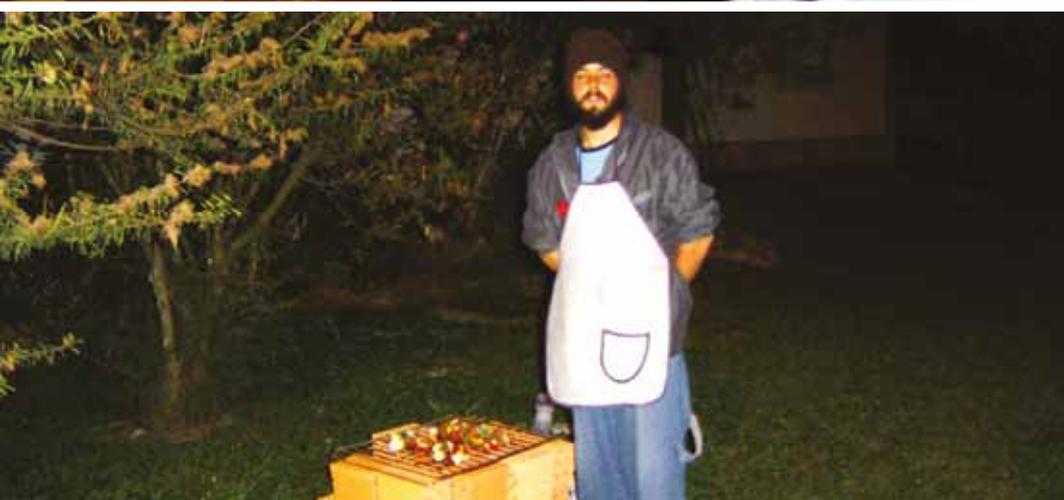
EXPOSIÇÃO *SPAM* | MUSEU HASSIS

NA FOTO: PAULO PFEIFER E PEDRO BENNATON

\*\*\*A NOITE CAI E O CHURRASCÃO CONTINUA\*\*\*

FOTO: JULIA AMARAL

10|2007



**CHURRASCÃO III**

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS)

CENTRO INTEGRADO DE CULTURA | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

NA FOTO: JUAREZ NUNES

FOTO: JULIA AMARAL

08/2004

**CHURRASCÃO III**

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS)

CENTRO INTEGRADO DE CULTURA | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

NA FOTO: JUAREZ NUNES

FOTO: JULIA AMARAL

08/2004

**CHURRASCÃO III**

MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS)

CENTRO INTEGRADO DE CULTURA | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

NA FOTO: PEDRO BENNATON

08/2004

FOTO: JULIA AMARAL

CONSERVO ADELIR E ROSEMERI COMO PATRIMÔNIO CULTURAL

**CHURRASCÃO II**

NA FOTO: OBRA DESDOBRAMENTO DE *CHURRASCÃO I*

ADESIVO EM PAREDE

*MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS)*

*CENTRO INTEGRADO DE CULTURA* | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO *BERRO DO ERRO* GRUPO

FOTO: JULIA AMARAL

08|2004





**CHURRASCÃO I**

MORRO DO HORÁCIO | FLORIANÓPOLIS/SC

FOTO: JULIA AMARAL

05|2003

**CHURRASCÃO I**

MORRO DO HORÁCIO | FLORIANÓPOLIS/SC

NA FOTO: JUAREZ NUNES

FOTO: JULIA AMARAL

05|2003



**CHURRASCÃO I**

MORRO DO HORÁCIO | FLORIANÓPOLIS/SC

NA FOTO: PEDRO BENNATON

FOTO: JULIA AMARAL

05|2003



## **CARGA VIVA [2002]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON | DRAMATURGIA: LUANA RAITER E PEDRO BENNATON

RUA DEODORO | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: MARINA BORCK

10|2011

RUA DEODORO | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: JULIA OLIVEIRA E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: SARAH FERREIRA

10|2011



RUA FLORIANO PEIXOTO | ORLA TAUMANAN | BOA VISTA/RR

*PROJETO PALCO GIRATÓRIO* | SESC NACIONAL

NA FOTO: DAYANA ZDEBSKY, LUANA RAITER (FUNDO) E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: ANA LETÍCIA DA ROSA

10|2004

RODOVIA JUSCELINO KUBITSCHECK | FACULDADE DO AMAPÁ | AMAPÁ/AP

*PROJETO PALCO GIRATÓRIO* | SESC NACIONAL

NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: ADRIELSON SOUZA

10|2004

RUA ÁLVARO DE CARVALHO | FLORIANÓPOLIS/SC

NA FOTO: LOREN FISCHER E MICHEL MARQUES

FOTO: ANA PAULA CARDOZO

06|2002





**ADELAIDE FONTANA [2001]**

DIREÇÃO: PEDRO BENNATON E MÁRCIA NUNES

DRAMATURGIA: CHRISTIANO SCHEINER

(TRECHO ADAPTADO DE *A RAINHA DO RÁDIO* DE JOSÉ SAFFIOTI FILHO)

RUA JERÔNIMO COELHO | FLORIANÓPOLIS/SC

PROJETO *MANUTENÇÃO DO ERRO* PELO PROGRAMA *PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

11|2010

CONGRESS AVENUE | AUSTIN/TEXAS, ESTADOS UNIDOS

*LA PEÑA ART GALLERY*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: MICHEL MARQUES

05|2007

CONFEE

CE  
ATA



RUA DOUTOR MIGUEL LIMA VERDE | CRATO/CE

*V MOSTRA NACIONAL DE TEATRO DO CRATO*

*MOSTRA SESC CARIRI DE ARTES*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: JUNIOR PANELA

11|2003





RUA FELIPE SCHMIDT | FLORIANÓPOLIS/SC  
*PROJETO PALCO GIRATÓRIO* | SESC NACIONAL

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: ROBERTO DE BEM

07|2004

RUA SALDANHA MARINHO | FLORIANÓPOLIS/SC

TEMPORADA DE ESTREIA

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2002



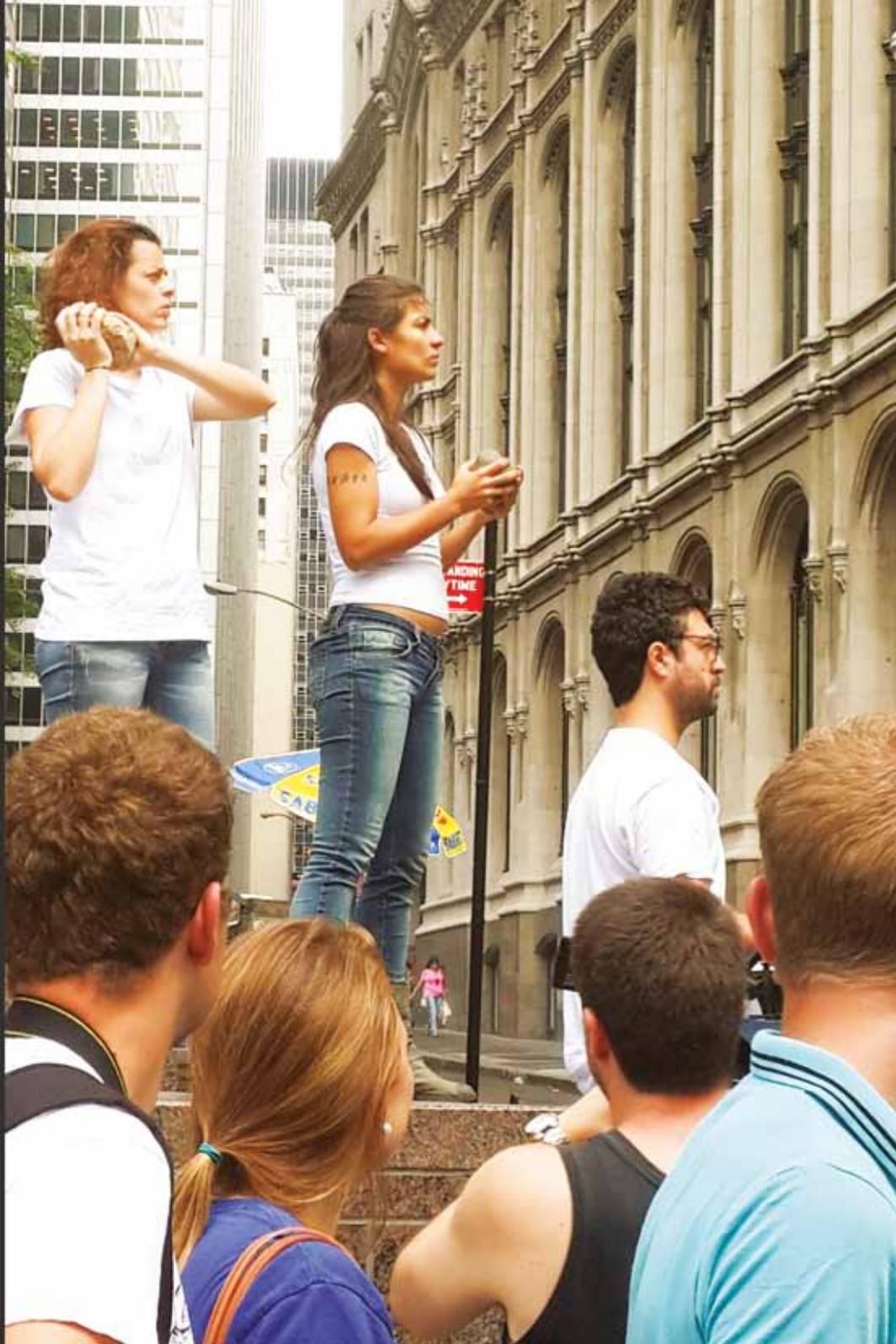
LARGO DA ORDEM | CURITIBA/PR

*XII FESTIVAL DE TEATRO DE CURITIBA*

NA FOTO: LUANA RAITER

FOTO: RODRIGO ALBERTI

03|2003



**PEDRA [2001]**

CONCEPÇÃO: LUANA RAITER, PEDRO BENNATON E PRISCILA ZACCARON

TRINITY PLACE | ZUCCOTTI PARK | NEW YORK/NY, ESTADOS UNIDOS

*HEMISPHERIC INSTITUTE OF PERFORMANCE AND POLITICS*

NA FOTO: LUANA RAITER, LUIZ HENRIQUE CUDO E SARAH FERREIRA

FOTO: PEDRO BENNATON

06|2013





BROADWAY STREET | TIMES SQUARE | NEW YORK/NY, ESTADOS UNIDOS

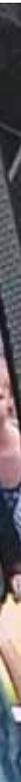
*HEMISPHERIC INSTITUTE OF PERFORMANCE AND POLITICS*

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LUIZ HENRIQUE MARTINS,

SARAH FERREIRA E LUANA RAITER

FOTO: ALICE RAITER BENNATON

06|2013



BROADWAY STREET | TIMES SQUARE | NEW YORK/NY, ESTADOS UNIDOS

*HEMISPHERIC INSTITUTE OF PERFORMANCE AND POLITICS*

NA FOTO: SARAH FERREIRA

FOTO: ALICE RAITER BENNATON

06|2013



MUSEU DE ARTE DE SANTA CATARINA (MASC) | FLORIANÓPOLIS/SC

EXPOSIÇÃO EXTRA!1.

FOTO: JULIA AMARAL

09/2002

NA FOTO: (DA ESQUERDA À DIREITA) LOREN FISCHER, FÊ LUZ E LUANA RAITER

NA FOTO: LUANA RAITER

NA FOTO: PRISCILA ZACCARON E ANA PAULA CARDOZO (AO FUNDO)

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO E PRISCILA ZACCARON (AO FUNDO)



**À MARGEM [2001]**

DIREÇÃO E DRAMATURGIA: PEDRO BENNATON

*MUSEU DA IMAGEM E DO SOM (MIS)*

*CENTRO INTEGRADO DE CULTURA | FLORIANÓPOLIS/SC*

NA FOTO: JUAREZ NUNES

FOTO: PAOLO DODET

05|2002





## Final considerations - ERRO: Aftershocks

Diana Taylor<sup>1</sup>

ERRO, a street performance group, began its work in Florianópolis, Brazil, in 2001. Since then, it has intervened quotidian spaces such as streets and parks with quotidian actions such as playing games or striking poses that call into question the nature of the quotidian itself. ERRO works on several levels simultaneously.

On one level, as in their piece *HASARD* (or *Chance*), the group can stop pedestrians and invite them to participate in a game. Draw a card, any card. While the cards look like a traditional deck, complete with four suits and numbers from

---

<sup>1</sup> Diana Taylor, Professor at New York University, is one of the leading scholars of performance in the Americas. Her award-winning book, *O arquivo e o repertório* is available in Portuguese, UFMG Press (Brazil, 2013). She is founding director of the *Hemispheric Institute of Performance and Politics*, <http://hemisphericinstitute.org/hemi/pt>.

king, queen, jack all the way down to the ace, each one has a piece of writing—a confession perhaps or a bit of sage advice among other things. “Eu não tenho bom senso. Eu jogo, eu jogo muito, eu jogo demais...” (“I don’t have good judgment. I play, I play a lot, I play too much”). Or “Antes de arriscarmos, temos que primeiro ignorar as tendências sociais que nos dizem para ficar no lugar” (“Before taking a risk, we must first ignore the social tendencies that tell us to stay in place”) (see *HASARD*, BENNATON & RAITER, 2012). Why do humans play? Why is playing central to everything we do, yet marginalized from social life? What are the risks involved? What are the rules? The game stirs and enacts the reflection.

The game itself builds in a sense of risk. What do we have to lose? Our time, if we choose to engage? Something else? Perhaps one of the first games of chance is the one undertaken by ERRO. Will they be able to attract people on the streets? Will they grab their attention so that they remain in the game? ERRO knows how to grab attention, building an action up slowly. In *HASARD*, they set the scene in a pedestrian area. They add a few attention-getting elements—music, a naked mannequin laid out on the pavement surrounded by police tape. The game takes various different paths with possible outcomes—four actions in four different city blocks. In every city they have performed this, groups of participants never fail to converge. In some ways, ERRO’s methods resemble Augusto Boal’s “invisible theatre.” As Boal writes in *Theatre of the Oppressed*, invisible theatre takes place in a non-theatrical environment for non-spectators. People are drawn into an action or a discussion and gradually begin to participate or

take sides. In *HASARD*, people bet; they try to break into a metal security box; they come up with series of numbers for winning combinations. In one of the outcomes, the actors and/or participants lose their clothes and end up naked on the downtown streets.

This action leads to another game, a game that participants never see coming. In order to perform their street actions, ERRO asks for permission from the municipal government, and in *HASARD*, from the state water company. They needed access to the sewers to store their security box. They received permissions from Secretary of Urbanism and Public Services and the Secretary of the Environment. They ask local vendors for support and, previously, they submitted a request to Brazil's mammoth petroleum company, Petrobras, that helps finance most of the art in the country, and approved a sponsorship for ERRO's research maintenance project from 2010 thru 2012 which ended with *HASARD* thru the Lei (Law) Rouanet of the Ministry of Culture. When they submit their requests, the organizations approve without exactly knowing what they are approving.

That, of course, is the game.

Take for example the instances in which the actors of *HASARD* lose their clothes. They are naked in a busy pedestrian street. The stores who granted support start to complain. Naked people on the street are bad for business. They distract shoppers! Something has got to be done. But what? ERRO has permission by all the local authorities to do what they are doing. Who can rescind it? The police arrive and threaten to

arrest the actors. The drama escalates. On and on, the list of previously non-involved social actors become embroiled in the action. Television crews start to cover the conflagration. Should police arrest actors? ERRO have placed people in what Andrew Boyd and Joshua Kahn Russell call a “decision dilemma,” a situation in which people have to respond, but there are “no good options.... They’re damned if they do, damned if they don’t” (see *Beautiful Trouble: A Toolkit for Revolution*, assembled by Andrew Boyd, O/R Books, NY, 2012, pg 166).

Interestingly, ERRO does not seek to make a direct political point. This is not, for example, about shaming the police for arresting actors or anything specific like that. Rather, ERRO very subtly calls attention to the many ways arts, politics, capitalism, the national security apparatus, and everything else is intricately inter-connected. By asking for permission before carrying out their performance, ERRO establishes rules and formally engages governmental and commercial organizations. When the police censors the actors and prohibit the performance of nakedness, they too draw their line in the sand. The police then attend other performance to assure compliance. It’s important to remember that *HASARD*, the game of chance, only occasionally leads to nakedness. So they attend and attend and nothing untoward happens. Then, there it is again! This time, the actors declare that they are protesting. This is no longer an artistic performance but a political protest against the repression of bodies. Why this shift? Since ERRO’s authorization for artistic expression was withdrawn by the local governments due to the complaints of the vendors on the street which the presentation happened, the group had to appeal for

the constitutional rights of political expression. Why this shift? In this case artistic expression was not protected, political expression was. So the game goes on. In other countries, it might be the other way around. Risky actions may be called 'art' to avoid legal repercussions. *Electronic Disturbance Theatre*, for example, emphasizes 'theatre' and symbolic action to make political interventions which might otherwise be illegal. So whether the law protects or prohibits art and/or protest, it's all part of the game. The law too becomes entangled in the action.

The scope of the playing area expands. It's hard to imagine anything that is not ultimately bound up in this game. ERRO provokes the action and the discussion. It is art and it is also politics. Its actions are startling in their simplicity and efficacy especially in relation to their effects. We may not know what their work is about until long after the action is over and we feel the aftershocks. The game continues.



## Considerações finais: ERRO: Pós-choque<sup>2</sup>

Diana Taylor<sup>3</sup>

O ERRO Grupo, um grupo de performance de rua, inicia seu trabalho em Florianópolis, Brasil, em 2001. Desde então, tem feito intervenções em espaços cotidianos como ruas e praças com ações cotidianas como organizar jogos ou espécies de posturas que questionam a natureza do cotidiano em si. O ERRO trabalha em diversos níveis simultaneamente.

Em um nível, como em seu trabalho *HASARD* (ou *Acaso*), o grupo pode parar os transeuntes e convidá-los a participar de

---

<sup>2</sup> Escrito originalmente em inglês e traduzido por João Pedro Garcia com revisão de Pedro Bennaton.

<sup>3</sup> Diana Taylor, professora titular na Universidade de Nova York, é uma das principais pesquisadoras da área da performance nas Américas. Seu premiado livro, *O arquivo e o repertório*, está disponível em português, Ed. UFMG (Brasil, 2013). É diretora fundadora do *Instituto Hemisférico de Performance e Política*, <http://hemisphericinstitute.org/hemi/pt>.

um jogo. Escolha uma carta, qualquer carta. Enquanto as cartas parecem ser de um baralho tradicional, completo com quatro naipes e números de rei, rainha, valete descendo até o ás, cada um tem um escrito — uma confissão talvez ou um conselho sábio, dentre outras coisas. “Eu não tenho bom senso. Eu jogo, eu jogo muito, eu jogo demais...” ou “Antes de arriscarmos, temos que primeiro ignorar as tendências sociais que nos dizem para ficar no lugar” (ver *HASARD*, BENNATON & RAITER, 2012). Por que os humanos jogam? Por que o ato de jogar é central a tudo o que fazemos, mesmo ainda marginalizado da vida social? Quais são os riscos envolvidos? Quais são as regras? O jogo estimula e atua a reflexão.

O jogo em si se constrói em um senso de risco. O que temos a perder? Nosso tempo, se escolhemos participar? Algo a mais? Talvez um dos primeiros jogos de acaso é o realizado pelo ERRO. Será que conseguirão atrair pessoas nas ruas? Será que chamarão sua atenção de forma que permaneçam no jogo? O grupo sabe como chamar a atenção, construindo uma ação aos poucos. Em *HASARD*, eles armam a cena em uma área de pedestres. Eles acrescentam alguns elementos que chamam a atenção — música ou um manequim nu deitado na calçada cercado por fita de isolamento policial. O jogo se desenvolve em vários caminhos diferentes com resultados finais possíveis — quatro ações em quatro quarteirões distintos de uma cidade. Em toda a cidade em que apresentaram, grupos de participantes nunca falham em convergirem. De certa forma, os métodos do ERRO se assemelham ao “teatro invisível”, de Augusto Boal. Como Boal escreve em *Teatro do Oprimido*, o teatro invisível acontece em um ambiente não-teatral para não-espectadores.

As pessoas são atraídas para uma ação ou uma discussão e gradualmente começam a participar ou a tomar partido. Em *HASARD*, as pessoas apostam; tentam destruir um cofre; inventam uma série de números para combinações corretas. Em um dos finais, os atores e/ou participantes perdem suas roupas e acabam nus nas ruas do centro.

Essa ação leva a outro jogo, um jogo que participantes nunca conseguem prever. Para apresentar as suas ações de rua, o ERRO pede permissão para a prefeitura, e em *HASARD* a permissão é solicitada à empresa estatal de água. Eles precisavam de acesso ao esgoto para guardar o cofre. Eles receberam permissões da Secretaria de Urbanismo e Serviços Públicos e da Secretaria de Meio-Ambiente. Eles pediram apoio de comerciantes locais e, previamente, submeteram um pedido à grande multinacional companhia brasileira de petróleo, a Petrobrás, que ajuda a financiar a maior parte da arte do país, e aprovaram um patrocínio para o projeto de manutenção da pesquisa do ERRO de 2010 a 2012 que culminou em *HASARD* através do Ministério da Cultura pela Lei Rouanet. Quando submetem seus pedidos, as organizações aprovam sem saber exatamente o que estão aprovando.

Isso, claro, é o jogo.

Considere, por exemplo, as instâncias nas quais os atores de *HASARD* perdem os seus figurinos. Eles estão nus em um calçadão movimentado. As lojas que deram apoio começam a reclamar. Pessoas nuas nas ruas não são boas para os negócios. Elas distraem os clientes! Algo precisa ser feito. Mas o quê? O grupo tem permissão de todas as autoridades locais para

fazer o que estão fazendo. Quem pode reincidir? A polícia chega e ameaça prender os atores. O drama se intensifica. Continuamente, a lista de atores sociais previamente não-envolvidos se torna entremeada na ação. Equipes de televisão começam a cobrir a conflagração. A polícia deveria prender atores? O ERRO posicionou as pessoas no que Andrew Boyd e Joshua Kahn Russell chamam de um “dilema de decisão”, uma situação na qual as pessoas têm que responder, mas não existem “boas opções... Elas estão condenadas se escolherem, condenadas se não escolherem” (ver *Beautiful Trouble: A Toolkit for Revolution*, assembled by Andrew Boyd, O/R Books, NY, 2012, pg 166).

De maneira interessante, o ERRO não busca transmitir uma mensagem política direta. Isso não é, por exemplo, sobre envergonhar a polícia por prender atores, ou nada desse tipo. Ao invés disso, o ERRO muito sutilmente chama a atenção para as muitas formas como as artes, a política, o capitalismo, o aparato de segurança nacional e todo o resto estão intricadamente interconectados. Ao pedir permissão antes de realizar a sua apresentação, o ERRO estabelece regras e lida formalmente com organizações governamentais e comerciais. Quando a polícia censura os atores e proíbe a ação de nudez, eles também traçam a sua linha na areia. A polícia então presencia outra apresentação para assegurar que obedecem. É importante lembrar que *HASARD*, o jogo de acaso, só ocasionalmente leva à nudez. Então, a polícia aparece novamente, e novamente e nada inconveniente acontece. Então, lá está de novo! Dessa vez, os atores declaram que estão protestando. Isso não é mais uma apresentação artística, mas um protesto político contra a



repressão dos corpos. Como a autorização de expressão artística foi suspensa pela prefeitura devido às reclamações dos lojistas da rua onde as apresentações aconteciam, o grupo teve que apelar para o direito constitucional de expressão política. Por que essa mudança? Nesse caso, a expressão artística não estava protegida pela lei, mas a expressão política sim. Então, o jogo continuou. Em outros países, talvez fosse o contrário. Ações arriscadas podem ser chamadas de “arte” para evitar repercussões legais. O *Electronic Disturbance Theatre*, por exemplo, enfatiza o caráter teatral e a ação simbólica para realizar intervenções políticas que de outra maneira poderiam ser consideradas ilegais. Então, se a lei protege ou proíbe arte e/ou protesto, tudo faz parte do jogo. A lei também fica entremeadada na ação.

O alcance da área de jogo se expande. É difícil imaginar qualquer coisa que não seja, em última instância, atada a esse jogo. O ERRO provoca a ação e a discussão. É arte e também é política. Suas ações são surpreendentes em sua simplicidade, eficácia e especialmente em seus efeitos. Talvez, não saberemos sobre o que é o trabalho até muito depois da ação acabar e sentirmos seu pós-choque. O jogo continua.





## **ERRO de fabricação: breve guia para uma história do grupo**

Victor da Rosa<sup>1</sup>

### **Greve dos 100 dias**

A rigor, o ERRO Grupo nasceu de uma greve. No ano de 2000, durante a paralisação na UDESC que durou 100 dias, alguns alunos dos cursos de artes cênicas e visuais que estavam na direção do Diretório Acadêmico, o DART, passaram a desenvolver estratégias de divulgação da greve fora dos muros da universidade. Além de ocupar o *hall* da reitoria por mais de 20 dias, pontuando o que mais tarde viria a ser uma das práticas do

---

<sup>1</sup> Victor da Rosa é crítico e doutorando em Literatura pela Universidade Federal de Santa Catarina. Organizou, em parceria com Ronald Polito, duas antologias com poemas de Joan Brossa: *99 poemas* (Demônio Negro, 2009) e *Escutem este silêncio* (Lumme, 2011); e publicou um livro de crônicas, *Crônica de segunda* (e-galáxia, 2013). Em 2011, ganhou o prêmio de Crítica Literária do *Rumos Itaí Cultural*.

ERRO, justamente a ocupação, estes alunos organizaram uma série de manifestações performáticas e políticas no centro da cidade, dentre as quais a representação de um suicídio coletivo, no dia 21 de junho de 2000, que teve alguma repercussão nas mídias locais. Dentre as cobranças dos alunos, estavam o aumento do número de bolsas de iniciação científica e o fim do pagamento de diversas taxas.

Em certos aspectos, o ERRO Grupo nasceu, no ano seguinte, sob a forte influência destes dias de manifestações. Além do princípio de ocupação, que depois norteou algumas das mais importantes montagens do grupo, outras lições certamente foram tiradas do período de greve. Primeiro, o encontro entre estudantes interessados em diferentes campos artísticos, sobretudo artes cênicas e visuais, que tornou-se possível, ironicamente, com o fim temporário das aulas. Nesse caso, a estudante de artes visuais Priscila Zaccaron juntou-se a uma série de estudantes de teatro, como Luana Raiter e Pedro Bennaton. Talvez seja verdade que, com o tempo, as experiências do ERRO foram se voltando mais para o campo do teatro, mais exatamente o teatro de rua, mas durante muitos anos o grupo alimentou suas pesquisas, em parte, de um atrito entre artistas visuais e atores, por assim dizer.

Depois, a proposta de realizar as manifestações fora da Universidade, buscando alguma espécie de contato com outros imaginários que não o acadêmico, faz lembrar de outra forma de experiência que, à sua maneira, relativiza a própria noção de ocupação – ou seja, o deslocamento. Na greve de 2000, na medida em que se deslocaram até o centro da cidade, os alunos estavam propondo uma espécie de “greve fora da greve”. Na

verdade, a necessidade de fazer teatro colocando em suspenso certas convenções teatrais ou mesmo de fazer uma “festa fora da festa”, para lembrar o nome de outra performance do ERRO, é provavelmente a chave que melhor ajuda a entender a trajetória do grupo. Nesse sentido, aliás, a própria ideia de greve, significativa que serviu para pensar a crise da arte nas últimas décadas, não deixa de ser reveladora. Em poucas palavras, erro é sinônimo de crise. E a rua, por ser aberta, imprevisível e comum, mas não homogênea, é o espaço político por excelência.

Em abril de 2013, na outra ponta da história, 12 anos depois de sua fundação, o ERRO Grupo divulga um Comunicado Oficial, entre alguns já escritos, declarando a decisão de parar de fazer teatro – declaração ficcional, mas não inteiramente falsa e ainda assim sintomática. Após sofrer intervenção policial no *Festival de Teatro de Curitiba* durante a apresentação de *HASARD* (2012), o grupo manifesta “a fraqueza do teatro” diante da “força do poderio militar”. O comunicado diz também, depois de agradecer a “todos aqueles que nos apoiaram durante este caso policial”, que “o ocorrido foi muito frustrante e angustiante” e que o grupo não teve outra escolha senão parar. “Não há nada mais que o ERRO possa fazer”, finaliza o texto, misturando eventos verdadeiros com decisões provavelmente exageradas, ou seja, notícia com novela.

Na verdade, o comunicado é um convite a outra peça, *Enfim um Líder* (2007), que seria remontada algumas semanas depois, em Porto Alegre, e que leva ao extremo justamente uma discussão sobre o fim do teatro e o “começo de uma nova era”. Melhor dizendo, o comunicado funciona já como o início

da peça, que encara a exploração midiática, o exagero *kitsch*, o apelo publicitário e o sensacionalismo como algumas de suas marcas. De resto, a necessidade de redigir um Comunicado Oficial é em si um exagero – que evidencia, ainda, certo aspecto falastrão do grupo. Mas não vamos adiantar nada a respeito da identidade do líder. Por ora, o importante é que o comunicado não deixa de anunciar, em outros termos, assim como a própria recepção ao líder, outra greve – agora a greve da arte.

### **Entre o palco e a rua**

*À Margem* (2001) é a peça menos conhecida do grupo – e em certa medida também a mais renegada – e não apenas por ser o seu primeiro trabalho. *Adelaide Fontana* (2001), por exemplo, que estreou apenas alguns meses depois, chegou a ter mais de 200 encenações, passando por dezenas de cidades brasileiras e chegando a fazer, inclusive, uma pequena temporada nos Estados Unidos, com apresentações em inglês e espanhol; além disso, *Adelaide* ainda desperta certa curiosidade da crítica, principalmente nos festivais por onde passa. A performance *Pedra* (2001), por sua vez, embora não tenha alcançado a mesma importância dentro da história do grupo, ainda oferece interesse, e daí o desafio de remontá-la agora, em 2013, na cidade que lhe inspirou a origem, no caso Nova York. O que fez então com que *À Margem*, especialmente, tenha ficado pelo caminho? Na verdade, são várias as razões, que envolvem alguns motivos de ordem prática, mas principalmente poéticos.

O principal motivo é que, encenada entre quatro paredes, em um espaço cênico com fronteiras bastante definidas, *À Margem*

não compartilha do que se tornaria nos anos seguintes as marcas mais fortes do grupo: tanto a ocupação da rua como principal dispositivo de intervenção quanto, também por consequência disso, a diluição das fronteiras que no teatro convencional, por assim dizer, costumam separar ficção e realidade. Em *À Margem*, embora não tenha sido concebida para o palco, e sim para a sala do Museu da Imagem e do Som de Florianópolis, cujos ingressos custaram R\$1,99, ainda está garantido ao espectador o direito ao conforto e à ficção, e no limite nem mesmo o ator tem sua imunidade colocada em dúvida. Anos depois, como se verá, o conforto dará lugar ao confronto.

Por outro lado, há também alguns aspectos de *À Margem* que já anunciam traços de uma pesquisa que seria melhor elaborada com o tempo. A apropriação e cruzamento entre textos de diferentes gêneros para a construção da dramaturgia é um destes aspectos; em *À Margem*, que possui a dramaturgia assinada por Pedro Bennaton, o cruzamento acontece entre *Oração para um pé de chinelo*, de Plínio Marcos, e *Vigiar e punir*, de Michel Foucault. Outros dois aspectos estão ligados ao trabalho com os atores. A descrição de *À Margem* diz que “sua concepção tem como base o preenchimento do espaço vazio pelo essencial: o ator”, exatamente como acontece no teatro que o ERRO realiza na rua. De fato, ao propor um teatro de rua que faz do espaço urbano o próprio cenário e sugere ao espectador uma posição ativa dentro da peça, o ator deve se comportar como o principal agente da ocupação. Por fim, o uso de ações físicas violentas, já explorado em *À Margem*, aparece em praticamente todas as peças do grupo.



Verdade que *Adelaide Fontana* é pautada também pela construção de uma personagem dramática e a plateia, em todo caso, não tem qualquer poder sobre as ações, mantendo-se durante o tempo inteiro distante da atriz, mas uma vitrine, espaço onde a peça é representada, não é exatamente um palco. Espaço consagrado da mercadoria, é inevitável que a vitrine, na medida em que é apropriada como elemento poético, torne a cena desnaturalizada. Por sua vez, o vidro não pode ser comparado a uma quarta parede, já que em *Adelaide*, peça que trata de uma radialista do interior que é despedida depois de 25 anos de trabalho, o vidro funciona também como prisão. Afinal, a vitrine poderia ser imaginada, dentro da história do grupo, como zona fronteira entre o palco e a rua. Dessa maneira, por conseguir alcançar um espectador desavisado que assistirá apenas fragmentos da peça, o que aumenta o estranhamento, *Adelaide* poderia ser pensada também como performance, intervenção urbana. Enfim, um pequeno avanço no processo de pesquisa do grupo.

Originalmente dirigida pela diretora Marcia Nunes como prova final de uma disciplina no curso de artes cênicas da UDESC, *Adelaide* curiosamente não foi concebida originalmente para ser apresentada em uma vitrine. Apenas quando Pedro Bennaton assumiu a direção, alguns meses depois, foi discutida a ideia de deslocar o espaço da peça para a vitrine de uma loja que, por sua vez, deveria ser voltada para a rua – embora *Adelaide* já tenha sido apresentada também em um Shopping, no ano de 2003, através do projeto *ENCENA Catarina*, do SESC, e até mesmo em um pequeno teatro, também no SESC, dessa vez em Florianópolis, uma das únicas

apresentações do grupo em espaço convencional. A estreia de *Adelaide* em vitrine aconteceu no Centro de Florianópolis em 2002, no extinto Havana Club, bar underground que ficava na Rua Saldanha Marinho, e este deslocamento em direção a espaços cênicos pouco convencionais tornou-se uma pesquisa cada vez mais forte do grupo.

Diferentemente de *À Margem*, *Adelaide* é também motivadora de uma profissionalização do grupo. Foi com esta peça que o ERRO começou a circular, em seus primeiros anos, por diversos festivais do país, como o *Festival de Teatro de Curitiba*, ainda em 2003, ao lado de *Carga Viva* (2002); o *Festival Internacional de Teatro de São José do Rio Preto*, em 2005; e também pelo projeto *Palco Giratório*, em 2004, quando *Adelaide* foi encenada em diversas cidades do Norte e Nordeste brasileiro, dentre as quais Aracaju, Boa Vista e Rio Branco. Durante o processo, *Adelaide* também mereceu a atenção de alguns críticos. Já em 2003, o crítico teatral Alberto Guzik, em texto para a revista *Aplauso*, destacou a peça como uma “proposta curiosa”, chamou a atenção para o fato de que a atriz é mais nova do que a personagem, mas mesmo assim enfatizou que Luana Raiter realiza “um trabalho intenso, rico de nuances, e explora com sinceridade o lado melodramático do texto”. Em outro momento do texto, Guzik se equivoca ao dizer que a peça lembra o texto *A Rainha do Rádio*, de José Saffioti Filho, quando na verdade se trata de uma adaptação feita pelo dramaturgo catarinense Christiano Scheiner. No mesmo ano, na *Folha de São Paulo*, Sergio Salvia Coelho também comenta sobre a peça, dessa vez fazendo algumas restrições ao trabalho. Seja como

for, mesmo depois de mais 10 dez anos após sua estreia, *Adelaide Fontana*, além de dividir opiniões, continua em cartaz.

## **Esquinas, ruas, calçadas**

Com *Carga Viva* (2002) e *Buzkashi* (2004), o ERRO Grupo efetivamente vai pra rua. De maneira violenta, com projetos de ocupação abertos aos riscos do imprevisto e sem procurar uma relação de conformidade com a plateia, as duas peças delineiam um teatro de rua nada pedagógico e às vezes pouco agradável, que, com o tempo, também sofreria algumas modificações, em busca talvez de certo equilíbrio. Se o teatro de rua geralmente flerta com gêneros populares e, sobretudo, com a facilitação de sua leitura e a tentativa de integração da plateia, a proposta do ERRO com estes dois trabalhos parece ser, ao contrário, a de expulsá-la. As duas peças fizeram sua estreia em um circuito urbano que o ERRO ocuparia durante os 10 anos seguintes, justamente as quadras que vão desde a Rua Álvaro de Carvalho até o calçadão da Trajano, em Florianópolis, com propostas cada vez maiores e mais atrevidas, como aconteceu recentemente com *HASARD*, que ocupou quatro ruas ao mesmo tempo.

*Carga Viva*, que também é um cruzamento entre dois textos – *Dores do Mundo*, de Arthur Schopenhauer, e *O Rinoceronte*, de Eugene Ionesco – tematiza a loucura e faz da loucura, na verdade, seu princípio de ocupação. É uma peça que ainda compreende o ator como meio expressivo e investe, por exemplo, em figurinos relativamente teatrais e em longos monólogos que acabam reafirmando certa hierarquia entre ficção e realidade, fronteira que com *Buzkashi* já começa a ser questionada de maneira

mais definitiva, mas nem isso impediu a plateia de intervir nas cenas por diversas vezes. Em uma destas intervenções, mais exatamente na apresentação do dia 12 de dezembro de 2002, um homem que estava passando pelo Centro de Florianópolis levou embora um ator da peça, provavelmente por pena. Por ficar durante parte da peça trancado dentro de um carrinho de madeira, Michel Marques, o ator roubado, foi levado pra passear, ganhou uma garrafinha de água, sempre dentro do carrinho, e foi devolvido aproximadamente dez minutos depois, afinal um desvio significativo do roteiro programado.

Aliás, com estas duas peças, e por necessidade de ter outros integrantes, o ERRO Grupo amplia sua equipe. Além de Marques, que entrou em 2002, Luiz Henrique Cudo, embora também já acompanhasse o grupo desde o ano de 2002, começa a atuar em *Carga Viva* no ano de 2004, sendo que ambos participaram de praticamente todas as montagens desde então. No ano de 2003, Ana Paula Cardozo, que tem também formação em dança, e Julia Amaral, artista visual que fez a direção de arte e fotografia de alguns espetáculos, entram para a equipe de *Buzkashi*, certamente o período do grupo de maior diálogo entre diferentes concepções de arte. Ao lado de Priscila Zaccaron, as duas artistas fazem parte da ala de não-atores do grupo, que contaria ainda, nos anos seguintes, com músicos e não-artistas.

Em *Buzkashi*, que estreou em 2004 no *Festival de Teatro de Curitiba* e no mesmo ano circulou por algumas cidades brasileiras através do *Palco Giratório* do SESC, este diálogo se reflete de diversas formas. De início, os dois atores principais são tratados como “jogadores” e os outros, que podem chegar a

seis, como “performers”. De fato, a peça é livremente inspirada em um jogo afegão cujo principal objetivo é atravessar de um lado a outro do campo um bode decapitado; e é dessa maneira que a peça recebe tratamento, como um jogo, embora não nos termos do jogo afegão. Pautada por uma proposta de ocupação mais dispersa do que as anteriores, mas ainda assim procurando manter uma relação tensa com o espaço urbano, *Buzkashi* conta com performances espalhadas por diversos pontos de uma rua da cidade, que incluem o disparo de fogos de artifício, o toque repetido e irritante de um tambor, colagens de cartazes em muros e garrafas de vidro sendo chocadas uma contra a outra.

*Buzkashi*, que não se define como um espetáculo, e sim como “interferência organizada”, cria certa paisagem de guerra e morte. Depois, por não ter um espaço cênico e mesmo as ações tão definidas como em *Carga Viva*, a peça sugere também que o espectador não possua o mesmo controle sobre a situação, fazendo dele uma espécie de sujeito ativo e, no limite, até de performer, estratégia que será explorada exaustivamente nos trabalhos seguintes. Se a dúvida do espectador a respeito do que faz ou não faz parte do roteiro acaba lhe obrigando a ocupar uma posição ativa dentro do jogo, o ator também, por sua vez, precisará aprender a jogar com isso. Os temas talvez se repitam, como o domínio da mercadoria na sociedade de consumo, a representação através do puro simulacro, os limites da loucura, a violência física e o jogo como forma de vida, mas a abordagem vai se tornando menos teatral, sobretudo porque a influência do *happening* agora é mais determinante.

## Entre o percurso e a ocupação

*Desvio* (2006) começa alguns dias antes da data anunciada, com o envio de centenas de cartas para endereços aleatórios convidando os destinatários a presenciar não uma peça de teatro, mas a cena de um crime, e é disso que a peça trata: a representação de um suposto assassinato, que só acontece mesmo por hipótese. De início, o envio das cartas, ao mesmo tempo em que funciona como provável divulgação, faz da divulgação também um meio que, digamos, é em si a própria mensagem – discussão que seria levada às últimas consequências um ano depois, tornando-se central na peça seguinte do grupo, *Enfim um Líder*. O envio das cartas talvez tenha sido responsável por um dos primeiros de muitos desentendimentos que o grupo teria com a polícia. No dia da estreia, em 27 de outubro de 2006, solicitando esclarecimentos, policiais civis visitaram a casa de Ana Paula Cardozo, que assinava a carta como Ana Contra-atriz e informava seu endereço. *Desvio* começava com as cartas, seguia com as denúncias, já que muitos destinatários ligaram para a delegacia, e continuava com a visita dos civis, que tinham como objetivo averiguar se a atriz era de fato uma criminosa. Finalmente, na apresentação, um policial à paisana encostou sua arma nas costas de outra das atrizes, Luana Raiter, enquanto perguntava: “Cadê os outros?”, e afirmava: “Já era pra vocês!” Na sequência, uma viatura chegou ao local.

Além do telefonema de um delegado, Ana Paula Cardozo também recebeu uma gravata durante uma das apresentações, em março de 2007, após correr atrás de outro ator no centro de Curitiba sob os gritos de “pega, pega!”, provavelmente

confundida com uma ladra. Na verdade, o autor da gravata, ação que não estava prevista no roteiro, primeiro tentou aplicá-la no ator, que conseguiu fugir, e como Ana Paula vinha correndo logo atrás, ela acabou recebendo o golpe. Nesta peça, com um figurino entre comum e maltrapilho, os atores geralmente são confundidos com passantes, o que acaba tornando a cena mais indistinta ou diluída no fluxo urbano, diferente das peças anteriores, quando os atores estavam mais uniformizados, digamos. Outro traço próprio de *Desvio* é que se trata de uma peça de percurso, que chega a atravessar, dependendo da cidade, mais de 1 km.

Primeiro trabalho do grupo financiado por um fundo público de incentivo à cultura, através do Prêmio Funarte de Teatro Myriam Muniz, *Desvio* é uma das peças que mais protagonizou imprevistos na rua. “O melhor da rua é a constante possibilidade do imprevisível acontecer”, disse Pedro Bennaton em entrevista concedida ao *Programa Cartaz*, da *TV Aberta* de São Paulo. Além da gravata e do telefonema do delegado, *Desvio* contou ainda com uma chuva de ovos lançada por moradores de um prédio no Centro de Florianópolis, provavelmente incomodados com o barulho; e com a participação recorrente da filha de uma catadora de papelão, Indianara, uma menina de 9 anos que chegou a decorar diversas partes do texto e costumava repetir a fala de uma das atrizes durante as apresentações, certamente contribuindo para o clima onírico da peça. Afinal, o público será cúmplice ou testemunha de um crime? De fato, se *Desvio* era a peça que até então buscava levar mais longe a pergunta sobre até onde vai a indiferença de cada um, o grupo contou com reações das mais inesperadas, sendo levado a amadurecer



algumas estratégias que remetem ao “Teatro Invisível”, de Augusto Boal.

Por sua vez, *Enfim um Líder* deve radicalizar as principais qualidades de todos os trabalhos anteriores do ERRO. Como princípio de ocupação, a peça dura três dias praticamente inteiros, sempre de quarta-feira às 6h até sexta-feira às 20h, com exceção da madrugada, e sempre no mesmo espaço. No que diz respeito a uma estratégia de uso da publicidade, a proposta vai desde o envio de um release maluco para a imprensa e a proliferação de carros de som pelas ruas do Centro anunciando e convidando a população para a chegada do líder até a pichação do título da peça em diversos muros da cidade. *Enfim um Líder*, ainda, lida de maneira bastante inventiva com os limites entre ficção e realidade, mesmo porque em nenhum momento as ações são divulgadas como teatro, e sim como recepção a um líder que chegará para tirar as dúvidas das pessoas. Finalmente, o teatro dramático é colocado em questão de maneira decisiva, já que não há mais personagem e nem mesmo texto, mas ações pontuais (como varrer a rua, depois esticar um tapete enorme, distribuir panfletos etc.) mediadas por muita improvisação.

Em um canal de televisão de Florianópolis, a *TVCOM*, Luana Raiter e Luiz Henrique Cudo deram uma entrevista em que se colocam justamente em uma espécie de intervalo entre personagens e atores. Em outras palavras, os dois são apresentados no programa como atores, mas têm o discurso dos personagens, inclusive o figurino, reafirmando o tempo inteiro que não se trata de um espetáculo, e sim de uma grande recepção, deixando o entrevistador, Luis Carlos Prates, constantemente confuso. “Se acreditamos no possível, tudo

é possível”, resume Luiz Henrique, que confessa ter lido a coluna de Prates naquele mesmo dia. O discurso dos atores/personagens opera no limite; da dúvida, do cinismo e da ficção. Diante de um olhar incrédulo do apresentador, Luana afirma, em clara citação a um discurso de autoajuda: “Os homens não vivem em vão!” No final da entrevista, Prates fica em dúvida se de fato conversou com atores: “Conversei com os atores.... atores, né?” A dúvida, em todo caso, é a marca final da própria efetividade do procedimento do grupo.

A peça também coleciona uma série de histórias bizarras com a polícia e o público. Em Florianópolis, na estreia, dia 19 de dezembro de 2007, o grupo pôde ter ideia do que enfrentaria em outras cidades, quando, no fim da peça, no dia 21, uma mulher provavelmente religiosa subiu no palanque construído para a recepção do líder e permaneceu ali rezando e pregando durante longo tempo, e continuou mesmo depois da dispersão da plateia, quando as pessoas vão percebendo que o líder, de fato, não existe. No auge do transtorno, enquanto repetia o nome de Jesus, a mulher chegou a destruir parte do cenário. Na Palhoça, município da Grande Florianópolis, Luiz Henrique Cudo foi confundido pela polícia, que lhe tratou como integrante de uma quadrilha de traficantes que estava sendo procurada, liderada por Papagaio, e foi obrigado a deixar o local em direção à delegacia, coisa que fez com a maior naturalidade do mundo, enquanto tentava explicar para o policial que o líder não era o traficante, nem um líder religioso ou político, e sim alguém que iria responder as perguntas de qualquer natureza.

Nestas situações, mesmo nas situações de limite, o esforço dos atores é sempre o de não abandonar a ficção, mesmo

com a invasão repentina do real, digamos. Em mais de uma vez aconteceu, por exemplo, dos atores serem reconhecidos, durante a peça, por pessoas que não sabiam que se tratava, afinal, de teatro. Sarah Ferreira estava entregando panfletos na Praça XV quando seu ex-namorado veio perguntar o que ela estava fazendo ali, entregando panfletos de terno bege. “Esperando a chegada do líder”, respondeu a atriz, com dor no coração, e ali permaneceu. O mesmo se passou com Luana Raiter, quando um amigo de sua mãe foi perguntar por que ela estava varrendo o calçadão, se estava tudo bem com ela, se seus familiares sabiam daquela situação. Enfim, o cinismo dos atores em relação ao público, neste caso, é o que inclui, com certa maldade, o público na peça. Na falta de um texto a ser dito, com o roteiro pautado apenas por ações, o que dita grande parte de *Enfim um Líder* é a interação com a plateia. A entrada do público como agente da cena não é mais apenas um elemento do trabalho, uma surpresa ocasional, e sim o que move o roteiro, como notou a pesquisadora Margarida Gandara Rauem em artigo intitulado *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*, em que inclui o ERRO ao lado de outros artistas e companhias.

## **Carros, manequim**

É possível pensar que o ERRO Grupo abre certas questões em seu processo de pesquisa segundo uma maneira bastante circular; voltando a elas, desenvolvendo as mesmas questões de outra maneira, avançando ou mesmo recuando. O tema da arte e do corpo como mercadoria, central em um dos primeiros

trabalhos do grupo, *Adelaide Fontana*, retorna em *Escaparate* (2008) através de uma discussão sobre as relações no mundo virtual, e depois ainda em *Formas de Brincar* (2010), que também trata do jogo e da aposta. Enfim, é como se as peças não chegassem a ter uma autonomia, como se fossem sendo construídas em conjunto, e é isso também que constitui, de certa maneira, uma poética do grupo, que causa o reconhecimento de que determinada cena na rua só pode ser uma peça do ERRO.

*Escaparate* teve estreia após o grande barulho de *Enfim um Líder*, que de fato chamou bastante a atenção. Eu diria que *Escaparate* dá um passo atrás em relação ao trabalho anterior, e de certa maneira recorre a formas mais convencionais. Seja como for, a peça continua sugerindo certa confusão entre ficção e realidade, como é o caso da cena em que um dos atores tenta conquistar e beijar (de verdade, no caso) alguma garota da plateia, beijo que já conseguiu realizar cinco ou seis vezes, garante, assim como a inserção de ações performáticas no meio da peça, como é o caso de uma atriz que, de repente, começa a brigar com o namorado no celular. Talvez uma diferença de *Escaparate* em relação a todos os outros trabalhos anteriores do grupo seja a exploração de recursos virtuais em cena, como a transmissão da peça em tempo real e a utilização de aparelhos eletrônicos, algo que voltou a ser explorado depois em outros trabalhos do ERRO, principalmente em *Pornosuspense* (2011), projeto desenvolvido em parceria com a Companhia Silenciosa, de Curitiba, através do programa *Rumos Itaú Cultural Teatro*.

*Escaparate* tem ainda cenas memoráveis, como o malho entre uma atriz e um manequim, também conhecido como Bob, que, aliás, como os próprios atores, também já foi protagonista de

uma série de histórias controversas. Bob teve as mãos e braços arrancados durante uma apresentação de *Escaparate* e já foi também arremessado, não se sabe por quais motivos, em uma apresentação de *HASARD*, no chafariz da Praça da Alfândega, ocasião em que foi salvo do afogamento por garis da COMCAP. Por outro lado, o manequim também tem seus momentos de glória, quando o público o coloca em pé, o abraça ou faz fotos a seu lado. De outro modo, a cena de abertura de *Escaparate* – quando outro casal discute dentro de um carro, provocando a mulher a jogar várias de suas roupas no meio da rua e o homem a sair cantando pneu – também deve ser lembrada. Trata-se de uma cena que, além de se referir de maneira tão perspicaz à violência do cotidiano, se relaciona diretamente com o espetáculo seguinte do ERRO, *AUTODRAMA* (2009), peça em que os atores, por assim dizer, são os próprios carros.

*AUTODRAMA*, que tem esse título curioso e sugestivo, ao mesmo tempo em que aprofunda questões que existem nos trabalhos anteriores do grupo, permanecendo entre a linguagem do teatro e da intervenção urbana, acrescenta alguns caminhos diferentes. Em linhas gerais, a peça consiste em diálogos e ações entre três carros dirigidos por atores, carros que representam três tipos de personagens: pai, mãe e filha; e mais outro carro (convidado) de telemensagens, que funciona, por sua vez, como uma espécie de narrador neutro do conflito familiar. Tudo acontece em torno de uma praça, e os carros, que também gemem, choram e arrotam, atuam principalmente pela quadra ao redor, recitando trechos de Shakespeare, Qorpo Santo, Brecht e Lope de Vêja, assim como trechos de leis e autoajuda. Seja como for, o drama, afinal é

disso que se trata, está construído de modo muito rarefeito, opaco, ou seja, a situação e os diálogos não estão entregues de modo tão direto, sendo difícil acompanhar toda a dramaturgia de maneira linear, sem perder nada. Os atores, deste modo, são mais motoristas, propriamente, do que atores, esvaziando toda função da construção de personagem. A rigor, os protagonistas são os próprios carros.

Dependendo do espaço e da situação onde é montada, *AUTODRAMA* pode funcionar mais como teatro ou mais como intervenção urbana. Uma praça maior, por exemplo, já é capaz de diluir ainda mais os diálogos e o drama, já que os carros muitas vezes dão o texto enquanto circulam. Por outro lado, esta situação de ser apresentada em espaços maiores acaba criando mais transtorno urbano e interagindo mais com outros carros que estão passando pelo local. A maioria das pessoas passa buzinando, por exemplo, o que pode ser incluído como uma participação artística espontânea, já que geralmente outros motoristas, embora estranhem, não sabem o que está acontecendo. O mesmo serve para os policiais que, em algum momento, na cena mais tensa do drama, passam a auxiliar no controle do trânsito. A situação com os policiais acaba sendo reveladora, pois eles sabem que se trata de uma peça de teatro, e estão ali mesmo para auxiliar, mas não desconfiam que eles próprios estão atuando.

Pode-se dizer que *AUTODRAMA*, de alguma maneira, é um desdobramento de *Segredo* (2004), intervenção concebida por Luana Raiter cujo princípio é semelhante, embora mais simples; consiste em um carro de som ensinando à população certas estratégias de guerra, segundo conselhos do filósofo e

general do exército chinês, Sun Tzu. E há outra curiosidade de *Segredo* dentro da história do grupo: foi a primeira apresentação internacional, em 2007. No 6º *Encuentro Corpolíticas*, em Buenos Aires, organizado pelo *Hemispheric Institute of Performance and Politics*, o carro de som deu algumas voltas em torno da Plaza de Mayo e outros arredores do centro, marcando o início de uma pequena circulação internacional que inclui ainda a passagem pelos Estados Unidos, no Texas, no mesmo ano, quando o ERRO apresentou *Adelaide Fontana* e outras performances pontuais, como *Jogos da Babilônia – Wash your hands* (2007); depois por Bogotá, na Colômbia, em 2009, quando o grupo realizou uma intervenção audiovisual chamada *Protesto Portátil* (2009); entre outras.

Em 2013, novamente convidado pelo Instituto Hemisférico de Performance e Política para realizar um curso prático de intervenção urbana, no evento *EMERGENYC*, em Nova York, o ERRO Grupo aproveitou a situação para ocupar a *Broadway* com uma performance que fez todo sentido nos Estados Unidos. Aliás, não poderia haver lugar mais propício para refazer *Pedra* (2002), depois de muitos anos sem ser montada. Trata-se de uma performance com ideia bastante simples. Quando foi realizada no Museu de Arte de Santa Catarina, em 2002, a ação consistiu em uma série de atrizes se posicionando diante de lugares frágeis, sobretudo vidros, com uma enorme pedra nas mãos – antes ainda, em 2001, duas semanas após a queda das torres gêmeas, a performance foi realizada no próprio CEART. Durante toda a ação, ou na falta de ação, mediada por um áudio que se ouvia por todo o museu, os nomes de Aitolá, Sadam Hussein, Kadafi, Yasser Arafat e Osama Bin Laden eram

repetidos, como se fosse uma letra de rap. Enfim, uma situação tensa, desagradável. Tratava-se de uma espécie de teste sobre até onde vai a indiferença e o autocontrole da plateia.

No ano de 2005, ao apresentar uma performance com princípios semelhantes no *Festival Internacional de Teatro de São José do Rio Preto*, dessa vez a primeira apresentação do grupo no estado de São Paulo, as atrizes Luana Raiter e Priscila Zaccaron, uma diante da outra, tiveram que lidar com dezenas de pessoas da plateia invadindo a performance e apedrejando, por conta própria, um bloco de vidro a aproximadamente 3 metros de distância de suas cabeças. Como se tratava de um bloco resistente, de vidro temperado, não chegou a voar cacos pra todo lado. Por sua vez, as atrizes permaneceram imóveis até o fim da ação. Luana Raiter conta que, para se proteger, recolheu os pés debaixo da cadeira e girou o tronco, mas sem sair do lugar e com as pedras nas mãos. Dois dias depois a atriz descobriu que estava grávida de Alice, sua filha com Pedro.

## **Tentativa e ERRO**

As duas mais recentes montagens do ERRO, *Formas de Brincar* e *HASARD*, de diferentes maneiras, alcançaram indiscutível maturidade e confirmaram certa repercussão nacional que o grupo vem conquistando desde 2011, com *HASARD* sendo destaque no *Festival de Teatro de Curitiba* e tendo sido convidado para fazer parte da programação da *Virada Cultural*, em São Paulo. Do francês azar, acaso, a palavra *HASARD* lembra jogo, aposta e dinheiro, e é disso que trata a peça. De todos os trabalhos do grupo, é o que consegue se



espalhar por mais lugares ao mesmo tempo, se dividindo em quatro núcleos, que representam os quatro naipes do baralho, distribuídos em quatro pontos diferentes da cidade. A peça faz com que estes núcleos convivam em certos momentos, mas cada qual com seus jogos específicos, tendo no final o encontro, às vezes apoteótico como se verá, entre toda a plateia e os atores.

Há diferenças entre os núcleos, que são afinal diferentes maneiras de representar o dinheiro, sem dúvida um dos principais assuntos de *HASARD*, senão o principal, e na verdade de toda a trajetória do grupo. Desde *Adelaide Fontana*, o que está em discussão é a maneira como a mercadoria atravessa o comportamento das pessoas, com a diferença fundamental de que em *Adelaide* a mercadoria era um tema, e agora, em *HASARD*, consiste na própria estrutura dramática, o fio condutor da peça, já que as apostas do público definem o andamento do espetáculo. Em um núcleo, as cenas acontecem em torno do arrombamento de um cofre; em outro, em torno da gravação de um programa televisivo; no terceiro há um jogo de baralho com participação determinante do público, que ganha maior número de cartas se jogar bem; e assim por diante. Em *HASARD*, sobretudo, o grupo conseguiu realizar com que a plateia, em grande parte dos momentos, conduzisse o espetáculo. Em nenhuma outra peça o público foi incluído de maneira tão determinante, cuidadosa e inteligente.

De resto, em torno de *HASARD* também constam histórias controversas com polícia e a plateia. Na apresentação que o grupo realizou na *Virada Cultural*, em São Paulo, no dia 19 de maio de 2013, uma mulher de meia idade, após supostamente confundir o ator da peça com um assassino, entrou em cena

e participou de uma briga com um dos atores. O diretor Pedro Bennaton, que acompanhou tudo de longe, acredita que a mulher estava atuando o tempo inteiro, já que depois de bater no ator ela saiu rindo e dançando, perguntando a outra pessoa se tinha atuado bem, mas Luiz Henrique Cudo, o ator que apanhou, diz que só lembra dos murros e dos gritos, principalmente dos murros. Segundo alguns relatos, a mulher permaneceu durante algum tempo batendo, sacudindo e gritando para o ator "acorda, filho da puta" repetidas vezes, o que parece evidenciar que não apenas o público guarda dúvidas a respeito de uma encenação ambígua, mas o contrário também pode ocorrer.

Por sua vez, *Formas de brincar* é inteiramente conduzida pelas três atrizes, que disputam o mesmo jogo, deixando, como em *HASARD*, também o final nas mãos do público, que deve votar na atriz que, a rigor, conseguir chamar mais a atenção. Diferente de *HASARD*, no entanto, só o final fica nas mãos do público, sendo toda a peça conduzida inteiramente pelas atrizes, que têm o domínio quase pleno das ações. O crítico Valmir Santos, em texto publicado no *Teatro Jornal*, publicação da *Mostra Latino-Americana de Teatro*, define com precisão o tema da peça quando diz se tratar de “uma reflexão a respeito do desejo mercantil sobre a mulher”, e também acerta em sua descrição: “Suas três atrizes engolem o espectador masculino ou congêneres com closes cavaleiros de olhos e bocas pintados pela imagem do gozo a qualquer custo.” Curiosamente, em *Formas de brincar* não há registros de violação física por parte do público.

Inspirada no jogo das Cinco Marias, *Formas de brincar*, no entanto, engana com seu título doce. A violência, nesse caso, é mais sutil e subliminar. Se a peça é crítica no que diz respeito ao tratamento do corpo da mulher como um objeto de poder masculino, esta crítica não surge na forma de um discurso, e sim através do mimetismo da própria condição de objeto. Em outras palavras, a realização da peça será igualmente fetichista, e portanto incômoda, já que o jogo será vencido justamente pela atriz que conseguir se expor da maneira mais vulgar e se submeter melhor a uma plateia geralmente masculina. Pelo menos é o que mostram as estatísticas. “Aquele ali é bem puta mesmo”, disse pra mim um dos espectadores, que provavelmente tinha razão, na estreia em Florianópolis. Concordei. Nas apresentações seguintes, o jogo entre as atrizes foi ficando ainda mais acirrado, cada uma vendendo como podia os próprios estereótipos. A peça, além das três atrizes, é composta também por dois “performers” masculinos que colhem as apostas da plateia e de alguma maneira refletem a posição do público.

Seja como for, é *HASARD* a peça responsável pela maior controvérsia na história do grupo, mesmo com a lista não sendo pequena. Nas apresentações realizadas no Festival de Curitiba, do dia 01 ao dia 03 de abril de 2013, a Polícia Militar do Paraná ameaçou prender vários integrantes da peça por atentado ao pudor. Se em *Formas de brincar* as atrizes ficam quase nuas no meio do calçadão, depois de uma série de ofensas e de agressões físicas entre elas, em *HASARD* há uma cena de nudez que é levada às últimas consequências, ou seja, às últimas peças de roupa. Dependendo de uma combinação de cartas,

o final de *HASARD* consiste em uma espécie de strip-tease, na verdade uma aposta, no caso das próprias roupas, o que acabou se tornando por motivos óbvios o final mais esperado do espetáculo.

Na estreia, no dia 09 de agosto de 2012, em Florianópolis, a cena de nudez já tinha causado mal-estar e a diretoria da Câmara de Dirigentes Lojistas havia tentado interromper as apresentações seguintes, mas não conseguiu. Foi a censura policial em Curitiba, portanto, que causou maior controvérsia e grande repercussão, chegando a ser destaque no *Jornal Hoje*, da *TV Globo*, em matéria que foi ao ar no dia 04 de abril de 2013. Na matéria, que durou mais de dois minutos, uma advogada contratada pelo grupo, Carolina Paese, argumentou que “para haver prática de ato obsceno, a lei também exige que haja a intenção, ou seja, a vontade de ferir a moralidade pública, e não é, de forma alguma, a intenção do grupo, que está aqui se expressando em uma obra artística”. O comando da PM, a seu modo, justificou a própria intervenção (urbana) alegando que “a nudez em local público é, sim, um atentado ao pudor, de acordo com o Código Penal”.

Afinal esta é outra versão, em nível jurídico, do debate a respeito dos limites da arte e mesmo de seu poder político de intervenção. A arte está imune às normas sociais ou acima da lei? Ao borrar as fronteiras entre realidade e ficção, fazendo da rua um espaço ao mesmo tempo estético e político, não estaria o grupo justamente interessado em lidar também com as leis da vida, mais além das leis da arte, por assim dizer? Não seria uma espécie de greve da arte a maneira mais eficaz de realizar um teatro político consequente? Pois é dessa maneira também que

merece ser lido o teatro realizado pelo ERRO, um teatro que busca impacto e eficácia, efeitos que não devem se confundir com função ou pedagogia. Sem dúvida, e não apenas por sua repercussão, *HASARD* é o passo mais longe dado pelo grupo. A nós, resta aguardar, ansiosos, as cenas dos próximos capítulos.





## **ERRO Grupo: para além da apresentação/representação**

Margie – Margarida Gandara Rauen<sup>1</sup>

Este texto aborda transformações de concepção, observadas nos trabalhos cênicos do ERRO Grupo, especificamente quanto à relação com o público e o engajamento político, com um crescente afastamento dos critérios hierárquicos do teatro e da linearidade semiótica. Na primeira parte, aprecio a peça *Desvio* em relação aos currículos vigentes, em 2007, nos cursos de bacharelado e licenciatura da Faculdade de Artes do Paraná,

---

<sup>1</sup> Professora Associada B no Curso de Artes da UNICENTRO (Universidade Estadual do Centro-Oeste), Campus de Guarapuava. Ph.D. (English Theater) pela Michigan State University. Pós-doutorados no Folger Shakespeare Institute. Membro do GT Territórios e Fronteiras da Cena, da ABRACE e membro fundador do GT de Dramaturgia e Teatro da ANPOLL. Realizou projetos nacionais e internacionais pela Fundação Araucária, CAPES, CNPq e Folger Shakespeare Library. Publicou diversos artigos e capítulos de livros no Brasil, Estados Unidos, Reino Unido, França e Alemanha.

e aos antecedentes do agenciamento político que reposiciona o público nas artes cênicas do século XX. Na segunda parte, situo *Formas de Brincar* e *HASARD* nas poéticas participativas, comentando a relevância do ERRO Grupo não somente na história das artes cênicas no Brasil, mas também no campo da educação.

Foi inevitável relacionar a atual poética do ERRO com ideias de três filósofos pós-estruturalistas. Dialogo, então, com Felix Guattari (1930-1992), principalmente quanto ao valor dos ritornelos ou agenciamentos existenciais, discutidos em seu livro *Caosmose* (1992), mas recorrentes no conjunto da obra com Gilles Deleuze (1925-1995). Além disso, abordo a noção de jogo e descentramento no sentido desconstrutivo de Jacques Derrida (1930-2004). Ao agregar esses aspectos às reflexões sobre a poética do ERRO Grupo, procuro evitar o aprofundamento teórico e me ater à dinâmica interativa das peças selecionadas, considerando as perspectivas tanto dos diretores quanto de membros do elenco, em entrevistas do ERRO Grupo.

## **Poética e engajamento político**

O meu primeiro contato com o ERRO Grupo foi como espectadora da peça *Desvio*, durante o *Festival de Teatro de Curitiba*, em março de 2007. A ocasião foi perfeita porque, em minhas aulas de Literatura Dramática e Direção, na Faculdade de Artes de Paraná,<sup>2</sup> eu procurava sensibilizar os estudantes

---

<sup>2</sup> Fui professora dos Cursos de Bacharelado em Teatro e Licenciatura em Artes Cênicas na Faculdade de Artes do Paraná, em Curitiba, entre 1995 e 2007.

para abordagens contemporâneas, sobretudo aquelas concebidas para espaços alternativos, com reposicionamento do público, retirando-o das plateias de teatro com a finalidade de aprofundar a dimensão política das peças. Já contemplado com o *Prêmio Funarte de Teatro Myriam Muniz* de 2006, o grupo trazia tanto a temática política quanto uma proposta relacional, sobre a qual a bibliografia brasileira era escassa.<sup>3</sup> Mas naquela época o pensamento de Nicolas Bourriaud já alcançava o Brasil e, numa entrevista sobre o tema “Como Viver Junto”, da Bienal de Arte de São Paulo de 2006, ele refletia sobre a Arte como lugar de experimentação e mediação do mundo, sempre diferente da realidade porque é arte: “É possível experimentar porque arte lida com algo que poderia ser realidade, mas leva os participantes para um outro domínio, um outro campo, dando várias possibilidades que a política não permite mais” (BOURRIAUD, 2006, E6).

As opções estéticas do ERRO Grupo vinham ao encontro, portanto, do meu interesse em arte relacional. Diferente de um público que compra ingresso em bilheterias, uma grande parte do público de *Desvio* comparecia por ter recebido uma carta convite, enviada pela produção a endereços aleatórios de lista telefônica. A carta elaborava a expectativa da representação de um assassinato:

[...] Por favor, fale desta carta para seus afiliados. Afinal, eu sou um, e você é outro. Talvez o que acontecerá lhe possa interessar. [...] E tudo que nunca desejei foi participar de

---

<sup>3</sup> Publicado em Dijon, na França, em 1998, o livro *Estética Relacional*, de Nicolas Bourriaud, só ganha tradução ao português brasileiro em 2009, por Denise Bottmann (Martins Fontes).

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.<sup>4</sup> (BENNATON & RAITER, *Desvio*)

Em Curitiba, em 2007, a peça de rua iniciava nas imediações da Praça Tiradentes e atual Paço da Liberdade. Prosseguia num percurso de várias quadras, pelas ruas Monsenhor Celso e XV de Novembro até o “Bondinho”, mas também com a deriva de atores por outras ruas, até convergirem na Travessa Oliveira Bello, para final na Praça Zacarias. A ação direcionava o público que compareceu ao ponto de encontro da carta (numa esquina) a um Bar, onde estaria o elenco. Percebe-se a simultaneidade de tempos na rubrica da primeira “cena” ou pauta:

CENA 1 – Começam simultaneamente, na Esquina indicada pela carta e no Bar. A Guia chega em uma esquina próxima ao bar indicado na divulgação da peça. Contrarregra e assassino chegam no bar e se sentam em uma mesa. Contrarregra liga música. Guia, na esquina, fala para o Público onde está o Elenco. Guia repete a fala para cada nova pessoa que chegar por alguns minutos (BENNATON & RAITER, *Desvio*).

Portanto, o membro do Grupo que atuava como Guia tinha a função de mediador dos tempos real e ficcional, articulando a inserção do público num modo complexo de temporalização, posto que não há a separação entre o tempo da peça e o tempo histórico, conforme haveria no modo formal de divisão entre palco e plateia. O público transitava nesse limiar entre

---

<sup>4</sup> Todas as citações de *Desvio* constam do roteiro da peça, publicado no livro *Poética do ERRO: dramaturgias*.

ficção e realidade presente do entorno urbano e deparava-se, ainda, com cartazes (lambe-lambes) previamente instalados no percurso, com as perguntas: “Por que veio até aqui? Com que fim? Quem sonhou com isso?” A primeira cena, no bar, é dramática, com a representação do confronto entre a suposta vítima, o Contrarregra, e o assassino, este adormecido numa das mesas. Mas a dramaticidade logo é suspensa quando a Guia liga o microfone e fala ao público:

*Fala para público enquanto os 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 aquele que ali está (BENNATON & RAITER, *Desvio*).*

Essa interação explicita o jogo metateatral associado à representação, mas as pessoas do público agora sabem que são espectadoras dentro da cena e ela prossegue, instaurando o conflito da vítima e enfatizando o medo do suposto assassinato. Na pauta seguinte, a Guia conduz a vítima e o público para fora do bar e inicia um percurso pela cidade. Enquanto a peça transcorre, além de espectadores que comparecem em resposta à carta, *Desvio* alcançava os transeuntes ocasionais ao longo do percurso e até o final da peça.

As reflexões sobre *Desvio* permitiram, a mim e aos meus alunos de então, na FAP, problematizar uma série de aspectos de interpretação e direção, pertinentes aos espaços específicos

de rua, tais como a vulnerabilidade do elenco e a eventual reorganização de movimento em decorrência da proximidade física causada pela aglomeração de público em torno das cenas, ou a interrupção de cenas envolvendo transeuntes que iam se agregando ao longo do percurso, sem conhecimento da programação do Festival. *Desvio* proporcionou, sobretudo, o olhar para além da circunstância frontal, então predominante tanto nas salas de teatro de Curitiba quanto em peças de rua, montadas de modo que o público assista a peça diante de um palco. Ao contextualizar *Desvio* na história do teatro, os estudantes tenderam a relacioná-lo com o Teatro Invisível, de Augusto Boal. No entanto, segundo o protocolo do Teatro Invisível, o elenco jamais revela, ao público, que se trata de uma peça, não havendo o tipo de metateatralidade verificada em *Desvio*, especialmente no papel da Guia. Pudemos discutir que a dinâmica de *Desvio* se assemelhava mais a propostas de Jerzy Grotowski na década de sessenta:

Grotowski quer a integração para poder realizar uma confrontação real, e não apenas divertir o espectador. Ele faz dos espectadores um elemento material da cena, atribuindo papéis e/ou funções temáticas, integrando-os à ação cênica conforme as exigências da peça. [...] Nos eventos dirigidos por Grotowski, existem diferentes dinâmicas com o público: inicia com uma aproximação do ator ao espectador, segue pela fusão do espectador com a cena e dirige-se para a exclusão do espectador (SCHEFFLER, 2009, p. 95).

Embora não fossem concebidos para espaços urbanos, os eventos de Grotowski reposicionavam o espectador, especialmente em *Os antepassados* (1961), cujo público sentava-

se em lugares distribuídos por todo o espaço e ficava sujeito a contracenar com o elenco, e *Kordian* (1962), com seus espectadores sentados em leitos hospitalares e inseridos na cena como pacientes de um sanatório. Posteriormente Grotowski optou por não mais direcionar o público, limitando-o a posições de testemunha.

O contato com a dinâmica de deslocamento do ERRO Grupo ilustrava a possibilidade de expansão de uma peça ao ar livre, no entorno dos espaços, por um lado selecionados para o evento artístico e, por outro, abertos ao cotidiano dos transeuntes, com antecedentes na arte engajada do século XX. Enfim, a continuidade de minha pesquisa sobre interatividade com o público resultou num livro (RAUEN, 2009), com um capítulo de autoria dos diretores Luana Raiter e Pedro Diniz Bennaton, no qual fundamentam as suas peças no Situacionismo de Guy Debord e na “Performance Ambiente” de Richard Schechner:

A transformação eminente pela movimentação, ocupação e abrangência da ação em diferentes níveis de interação com o público, evidenciam que o acaso é inerente à intervenção urbana. Esta deve articular o presente em suas estratégias para ir além na comunicação com as pessoas, na ruptura do cotidiano, para construir vínculos de aproximação entre a ação urbana e a rede social e espacial da cidade. Os trabalhos do ERRO Grupo possuem rastros das práticas situacionistas e das teorias de Richard Schechner (RAITER & BENNATON, 2009, p. 137).

Mesmo após mais de quarenta anos desde os livros iniciais de Debord e Schechner, essas características tendem a confundir o público:

Vivemos em uma sociedade espetacular, em que as pessoas atuam como personagens, então, em alguns momentos há essa confusão entre o que é e o que não é ficção. Em *Desvio*, os atores jogam com isso, brincam com as interpretações e a sutil fronteira entre realidade e ficção. ( BENNATON, 2009, p. 124).

As peças do ERRO Grupo causaram impacto em Florianópolis, onde pessoas do elenco foram agredidas e abordadas pela polícia em decorrência das suas intervenções de rua. Essa recepção envolve o repertório do público e o seu horizonte de expectativa pertinente ao teatro dramático, enquanto o método de composição do ERRO se alinha a outras metodologias do teatro engajado com objetivos políticos. Jan Cohen-Cruz discute essas metodologias abordando teóricos como Bertolt Brecht e Augusto Boal, projetos de revitalização urbana com comunidades nos Estados Unidos e implicações para currículos de Artes. Ao iniciar seu livro *Engaging Performance – Theatre as Call and Response* (2010), num capítulo sobre dramaturgia, Jan Cohen-Cruz declara que, na infância, assimilou apenas dois aspectos simplistas do teatro: a) manifesta-se em forma de peças e depende de um dramaturgo; b) existe num espaço separado da vida cotidiana, como os teatros da *Broadway*. Ao longo de sua adolescência, na década de 60, vivenciou a quebra gradual desses dois princípios. Trago essa perspectiva de Jan Cohen-Cruz porque ilustra o modo de operação do ERRO Grupo, propondo peças alternativas, roteiros que proporcionam a intervenção durante o tempo do evento e fora de teatros. Independentemente do país, é de se esperar que o confronto com peças ao ar livre, como *Desvio*, seja polêmico ou até violento:

[...] a atriz que recebe o público convidado pela carta foi surpreendida por um policial à paisana que agressivamente a imobilizou e levou-a para o meio da rua, onde, segundo testemunhas presentes no local, teria apontado um revólver nas suas costas. [...] Enquanto ele levou a atriz até o meio da rua, uma viatura policial com suas luzes e sirene ligadas chegou com dois policiais fardados. [...] queriam levar a atriz para a delegacia para interrogá-la, mas desistiram quando algumas pessoas chegavam com a carta em mãos para o espetáculo e a produtora lhes mostrou os materiais gráficos do mesmo (RAITER & BENNATON, 2009, p. 144).

Além da disponibilidade para se exporem aos riscos interativos da rua, conforme esse depoimento sobre o confronto com policiais sugere, os membros do ERRO não efetivam suas pesquisas por meio de achismos, clichês ou ingenuidades impressionistas. Embora o grupo tenha a generosidade de evitar o discurso acadêmico em seus trabalhos, tornando-os acessíveis a grandes públicos, os seus membros compartilham uma formação crítica e o ideário político. Ao comentar a temática de *Desvio*, em sua dissertação de mestrado, o diretor Pedro Bennaton explicita o compromisso político:

*Desvio* possui uma linguagem meta-teatral, e lida também com acontecimentos que o ERRO enfrentou nesses anos de trabalho, como, por exemplo, a resistência e o conflito com a possibilidade de se tornar um produto na lógica do mercado, em uma sociedade mercadológica, onde o assassinato em *Desvio* simbolizaria o extermínio dessa lógica (BENNATON, 2009, p. 127).

Em entrevista realizada por mim, em São Paulo, no dia 17/01/2013, o diretor Pedro Bennaton comenta que a “obra

num evento não é invasiva” ou pode se considerar menos invasiva do que em condições em que o evento é único, como nos anos setenta, quando as performances eram sem divulgação.<sup>5</sup> Bennaton afirma, então, que “O ERRO divulga sem pudor – estamos tirando a característica invasiva”, ou seja, buscando menos a invasão dos espaços urbanos e mais as formas de deslocamento e ocupação. Para alcançar esse objetivo, o grupo pratica a etnografia, observando e estudando os espaços cuidadosamente, antes de levar a peça. Na mesma entrevista, Bennaton explica que a etnografia veio como uma necessidade de não reproduzir a abordagem autoritária inerente às invasões não anunciadas dos anos setenta.

A pesquisa etnográfica do grupo, portanto, prossegue nas peças subsequentes, com gradual afastamento da hierarquia autoral. A atriz e dramaturga Luana Raiter, em uma de nossas conversas, por e-mail, confirma que “(...) a construção dramaturgica também depende grandemente do grupo de atores [e] do trabalho do Pedro enquanto diretor, ao pensar quem fará o que, sempre leva em conta essas características individuais.” A alteração cênica em decorrência da realocização nos espaços urbanos era evidente em *Desvio* (2006), mas a peça é resultado de uma composição dramaturgica: “(...) apesar de *Desvio* estar aberto a situações imprevisíveis, existe um roteiro planejado e ensaiado em seus mínimos detalhes, mesmo que, a qualquer

---

<sup>5</sup> Entrevista concedida a Margie Rauen pelo ERRO Grupo, em São Paulo, aos 17/01/2013. Todas as citações pertinentes a essa entrevistas são transcrições dos depoimentos em vídeo.

momento, o elenco possa sair do planejamento estipulado, deve retornar em algum ponto para seguir adiante” (BENNATON, 2009, p. 123).

Com a dramaturgia formal, *Desvio* tem uma fábula e diálogos atribuídos a personagens, enquanto as rubricas são intercaladas a fim de oferecer todo um detalhamento de marcação, além de pontuar os demais elementos cênicos. Mesmo havendo esse texto pré-estabelecido, o deslocamento acolhe a suspensão da dramaturgia e a intervenção do público, com participação imprevisível dos espectadores, um aspecto que se modifica substancialmente em *Formas de Brincar* (2010).

## **O processo de participação roteirizada de público**

A justaposição de cenas em *Formas de Brincar* instaura uma dinâmica fractal e não só transcende o caráter de apresentação/ representação, mas reflete uma ampliação das estratégias de interagir com o público e desapegar do controle dramático. Esse desapego é evidenciado no próprio texto, que abandona o protocolo da peça teatral, com predomínio do roteiro de ações, descrevendo as diversas pautas em ordem cronológica, mas apresentando uma lista de treze falas que são enunciadas por três atrizes, em diferentes momentos da peça e sem uma ordem cronológica. Embora as atrizes possam contracenar e usar essas falas em forma de diálogo, não há uma fábula enunciada por personagens, mas uma proposição de jogo que também envolve a participação planejada do público.

Em vez de uma lista de personagens, *Formas de Brincar* tem dois Jogadores/ Organizadores/ Homens e três Jogadoras/

Marias/ Mulheres. A cada jogadora/atriz, corresponde um de três ossos de bacia bovina, suspensos numa instalação com roldanas móveis. A justaposição de ações consiste em cenas realizadas pelas jogadoras, enquanto os jogadores interagem com o público, com o objetivo de angariar votos e eleger a melhor jogadora. Os ossos são gradualmente baixados, expressando um placar, até que um dos ossos atinge o chão e a ganhadora exhibe o “troféu” conquistado. O tempo da peça, portanto, não gira apenas em torno da apresentação de um enredo, mas transcorre associado ao jogo simultâneo de votação, conduzido pelos dois jogadores com o público. Além disso, as pautas das atrizes jogadoras também são definidas mediante observação da mesa dos jogadores homens, segundo um trecho da rubrica<sup>6</sup>:

Cada mulher é representada por uma pedra que está em jogo, e uma vez que olharem para a mesa, a ordem de apresentação de seus talentos será ditada pela disposição das pedras no jogo dos homens. As mulheres se organizam no espaço e sabem a ordem de cada apresentação de acordo com as peças dispostas na mesa de jogo, pelos 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 (BENNATON & RAITER, *Formas de Brincar*).

---

<sup>6</sup> Essa citação de *Formas de Brincar* consta do roteiro da peça, publicado no livro *Poética do ERRO: dramaturgias*.

O público mais atento às coreografias e contracenações das atrizes realmente pode não perceber esse jogo. É preciso observar a dinâmica simultânea das cenas na mesa de jogo e na movimentação das atrizes, bem como perceber a manipulação dos ossos na instalação. Ao vivenciar *Formas de Brincar*, no espaço que dá acesso à Praça Franklin Roosevelt, ao longo da Rua da Consolação, em São Paulo, numa performance inserida na Programação do 8º *Encuentro do Instituto Hemisférico de Performance e Política*, dia 18/01/2013, a impressão inicial em relação às cenas simultâneas foi a de uma proposta “nonsense”, talvez por influência dos comentários sobre cena “caótica” que eu ouvia de pessoas do público, alinhadas no que estabeleceram como a frente da cena, sob forte chuva.



Figura 1: Erro GRUPO em *Formas de Brincar*, Programação do 8º *Encuentro do Instituto Hemisférico de Performance e Política*, São Paulo, dia 18/01/2013. Posição frontal da maioria de público, no mesmo plano da instalação de ossos. Foto por Margie Rauen.

Como o ambiente permitia outras posições, resolvi me afastar do núcleo frontal criado por esse grupo de espectadores e permanecer na escadaria à margem da Rua da Consolação, onde, sem perder de vista da maior parte do público (Figura 1) e da dinâmica de disputa entre as atrizes jogadoras (Luana Raiter, Paula Felitto e Sarah Ferreira) tinha melhor visão da interação com os atores jogadores (Luiz Henrique Cudo e Michel Marques), conforme a Figura 2.



Figura 2: ERRO Grupo em *Formas de Brincar*, Programação do 8º *Encuentro do Instituto Hemisférico de Performance e Política*, São Paulo, dia 18/01/2013. a) Jogadora (Paula Felitto, trajando saia vermelha) observa posição das pedras; b) Movimento de nova jogadora (Sarah Ferreira, trajando vestido cinza e botas) ao encontro da mesa de votação e do jogo de pedras. Fotos por Margie Rauen.

A peça prossegue, a chuva termina e as jogadoras envolvem muitos espectadores na pauta de busca de imperfeições em seus corpos. Finalmente, fazem a última disputa de talentos, num show musical. O jogo também chega ao fim e a jogadora mais votada agarra o seu troféu (figura 4).



Figura 4: ERRO Grupo em *Formas de Brincar*, Programação do 8º *Encuentro do Instituto Hemisférico de Performance e Política*, São Paulo, dia 18/01/2013. Final da peça e conquista do prêmio pela jogadora Paula Felitto. Foto por Margie Rauen.

Ao ouvir mais comentários do público, percebi a ênfase na fábula de disputa entre as atrizes. Para mim, no evento de São Paulo, isso foi uma indicação da força dramaturgic e espetacular que ainda marca *Formas de Brincar*, mesmo com a sua dramaturgia diluída em rubricas. A minha experiência com uma nova realização do evento na capital paranaense, na Praça da Espanha, durante o *Festival de Teatro de Curitiba*, no dia 31/03/2013, reforçou essa impressão espetacular porque, além do público da praça, a peça alcançou observadores distantes, os quais nem mesmo podiam ver a mesa de jogo, por estarem sentados nos bares, ao longo da Rua Fernando Simas. Fiquei imaginando o que esses espectadores abstraíram da peça, entre suas cervejas, petiscos e conversas, enquanto as atrizes buscavam espectadores para marcar as imperfeições de seus corpos e,

sem grande participação do público, se resignaram a cantar dentro do chafariz, havendo um resultado nada grandioso de “premiação”, muito diferente do evento em São Paulo.

Ao responderem minha pergunta sobre as principais transformações em seu trabalho no ERRO Grupo, ao longo dos anos, Luiz Henrique Cudo, Michel Marques e Sarah Ferreira reafirmam o aumento do grau de interação com o público. Michel comenta as mudanças em relação ao estilo de interpretação, com uma teatralidade diluída, ao invés de agir como ator: “Hoje penso mais em me misturar, com o objetivo de me inserir no espaço, como uma pessoa comum.” Michel também comentou a descaracterização da caracterização por meio de figurino, para evitar essa aparência teatral, numa sintonia fina com o diretor Pedro Bennaton, principalmente quanto à invisibilidade das pessoas no cotidiano. Quando questiono o grau de liberdade dado ao público, Luana, Pedro, Cudo, Michel e Sarah ponderam que existe a premissa do controle da cena pelo elenco, mas hoje a participação é negociada, ou seja, o elenco aceita ou nega, acata ou não a participação.

Ao analisar a territorialidade da cena, penso que as peças do ERRO Grupo tem um enorme potencial em gerar ritornelos, mas essa produção está ligada à qualidade de participação do público. François Zourabichvili (2004) destaca o conceito citando as palavras de seus criadores, Félix Guattari e Gilles Deleuze, no segundo tomo do livro *Mil Platôs*, de 1980: “Num sentido genérico, chama-se ritornelo todo conjunto de matérias de expressão que traça um território, e que se desenvolve em motivos territoriais, em paisagens territoriais (há ritornelos motrizes, gestuais, óticos, etc..)” (ZOURABICHVILI, p.

50). Dez anos mais tarde, o conceito é desenvolvido, ainda em parceria, no livro *O que é Filosofia* (1990). A dinâmica de agenciamentos inerente aos ritornelos é novamente retomada por Félix Guattari em seu livro *Caosmose* (1992), no qual, ao continuar refutando a psicanálise, observa que territórios existenciais funcionais e bem definidos são portas para a identificação de uma “[...] constelação de universos de referência” (GUATTARI, 1992, p. 28) proporcionando a problematização de territórios existenciais coletivos. Com esse foco, Guattari redimensiona a função poética, em relação à qual afirma: “Não se trata, para ela, de transmitir mensagens, de investir imagens como suporte de identificação ou padrões formais como esteio de procedimento de modelização, mas de catalisar operadores existenciais suscetíveis de adquirir consistência e persistência.” (GUATTARI, 1992, p. 31).

Essas ideias são apresentadas de modo bastante acessível e didático em uma das entrevistas em vídeo, no “Abecedário de Gilles Deleuze”, publicadas a seu pedido, somente após a sua morte,<sup>7</sup> em que Deleuze explica quatro componentes de agenciamentos: a) os estados de coisas que refletem as preferências do sujeito; b) os estilos de enunciação familiares ao sujeito (toda vez que se depara com um novo estilo de enunciação, há estranhamento); c) o dos territórios que habitamos; d) o de movimentos de desterritorialização, onde flui o desejo. Percebe-se esses quatro componentes em *Formas de brincar*, mas eles tomam proporção consistente em *HASARD*

---

7 Disponível em várias postagens no *YouTube*, havendo as que oferecem legendas em espanhol em <http://www.youtube.com/watch?v=b-REtQABUGU> ou <http://www.youtube.com/watch?v=8pQDtmswmJo>.

(2012). Ambas as peças apresentam narrativas cuidadosamente concebidas para articular situações e referências do senso comum e são inseridas nos territórios do cotidiano de seus públicos somente após um diagnóstico etnográfico.

A atriz e dramaturga Luana Raiter e a atriz Sarah Ferreira, na entrevista já citada (nota 4), comentam a importância de, a cada trabalho, pensar a cidade em geral, e então explorar as especificidades do espaço urbano, de modo que cada evento em cidades diferentes, e não apenas em cada peça, envolve uma nova forma de intervir. Segundo Sarah Ferreira, “Não é tão simples chegar e simplesmente agir; é preciso conversar com as pessoas, olhar o entorno. As relações com o espaço (...) também envolvem procurar material onde desestabilizar uma normalidade, um movimento cotidiano, olhando para a cidade e compondo.” Na mesma entrevista, o ator Luiz Henrique Cudo concorda com Sarah e observa que, embora o estudo prévio das cidades estivesse presente desde os primeiros trabalhos, “a partir das dificuldades de estar no espaço criando, ensaiando e apresentando, surgiu a busca de potência dos espaços.” As músicas cantadas pelas atrizes também corroboram a composição de um estilo de enunciação familiar, seja com sucessos das rádios ou com canções mais antigas, em inglês, mas que integram o imaginário romântico de várias gerações. Luana Raiter informou que, para *Formas de Brincar*, as atrizes também desenvolveram uma pesquisa sobre sensualidade, formas de sensualizar e sobre tipos de mulheres nos contextos onde foi levada a peça. Nessa dimensão do conteúdo, ousou especular que a peça gerou ritornelos para o público que, votando ou não votando nas jogadoras, teve que refletir sobre comportamentos

culturais inerentes ao machismo ainda vigente, principalmente quando as jogadoras competem em função das ações ditadas pelos jogadores homens e dos estereótipos que lhe são impostos, seja pela moda ou por tradições.

Outros tipos de peças têm enredos familiares e acontecem em espaços alternativos de rua. No entanto, os eventos interativos do ERRO Grupo operam o estranhamento do território por meio de um estilo de enunciação que oferece opções ou delega, ao público, o papel de interferir nas narrativas. Esse papel já estava presente em *Formas de Brincar*, mas tornou-se a força motriz de *HASARD*, cuja ação é articulada por meio de um baralho, com quatro pautas simultâneas, em quatro ruas diferentes. Cada uma das cinquenta e quatro cartas têm um texto para incorporar o público como jogador. Portanto, na dinâmica performática, existe um grau maior de desapego ao controle dramático. Na proposta de *HASARD*, apesar de ainda haver textos planejados das cartas, predomina a dinâmica de *ludus* (jogo com regras), por meio das cenas simultâneas em diferentes pontos da região da cidade selecionada para a intervenção.

Logo que eu soube de *HASARD*, pensei se tratar de peça com um jogo sem regras, tema do meu interesse em trabalhos anteriores (RAUEN, 2009) sobre a noção de *paidia*, termo analisado pelo antropólogo Roger Caillois, que diferencia o jogo anárquico (*paidia*) do jogo com regras (*ludus*). Após analisar vídeos da peça, percebi que prevalece o jogo com regras, haja vista o roteiro planejado e o texto das cartas de baralho, definindo as situações (ainda dramáticas) com as quais o público se depara. Na concepção de *HASARD*,

observada em vídeo de evento em Florianópolis,<sup>8</sup> percebo uma proposta mais incisiva de politização do público do que nas peças anteriores. Os procedimentos de espalhar e retrainir o núcleo de representação, que são inerentes ao processo criativo do ERRO, se intensificaram em *HASARD* porque o público sistematicamente auxilia o desenvolvimento de ações como busca e captura, ou filmagem, entre outros. Além disso, o contato com as cartas induz a reflexão sobre problemas, numa experiência com dimensões didáticas, mesmo que os espectadores sejam atores cooptados e não tenham clareza sobre a fronteira entre uma peça de teatro e a vida.

### **Considerações finais**

Em entrevista do dia 16/10/2012, no programa da TV Aberta, em São Paulo, o diretor Pedro Bennaton explica o questionamento de *HASARD*: “Nós hoje em dia o que somos diante de um sistema? Somos peça do jogo? Ou somos jogadores?” Num grande bloco de conversa, girando em torno do cidadão como ator em potencial<sup>9</sup>, o ator Luiz Henrique Cudo reconhece terem chegado ao ponto de o público estar atuando e o elenco assistindo e diz: “Por que brigar com aquilo?”

---

8 Disponível em <http://youtu.be/XBBBdy8AaQw>. Último acesso aos 05/10/2013. Outros vídeos das peças selecionadas estão disponíveis no website do ERRO Grupo: [www.errogrupo.com.br](http://www.errogrupo.com.br)

9 Entrevista disponível em [http://www.youtube.com/watch?v=\\_s4FY2Yepgs](http://www.youtube.com/watch?v=_s4FY2Yepgs). Último acesso em 05/10/2013.

Diante dessas questões de Bennaton e Cudo, não posso resistir a um depoimento de Gilles Deleuze, no já mencionado “Abecedário de Gilles Deleuze”: “As pessoas, em geral, não enxergam o problema ao qual respondem. Não veem o problema porque eles de certo modo estão ocultos.” É em jogos como o de *HASARD* que se pode revelar problemas, repetições e diferenças.

Para Jacques Derrida, toda estrutura centrada envolve um lugar fixo de enunciação. Nos trabalhos do ERRO Grupo, esse lugar fixo, em permanente exame, é a sociedade de consumo, cujos discursos espetaculares tendem a reforçar o papel passivo do público. Este, na maioria dos casos, se contenta com o simples entretenimento. Mas jogar de fato é destruir significados transcendentais, por meio do descentramento do próprio sistema. Me alegra perceber que o ERRO Grupo, ao invés de aumentar as fileiras de transmissão de fábulas, fortalece o seu engajamento político, proporcionando, aos seus públicos, oportunidades de vivenciar agenciamentos. Permanece o desafio de levar esses públicos a buscarem comportamentos alternativos aos da violência ancestral. Esse é o desafio mesmo da educação.

## **Referências**

BENNATON, Pedro Diniz. *Deslocamento e invasão: estratégias para a construção de situações de intervenção urbana*. Dissertação de Mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Teatro da

UDESC/PPGT. Orientação do Prof. Dr. André Luiz Antunes Netto Carreira. Florianópolis: UDESC, 2009.

BOURRIAUD, Nicolas. Entrevista: *Como Viver Junto - Bienal de 2006*. Folha de S. Paulo, 16/10/2006, p.E6.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Trad. Estela dos Santos Abreu. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 1997. (1 ed francesa 1967).

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Felix. *Mil Platôs*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira, Aurélio Guerra Neto e Célia Pinto Costa. V. 1. São Paulo: Editora 34, 2004 (1 ed. 1995).

\_\_\_\_. *O que é a Filosofia?* Trad. Bento Prado Jr. E Alberto Alonzo Muñoz. Rio de Janeiro: Editora 34, 1991.

DERRIDA, Jacques. *A escritura e a diferença*. Trad. Maria Beatriz Marques Nizza da Silva. 3ed. São Paulo: Perspectiva, 2002 (orig. 1967).

GUATTARI, Félix. *Caosmose: um novo paradigma estético*. Trad. Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 2012.

RAITER, Luana e BENNATON, Pedro Diniz. *Ocupação, invasão e deslocamento no espaço urbano em intervenções do ERRO Grupo*. IN RAUEN, Margarida Gandara/Margie (org.) *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*. Salvador: EDUFBA, 2009, 133-153.

RAUEN, Margarida Gandara /Margie. *Do controle da cena à interações alostéricas. O público como agente compositor*. [Scene control and allosteric intereactions; the audience as a

composition agent]. IN RAUEN, Margarida Gandara (org.) *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 155-193.

SCHEFFLER, Ismael. *O espectador nas encenações de Jerzy Grotowski*. IN RAUEN, Margarida Gandara/Margie (org.) *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*. Salvador: EDUFBA, 2009, p. 85-108.

ZOURABICHVILI, François. *Vocabulário Deleuze*. Trad. Ande Têlles. Rio de Janeiro, 2004. Edição eletrônica da Faculdade de Ciências Humanas da UNICAMP. Disponível em [<http://escolanomade.org/images/stories/biblioteca/downloads/deleuze-vocabulario-francois-zourabichvili.pdf>], último acesso aos 02/10/2014.







## **O teatro de invasão do espaço urbano e a ideia de eficácia**

André Carreira<sup>1</sup>

O objetivo desse texto é propor uma discussão sobre as possíveis relações entre a ideia de um teatro de invasão urbana e sua potência política, considerando sua eficácia. Tomo este foco de reflexão porque identifico isso como um elemento que define uma face fundamental da proposta de trabalho do ERRO Grupo. Portanto, parece-me apropriado discutir o desejo de potência e de eficácia da arte como forma de estabelecer relações com o material do ERRO, e com muitas experiências teatrais

---

<sup>1</sup> UDESC / CNPq / Grupo Teatral Experiência Subterrânea. Licenciado em Artes Plásticas pela Universidade de Brasília (UnB) em 1984, e Doutor em Teatro pela Universidade de Buenos Aires (UBA) em 1994. Autor do livro *Teatro de Rua: uma paixão no asfalto*, Editora HUCITEC (2007); diretor de espetáculos tais como *Women's* e *Guardachuva* com o grupo Experiência Subterrânea; *Das Saborosas Aventuras de Dom Quixote e Makunaíma na Terra de Pindorama* com o grupo Teatro que Roda (GO); *Gran Circo Máximo* com Matula Teatro (Campinas), e *Marias da Luz* com o grupo As Graças (SP).

que podem ser identificadas como práticas de um teatro que invade a cidade. Particularmente, interessa propor discussões relacionadas com a produção de performances invasoras e sua relação com uma cena do real, e dentro desse território pensar a hipótese da eficácia. Uma cena do real entendido como material que conecta os sujeitos participantes do acontecimento cênico.

Aproveitando o jogo que o nome do agrupamento de artistas que é motivo desta publicação propõe, relaciono a tensão entre o desejo de eficácia e a experiência concreta da performance no espaço da cidade, como uma zona de incertezas, e com a efetiva possibilidade da manifestação do erro como procedimento. Considerando o espaço inóspito e imprevisível que é a cidade, a hipótese do erro parece como alternativa natural para a abertura do novo como estratégia de convivência fugaz com os transeuntes e seus fluxos através do uso das linguagens teatrais performativas.

O acontecimento teatral na cidade está relacionado com a possibilidade do compartilhamento de experiências estéticas e políticas sem o controle das rígidas regras e convenções que estão presentes no espaço teatral tradicional. Nas ruas temos comportamentos mais livres e imprevisíveis, por isso um dos elementos potenciais nesse espaço é a possibilidade de que a cena invasora propulsione eventuais estados de jogo que comprometam os habitantes tradicionais desse espaço.

Algumas premissas deste texto estão relacionadas com a noção de Georg Simmel, que ao estudar a cidade moderna e suas dinâmicas de destruição e de transformação disse que esta cidade deve ser pensada a partir de suas formas e dos gestos

humanos que a compõe, considerando a fugacidade e o efêmero da vida urbana (1979). Simmel afirma que é possível também perceber elementos de duração neste contexto, que estão relacionados com a construção de referentes antropológicos (1979), o que nos auxilia a pensar o tangível e o intangível da construção de um registro de cidade como referente cultural.

Ainda tomo como referência o conceito de “Teatro Ambiental” formulado nos anos 70 pelo diretor e pesquisador norte-americano Richard Schechner. Esta noção é um instrumento fundamental de toda e qualquer tentativa de compreender os processos mais profundos de um teatro performativo que se constrói na rua, porque amplia as possibilidades de se pensar o espaço (social) como força criadora dos processos teatrais. Ao pensar as operações ambientais e compreender que elas atuam sobre a audiência e sobre os atores de forma simultânea, Schechner ofereceu instrumentos para a observação do fenômeno da cena da rua como uma complexa rede de experimentações e de produção de sentidos. O ambiente não é o espaço, é aquilo que resulta da ocupação dos seus habitantes e suas relações. Portanto, no caso do teatro, são também ambientais a prática ficcional, e as ações dos performers e espectadores que organizam temporariamente este espaço conformando as redes de relações que constituem os materiais da cena performativa.

Estas duas noções permitem caracterizar a experiência artística do teatro de invasão, relacionando-o diretamente com a instalação do jogo da ficção em espaços que privilegiam o funcional. Enquanto a rua é fundamentalmente regulada para o trânsito de pessoas e veículos, o teatro irrompe como

instrumento do lúdico. Isso deve ser relacionado com a possibilidade que o espectador casual possa ser testemunha do prazer do outro que representa ou assiste a representação. Isto é, se refere tanto aos atores como aos espectadores, que serão ao mesmo tempo atores da nova cena de rua. Estes se congregam tanto a partir dos elementos dramaturgicos como daqueles que se sustentam simplesmente no jogo que emerge no ato da representação. Este jogo tem como ponto de partida a ruptura do fluxo cotidiano. O ator o faz se colocando em condição de representação, ao expor-se frente ao espectador, e este segundo ao aceitar a proposta dos atores. O prazer por realizar a ficção, seja como espectador ou como performer, é, portanto, um aspecto central dessas práticas teatrais. Isso ainda encontra desdobramentos no fato de que cada espectador que se compromete física e emocionalmente com a cena se transforma imediatamente em “ator” para os outros espectadores. Por isso, as dimensões políticas, ideológicas e estéticas do teatro de invasão não podem ser separadas desse elemento base que é o jogo. Como afirma Erika Fischer-Lichte comentando as propostas futuristas: “A transformação do espectador em ator acontece quase automaticamente como é proposto pela encenação; isso dificilmente é resultado de uma decisão consciente de parte do espectador” (2008:15). Certamente, esse é um elemento que caracteriza a proposta do ERRO Grupo que trata de produzir em suas encenações deslocamentos no ambiente da rua de forma que o transeunte não possa ficar inercialmente como um sujeito que transita pelo espaço. A ideia de eficácia da qual trata esse texto se relaciona diretamente com essa dimensão do projeto coletivo: o desejo de que esse espaço de convivência

seja alterado a partir das trocas propostas pelas intervenções teatrais.

É interessante perceber como essa classe de criação artística pode se transformar em experiência tanto para os espectadores como para os próprios atores. O imprevisível é o que abre para o ator as possibilidades do jogo. Não podemos pensar uma cena na cidade e sua eficácia sem considerar esse elemento, isto é, a dupla face do jogo que se relaciona com a construção da ficção que todo jogo implica. Aqui residiria sua qualidade de encontro.

Cabe um esclarecimento sobre o termo eficácia com o fim de evitar qualquer confusão com uma suposta eficácia gerencial do evento artístico. A busca de eficácia caracteriza a arte moderna e recorta as experiências que conformaram a face das artes da cena no século XX. A força desta ideia se expandiu de uma forma tão contundente, que, mesmo quando os artistas não utilizem este termo, é quase impossível pensar a linguagem artística sem refletir sobre quais seriam as suas funções, e suas possibilidades de interferência na realidade. Aparentemente não conseguimos reconhecer uma forma artística sem realizar o movimento de interpretação que nos permitiria identificar sua potência de eficácia. O mais comum dos espectadores se pergunta o porquê das manifestações cênicas. Isso é ainda mais claro quando se trata das formas que invadem espaços não consagrados às práticas artísticas, pois, quando a fala cênica está muito próxima dos procedimentos do cotidiano, sua possível eficácia se faz mais presente como hipótese entre os participantes do evento teatral.

Para refletir sobre os processos de criação e realização de um teatro de invasão, é importante lembrar que a cena na rua “esbarra”, inevitavelmente, na realidade. Isso se materializa pela inexistência de uma condição prévia de expectativa. O espectador desse teatro não “existe” antes que o espetáculo se instale. No teatro de sala a sensação de realidade depende de muitas variáveis da cena, enquanto na rua o efeito de realidade se manifesta muito mais rápido quando a linguagem da cena não reforça os elementos mais tradicionais do teatro de rua. Quando o espetáculo não se anuncia teatral através de procedimentos que permitam que o transeunte rapidamente se coloque em uma posição de público, mas solicita que este transeunte descubra uma localização desde a qual possa fruir o espetáculo, a realidade se faz mais presente, ainda que mais não seja que como uma possível presença. Este é o caso do espetáculo *Enfim um Líder* ou da encenação de *Desvio*, nos quais as tarefas empreendidas pelos atores e atrizes do ERRO estabelecem o espaço do jogo. Tal como em diversas propostas de um teatro de invasão, o próprio ato invasor já se define como superação da necessidade do anúncio do espetáculo.

Invadir é também criar as condições concretas da recepção e dos vínculos com os espectadores. Isso não implica em uma reivindicação de uma “cena invisível”. Pelo contrário, só seria possível alcançar as zonas do real a partir de uma valorização do ato ficcional como exercício do artista que se oferece ao público. É imperativo pensar isso em relação com o fato de que atualmente a realidade está absolutamente invadida pelas práticas representacionais, o que torna difícil, momentaneamente, discernir entre ficção e realidade. Temos,

nos tempos que correm, uma percepção que duvida do real, ou aceita qualquer ficção como realidade. O teatro de invasão opera nesse contexto para produzir uma tensão criativa que trata de provocar no transeunte o desejo de conhecer as diversas facetas deste acontecimento cênico que o envolve. Assim, este teatro seria um instrumento de tensão para a construção da percepção, ou construção do real.

Interferidas pela polaridade ficção / realidade, todas as formas teatrais que tratam de mostrar ao espectador uma cópia fiel da realidade estariam, de fato, impossibilitadas de dialogar com o real, dado que ficariam estacionadas no terreno da narrativa sobre a realidade. Assim, reafirmariam apenas a sua faceta ficcional, o que não é suficiente no mundo das ficções.

Então, para que o ator possa se mostrar como um ser político que dialoga diretamente com o real, neste tempo da hiper exposição e da hiper ficcionalização, deve utilizar como artifício a explícita linguagem teatral. Seria a partir da radicalidade da teatralização que o ator poderia intervir de forma mais eficaz na realidade. A partir da realização da ficção como ato artístico e cidadão, o ator poderia ser um agente do real ante o olhar do público. Desde este lugar o ator estaria produzindo o eficaz discurso do artista.

Jacques Rancière em seu livro *O Espectador Emancipado* discute a questão da eficácia da arte, considerando que para alguns críticos isso pareça um conceito incômodo, porque seria ultrapassado. A resistência à ideia de eficácia pelas correntes da arte contemporânea estaria relacionada com a negação do pragmatismo do efeito. Para este autor seria interessante



questionar o fato de que o ativismo artístico muitas vezes “imita e antecipa o seu próprio efeito”. No entanto, seria simplório relacionar o tema da eficácia com uma funcionalidade objetiva pontual, com a possibilidade mensurável das repercussões de um conjunto de ideias proposto por esse ou aquele objeto artístico.

O pesquisador Marco De Marinis discute o tema da eficácia se referindo ao projeto artístico sinestésico de Kandinsky, que considerava que o “signo eficaz” funcionaria através de correspondência objetiva entre as vibrações psíquicas dos artistas e dos espectadores. Posteriormente, De Marinis ainda afirma que foram poucos os artistas, mesmo que sob influência do materialismo da vanguarda russa, que se mantiveram totalmente imunes a uma ideia de eficácia a partir dos elementos sinestésicos:

Os futuristas italianos, com seus manifestos, seus textos dramáticos e suas propostas cênicas (as leituras, as conferências, os espetáculos, mas, sobre tudo, as famosas “veladas”, onde se alternavam desafios, atos de provocação, cenas sintéticas, exposições de obras de arte figurativa, batalhas entre o palco e a platéia, foram os primeiros a deslocar o centro da problemática teatral do plano da “representação” ao da “ação”, isto é, em “pensar o espetáculo como ação direta sobre a mente sobre os nervos, sobre o físico dos espectadores, não como “representação de uma ação” (2005, p.64).

Completando essa análise, De Marinis percebe como a vanguarda russa afrontou o problema da eficácia realizando “numerosas experiências de forte radicalidade e de grande rigor sistemático” (2005, p. 65), quando dois “artistas-teóricos”

como Meyerhold e Eisenstein “contribuíram para levar adiante, conceitualmente e no plano prático, a problemática da ação eficaz no teatro”. (2005, p. 65). Dizia Eisenstein: “minha arte e a arte de compreender suas tarefas é, e com razão, herdeira da arte da mágica, de sua ala ‘mágica’. Não se trata de refletir nem de explicar, mas com ela (e através dela) de cumprir uma ação eficaz.” (1998, p. 257). Para esse diretor, seu “teatro de atrações” atuaria eficazmente sobre o espectador a partir da utilização de todos os meios disponíveis, como uma “metralhadora carregada com festim que dispara sobre o público” (DE MARINIS, 2005, p.67).<sup>2</sup>

As fronteiras da experiência com os sentidos nos levam às propostas de Antonin Artaud e de Jerzy Grotowski que reforçam as possibilidades de uma eficácia que se sustentaria na experiência do ator e não na dimensão referencial do texto. A ideia de contaminação artaudiana sugere a busca de um acontecimento teatral que se realiza eficaz através das relações interpessoais do ser da cena e o sujeito da plateia.

As propostas destes artistas nos conduzem a pensar a questão da eficácia deslocando o olhar para o campo das possibilidades políticas da arte em dimensões que se projetam para o âmbito da experiência. Portanto, não podemos relacionar isso apenas com aquela arte que se reivindica política e pensa em termos

---

<sup>2</sup> Eisenstein reivindica que um teatro que privilegie a reação psico-física do espectador com respeito à narração do texto e, portanto, sua representação: o “espectador é colocado na condição de material fundamental do teatro; modelar ao espectador segundo uma tendência (disposição de ânimo) desejada é a tarefa de qualquer teatro unitário (propaganda, publicidade, instrução sanitária)”.

de uma eficácia que se manifestaria a partir, principalmente, da concretização dos objetivos propostos pelo artista no campo ideológico. É interessante pensar as questões vinculadas com a eficácia considerando as dimensões políticas da arte como realização social, e particularmente com as possibilidades de uma arte que se faça efetiva através de formas que se relacionem com o real.

Ao refletir sobre a efetividade da performance, Richard Schechner trabalhou com as noções de "eficácia" e "entretenimento" (1985) como características dos comportamentos performativos. Estas duas forças convivem e, em determinados momentos, predominam as operações do espetáculo como entretenimento, e em outros os espetáculos funcionam a partir de sua eficácia. Teríamos então um movimento "em trança" no qual essas duas tendências eventualmente se cruzam associando a eficácia com o entretenimento. Entre estas forças se produzem tensões circunstanciais, por isso as performances podem adquirir uma ou outra qualidade, e elas que se definiriam como "eficazes" quando repercutem de forma significativa na sociedade, provocando mudanças concretas que redefiniriam posições e papéis dos atores sociais. O pensamento de Schechner sobre a complexidade dos vínculos entre o ritual e a performance, ou ainda entre a performance e a *performance-art*, implica pensar que nenhuma performance seria puramente "entretenimento" ou puramente "eficácia" (1985, p. 116). Até mesmo os rituais mais significativos para diversas populações, práticas centrais para seu próprio reconhecimento, também implicariam em uma dimensão de diversão e entretenimento.

Caberia perguntar como funcionaria no campo da *performance-art* o potencial do aparecimento da eficácia. Para Schechner isso dependeria dos processos de *transportação*, que caracteriza qualquer tipo de evento performático, pois participar de uma performance implicaria penetrar, ou ser conduzido, a outros espaços de um "mundo recriado" momentaneamente. Participar de experiências que nos oferecem a possibilidade do deslocamento do nosso lugar cotidiano a outro lugar, físico ou imaginário, aceitando desafios que nos mobilizam e nos transformam momentaneamente pode ser considerado viver um processo de *transportação*. Este tipo de desafio psicológico de tornar-se "outro" sem deixar de ser você mesmo diz respeito quase exclusivamente ao performer, aos atores. Mas é interessante pensar como o teatro de invasão poderia propor à audiência hipóteses dessa *transportação* que caracteriza o estado de jogo do ator.

Conforme sugeriu Schechner, durante as performances dos rituais (religiosos ou sociais) a audiência experimenta os processos de *transportação* de forma mais direta, pois, nestes casos, os atores sociais, que não ocupam uma posição tradicional de plateia, mas reconhecem seu papel ativo no jogo, assumem outros papéis diferentes daqueles que habitualmente desempenham nas interações sociais da vida cotidiana. O capital político desse tipo de acontecimento reside na potência da participação que se estabelece quando tais atores sociais se sentem livres para expressar suas emoções, abrindo espaços para refletir sobre sua condição social. Esse é um desafio para as formas performativas que nascem na esfera do entretenimento.

No seu livro *Tratado da Eficácia*, François Jullien diz que na tradição europeia:

(...) pensamos a eficácia a partir da abstração de formas ideais, edificadas em modelos, que se projetariam sobre o mundo e que a vontade teria como meta realizar. Essa tradição é a do plano traçado previamente e do heroísmo da ação; segundo o viés pelo a qual a explicamos, ela é a dos meios e do fim, ou da relação teoria-prática (1998, p. 9).

O autor ainda aponta para o fato de que no Oriente predomina uma concepção da eficácia que privilegia o “deixar advir o efeito: não a visá-lo (diretamente)”. Isso implicaria em compreender o efeito como consequência dos acontecimentos e processos detonados pela proposição inicial, pela ação. Portanto, a eficácia não estaria relacionada com a concretização do ideal, resultado de uma relação assertiva: uma causa, um efeito. Desta forma, não seria possível buscar diretamente a eficácia da obra, mas recolhê-la. Isto é, “deixá-la resultar” (1998, p.9).

Considerando essa ideia de eficácia como negação do heroísmo da ação, podemos ampliar as perspectivas dos processos performativos no espaço urbano como advento das opções que nascem durante o processo de experimentação da cena. No entanto, para trabalhar com a hipótese de se recolher o efeito antes que buscá-lo, é preciso abrir o horizonte do espetáculo, tendo confiança no potencial do espectador como agente fundamental do processo. O acaso e a construção aleatória de sentidos passam a ser elementos fundamentais do processo de criação, ainda quando tal aleatoriedade não implique na negação da existência de objetivos por parte dos artistas. A

relação com o acaso, o acidente, o erro como material é no caso do ERRO Grupo um elemento estratégico que supõe uma crítica à lógica enunciativa que caracteriza tradicionalmente o teatro que se faz na rua. Em *Enfim um Líder* a possibilidade do acidente, isto é, da confusão entre o real e o ficcional constitui uma ferramenta de discussão sobre a cultura do espetáculo de rua: a cultura da política, da religião, e mesmo do teatro.

A partir da lógica predominante do funcionamento do espaço da rua, podemos dizer que o espaço urbano, apesar de todos os esforços de controle institucional, continua sendo um âmbito para experiências aleatórias, entre as quais podemos incorporar a performance teatral invasora. Consequentemente, devemos jogar com a ideia de eficácia como produção de sentidos e experiências compartilhadas pelo estado de jogo que oferece o teatro de invasão.

Não se trata de reconhecer o efeito causado pela arte. Não se trata de imaginar um mapa do impacto ou dos efeitos possíveis. A eficácia não pode ser entendida no estreito terreno do efeito imediato, do resultado mensurável que estaria relacionado ao desejo expressado e esperado pelo sujeito artista. Tampouco podemos resumir a eficácia a partir dos efeitos percebidos ou imaginados pelos espectadores. Esta eficácia deve ser pensada mais em relação à possibilidade de que o espectador e o performer possam perceber e indagar sobre a ideia de resultado efetivos que aconteceriam no momento mesmo da experiência artística. Falar de eficácia da experiência artística nos conduz a um terreno movediço, mas que inevitavelmente se relaciona com a ideia do compartilhamento de momentos. A ênfase nas trocas pode se dar no momento em que superamos o simples

mostrar e ver tomando o texto como principal sustentáculo do acontecimento.

Rancière, refletindo sobre essa busca da eficácia na arte, observa que os movimentos extremos nesse sentido apontariam para tendências que implicam de fato em “saídas da arte para fora de si mesma” (2010). Em princípio isso conduziria a uma tensão com a ideia do objeto de consumo como eixo da construção artística. Haveria então um deslocamento da eficácia para um terreno onde isso seria menos considerado como resultado posterior ao espetáculo, e mais como um acontecimento.

O projeto da “Estética Relacional” é um exemplo claro do abandono do lugar da arte como separado e autônomo, para assumir seus enunciados como práticas sociais contínuas com a vida. Segundo essa abordagem, o elemento estético se dissolveria para dar lugar ao acontecimento sócio cultural como predominante ao qual estaria atento o artista. Não haveria então hipótese de um “resultado-forma”, o importante e transcendente seria a adesão do público como agente que define os rumos dos acontecimentos.

Relacionando isso com a noção de um teatro de invasão, sua possibilidade de concretizar resultados produzindo efeitos específicos é muito menos consistente do que as possibilidades que este teatro tem de convocar os espectadores para o jogo. Ao mesmo tempo o ato de invasão do espaço da cidade implica que o ator se instale em um âmbito de exposição no qual os performers não podem mais que se colocar em primeira pessoa como “sujeito eficaz”, isto é, como parte da realidade



compartilhada com os espectadores. A cidade não é um palco, é um lugar de jogo direto.

As dimensões políticas do ato criador constituem, na contemporaneidade, o eixo de um amplo conjunto de experiências cênicas, e isso exige uma reflexão que rediscuta as possibilidades dessa eficácia no contexto de espetacularização no qual vivemos. Ao trabalharmos com objetos artísticos que são constituintes de novas hipóteses de cidade, temos uma ampliação dessa problemática. A extrema aproximação entre as formas performativas e o cotidiano – elemento central de toda experiência artística na cidade –, pede um profundo questionamento sobre as possibilidades expressivas e transformadoras do objeto/coisa Arte em relação ao fluxo cotidiano. A arte que modifica o fluir do espaço público se politiza a partir dessa interferência, dado que, via de regra, ela não é uma convidada a ocupar tais espaços, mas sim uma prática invasora. Esse seria um grau zero de sua eficácia. Isto é, ela seria eficaz como prática que constrói o sentido de cidade porque interfere diretamente no uso do espaço público.

É a partir dessa constatação que se faz necessário continuar pensando o problema da eficácia, e como seria possível articular os projetos políticos transformadores e as operações de espetacularização que a cultura do capitalismo tardio é tão hábil em aplicar.

As experiências artísticas que se relacionam de forma direta com a ação política cobrem um variado arco de formas expressivas, que cada vez mais se situam no terreno do performativo. No entanto, como vivemos em um tempo que o

historiador Eric Hobsbawn chamou de “Época das Incertezas”, é prudente nos perguntarmos sobre as reais possibilidades de efetivação das nossas ações e projetos políticos quando tudo tende a se transformar, de forma muito rápida, em algum tipo de mercadoria. Nossa desconfiança já não é apenas um “jeito de corpo” que não precisa ser acompanhado, mas uma condição que determina as formas de apreensão dos objetos da cultura, particularmente os discursos políticos e os artísticos.

Quando falamos sobre eficácia estamos falando da relação do objeto artístico com a realidade. Só neste campo poderemos ter, de fato, uma efetiva eficácia. É no plano da relação com a realidade onde podemos compreender a possibilidade da eficácia. Então, para compreender a problemática da ação efetiva, isto é, do real na cena, sem ficarmos presos apenas ao seu aspecto temático, devemos pensar como, nos dias atuais, um acontecimento teatral pode estabelecer relações entre o real e o ficcional. Esta época da desconfiança é também uma época da “ficcionalização de tudo” como diz Marc Augé. Isso produz um estado de inquietude porque temos dificuldade de discernir a possível distância entre a ficção e o real. Portanto, vemos limitada nossa capacidade de atuação na leitura dos discursos políticos. Identificar a distância entre a ficção e a realidade é uma condição fundamental do livre pensar, pois quando a ficção toma todo o espaço da realidade e a autoria desaparece, o sujeito vê restringidas suas possibilidades de atuar sobre o real. Isto está relacionado com a ideia de José Antonio Sanchez que observa que “A perda da realidade está intimamente ligada à perda da intersubjetividade” (2007). Frente a este estado de coisas as artes performativas vêm realizando esforços no

sentido de reconstruir um ‘nós’ cada vez mais disperso pela perda de legitimidade das metanarrações, e dos grandes relatos (SANCHEZ, 2007).

Uma questão pertinente neste sentido seria: se um ponto de apoio chave para podermos pensar sobre a capacidade do discurso artístico se fazer eficaz não seria reconhecer a ficção como instrumento chave para reafirmar a autoria, o lugar da enunciação da fala ficcional que a politiza? Penso o teatro que invade o espaço urbano considerando sua lógica performativa a partir da qual se compromete com o ‘real’. Busco relacionar isso com a grande obsessão da cultura que trata de recapturar o ‘real’ tanto para o consumo (intelectual) como para poder redefinir territórios de pertencimento.

O real está sendo continuamente revisado e reinventado. A delimitação de um real ou da realidade é circunstancial. O filósofo Albuquerque Vieira diz que:

Um pressuposto [objetivista] da teoria do conhecimento é que a realidade existe. Alguns idealistas extremados podiam achar que não, mas eu estou me referindo aqui como um objetivista, ou seja, eu acredito numa certa importância do objeto de estudo. Realista, eu admito objetos reais além dos ideais, mas crítico, ou seja, não sou ingênuo o suficiente de achar que a realidade me é dada. Pelo contrário, ela é extremamente difícil de ser atingida (2009, p.4).

Temos aqui dois aspectos centrais para a discussão que proponho: a ideia de que a realidade não é algo dado, e que apesar de existir seria algo difícil de ser atingido, delimitado, particularizado fora do âmbito circunstancial do interpessoal.

Temos então o real como algo da ordem do pessoal; percebido e identificado a partir da experiência do indivíduo, e a realidade como uma instância compartilhada, resultante de uma sincronia com a percepção do Outro.

Isso nos recoloca frente ao problema da eficácia, considerando que o objeto artístico não poderia resultar eficaz apenas a partir da vocação imprimida nele pelo seu criador. Seria necessário relacioná-lo com as ações e decisões da recepção. Haveria um ponto intermediário no qual estes dois vetores se consorciariam para potencializar a hipótese da eficácia, e a consequente operação sobre a realidade.

A partir disso é possível perguntar: como opera o desejo e a pulsão de transformação nos projetos de ocupação teatral da cidade? Quais as possíveis relações entre os processos de ocupação do espaço público e o estabelecimento de novos espaços políticos?

Nossos projetos de invasão se pensam transformadores, e funcionam como experimentações cênicas performativas que se alicerçam na certeza de que nossa presença na cidade produz rupturas criativas. Partindo dessa certeza devemos questionar como tais projetos criam campos políticos conformados pelos vínculos ator/performer. Está claro que não podemos nos satisfazer com a simples existência do espetáculo na rua como prática auto-suficiente que transformaria a cidade por si só a partir da surpresa que isso introduz no cotidiano. É preciso olhar criticamente como os elementos invasivos oferecem aos espectadores um lugar de jogo desde o qual ver a cidade e seu lugar de cidadão de forma diferenciada e crítica. Sem

esse deslocamento do olhar dos transeuntes a performance poderá ser absorvida como apenas uma outra imagem na pilha de imagens que conformam o cotidiano das ruas. A suposta originalidade de nossas formas expressivas não pode ser considerada elemento suficientemente potente no esforço de produção de tensões com as regras de controle do espaço público, e com a cultura da ocupação da rua.

A noção da cidade como dramaturgia nos obriga a ler o espaço urbano e seus processos como um texto que não funciona apenas como suporte do processo de criação, mas sobretudo como texto que funciona no momento da própria performance invasora. Dessa forma estaríamos não apenas ampliando o tradicional conceito de “teatro de rua”, mas expandindo a própria ideia do fenômeno teatral performativo no espaço urbano.

Deslocar o ato criativo da encenação que homologa um texto para processos que oferecem ao transeunte um texto que será lido e escrito simultaneamente implica em descobrir potências no próprio ambiente ocupado. Um teatro que opera a partir do funcionamento da cidade e descobre ali sua tessitura dramaturgica, resignificando, ainda que momentaneamente, a lógica dos usos do espaço urbano, fazendo desse espaço e de seus ocupantes um texto que será escrito no ato da realização do espetáculo. Mas considerando isso é importante perceber que não podemos nos contentar com o efeito da surpresa, isto é, devemos pensar como superar o elemento da curiosidade que desperta toda intervenção urbana. O teatro na cidade deve ir além desse movimento inicial produzido pelo efeito da surpresa, que convoca o olhar imediato do transeunte, para

entrar em contato com outros níveis de relação e eficácia. Tampouco nos bastaria a espetacularidade, isto é, o efeito da imagem, dado que o que se buscaria seria a constituição de uma instância de encontro que inclua o espectador como partícipe do acontecimento.

Um teatro de invasão busca romper com sua presença, o repertório de usos que define as zonas da cidade, ou melhor, os pequenos territórios fragmentados que conformam a cidade<sup>3</sup>. Mas, certamente, não pode confiar que sua presença produzirá tal ruptura. Esta deverá ser um acontecimento definido pelos sujeitos que se associem ao espetáculo como transeuntes transformados em espectadores.

As cidades nos oferecem seções sobrepostas e definidas pelas inúmeras percepções dos usuários e por seus repertórios de usos. Também podem oferecer a sobreposição de tempos, como diz Milton Santos, que observa que em um mesmo momento da cidade podemos observar tempos acelerados como os dos pedestres cruzando avenidas; tempos que não andam, como para os motoristas nos engarrafamentos; e tempo imóveis como os dos sem teto que dormem debaixo de um viaduto. Ao não podermos habitar a completude das cidades, não podemos estar em todos os seus tempos, e por isso organizamos nossas “cidades imaginárias”, isto é, aquelas seções da cidade nas quais nos reconhecemos a partir de nossas dinâmicas cotidianas. O teatro de invasão trata de estabelecer uma seção momentânea

---

<sup>3</sup> Neste sentido, vale a pena reafirmar o ponto de vista de Nestor García Canclini (1997), que diz que não temos mais uma cidade, e sim várias cidades.

em que predomine o jogo ficcional, como instrumento de transformação do estar na cidade.

Impossibilitados de dialogar com a cidade em sua totalidade, interferimos nos segmentos urbanos jogando com os repertórios de usos que materializam ali. É esse o contexto objetivo no qual podemos pensar a potência do trabalho artístico. Ao deixarmos de pensar uma cidade idealizada, podemos identificar as operações desses contextos recortados e estabelecer um terreno mais definido para a experimentação concreta do ator/performer. Considerando isso, podemos pensar como é possível estreitar os vínculos com os usuários da cidade, com o objetivo de criar espetáculos que possam constituir eventos que permitam o atravessamento da fronteira entre o entretenimento e a eficácia.

## **Referências**

ALBUQUERQUE VIEIRA Jorge. *Teoria do Conhecimento e Art*. In: Música Houdie, Vol. 9 - Nº 2 – 2009.

BOURRIAUD. *Estética Relacional*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 2009.

DE MARINIS. Marco. *En Busca del Actor y del Espectador – Comprender el Teatro II*. Buenos Aires, Galerna: 2005

EISENSTEIN, Serguei. *Il Movimento Espresivo*. Scritti sul Teatro. Venezia: Marsilio, 1998.

FISCHER-LICHTE, Erika. *The Transformative Power of Performance*. London: Routledge, 2008.

FRANCOIS, Jullien. *Tratado da Eficácia*. Editora 34: São Paulo, 1998.

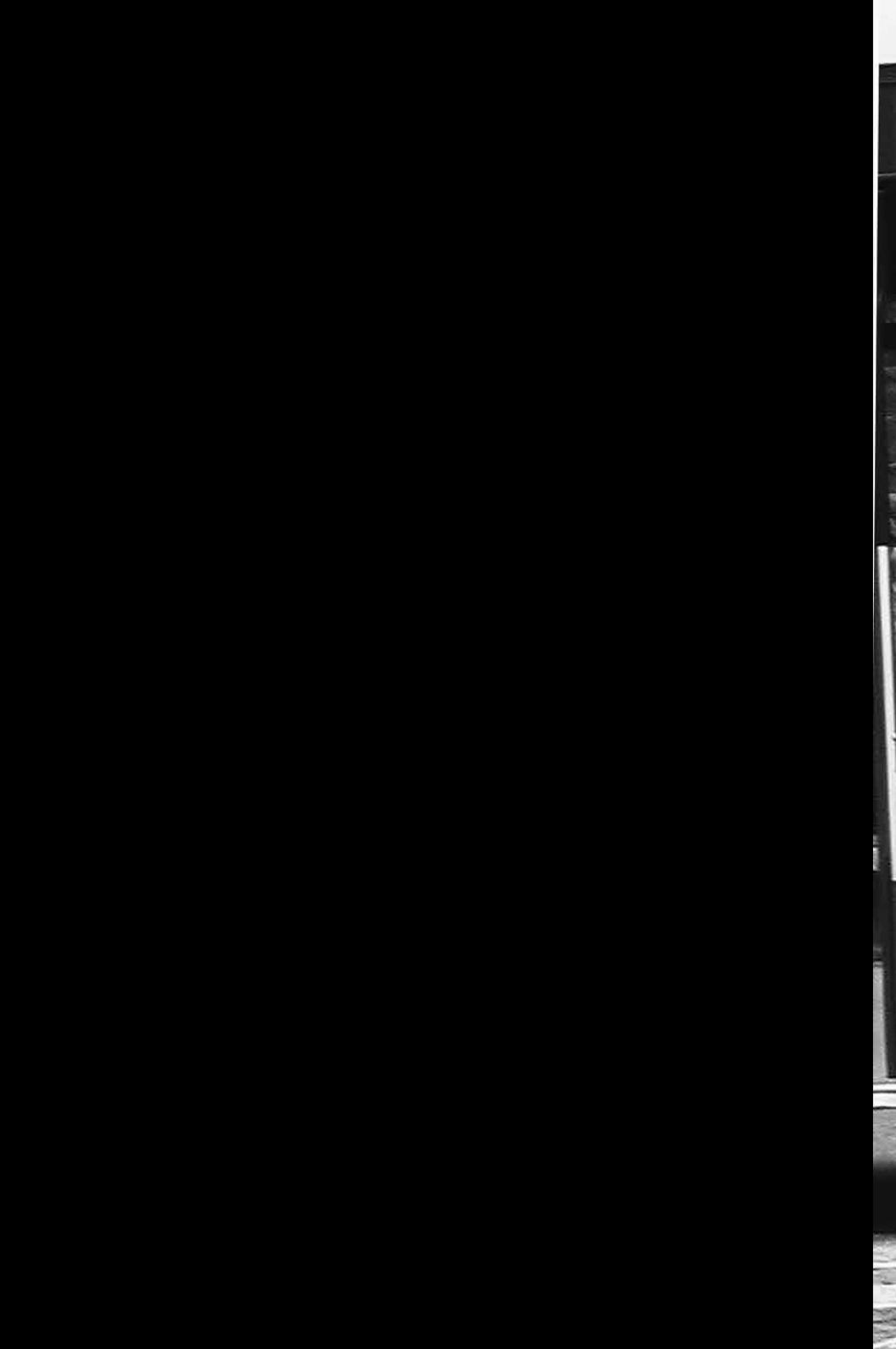
GARCÍA CANCLINI, Nestor. *Imaginarios Urbanos*. Buenos Aires. EUDEBA. 1997.

RANCIÈRE, Jacques. *O Espectador Emancipado*. São Paulo: Orfeu Negro, 2010.

SCHECHNER, Richard. *Between Theater and Anthropology*. Philadelphia: The University of Pennsylvania Press, 1985.

SANTOS, Milton. *Manual de Geografia Urbana*. São Paulo: Edusp. 2008.

SIMMEL, Georg. “A metrópole e a vida Mental”. In: VELHO, Otávio G. (org.). *O fenômeno urbano*. Rio de Janeiro: Zahar, 1979.





## **A produção de para-realidades – em busca de um ERRO talvez redentor**

Stephan Baumgartel<sup>1</sup>

*Aqui não é show, é participação.*

Enfim um Líder<sup>2</sup>

Antes de iniciar minha discussão da produção daquilo que chamo de para-realidades no trabalho cênico do ERRO Grupo, talvez seja importante afirmar a absoluta importância

---

1 Stephan A. Baumgärtel possui mestrado em Letras Inglês pela Ludwig-Maximilians-Universität München (1995), doutorado em Literaturas da Língua Inglesa pela Universidade Federal de Santa Catarina (2005), e pós-doutorado na ECA/USP (2009-2010) com estudos sobre a dramaturgia brasileira contemporânea. A tese de doutoramento recebeu o Prêmio CAPES 2005. Atualmente é professor adjunto da Universidade do Estado de Santa Catarina na área de história do teatro, estética teatral e dramaturgia.

2 Frase pronunciada por Raul Seixas *Cover* no meio do show em homenagem ao líder no dia 11/11/11 durante a apresentação do *Enfim um Líder* entre os dias 09 a 11 de novembro em Florianópolis.

de um grupo como o ERRO numa cidade que, apesar de ser capital de Santa Catarina, tem tudo não só para se tornar uma cidade de um provincianismo cultural feliz, mas também uma cidade modelo da sociedade voltada ao consumo. Quero deixar registrado, antes de tudo, a minha opinião de que o ERRO Grupo realiza intervenções artísticas que são vitais para a vida pública da cidade de Florianópolis, no sentido de provocar e até interpelar o cidadão a investigar seus desejos sociais e sua (des)importância para a vida pública dessa cidade assombrada de magia. Neste contexto, afirmar virtualidades como se fossem reais e usar os possíveis mal-entendidos não apenas para diversão, mas também para fins que permitem ao espectador compreender melhor sua própria situação de participante no jogo social, tem seu valor principalmente no campo simbólico e não no campo da intervenção concreta.

No que diz respeito às intervenções concretas e aos confrontos com as autoridades na rua, entretanto, vem também à mente a imagem do vilarejo dos gauleses Asterix e Obelix e o famoso prólogo a todos os episódios desses defensores da liberdade gaulês, de seu ir e vir e de seus costumes de viver, numa versão ligeiramente adaptada ao contexto local: “Todos os espaços públicos de Florianópolis foram ocupados pela lógica da propaganda e do espetáculo...Todos? Não! Um pequeno grupo mantido por irredutíveis artistas ainda resiste à invasão!” Um grupo que insiste na diferença categórica entre arte e cultura, mesmo que borre em suas ações constantemente essa fronteira. Que se entusiasma com as modalidades de sua resistência, com os momentos de confronto e tensão, ao mesmo tempo em que planeja sua resistência com o cálculo

de “desconfigurar” o rosto da organização social hegemônica, permitindo reconhecer na desfiguração tanto os mecanismos da repressão e do controle libidinal quanto as possibilidades de sua profanação. Estamos às vezes perigosamente próximo a uma co-dependência dos diferentes jogadores, quando, por exemplo, as regras preparatórias das montagens do ERRO mobilizam mais uma vez a Polícia Militar que em seu élan investigativo mecanicamente toma a ficção artística como empiria e assim cria uma situação na qual o ERRO pode provar a si mesmo e ao público tanto a inteligência limitada das forças da ordem quanto a própria astúcia e a superioridade intelectual de suas ambiguidades<sup>3</sup>. Tomara que o ERRO Grupo não caia, junto com seus espectadores, nesta armadilha narcisista, mas saiba contornar a vontade de celebrar a própria verdade (por mais revoltada e justificada que seja) para que a verdade simbólica do momento histórico possa atuar de modo prático por meio dos participantes que juntos criaram o evento cênico.

O que me interessa analisar neste pequeno artigo são as estratégias usadas como engodo dessa confusão de realidade empírica e realidade ficcional, com o objetivo de refletir sobre o impacto esclarecedor, talvez até transformador, que possa atingir a (própria-)percepção do espectador. Pois seria longe de mim, afirmar que as estratégias do ERRO Grupo de encenar a realidade ficcional de seus trabalhos cênicos como se fizessem parte da realidade empírica não passem de uma pegadinha com o público.

---

<sup>3</sup> Para encontrar algumas descrições desses mal-entendidos e confusões durante os espetáculos *Desvio* e *Enfim um Líder*, ver, por exemplo, RAITER & BENNATON, 2009.

As tentativas do grupo de camuflar seu evento artístico como evento oriundo do mundo empírico (ou estruturalmente igual a ele) são bastante evidentes e documentadas, principalmente no que diz respeito aos trabalhos *Desvio* e *Enfim um Líder*. A entrevista com o apresentador de TV Luis Carlos Prates<sup>4</sup> é uma das versões mais engraçadas e astutas entre essas ações artísticas camufladas. Também existem alguns estudos sobre o entrelaçamento entre uma camada ficcional-performativa e outra empírica.<sup>5</sup>

O entrelaçamento da camada artística e empírica nos trabalhos do ERRO funciona por meio do que chamo neste artigo uma para-realidade, ou seja, apresentar um recorte temporal-espacial que se afirma com uma lógica de um real “inquestionável” – a de não assumir-se como ficção ou de não afirmar-se como *uma* versão de “realidade” entre outras –, sem pertencer ontologicamente ao “real empírico”. Em outras palavras, a para-realidade não é experimentada como de fato criando consequências irreversíveis, embora brinque constante e ironicamente com este risco. É patente que o trabalho cênico enquanto artefato performativo pertence ao mundo real compartilhado entre artistas e espectadores, mas, diferente do mundo real empírico, este real performativo não constitui uma intervenção irreversível no real empírico. A para-realidade pertence, de fato, ao campo simbólico de nossa existência

---

4 Ver <http://www.youtube.com/watch?v=aWlvMmKzVAs>

5 Penso principalmente no trabalho de mestrado *O nome em Enfim um líder do Erro Grupo*, de Giorgio Zimann Gislon.

humana. Ela nos faz questionar esta realidade empírica, sem pertencer a ela.

Devido a esse caráter *fake* do real nas performances do ERRO, a ação da Polícia Militar marca uma incongruência hilária entre a intervenção artística e a reação das forças da ordem pública. Mas essa incongruência é produzida simultaneamente pela eficácia mecânica dessas forças. A incongruência revela, então, um erro de cálculo dessas forças que simboliza um momento de fraqueza, de possibilidades de profanação e subversão, não na ordem do real (por enquanto), mas na ordem simbólica. O que me interessa aqui é o impacto da construção dessa para-realidade na ordem simbólica dos receptores da ação, ou seja, do público que naturalmente inclui a própria PM; o vetor do impacto dessa para-realidade sobre a (próprio-)percepção do espectador, na medida em que possa ser identificado na estrutura do trabalho enquanto estratégia de recepção.

A construção dessa para-realidade é um ato inicialmente unilateral por parte do ERRO Grupo. Simbolicamente, ele sugere (de modo crítico) se não uma identidade, no mínimo uma continuidade entre o espaço e o tempo artísticos e empíricos. Quando a atriz, no final de *Desvio*, determina para os espectadores que estes “circulem”, ela confunde a ação que pertence ao espetáculo (deixar de assistir) com a ação que pertence ao mundo empírico (ir para casa ou a um bar, por exemplo) (BENNATON & RAITER, *Desvio*, 2005). Com essa solicitação, a intervenção cênica coloca em xeque o limite entre ambos. Concomitantemente, ela posiciona o espectador nesse limbo. A intervenção se perpetua, a não ser que o espectador decida que a partir de determinado momento sua caminhada



para casa não pertença mais ao mundo da intervenção artística, ao mundo da “dispersão”. Ignorar a solicitação é somente possível se o espectador decide permanecer no local e virar uma figura inserida no local. Desse modo ele continua o trabalho artístico sem que os artistas iniciadores do processo estejam presentes.

Se ele abandona o local, não por isso ele abandona a solicitação, mas permanece no espetáculo. Se ele continua no local, ele rompe com a solicitação, mas prolonga com sua presença o mundo simbólico da apresentação, agora no interior do mundo empírico. Portanto, o espectador não tem como não responder à solicitação.

Exige-se dele decidir até que ponto seu comportamento ou ação tem a ver com o mundo da ação cênica apresentada. Em outras palavras, a ação intervém na percepção do espectador e lhe sugere observar o caráter constitutivo de seu olhar para a construção de sua realidade e para as regras com quais constitui essa realidade. Com essa decisão, o espectador também define os limites da para-realidade proposta pelo ERRO Grupo. É uma decisão que se coloca no campo simbólico, não no campo pragmático.<sup>6</sup> Posso tomar essa decisão no recolhimento tranquilo de meu quarto ao longo de minhas reflexões, pois *Desvio* não exige de mim que eu participe dessa dispersão do público de determinada forma.

---

6 O espectador que permanecesse no local seria como a Polícia Militar que entra ‘de fato’ na para-realidade do ERRO, transformando-a em realidade e comprovando que a realidade vista de modo mecânico é a mais pura loucura.

Se levamos em consideração que o assunto tematizado em *Desvio* é um assassinato na rua, a sobreposição entre realidade ficcional e empírica interroga nossa condição de ser testemunha. A solicitação “Circulem!” nos pede ao mesmo tempo para encerrar nossa participação no espetáculo (enquanto espectadores), como prolonga nossa inserção nele, caso atendemos a ordem. Impõe-se uma impossibilidade estrutural: a proposta de sair e de continuar no jogo ao mesmo tempo. Trata-se de uma estrutura comunicativa usada muitas vezes pelo ERRO, o chamado *double-bind*.<sup>7</sup> Em contextos comunicativos, atender a um *double-bind* tende a produzir um conflito interno na pessoa que responde à mensagem contraditória. Uma resposta saudável implicaria em entender a insanidade do próprio *double-bind* e recusar a mensagem em si. Ou seja, tratá-la como sintoma de um problema do outro, ao invés de tratar seu resultado, a confusão dentro de mim enquanto receptor, como sintoma de um erro meu.

Para realizar isso, o receptor precisa confrontar a estrutura da mensagem, não seu conteúdo. Em outras palavras, o *double-bind*, enquanto estratégia artística, direciona a atenção para a interpretação da estrutura do espetáculo, não para o enunciado em si, cuja “veracidade” não pode ser averiguada. A essência do *double-bind* não está naquilo que ele diz, mas naquilo que ele faz

---

<sup>7</sup> A noção de *double-bind* foi desenvolvida pelo psicólogo Paul Watzlawick, junto com seus colegas do Mental Research Institute de Palo Alto (Califórnia/EUA). Caracteriza-se por uma comunicação em que o proponente confronta seu locutor com uma expectativa contraditória, impossível a ser respondida sem auto-condenação, de modo que qualquer resposta direta leva o locutor implicitamente a “assumir um erro”.

com o receptor. No caso do ERRO, ele interpela o espectador e quer relacionar o espectador com a realidade ficcional apresentada como real. É o fenômeno do para-real que garante que a estrutura do *double-bind* pertence sobretudo ao mundo simbólico e permite assim uma reflexão mais profunda e complexa do espectador sobre as dimensões reais e referenciais do trabalho apresentado – se ele perceber ou sentir o *double-bind*, pois nada garante que a reação perante a solicitação (ou o espetáculo todo) se coloca em apenas um dos dois níveis. Esse mal-entendido de ler ou sentir os trabalhos do ERRO apenas como “representação” ou apenas como “manifestação” prejudica seriamente a recepção dos espetáculos. Em seus melhores momentos, entretanto, os trabalhos do ERRO provocam um espectador sensível e inteligente o suficiente para perceber a para-realidade e posicionar-se exatamente nesse lugar simbólico em que ficção e realidade empírica se entrelaçam, para assim participar da ação simbólica como se fosse real ou da realidade em toda sua ambiguidade simbólica.

*Enfim um Líder* amplia a construção dessa para-realidade, ao incluir uma série de dispositivos midiáticos (carro de som, panfletagem, grafite, entrevista na TV, construção de um palanque etc.) que anunciam o evento como acontecimento performativo que pertence ao mundo empírico real e consequentemente promete ser regido pelas regras deste mundo. Entretanto, em relação ao espectador, o espetáculo cria uma curiosa lacuna entre enunciado e endereçamento. Se nas frases de recepção (“Seja bem vindo! Enfim um líder!”), o enunciado está claro, mas o endereçado continua vago ou duplo. Trata-se do líder anunciado ou do espectador/transeunte que de fato



está presente no local? – duplicidade que a ação cênica retoma no final do espetáculo quando a alguns espectadores é dada a oportunidade de subir ao palanque e apresentar a si mesmo como se fosse “o líder”. Nas frases de instrução (“Seja! Participe! Escolha a recepção ao Líder!”) o endereçado fica claro, mas não o modo como deve realizar a instrução. Curioso, por exemplo, a instrução de escolher a recepção e não uma recepção ao líder, junto à instrução anterior “Participe!”. Pois se a escolha se dá a favor da recepção e não contra, o que explica o artigo definido, a participação se realiza e se esgota com essa escolha? E se isso não for o caso, a minha participação é solicitada para criar outra recepção? Outras frases sugerem ao espectador uma realidade firme e confiável, mas são frases que se revelam para um olhar distanciado e desconfiado como afirmações duvidosas, ou seja, como estratégias de persuasão (“Ele chegará!” “Isso não é show, isso é participação!”) (BENNATON & RAITER, *Enfim um Líder*, 2007).<sup>8</sup>

O espetáculo levanta uma das questões centrais da participação política enquanto jogo ostentativo. Se a banda participa da recepção por meio de um show - o que torna o show participação e a participação um show -, o espectador que finalmente sobe ao palanque para expressar seus pensamentos também é submetido à mesma lógica. Seu discurso ganha validade por ele sair do anonimato e afirmar-se como cidadão? Ou está sendo exposto ao voyeurismo de espectadores que se

---

8 Para uma análise mais detalhada dessas realizações, ver Gislon, 2013. A frase espontânea de Raul Seixas *Cover* me parece ser uma intervenção feliz que captou o espírito do trabalho artístico e assim criou essa minha leitura, mesmo que isso talvez não fosse sua intenção.

divertem com as frustrações políticas e os causos raivosos de seus conterrâneos? No primeiro caso, o cidadão se apresentará como a figura de um líder em potencial? E no segundo o público assumiria a posição mais do que comum do líder farisaico, do líder que se diverte com as tentativas desesperadas de criar atenção, levantar frustrações e ‘ser alguém’ para os outros espectadores presentes? O espetáculo levanta toda uma linguagem do moralismo democrático (Seja... Faça... Participe...), mas para quê? Para criar uma revolta afetiva contra a necessidade de uma figura carismática de liderança? Ou para expor ao ridículo a pseudo-capacidade de participação política do público por cair tão facilmente nas armadilhas do narcisismo político quando espectadores, sob o aplauso dos reunidos, assumem a voz do líder de um palanque improvisado dentro do jogo cênico? *Enfim um Líder* oscila constantemente entre uma atitude cínica perante as realidades e capacidades de participação e outra, a de um impulso lúdico e anárquico de profanar os rituais de participação e de instalar na própria profanação um espírito de pertencimento entre os espectadores. Mas como podemos criar um pertencimento democrático mais duradouro, já que a estrutura do espetáculo – em tensão com as promessas enunciadas – deixa a cada dia de apresentação mais claro que não só o líder não chegará,<sup>9</sup> como também que não bastará um cidadão assumir 5 minutos de fama em um discurso

---

<sup>9</sup> Digo isso talvez porque meu horizonte de recepção *pós-beckettiano* lê o trabalho artístico não como simulacro de uma realidade social, mas como estratégia artística de sua simbolização. Entretanto, seria tolo afirmar que todos os espectadores compartilham a minha visão. Certamente há alguns (ou muitos) que acreditam mais nas promessas dos atores do que no discurso estrutural do espetáculo artístico (tal como eu o vejo).

público revoltado? Pertença e me sinto simultaneamente distante, e distante sinto que pertencemos todos ao mesmo complexo problemático.

O impacto do trabalho está nessas questões que implicitamente nos fazem perceber novamente que há, sim, uma realidade ficcional e outra empírica e que precisamos achar formas de relacionar ambas. A para-realidade é parte do problema, não parte da solução, por mais interessante e instigante que seja para o trabalho cênico. Talvez a para-realidade, enquanto estrutura simbólica e realidade vivida cotidianamente, seja o problema, e não sabemos mais como sair da consciência pós-moderna de que tudo é ‘para-real’. Novamente encontro como estrutura de recepção a criação de um *double-bind* hermenêutico.

“Uma vez no jogo, joga-se até o fim” (BENNATON & RAITER, *HASARD*, 2012), afirma uma das cartas do baralho usado em *HASARD*, último trabalho até agora do ERRO. Mas quem dá as cartas, ao escrever os recados sobre elas? Quem compõe o baralho? Como essa composição do baralho define e manipula nossos desejos? Em *HASARD*, o público é constantemente incitado a “jogar”, ou seja, participar das ações performativas do ERRO Grupo na rua; ações que possuem uma força simbólica não apenas como diversão, mas também como ações eminentemente políticas: o/a mesmo/a espectador/a pode participar do Karaokê e depois passar por um treinamento policial e proteger o cofre público. O jogo está definido, a participação do espectador não altera profundamente o caminho do jogo. As cartas são dadas e as regras definidas. A margem de intervenção do espectador é limitada. Essa imagem

reduzida de participação política é a grande força simbólica do trabalho. Como em *Desvio* ou *Enfim um Líder* é a estrutura do trabalho cênico que define sua força simbólica e seu impacto afetivo.

Talvez por isso, um dos momentos de auge desse trabalho é o momento quando a contagem final das cartas resulta na ação de despedir-se de toda vestimenta por parte dos atores; uma ação que o público acompanha ativamente ao jogar mochilas, roupas e outros pertences no centro de espaço cênico da rua. Uma tentativa de criar um grande símbolo de raiva e desamparo? De criar e afirmar uma solidariedade entre espectadores e atores, ansiando para este momento de comunidade, quando são finalmente reduzidos, como diria Brecht, à sua menor grandeza? Um anseio apenas sensacionalista, como sugerem alguns depoimentos de espectadores que chegam com a expectativa de poder ver o que para as autoridades é um atentado ao pudor? Já que todo o momento é anunciado pelos atores como resultado de uma apostada definida pela composição numérica dos naipes das cartas em suas mãos, também a possibilidade de uma redenção catártica faz parte do jogo ditado por outras forças (as cartas, os atores, os enunciados das cartas). Mais uma vez não afirma nada além de uma contradição quase insuportável entre o campo ficcional e o campo real. Esse *double-bind* continua e a busca pela redenção política talvez não passe de um erro sentimental. Perante a vontade de ação entusiasmada, o erro redentor me parece ser simplesmente manter-se no foco das tensões e, naquele momento, não fazer nada, apenas perceber a si mesmo no caldeirão dos vetores contraditórios. Agir é outro momento e acontece em outra instância.

## Referências

BENNATON, Pedro; RAITER, Luana. Todas as citações de *HASARD, Desvio* e *Enfim um Líder* constam dos roteiros das peças, disponibilizado pelos autores. Deixam de ser inéditos ao constarem no livro *Poética do ERRO: dramaturgias*.

GISLON, Giorgio Zimann. *O nome em Enfim um líder, do Erro Grupo*. Leiden: Faculdade de Humanidades, 2013. (Dissertação de Mestrado).

PERESSONI, Elisza. *O Espaço no teatro pós-dramático: vestígios no trabalho Desvio do Erro Grupo de Florianópolis*. In: DAPesquisa, vol.3, no.1, 2007/2008. Disponível em: [http://www.ceart.udesc.br/revista\\_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/elisza\\_stephan2.pdf](http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/elisza_stephan2.pdf), acesso em 15/10/2013.

PERESSONI, Elisza. SCHMIDT, Elisa. SILVA, Heloisa Marina da. *Vestígios pós-dramáticos no trabalho Desvio do ERRO Grupo de Florianópolis: Entrelaçamentos cênicos entre espaço ficcional e espaço social*. In: DAPesquisa, vol.3, no.1, 2007/2008. Disponível em [http://www.ceart.udesc.br/revista\\_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/elisa\\_elisza\\_heloisa-stephan.doc](http://www.ceart.udesc.br/revista_dapesquisa/volume3/numero1/cenicas/elisa_elisza_heloisa-stephan.doc), acesso 15/10/2013.

RAITER, Luana; BENNATON, Pedro. “Ocupação, invasão e deslocamento no espaço urbano em intervenções do ERRO Grupo.” In: RAUEN, Margarida Gandara (ed. e org.). *A interatividade, o controle da cena e o público como agente compositor*. Salvador: EDUFBA, 2009. Disponível também em: <http://www.errogrupo.com.br/v4/pt/2011/03/20/ocupacao-invasao-e-deslocamento-no-espaco-urbano-em-intervencoes-do-erro-grupo/>, acesso em 14/09/2013.







## Formas erradas de jogar: entre o jogo e a subversão

Fabio Salvatti<sup>1</sup>

*Um lance de dados jamais abolirá o acaso.*

Stéphane Mallarmé

Em meio a meu acervo de programas de espetáculos, guardo um pequeno livreto sobre como jogar as “Cinco Marias”, tradicional brincadeira infantil que consiste em lançar e apanhar cinco pequenas pedras em determinada sequência. Ilustrado e com instruções passo a passo, o manual é o programa da peça

---

<sup>1</sup> Fabio Salvatti é diretor teatral, pesquisador, professor adjunto e chefe do Departamento de Artes e Libras da UFSC. Doutor em Artes Cênicas pela USP (2010) com estágio de pesquisa na Queen Mary University of London. Mestre em Teatro pela UDESC (2004) e Bacharel em Direção Teatral pela FAP (2001). Foi membro da Kiwi Companhia da Teatro (2001 a 2008) e da Cia Em Cômodo Teatral (1998 a 2004). Como pesquisador e artista, interessa-se pelas porosidades entre arte e ativismo.

*Formas de Brincar*, criada pelo ERRO Grupo e estreada em 2010, em Florianópolis. Além de *Formas de Brincar*, *Buzkashi* (2004) e *HASARD* (2012) são trabalhos do ERRO nos quais o conceito de jogo é o elemento impulsionador ou o elemento resultante da ação cênica. Mesmo outros trabalhos do grupo, como *Cultura Fantasiada* (2012) e *Bloomsburied* (2008 e 2009), que não tem como origem ou destino o jogo, guardam dele vestígios poéticos.

Ao investigar o papel desempenhado pelo jogo em aspectos constitutivos da cena contemporânea, em especial naqueles em que a participação do público se dá de forma a compartilhar a composição da obra, a pesquisadora Margie Rauen (2009) solicita o suporte teórico de Johan Huizinga, Roger Caillois e Richard Schechner<sup>2</sup>. Ao historiador holandês Johan Huizinga é atribuído o pioneirismo da abordagem do jogo como parte constitutiva do conceito de cultura. Em *Homo ludens*, sua obra de 1938, Huizinga já no prefácio defende que é “no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve” (2005). Para o historiador, o jogo é inato ao homem e aos outros animais, sendo a cultura um subproduto dele. A partir deste ponto de vista, Huizinga tenta circunscrever o conceito de jogo da seguinte forma:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de

---

<sup>2</sup> Há uma observação linguística importante de ser feita a respeito de “jogo”. O termo *play* em inglês descreve tanto “jogo”, quanto “brincadeira” e também “atuação”. Da mesma forma, o termo *jeux*, em francês. Assim, a ambiguidade de tradução dos termos acrescenta mais uma camada significante na investigação do jogo na cena.

espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida cotidiana” (2005, p. 33).

Ao analisar o conceito de jogo de Huizinga, Roger Caillois (2001) reconhece algumas limitações. Para Caillois a definição é, ao mesmo tempo, muito ampla e muito estreita. Exclui, por exemplo, todos os jogos que envolvem a sorte: apostas, cassinos, loterias. Também não considera suficientemente o caráter imprevisível dos jogos, isto é, a indeterminação prévia do resultado final. A partir da crítica e da ampliação do conceito de Huizinga, Caillois observa e nomeia quatro características distintas em jogos:

- a) competição ou oposição entre dois (ou mais) jogadores ou times de jogadores (xadrez, futebol) – *agôn*;
- b) sorte, imprevisibilidade ou acaso (loteria, roleta) – *alea*;
- c) imitação ou simulação (brincar de casinha, teatro) – *mimicry*;
- d) sentimento de tontura, vertigem ou desordem (montanha-russa) – *ilinx*.

Ainda que o domínio dos jogos não seja totalmente restrito a estas quatro possibilidades, o autor as identifica como predominantes. Os diferentes jogos reúnem diferentes combinações destas qualidades. Ainda assim, dentro de cada característica, há a tensão entre dois polos opostos:

Em um dos extremos predomina um princípio quase indivisível comum à diversão, à turbulência, à livre improvisação e à jocosidade. Ele manifesta uma espécie

de fantasia sem controle que pode ser designada pelo termo *paidia*. No extremo oposto, essa exuberância alegre e impulsiva é quase totalmente absorvida ou disciplinada por uma tendência complementar e de certo modo inversa à sua natureza anárquica e caprichosa: costuma-se, cada vez mais ligá-la às convenções arbitrárias, imperativas e claramente entediadas. [...] esse segundo componente pode-se denominar *ludus*. (CAILLOIS, 2001, p. 13 *apud* RAUEN, 2009, p. 174).

Enquanto o *ludus* eria um campo regrado, estruturado e estruturante, a *paidia* seria o campo da impulsividade e da espontaneidade. A contribuição de Caillois é, portanto, a identificação da dimensão de *paidia*, para além das concepções de Huizinga do jogo como *ludus*.

Richard Schechner, por sua vez, elege o jogo e o ritual como os dois principais elementos fundadores da concepção de performance. Para ele, “performance pode ser definida como um comportamento ritualizado condicionado / permeado pelo jogo” (2006, p. 89). O jogo seria um composto irreverente, paródico e amoral, capaz de subverter estruturas de poder (aplicando a distinção proposta por Caillois, se assemelharia à ideia de *paidia*). Cabe lembrar que a concepção de performance em Schechner transcende o campo das artes, preocupando-se com todos os desempenhos humanos nos quais um comportamento seja restaurado<sup>3</sup>. Nesta concepção mais ampliada, estariam os esportes, as celebrações, as cerimônias e

---

<sup>3</sup> O termo central para a teoria de Schechner em inglês é *restored behaviour*. Algumas traduções optam por “comportamento restaurado”, outras por “comportamento recuperado”. De qualquer modo, o autor ressalta que este comportamento é *playful*, isto é, retém a qualidade de não ser inteiramente “real” ou “sério” (2006, p. 89).

uma série de outras atividades humanas que Schechner propõe investigar dentro do campo transdisciplinar inaugurado por ele e chamado “Estudos da Performance”.

A recorrente opção performativa do ERRO Grupo pela adoção do jogo como padrão constitutivo e temático de suas peças revela tanto uma orientação poética quanto um enunciado político. Sobre a orientação poética, podemos inferir que, ao admitir características do jogo em seu processo de trabalho, o ERRO investe na abertura de significados de sua obra, elevando o grau de transitoriedade e imprevisibilidade de suas criações. No entanto, como o que predomina nos trabalhos do grupo são características do que Caillois identifica como *ludus*, o conjunto de regras apresentadas são estáveis e arbitrárias. Politicamente, o conjunto da obra do ERRO enuncia, por um lado, que as relações sociais são (estão) em jogo, e por isto são passíveis de serem alteradas. No entanto, estas alterações só acontecem por meio de disputa e, neste caso, em jogos não necessariamente eticamente aprováveis.

Vários trabalhos do ERRO propõem disputas ou competições e, neste sentido, podem ser tipificados como *agôn*. *Buzkashi* já em seu título faz referência a um jogo oriundo da Pérsia, no qual dois times sobre cavalos disputam a carcaça de um bode. Apropriado pelo ERRO, tornou-se uma interferência organizada pelo grupo, em que uma obsessiva disputa por objetos evidencia “o único jogo. Da vida e da morte. Da festa e da guerra”<sup>4</sup>. Claramente *Buzkashi* remete aos “jogos de guerra”

---

4 <http://www.errogrupo.com.br/v4/pt/2011/02/16/buzkashi/>. Acesso em 25 de novembro de 2013.

das potências ocidentais no Afeganistão e Iraque (lembramos que a peça estreou em 2004, quando os conflitos nestes países estavam em pleno fôlego). O programa do espetáculo, por exemplo, era uma paródia de uma nota de dólar.

Se *Buzkashi* aproveita a alegoria de um violento jogo de destroçamento animal e da obsessão por objetos para tratar de geopolítica pós 11 de setembro, *HASARD*, por sua vez, investe na leitura de que a atual fase especulativa do modo de produção capitalista é, sobretudo, um jogo de azar:

O jogo do mercado, utilizando os conceitos de jogo elaborados por Johan Huizinga em *Homo Ludens*, nos leva a ver que estamos perante um mundo em que a decisão por oráculos, pelo juízo divino, pela sorte, por sortilégio — isto é, através de jogos — está controlado por uma única regra, o lucro do capital. A nossa ansiedade em sermos os primeiros assume tantas formas de expressão quantas as oportunidades que a sociedade oferece, as maneiras segundo as quais os homens são capazes de competir pela superioridade são tão variadas quanto os prêmios que são possíveis de se ganhar. Contudo, para o mercado há apenas um vencedor em todos os jogos sociais: o dinheiro<sup>5</sup>.

*HASARD* se organiza sobre uma tríade: mercado, manutenção de poder e jogos de azar. A onipresença da mídia no espetáculo flerta com a onipresença da vigilância e do aparato repressivo público e privado. Em *HASARD* há quatro cenas se desenvolvendo simultaneamente. Metaforicamente organizados como naipes de um jogo de azar do capitalismo contemporâneo, cada ator desempenha uma ação com a

---

5 <http://www.errogrupo.com.br/v4/pt/2012/05/18/hasard>. Acesso em 25 de novembro de 2013.

participação ativa dos espectadores. Cada ação inicia ocupando uma face de um quarteirão do centro de Florianópolis (a saber, as quadras das ruas Felipe Schmidt, Trajano, Conselheiro Mafra e Deodoro), que, com o desenrolar das cenas, acaba por se relacionar com as situações vizinhas. Por exemplo, a atriz Luana Raiter recruta membros da audiência para operar a câmera de seu suposto programa de jornalismo sensacionalista, enquanto o ator Luiz Henrique Cudo organiza na rua um cassino inusitado, animado pelo som de um *karaokê*. Logo estas duas situações convergem para uma cena em que a atriz-repórter é acusada de roubo e é revistada pelo organizador do cassino. As mediações entre a performance dos atores e a participação do público é feita por cartas de baralho, distribuídas ao longo do espetáculo. Cada carta, além de um número e um naipe, também tem em si impresso um texto que, aleatoriamente, passa a ser o texto do espetáculo<sup>6</sup>.

Por um lado, a temática e a valorização do acaso<sup>7</sup> parecem conduzir a uma leitura através da *alea*, de Caillois. Sem que

---

6 A carta Rainha de Ouro, por exemplo, tem o seguinte texto impresso: “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.”

7 Dependendo do idioma e da grafia (*azar*, *basard*, *hazard*), o título da peça pode significar azar, acaso, perigo ou um antigo jogo de dados árabe que é a origem etimológica dos termos europeus.



o público saiba, há quatro possibilidades de desfecho da peça, por exemplo. O que há de comum entre eles é que em todos perde-se. Em um deles, perde-se o público. Em outro, perdem-se as cartas. No terceiro, as roupas dos atores são perdidas. No último, fala-se sobre a perda. A escolha sobre qual final acontecerá depende exclusivamente da inadvertida participação do público. Mas é justamente aí que o jogo, em vez de *alea*, se revela, de fato, *agôn*. A cada ator está atribuído um naipe de cartas correspondente e um desfecho da peça. Os atores competem para aliciar a maior quantidade de espectadores para si e, conseqüentemente, para seu naipe. Então são contadas as cartas acumuladas pelos espectadores ao longo do percurso da peça, o ator/naipe que conseguiu reunir o maior número de cartas é considerado vencedor e o final correspondente é executado. Mesmo que esta operação não seja exatamente clara para o público, que pode muito bem ignorar que havia desfechos concorrentes, é curioso notar a conversão do acaso em disputa. Essa análise pode implicar a interpretação de que a suposta aleatoriedade e imprevisibilidade do jogo do capital é, no fundo, uma latente competição – se quisermos ir um pouco mais longe, por que não a chamarmos de luta de classes?

Para explorar estas conexões entre jogo, mercado e poder, o ERRO Grupo recorreu à teoria de Giorgio Agamben, de quem aproveitaram a reflexão de que o jogo nasce de uma inversão da esfera do sagrado.

O jogo como órgão da profanação está em decadência em todo lugar. Que o homem moderno já não sabe jogar fica provado precisamente pela multiplicação vertiginosa de novos e velhos jogos. Nos jogos, nas danças e nas festas, ele

procura, de maneira desesperada e obstinada, precisamente o contrário do que poderia ali encontrar: a possibilidade de voltar à festa perdida, um retorno ao sagrado e aos seus ritos, mesmo que fosse na forma das insossas cerimônias da nova religião espetacular ou de uma aula de tango em um salão do interior. Nesse sentido, os jogos televisivos de massa fazem parte de uma nova liturgia, e secularizam uma intenção inconscientemente religiosa. Fazer com que o jogo volte à sua vocação puramente profana é uma tarefa política. (AGAMBEN, 2007, p. 60).

De acordo com Agamben, os jogos nascem como profanação dos ritos religiosos (e, de acordo com o trecho acima, seria tarefa política – leia-se subversiva – retomar esta vocação profana, uma vez que estaríamos em uma fase de decadência desta profanação). Cabe então perguntar qual religião é profanada pelos jogos de *HASARD*. Ora, *profanar*, segundo a leitura de Agamben, seria a operação de restituição à esfera comum de algo que tivesse sido alçado à esfera do sagrado. Resta a conclusão de que a religião profanada por *HASARD* é a mística do capital especulativo, a onipresença da vigilância e o exercício do biopoder (três mecanismos que, para efeito da atual fase do capitalismo, articulam-se simbioticamente).

Walter Benjamin escreveu um fragmento de ensaio no início da década de 20, intitulado “O capitalismo como religião”, no qual defende que, mais do que apenas ter uma origem religiosa, o capitalismo é, em si, uma religião.

O capitalismo serve essencialmente à satisfação das mesmas preocupações, tormentos e inquietudes aos quais outrora davam resposta as chamadas religiões (...)

O capitalismo é uma religião de mero culto, sem dogma.

O capitalismo desenvolveu-se no Ocidente como um parasita no cristianismo (...) de tal maneira que, no final, a história do cristianismo é essencialmente a de seu parasita, o capitalismo. (BENJAMIN, 2011).

Se a associação entre capitalismo e religião<sup>8</sup> já era apropriada na década de 20, o desenvolvimento do modo de produção nos últimos noventa anos qualifica esta associação como ainda mais pertinente. A crítica elaborada por Guy Debord (outra referência recorrente para o ERRO Grupo) em seu *A Sociedade do Espetáculo*, em 1967, trata justamente de um estágio do capitalismo em que a imagem é alçada à condição de mercadoria cultuada: “o espetáculo é a forma mais desenvolvida da sociedade baseada na produção das mercadorias e no 'fetichismo da mercadoria' que daí decorre” (JAPPE, 1999, p. 15). No texto que apresenta o projeto de *HASARD*, Luana Raiter e Pedro Bennaton também citam o pensador anarquista alemão Gustav Landauer,

---

8 Lembremos que uma categoria fundamental do pensamento marxista, do qual Benjamin é debitário, é a de fetiche da mercadoria. O processo de fetichização guarda uma raiz mágica: o feitiço confere a alguma coisa propriedades extraordinárias, além da natureza original desta coisa. Para Marx, no modo de produção capitalista esta operação desliza da sua origem religiosa para a produção material: “A forma mercadoria e a relação de valor entre os produtos do trabalho, a qual caracteriza esta forma, nada têm a ver com a natureza física desses produtos nem com as relações materiais dela decorrentes. Uma relação social definida, estabelecida entre os homens, assume a forma fantasmagórica de uma relação entre coisas. *Para encontrar um semelhante, temos de recorrer à região nebulosa da crença.* Aí, os produtos do cérebro humano parecem dotados de vida própria, figuras autônomas que mantêm relação entre si e com os seres humanos. É o que ocorre com os produtos da mão humana, no mundo das mercadorias. Chamo a isso de fetichismo, que está sempre grudado aos produtos do trabalho, quando são gerados como mercadorias. É inseparável da produção de mercadorias” (MARX, 1968, p. 81. grifo meu).

para quem “o único Deus, o único ídolo, a que os humanos dão as suas vidas é o dinheiro, artificial e vivo. Este ídolo, o dinheiro, produz dinheiro e mais dinheiro, e isto lhe confere todo o poder do mundo”<sup>9</sup>. A nova religião capitalista, baseada no consumo e na imagem, imprime uma radical mutação da vida cotidiana. Todos os aspectos da vida são tomados de assalto por uma invasão do capital. Investir, comprar, vender, alugar, consumir, são atos cotidianos com conotações ritualísticas na mística do capital. Os fieis destes rituais experimentam reações religiosas completas, como a culpa mítica associada à dívida econômica. A salvação ou a expiação dos pecados, por outro lado, estaria restrita ao acúmulo de mercadorias e de capital.

Guardando dimensões lúdicas e religiosas, e tendo como regras as leis do mercado e do lucro, o jogo do capital profanado através de *HASARD* oferece outro questionamento: neste jogo somos jogadores ou peças do tabuleiro? Mesmo que recusemos respostas restritas ao binômio identitário entre sujeito e objeto, a peça insiste que nos debrucemos sobre o problema. Sobretudo quando a onipresença da vigilância e do aparato repressivo conduzem a um episódio de ocorrência policial.

No início de abril de 2013, *HASARD* foi apresentada no Festival de Curitiba. Dos quatro desfechos possíveis para a peça, um incluía uma obsessiva aposta pelos atores, indo até o limite de apostarem suas próprias roupas (e desnudando-se no processo). A Polícia Militar teria sido chamada a intervir, a partir da denúncia de transeuntes, para reprimir a nudez

---

<sup>9</sup> <http://www.errogrupo.com.br/v4/pt/2012/05/18/hasard>. Acesso em 25 de novembro de 2013.

apresentada pela obra. A polícia ameaçou enquadrar o elenco sob o delito de ato obsceno, por se tratar de nudez em via pública. Apesar de a primeira tentativa ter sido frustrada – a cena acontece rapidamente e a polícia não chegou a tempo de deter os atores –, na apresentação seguinte o efetivo policial patrulhou ostensivamente a região em que a peça ocorria. Coagidos, os atores acabaram renunciando à cena final, que coincidentemente envolveria nova nudez (uma vez que novamente o mesmo ator ou naipe – ouro – foi o vencedor da competição ao longo da peça). Para uma terceira apresentação, o ERRO Grupo já tinha se precavido com a presença de uma advogada, mas jogo é jogo, e desta vez o final vencedor não foi o que demandava a nudez.

O corpo nu em arte tem um histórico vasto de conflitos com as forças da ordem, através dos argumentos de ameaça ao pudor dos cidadãos ou de obscenidade. Esta intervenção censora é a face imediata do biopoder, tal qual enunciado por Foucault, ou seja, um poder exercido sobre o corpo dos indivíduos. Se isto é fácil de ser detectado no episódio de *HASARD*<sup>10</sup>, o exercício deste poder é sub-repticiamente apresentado nos demais trabalhos do grupo.

---

10 Esta não foi a primeira desventura do ERRO Grupo com a polícia. Em *Desvio*, por exemplo, a estratégia de divulgação e de poética do espetáculo – o envio de uma série de cartas misteriosas para destinatários escolhidos aleatoriamente – fez com que o grupo fosse suspeito em uma investigação que procurava um traficante. Em outro episódio, no próprio *Hasard*, os representantes da Câmara dos Dirigentes Lojistas de Florianópolis tentaram impedir a realização da peça na rua, e a polícia foi chamada, desta vez, para garantir o direito dos artistas realizarem o seu trabalho.

Em *Formas de Brincar*, o jogo que se dava em cena é, assim como em *HASARD* e em *Buzkashi*, uma manifestação de *agôn*: uma competição de três atrizes pela preferência do público. Por meio de uma sucessão de provas, as atrizes demonstram suas habilidades e recebem votos da audiência. Elas dançam, cantam, ressaltam atributos físicos e tentam sabotar umas às outras para seduzir o público. A mais votada é premiada com um troféu (um crânio bovino).

Se em *HASARD* o biopoder é apresentado através do aparato de vigilância e do capital especulativo, em *Formas de Brincar* ele se manifesta através da disciplinarização do corpo feminino<sup>11</sup>. Esta disciplinarização se dá de modo a integrar poderes estatais (como a recusa da legalidade do aborto, por exemplo), patriarcais (que regem os comportamentos “aceitos” para o desempenho de gênero) e econômicos (através dos quais o corpo feminino é tratado como objeto de consumo, aperfeiçoável por meio da cosmética). As “personas” ou ecos de personagens evocadas pelas atrizes do espetáculo se apresentam menos como sujeitos do que como objetos deste discurso, e acabam sucumbido à disputa irrefletida e degradante que oferece o mínimo de recompensa (qualquer semelhança com a profusão dos *reality shows* ou com o triunfo da indústria

---

11 Foucault atribui uma leitura dupla para o *biopoder*: “Por um lado, as disciplinas, as regulações, a anátomo-política do corpo, por outro a biopolítica da população, a espécie, as performances do corpo, os processos da vida – é o modo que tem o poder de investir a vida de ponta a ponta. Ao lado do sujeitamento dos corpos através das escolas, colégios, casernas, ateliês, surgem os problemas de natalidade, longevidade, saúde pública, habitação, imigração. Ainda separadas no início, a disciplinarização dos corpos e a regulação da população acabam confluindo” (PELBART, 2011, p. 57).

---

**Qual delas tem o melhor  
desempenho?**

**(Indique sua escolha)**

- Cachos definidos, bunduda e sorridente.
- Loira, esbelta e de olhos verdes.
- Morena, cabelos lisos e olhar fulminante.

cosmética não é mera coincidência). *Formas de Brincar* trata, portanto, da conformação, da domesticação e da reificação dos corpos femininos submetidos à dinâmica do jogo da sociedade de consumo. A presença espectral deste jogo, no entanto, é muito menos evidente do que em *HASARD*.

A dinâmica do jogo, a expressão do *agôn*, as regras arbitrárias do *ludus* de Huizinga, tudo isso pode ser percebido em *Harsard*, *Formas de Brincar* e *Buzkashi*. Outros trabalhos do ERRO Grupo, mesmo sem a orientação clara pelo e para o jogo, mantém dele elementos tangentes: ironia, paródia, contrafação. Além disso, reafirmam a radicalidade política e estética característica do grupo. Manifestação disso é *Cultura Fantasiada*, uma intervenção-instalação realizada pelo ERRO Grupo por ocasião do aniversário de 286 anos da cidade de Florianópolis, em março de 2012. Diversos bustos de figuras históricas espalhados pela cidade amanhecera fantasidos com adereços, colares, chapéus, badulaques, flores e parangolés. Além das fantasias, tinha sido fixado um texto que explicava que a ação era inspirada pela insuficiência da negociação institucional para o fomento da cultura na cidade (ou seja, a participação nos fóruns, conselhos e conferências). Era preciso abordar o descaso governamental para com a cultura de modo mais incisivo, através de táticas de enfrentamento mais diretas, afirmando que “nem sempre gentileza gera gentileza”<sup>12</sup>. A crítica centrava-se principalmente na política cultural do estado e município, que privilegia uma lógica de eventos (nos quais

---

12 <http://www.errogrupo.com.br/v4/pt/2012/03/23/cultura-fantasiada/>  
Acesso em 25 de novembro de 2013.

predomina a prática predatória do mercado) em detrimento de projetos de formação e de processos continuados de pesquisa artística.

Nesse contexto, se estabelece um atrelamento das parcas verbas públicas e da legislação de incentivo cultural favorecendo negócios em torno de produtores culturais e políticos aproveitadores que não possuem como objetivo a manutenção de uma política cultural de fomento e de crítica política ao *status quo*.

Em contrapartida a população não possui acesso à produção das suas cidades e os artistas não dispõem de espaços, editais e incentivos para desenvolverem suas pesquisas, assim como um circuito subsidiado para apresentarem seus trabalhos. Ainda que pululem aqui e ali mega-eventos e empreendimentos de construtoras, que giram muito mais em torno dos famosos “para inglês ver” e “quando há sangue nas ruas, compre terras”, os incentivos às manifestações culturais apenas reforçam o caráter assistencialista das políticas culturais em nosso estado. Os mega-eventos existem para gerarem palanques políticos e capital aos senhores e senhoras produtores. Se eles ocupam os nossos espaços culturais com suas campanhas e conchavos políticos, nós ocuparemos os seus monumentos e palanques com nossas ações culturais de protesto<sup>13</sup>.

Em *Cultura Fantasiada* vemos a adoção da estratégia situacionista do *détournement* (desvio), que consiste na apropriação e ressignificação de fragmentos culturais que manifestam enunciados ideológicos. Os bustos dos heróis, quando carnavalizados pelo ERRO, passaram a denunciar a cultura fantasiada implementada pelo poder governamental

---

13 Idem.

local. A intervenção-instalação jogava luz nas relações espúrias entre poder econômico e poder político na esfera cultural.

Andy Warhol certa vez disse: “Ganhar dinheiro é arte, trabalhar é arte, e fazer bons negócios é a melhor arte”. O ERRO Grupo se propôs a uma reação poética à promiscuidade existente entre arte e mercado, ou seja, entre a produção artística e sua submissão, inserção, dependência ou projeto para o modo de produção capitalista. Na pretensão de certa fatia da produção artística de “atingir o mercado”, predomina a domesticação de formas e fórmulas mais estáveis, que garantam a segurança de um consumo prazeroso. Para isso, o entretenimento, tanto o da indústria cultural quanto o da alta cultura – se quisermos ainda apostar numa dicotomia que Warhol decididamente já havia superado - deve ser preservado.

*Bloomsburied* foi um leilão de performances organizado pelo ERRO Grupo no espaço cultural Arquipélago, em Florianópolis, uma primeira edição em 2008 e outra em junho de 2009<sup>14</sup>. O ERRO havia sido convidado pelos organizadores locais da comemoração do *Bloomsday* (o dia em que se passa o enredo de Ulisses, de James Joyce, 16 de junho, que é celebrado anualmente em diversas partes do mundo).

O leilão do ERRO destilava uma fina ironia sobre este modo produtivo da arte. A própria proposição de um leilão de performances (que era, ao mesmo tempo, um leilão de

---

14 Para comentar o *Bloomsburied*, aproveite trechos de um artigo de minha autoria, *Sobre Bloomsburied e Andy Warhol*, publicado na revista Sopro, número 13, disponível em <http://www.culturaebarbarie.org/sopro/n13.pdf>. Acesso em 25 de novembro de 2013.

fato e a paródia de um leilão, o que, se aproveitarmos as características propostas por Caillois, pode ser enquadrado, da mesma forma que *Cultura Fantasiada*, como *mimicry*), causou algum constrangimento. Pensemos na *voyeurização* do trabalho artístico: qual uma *stripper* numa cabine de *peep show*, a arte-performance seria entregue desde que se pagasse por ela.

Já no primeiro lote, uma transgressão se manifestava: a performance leiloada era um plágio do *Projeto cédula* das *Inserções em Circuitos Ideológicos*, realizado por Cildo Meirelles em 1970. O ERRO Grupo declarava a autoria da frase “Quem matou Herzog?”, usada para carimbar cédulas e devolvê-las para a circulação. O que estava sendo leiloado era o carimbo em si, e a possibilidade de perpetrar a performance.

Na sequência, três lotes ficaram sem compradores: um passeio por Dublin, a ser realizado nos arredores do espaço cultural Arquipélago; uma mirada em um espelho, no qual os espectadores poderiam enxergar seus “verdadeiros eus”; e uma frase a ser pichada em um muro por um dos integrantes do grupo (sendo que a localização e o conteúdo da frase poderiam ser escolhidos pelo comprador). O caráter ilegal deste último lote estabelecia um risco (legal e efetivo) para o performer e uma cumplicidade contrafatora para o comprador. Uma compra coletiva da performance foi desenhada, mas não foi atingido o lance mínimo, de 50 reais, e, portanto, a performance não foi arrematada.

Por fim, fechando o pregão, foi leiloado um roubo. Por 20 reais, um coletivo de espectadores adquiriu a ação de roubar, e pôde sugerir objetos (artísticos ou não) dentro do espaço cultural

Arquipélago para que o ato fosse executado. Ao estetizar a sua contrafação, o roubo, o ERRO borrou a fronteira entre arte e vida, entre ficção, vandalismo e ação direta, instaurando uma zona de turbulência que deslegitima o discurso mercadológico-elitista dos espaços de exposição de arte. Com isso, colecionou alguns desafetos. Os organizadores do evento e os diretores do espaço cultural Arquipélago ameaçaram processar o grupo caso ele não devolvesse o objeto roubado e/ou não pagasse os danos causados (as “marteladas” do leilão eram deferidas na parede e no piso da sala de exposição e sobre um piano de cauda presente no espaço expositivo)<sup>15</sup>.

*Bloomsburied* e *Cultura Fantasiada* mantém do jogo uma faceta irreverente e subversiva que é a assinatura da trajetória do ERRO Grupo. Juntam-se, desta forma, a *Buzkashi*, *HASARD*, *Formas de Brincar* e a uma série de outros trabalhos que promovem invasões no espaço público, resistindo à sua privatização, além de errâncias e ressignificações do ambiente urbano que, por fim, pretendem alterar o modo de relacionamento dos cidadãos com sua cidade.

---

15 O episódio se desdobrou em debates em blogs (<http://victordarosa.blogspot.com.br/2009/07/um-tapinha-nao-doi.html>) e na imprensa. O ERRO Grupo, não só devolveu o objeto do roubo e arcou com os reparos na galeria de arte, como também pôs em leilão os tacos do piso danificado no *Bloomsburied* seguinte, em uma série de gravuras (técnica martelo sobre madeira) intitulada “Dumping no pregão em evento internacional” (3º *Bloomsburied*, BENNATON & RAITER, 2009 <http://leiloesbloomsburied.blogspot.com.br/2009/10/3-bloomsburied-lotes-da-serie-dumping.html>). Os organizadores do *Bloomsday* e os responsáveis pelo espaço cultural Arquipélago se recusaram a emitir documento que comprovasse que o ERRO Grupo restituiu os prejuízos gerados durante a performance.

## Referências

- AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.
- BENJAMIN, Walter. *O Capitalismo como Religião*. In Revista Garrafa N° 23, janeiro-abril de 2011. Disponível em [http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/garrafa/garrafa23/revista\\_garrafa23.html](http://www.ciencialit.letras.ufrj.br/garrafa/garrafa23/revista_garrafa23.html). Acesso em 12 de outubro de 2013.
- CAILLOIS, Roger. *Man, play and games*. Champaign, Univesrity of Illinois Press, 2001
- CASTRO, Edgardo. *Introdução a Giorgio Agamben: uma arqueologia da potência*. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.
- ERRO GRUPO. *Catálogo Manutenção do Erro 2010-2012*.
- ERRO GRUPO. *Baralho de HASARD*.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- JAPPE, Anselm. *Guy Debord*. Petrópolis: Vozes, 1999.
- MARX, Karl. *O Capital: crítica da economia política. Livro 1. Volume 1*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1968.
- PELBART, Peter Pál. *Vida capital: ensaios de biopolítica*. São Paulo: Iluminuras, 2011.
- RAUEN, Margie (org.). *A interatividade, o controle de cena e o público como agente compositor*. Salvador: UFBA, 2009.
- SALVATTI, Fabio. “Sobre Bloomsburied e Andy Warhol”. In *Sopro* – panfleto político cultural N° 13, julho de 2009. Disponível em <http://www.culturaebarbarie.org/sopro/n13.pdf>.
- SCHECHNER, Richard. *Performance studies: an introduction*. Nova York: Routledge, 2006.







## **O ex-actor**

Luana Raiter<sup>1</sup>

*Mais cedo ou mais tarde chegaremos ao que se denominará ‘Sala Catedral do Futuro’, a qual dentro de um espaço livre, vasto, transformável, acolherá as mais diversas manifestações de nossa vida social e artística, e será o lugar por excelência onde a arte dramática florescerá, com ou sem espectadores (...). O termo representação tornar-se-á pouco a pouco um anacronismo. A arte dramática de amanhã será um ato social a qual cada um dará a sua contribuição.*<sup>2</sup>

---

1 Integrante fundadora do ERRO Grupo desde 2001 onde atua como atriz, ex-atriz, performer, dramaturga e diretora de arte. Ministra oficinas para atores e não-atores desde 2004 em diversas cidades do Brasil destacando sua recente participação com a oficina do ERRO Grupo *Invisible action against invisible power* no curso *EMERGENYC* oferecido pelo *Hemispheric Institute of Performance and Politics* para artistas ativistas na *Tisch School of Arts (N.Y.U.)*. Atualmente é mestranda em teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina.

2 APPIA, ADOLPH. “For a hierarchy of means of expression on the stage”. In: *Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography*. 2010, p. 87. Tradução livre.

Em minha prática dentro do ERRO Grupo como atriz, dramaturga e algumas outras funções acumuladas (característica própria do fazer artístico independente), iniciei uma investigação sobre a função pela qual tenho maior interesse: o trabalho do ator. Com este foco, cheguei ao conceito de *ex-actor*, termo criado pelo pesquisador e dramaturgo português Pedro Barbosa em seu livro *Teoria do Teatro Moderno: Axiomas e Teoremas* (1982), como forma a situar a minha prática como atriz em trabalhos do ERRO, especialmente aqueles que são enquadradas dentro do gênero *performance*.

O contato com este conceito fez com que minha visão sobre as formas de atuação que realizava tanto em trabalhos como da série *CHURRASCÃO* (I, II, III, IV, e V), *Bloomsburied* (I e II) e *Jogos da Babilônia*, entre outros, assim como em trabalhos como *Enfim um Líder*, *Desvio* e *HASARD*, ganhasse uma abordagem igualitariamente inserida dentro do campo de meu trabalho atoral. O conceito de *ex-actor*, a meu ver, aproxima elementos que englobam procedimentos de atuação usados tanto no teatro quanto em outras esferas artísticas como na *performance* e nos *happenings*, sobretudo no que se refere ao desempenho presencial do artista perante outros em uma ação.

Este artigo, portanto, tem como objetivo introduzir ao leitor o conceito de *ex-actor*. Para isso utilizarei como exemplo uma *performance* de Flávio de Carvalho, *Experiência n°2*, considerada a primeira *performance* brasileira, de modo a destacar a aproximação entre o trabalho do ator no teatro e em outras manifestações que fazem uso do corpo. Nos pontos de encontro entre essas duas práticas artísticas é possível traçar um

tipo de desempenho específico que está intimamente conectado à prática do *ex-actor*, ou seja, ao trabalho do ator.

O termo *ex-actor* é proposto por Barbosa ao abordar a “Cerimônia Pânica” proposta por Arrabal e Jodorowsky em 1965, no manifesto “Vers l’éphémère panique” ou “sortir le théâtre du théâtre”, escrito que trata do teatro como uma festa, eliminando o espectador e qualquer espaço destinado exclusivo ao ator, ressaltando a potência da improvisação e do efêmero<sup>3</sup>. Segundo Barbosa:

O *ex-actor*, homem pânico, não representa nenhum papel e esqueceu totalmente a personagem. No ‘efêmero’, esse homem pânico tenta alcançar a *pessoa* que está em vias de ser (...), pensa que na vida cotidiana todas as pessoas caminham disfarçadas representando uma personagem, e que a tarefa do teatro é fazer de maneira que o homem deixe de representar uma *personagem* diante de outras personagens, e que acabe por eliminá-la a fim de se aproximar pouco a pouco da *pessoa*” (1982, p. 158).

Assim o *ex-actor*, ao abandonar a ideia de representar uma personagem, fala e age em seu próprio nome, infiltrando-se entre a arte e a vida. Ao partir do pressuposto de que o mundo é um lugar repleto de atores, o *ex-actor* age diretamente sobre a vida social, operando como um dispositivo de ação, um agente que, uma vez colocado em contato com outros, revela-se a si mesmo e também as dinâmicas sociais, políticas e culturais que operam na vida em sociedade.

---

<sup>3</sup> Tomo a liberdade aqui de associar este termo a outras propostas artísticas que vão além do *Teatro Pânico*.

Escolho o termo *ex-actor* e não outros como *performer*, *ator performático* ou *ator-performer*, pois o prefixo sugerido por Barbosa traz consigo o abandono e sua eterna lembrança, remetendo a uma ruptura com a representação, a uma negação de sua função tal qual é comumente compreendida, e ao mesmo tempo em que se distancia do ator, faz referência a esta ruína, ressalta este “passado”. Contudo, a característica fundamental que este termo carrega faz referência a um mundo espetacularizado, relacionando-se com uma prática situacionista e seus pensadores, em um embate direto com a não-participação, prática esta que influencia muito o modo de operar do ERRO.<sup>4</sup>

O conceito de Pedro Barbosa está diretamente ligado à necessidade de que o ator abdique da ideia de representação no teatro para chegar a uma nova forma de agir, ou seja, como acontece no *happening* e na *performance*, porém sem esquecer sua origem – sem esquecer que o teatro é a arte de um corpo perante outro, em todas as suas possibilidades.

Não utilizo o termo *performer*, apesar deste termo carregar muitas das características do trabalho do *ex-actor*, pois *performer* sugere um tipo de classificação que interrompe os avanços e as possibilidades do teatro, fora de qualquer convenção teatral. E o que sobraria ao ator quando seu trabalho é associado exclusivamente ao trabalho do *performer*, considerando a velha

---

4 Dentro do ERRO não temos a preocupação em fixar conceitos a serem adotados pelo grupo como um todo, deixando cada integrante com autonomia para interpretar nossas práticas da forma como quiser, assim, aproveito para deixar claro que o termo *ex-actor* é uma referência em minha pesquisa individual dentro do grupo.

referência de que o teatro é tido como a arte do ator? Segundo Patrice Pavis:

O *performer* é aquele que fala e age em seu próprio nome (enquanto artista e pessoa) e como tal se dirige ao público, ao passo que o ator representa sua personagem e finge não saber que é apenas um ator de teatro. O *performer* realiza uma encenação de seu próprio eu, o ator faz o papel do outro (2007, p. 284-285).

Este tipo de constatação é muito recorrente no teatro como forma de distinguir o ator do *performer*, criando uma distância que prejudica o desenvolvimento do trabalho do ator, desconsiderando-o em sua função de “actante”, além de suscitar retóricas que dizem respeito a quais são as noções de personagem na contemporaneidade, da distância entre “eu” e o “outro”, assim como sobre o lugar da representação na atualidade.

O diretor catalão Roger Bernat realiza obras que em sua maioria não contam com atores<sup>5</sup> tal qual é proposto por Pavis na definição acima, mas sim dispositivos eletrônicos que guiam os espectadores para que eles próprios sejam o elenco de seus trabalhos. Em entrevista, ao ser questionado se o que ele faz é teatro, responde que seu trabalho formaliza artisticamente o que significa viver em sociedade, algo que apenas o teatro faz, diferentemente de outras artes, e conclui: “Dizem que é

---

<sup>5</sup> Refiro-me aqui a atores na equipe de seus trabalhos, pois, como coloca Roger Bernat, existem muitos atores, depende de quantos vêm ao teatro.

*performance* ou teatro contemporâneo, mas reivindico que é teatro, só teatro.”<sup>6</sup>

Percebe-se nessa colocação que a preocupação em resgatar ao teatro o que a ele pertence é algo que ronda o meio teatral especialmente após a expansão da *performance*. Isso acontece porque ainda há uma tendência em associá-lo ao drama e à mimese, esquecendo de suas origens e das experiências do século XX na busca de criar situações em que o público é convocado a participar como ator, co-ator e co-autor das obras, saindo da posição passiva. No campo da pesquisa atoral surgem várias experiências que buscam a junção entre figurante e figurado, reivindicações para que este não se desloque mentalmente para outra realidade ou identidade, que lide e expanda suas potencialidades enquanto indivíduo e que o teatro resgate sua parte fundamental: o jogo, o ritual, o encontro. Não é à toa que o grande mestre do teatro da segunda metade do século passado, Jerzy Grotowski, passou os últimos anos de sua vida desenvolvendo e aprofundando estes elementos do teatro. Grotowski acreditava que não é o teatro que é indispensável, e sim o encontro entre as pessoas. Sendo essa a essência do teatro, conclui: “Com isso em mente, nós decidimos ir para além da arte, para a realidade, sendo que é na vida real, e não no plano artístico, que tais contatos são possíveis” (1993, p. 101).

Grotowski reforçou a necessidade do ator em perceber seu compromisso na atuação, não só como uma função artística,

---

<sup>6</sup> Acessado em <http://vejabrasil.abril.com.br/brasil/materia/o-publico-e-o-protagonista-480>. Acesso em 04/11/2013.

mas também como parte de sua atuação social e política na vida, diferenciando-se assim de um mero bem comercial.

Esses novos horizontes para o ator, plantados desde o início do século XX por Meyerhold, Artaud, Vakhtangov e Grotowski, foram influenciados pelos movimentos vanguardistas da época, que valorizavam a potência da arte enquanto constituinte de uma comunidade, em seu aspecto dinâmico e mutante, vivo e presencial e, por fim, ritualístico. Hans-Thies Lehmann, em seu livro *Teatro Pós-Dramático*, constata que o teatro neste século evocou o desmanche da palavra, dando ênfase às ações, ao poder metafísico do corpo e da voz, mas não conseguiu de fato afastar o aspecto dramático. Esta visão de Lehmann carece de englobar dentro do campo do teatro as experiências de artistas de outras áreas que realizaram ações que carregavam elementos irrefutavelmente teatrais, e que, em muitos casos, eram vistas pelos próprios artistas enquanto experiências teatrais, como foi o caso de John Cage, Michael Kirby, André Breton ou ainda Tristan Tzara.

A *performance*, reconhecida como gênero artístico ao longo da segunda metade do século XX, criou mais desafios para o teatro que ainda não havia se recuperado da crise que o cinema lhe impôs. Anárquica por natureza, a *performance* resiste a definições, é uma linguagem que surge no limite rompido entre o objeto e o corpo, em que o artista cria situações e se coloca como emissor de informações, em um sentido mais conceitual do que emotivo, embora tenha também, assim como o teatro, sua origem no ritual, segundo alguns teóricos dos quais pode-se destacar Richard Schechner. Um exemplo prático disto é o ato dos índios se pintarem para irem à guerra, simbolizando algo a

partir de si e sobre si. A *performance*, assim como os *happenings*, foi diretamente influenciada pela *live art*, ou seja, pela vontade de reelaborar o real, e não representá-lo.

Como coloca a pesquisadora e artista Eleonora Fabião, definir o que é *performance* “não é apenas contraditório ou redutor, é mesmo impossível”, e ainda: “(...) a estratégia da *performance* é resistir a definições. A *performance* enquanto linguagem trata justamente de desnortear classificações, de desconstruir modos tradicionais de produção e recepção artística”. Portanto, o que busco aqui é listar uma série de características que a *performance* possui e que são também características do teatro na contemporaneidade. E esta lista pode ser resumida no que Fabião coloca ao enfatizar os fatores comuns encontrados em *performances*:

Sobretudo a ênfase no corpo como tema e matéria. Me restrinjo a destacar algumas tendências gerais: o desmonte de mecânicas clássicas do espetáculo, a desconstrução da representação, o desinteresse pela ficção, a investigação dos limites entre arte e não-arte, a investigação das capacidades psicofísicas do *performer*, a criação de dramaturgias pessoais e/ou auto-biográficas, a ênfase nas políticas de identidade e em discussões políticas em geral através do corpo e as experimentações em torno das qualidades de presença do espectador.<sup>7</sup>

---

7 Eleonora Fabião em entrevista realizada por Fábio Freire e publicada no Diário do Nordeste no dia 09/07/2009. Acessado em: <http://diariodonordeste.globo.com/materia.asp?codigo=652907> 27/10/2013.



De forma a me ater ao foco deste artigo, resumo com as palavras de Michael Kirby que “nem toda *performance* é teatro”, já que que a *performance* engloba também manifestações que não necessitam da presença física, diferentemente do teatro, como as *performances* sonoras. Mas muitas ações de artistas na busca de experiências que dialoguem com a vida, usando o corpo como matéria prima de seu trabalho, podem e devem, a meu ver, serem re-vistas como teatro, de forma a não deixar o teatro sucumbir a uma definição que se limite à representação, à figuração, ao uso da palavra, e sim que se defina como uma linguagem artística que cria rituais dos mais diversos tipos, fazendo com que o teatro não seja uma arte obsoleta. Respalhando o que teatrólogos e diretores vislumbravam e vislumbram até hoje para o teatro: a junção entre ator e autor, a diluição entre ator e público, entre figurante e figurado e uma ação artística agindo diretamente na vida social, na realidade.

No texto teatral escrito pelo austríaco Peter Handke, chamado *Insulto ao Público*, que estreou durante a *Semana do Teatro Experimental* em Frankfurt de 1966, encontra-se uma explicitação sobre alguns eixos da pesquisa do teatro no século XX: “Isto não é uma representação que reencena uma ação que ocorreu em outro lugar (...) Espaço/tempo aqui é o seu tempo/ espaço (...) Não representamos senão o que somos” (1975, p. 15-16).

Nesta fala percebe-se que a busca deste teatro se distancia de forma gritante do teatro realista feito na primeira metade do século. A proposta de eliminar a ficção, que era a matriz do trabalho do ator, ou seja, a ideia de que ele deve se colocar em outro tempo, como outra pessoa além dele mesmo, transformou

os conceitos sobre o que seria o trabalho do ator engajado na pesquisa de reencontrar um território significante para a arte teatral, no caso o de *ex-actor*.

Sob essas influências e com essa preocupação, o ERRO desde sua fundação realiza uma pesquisa intensa sobre as formas de intervir na realidade, desenvolvendo procedimentos para que o ator, o *ex-actor*, possa agir como um dispositivo que revele posturas sociais, que proponha situações que possibilitem a co-criação de suas obras com as pessoas presentes durante as ações. O conceito de teatro que percebo ser o mais contundente e que melhor esclarece o lugar do *ex-actor* é o dado por John Cage em entrevista a Richard Schechner: “Eu diria que o teatro é simplesmente algo que comprometa os olhos e os ouvidos... e que envolva qualquer número de pessoas, não apenas uma. Eu quero fazer essa definição tão simples para poder olhar para a própria vida como teatro” (1995, p. 51).

Nesta colocação é possível notar a falta de um elemento determinante, para muitos teóricos teatrais, que constitui o teatro enquanto tal: a convenção teatral. O público precisa saber que se trata de teatro de forma a criar uma fricção da ação com a realidade e um posicionamento semântico do olhar. Pensar a convenção teatral na atualidade é uma questão muito presente na prática do ERRO. Impossibilitada de aprofundá-la aqui, resumo a perspectiva através do fato de que o *ex-actor* parte do pressuposto de que “na vida cotidiana todas as pessoas caminham disfarçadas representando uma personagem”, ou seja, pelo viés do pós-modernismo.

O ator, conforme sugerido por uma via teatral mais conservadora (preocupada ainda com o estabelecimento da convenção teatral), é aquele que simula ser outro. E eis que a simulação é um dos conceitos mais abordados pelos grandes pensadores da humanidade e que na contemporaneidade ganha ainda mais atenção. A cultura pós-moderna, como exemplifica Jean Baudrillard, é completamente apoiada em modelos e mapas, a tal ponto que perdemos completamente a referência do mundo real, de onde derivam esses mapas e modelos. A invenção do real, para Jean-François Lyotard, é o que move a arte no pós-modernismo: a realidade é revelada sob a descrença e a descoberta de sua ausência. Não conseguimos mais acreditar na realidade, pois ela se parece a um filme mal feito, como coloca Gilles Deleuze. Assim, a convenção teatral na qual o teatro se fundamentou por séculos perde suas bases diante de uma simulação generalizada, em que, conforme Guy Debord, “o verdadeiro é um momento do falso”.

Feito este breve panorama de como entendo o teatro e o trabalho do ator, é possível abordar a ação de Flávio de Carvalho em 1931 e fazer, através de seu relato, uma análise pontuando suas relações com o trabalho que identifico como sendo do *ex-actor*.

Flavio de Carvalho (1899-1973), com formação em Engenharia Civil na Universidade de Durham na Inglaterra, além de ter sido um grande expoente da arquitetura moderna brasileira, assim como das artes visuais, também se tornou referência para a moda e para a *performance* nacional nos anos 90. Porém, sua direta inserção no teatro se deu em 1932 (LEITE, 1995, p. 203) quando, decepcionado com as peças

teatrais apresentadas durante a Semana da Arte Moderna de 1922, cria dentro do Clube dos Artistas Modernos<sup>8</sup> o *Teatro da Experiência*. A proposta para este espaço, segundo Carvalho, era “criar um centro de pesquisas em pequena escala para a observação de fenômenos em cenários, em efeitos luminosos, em novas formas de dicção, e de um modo geral um centro de pesquisas capaz de introduzir no mundo um novo teatro”.<sup>9</sup>

Com isso em mente, escreveu e dirigiu a peça *O Bailado do Deus Morto*, publicada em seu livro, *A origem animal de Deus e O bailado do deus morto*, editado em 1973, meses antes de sua morte. Até esse momento, tentativas tímidas de introduzir no teatro as ideias modernistas haviam sido realizadas por Álvaro Moreyra (1888-1969), com *Teatro de Brinquedo*. Flávio de Carvalho, inspirado nas ideias de Gordon Craig e Adolphe Appia, buscava renovar a linguagem teatral.

Após abrigar apresentações de dança e música étnica, Flávio de Carvalho estreia sua peça no dia 05 de dezembro de 1933, encenação que apresentava Deus nascendo de um animal. Dia 08 o teatro estaria sendo fechado pelos policiais, encerrando suas atividades com apenas dois meses de existência.<sup>10</sup> Na verdade, a iniciativa realizada por Carvalho em 1933 no âmbito

---

8 Fundado por Flávio de Carvalho, Emiliano Cavalcanti (1895-1976), Carlos Prado (1908-1993) e Antônio Gomide (1895-1967).

9 Acessado em <http://www.antaprofana.com.br> 29/10/2013.

10 O *Teatro da Experiência* iniciou suas atividades em novembro de 1932 e em dezembro deixou de existir. *O Bailado do Deus Morto* foi remontado em 1973 pelo *Teatro de Arena* e não chegou a estrear devido à morte de Flávio de Carvalho no mesmo ano, ocasião em que foi publicado o livro *A Origem Animal de Deus e O Bailado do Deus Morto*, escrito por Flávio de Carvalho.

teatral já havia sido iniciada em 1931 com sua denominada *Experiência n° 2*. Esta experiência foi fruto de uma pesquisa antropológica realizada por Flávio de Carvalho em relação ao que ele denominou psicologia das multidões, sob forte influência surrealista, movimento que tivera contato durante seus anos de estudo na Europa.

*Experiência n°2* lidava com aquilo que podemos considerar fatores básicos do trabalho de um *ex-actor*, fatores tais como a negação da representação de uma personagem, a apresentação de uma ação perturbadora nas veias cidadinas, a busca e dependência da relação com o público para a construção da obra e, especialmente, a ação como uma forma de expor as relações sociais, a moral e a lei. Em seu livro, *Experiência n° 2* (2001), Flávio de Carvalho transcreve passo a passo como aconteceu sua intervenção na procissão de Corpus Christi, na então província de São Paulo. Neste livro, praticamente um livro de artista com desenhos próprios e impressões pessoais sobre sua ação, podemos identificar reflexões que se relacionam diretamente com uma consciência que pertence ao ator, tanto de consciência do espaço e do público quanto a respeito da ação que realiza e suas respostas. Carvalho explicita seu impulso principal para a realização da sua ação, afirmando que:

Desvendar a alma dos crentes por meio de um reagente qualquer que permitisse estudar a reação das fisionomias, nos gestos, no passo, no olhar sentir enfim o pulso do ambiente, palpar psiquicamente a emoção tempestuosa da alma coletiva, registrar o escoamento dessa emoção, provocar revolta para ver alguma coisa do inconsciente. Dei meia volta e subi rapidamente em direção a catedral, tomei um (bonde) elétrico e meia hora depois voltava munido de um boné. (2001, p. 16).

Com este objetivo, Flávio de Carvalho decidiu atravessar a procissão no sentido contrário de seu fluxo, mantendo seu boné de veludo verde na cabeça, até mesmo com a multidão se revoltando contra sua ação. Esta intervenção resultou em sua prisão momentânea, que de certa forma o salvou da agressão da massa que gritava “Lincha!”. Carvalho foi acusado de ser comunista e de haver atirado bombas na procissão, o que não aconteceu, e após a interrogação e o esclarecimento de sua ação foi libertado ileso.

Pode-se perceber que as razões que o moveram à ação estavam diretamente relacionadas a uma vontade de intervir diretamente sobre a vida social. Comportando-se deste modo, ele acreditava que poderia compreender melhor o inconsciente das massas através de uma direta provocação, e em seu livro conclui que “a pátria em uma parada nacionalista funciona como Cristo em uma procissão”, ambas guiadas por um “*chefe invisível*” (2001, p. 51). Flávio de Carvalho, na ocasião, relatou ao sub-delegado da Polícia que sua ação tinha sido uma experiência integrante de sua pesquisa sobre o *inconsciente das multidões*, pois ele estaria investigando: “(...) a capacidade agressiva de uma massa religiosa à resistência das forças das leis civis, ou determinar se a força da crença é maior do que a força da lei e do respeito à vida humana” (2001, p. 6). Usou de uma ação para colocar em evidência as idiosincrasias humanas, a ética que regia a sociedade da época e sua violência. E essa ação só teria seu resultado pleno uma vez inserida na vida social, com a participação das pessoas que lá estavam.

É importante notar que a *Experiência n°2* não representou uma ação espontânea e casual, ele se preparou para fazer uma

interferência, concebendo o evento como tal, mesmo que não referindo-se a ele como arte. Flávio de Carvalho escolheu tal ação supondo que seu movimento contrário ao fluxo, unido à sua arrogância, altura e ‘presença perturbadora’, causariam uma reversão no foco de atenção da procissão. Carvalho colocou-se como diretor e ator de sua experiência, identificando o potencial estético de sua pessoa e de sua ação. Criando, como Kirby diria, uma *auto-performance*, ou seja uma apresentação concebida e performada pela mesma pessoa que também apresenta aspectos autobiográficos, usando um método unipessoal. É possível ver nesta forma de trabalho uma aproximação à abordagem de Meyerhold no sentido de que aparece aqui a ideia de um ator dramaturgo, um “ator revolucionário”, um ator que concebe a sua ação, determina seu discurso e opera no espaço com total autonomia. Assim, com a intenção de envolver o público na ação, como ressalta Zeca Ligiero em seu artigo “Flavio de Carvalho e a Rua”, o artista brasileiro antecipa preocupações do *Teatro Ambientalista*, sugerido por Richard Schechner a partir da ideia dos *enviroments* de Allan Kaprow.

Em seu trajeto através da procissão, Carvalho percebeu que precisava de mais um estímulo para aprofundar sua experiência e empreendeu, segundo suas próprias palavras, a ação de flertar com jovens ‘Marias’ que ali se encontravam. Ao fazer esta escolha, Carvalho assumiu uma ação dramática clara, e a manteve até os seus últimos limites, conforme relata. Dirigindo-se a estas mulheres com olhares e sinais, conseguiu com essa ação, segundo observou, que as jovens apertassem



seus brevíários<sup>11</sup> (2001, p. 19). De acordo com a narração de Flávio de Carvalho, ele improvisou no momento da ação e isso permitiu-lhe abrir-se para transformação daquilo que ele havia previamente estabelecido. Apesar de que Flávio de Carvalho tinha como ação inicial apenas a ideia de atravessar no sentido contrário da procissão, percebeu que precisava concentrar mais atenção no seu ato performático.

A atitude de Flávio de Carvalho de flertar foi percebida por parte das moças presentes, demonstrando que sua intenção de comunicar-se com elas foi alcançada. Ao relatar sua experiência, Carvalho mostra sua aguçada percepção sobre como dialogar com o público, pois percebia, através de gestos e olhares, diferentes posicionamentos tomados ante a sua ação, podendo desta forma reagir a estes estímulos. Flertar não foi algo previamente planejado e tem relação com a sua percepção temporal do ambiente e do público. Esta ação surgiu pela necessidade de produzir “qualquer coisa que destacasse” a sua fantasia, pois ele tinha consciência de que precisava “ir longe para se tornar mestre das coisas”. Ou seja, realizar a sua ação intensamente, aprender a jogar com a situação para poder controlá-la, levar a sua ação a seu limite, colocando-se desta forma completamente dentro do jogo teatral, tendo consciência de que uma vez “em cena” deveria levar a sua ação até o final.

Com esta percepção crítica sobre seu estado de consciência perante os outros, Carvalho distancia-se da situação dramática

---

11 Carvalho, em seu relato, relaciona esta ação a uma tentativa das jovens em aproximar-se de Cristo, e também, consequentemente, a ele próprio, resultando no contato com o objeto de fetiche (breviário).

estabelecida, permitindo-se uma visão do todo, do outro e especialmente de si próprio como sujeito, performando sua existência e podendo assim manejar suas ações com vistas a alcançar uma maior perturbação na multidão. Estes mecanismos utilizados por Carvalho denotam uma clara aproximação entre seus procedimentos, no que diz respeito a uma visão de teatralidade, ao “olho do sábio” anunciado por Diderot e a consciência de representar que Meyerhold via como dever do ator.

Para se ter uma clara dimensão do caráter vivencial do trabalho do *ex-actor*, durante a ação Flavio de Carvalho descreve como se sentia tão longe do local em certos momentos, e dentro dele em outros momentos, relatando que: “(...) tinha uma perfeita imagem mental de mim mesmo, eu era duas personalidades sempre uma se manifestando depois da outra, uma era crítica e a outra meu eu dominado pelo medo” (2001, p. 40).

Este sentimento apontado pelo artista pode ser relacionado à noção de “EU-EU” do qual nos fala Grotowski, bem como a noção de Duplo, de Antonin Artaud. Grotowski, ao relatar o que seria o “EU-EU”, refere-se à qualidade performática de se ver a si mesmo, tornando esta qualidade elemento fundamental para a criação, dizendo que “somos dois. O pássaro que bica e o pássaro que olha” (1993, p. 70). Com esta colocação, o “professor” polonês se refere à necessidade de haver dois Eus, não dividido em dois, e sim duplo.

Carvalho, por sua vez, ao recorrer à sua experiência afirma que seu mecanismo de cálculo pré-concebido o fazia permanecer

com o chapéu na cabeça e manter uma calma aparente, ou seja, sua matriz estava definida, e isto lhe trazia uma certa confiança em seus atos. Carvalho relata:

Nunca me senti tão bem humorado e alerta. Não tinha nenhuma sensação de insegurança apesar de compreender a peculiaridade de minha posição. Sentia-me leve apesar da minha categoria de peso pesado e não duvidava por um momento da possibilidade de escapar da sanha sangrenta, nunca fui tão otimista (...) sem dúvida, a premência do momento exigia uma diretriz bem caracterizada (2001, p. 31).

A diretriz a que se refere Carvalho nesta colocação pode ser interpretada como matriz, ou seja, uma lógica pré-concebida de onde partem as ações físicas, que pode também ser alógicas. Kirby diz que não existe matriz no *happening*, diferenciando-o do teatro, pois identifica a predominância do acaso. O próprio Barbosa conclui que o *happening* se alimentou muito dessas novas perspectivas do teatro que ressalta sua efemeridade, mas que no entanto desfibra-se do teatro por sua excessiva “espontaneidade”. Porém, se observarmos algumas descrições de *happenings*, essa constatação se comprova generalizadora, pois, ao exemplo das ações a serem executados no *Self-Service, happening* de Allan Kaprow, elas não deixam de seguir uma matriz, ainda quando o acaso é um componente fundamental do acontecimento. O elemento matricial no trabalho de um ator de Stanislavsky é certamente mais elaborado, pois tem cada instante planejado e segue um devido rumo, mas o teatro, com suas vanguardas, colocou em outro plano o trabalho matricial do ator. O ator deve sempre ter em mente sua trajetória, de

onde partiu e onde “pretende chegar”, mas não traçar um caminho fechado e impermeável, traçando esses objetivos apenas como mote para a ação. A história do teatro nos mostra que os caminhos percorridos pelo ator vêm se abrindo de tal forma que o trajeto existe de forma independente de seu ponto final, tornando-se muitas vezes o próprio objetivo. Ou seja, uma elaboração prévia, um programa, uma matriz servem para acionar o desconhecido. Aí reside a experiência e a vivência em sua plenitude. Carvalho se propôs abrir um caminho contrário à procissão, almejando cruzá-la. Entretanto o modo como o faria estava em aberto, seria definido no próprio ato. Ele não sabia como ocorreria este trajeto, e iria se expor assim, à vontade do público.

Assim, o *ex-actor* se insere na vida para questioná-la e abdica da segurança da arte como arte a fim de colocá-la em cheque, discuti-la, acima de tudo como vida. Utilizando suas convicções, emoções e corpo para expressar-se, colocar-se como um ator da vida; em suma, um cidadão comunicante, que tem consciência de que está ali se comunicando enquanto pessoa através de algo previamente concebido que extrapola sua função artística, e vai diretamente de encontro com a vida. Jogando com noção de personagem em contraponto ao sujeito, articulando e rearticulando processos perceptivos dinâmicos, vendo a si próprio como uma fabricação sócio-político-cultural e tomando poder desta percepção.

Flávio de Carvalho, por exemplo, inseriu sua ação artística na vida a fim de agir sobre ela, causando alternâncias nos fluxos rotineiros, propondo reflexão e trabalhando com suas características pessoais. Outros exemplos que explicitam

o trabalho do *ex-actor* podem ser encontrados em Joseph Beuys e Abbie Hoffman. Beuys, lançador e executor de ideias, cujas ações, denominadas por ele de *Aktions*, eram altamente autobiográficas, lidava com a sua própria história, como o caso de *Coyote: I like América and América likes me*, em que Beuys empregou seu corpo como meio para simbolizar algo acima de si mesmo, colocando-se em um estado de “eu ritual” diferente do “eu-cotidiano”, realizando um trabalho que pode ser denominado também de “self-as-context” (1979, p. 16); assumindo sua vida e opiniões para atuar perante o mundo e para olhar e revelar-se a si mesmo.

Inúmeros outros exemplos podem ser evocados sob a perspectiva do *ex-actor*, que vão das ações de André Breton, Abbie Hoffman a Marina Abramovich, chegando à radicalidade de TehchingHsieh<sup>12</sup> e de Tânia Bruguera<sup>13</sup>.

Por fim, o conceito de *ex-actor* é uma prática atoral que resgata a importância do ator e do teatro na atualidade, levando-o para outras esferas que não a da representação de uma personagem ou de uma realidade, e sim como uma apresentação, uma possibilidade de agenciar desejos e opiniões, de promover o encontro e o jogo, de agir sobre a sociedade e colocar em evidência a convenção teatral que opera nas relações político-sociais. Michael Fried em *Art and Objecthood* (1967) sugere que o sucesso das artes está intimamente ligado a sua capacidade de se afastar do teatro, apontando para um dilema antigo do teatro, que o associa à mentira, à falsidade

---

12 Ver <http://www.tehchinghsieh.com> 04/11/2013.

13 Ver <http://www.taniabruquera.com/cms/> 04/11/2013.

e à figuração. Um esquecimento parece ainda hoje rondar o fazer teatral: que teatro é a vida em sua impossibilidade de ser representada<sup>14</sup>. Cruel, eufórica e em pânico.

## Referências

BARBOSA, Pedro. *Teoria do teatro moderno – axiomas e teoremas*. Porto: Ed. Afrontamento, 1989.

BAUDRILLARD, Jean. *Selected writings*. Stanford: Ed. Stanford University, 2001.

\_\_\_\_\_. *Simulations*. New York: Ed. Semiotext[e], 1983.

CARVALHO, Flávio. *Experiência n.2: realizada sobre uma procissão de Corpus-Christi: uma possível teoria e uma experiência*. Rio de Janeiro: Ed. Nau, 2001.

COHEN, Renato. *A Performance como linguagem*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1989.

COLLINS, Jane; NISBET, Andrew. *Theatre and Performance Design: A Reader in Scenography*. New York: Ed. Routledge, 2010.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Lisboa: Ed. Afrodite, 1972.

---

14 “The theater of cruelty is not a representation. It is life itself, in the extent to which life is unrepresentable.” Jacques Derrida, “The Theater of Cruelty and the Closure of Representation.” *Writing and Difference*, trans. Alan Bass (Chicago: University of Chicago Press, 1978), p. 234.

DELEUZE, Gilles. *Cinema 2: The Time-Image*. London: Continuum, 2005.

DERRIDA, Jacques. *The Theater of Cruelty and the Closure of Representation*. Chicago: University of Chicago Press, 1978.

GROTOWSKI, Jerzy. "El performer". In: *Máscara – Cuaderno iberoamericano de reflexión sobre escenología, número especial de homenaje a Grotowski*. México: Escenología, ano 3, n. 11-12, p. 76-79, jan. 1993.

HANDKE, Peter. *Kaspar and other plays*. New York: Ed. Farrar, Straus and Giroux, 1975.

LEHMANN, Hans-Thies. *Teatro Pós-dramático*. Tradução de Pedro Süssekind. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

MITTER, Shomit. *Systems of rehearsal: Stanislavsky, Brecht, Grotowski and Brook*. London: Routledge, 1992.

PAVIS, Patrice. *Dicionário de Teatro*. São Paulo: Ed. Perspectiva, 1999.

SCHECHNER, Richard. *Ritual, play and performance*. New York: Ed. Seabury, 1976.

\_\_\_\_\_. *The Future of Ritual – writings on culture and performance*. London and New York: Ed. Routledge, 1995.

STANISLAVSKI, Constantin. *A Preparação do Ator*. São Paulo: Ed. Ática, 1984.

\_\_\_\_\_. *Manual do Ator*. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1997.

TURNER, Victor. *From ritual to theater – de human seriousness of play*. New York: Ed. AJ Publications, 1982.

**Outras Fontes:**

<http://vejabrasil.abril.com.br/brasil/materia/o-publico-e-o-protagonista-480>

<http://www.antaprofana.com.br>

<http://www.tehchingsieh.com>

<http://www.taniabruquera.com/cms/>

<http://diariodonordeste.globo.com/materia.asp?codigo=652907>







CARTÕES  
NATAL

Pague com  
Hipercard

LIVROS JUVENIL

Comunicare

Comunicare

## **Poética (ou mais do mesmo): descobertas, insistências e possibilidades na operação de estratégias de ação urbana**

Pedro Bennaton<sup>1</sup>

Nos trabalhos do ERRO coexiste uma série de noções, ideais e conceitos práticos, teóricos e poéticos que podem ser identificados em todos os trabalhos do grupo. Mesmo que algumas noções e conceitos foram se desenvolvendo ao longo dos trabalhos, é possível verificar que existe uma *Poética do ERRO* em movimento constante. Duas das noções que perseveraram e se desenvolveram nas obras do grupo, contribuindo na sua construção das estratégias de deslocamento, invasão e

---

<sup>1</sup> Pesquisador, diretor, dramaturgo, performer e cofundador do ERRO Grupo, tem graduação em Artes Cênicas (2003), monografia *Rua: Invasão e Confiança* e mestrado em Teatro (2009), *Deslocamento e Invasão: estratégias para a construção de situações de intervenção urbana*, ambos pela UDESC, onde também atuou como professor colaborador em disciplinas de interpretação teatral. Participa do *BLARI – Brow’s International Advanced Research Institute – Theater and Civil Society* e do *Hemispheric Institute of Performance and Politics*.

ocupação, foram a percepção de que “toda a cidade participa da história, me surpreende que ela ainda não.” (*Desvio*, 2005), e que “uma vez no jogo, joga-se até o fim.” (*HASARD*, 2012), ou seja, desde o início de sua pesquisa havia no ERRO o desejo de errar (obviamente), incorporar, jogar junto às pessoas durante os encontros; e por consequência disso operar as ações na rua em uma zona fronteira entre a realidade e a ficção.

Durante o século XX, não só se buscou a participação do público na arte, mas também a diluição das fronteiras entre a arte e a vida, dando início a uma série de experimentos realizados em plena vida urbana. Desde as matrizes do dadaísmo, de 1916, através da ocupação artístico-política denominada *Cabaret Voltaire* em Zurique, que impulsionaram os artistas dos anos 50 e 60 a criarem os *happenings*, a *performance-art* e os *environmentals*, como André Breton sugeriu em 1921, se buscou encontrar o público principalmente nas ruas através de inúmeras possibilidades práticas, como por exemplo organizar excursões e palestras públicas.

Atualmente, vivemos em uma era na qual a cultura e, por consequência, o teatro está estreitamente vinculado a (e controlado por) uma lógica de mercado. Fredric Jameson compreende esse possível potencial participativo e relacional da arte na medida em que a utiliza para exemplificar suas teses sobre os dias atuais. Com a cultura e o mercado colapsados em uma única lógica, existe uma dificuldade em fazer um teatro relacional, que se caracterize como uma efetiva ruptura com as relações cotidianas, pois, na contemporaneidade, o teatro só seria possível dentro de uma lógica gerada pelo sistema

capitalista, uma lógica de economia e cultura que rege a produção cultural atual.

Mesmo uma ação política ou artística efetivamente transgressora, segundo Jameson, será absorvida por uma lógica de mercado, pois como a arte só acontece no contato com o público, e o público está composto por sujeitos pós-modernos, como condição do momento histórico, que enxergam pela ótica do capitalismo, então uma transformação no teatro poderá se metamorfosear em um simples produto a ser consumido.

Para impedir essa metamorfose de gesto revolucionário em produto, as estratégias de ação urbana servem como ponto de partida para se descobrir novos meios de escapar dessa lógica, visto que, em uma contradição esperançosa, o próprio teórico, em *As sementes do tempo* (1997), afirma que ainda restam espaços contemporâneos que carregam possibilidades de mudança:

Ideologicamente, o que essa dissolução da cidade tradicional e do urbano clássico permite é um deslize, um deslocamento, um reinvestimento de conotações urbanas e libidinais mais antigas sob novas condições. A cidade sempre pareceu prometer liberdade, como na concepção medieval do urbano como espaço de escape da terra. (1997, p. 42).

É inocente aquele que pensa que o teatro seria por si só transformador. Existem noções elaboradas por Jameson que constituem um material sugestivo para aqueles que se propõem a construir manifestações culturais de ruptura, pois a compreensão de que uma ação cultural, atualmente, é uma expressão dos sujeitos de um sistema regido pelas leis de

mercado, é vital para a realização de uma manifestação artística relevante e politicamente participativa.

Atualmente, todo sujeito que se lança à tarefa de transformar algo com sua arte, seja ela qual for, enfrenta aquilo que poderíamos denominar de *paradoxo jamesoniano*, que se dá entre a capacidade revolucionária da arte e o colapso da cultura e mercado. Este paradoxo implica a contradição entre o gesto criador livre e a transformação de todo e qualquer produto artístico em mercadoria. Como exemplo radical de tal condição vemos que a esfinge de Ernesto Guevara de la Serna – o Che – revolucionário paradigmático do século XX, pode ser comercializada como marca de qualquer evento ou empresa que pretenda reivindicar a liberdade como instrumento de marketing.

No capitalismo atual, é atribuído um valor de mercado à realização de qualquer experiência artística. Essa atribuição de valores, de transformação de tudo em mercadoria, e da operação de outros mecanismos econômicos de enfraquecimento da potência transformadora de experiências artísticas são o contexto das ações urbanas. Como a sociedade se esvaziou da “capacidade dos povos de mudar, agir ou conseguir qualquer coisa substantiva em termos de uma práxis coletiva” (JAMESON, 1996, p. 62), o planejamento e as estratégias de ação são importantes, tanto na adoção de cautela quanto no uso da agressividade em lidar com a lógica de mercado.

Considerando o contexto da cultura proposto por Jameson, é interessante perceber o funcionamento das estruturas de poder que operam na sociedade contemporânea. Neste sentido,

a obra *Vigiar e Punir* (1987) de Michel Foucault contribui com a noção da percepção do mecanismo de controle e vigilância a que estamos submetidos. A cidade do *capitalismo tardio* é construída a partir do pressuposto comercial que requer um aparato disciplinador que se desdobra em estruturas opressoras. A compreensão da construção dessas estruturas no espaço da cidade é essencial na elaboração de procedimentos estratégicos de ações urbanas.

Ao analisar o universo de constituição da vigilância, controle e punição do poder sobre os indivíduos, através das instituições reformatórias, Foucault não faz referência direta ao teatro de rua e, tão pouco, a intervenção urbana. Porém, a obra deste autor pode ampliar a noção das dificuldades que se pode encontrar ao agir em um espaço do *capitalismo tardio*, onde a vigilância, o controle e a punição coabitam com uma noção de falsa liberdade maquiada por uma liberdade de consumo. O panóptico, o controle e a punição, preconizados por Foucault, estão espalhados pelas esquinas através das infinitas relações monetárias, das pequenas câmeras nos postes, nos alarmes, nos anúncios, nas propriedades privadas e público-privadas, e nas ofertas de vitrines gélidas nas ruas das cidades pós-modernas.

Desta forma, os escritos de Foucault contribuem para o desenvolvimento dos procedimentos estratégicos de ação urbana, operados pelo ERRO Grupo durante esses anos de pesquisa, pelo fato de abordarem as estruturas de dominação, que se supõe serem subvertidas, e a refletirem sobre a construção da realidade atual, ou, como afirma o próprio Foucault, a imposição desta construção sobre nossos corpos e discursos, através do *biopoder*.

Desta maneira, as principais estratégias operadas pelo ERRO Grupo no sentido de angariar ou, ao menos, compreender a participação das pessoas em nossas ações e em executá-las em uma linha tênue entre a realidade e a ficção, partem da noção de uma construção da realidade junto às pessoas na rua, e não de uma ideia que implique o ato de “ensiná-la”. Essa constatação sempre conduziu o ERRO a uma compreensão de que uma ação artística não deveria ser didática, “com o fim de transmitir uma mensagem”, sobre a realidade e, essencialmente, que a própria realidade e a ficção apresentadas tivessem que ser construídas em conjunto por todos os presentes na rua.

O questionamento sobre a construção de realidade, e a identificação de suas bases de dominação, pode estar relacionado à construção de modos de operação de ação urbana na medida em que esta acontece no percurso acelerado da realidade cotidiana. Foucault, para aprofundar seu questionamento, enfoca a formação das instituições disciplinadoras, e posteriormente os mecanismos de disciplina e controle dessas instituições. Devido à evidência da existência desses mecanismos nas ruas da cidade e no quadro geral da sociedade pós-moderna, as teorias do autor sobre a construção do corpo social, na ótica do “poder que é ainda menos corporal, por ser mais sabiamente físico” (1987, p. 159), delimitam problemáticas morais, corporais e territoriais, que serviram de base estrutural para a busca de uma poética das ações do ERRO, pois estas partem do pressuposto de romperem com alguma parte do sistema de dominação atual.

Se há a disciplina espacial, com regras de ocupação, limpeza e preservação do patrimônio, e uma disciplina corporal, com pudores, preconceitos e medos que controlam as artes, o

desafio continua sendo realizar uma arte não controlada e não submetida aos modelos vigentes de comportamento e relação no espaço urbano. Ao explorar a fragilidade das câmeras de vigilância, o discurso vazio das propagandas colocadas nas ruas, o aspecto ridículo dos produtos comercializados, a facilidade em subverter ordens vigentes etc., a arte interfere na rígida camada de construção de sentidos e discursos na qual estamos sujeitos.

Nos escritos de Jameson aparecem críticas a procedimentos adotados pelas manifestações políticas e artísticas que assumiam um *status* como se estivessem em um pedestal. Segundo o teórico, o *status* profético, ou sagrado, não existe mais na sociedade contemporânea (1997, p. 98). Nenhuma das duas manifestações – política ou artística - é mais poderosa do que a outra, por exemplo. Para o teórico o ativismo artístico dos anos 60 cometeu um erro básico ao supor que algumas manifestações eram por si só dotadas de um potencial político ou mesmo revolucionário em virtude de suas propriedades intrínsecas. Portanto, é necessário repensar a noção de quais procedimentos de ação são adotados para escapar da equivocada noção de que toda prática artística por si só já é uma revolução, para não cair em tentações mercadológicas, ilusões convencionais atuais, e transitar por lugares comuns, além de não agir como se a arte fosse sagrada, intocável, protegida da realidade e transgressora de per si.

As teorias de Foucault e de Jameson se complementam porque o primeiro abrange a construção do sujeito a partir da filosofia com o *biopoder*, e o segundo direciona sua abordagem à sociologia possibilitando uma visão interdisciplinar do



fenômeno cultural, que, no caso específico do ERRO, é aplicado à construção de suas ações urbanas. Em Foucault podemos encontrar a forma em que trabalham as instituições de poder, suas estruturas disciplinadoras, como elas agem em nossos corpos e nos espaços nos quais convivemos. No pensamento de Jameson verificamos um enfoque que procura evidenciar quais leis e normas regem esses mecanismos de controle atualmente e como interferem em nossas manifestações culturais que apresentam algum potencial transformador. Trabalhando a partir da relação destes pontos de vista, foi possível na direção dos trabalhos do ERRO Grupo delinear estratégias de ação que atingem um ou mais planos da cidade, como o sociológico, o político, o disciplinador, o mercadológico, o filosófico etc.

Se a sociedade está aprisionada pela lógica do controle e da vigilância da ótica de mercado, logicamente, o sujeito e a arte também se encontram nessa situação. O indivíduo atual pode não estabelecer conexões profundas com um coletivo ativo, enfraquecendo as possibilidades de jogos coletivos, solidários, e de uma percepção individual que interfira verticalmente no conjunto das relações sociais. O sujeito pós-moderno apresentaria na destruição de sua originalidade, e da noção de sociedade, um estado de abismo de referências que o impossibilitaria de possuir a sensação de pertencimento a um coletivo e de realizar encontros com outros sujeitos. A sociedade está formulada como imagem do sistema e não há espaço para pensar, romântica e inocentemente, que características anacrônicas possam vir a funcionar na atualidade de forma automática. Cada época, cada agrupamento de pessoas, cada

diretor possui seus próprios procedimentos estratégicos de intervenção.

Diversas manifestações artísticas se propõem a lutar contra a lógica do controle e da vigilância da ótica de mercado. Porém, em sua maioria, estas manifestações que se dizem transformadoras estão embasadas na percepção de um “inimigo” como algo somente externo. A luta se resumiria, por assim dizer, contra algo totalmente fora das relações nas quais os realizadores teatrais intervêm. O imperialismo, o capitalismo, a ditadura, o machismo etc., são, na maioria das vezes, mencionados em diversas vertentes desse teatro como aquilo que nos oprime. O que predomina nos discursos dessas práticas comuns é uma mensagem teatral que seria comunicada às pessoas com o fim que estas possam “enxergar o inimigo” e “lutar contra ele”. Além disso, as estratégias utilizadas em outras épocas, para transmissão direta de mensagens, passam pela construção de manifestações que dificilmente geram algum tipo de ruptura com o ato criador, com a convenção ou, até mesmo, com o uso do espaço urbano.

Através da busca, angustiante, originária das palavras de Foucault, de uma saída desse panóptico totalitário é que o conceito de imanência (Deleuze) emerge para uma melhor compreensão dos procedimentos a serem utilizadas em relação ao teatro e à transformação na sociedade atual. A imanência permanece no âmbito da experiência possível, age na captação da realidade através dos sentidos e possibilita uma reflexão sobre a realidade humana a partir daquilo que podemos constatar da própria realidade durante uma experiência prática. É a investigação direta e a descrição dos fenômenos tais como

são experimentados conscientemente, sem pressuposições, ou seja, o estudo da experiência imediata. Não importam as interpretações que o indivíduo possa ter, e não interessam os conceitos comuns a determinados assuntos. A imanência não trabalha sobre sinais, mas sobre descrição e vivência da situação, da prática da experiência por si só, sem crenças, pressupostos ou preconceitos. Segundo Deleuze, a imanência é o que nos faz ir mais longe, é o que, na realidade, significa substituir “a interpretação pela experimentação” ao adentrarmos na procura pela transformação (1997, p. 10). Esta ideia implicou ao ERRO operar o deslocamento, invasão e ocupação, originários principalmente de práticas, de experiências efetivas de transformação e suas reverberações no ato performático, como se fosse imanente uma construção de estratégias durante o próprio instante de ação.

Na imanência, invariavelmente, somos obrigados a escolher o modo de experimentar, um modo de existir, já que existimos e estamos experimentando as situações da vida em todos os instantes. No teatro de rua o instante é um fator determinante, pois o espaço urbano não para enquanto a ação acontece e a todo o momento os atores e o público estão tomando decisões. Mesmo que na arte teatral em sua efemeridade a valorização do instante de presença da ação seja um eixo essencial, na rua, a abertura de ações, de acontecimentos, faz desse instante um acontecimento constante, imprevisível, incontrollável e multifacetado. Tudo ali está completamente suscetível ao acaso, não a própria ação, mas tudo no espaço, o que ressalta a importância do momentâneo. Dessa maneira, não é só a reflexão que faz atingir a dimensão transformadora, mas sua

inerência a uma realização praticada em um instante, quando o acaso é inerente e o pensamento organiza a ação no instante e a questiona durante e após o seu acontecimento.

É importante sublinhar a relação do acaso e da imprevisibilidade com as camadas de vigilância e controle das estruturas de poder, tal como revela Foucault, não só por colocar totalmente em cheque a noção de liberdade de ação nas ruas, como por estar estreitamente ligada ao fluxo de mercadoria da disciplina e controle da lógica do capital. Diante desta multiplicidade e magnitude de panópticos ainda haveria espaço para a transgressão e o acaso na rua? Restou nesses anos de trabalho e resta nos próximos continuar, ao menos, testando os mecanismos de controle, provocando imprevisibilidades, jogos coletivos, e até dilatar seus espaços e tempos de duração desses possíveis ecos de transformação.

Guy Debord delineou algumas características principais de uma arte que visa transformar a realidade, como por exemplo a redefinição do espaço urbano, e de uma ruptura com a lógica da mercantilização do ato criador. Para Debord, o estudo da vida cotidiana seria inútil e condenado “se não se propusesse explicitamente o estudo dessa vida cotidiana com o fim de transformá-la” e a arte se definiria por ser a única área que se preocupou com os “problemas clandestinos da vida cotidiana, mas de uma maneira oculta, deformada, parcialmente ilusória” (1997). A ruptura da ilusão serve como pressuposto às ações do ERRO que pretendem borrar os limites entre ficção e realidade, mas também por sabermos no grupo, desde o início de nossas pesquisas na rua, que de experiências meramente estéticas as ruas já estão fartas.

Jameson afirma que vivemos na impossibilidade de pensar outro sistema, a não ser pela total destruição deste, e que para a arte resta “evitar o máximo possível o *status* de obra acabada, o que como objeto reificado” provoca sua extinção (1997, p. 184). A ação que rompa com as fronteiras da realidade e da ficção, e se propõe a construir relações participativas entre as pessoas, é o início das possibilidades de inserção do teatro nas cerimônias sociais. Jameson afirma que “a arte lida com o apetite dos consumidores por um mundo transformado em mera imagem de si próprio, por pseudo-eventos, e por 'espetáculos’” (1997, p. 45) e diz ainda que no passado a rua “prometia variedade e aventura, muitas vezes ligadas ao crime, da mesma forma que as visões associadas de prazer e gratificação sexuais são inseparáveis da transgressão e da ilegalidade” (1997, p. 42). Atualmente, o teatro de rua e a intervenção urbana ainda possuem a sua possibilidade e característica marginal.

Se o teatro é ação no tempo e no espaço, então torna-se incoerente pensar que a convenção teatral não dependa do edifício arquitetônico, da arquitetura do lugar, do ambiente ou do espaço onde a cena se constrói, ainda mais se este ambiente é aberto como a rua. A convenção depende do espaço, de uma série de signos que podem ser articulados em qualquer lugar do mundo e em diferentes culturas, suas variações culturais modificam os sistemas de significação e são determinadas no jogo de relações que a ação teatral provoca. O espaço, sua estrutura, seu ambiente, *environment* como diria Richard Schechner, pode ser tomado como determinante.

Como existe uma convenção teatral diferente para cada espaço, então a convenção sempre será movediça em um

espaço onde realidade e ficção caminham juntas. Portanto, existe para o teatro de rua e a intervenção urbana uma possibilidade latente de criar uma convenção teatral diferente da espetacular representacional, que rompa com a separação entre arte e vida, já que, no caso, a confusão entre arte e vida no espaço urbano acontece naturalmente. A convenção espetacular representacional seria uma forma teatral da qual o público já está completamente imbuído de sua lógica, ou seja, os meios de entretenimento, a televisão, cinema e shows, já utilizam intensamente tal convenção para que nada provoque imprevisibilidade na relação com os espectadores.

A pesquisa do ERRO Grupo torna possível analisar e verificar as estratégias de deslocamento, invasão e ocupação para ação urbana graças à prática da direção e concepção das obras: *HASARD* (2012), *Formas de Brincar* (2010), *Escaparate* (2008), *Enfim um Líder* (2007), *Desvio* (2006), *Buzkashi* (2004) e *Carga Viva* (2002), além de *Adelaide Fontana e À Margem* (2001), que apesar de serem obras seminais do ERRO, também carregavam esboços destes procedimentos.

Através de apresentações em espaços urbanos de transição, corredores de fluxo, em calçadas e ruas movimentadas, em uma supressão ou evidência de teatralidade como forma de jogo com os transeuntes, as obras do ERRO constroem situações de interferência com a rua e as pessoas, colocando-as como cúmplices e testemunhas dos acontecimentos. Ainda cabe um espectador contemplativo, mas outros podem participar – por exemplo, em razão do núcleo de ação se espalhar e se retrair a cada instante, as pessoas são obrigadas a se reposicionarem



sob o risco de serem atingidos pelos atores ou, simplesmente, perderem a ação pelas ruas.

É importante ressaltar que a operação dos procedimentos estratégicos nas ações do ERRO Grupo foi possível através de processos que desenvolvi nos ensaios das obras, quando foram proporcionados aos atores e performers que realizassem uma série de exercícios ligados à confiança, entre eles mesmos, em relação às pessoas na rua e à própria rua. Esses exercícios de confiança são elementos de um treinamento para que o ator/performer esteja disponível às interferências, interações, integrações que possam ocorrer durante os instantes da ação na rua e se diferenciam a cada trabalho que o grupo experimenta.

Permitir ao ator/performer experimentar o desconforto e habitar o desconhecido possibilita que este construa diferentes níveis de confiança com os outros e com o espaço, como através de periódicos ensaios de observação do espaço urbano; observações das camadas de vigilância do espaço urbano, do corpo em jogo (em *HASARD*); de apropriação do linguajar corporal de estrelas do mundo pop (em *Escaparate*); de ensaios de preparação corporal ao redor da pesquisa de um corpo-sono que consistia em colocar o corpo em estado de dormência e sonolência (em *Desvio*); ensaios de preparação corporal para reprodução dos movimentos de insetos (em *Carga Viva*); de competições de talentos entre as atrizes (em *Formas de Brincar*); ou em outros exercícios físicos como permanecer sem o sentido da visão e treinar andar, correr, escutar, falar, cair, pular, guiar, localizar-se no espaço, achar um lugar específico, objetos, repetir

trajetórias, esconder-se, ensaiar as ações, atacar e defender, se esconder, tocar o corpo do outro para surpreendê-lo etc.

Como as ações do ERRO em deslocamento, ocupação e invasão carregam a noção de que toda a cidade participa da história, como a compreensão de um *reenactment*, termo utilizado por Richard Schechner para se referir a uma reconstrução cênica que reviver um momento específico, isso possibilitou ao grupo a lidar com as interferências das ruas em forma de releituras, instaurando em cada rua um ambiente provocado pelo *reenactment*, fazendo das intervenções e elementos novos que aparecem materiais para potencializar as ações nas ruas.

Ao operarmos com procedimentos que se propõem a ocupar, invadir e deslocar a ação nas ruas, os elementos surpresa são absorvidos pelos participantes como um *reenactment*. Segundo Schechner, o termo *historical reenactment* poderia se relacionar com o conceito de *reembodiment body behavior* na performance, em que a ação não é apenas política, não está ligada apenas ao ideal, mas à prática, à experiência vivida. É importante que a comunidade participe do jogo proposto. Nesse sentido, existe uma semelhança em suas estratégias, como o deslocamento e a ocupação, aos grandes espetáculos de massa, como os de Nikolai Evreinov, diretor e dramaturgo russo do início do século XX, realizados na antiga União Soviética, como cerimônias, ou rituais sociais de reconstituição de eventos que ocorreram durante a revolução comunista, criados pela *Seção de Espetáculos e Performances de Massa*, que tinham como função construir uma ação através de um drama no qual toda a cidade seria palco e toda a população seria envolvida no acontecimento. Essas ações urbanas, segundo V. S. Smyshlyaev, eram uma série

de medidas “para involuntariamente forçar a massa de pessoas a se moverem da passiva contemplação a ativa participação”, convertendo o público em atores (COHEN-CRUZ, 1998, p. 20).

No *Environmental Theater* de Schechner existem mecanismos de construção de ambientes e de técnicas de atuação para provocar a participação das pessoas que estão relacionadas à criação de deslocamento como nos espetáculos de massa dos comunistas, que variavam entre uma “série de obstáculos ao longo da rota da procissão, a organização da multidão em colunas nas quais iriam se mover em uma predeterminada direção” e o próprio relevo dos percursos para as cenas, com ascensão “de escadas e barrancos e o uso de locais históricos conectados com a memória de eventos revolucionários” (1998, p. 20). Nesse aspecto, a ação incorpora as ferramentas reais e o cotidiano da cidade, elevando a intervenção a um acontecimento público, como descrito por Jan Cohen-Cruz: pela construção do espaço como ambiente “levado ao ponto onde corresponderia a grande mudança social”, os espetáculos de massa geraram trabalhos que “miraram conectar arquitetura e espaço urbano”, e foram importantes em suas criações, em sua linguagem e em sua “extensão na qual elas ativamente invadiram as vidas das pessoas na cidade” (1998, p. 18).

A invasão, a ocupação e o deslocamento aqui, portanto, não podem ser considerados como tal apenas quando carregam um fator ilegal relacionado à desobediência civil, como romper com os códigos de utilização da rua. Tais estratégias podem existir mesmo quando se obtém autorização para atuar no espaço urbano, pois a aprovação da ação artística pelo poder público

não minimiza a possibilidade de ruptura que se pode causar na rua se existir alguma subversão das leis durante a ação.

As ações urbanas são realizadas em razão do nível de respeito ou domínio que os participantes têm em relação às leis, à arquitetura, pelas vias de fluxo, pelo controle do espaço urbano em questão. Quanto maior o medo, o respeito e a ignorância para com a rua, mais dificuldade terão os participantes de utilizar-se destes procedimentos estratégicos. Quanto mais o ator superestimar o espaço urbano e seu sistema de controle, menos o ocupará. As pessoas reagem dependendo do nível de ocupação da ação artística no espaço. Seja neste espaço o corpo de um transeunte surpreendido por um abraço, ou mesmo pela invasão da ficção por meio de cartas em casas de desconhecidos, tanto a invasão quanto a ocupação se constroem pelo nível de afrontamento, estranhamento e invasão da ação em territórios que não são pré-estabelecidos ou delimitados para a representação artística. As diversas formas de se deslocar, ocupar ou invadir um espaço derivam do conhecimento, tanto da arquitetura, suas vias de fluxo e controle, assim como de suas leis.

Através do deslocamento, invasão e ocupação, em todas as obras do ERRO a fronteira entre realidade e ficção é explorada, seja pela evidência ou pela supressão da teatralidade, pela porosidade do real à ação artística no espaço urbano, e sua interação com o ambiente e as pessoas. Em *Desvio*, por exemplo, as ações acontecem freneticamente a todo instante em um longo espaço percorrido em diversos locais, com uma trajetória em movimento e dinamismo; em *Enfim um Líder*,

por uma longa duração, através de ações que acontecem com intervalos e diretamente com as pessoas, porém em um espaço comprimido; em *HASARD* acontecem simultaneamente em quatro ruas de uma quadra na cidade e todas as situações solicitam que as pessoas as complementem, pois dependem dessa participação.

Na intervenção urbana e no teatro de rua, o lúdico e o real podem possuir a mesma importância, e um não pode existir sem o outro, com o intuito de confundir os mecanismos do sistema que operam através de noções tradicionais de práticas de ruptura. A discussão sobre o que vem a ser o real é histórica e, atualmente, com a força e a energia dos meios eletrônicos, podemos pensar em mais uma camada de realidade que torna o real algo que não é muito bem delineado. Debord afirma que a origem do espetáculo é a perda da unidade do mundo, e sua expansão gigantesca exprime a totalidade desta perda. O espetáculo é o *fazer ver* um mundo que já não é diretamente apreensível através de diferentes mediações especializadas que nos levam à abstração generalizada da sociedade. Essa situação também pode significar que o real está em uma construção, portanto a ficção pode se tornar algo meta-ficcional, e o teatro meta-teatro, pois ficamos cada vez mais sobreviventes no caos e no acaso da espetacularização de nosso cotidiano. As ações do ERRO tentam ultrapassar a fronteira da arte para se transformarem em acontecimentos na cidade e, ao operarem através do deslocamento, ocupação e invasão, possibilitam que atores, performers, policiais, enfim, pessoas de todos os tipos e credos se unam, e se confrontem, em torno dos jogos propostos.

Em entrevista a Michael Taussig e Richard Schechner, Augusto Boal ressalta que realiza suas práticas não pela importância do acontecimento teatral, mas para preparar as pessoas para alguma ação real que todo o coletivo irá realizar. O teórico da performance, Schechner, complementa que essa é uma tática utilizada há séculos por exércitos, pela noção de jogos de guerra influenciada pelo teatro, mas que Boal delega aos soldados (no caso, os espectadores) o pensamento criativo, mas não os procedimentos operacionais. O objetivo de Boal é mudar a natureza das relações sociais, o tecido da sociedade, enquanto jogos militares usam conhecimento social para sustentar e reforçar sistemas preestabelecidos. Schechner afirma que algumas ideias de Boal se chocam com as ideias de Victor Turner, teórico oriundo da antropologia, ao proporem a rigidez na participação das pessoas em um ritual, ao individualizar a identidade em detrimento de uma identidade coletiva. (1994, p. 24-28).

A ação de um teatro de rua que rompa com as fronteiras da realidade e da ficção é o possível início da inserção do teatro na valorização da imanência para a não-estratificação das camadas de vigilância e controle que utilizam a invisibilidade para invadirem as nossas vidas, os nossos espaços privados e públicos. Ao transformar as pessoas em agentes transformadores da realidade de modo a deslocar a ideia de espectador para o conceito de participação, ou como denomina o próprio Boal “espect-ator”, o ERRO Grupo realiza ações a partir de estratégias que interferem nas estruturas de poder da cidade em um cultivo situacional da rua.

## Referências

BENNATON, Pedro. *Deslocamento e invasão – estratégias para a construção de situações de intervenção urbana*. Florianópolis - UDESC, 2009.

COHEN-CRUZ, Jan. (Eds.). *Radical Street Performance*. New York: Routledge, 1998.

\_\_\_\_\_ & SCHUTZMAN, M. (Eds.). *Playing Boal: Theatre, therapy, activism*. London: Routledge, 1994.

DEBORD, Guy. *A Sociedade do Espetáculo*. Lisboa: Afrodite, 1972.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*, vol. 4. São Paulo: Ed. 34, 1997.

FOUCAULT, Michel. *La arqueología del saber*. México: D.F.: Siglo XXI, 1997.

\_\_\_\_\_. *Vigiar e punir: história da violência nas prisões*. Tradução Lígia M. P. Vassalo. São Paulo: Civilização, 1987.

JAMESON, Fredric. *Pós-modernismo: A lógica cultural do capitalismo tardio*. São Paulo: Ática, 1996.

\_\_\_\_\_. *Assementes do tempo*. São Paulo: Contraponto, 1997.

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

\_\_\_\_\_. *Environmental Theater*. New York: Applause Books, 1994.

SITUACIONISTA, Internacional. *Antologia*. Tradução Júlio Henrique. Lisboa: Antígona, 1997.





## **Apresentação**

*Transcrição de entrevista entre o ERRO e o próprio grupo realizada no dia 01/12/13 às 16h20 no Bar Terminal Urbano no Centro de Florianópolis/SC.*

**ERRO Grupo:** O que o leitor pode esperar desses livros?

**ERRO Grupo:** Primeiramente temos que agradecer a todos que participaram do nosso livro, os autores convidados, quem fez a revisão, a diagramação...

**ERRO Grupo:** Ok... Conhecendo o ERRO e suas práticas, me parece um pouco incongruente realizar esta publicação, que tem como parte do conteúdo a dramaturgia das obras, sendo que nós sempre prezamos por processos que constroem o texto cênico a cada apresentação, onde o mesmo é transformado após cada experiência. Como o grupo se sente ao apresentar ao leitor tais trabalhos que, como se sabe, não são textos prontos, pois dependem do encontro com as pessoas?

**ERRO Grupo:** Você faltou à reunião na qual decidimos por fazer dois livros? *Poética do ERRO: dramaturgias* e *Poética do ERRO: registros*? O objetivo aqui não é falar sobre a dramaturgia, o crítico Valmir Santos já está cuidando da apresentação do outro livro.

**ERRO Grupo:** Calma, calma, gente. Podemos responder.

**ERRO Grupo:** De acordo. Realmente, definir a forma como apresentar esses textos no livro devido ao fato que vocês mencionaram foi um processo difícil. Mas, assim como sempre apresentamos obras em processo, não há como fugir de dar este passo ao registro e organização de todas as versões dos textos. Assim como fizemos com as fotos que continuam presentes nesse livro de registros. Eram mais de 15 mil fotos e tivemos que escolher as que achamos mais condizentes com o momento atual. O importante é considerar que os textos dramáticos, as fotos e todos os trabalhos do grupo são, como dizemos desde o início do ERRO, uma pesquisa em construção, em movimento, mas, como toda pesquisa, está sempre em vias de ser organizada e apresentada aos interessados. Não existe uma pesquisa acabada, assim como não existem peças prontas, mas estamos em um momento que queremos expor uma parte do arquivo que construímos nesses anos.

**ERRO Grupo:** Boa! Essa fala tem que ir pro livro! Está gravando, certo?

**ERRO Grupo:** Claro que está gravando. Eu já chequei aqui.

**ERRO Grupo:** Vamos nos concentrar, pessoal! Precisamos dizer que definimos esses autores, pois decidimos convidar

tanto pesquisadores que nos acompanham desde sempre quanto os autores que tiveram contato com o grupo de forma distanciada, mas que puderam ampliar o escopo dos artigos além da esfera local do grupo, considerando que o ERRO é um organismo vivo, mutante, que está em constante construção em seus modos de operar.

**ERRO Grupo:** Diana Taylor, por exemplo, conheceu o nosso trabalho apenas em 2007, e foi capaz de ressaltar uma característica muito específica do nosso grupo, ao direcionar seu foco não apenas para o que ocorre durante a cena, mas antes e depois dela também. Ao relatar de forma tão contundente e sintética o nosso último conflito com a polícia e a censura assim como nosso lugar “formal e burocrático” diante dos comerciantes das ruas e do poder público, leva o leitor a um olhar mais amplo sobre as ferramentas operadas em um ato artístico em seu texto *ERRO: Aftershocks*. É preciso dizer que sua pesquisa sobre performance, política, arquivo, memória e trauma, sempre foi uma referência para o ERRO e ficamos honrados que ela aceitou contribuir com o livro.

**ERRO Grupo:** Hoje, pelo menos somos conscientes de que o grupo tem um apreço por conflitos, afinal são deles que nutrimos o nosso trabalho, então é sempre interessante poder contar com autores que tem um histórico de tensão na relação com o grupo, assim como outros que conhecem o grupo por seus trabalhos, por nossos artigos e problemas com a polícia, que não deixam de ser tensões também. Porém, algo em comum a todos os autores é o fato de que eles possuem uma consciência da potência política e social da arte e que conheceram o ERRO até o ano de 2007, ou seja, antes da metade da vida do grupo.

**ERRO Grupo:** É perceptível que o grupo insiste, em todas as instâncias, em situações nas quais não importam as escolhas, pois estas sempre serão insatisfatórias, como o conceito usado por Stephan Baumgartel, o *double-bind*, em *A Produção de Para-Realidades – em busca de um ERRO talvez redentor* e por Diana Taylor, o *decision dilemma*. Qual é o motivo desta tendência no grupo em colocar as pessoas nessa posição, tanto em sua dinâmica interna, quanto em suas obras, em sua poética?

**ERRO Grupo:** Primeiro, acho engraçado essa pergunta partir logo de vocês. Achemos que o mundo, suas ruas e misérias estão aí para responder a esta pergunta. Desmistificando todo o seu charme anglo-saxão, "se correr o bicho pega, se ficar o bicho come", as pessoas da rua conhecem bem esse ditado que funciona desde os tempos de colonização e a nós nos parece antropofágico e de acordo com a lógica que tentamos trabalhar. Por exemplo, o Hans Staden conhece esse ditado muito bem. Teria tradução para o alemão para colocarmos uma nota de rodapé?

**ERRO Grupo:** A única palavra que conheço em alemão é *Verfremdungseffekt*. Precisa de uma nota de rodapé para isso também?

**ERRO Grupo:** Quanto mais notas de rodapé maior a indecisão do autor.

**ERRO Grupo:** Não somos otimistas quanto às nossas opções e as opções que vemos, e vimos, nas ruas. Vocês acham que poderia ser diferente? Desde a fundação do grupo, e até antes durante aquela greve, o pessimismo nos une em busca de um mundo mel...

**ERRO Grupo:** Não acho que existam opções satisfatórias, mas parece que as obras do grupo tentam ressaltar a impotência justamente frisada pela ideia de mudança. Vocês, influenciados por ideias comunistas, não transparecem o otimismo socialista na prática artística, que apenas aparece nos objetivos de cada trabalho, na forma como o grupo se apresenta.

**ERRO Grupo:** Vamos corrigir essa colocação. O grupo tem como base ideias situacionistas e anarquistas. Bakunin antes de Marx. Tristan Tzara acima de Brecht. Debord engole Sartre. O caos enquanto mote, apesar de sabermos que estamos muito longe de sua possibilidade. Não acreditamos que a arte deva ensinar, que nós, como artistas, temos a função de apresentar às pessoas opções satisfatórias. Apresentamos problemas que vemos e que podem ou não estar evidentes.

**ERRO Grupo:** Qual é o problema em sonhar que a arte possa apresentar novas opções, mostrar um caminho para a resolução de problemas e ser eficaz nessas soluções?

**ERRO Grupo:** Vocês querem dizer que não somos e não queremos ser didáticos e que o nosso romantismo ficou lá no bambuzal, no ano 2000, certo? Que bom! Mas nunca dissemos que é um problema sonhar que a arte possa ensinar. O problema é fazer disso uma obra de arte. Nivelá-la à educação ao colocá-la em prática, na questão hierárquica do didatismo, tornar objetivo, direto e cartesiano algo tão subjetivo, movediço e fenomenológico. Os trabalhos possuem, por assim dizer, um punho fechado e erguido. Se não tivéssemos esses sonhos não conseguiríamos lidar como os nossos pessimismos. Vocês não acham que a ideia de objetivar algo que é subjetivo está ligada à

relação de eficácia abordada por André Carreira em *O teatro de invasão do espaço urbano e a ideia de eficácia?*

**ERRO Grupo:** Achamos tão pertinente o capítulo do Carreira quanto uma chave de fenda, que aperta algo que está solto, pois traz à tona um pensamento sobre a função do teatro de rua. Querer instalar esse jogo entre ficção e realidade no espaço urbano, trocar papéis com o público, fazer da ocupação da rua uma forma de lhe dar ressignificação política. Achamos interessante trazer ao leitor deste livro uma reflexão sobre os riscos que implicam o entrelaçamento entre entretenimento e eficácia, dentro da ideia que discutíamos acima, da educação, e sobre a própria lógica de eficácia dentro do erro e do ERRO que está mais circunscrito a uma lógica oriunda da ciência do que da arte. Esta trança entre eficácia e entretenimento não é tão matemática nos trabalhos do grupo de acordo com Diana Taylor em *ERRO: Aftersbocks*, e Margie Rauen em *ERRO Grupo: para além da apresentação/representação*.

**ERRO Grupo:** Mas *Formas de Brincar*, por exemplo, traz ao público entretenimento constante, a superexposição das atrizes com as pessoas em um jogo de sedução em seu concurso de talentos que embriaga as pessoas para, por fim, oferecer a vencedora uma ossada de bacia de vaca como troféu. Há pessoas que desde os primeiros minutos da ação reparam a condição de mercadoria a que são expostas as atrizes, e jogam com isso em mente. Outros entram no jogo, apenas seduzidos pelas atrizes e pelo entretenimento, e deparam-se com o ridículo troféu, antecipado por uma decadência do corpo como produto, a partir do final da peça para juntar a eficácia ao entretenimento.

**ERRO Grupo:** Sim, este exemplo é sintomático. Essa discussão é complexa, pois assim como não existe uma única cidade, e sim secções sobrepostas, tempos diversificados etc., as pessoas também não são uma massa homogênea.

**ERRO Grupo:** O que estávamos querendo dizer é que cada pessoa é responsável por ordenar o entrelaçamento desses princípios de acordo com suas referências. Esta possibilidade que o jogo teatral oferece pra cada pessoa, justamente a de exercer a prática da reflexão, é umas das principais bases para abordarmos um assunto artisticamente. Não achamos interessante obter controle sobre esse processo. O ERRO nunca se propôs a isso, guiar o público enquanto uma massa única, mas sugerir caminhos que serão percorridos por cada indivíduo presente de acordo com suas experiências, desejos e referências, em um processo vetorizado. As pessoas na rua possuem discernimento intelectual e sensorial para acompanharem o ERRO em todas as suas questões e situações, pois não é o objetivo das ações do grupo construir uma única experiência e ainda direcionar um caminho, uma eficácia ou uma verdade, mascarar experiências que possam construir caminhos desconhecidos, inclusive a nós.

**ERRO Grupo:** Nós convidamos autores que apresentariam questionamentos sobre o nosso trabalho, trazendo olhares ortodoxos e hereges que compõem e expõem as problemáticas e contradições do próprio teatro. O ERRO está exposto no livro, e os autores também. É exposta também uma problemática geral com a questão da participação das pessoas na arte ao jogarem com as situações propostas. Acreditamos que é um problema no qual nós temos uma parcela de culpa, e quando dizemos nós incluímos todos que fazem e fizeram arte, teatro

e performance, pois talvez seja a própria arte que carrega esse problema pela forma como são colocados seus jogos, ficções, interatividades e representações, e também pela própria cultura atual, a do espetáculo, que nos acostuma a uma representação das regras e dos objetivos de um evento, jogo e participação, mesmo que saibamos que nem todos possuem regras claras. Concordamos nisso, mas olhamos por ângulos diferentes e no livro cada autor escolhe um foco e sua maneira de olhar o trabalho do grupo que, obviamente, tem mais relação com o próprio autor do que com o ERRO, expectativas e valores em relação à arte que não são possíveis no trabalho do grupo, mas que podem ecoar críticas que recebemos ao longo dos anos devido à nossa ruptura com tradições e convenções artísticas.

**ERRO Grupo:** Margie Rauen em seu capítulo diz que, ao analisar as obras do grupo, percebe uma abertura crescente ao longo de nossa pesquisa no aspecto da interação com as pessoas em nossas ações.

**ERRO Grupo:** Fomos percebendo isso ao longo da década durante as nossas conversas e brigas sobre os perigos reais que enfrentávamos ao realizarmos obras tão abertas a interações na rua. A Margie teve o cuidado de pedir as dramaturgias, entrevistar o grupo e manter um diálogo intenso conosco durante a elaboração de seu artigo, o que resultou em um olhar arguto e abrangente sobre o nosso trabalho. Sendo ela uma pesquisadora das relações de interatividade na cena, sua visão sobre o aumento da possibilidade de interação em nossos trabalhos é pontual neste livro, pois todos os capítulos perpassam em algum momento pelo tema da participação das

pessoas durante as ações do ERRO, o que também é um aspecto que encontramos em comum nos artigos e que gostaríamos de adicionar aos aspectos similares que vocês ressaltaram anteriormente.

**ERRO Grupo:** No que diz respeito à participação, a Margie Rauen deu voz a muitos integrantes do ERRO, por exemplo, saindo da centralização nas figuras de sempre, e assim seu artigo encontra o âmago do coletivo, do encontro, dos atores e do público, da participação. Sempre é possível falar com todos e dar voz a todos, integrantes do ERRO e transeuntes. É uma mudança de perspectiva nas pesquisas sobre teatro.

**ERRO Grupo:** Estabelecer espaços abertos para a interação é um procedimento complexo que demanda muitas tentativas e erros, e estamos pesquisando formas de conseguir ampliar esses espaços entregando o controle total ou parcial das situações, o que requer muita prática. No entanto, vemos que a interatividade deve estar de acordo com os objetivos filosóficos de cada obra e no ERRO fizemos uma série de trabalhos com diferentes aproximações sobre esse aspecto.

**ERRO Grupo:** Nesse sentido, é importante ressaltar que Fábio Salvatti em *Formas erradas de jogar: entre o jogo e a subversão* é o único que aborda as ações do ERRO que fogem completamente da esfera teatral, analisando obras como *Churrascão*, *Bloomsburied* e *Cultura Fantasiada*. Será que existe uma tendência dentro e fora do ERRO em dar mais atenção a obras declaradamente teatrais como *Formas de Brincar*, *Desvio* e *HASARD*?

**ERRO Grupo:** Vocês tocaram em um ponto interessante. Essa não é uma intenção do grupo, porém admitimos que

ela ocorre talvez pelo fato de termos mais integrantes com formação teatral, talvez por termos apresentado mais esses tipos de trabalhos ou ainda por eles demandarem mais tempo de elaboração. O teatro é uma arte essencialmente coletiva e os artistas plásticos são mais individualistas. Portanto, na medida em que o grupo se tornou um coletivo, a prática teatral, incluindo as performances, concretizaram o próprio ERRO.

**ERRO Grupo:** Victor da Rosa no capítulo *ERRO de fabricação: breve guia para uma história do grupo* fez um histórico completo e sucinto sobre o ERRO no qual podemos perceber esse percurso multidisciplinar que define o grupo, pois, como crítico de arte, está além das categorias artísticas. O Victor é uma das pessoas que mais assistiu aos trabalhos do grupo, além de escrever sobre nosso trabalho algumas vezes. Aliás descobrimos que nos acompanhava desde antes de passar no vestibular! Ou seja, escrever sobre a história do ERRO foi como escrever sobre a história dele mesmo...

**ERRO Grupo:** Mas ele garimpou os nossos arquivos e seu texto realmente produz um tratado sobre os rumos do grupo que só alguém que leu todas as nossas atas e que frequentou muitos de nossos churrascos conseguiria fazer.

**ERRO Grupo:** Ficou semelhante a uma novela que é um gênero que no Brasil está muito próximo ao teatro, infelizmente, e que para o autor é mais próximo da literatura, que é a sua área.

**ERRO Grupo:** Voltando à questão sobre uma suposta valorização do lado teatral do grupo, não podemos esquecer que um dos trabalhos mais abordados por pesquisadores, e que nós achamos um de nossos trabalhos mais importantes, é

*Enfim um Líder*, que é uma obra extremamente híbrida, ou seja, que transgride as diferenças entre teatro, intervenção urbana, instalação, performance etc. Além de nós mesmos, muitos pesquisadores já abordaram o *Enfim um Líder* em seus trabalhos acadêmicos.

**ERRO Grupo:** Nós combinamos que não falaríamos sobre o *Enfim um Líder*, pois o próximo livro será *Poética do ERRO: Enfim um Líder*.

**ERRO Grupo:** Corta isso depois. Não faremos outro livro! Com o mesmo esforço, poderíamos ter feito três obras.

**ERRO Grupo:** Que exagero... O *Enfim um Líder* merece um livro específico, temos muitos registros pertinentes sobre esse trabalho que não entraram no marco dessas edições, pois simplesmente triplicariam a quantidade de páginas.

**ERRO Grupo:** Tem aquela poesia do Artaud que lemos e relemos durante o processo do livro, que a nosso modo de ver resume o sentimento que tivemos durante esse período de introspecção e memória: *Minhas entranhas se corroem com o ácido que pinga de minha memória dilacerada. Esvazio o passado inutilmente, estou oco, tudo foi para o papel. Nem tudo, algo continua em mim que me estranha, estraga. Como a peste, vazia e fatal.*

**ERRO Grupo:** Nossa. Você escutou?... Escutou?

**ERRO Grupo:** Eu não estava dormindo, só fechei os olhos para me concentrar melhor. Faltou alguém? Alguma coisa?







## Sinopses e Fichas Técnicas

### Pedra

Pedras adentram espaço. Cada pedra carregada por uma pessoa. Espalham-se e posicionam-se em relação a lugares específicos do espaço. Ali ficam por instantes eternos. Diante de lugares frágeis, como vitrines, janelas, obras de artes, paredes, postes, portas, pessoas... Pedras ficam. Após algum tempo, as pessoas saem e as pedras continuam no espaço.

Concepção: Luana Raiter, Pedro Bennaton e Priscila Zaccaron.

Atuação: Luana Raiter e Priscila Zaccaron (Durante toda a movimentação, ouve-se em todo ambiente, a repetição dos nomes: Aiatolá Komeini, Sadam Hussein, Omar Kadafi, Yasser Arafat, Osama Bin Laden, apropriação do início da música *Legião Estrangeira*, SPFUNK). *Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina – CEART/UEDESC*. Florianópolis/SC, setembro de 2001.

Atuação: Ana Paula Cardozo, Fê Luz, Luana Raiter, Loren Fischer, Monica Siedler e Priscila Zaccaron (Durante toda a movimentação, ouve-se em todo ambiente a apropriação do início da música *Legião Estrangeira* do SPFUNK). Exposição *EXTRA!1*, *Museu de Arte de Santa Catarina (MASC)*. Florianópolis/SC, setembro de 2002.

Atuação: Luana Raiter, Luiz Henrique Cudo e Sarah Ferreira. Broadway Street, Times Square e Liberty Street, Trinity Place,

Zuccotti Park, Nova York, Estados Unidos, *Hemispheric Institute of Performance and Politics*. Junho e julho de 2013.

## **Adelaide Fontana**

*Adelaide Fontana* questiona a comercialização da arte pelas palavras de uma radialista, vem sendo apresentado ao público desde 2001, e foi inicialmente construído, sob direção de Márcia Nunes, para salas. Em 2002, Pedro Bennaton assumiu a direção, transferindo a cena para dentro de uma vitrine fechada, a princípio, mas aberta para um mundo imenso: a rua. Esta metamorfose do objeto comercial da vitrine demonstra uma mudança que não se dá apenas no uso desta, mas na exposição que torna cúmplice quem adere ao ato de assistir, pois não precisa comprar nada, apenas ver, dialogar e sentir.

A apresentadora Adelaide Fontana, após 25 anos trabalhando na rádio, é demitida e vê em seu último programa a oportunidade de corrigir tudo o que disse para os ouvintes em seus muitos anos de trabalho. Adelaide sentiu suas ilusões serem arrancadas de seu corpo e viu a verdade nua e crua ser atirada em sua face... Mas ela ainda tem seu último dia... O dia em que poderá ser ela mesma.

*Adelaide Fontana*, desde sua estreia, já se apresentou em mais de 200 ocasiões em diversas cidades entre elas Florianópolis/SC, São José/SC, Blumenau/SC, Joinville/SC, Rio do Sul/SC, Criciúma/SC, Concórdia/SC, Lages/SC, Xanxerê/SC, Chapecó/SC, Laguna/SC, Tubarão/SC, Jaraguá do Sul/SC, Brusque/SC, Itajaí/SC, Curitiba/PR, Porto União /PR, Crato/CE, Brasília/DF, Rio de Janeiro/RJ, São Carlos/SP, São José do

Rio Preto/SP, Salvador/BA, Maceió/AL, Aracajú/SE, Macapá/AP, Boa Vista/RR e Rio Branco/AC. *Adelaide Fontana* também realizou temporada em inglês, espanhol e português em Austin/Texas, EUA, na vitrine da *La Peña Gallery* em abril e maio de 2007 e participou do *Festival Internacional de Teatro* de São José do Rio Preto/SP, do 8º *Riocenacontemporânea*, da *V Mostra Nacional de Teatro* do Crato/CE, do *V Fazendo Gênero*, do Projeto *Palco Giratório* 2004 do SESC Nacional, do Projeto *EMCENA CATARINA* do SESC/SC, da Agenda do *Museu Victor Meirelles*, do *X Festival de Teatro* de Curitiba/PR, da *1ª Mostra Nacional Palco Giratório* em Florianópolis/SC e do Projeto *Manutenção do ERRO* pelo *Programa Petrobras Cultural* via Lei Rouanet do Ministério da Cultura.

Atuação: Luana Raiter.

Texto: Trecho adaptado por Christiano Scheiner de *A Rainha do Rádio* de Saffioti Filho.

Sonoplastia e iluminação: Pedro Bennaton.

Figurino: Paulo Vegno e Gláucia Grígolo.

Operador de Som: Michel Marques (2003 a 2013), Julia Amaral (2003), Priscila Zaccaron (2002) e Pedro Bennaton (2001).

Cenotécnica: Juarez Nunes (2002), Michel Marques (2003 a 2013), Pedro Bennaton (2003 a 2013), Luiz Henrique Cudo (2010 a 2013), Rodrigo Sember (2009).

Assessoria de Imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Design Gráfico: Luana Raiter (Textos para programa: Luis Beltrão e Pedro Bennaton).

Direção: Pedro Bennaton (2002 a 2013) e Márcia Nunes (2001).

## **À Margem**

*A luz que descobriu a liberdade também inventou a vigilância.*

*À Margem* tem como concepção o preenchimento do espaço vazio pelo essencial: o ator. O espaço pode ser uma sala qualquer com o público sentado ao redor até mesmo no chão, este espaço é preenchido por três atores que trabalham cada um com um objeto/arma (lanterna, revólver e garrafa) que realizam ações físicas violentas e intimistas, e são iluminados por apenas um foco de luz retangular (a pino). A obra possui como base textual o cruzamento de *Oração para um pé de chinelo* de Plínio Marcos e *Vigiar e Punir* de Michel Foucault. *À Margem* teve pré-estreia em 2001 no *Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina (CEART-UDESC)*, e realizou temporada no período de 29 de maio a 02 de junho de 2002 no *Museu da Imagem e do Som no Centro Integrado de Cultura em Florianópolis/SC (CIC)*.

Atuação: Yasmini Andrade (2001) e Luana Raiter (2002), Luis Beltrão e Juarez Nunes.

Concepção, Dramaturgia, Iluminação, Figurino e Direção: Pedro Bennaton.

## **Carga Viva**

*Carga Viva* discute os parâmetros de normalidade e o tratamento dado aos indivíduos que fogem a esses parâmetros, e tem como texto o cruzamento de *Dores do Mundo* de Arthur Schopenhauer e *O Rinoceronte* de Eugène Ionesco. Como ponto de partida, *Carga Viva*, possui a questão da loucura e

da lucidez sem ocultar as pessoas desta discussão, e tão pouco o espaço em que se desenvolve. O trabalho é permeado pela pesquisa do ERRO de valorizar a comunicação efetiva entre atores e público, apropriando-se do espaço urbano, incluindo o espectador na ação e buscando um diálogo de igual para igual entre todos estes elementos. *Carga Viva* não impõe uma verdade ilusória e, portanto, caminha no desconhecido para discutir a normalidade e a anormalidade colocando o público como testemunha do tratamento dado aos indivíduos que fogem dos padrões.

A obra teve sua temporada de estreia em junho e julho de 2002, realizando outras temporadas em Florianópolis/SC e apresentando-se em diversas cidades no mesmo ano no *XVI Festival Universitário de Teatro* de Blumenau/SC e na *7ª Jornada Acadêmica* da Universidade do Estado de Santa Catarina em Joinville/SC, e em 2003 na *3ª Bienal da UNE* em Recife/PE, no *XII Festival de Teatro* de Curitiba/PR, no Projeto *Teatro para Todos* em Criciúma/SC, no Projeto *Fome Zero* do SESC/SC, na *V Mostra Nacional de Teatro* do SESC Cariri no Crato/CE, entre outras temporadas em Florianópolis/SC. Em 2004, *Carga Viva*, participou do Projeto *Palco Giratório* do SESC Nacional realizando apresentações em Salvador/BA, Aracajú/SE, Maceió/AL, Macapá/AP, Boa Vista/RR e Rio Branco/AC, além de, no mesmo ano, realizar apresentações em Florianópolis/SC e temporada na cidade em 2005. Em 2011 realizou temporada pelo Projeto *Manutenção do ERRO* pelo *Programa Petrobras Cultural*, via Lei Rouanet do Ministério da Cultura, em Biguaçu/SC, Santo Amaro da Imperatriz/SC e Florianópolis/SC.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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 Julia Oliveira (2011).

Assistência de dramaturgia: Luiz Henrique Cudo.

Direção de arte: Luana Raiter.

Assistência de direção: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

## **Churrascão**

O ERRO queria fazer um churrascão. Preparou tudo, espetinhos (carne contra-filé, cebola, tomate e pimentão), cerveja, refrigerante, pinga, limão, farinha, pão, tijolos, grelha, carvão, e colocou tudo em duas caixas de isopor nos carros para sair pelas ruas em busca de um homenageado. Pois, o grupo não queria fazer o churrascão sozinho, queria homenagear alguma pessoa em sua própria residência.

Para ser homenageada a pessoa escolhida aleatoriamente na rua deveria aceitar o ERRO e o churrascão em seu domicílio. Assim, após algumas recusas de homenagem, o grupo encontrou Adelir e Rosimeri, que aceitaram todo o *Churrascão I*. Este consistia em todas as comidas e facilidades citadas acima, e também toda uma estrutura que um churrascão requer, para isso o grupo se dividiu nas seguintes funções: o churrasqueiro,

o garçom, a barwoman, a fotógrafa, o compadre, a comadre e uma pessoa que não veio e nem ligou para avisar.

O *Churrascão I* foi uma ação que se desdobra no *Churrascão II*, uma reação, que impulsiona outra ação, o *Churrascão III* que tem o *Churrascão IV* como reação... O churrasco é uma ação visceral e viciante.

O *Churrascão* se desdobra em um churrasco distribuído aos transeuntes que passam pelo local do acontecimento. O churrasco pode ser uma homenagem a Adélir e Rosimeri, a união da Avenida Hercílio Luz com a Rua Anita Garibaldi, ou ao Jerronimo Coelho e a transformação de sua rua homônima em um novo calçadão no Centro de Florianópolis.

O ERRO com a série *Churrascão* desloca um ritual cotidiano ao campo da arte, em uma confraternização que possui alguns papéis sociais definidos, como os convidados, os churrasqueiros, as comadres etc. O cardápio do churrasco pode variar desde a famosa linguiça acompanhada de bebidas até espetinhos de carne acompanhados de bebidas.

Concepção: ERRO Grupo.

*Churrascão I* - Execução: Priscila Zaccaron, Pedro Bennaton, Luana Raiter, Juarez Nunes, Julia Amaral e André Francisco. Morro do Horácio, Florianópolis/SC, maio de 2003.

*Churrascão II* - CONSERVO ADELIR E ROSIMERI COMO PATRIMÔNIO CULTURAL

Adesivo em parede. Execução: Priscila Zaccaron, Pedro Bennaton, Luana Raiter e Julia Amaral. *Centro Integrado*

*de Cultura, Museu da Imagem e do Som*, exposição *BERRO*, Florianópolis/SC, agosto de 2004.

*Churrascão III* - Execução: Priscila Zaccaron, Pedro Bennaton, Luana Raiter, Juarez Nunes, Julia Amaral. Lado externo do *Centro Integrado de Cultura*, abertura da exposição *BERRO*, Florianópolis/SC, agosto de 2004.

*Churrascão IV* – Execução: Sarah Ferreira, Rodrigo Sember, Pedro Bennaton, Paulo Pfeifer, Michel Marques, Luiz Henrique Cudo, Luana Raiter, Julia Amaral e Ana Paula Cardozo. Esquina da Avenida Hercílio Luz com Rua Anita Garibaldi. Exposição *SPAM, Museu Hassis*, Florianópolis/SC, outubro de 2007.

*Churrascão V* - Execução: Sarah Ferreira, Pedro Bennaton, Michel Marques e Luana Raiter. Rua Jerrônimo Coelho esquina com a Rua Felipe Schmidt. *Território das Artes, Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes*, Florianópolis/SC, março de 2013.

### **Ômega 3**

*Ômega 3* acontece em prédios que tenham elevadores grandes (de oito a doze pessoas no mínimo). Duas mulheres, em trajes de verão, abrem uma lata de atum e passam o óleo da lata na pele. Após a aplicação do óleo, elas se dirigem ao elevador e, ali dentro, se sentam em cadeiras de praia para a realização de uma sessão de bronzeamento artificial, absorção de luz elétrica pela pele, por 30 minutos.

Edifício Dias Velho, Florianópolis/SC. Programação do Espaço 803-804, janeiro de 2004. Concepção e execução: Ana Paula Cardozo, Luana Raiter e Pedro Bennaton.

## **BUZKASHI**

*Buzkashi* não é um espetáculo, é uma interferência organizada que se desenvolve no espaço/tempo de uma rua na medida em que os elementos desta se justapõem com os elementos propostos pela intervenção ou situações criadas. *Buzkashi* é uma intervenção urbana que explora os limites entre a festa e a guerra. As relações humanas cada vez mais se baseiam em interesses materiais, um incessante devir de objetos que afloram o único jogo. Da vida e da morte. Da festa e da guerra.

*Buzkashi* é um jogo do Afeganistão que consiste em dois times de jogadores, montados a cavalo, disputarem o corpo, ou pedaços, de um bode morto. Vence quem obter mais partes do animal. No final os times e a torcida reúnem-se para comer o bode, o objeto de disputa. A tradução literal para o português é “Pega-Bode”.

Os atores disputam os objetos, caixa e garrafa d’água, jogam o jogo, e os performers realizam ações específicas, contínuas, reflexos. O texto de *Buzkashi* é uma criação intertextual a partir de escritos de Jean Baudrillard, Bertolt Brecht, Akira Kurosawa, Allen Ginsberg, Soldado Dylan, Priscila Zaccaron, entre outros.

Após a sua pré-estreia na Rua Conselheiro Mafra em Florianópolis/SC, sua temporada de estreia no *13o Festival de*

*Teatro, Mostra Fringe*, no Largo da Ordem em Curitiba/PR, em março de 2004, e uma apresentação na *1ª Mostra Palco Giratório* do SESC em Florianópolis em julho do mesmo ano, *Buzkashi* participou da *Mostra Palco Giratório* em Brasília/DF e participou do Projeto *Palco Giratório* do SESC Nacional em outubro de 2004 onde realizou apresentações em Salvador/BA e Macapá/AP. Em setembro de 2009 realizou temporada de apresentações no *6º Festival Palco Giratório Brasil – Florianópolis/SC* e, em 2010, temporada pelo Projeto *Manutenção do ERRO* pelo *Programa Petrobras Cultural* via Lei Rouanet do Ministério da Cultura.

Criação: ERRO Grupo.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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), Julia 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: Luana Raiter, Julia Amaral e Priscila Zaccaron.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

## **Segredo: A Arte de Manobrar**

*Segredo: A Arte de Manobrar* é uma intervenção urbana sonora. A intervenção acontece por meio de um carro de som que sopra ensinamentos sobre a arte da guerra pelas ruas e revela a cidade como um campo de combate. O carro de som circula as ruas de uma região da cidade citando repetitivamente uma colagem de trechos sobre a arte de manobrar do livro *A Arte da Guerra* do filósofo e general do exército chinês Sun Tzu, divulgando táticas de guerrilha que podem ser transferidas para outros planos da vida, causando estranhamento e deslocando os participantes para um olhar sobre as estratégias de sobrevivência, sociais e políticas, culturalmente aceitas e praticadas.

As frases causam estranheza no primeiro momento, mas, depois que o “carro conselheiro” passa repetidas vezes em uma rua, passam a fazer parte do cotidiano. A intervenção parte do pressuposto de que a cidade é um campo de batalha e, assim, o carro funciona como um mensageiro de estratégias.

A partir de 2008, a pesquisa ao redor desse texto direcionou-se para os possíveis meios de ampliar sua invasão, proliferação e ocupação na cidade com o fim de divulgá-lo e inseri-lo no cotidiano interativamente e por um longo tempo de duração. *Segredo: A Arte de Manobrar 2008*, inédita versão da série *Segredo: A Arte de Manobrar*, que aconteceu no *Prêmio Interferências Urbanas 2008* por meio de múltiplos carros de som que emitiram pelas ruas ensinamentos sobre táticas de sobrevivência, aumentou a quantidade de carros de som gradativamente a cada dois dias ao longo dos oito dias de intervenção e durante seus percursos os carros se encontraram

pelas ruas estabelecendo diálogos com o mesmo texto cada um operando a mesma gravação realizada com vozes diferentes de atores do ERRO Grupo. No último dia, quatro carros de som circularam por quatro percursos diferentes cada um emitindo uma voz e o mesmo texto. Todas as gravações citaram repetitivamente a mesma colagem de trechos de *A Arte da Guerra*, tido como manual não só para generais militares, políticos ou técnicos de futebol, mas também por executivos de Wall Street, empresários e líderes de facções criminosas. A intervenção ocupou o bairro do Flamengo inserindo vozes que aconselharam e ensinaram manobras para a sobrevivência nas ruas do Rio de Janeiro visando uma comunicação em massa ao longo dos oito dias, desdobrando o discurso ao inseri-lo no espaço urbano pela multiplicidade de vozes e carros, enquanto corrompeu os meios de publicidade e informação.

Concepção e texto: Luana Raiter.

*Segredo* - Execução: Luana Raiter, Pedro Bennaton e motorista do carro de som. Bairro Trindade, Florianópolis/SC, exposição *BERRO*, agosto de 2004.

*Segredo, a arte de manobrar* - Execução: Luana Raiter, Pedro Bennaton e motorista do carro de som. Jaraguá do Sul/SC, *Projeto Schwanke 2005: Perspectivas das Artes Plásticas em SC*, maio de 2005.

*Segredo: A Arte de Manobrar, Secreto: El arte de maniobrar, Secret: The art of manoeuvring* - Execução: Pedro Bennaton e motorista do carro de som. Buenos Aires, Argentina, *6º Encuentro Corpóliticas do Hemispheric Institute of Performance and Politics*,

gravado com a mesma voz de Luana Raiter em português, espanhol e inglês, junho de 2007.

*Segredo: A Arte de Manobrar* - Execução: Equipe de organização do *Fora do Eixo*. Brasília/DF, *Fora do Eixo – circuitos em arte*, maio de 2008.

*Segredo: A Arte de Manobrar 2008* - Execução: Michel Marques, Tama Ribeiro e motoristas dos carros de som. Vozes: Ana Paula Cardozo, Luana Raiter, Luiz Henrique Cudo e Michel Marques. Concepção e Direção: Luana Raiter e Pedro Bennaton. Bairro do Flamengo, Rio de Janeiro/RJ, *Prêmio Interferências Urbanas 2008*, outubro de 2008.

### **Palavras decifram charadas e movimentos fazem dispositivo funcionar**

*Palavras decifram charadas e movimentos fazem dispositivo funcionar*, desdobramento e combinação de duas de suas performances do ERRO Grupo, *Pedra* (2001) e *Segredo: A Arte de Manobrar* (2004), é uma intervenção que busca o confronto com a imobilidade.

A ação ocorre simultaneamente em um espaço interno e outro externo. No espaço externo, enquanto as pessoas fazem a fila para entrar no espaço interno, um carro estaciona tocando música eletrônica mixada às suas batidas o texto de *Segredo: A Arte de Manobrar* traduzido para o inglês. O som do carro é muito alto e se justapõe à sonoplastia do espaço interno. Um homem sai do carro e abre o porta-malas para a música ficar mais alta, ele bebe cerveja e dança. Essa ação ocorre simultaneamente à

ação do espaço interno e dura até um bom tempo após a mesma acabar e as pessoas saírem ao espaço externo novamente.

O espaço interno é dividido por um vidro blindado de 2x2m, pendurado por cabos de aço e iluminado por um foco de luz a pino e retangular, uma pilha de pedras e uma cadeira em diagonais opostas de cada lado do espaço. Nas duas extremidades existem arquibancadas para as pessoas sentarem. Duas mulheres entram com as pessoas e sentam-se, cada uma em um lado do espaço junto como todas as pessoas. Ouve-se em todo ambiente, a repetição dos nomes: Aiatolá Komeini, Sadam Hussein, Omar Kadafi, Yasser Araffat e Osama Bin Laden (apropriação do início da música *Legião Estrangeira*, SPFUNK) seguido por momentos de silêncio. Esse áudio, com os silêncios, permanece ao longo de toda a ação com exceção de três momentos onde um som de um avião decolando pontua a ação.

Após o primeiro som do avião, que pontua o início, as duas mulheres se levantam das arquibancadas, pegam uma pedra cada e se sentam nas cadeiras. Elas acomodam a pedra no colo e olham fixamente ao vidro blindado que as separa ficando nesta posição por 20 minutos, quando o som de avião pontua a ação novamente para que elas deixem a pedra sobre a cadeira e voltem a se sentar com as pessoas. O espaço fica novamente aberto para ser preenchido e, após 10 minutos, novamente o som de avião toca e as mulheres voltam a ocupar as cadeiras. As mulheres saem, finalizando a ação, quando esse ciclo se repetir pela terceira vez, o som do avião toma o ambiente e, desta vez, elas saem do espaço pela porta de entrada, deixando a porta aberta e as pedras sobre as cadeiras.

Concepção: Luana Raiter, Pedro Bennaton e Priscila Zaccaron.

Atuação: Luana Raiter, Michel Marques e Priscila Zaccaron.

Direção: Pedro Bennaton.

*Complexo Swift de Educação e Cultura*, São José do Rio Preto/SP. *Festival Internacional de Teatro* de São José do Rio Preto/SP - *Olho*. Julho de 2005.

## **Jogos da Babilônia**

*Jogos da Babilônia* é uma série de intervenções do *ERRO* que se repetem desde 2006 em diversas ocasiões. Já foram realizadas nesta série as modalidades: *Esportes, Linguagem e Entretenimento* (2006), *Chute o Pau* (2006), *Sistema para espaço cênico* (2007) no *Festival Internacional de Teatro* de São José do Rio Preto/SP, *Wash your hands* e *I Love it All* (2007) em Austin, Texas, EUA, na Babylon americana, e *Lave suas mãos* (2008). A noção que unifica a série, determinada por cada versão e espaço no qual se realiza, além da própria consciência da Babilônia, é o objetivo de confrontar a ação corporal, assim como a fragilidade de conceitos e posturas enquanto elementos impulsionadores de jogos e brincadeiras entre as pessoas.

As intervenções que compõem a série de jogos possuem em comum a proposta prática de uma sequência de movimentos que são executados pelas pessoas presentes, os participantes. A ação é recriada a cada vez através das interações com as pessoas e o ambiente, além das variações dos jogos. Contudo, *Jogos da Babilônia*, sempre busca o mesmo fim, o alívio e o relaxamento das pessoas presentes que se transformam em participantes.

Deste modo, a interação possível pela ação e reação entre os atores e o público constrói uma dinâmica lúdica no ambiente, neste caso o espaço público.

Concepção: ERRO Grupo.

Organização e textos: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

*Jogos da Babilônia* - Execução: Priscila Zaccaron, Pedro Bennaton, Michel Marques e Luana Raiter. Pessoa com uma mão segura placa com o escrito *CHUTE O PAU* e com outra mão segura um pau. Enquanto circulam pelo espaço, outra pessoa tenta fazer embaixadas com uma bola de futebol e outra veste um colete salva-vidas inflado. Exposição *Proposições de Insistência Prática, Forte Santa Bárbara* – Florianópolis/SC, maio de 2006.

*Games of Babylon: Wash your hands* - Execução: Michel Marques e Luana Raiter. Pessoa com uma placa com o escrito *WASH YOUR HANDS*, outra placa com o escrito *FEEL BETTER* e um balde cheio de água. *Texas State Capitol Building, Austin, Texas, EUA, La Peña Art Gallery*, maio de 2007.

*Games of Babylon: I Love it All* - Execução: Michel Marques e Luana Raiter. Pessoa abraça diversos elementos da arquitetura das ruas da cidade, como postes, lixeiras, máquinas, placas, monumentos etc. Diversos locais da cidade de Austin, Texas, EUA, *La Peña Art Gallery*, maio de 2007.

*Jogos da Babilônia: Sistema para espaço cênico* - Criação: Luana Raiter e Pedro Bennaton. Atuação, cortadores de grama: Luiz Henrique Cudo e Michel Marques. Iluminação: Michel Marques. *Sound art*: Luana Raiter. Direção: Pedro Bennaton.

Intervenção onde o grupo se propõe a encontrar os princípios básicos para instaurar a teatralidade e um espaço cênico. Cortadores de grama demarcam o espaço da cena cortando a grama enquanto vozes, através de caixas de som, anunciam conceitos de teatralidade. Se a convenção nos poda, não sei, mas que ela corta, corta. Corta rente, bem onde o ator pode. *Não-Lugar - Festival Internacional de Teatro* de São José do Rio Preto/SP, julho de 2007.

*Jogos da Babilônia: Chute o pau e Lave suas mãos* - Execução: Rodrigo Sember, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luiz Henrique Cudo, Luana Raiter e Ana Paula Cardozo. Diversos locais do Campus da UFSC, 1ª Semana Ousada de Artes UFSC-UDESC, Florianópolis/SC, setembro de 2008.

*Jogos da Babilônia: Festa Fora da Festa (FFDF)* - Execução: Rodrigo Sember, Rafael Marci, Paulo Vasilescu, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luana Raiter, Julia Amaral, Juan da República Dominicana, Isaac Varzim, Ian Raiter, Fátima Lima, Daniela Martorano, BlackB, Ana Paula Cardozo e Ana Lúcia Vilela. Festa em percurso, com início na Praça XV de Novembro, que instaura na cidade um ambiente de celebração fora dos horários previstos e sem motivo aparente questionando os ritmos urbanos e se sobrepondo a eles. Exposição *Impremeditações (Movimento um)* realizada por Instituto Meyer Filho e Museu Hassis, Florianópolis/SC, julho de 2009.

## **Desvio**

*Desvio* propõe a dúvida entre o real e a ilusão em um percurso no cenário concreto do centro das cidades. Percurso no qual

o público é convidado a experimentar a representação de um assassinato em um percurso pelas vias públicas.

A preparação da representação de um assassinato cria um ambiente desconfortável e ao mesmo tempo onírico, onde a experiência da morte sempre anunciada não se dá em vias de fato, mas em vias de imanência. Como uma obra de rua, *Desvio* discute as problemáticas deste espaço, re-significa suas estruturas físicas e simbólicas, invade a rotina das pessoas que transitam pelo centro e atinge as pessoas convidadas e os passantes que, desviados através da idéia de representação, se tornam cúmplices e testemunhas em relação aos acontecimentos. A morte da arte que vem sendo ensaiada desde sua inserção na lógica consumista ganha força com o olhar do *expectador* que espera ansiosamente o brilho do espetáculo. A ação meta-teatral se perde nesse sinuoso percurso, onde a realidade transborda para a ficção e vice-versa.

A dramaturgia de *Desvio* é uma criação intertextual a partir das obras *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. Criado em 2005, ano em que realizou pré-estreia em Florianópolis/SC, *Desvio* foi contemplado pelo *Prêmio Myriam Muniz de Teatro – Funarte/Petrobras* de 2006 e estreou em outubro do mesmo ano, realizando temporadas em Florianópolis/SC e apresentações em outras cidades e festivais como em 2007 participando da *Mostra Myriam Muniz da Federação Catarinense de Teatro*, do *Festival de Teatro de Curitiba*, da Temporada SESC de Teatro

– Campinas/SP e do *Festival Internacional de São José do Rio Preto*, e em junho de 2011 realizando temporada pelo Projeto *Manutenção do ERRO* pelo Programa Petrobras Cultural via Lei Rouanet do Ministério da Cultura.

Criação: ERRO Grupo.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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 Penteadó (2011).

Assistência de cena: Rodrigo Sember (2006 e 2007), Andrew Knoll (março de 2007) e Juarez Nunes (2011).

Coletora de endereços: Renata Patrão.

Costureira: Edna Leal.

Serralheiro: Serralheria Cardoso.

Assistência de direção de arte: Julia Amaral.

Design gráfico: Luana Raiter.

Assessoria de imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Web-Design: Henrique Palazzo – Obra Tecnologia.

Filmagem: Felipe Vernizzi (2006), Pedro Germani (2006), Luiz Felipe Araújo (março de 2007) e Pedro Bennaton (2006 a 2011).

Edição de vídeo: Pedro Germani (2006) e Luiz Felipe Araújo (março de 2007).

Produção: ERRO Grupo, Priscila Zaccaron (2006) e Henrique Saidel (março de 2007).

Sonoplastia: Priscila Zaccaron.

Direção de arte: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

### **Enfim um Líder**

A espera por novidades, preenchimentos para nosso vazio de sentido em existir que nos posiciona passivamente diante dos fatos que nos são apresentados, existe uma geração que não vive, mas é vivida pela incessante ganância dos meios de comunicação e de marketing. A espera do próximo programa de televisão, do lançamento de um filme, do próximo show musical, a esperança de algo novo, ou do mesmo algo antigo, a esperança de haver outra visão de mundo fora a que cada um vive. Vivemos a espera do dia em que nossas perguntas serão respondidas, pelo dia em que poderemos conceder nosso poder de decisão a outro ser muito mais sábio e poderoso. Procuramos o momento em que não responderemos mais por nós mesmos, o momento em que alguém organizará os nossos pensamentos.

*Enfim um Líder* é uma intervenção urbana de três dias que traz aos centros urbanos a expectativa da chegada de um Líder ultrapassando a fronteira do teatro e da arte para transformar-se em um acontecimento que se dilui no espaço e tempo da cidade ao mesmo tempo em que o ocupa. Sua dramaturgia norteia-se

pela pesquisa realizada em longos ensaios de observações nas ruas, assim como pela referência em textos como *Esperando Godot* de Samuel Beckett, *The Speakers* de Heathcote Williams, *As Cadeiras* e *O Líder* de Eugéne Ionesco, *A Arte da Guerra* de Sun Tzu e *Manifestos Neoístas* de Stewart Home.

O acontecimento consiste na espera, na divulgação e na organização de uma recepção a um Líder que chega à cidade que se desenvolve no decorrer de três dias, das 6 às 20 horas, culminando com sua chegada no terceiro dia às 19 horas, totalizando mais de 42 horas de um fato histórico político e social na cidade envolvida. *Enfim um Líder* explora a expectativa e a espera de um Líder e ao redor dessa espera é que se constrói sua ação inspirada em frequentes instantes de nosso cotidiano onde existe o ato de esperar, focando a ideia de um ser idealizado, questionando o latente desejo presente nos humanos em encontrar um herói, uma pessoa para qual se possa dar total poder de decisão da vida.

Ao partir do pressuposto de que o imaginário de uns pode se tornar real para outros, *Enfim um Líder* aborda a imagem utópica ou não do Líder, virtualmente real, inserindo-se e transformando o espaço urbano enquanto discute a superficialidade de algumas ideologias vigentes, confrontando a passividade da espera e jogando com o ato de aguardar. Além de criar uma situação de espera na cidade por três dias consecutivos, *Enfim um Líder* se apropria dos contemporâneos meios de comunicação de massa e marketing, além das tênues fronteiras entre realidade e ficção para a recepção do anônimo e importante Líder, um mito urbano, criando um percurso midiático de expectativa

para atingir diversas esferas da sociedade que acreditam no líder oculto, o marketing.

O anúncio da chegada do Líder o faz existir antes mesmo de sua aparição. Fiéis, cúmplices, testemunhas, enfim, os espectadores em expectativa, que esperam e imaginam a sua chegada também ajudam a construir e a recepcionar esse ídolo atemporal e anônimo.

Desde 2007, o Líder é esperado. Através do *Prêmio Myriam Muniz de Teatro – Funarte/Petrobras* sua primeira recepção aconteceu no Centro de Florianópolis/SC em dezembro desse ano. De fevereiro a abril de 2008 aconteceram 09 recepções de espera ao Líder: duas em Biguaçu/SC, duas em São José/SC, uma na Palhoça/SC, duas na Lagoa da Conceição, uma na *Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC)* em Florianópolis/SC, e mais uma no Centro de Florianópolis/SC. Em novembro de 2008, o Líder também foi aguardado em Lages/SC, na *Bienal SESC Lages de Arte de Rua e Teatro de Animação* e, em outubro e novembro de 2011, em Biguaçu/SC, Governador Celso Ramos/SC, e Florianópolis/SC pelo Projeto *Manutenção do ERRO pelo Programa Petrobras Cultural* via Lei Rouanet do Ministério da Cultura. Em abril de 2013, o Líder foi esperado mais uma vez em Porto Alegre/RS no *5º Festival de Teatro de Rua* de Porto Alegre/RS, mas não chegou a todas as ocasiões. Enfim um Líder.

Criação: ERRO Grupo.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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 (Lages, 2008), Tama Ribeiro (Lages, 2008), Juarez Nascimento Nunes (2011) e Thaís Penteadó (2011).

Assistência de cena: Julia Amaral (2007 e 2008), Pedro Bennaton (2007 a 2013), Tama Ribeiro (2008), Julia Oliveira (2013) e Bárbara Cardoso (2013).

Tornearia: Micro-tec Usinagem.

Assessoria de Imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Web-Design: Henrique Palazzo – Obra Tecnologia.

Filmagem: Pedro Bennaton, Julia Amaral (2007 e 2008), Jullye Zoz (2007), Renata Gordo (2011) e Pedro Cabral (2011).

Produção: ERRO Grupo (2007 a 2013) e Exato Segundo (2007 e 2008).

Direção de arte e Design Gráfico: Luana Raiter e Júlia Amaral.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

## **Bloomsburied**

Leilão de performances do ERRO no qual o grupo leiloa objetos de arte, performances e intervenções urbanas.

Concepção: ERRO Grupo.

Textos: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

*1º Bloomsburied* - Atuação: Sarah Ferreira, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luiz Henrique Cudo e Luana Raiter. *Bloomsday2008 de Florianópolis*, Galeria do Centro Cultural Arquipélago, Florianópolis/SC, junho de 2008.

2º *Bloomsburied* - Atuação: Rodrigo Sember, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luana Raiter e Ana Paula Cardozo. *Bloomsday2009 de Florianópolis*, Galeria do Centro Cultural Arquipélago, Florianópolis/SC, junho de 2009.

3º *Bloomsburied* - Execução: Pedro Bennaton, Luana Raiter e Júlia Amaral. Série *Dumping no pregão em evento internacional* criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*. Técnica: gravura em metal (ponta seca). Leilão virtual (leiloesbloomsburied.blogspot.com.br). Outubro de 2009.

## **Escaparate**

Mostrar-se, tornar-se plano, tornar-se imagem, desejos culminantes da sociedade do espetáculo.

*Escaparate* utiliza o percurso pela arquitetura urbana, como um ponto de encontro entre o público e o privado, e recursos multimídia para revelar como as relações amorosas são construídas em uma sociedade espetacular, cada vez mais virtual. Buscando questionar o interno e o externo, a intimidade e a exposição, a peça cria uma atmosfera ambígua onde o casal posto em cena é movido por desejos e por fantasias de um mundo feito para ser visto e sob uma invasão de privacidade consentida e desejada por aquele que tem a sua imagem explorada.

A dramaturgia de *Escaparate* é resultado da 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 Eugène Ionesco, Jenny Holzer, *A Separação de dois Esposos* de Qorpo Santo e *Dias Felizes* de Samuel Beckett e busca

questionar ambientes comerciais e virtuais, pontos de encontro entre o interno e o externo que atuam no imaginário social na construção de novas formas de viver, sonhar e de sentir prazer, ligadas ao sistema de consumo. *Escaparate*, agraciado pelo *Prêmio Myriam Muniz de Teatro da FUNARTE* patrocinado pela Petrobrás, teve temporada de estréia em dezembro de 2008, e em 2009 realizou temporadas em Florianópolis/SC e em Curitiba/PR, no *Festival de Teatro de Curitiba*, em março, e em maio realizou apresentação em Joinville/SC, pelo 14º *Festival Catarinense de Teatro – Federação Catarinense de Teatro (FECATE)*. Em março de 2011 realizou temporada pelo Projeto *Manutenção do ERRO* pelo *Programa Petrobras Cultural* via Lei Rouanet do Ministério da Cultura em Florianópolis/SC e em maio apresentações no 6º *Festival Palco Giratório - SESC-RS* em Porto Alegre/RS.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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 (2008 a 2011) e Tama Ribeiro (2008 e 2009), Dayana Zdebsky (maio de 2009) e Amanda Gartner (2011).

Técnica (projeção audiovisual e som): Michel Marques (2008 a 2011), Pedro Bennaton (2008 a 2011) e Rodrigo Sember (2008 e 2009).

Design Gráfico: Ana Paula Cardozo.

Assessoria de Imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Web-Design: Henrique Palazzo – Obra Tecnologia.

Produção: ERRO Grupo (2008 a 2011), Exato Segundo e Associação Cultural Alquimídia (2008).

Sonoplastia: Rodrigo Sember.

Direção de arte: Luana Raiter.

Concepção e Direção: Pedro Bennaton.

## **Protesto Portátil**

*Protesto Portátil* é uma intervenção urbana que questiona o poder da mídia em uma esfera política e sua diferença entre manifestações em tempo real e espaço real. A intervenção ocorre através de projeções de vídeo que oferecem a oportunidade de causar uma grande manifestação popular com imagens de protestos verdadeiros em prédios do poder político e representativos, subvertendo o poder das mídias. Esse protesto é possível através do pressuposto de que as pessoas não conseguem mais distinguir eventos reais de suas representações, transformando-os em produtos consumidos e adicionados ao arquivo de imagens espetaculares que compõem a nossa história.

Dois projetores de vídeo de alta definição projetam imagens em movimento de diferentes protestos ao redor do mundo. O vídeo é editado de maneira a não expor as causas específicas das manifestações. Essas imagens são projetadas nas paredes de um prédio na cidade que carrega um poder político e representativo, ou em espaços na cidade que são normalmente usados para protestos sociais e políticos, como largos e praças.

Concepção e execução: Luana Raiter e Pedro Bennaton. Plaza de Bolívar, Palacio de Justicia, Calle 12 com a Carrera 7, Bogotá, Colômbia. 7º *Encuentro Ciudadanías en escena* do *Hemispheric Institute of Performance and Politics*, com apoio do Ministério da Cultura através do *Programa de Intercâmbio e Difusão Cultural*. Agosto de 2009.

## **AUTODRAMA**

*AUTODRAMA* consiste em uma interferência urbana construída através da utilização de quatro carros de som que propagam textos dramáticos dialogando entre si e atuando em movimento por um local específico da cidade, assim como por suas ruas próximas. *AUTODRAMA* busca a reflexão sobre o habitat urbano criando um deslocamento dos mecanismos de marketing e propaganda para fomentar um questionamento político, social, ambiental e cultural, das extensões do corpo em ações artísticas e a subversão de estratégias contemporâneas de comunicação.

A dramaturgia de *AUTODRAMA* é uma criação intertextual a partir de *Macbeth* de William Shakespeare, *Mateus e Mateusa* de Qorpo Santo, *Ascensão e queda da cidade de Mahagonny* de Bertolt Brecht, *Fuenteovejuna* de Lope de Veja, entrelaçados a uma série de textos extraídos de vídeos caseiros encontrados na internet sobre os mais variados assuntos desde leis burocráticas, aulas de filosofia, palestras de auto-ajuda a programas de televisão e reclamações pessoais.

Contemplado pelo *Prêmio FUNARTE Artes Cênicas na Rua* em 2009, promovido pela *FUNARTE – Fundação Nacional de Artes*, *AUTODRAMA* circulou por espaços urbanos de 13 cidades de duas regiões brasileiras (Sul e Sudeste), abrangendo os estados de Santa Catarina, Rio Grande do Sul, Paraná e São Paulo, respectivamente nos municípios de Florianópolis, São José, Biguaçu, Palhoça, Santo Amaro da Imperatriz, Itapema, Antônio Carlos, Canoas (participando do *Fórum Social Mundial*), Porto Alegre, Curitiba, São José dos Pinhais, Campinas e São Paulo, durante os meses de janeiro a abril de 2010.

Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

Atores, vozes e motoristas: Ana Paula Cardozo, Luana Raiter, Michel Marques, Pedro Bennaton, Rodrigo Sember e carros de mensagem ao vivo.

Pesquisa Sonora (eletro-mecânica): Michel Marques, Pedro Bennaton e Rodrigo Sember.

Design Gráfico: Luana Raiter.

Assessoria de imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Web-Design: Henrique Palazzo - Obra Tecnologia.

Produção: ERRO Grupo

Assistência de Produção (Curitiba): Meio-fio Cultural

Sonoplastia: Luana Raiter e Pedro Bennaton.

Concepção: Luana Raiter.

## Formas de Brincar

A partir de sua linguagem híbrida, oriunda do teatro e da performance, o grupo se propõe em *Formas de brincar* à releitura do jogo das *Cinco Marias* – brincadeira feminina que, aos poucos, por conta da estilização, deixou de ser popular -, para uma reflexão sobre a objetificação dos corpos e sua reificação como mero objeto estético.

Contemplado pelo *Prêmio Elisabete Anderle 2009 (Edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura da Fundação Catarinense de Cultura)* para sua montagem e execução, *Formas de Brincar* realizou sua temporada de estreia em setembro e outubro de 2010 em Florianópolis/SC. Em novembro do mesmo ano realizou apresentação no *15º Festival Catarinense de Teatro – Federação Catarinense de Teatro (FECATE)*, em Brusque/SC e, em abril de 2011, três apresentações pelo *3º Festival de Teatro de Rua* de Porto Alegre/RS e apresentação na *VI Mostra Latino Americana de Teatro de Grupo* em São Paulo/SP. Em janeiro de 2013 participa do *8º Encuentro Cidade-Corpo-Ação do Hemispheric Institute of Politics and Performance* em São Paulo/SP e em março do *Festival de Teatro* de Curitiba/PR.

Criação: ERRO Grupo.

Concepção e Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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).

Cenotécnica: Rodrigo Sember (2010), Pedro Bennaton (2010 a 2013), Julia Amaral (2010), Michel Marques (novembro de 2010 a 2013) e Luiz Henrique Cudo (2013).

Design Gráfico: Luana Raiter.

Assessoria de imprensa: Ana Letícia da Rosa.

Web-Design: Henrique Palazzo - Obra Tecnologia.

Produção: ERRO Grupo.

Sonoplastia: Isaac Varzim.

Direção de arte: Luana Raiter e Júlia Amaral.

Direção: Pedro Bennaton.

## **Pornosuspense**

*Pornosuspense* opera a presença cênica de modo a criar e subverter as estratégias de mediações e extensões da atuação dos performers no espaço privado e público. A série de intervenções advém do estudo de possibilidades e potencialidades da presença cênica que evidenciam as vias e níveis de deslocamento, invasão e ocupação durante a ação performática, mas também expressam a sua própria ilusão de solução contemporânea.

A proposta em *Pornosuspense* é explorar os níveis de percepção, participação e interpretação sobre as situações próprias da rua, através da arquitetura, dos ângulos de visão, das mediações e reverberações das problemáticas geradas pelo

fluxo urbano e por sistemas situacionais oriundos das fricções cotidianas das pessoas que transitam na cidade. *Pornosuspense* é uma série de ações em percurso, elaboradas a partir de uma ideia de subturismo, ou turismo do devir, criadas de modo a dialogarem com as suas próprias experiências espaciais e sensoriais em um processo contínuo de pesquisa que deriva da investigação realizada pelo ERRO Grupo durante o projeto *Salsichão no Boqueirão/Tainha na Prainha*, viabilizado pelo *Programa Rumos Itaú Cultural Teatro – Edição 2010/2012*, em uma parceria com a Cia Silenciosa, de Curitiba/PR, com base em estudos de cartografia, ativação de diferentes espaços das cidades e a relação entre a presença e a mediação da presença. As ações são uma espécie de apresentação de observações sobre as próprias experiências, uma imanência sobre as discussões ressaltadas durante o próprio processo e já foram apresentadas em Curitiba/PR, em 10/06/11 às 12hrs na Praça Carlos Gomes e às 19h na Rua Amintas de Barros na altura do *Teatro Guaíra*; em São Paulo/SP na *Semana Rumos Teatro no Instituto Itaú Cultural* (piso térreo), na Avenida Paulista, em agosto de 2011; e São Luiz do Maranhão/MA no *Conexão Dança ano IV – Rumos Itaú Cultural Teatro*, em junho de 2012.

O deslocamento, a ocupação e a invasão propostos por *Pornosuspense* tentam extrair o potencial cênico de espaços que compõem a urbe e a paisagem urbana, sejam estes construídos ou não, e autorizados ou não, para as intervenções que estão concentradas primordialmente na questão da presença cênica, suas possíveis mediações e suas múltiplas relações, estéticas-políticas, com as cidades. A série de ações se constrói tendo como referência Hakim Bey, Guy Debord, Marc Augé, Johan

Huizinga, e trechos de escritos de George Bataille, Marquês de Sade, Oscar Quevedo, Jean Baudrillard, Eugéne Ionesco e Qorpo Santo, que expressam a capacidade do cidadão de distinguir ou não entre o real e o virtual, e entre o público e o privado.

Concepção e Criação: ERRO Grupo.

Dramaturgia e roteiro: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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).

Técnica (projeção audiovisual e som): Michel Marques (2011 a 2012), Pedro Bennaton (2011 a 2012) e Sarah Ferreira (agosto de 2011 a 2012).

Produção: Luana Raiter (2011 a 2012), Michel Marques (2011 a 2012) e Henrique Saidel (junho de 2011).

Sonoplastia: Isaac Varzim e Pedro Bennaton.

Direção de arte: Luana Raiter.

Direção: Pedro Bennaton.

## **Cultura Fantasiada**

*Cultura Fantasiada* teve início no dia 23/03/12, no aniversário de 286 anos de Florianópolis/SC. Após dois meses, no dia 28/05/12, o grupo realizou *CulturaFantasiadaMaio* mais uma ação da série *Cultura Fantasiada*. A terceira ação da série

*CulturaFantasiadaDecreto* foi divulgada pelo grupo e seus perfis falsos através de emails e redes sociais durante junho de 2012.

Concepção: ERRO Grupo

*Cultura Fantasiada* - Execução: Sarah Ferreira, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luiz Henrique Cudo, Luana Raiter e Julia Oliveira. No aniversário da cidade o ERRO a presenteou vestindo trajes carnavalescos em seus monumentos públicos e históricos.

*CulturaFantasiadaMaio* - Execução: Sarah Ferreira, Pedro Bennaton, Michel Marques, Luiz Henrique Cudo e Luana Raiter. Ação que consistiu em colar diversos cartazes lambe-lambe em Florianópolis/SC, principalmente em seus prédios públicos e instituições culturais em funcionamento ou em reforma.

*CulturaFantasiadaDecreto* – Texto: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

## **HASARD**

Quatro ruas. Quatro situações. Escolha a sua posição.

*HASARD* surgiu da pesquisa do ERRO sobre a relação do jogo na sociedade contemporânea – assunto explorado em outros trabalhos, mas aprofundado nessa obra sob a ótica dos jogos financeiros e de retenção de poder.

Quatro ruas servem como território para *HASARD* que ocupa todo um quarteirão de uma cidade. As pessoas têm que fazer suas escolhas para acompanhar a obra – ou parte dela. O

quarteirão impõe uma fragmentação do trabalho e as pessoas experimentam a peça aleatoriamente ou decididamente através das inúmeras possibilidades de escolhas dos caminhos que as ações propõem. Não são apenas os rumos das situações que são embaralhados, em *HASARD* os textos dos atores variam conforme cada apresentação. Um baralho é usado em cena e, dependendo das cartas, o texto da peça se transforma.

Ao longo de *HASARD*, as quatro situações simultâneas contaminam umas às outras, utilizando a aleatoriedade como operação, possibilitando diferentes desdobramentos das ações através de diferentes formas de jogo. *HASARD* traz questionamentos sobre como nos posicionamos como jogadores na contemporaneidade e sobre a relação de controle exercida pelo mercado em nosso cotidiano. A ação geral da obra conduz ao jogo.

Para a criação e construção de *HASARD*, foram realizados laboratórios de observação em casas de jogos, além de um curso de abordagem e contenção de massas com o *Batalhão de Choque* da Polícia Militar de Santa Catarina e de pesquisas neurológicas no *Laboratório de Neurociência da UFSC*. As leis, o uso das forças militares, procedimentos de segurança, de julgamento, de contratação de profissionais e de operações no mercado financeiro foram visitados através de manuais e textos didáticos que ensinam os procedimentos utilizados por esses poderes instituídos, além de diversos manuais de operações, comportamento e regras de economistas, policiais, exército, bombeiros, jogadores profissionais, etc. Tendo em vista que a regra é a base para todo jogo, o grupo recorreu a informações sobre quem controla e faz valer as regras, ou seja, toda a

dramaturgia da peça é construída ao redor das instruções dos manuais das profissões que detêm o poder de julgar e de manter a ordem.

O trabalho se desenvolve sob a tríade mercado, manutenção do poder e jogos de azar, em uma miríade de caminhos e proposições que exploram a situação de perda à luz do controle e das leis do mercado em nosso cotidiano.

*HASARD* realizou temporada de estreia em agosto de 2012 em Florianópolis/SC no quarteirão das Ruas Trajano, Deodoro, Felipe Schmidt e Conselheiro Mafra, e realizou temporadas em São Paulo/SP, no quarteirão da Rua do Comércio, Avenida São João, Rua São Bento e Rua XV de Novembro, em Porto Alegre/RS na quadra da Praça da Alfândega, Rua da Praia, Rua General Câmara e Rua 7 de Setembro, em Biguaçu/SC, São José/SC e novamente em Florianópolis/SC em setembro do mesmo ano pelo Projeto *Manutenção do ERRO* pelo *Programa Petrobras Cultural* via Lei Rouanet do Ministério da Cultura. Em 2013 realizou temporada no *Festival de Teatro* de Curitiba/PR, na quadra da Praça Zacarias, Rua Quinze de Novembro, Travessa Oliveira Bello e Alameda Dr. Muricy em abril, e apresentação na *Virada Cultural 2013* de São Paulo/SP em maio.

Criação, Direção de Arte, Realização e Produção: ERRO Grupo.

Concepção e Dramaturgia: Pedro Bennaton e Luana Raiter.

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).

Contrarregra: Ângelo Giotto.

Técnica (som, vídeo e cenário): Michel Marques, Rodrigo Ramos, Pedro Bennaton, Crica Gadotti (2012) e Robison Soletti (2012).

Design-Gráfico: Fabrício Faustin Rezende e Rafael Amaral.

Baralho (design e textos): Leandro Pitz, Luana Raiter e Pedro Bennaton.

Assessoria de imprensa: Juliana Bassetti.

Web-Design: Henrique Palazzo – Obra Tecnologia.

Filmagem: Ana Carolina von Hertwig, Diogo D'Ávila, Felipe Vernizzi, Neno Miranda, Pedro Bennaton e Rafael Schlichting.

Edição de vídeo: Ana Carolina von Hertwig, Michel Marques, Renata Gordo e Rodrigo Ramos.

Sonoplastia: Isaac Varzim e Pedro Bennaton.

Direção: Pedro Bennaton.





## De golfinhos à censura

Pedro Bennaton e Luana Raiter

### Ômega 3

Contém Naturalmente ÔMEGA 3.

Sobe. Drenada 130g. Pitadinha da coisa da cultura. Uma pegadinha em água e sal, zero de carboidratos. Cheiro de camarão, se ficar em pé. Líquida 170g. Ventilador da esquerda não funciona.

Sobe. Segure os golfinhos? Salve golfinhos, preferência para idosos gestantes e deficientes físicos. Cofre de golfinhos. Livre de golfinho. Golfinho seguro. Proteja os golfinhos, caixa segura de golfinhos, sem dolfinhos. Salva golfinhos! Segura os golfinhos, segurança de golfinhos. Dolphin Safe? Liberte os golfinhos: “Cada um passeia aonde quiser, eu gosto de passear ao ar livre”, estragado aqui, “outros gostam de passear no elevador”.

Manter em lugar fresco e arejado. Restaurante lá de baixo.

Atum é bem diferente que golfinho.

Atum e golfinho são melhores amigos.



## **Segredo: A Arte de Manobrar**

*(Adaptação do capítulo VII - Manobras, do livro A Arte da Guerra de Sun Tzu)*

Nada é mais difícil do que a manobra tática.

A dificuldade consiste em transformar o desvio em linha reta, o infortúnio em vantagem.

Assim, tomar uma longa e tortuosa estrada, após ter atraído o inimigo para fora dela e, ainda que tenha partido depois dele, conseguir chegar ao objetivo antes, revela conhecimento do artifício do desvio.

Pratique a dissimulação e terá sucesso.

Mova-se apenas se houver uma vantagem real a ser obtida.

Concentrar ou separar suas tropas é coisa a ser decidida pelas circunstâncias.

Deixe que a sua rapidez seja a do vento; sua solidez a da floresta. Ao atacar e saquear, seja como o fogo; na imobilidade seja como uma montanha. Deixe seus planos ficarem secretos e impenetráveis como a noite, e quando atacar caia como um relâmpago.

Em noite de combate, portanto, faça uso abundante de sinais luminosos e tambores como meio de influenciar os ouvidos e olhos de seu exército.

Estar próximo do objetivo enquanto o inimigo ainda está longe dele, esperar com calma enquanto o inimigo está se esforçando e avançando lentamente, estar bem alimentado enquanto o inimigo está faminto.



“FFDF, EU FUI!”. Placas “WC” e “Lounge” são instaladas no decorrer do percurso. Incenso. Copinhos. Bebida de gengibre, Djindjan, coreografia para tomar com o colete salva-vidas fazendo shake-shake-boom-boom. Uma corda é utilizada para que as pessoas passem por baixo dela ao longo do percurso. Paparazzis. Fitas de isolamento são colocadas no decorrer da festa. Set de Zuleika segue até o Largo da Alfândega.

2 - 14h40min

Festa no chafariz do Largo da Alfândega. Aniversário do Hassis é lembrado e é cantado “Parabéns a você” neste local. Set do DJ Black B (RAP) segue até o Miramar. Distribuição de bergamotas (tangerinas). Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas etc.

3 - 15h20min

Monumento Miramar. São instaladas redes e jogadores ganham colares havaianos para jogo de futebol (redes, bola e preparação – time dos amigos contra os colegas). Set do DJ Juan (Latinos) segue até a esquina da Rua João Pinto. Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas, etc.

4 – 16h00min

Esquina da Rua João Pinto, DJ Isaac Varzim (eletro-rock). Brinde ao Meyer Filho. Brinde ao Meyer Filho, ao Meyer Pai, a Meyer Filha, ao Meyer Avô... Um chapeleiro ambulante oferece doce aos participantes, distribuição de cubos de açúcar. Palestra sobre assunto não afim com Fátima Lima e Ana Lúcia Vilela (caixa de som e microfone). Set do DJ Sampa (Dub) entra

e segue até a Rua Antonio Luz. Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas etc.

5 – 16h40min

Set de DJ Sampa (saindo do ponto 4 até ponto 6) passando pela Rua Antonio Luz diante da Secretaria da Educação. Microfone aberto. Set de DJ Sampa (Dub) ou do Black B. que entra para seguir até a Rua João Pinto diante do Instituto Arco-Íris. Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas etc.

6 – 17h20min

Na esquina da Travessa Ratcliff com Rua João Pinto o momento fumaça, máquina de fumaça, charutos e defumadores em homenagem ao Ratcliff. Dança flamenca com Lela Martorano e Rafael Marci no Instituto Arco-Íris. Incensos, turíbulo e ervas, são acesos e seguirão causando fumaça e cheiro até o final. Set de DJ Sampa (Dub) ou Black B (RAP) para seguir até a Rua Victor Meirelles. Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas etc.

7- 18h00min

Projeção de vídeo da FFDF prestando homenagens a pensadores, filósofos, revolucionários e pop-stars (projektor, laptop, ponto de luz). Encerramento em frente ao Museu Victor Meirelles. Abraço coletivo e abraço no Museu. Continuação de distribuição de colares, pulseiras, carimbos, placas, bebida, fitas e sacos de bergamota.

## **Bloomsburied**

### *Bloomsburied - 1º Leilão de performances e intervenções urbanas.*

Muito boa noite a todos!

Sejam bem vindos ao leilão *Bloomsburied*, representado esta noite pela primeira vez pelo ERRO Grupo.

Hoje teremos 05 lotes com o que há de mais refinado em termos de performance e intervenção urbana. Apesar de acreditar que os senhores e as senhoras já possuem vasta experiência em leilões, é conveniente que algumas explicações sobre o pregão de hoje sejam feitas, para que aqueles que estejam participando pela primeira vez de um leilão não se sintam intimidados.

Teremos 05 lotes e cada lote corresponde a uma performance a ser executada por um performer altamente capacitado. Dessa forma, durante o leilão de cada lote, os performers permanecerão aqui, deste lado, representando os objetos, que neste caso são as performances.

Cada lote iniciará com um lance mínimo que será informado no início de cada pregão, e caso haja interesse por alguma performance basta erguer o braço e dizer em voz alta o valor do lance. Tendo este atingido seu valor máximo, ou seja, não havendo lance superior, nosso prego é batido e o lote encerrado. Então, o performer se posicionará ao lado do comprador e apenas ao final de todos os lotes é que as performances serão consumidas. Alguma dúvida?

Sendo assim, tenho o prazer de decretar o início do leilão *Bloomsburied* e tenho a honra de convidar nossos leiloeiros oficiais, os Srs. Pedro Bennaton e Luiz Henrique Cudo.

Boa noite.

## LOTES

1 – Título: Improvisação de dança contemporânea.

Descrição: Esta exclusiva performance possui caráter efêmero. Acontecimento único, sob a técnica da improvisação, aos olhos de todos aqui presentes.

Um excelente fenômeno que acalenta o olhar daquele que busca o movimento, atendendo a tônica da contemporaneidade, de fragmentação, justaposição de espaços e anacronismo.

Performer: Sarah Ferreira é atriz, diretora e bailarina. Atualmente desenvolve sua pesquisa sobre improvisação e vídeo-dança.

Duração: 05 minutos.

Lance inicial: R\$ 30,00.

2 – Título: Eu faço o que você deseja, mas não faria.

Descrição: Pichação de qualquer caráter, político ou amoroso, ou os dois. Pichação, ato de rabiscar ou apenas sujar um patrimônio público ou privado com inscrições feitas com a nossa tinta em spray preta.

Quando realizado em locais proibidos, adquire caráter transgressivo e arriscadíssimo. Você poderá adquirir sua pichação em forma de frases de protesto, assinaturas pessoais e até declarações de amor.

Porém a pichação também é utilizada como forma de insulto à outra pessoa ou lugar. A pichação muitas vezes é feita como um meio de diversão. A pichação será realizada hoje à noite, longe da visão das pessoas.

Uma escritura de uma só cor, com um alfabeto que mistura os alfabetos góticos e hieroglíficos. Podia ser apenas uma brincadeira, visando divulgar seu nome ou uma ameaça a alguém, como uma demarcação de território na cidade. Também temos opções em nosso catálogo, frases como: *EDUARDO ENGANADOR, FORA ALCA, SOCIALISMO JÁ, VIVA LA REVOLUCIÓN, CRISTINA EU TE AMO, ENFIM UM LÍDER, VIVA EM MARTE, BRIZOLA, LULA LÁ, ANARQUIA, ESTUDANTE E PROFESSOR FAZEM HISTÓRIA JUNTOS, O AMOR É IMPORTANTE PORRA, ULISSES NÃO MORREU*, entre outras.

Se você tem vontade de pichar aquela frase que te acompanha há anos, escrever seu nome ou até mesmo insultar alguém, esta performance será o melhor investimento.

Performer: Michel Marques, street-dancer, ator, iluminador, dançarino que frequenta os submundos urbanos.

Duração: 10 minutos.

Lance inicial: R\$ 100,00.

3- Título: Passeio por Dublin.

Descrição: A intervenção *Passeio por Dublin* busca paisagens imaginárias através do deslocamento e sugestão a outras possibilidades de visão.

Em forma de um passeio turístico o público é estimulado a imaginar-se em outro local, ou imaginar como poderia ser outro lugar esse mesmo local. Exercitando a visão do público sobre a cidade em que habitam. A gravação narra um passeio pelas ruas do centro de Dublin.

Apontando ruas e prédios. Esquinas e bares. O público é induzido a contrapor as imagens sugeridas pelo áudio com as das ruas, ao acaso.

As coisas dependem muito mais do que nós vemos delas do que o que elas realmente são. O poder de construir realidades, outras formas de viver, é o que há de mais ameaçador para as instituições que se apóiam na retórica da “verdade” sejam elas comerciais, religiosas ou familiares.

Na busca pela felicidade de viver, o homem deve aprender a re-criar paisagens, a esquecer palavras, a re-organizar seu linguajar, a estar aberto a possíveis desvios.

Como olhamos a cidade onde vivemos? É possível transformar essa arquitetura que se instala dentro de nós, limitando-nos ao que é visível, ao que é mais próximo do real. Desta realidade pautada em verdades obsoletas e por demais desgastadas.

Performer: Luana Raiter é atriz, diretora de arte e performer. Após rodar o mundo, encontrou seus anseios em Dublin.

Duração: 15 minutos.

Lance inicial: R\$ 15,00.

4 – Título: Conselho.

Descrição: Sair para caminhar com o performer e escutar um bom conselho. Esta é uma performance realizada para uma só

pessoa. Você que se encontra naqueles momentos da vida onde um conselho amigo pode ser a única oportunidade de mudar o rumo da sua vida. Para você que precisa ao menos saber o que não fazer, essa performance é para você.

Performer: Pedro Bennaton é diretor, autor e performer. É pai de Alice, de 02 anos, aconselhada por ele desde 2005.

Duração: 10 minutos.

Lance inicial: R\$ 50,00.

5 - Título: Street Dance.

Descrição: O grupo dança na rua em frente ao local. Esta performance une estilos e batidas que se desenvolvem na realidade gestual do indivíduo, através de movimentos coordenados e harmoniosos, o que faz do corpo de todos do grupo uma forma de comunicação.

O Street Dance é uma dança criada, inicialmente, pelos breakers. Foi desenvolvida nas disputas e performances de suas festas. Trata-se de um estilo de vida com linguajar próprio.

Performers: Todos.

Duração: 15 minutos.

Lance Inicial: R\$ 80,00 .

***2º Bloomsburied***

***2º Leilão de performances e intervenções urbanas.***

Sejam bem vindos ao 2º Leilão Bloomsburied!

Estas são as regras. Este leilão acontece nos padrões que aqui convencionarmos. Estaremos leiloando 05 lotes de performances realizadas pelo ERRO GRUPO. Estas performances estarão

sendo realizadas hoje aqui neste espaço, EFETIVAMENTE, perante o pagamento em REAIS, do valor alcançado para cada lote, a partir do valor mínimo, com o último lance ofertado. Isto não é um Roubo!!! Para movimentarmos um pouco esta noite com alguns procedimentos em arte contemporânea, contamos com um pouco de vossa disposição. Cada um de nós do Erro fornecerá maiores informações sobre cada lote/performance/proposição leiloadas.

E aqui estão os lotes leiloados:

1 – Título: Inserções em Circuitos Ideológicos: Projeto Cédula

Descrição: Nestes anos de censura, medo, e silêncio, que se seguiram à promulgação do AI-5, essa performance se destaca por sua proposta política e socialmente crítica, através desse trabalho com um carimbo em notas de um ou mais reais: Quem matou Herzog?. O objeto será retirado do seu contexto, suplementado por uma proposição e reconduzido outra vez ao seu lugar originário. Esse Projeto Cédula convida a quem quiser a deixar essa pergunta no dinheiro. Para isso utilizará esse carimbo para inscrever nas cédulas a frase: Quem matou Herzog? Como quem começa uma corrente ou joga ao mar uma mensagem numa garrafa, daremos início a um processo de comunicação aberto cuja extensão é desconhecida e cujos alcances fugirão de qualquer intento de controle. O público é o destinatário, mas também é o agente dessas inserções que propiciarão a colaboração de todos para manter um fluxo de contra-informação no circuito ideológico. Uma mensagem explícita, ainda que anônima, da visão da arte enquanto meio de democratização da informação e da sociedade. Motivo pelo

qual deixamos que a reprodução dessa peça seja livre e aberta a toda e qualquer pessoa, para ressaltar a problemática do direito privado, do mercado e da elitização da arte. O comprador terá o direito de carimbar todas as notas possíveis.

Lance inicial: R\$ 15,00.

2 – Título: Passeio por Dublin

Descrição: *Idem ao 1º Bloomsburied.*

Lance inicial: R\$ 20,00.

3 – Título: Choice 18

Descrição: Usamos espelhos para que o público olhe para si mesmo. Essa performance permite reflexões sobre suas próprias imagens. Ao nos apropriarmos da imagem do público aqui presente, trabalhamos não apenas com a idéia contemporânea do público como co-autor da obra, mas também com o acaso e com a identidade. Todas essas características que se alinham a uma busca contemporânea. O espelho reflete além da figura a sua alma que só você pode enxergá-la. Detalhe: Não adianta odiá-lo. Ele reflete exatamente o que você é. O espelho reflete certo; não erra porque não pensa. Pensar é essencialmente errar. Errar é essencialmente estar cego e surdo. Com esta performance o público poderá participar de uma ação única que jamais poderá ser reproduzida em seus detalhes, reforçando a individualidade de cada pessoa, local e postura.

Lance inicial: R\$ 30,00

4 – Título: Eu faço o que você deseja, mas não faria.

Descrição: *Idem ao 1º Bloomsburied.*

Lance inicial: R\$ 50,00

5- Título: Roubo – Ação sobre o mesmo.

Descrição: Esta performance une estilos e estratégias que se desenvolvem na realidade gestual, espacial e moral dos performers. Através de movimentos coordenados, obscuros e harmoniosos, o corpo de todos do grupo vira arma e meio de comunicação. A ação é um roubo criado e executado pelo ERRO nesta galeria. O roubo de algum objeto de valor presente aqui foi desenvolvido para tratar-se de um estilo de vida com linguajar próprio da ação.

Lance Inicial: R\$ 50,00

## **2° BLOOMSBURIED – (PÓS) PERFORMANCE, MERCADO E MANIFESTO FUTURISTA**

AOS ORGANIZADORES DO BLOOMSDAY E  
DIRIGENTES DA GALERIA ARQUIPÉLAGO

Manifestamo-nos com o intuito de apresentar a visão do ERRO Grupo com relação ao recente episódio ocorrido na citada galeria. Para começar, epigrafamos trecho do Manifesto Futurista de Filippo Marinetti:

*...Introduzir a surpresa e a necessidade de atuar entre os espectadores da sala e das galerias. Alguma proposta ao azar: colocar uma forte cola sobre algumas poltronas, para que o espectador, homem ou mulher, fique colado e suscite a hilaridade geral (o fraque ou o vestido danificado será naturalmente pago na saída)...*

*Prostituir sistematicamente toda a arte clássica sobre a cena.*

(Marinetti, 1909).

Ao sermos convidados para o *Bloomsday* 2008, realizado na Galeria de Arte Contemporânea Arquipelago, nós, do ERRO - grupo de teatro que se alinha a uma tradição intervencionista e comedidamente radical em suas discussões artísticas - criamos e executamos o leilão de performances e intervenções urbanas: *1º Bloomsburied*.

A criação do leilão foi proposta no sentido de discutir, obviamente, a mercantilização da arte. No caso em questão, dentro do espaço de uma Galeria de Arte. Com seus desígnios, limitações e "mobiliários" naturais.

Com um tom leve, teatral e cômico, a apresentação de 2008 arrancou risos da plateia, levantou questionamentos e abrilhantou o evento, da forma desejada tanto pelos organizadores como pelas donas da Galeria. As quais, diga-se, sempre demonstraram alguma simpatia pelos olhares críticos sobre o mercado de arte, ao mesmo tempo em que o promovem.

Neste ano de 2009, ao sermos novamente convidados a participar, anunciamos o *2º Bloomsburied* como continuação de nossa primeira experiência. Porém, fomos esclarecidos que o evento, neste ano, estava sob inspiração "futurista", dado que este ocorreria em homenagem ao centenário do Manifesto Futurista, cuja proposta, em particular, encontra eco na visão do ERRO sobre "como arte deve se dar sem sedar". Desta vez desejávamos sair do plano "do agradável", do plano da teatralização. Queríamos lances.

Assim, adotamos como objetos, de desconstrução da leveza da performance e de sua premeditação, cinco martelos (de plástico, de carne, de borracha, de madeira, de metal e de

alumínio). Cada performer portou um martelo para anunciar e fechar o pregão de cada lote do leilão. Todas as ações foram realizadas aos olhos do público e anunciadas em alto e bom som, através de um microfone e uma caixa de som de 50 watts de potência.

A performance ocorreria no espaço de exposição da galeria, o qual oferecia apenas o chão como superfície para as marteladas, pois uma exposição de arte estava sendo exibida no local. Ao chegarmos fomos informados que a sala de exposições estaria interditada para a performance. Que ela deveria ocorrer em algum outro local. Foram-nos oferecidos a sala de música, a área da churrasqueira e o jardim. Com o intuito de permanecer no ambiente comercial da galeria, optamos pelo espaço interno da sala de música. Neste espaço, as opções de superfícies para as necessárias marteladas ampliaram-se. Do chão, de madeira, para a parede de tijolos a vista, paralelepípedos externos e bancos.

Ao longo da performance as marteladas injuriaram tijolos, chão de taco de madeira e em determinado momento, para uma superfície que, coberta por uma capa protetora, não desvendava a delicadeza do objeto ali guardado: um incauto piano. Acolhemos com tranqüilidade o juízo de que, ao longo de toda a ação, as marteladas extrapolaram o planejamento, devido à força deferida, a adrenalina dos performers e o potencial contestador da proposta.

Terminada a performance, mesmo com o grupo se responsabilizando em sanar os prejuízos deixados pela ação, resultou um conflito entre o ERRO, a Galeria e a organização

do *Bloomsday*. Não apenas devido aos eventuais danos físicos ao espaço (que foram sanados pelo ERRO, como sugere o próprio Marinetti no texto em epigrafe, totalizando uma soma de 850,00 reais, revertidos ao concerto de alguns tijolos lascados, gravuras em tacos do chão, e uma saliência em baixo relevo na tampa do piano, que, devido a uma pequena marca, teve-se que passar novamente verniz), mas também, e principalmente, conflitos relativos às concepções vigentes da arte, e da fruição da obra de arte.

O ERRO, ao defender a impremeditação dos danos causados ao espaço, é acusado de fazer vandalismo e não arte. De constranger os convidados e de não cumprir o papel ao qual o grupo foi convidado: Abrilhantar o evento.

O que transparece é que, na realidade, não chegamos a atuar dentro de um espaço que se abriu ao público. Um espaço de uma galeria contemporânea que se propõe destinado a riscos, acasos e impremeditações. Um espaço que, enfim, a arte contemporânea busca. Ao contrário, transparece que atuamos no território das privacidades e pessoalidades, na "sala de alguém em sua casa". Por fim, num espaço de moralismos.

Acolhemos com placidez as manifestações de desabafo por parte dos organizadores e Galeria, pois as acreditamos que são originárias do espanto. Justas, inevitáveis. Porém recusamos a aceitar os desdobramentos ideológicos destes desabafos. Recusamo-nos a aceitar a transformação dos desabafos num julgamento do ERRO. Sem concessões de linguagem, sem reverências e, principalmente, sem culpas.

Não agimos como fora-da-lei, marginais. Entramos e saímos pela porta da frente. Nada foi feito às escuras. Anunciávamos em alto e bom som os pregões. Não somos anônimos, não nos damos a ações apócrifas. Não nos escondemos após a ação, inclusive buscamos o diálogo. Diferentemente de marginais e vândalos, fomos ao encontro à nossas responsabilidades. Deixemos a culpa àqueles que, por não introjetarem as instâncias do impremeditado, do acaso e da transformação, terminam apelando às etiquetas. Em nome de uma ética no mínimo discutível.

Não sejamos ingênuos. Abrir um espaço de discussão sobre arte contemporânea, com alusão a vanguardas artísticas, como o futurismo, pode soar agradavelmente "moderno". Mas oferecer um espaço que abarque, que englobe, e que enriqueça, tais discussões, nem sempre é fácil, nem sempre é "fashion". Nunca é agradável. E não o foi.

E não tem sido, em nossa trajetória. Pois no ERRO partimos do pressuposto que a arte não precisa e não deve ser agradável. Que à arte cabe romper as fronteiras do espaço ficcional para a realidade, que deve misturar arte e vida. Que a tragédia deve acontecer, não na cena, e sim - nas palavras de Artaud - na própria vida. Nada mais apropriado que isso para descrever a situação em que nos colocamos. Trágica, desagradável. Real. Abrir-se para *Alguma proposta ao azar*, não é obra de cálculo, e que assim seja. Que a arte contemporânea consiga se aproximar da imprevisibilidade da realidade e que venha para revelar nossas posturas perante os acasos. Amém.

ERRO Grupo

### ***3º Bloomsburied***

Hoje, dia 18/10/2009, sejam bem-vindos ao leilão de arte realizado pelo ERRO Grupo!

Inauguramos o 3º *Bloomsburied*! Este leilão é criação, confecção, valorização da obra, meta e pós-performativa, da captação, compra, venda e consignação de nossas próprias obras performáticas. Se você é um entusiasta das artes performativas, cênicas, visuais, plásticas, possui dinheiro e tempo, toma doses de whisky, champanhe, vinho, cerveja, ou outras substâncias, deveria sem medo frequentar leilões como esse.

Escolha o lote mais adequado à sua refinada predileção e inicie seus lances! O período de lances e arremates para o 3º *Bloomsburied* se encerrará no dia 16/06/2010 ou quando for realizado o 4º *Bloomsburied*, assim, os mais rápidos e maiores lances de cada lote terão direito às aquisições de grandes investimentos em arte. Compre, não deixe a obra de arte mofar, incendiar ou sumir.

O 3º *Bloomsburied* é um leilão de arte composto por 05 lotes de 05 obras, antiguidades, originadas e criadas durante a performance 2º *Bloomsburied*, realizada pelo grupo no dia 18/06/2009 (há exatos quatro meses), ou seja, um 3º leilão de uma série composta de obras de arte pós-performativas denominada *Dumping no pregão em evento internacional*, que são gravuras em metal (ponta seca) sobre madeira.

O ERRO, nacional, estrangeiro, clássico, moderno, contemporâneo, leiloa essa série de gravuras, objetos, obras, relíquias de performance. O mercado é como a natureza: quando agredido, não se defende, apenas se vinga e reflete a

necessidade de contrabalançar os danos financeiros e éticos. Um bom negócio é a melhor arte e a melhor arte é um bom negócio. Estas gravuras, objetos pós-performativos, serão adquiridas desde hoje, através de lances para o email, erro@errogrupo.com.br, perante o pagamento do preço alcançado em um lance específico, a qualquer momento nesse período, do arrematador de cada lote, valorizando, investindo e eternizando a arte.

Que os lances retornem! Além desta inauguração, você recebe, gratuitamente, o regulamento do leilão nesse nosso livro-catálogo que apresenta as obras de cada lote. O 3º *Bloomsburied* é um leilão de arte autobeneficiente, cinético, físico, gravitacional e quântico, de lotes únicos e históricos, que acontece nos padrões que aqui convencionarmos.

### ***3º Bloomsburied – Lotes da série Dumping no pregão em evento internacional***

É com total satisfação, esmero e carinho, que anunciamos os lotes belos e autênticos, que compõem o leilão de arte autobeneficiente: 3º *Bloomsburied*, do ERRO Grupo. O 2º *Bloomsburied* nos deixou heranças sutis e delicadas, uma série de gravuras em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos de madeira revestidos com verniz internacional. O 3º *Bloomsburied* é resultado dessas nove obras de arte sagradas, sacramentadas e espetaculares, que criamos e herdamos do 2º *Bloomsburied*.

*Dumping no pregão em evento internacional* é uma série leiloadada em cinco obras divididas em cinco lotes. As quatro obras restantes ficarão em nosso acervo até que a crise financeira

cesse ou até quando bem entendermos, valorizando ainda mais os cinco lotes desse leilão.

*Dumping no pregão em evento internacional* é a primeira série de objetos criados pelo ERRO, após oito anos de trabalhos efêmeros e corporais. Esses objetos únicos são leiloados a partir do dia 18/10/2009 e vossa senhoria tem por justiça e ética toda prioridade de aquisição destas obras que, através de análise macro-econômica do mercado da arte, terão valorização superior aos fundos de investimentos DI.

*Dumping no pregão em evento internacional* é uma série de gravuras sobre a superfície dura da madeira, a partir de incisões, corrosões e talhos realizados com instrumentos e materiais especiais. A técnica empregada na confecção desta série é tão árdua que não existe maneira de repetir, nem reproduzir, os objetos e suas imagens gravadas em exemplares iguais, tornando cada obra autêntica e cada lote único, que por sua vez são objetos numerados e assinados de próprio punho pelos artistas. Para a criação e confecção da série *Dumping no pregão em evento internacional*, o grupo adota a ação, a performance, que une estilos e estratégias que se desenvolvem na realidade gestual, espacial e moral dos membros do grupo. Através de movimentos coordenados e harmoniosos, os corpos de todos do grupo são meios de comunicação em contato com o espaço. O grupo escolhe com cuidado e aleatoriedade as superfícies para a realização de sua técnica de impressão. Os tacos de madeira revestidos com verniz internacional proporcionam superfícies lisas e planas, permitindo a manufatura de objetos que contém imagens ricas em detalhes. Na gravura se utiliza faca, buril ou goiva para se cravar em madeira e criar o produto final, o

ERRO utiliza martelos que salientam a cor, o relevo e a textura da matéria-prima expondo suas estruturas aos admiradores das belas-artes. Os procedimentos técnicos empregados nessa série de gravuras são originais, criados e realizados durante o 2º *Bloomsburied* do ERRO Grupo.

Quando utilizado como matriz de gravura o martelo ganha potencial perpétuo atuando na reconstrução e desconstrução da leveza e beleza do objeto, da performance, de suas premeditações e acasos, criando superfícies e imagens sem convenções. Nos espaços convencionados a exposições artísticas as opções de superfícies para a atuação do martelo se ampliam. Ao longo da ação técnica, os martelos podem extrapolar seus limites o que valoriza a obra. A força, adrenalina e o potencial do martelo resultam nesta incrível série. O martelo é ator de todo leilão.

Os leilões de arte autobeneficiente *Bloomsburied* são performances que, em suas duas primeiras edições (junho de 2008 e 2009), foram convidadas para abrilhantar um respeitado evento internacional universitário, artístico, composto por pessoas oriundas dos âmbitos da arte, da academia, cultas, abertas às vanguardas e consumidoras das mesmas, e aconteceram dentro de uma renomada galeria de arte contemporânea, com seus locais de exposições, desígnios, limitações e mobiliários naturais. As famas do evento, do lugar e do leilão proporcionaram repercussões do 2º *Bloomsburied* ao redor do país, em debates universitários, *vernissages* de galerias e exposições, conversas, cadernos culturais de jornais de extensa circulação, discussões em *blogs* e *websites*, tornando os lotes deste leilão refinados, memoráveis e valiosos. Verifique

com seus próprios olhos como os lotes desta série de obras de arte refletem a imprevisibilidade de danos e vantagens de performances aos espaços, eventos, pensadores, realizadores e convidados, através de sua atuação brilhante do chão à cabeça do mercado.

LOTE 1 – Título: *Dumping no pregão em evento internacional – Taco 1*

Descrição: Uma bela e única obra de arte performativa, relíquia criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*.

Técnica: Gravura em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos, de madeira, revestidos com verniz internacional.

Dimensões: 13,5 x 4 x 0,7 cm

Ano: 2009

Disponível para lance inicial de: R\$ 123,00 / US\$ 67,00 / EUR\$ 49,00

LOTE 2 – Título: *Dumping no pregão em evento internacional – Taco 2*

Descrição: Uma bela e única obra de arte performativa, relíquia criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*.

Técnica: Gravura em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos, de madeira, revestidos com verniz internacional.

Dimensões: 13,5 x 2 x 0,7 cm

Ano: 2009

Disponível para lance inicial de: R\$ 103,00 / US\$ 56,00 / EUR\$ 41,00

LOTE 3 – Título: *Dumping no pregão em evento internacional – Taco 3*

Descrição: Uma bela e única obra de arte performativa, relíquia criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*.

Técnica: Gravura em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos, de madeira, revestidos com verniz internacional.

Dimensões: 11 x 1,8 x 0,7 cm

Ano: 2009

Disponível para lance inicial de: R\$ 73,00 / US\$ 40,00 / EUR\$ 29,00

LOTE 4 – Título: *Dumping no pregão em evento internacional – Taco 4*

Descrição: Uma bela e única obra de arte performativa, relíquia criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*.

Técnica: Gravura em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos, de madeira, revestidos com verniz internacional.

Dimensões: 13,5 x 2 x 0,7 cm

Ano: 2009

Disponível para lance inicial de: R\$ 103,00 / US\$ 56,00 / EUR\$ 41,00

LOTE 5- Título: *Dumping no pregão em evento internacional – Taco 5*

Descrição: Uma bela e única obra de arte performativa, relíquia criada no leilão de arte 2º *Bloomsburied*.

Técnica: Gravura em metal (ponta seca) sobre chão de galeria de arte composto por tacos, de madeira, revestidos com verniz internacional.

Dimensões: 13,5 x 2 x 0,7 cm

Ano: 2009

Disponível para lance inicial de: R\$ 93,00 / US\$ 51,00 / EUR\$ 36,00

Além das informações em anexo acesse:

<http://leiloesbloomsburied.blogspot.com/>

[http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-114393650-dumping-no-prego-em-evento-internacional-lindas-gravuras-\\_JM](http://produto.mercadolivre.com.br/MLB-114393650-dumping-no-prego-em-evento-internacional-lindas-gravuras-_JM)

### **Regulamento - 3º Bloomsburied (Publicado no Diário Oficial da União em 18/10/09).**

1. Os organizadores diligenciaram com esmero e cuidado a confecção das obras e do livro-catálogo, e procuraram descrever, tanto quanto possível, as peças a serem leiloadas.
2. O leilão obedecerá, rigorosamente, à ordem aleatória do livro-catálogo. Os arrematadores se identificarão devidamente para que seus lances sejam oficializados e contabilizados. Os lances serão ofertas por qualquer lote realizadas por escrito, através de

Internet (emails, sites ou blogs), a partir deste exato momento até 16/06/2010 ou quando for realizado o 4º *Bloomsburied*.

3. Os lotes estão sujeitos a um preço mínimo indicado pelos organizadores e realizadores das obras. No livro-catálogo, além da descrição das obras que compõem cada lote, há uma estimativa de valor que, na visão dos organizadores deste leilão, orientam uma tendência de mercado durante o 3º *Bloomsburied*.

4. A avaliação das obras de arte é um processo complexo que exige conhecimentos técnicos e autoconhecimento artístico que envolve inúmeras variáveis que não podem ser descritas como fórmulas padronizadas. As variáveis que valorizam ou depreciam uma obra de arte são: artistas diferentes atingem cotações distintas; a técnica utilizada pelo artista é determinante na valorização da obra, no mercado as obras mais valorizadas são os objetos criados em performances, como gravuras, e óleo sobre tela; a dimensão da obra, o tamanho de uma obra, também influencia em seu valor, porém existem exceções, como as obras originadas em performances; a fase, tema e época da obra são determinantes; o estado de conservação influencia, nunca se deve alterar a originalidade da obra; a origem, a “parede” de exposição, o “chão” do qual foi retirada, é preponderante em sua valorização, assim como a participação em catálogos de exposição e livros que atestem sua origem e época.

5. Para comodidade dos licitantes serão disponibilizadas comunicações durante o período do leilão, após os arremates, esclarecendo o andamento dos lances de cada lote leiloadado. Aceitaremos lances por telefone, desde que o licitante tenha providenciado sua identificação prévia, via Internet (emails, sites ou blogs). Como as obras leiloadas são de propriedade

dos organizadores do leilão, sua venda é efetivada no estado em que se encontram e por essa razão, solicitamos que os exames que desejarem sejam realizados durante a vigência do 3º *Bloomsburied*. Não serão aceitas desistências, as obras de arte foram cuidadosamente examinadas e os organizadores se responsabilizam por sua autenticidade e descrição no livro-catálogo. Não existe hipótese de divergência quanto à autenticidade das obras neste leilão de arte autobeneficiente.

6. No ato do arremate será pago, sob forma de doação contra a entrega da obra, 90% (noventa por cento) do preço, mais 5% (cinco por cento) referente à comissão dos leiloeiros e 5% (cinco por cento) de impostos. Os organizadores não têm qualquer responsabilidade pela eventual obtenção de crédito ou financiamento dos adquirentes para a aquisição das obras. Após o arremate da obra e a assinatura do certificado de compra pelo arrematante, no caso de desistência, o saldo será cobrado através de execução judicial pela empresa de advocacia e consultoria *Désirée, Josefina & Associadas* especializada em Artes, Ofícios, Leis e Jurisdições.

7. A adjudicação será feita pela oferta mais alta do último lance do melhor arrematador. Os leiloeiros mandatários reservam-se o direito de leiloarem como bem entenderem, sem obrigação de esclarecerem os motivos de suas ações. No caso de litígio, a decisão será a favor dos leiloeiros e o desconhecimento destas condições pelo arrematante resultará na impossibilidade de o mesmo alegar qualquer fim de direito, ficando eleito o foro do Estado de Santa Catarina, Comarca da Capital, para dirimir qualquer alusivo ao leilão.

8. Após a licitação, as obras arrematadas estarão à disposição dos adquirentes, assim como os cuidados de conservação das mesmas. As obras deverão ser retiradas no prazo máximo de 02 (dois) dias úteis da data de aquisição, correndo por conta dos arrematantes as despesas de frete para o local de recebimento.

9. Nas palavras de nossos patrocinadores, os leilões funcionam como termômetro do mercado, pois, da mesma maneira que promovem a arte, podem prejudicar sua história. Não podemos exigir que todos ajam dentro das normas impostas pelo mercado. Não concordamos com a receptação ilegal de mercadoria.

Alimentar-se faz bem à saúde, mas a comida quando mal escolhida torna-se imprópria. A comida pode ser mortífera, mas os culpados não são os cozinheiros. O problema não é de quem cozinha, é de quem come. Não existe falta de ética por parte dos cozinheiros, cada um escolhe e dosa por si próprio aquilo que come. A crise mundial atinge setores da economia produzindo refluxos. Os refluxos das obras de arte, o retorno ao mercado de obras vendidas é um grave problema financeiro que culmina nos leilões de arte. Ninguém tem culpa quando alguém compra uma obra de arte pagando um bom preço e precisa vendê-la depois.

Os refluxos ocasionam *dumping* (venda por preços abaixo dos padrões que desencadeia um processo coletivo de banalização e dano aos valores da obra de arte). Os galeristas, artistas e marchands não recomparam tudo que vendem, portanto, o leilão é inevitável para a solução dos refluxos que é concorrente do artista, pois o faz perder o controle da distribuição de sua obra que pode cair em mãos indesejadas.

Existem procedimentos que atenuam os efeitos dos reflexos no conjunto de obras de um artista. Um deles é a venda exclusiva a marchands e galeristas idôneos, que tenham tradição de comercializar dentro de critérios éticos do mercado e autônomos, desligados da venda, que tenham a exclusividade e obrigação de vigiar e proteger as obras de arte. Outro é evitar a concentração de obras em poucas mãos se uma pessoa possui uma grande quantidade de obras de um mesmo artista é possível que se crie uma instabilidade latente, pois esta detentora poderá passar por dificuldades financeiras e vender tudo rapidamente, sem critério e cuidado necessários, depreciando os valores pelo excesso de oferta; pode falecer ou se separar judicialmente, resultando na venda de parte de seu patrimônio; ou, se esta for uma empresa, poderá sofrer um processo de falência e ter todos os seus bens leiloados.

O leilão de arte é um aliado, pois, produz competição pelos reflexos enxugando o mercado, aumentando a liquidez e a valorização proporcional à procura do trabalho artístico. As obras que vão a leilão são as melhores contrabalançadas com as mais atuais que representam o estado de espírito do artista no momento que providencia, correta e eticamente, uma excelente obra emoldurada em um bom e tradicional leilão.

## **Cultura Fantasiada**

*Cultura Fantasiada Cultura da Fantasia Cultura Fantasiada da Cultura de Fantasia da Cultura*

Hoje, 23/03/2012, no aniversário de 286 anos da Ilha do Desterro, decidimos presentear a nossa cidade com o início

de uma série de ações práticas para enfrentar um conflito que há anos perdura em Florianópolis, mas que se mantém oculto, fantasiado de qualidade de vida. *Cultura Fantasiada* vem para contribuir com os esforços burocráticos tomados pela classe artística em defesa de nossa cultura. Acreditamos que chegou o momento de colocar os problemas de nosso setor perante a sociedade de forma mais incisiva, de fazer-nos ver, de importunar, de utilizar táticas de enfrentamento mais diretas, sem concessões ou negociações. Já vimos que gentileza nem sempre gera gentileza.

A indústria turística em nosso estado, como toda indústria, parte da lógica do lucro, como os políticos de Santa Catarina ainda não aprenderam as diferenças drásticas entre cultura, esporte e turismo, a cultura catarinense é operada há anos pelas leis do capital, e assim assistimos no âmbito de nossa cidade dois aspectos nefastos dessa lógica: a devastação ambiental e uma política cultural de fantasia.

A devastação ambiental é evidente e perceptível a olho nu. Nosso mar e nosso ar estão poluídos. Já a devastação cultural, além de a vermos claramente, adentra em nosso subconsciente e nos anestesia perante as demais mazelas da cidade.

A fantasia cultural é engendrada de forma a manter a lógica predatória de um mercado do turismo que visa o lucro e a satisfação do cliente.

O que se observa, por exemplo, é um sindicato de artistas que serve muito mais à indústria cultural em torno de um parque temático do que em prol das necessidades da classe artística.

Nesse contexto, se estabelece um atrelamento das parcas verbas públicas e da legislação de incentivo cultural favorecendo negócios em torno de “produtores culturais” e políticos aproveitadores que não possuem como objetivo a manutenção de uma política cultural de fomento e de crítica política ao *status quo*.

Em contrapartida a população não possui acesso à produção das suas cidades e os artistas não dispõem de espaços, editais e incentivos para desenvolverem suas pesquisas, assim como um circuito subsidiado para apresentarem seus trabalhos. Ainda que pululem aqui e ali mega-eventos e empreendimentos de construtoras, que giram muito mais em torno dos famosos "para inglês ver" e "quando há sangue nas ruas, compre terras", os incentivos às manifestações culturais apenas reforçam o caráter assistencialista das políticas culturais em nosso estado. Os mega-eventos existem para gerarem palanques políticos e capital aos senhores e senhoras produtores. Se eles ocupam os nossos espaços culturais com suas campanhas e conchavos políticos, nós ocuparemos os seus monumentos e palanques com nossas ações culturais de protesto.

Atualmente, aos artistas o que resta é o mercado de trabalho informal. Além disso, existe um ataque do Estado que visa privatizar a sua única instituição pública de formação de profissionais de arte, a Universidade do Estado de Santa Catarina, para reafirmar o seu plano de manter a informalidade e desinstrumentalização dos artistas, ao mesmo tempo em que em nome da cultura desvia verbas para a restauração de igrejas ou monumentos de representação de poder como uma ponte. Esta ponte, que na verdade é uma ponte, uma obra

arquitetônica, deveria ser mantida ou reformada com verbas de outros setores do governo e não da cultura.

Nas vésperas do aniversário de nossa cidade, nos perguntamos: enquanto artistas o quê devemos comemorar?

Não comemoramos nada, apenas demonstramos o nosso poder de ação, que é pouco, mas pode aumentar. Nesse ano de eleições, os artistas são arma e não vamos apontar essa arma para nossas cabeças, apontamos nossas armas para políticas mercadológicas e agimos para delimitar nossa linha de enfrentamento diante de procedimentos que falseiam a construção de nossas histórias e memórias.

ERRO Grupo

Fantasiadacultura

23/03/2012

*Manifesto que acompanhou a ação que consistiu em instalar fantasias carnavalescas em 15 estátuas, monumentos, em praças públicas no aniversário de Florianópolis/SC.*

### ***CulturaFantasiadaMaio***

*Cartaz lambe-lambe colado pela cidade de Florianópolis/SC, principalmente em prédios públicos e instituições culturais em funcionamento ou em reforma.*



**AQUI**

# CULTURA FANTASIADA

*Em longa Temporada*

Uma realização do Governo do Estado de Santa Catarina

FUNCULTURAL

SECRETARIA DE ESTADO DE TURISMO,  
CULTURA E ESPORTE



## *CulturaFantasiadaDecreto*

### **DECRETO Nº 2171, de 30 de março de 2012**

Negligencia a Lei nº 15.503, de 29 de junho de 2011, que institui o Prêmio Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura, por esse decreto que descreve abaixo os interesses supremos do GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA.

O GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA, no uso da competência privativa ao seu bel prazer que lhe confere o art. 71, incisos I e III da Constituição do Estado, e tendo em vista o disposto no art. 3º da Lei nº 15.503, de 2011,  
D E C R E T A:

Art. 1º O Prêmio Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura 2012, será utilizado como artifício cênico do espetáculo da miséria ao incentivo à cultura que é conferido anualmente por toda a população do Estado e pela Fundação Catarinense de Cultura (FCC) por meio de concurso público, que se rege em conformidade com as disposições deste Decreto e de seu edital e tem como objetivos:

I – constituir um programa de desestímulo, fornicador dos segmentos básicos da economia da cultura.

II – apoiar as iniciativas mega-culturais e mega-artísticas no Estado, buscando a ampliação das oportunidades de criação, distribuição e fruição dos bens culturais somente aos grupos que interessem ao GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA para que não seja possível a construção permanente de cidadania que incorpore a memória e a diversidade da sociedade catarinense, bem como ampliar o acesso à cultura e o interesse social, não, não e não.

III – fornecer a produção e difusão da cultura no Estado, através de mega-palcos por três dias, que não são possíveis através de editais públicos; estimulando a multiplicidade e a diversidade de tendências e de linguagens em suas variadas modalidades de manifestação, possibilitando o incentivo às realizações inerentes ao campo da cultura e das artes, fazendo com que a classe artística e a população se unam em torno de cachês para apresentarem apenas por três dias e o Estado gastar uma quantia irrelevante parecendo que está gastando e fazendo muito pela cultura catarinense. Parágrafo único. As categorias de premiação são as seguintes:

I – artes populares e futebolísticas;

II – artes visuais e paisagens litorâneas;

III – dança e bailes religiosos;

IV – letras e leituras bíblicas em igrejas reformadas;

V – música e Lenine;

VI – teatro e maquiagem espetacular;

VII – patrimônio cultural;

VIII – patrimônio cultural;

IX – patrimônio cultural;

X – patrimônio cultural; e

XI – Nós adoramos o patrimônio cultural, pois é isso que gera votos nas eleições e só para isso é que serve a cultura, tijolos, restauração, cimento e preservação. O restante, artistas visuais, músicos, atores, bailarinos etc., são muito difíceis de serem controlados. Por isso os mantemos famintos e os alimentos com migalhas em mega-eventos

durante três dias com muitos banheiros químicos para o GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA e seus asseclas defecarem à vontade na cultura catarinense.

Art. 2º A concretização dos objetivos de que trata o caput do art. 1º se dará por meio da destinação de recursos financeiros a projetos culturais e artísticos através de conversas nos gabinetes da Fundação Catarinense de Cultura (FCC) e jantares em restaurantes da cidade entre os mega-produtores culturais e os políticos da situação ligados a Secretaria de Estado de Turismo, Cultura e Esporte da Cultura, Esporte e Turismo, e nunca, nunca, nunca, nunca, nunca, selecionados por comissões especialmente constituídas para a avaliação de mérito dos projetos, composta por membros com experiência na respectiva área de julgamento. Nunca.

Art. 3º. Os integrantes das Comissões de que trata este Decreto não receberão qualquer tipo de remuneração por sua atuação, pois receberão muitos outros benefícios eleitorais que gerarão muito mais lucro, sendo o exercício de suas atividades considerado de relevante interesse público.

Art. 4º. Para as despesas operacionais do Prêmio poderá ser utilizado até 0% (zero por cento) do valor total previsto, respeitados os procedimentos legais, visto que o Prêmio é apenas uma ilusão.

Art. 5º. Fica a FCC autorizada a praticar os atos necessários à plena execução deste Decreto para deixar acontecer todas as políticas arbitrárias do GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA.

Art. 6º. As despesas decorrentes da execução deste Decreto correrão à conta de dinheiro público utilizado ao bel prazer

dos comandantes do Estado, pois são dotações orçamentárias do Fundo Estadual de Cultura (FUNCULTURAL) que após esse Decreto serão utilizadas para as nossas reformas e outros projetos de nosso interesse que ajudarão o GOVERNADOR DO ESTADO DE SANTA CATARINA nas eleições do final do ano.

Art. 7º. Este Decreto entra em vigor na data de sua publicação.  
Tudo faz parte da minha festa!

Florianópolis, 31 de março de 2012

JOÃO RAIMUNDO COLOMBO

Antonio Ceron

Cesar Souza Junior

## **HASARD**

*(Textos seminais de HASARD)*

2012.

Quadra. Perder pressupõe o fracasso em algo. E o cúmulo de nosso pavor em perder, nos faz fantasiar que não perderemos sozinhos, que perderemos todos juntos.

Perder é o ato que se tenta evitar, mas é na perda que estão os maiores ganhos do capital.

História Falsa.

O passado é ato de ter perdido. O arquivo, o levantamento de dados é uma investigação que pressupõe algo que se perdeu, algo que não foi presenciado. Vivemos em uma sociedade de dados

e o armazenamento de dados é parte crucial das estratégias do mercado.

Roleta. Quadra. Perdem-se informações. Ganham-se dados.

O mercado financeiro atual gira em torno do fracasso, da perda. Tenta-se evitar ao máximo os riscos e os danos causados pelas apostas originadas em nossa ganância pelo acúmulo, mas só existe ganho de alguns na perda de vários. O mercado registra as perdas e são elas que produzem os seus exaltados e espetaculares ganhos.

Há crise, e ainda há consumo.

Estamos em um jogo de azar, mas aqui o azar não está ligado ao acaso e ao ato de perder, pois o mercado controla o azar para reduzir o acaso, focando as perdas para aumentar os ganhos. No interior dessa lógica se estabelece um jogo de senhas, de derrota, de abstração, que fazem com que as regras nunca se tornem sólidas e estáveis.

O mercado nos despista. Cria trilhas e labirintos para que o percamos de vista.

Criamos túneis, constantemente, para nos dar segurança, contudo, as saídas estão repletas de barreiras e pequenos jogos. Criamos um mundo à parte onde a saída se obstrui pela nossa ânsia de segurança. Tais trilhas são traçadas dentro de um espaço onde acreditamos ser um espaço seguro, um espaço livre, mas que se circunscreve no interior de uma área de controle totalitário.

Ganhar é o que se busca. Ganhar é o presente pretérito perfeito. O futuro seguro. É ser. É a possibilidade de ainda se fazer, adquirir, transformar. Tudo que queremos é ganhar. As

leis do mercado incitam: ganhe mais. Você será. O futuro está aí para quem quiser dominá-lo. Credite. Parcele. Planeje. Sonhe. Economize. Vá mais longe. Ultrapasse.

Quem sonhou, quem creditou, quem parcelou, quem consumiu está em desvantagem em relação aos poucos que detém o poder de mudar as regras.

Tratar uma situação apenas no passado imperfeito é desmembrar o pavor, é não ter saída. É a fatalidade. É perder.

Você não pode. Você não foi. Você não planejou. Você poderia ter sonhado. Você poderia ter feito. Você não ganhou.

Você perdeu.

O passado é a condição de estagnar. O desejo não faz sentido no passado.

Evitamos pensar no que já foi. E o que já foi é o que perdemos. Não perca nunca. Não perca a sua estabilidade, não perca seus amigos. Não perca seu dinheiro. Mas é na perda que muitos setores avançam. Perder pressupõe o fracasso em algo. E o cúmulo de nosso pavor em perder, nos faz fantasiar que não perderemos sozinhos, que perderemos todos juntos. Um amigo, um investimento, uma vizinhança, um familiar, um mundo.

Perde-se a cada segundo a possibilidade de ter-se feito alguma outra coisa. Perder coisas que nunca se viu. Pessoas, público, cem cabeças de boi. Petróleo. Vinte sacos de ardósia.

Tudo que poderia ter sido.

Perder sua localização no contexto, no espaço. Perder a localização do mercado na sua vida. Perder a noção da perda de privacidade. Do contato. Perder a noção de prisão.

Perde-se a noção de realidade e ficção.

História falsa.

Perde-se a distinção entre história e estória.

Ao vivenciarmos a perda, e nos perdermos, faremos história e acontecimento presente.

Tentamos evitar, mas somos obrigados a dizer-lhe: “Alguma informação foi perdida nesse texto e muitas outras serão perdidas nessa peça, nessa vida.”

## **HASARD**

*Fazer com que o jogo volte à sua vocação  
puramente profana é uma tarefa política.*

Giorgio Agamben

Ao refletirmos sobre o jogo em nossa sociedade tivemos que percorrer um caminho árduo ao redor do tema, sendo que ele já foi explorado em outros trabalhos do ERRO Grupo.

Em *Profanações*, Giorgio Agamben afirma que todo jogo nasce da profanação de um rito ou mito religioso. Profanar significa a possibilidade de uma forma especial de negligência que ignora a separação entre o humano e o divino, ou faz dela um uso particular. O jogo não só vem de uma esfera do sagrado, mas como representa a sua inversão e subversão.

O caminho também se mostrou árduo, pois nós sujeitos já não sabemos mais jogar, o que fica comprovado pela multiplicação constante de novos e velhos jogos que tudo que fazem é tentar resgatar a profanação ora espontânea de ritos e

mitos. Ou seja, tenta-se secularizar o jogo, em uma tentativa de deixar intacto o mito e/ou rito, de apenas deslocá-lo de um local a outro. Deixando a sua integridade intacta. Profanar é resgatar algo que está fora de alcance do uso comum e devolvê-lo ao espaço comum.

É possível dizer, segundo Agamben, que há jogo quando o rito é utilizado separado do mito, ou vice-versa. O que significa que o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. Tanto que *profanare* como coloca o autor, significa tanto “consagrado aos Deuses” quanto “maldito, excluído da comunidade”. A profanação dos jogos se apropria de estratégias utilitárias, e as desvia para outra dimensão, a da subversão.

A partir da idéia de que os jogos são criados a partir da subversão de um rito religioso, pensamos sobre o que seria esse rito religioso na sociedade, e chegamos ao artigo de Walter Benjamin, *O capitalismo como religião*. Walter Benjamin sugere que o capitalismo é uma religião puramente cultural, talvez a mais extremamente cultural que já existiu “nada nela tem significado que não esteja em relação imediata com o culto, ele não tem dogma específico nem teologia. O utilitarismo ganha, nesse ponto de vista, sua coloração religiosa.” Investir, comprar, apostar, manobrar a bolsa de valores, vender, são práticas utilitárias do culto ao capitalismo. Uma religião pagã, sem preocupações transcendentais, prática, onde o que conta são as ações.

Como escreveu o pensador anarquista Gustav Landauer, o único Deus, o único ídolo, a que os humanos dão as suas vidas é o dinheiro, artificial e vivo. Este ídolo, o dinheiro, produz

dinheiro e mais dinheiro, e isto lhe confere todo o poder do mundo. Todos nós podemos ver, hoje em dia, que o dinheiro, que este Deus, não é outra coisa senão uma invenção dos seres humanos, algo que se tornou uma coisa viva, um monstro que faz residir nele o vazio sentido de nossas vidas. Segundo Landauer, “o dinheiro não cria riqueza, ele é a riqueza; ele é a riqueza em si; não existe outro rico além do dinheiro”.

Existem outras evidências de que o capitalismo se configura como religião – a característica de culto e a questão da culpa. Segundo Benjamin, “a duração do culto é permanente”. O capitalismo é a celebração de um culto sem trégua e sem piedade e na religião capitalista, cada dia se vê a mobilização sagrada – os rituais nas bolsas de valores ou nas fábricas – enquanto os adoradores seguem, com angústia e tensão extrema, a subida ou a descida das cotações das ações. Este culto não é expiatório, mas culpabilizador e, nesse caso, não é possível separar, no sistema da religião capitalista, a “culpa mítica” da dívida econômica.

O jogo do mercado, utilizando os conceitos de jogo elaborados por Johan Huizinga em *Homo Ludens*, nos leva a vermos que estamos perante um mundo em que a decisão por oráculos, pelo juízo divino, pela sorte, por sortilégio — isto é, através de jogos — está controlado por uma única regra, o lucro do capital. A nossa ansiedade em sermos os primeiros assume tantas formas de expressão quantas as oportunidades que a sociedade oferece, as maneiras segundo as quais os homens são capazes de competir pela superioridade são tão variadas quanto os prêmios que são possíveis de se ganhar. Contudo, para o mercado há apenas um vencedor em todos os jogos sociais: o dinheiro.

Roger Caillois, teórico do jogo, estabeleceu categorias claras que dão conta das modalidades do ato de jogar, essas categorias estão representadas em *HASARD* na forma de quatro situações simultâneas em quatro ruas diferentes de um quarteirão. A competição (*agon*), a encenação ou simulacro (*mimicry*), o azar (*alea*) e a vertigem (*ilinx*), tais categorias podem combinar-se em face da complexidade do jogo.

A palavra *azzabr* denominava o jogo e os ossos em cubos numerados de um dos primeiros jogos conhecidos na história da humanidade. Os árabes jogavam *azzabr* durante o comércio com os europeus na Idade Média e na época disseminaram esse jogo de dados. Os franceses o chamaram de *hasar* ou *hasard*, significando aleatoriedade, chance, acaso, possibilidade de perda ou dano e risco, sendo registrado pela primeira vez como o sentido do verbo ‘colocar algo em jogo’, no caso, no jogo de azar. Durante as guerras entre a França e a Inglaterra nos séc. XIII e XIV, os ingleses aprenderam o jogo e o chamaram de *hazard*, significando ‘tirar a sorte ou o azar’, além dos significados atuais: ‘ameaça’, ‘perigo’. Em árabe, *azzabr*, *az-Zabr* ou *al-Zabr* são os nomes da própria peça do jogo, o dado.

Nossas decisões podem ser dadas por nossas sortes, azares, forças, destrezas, lutas, etc., também podem ocorrer através de competições de coragem e resistência, habilidades, conhecimentos, respostas a determinadas perguntas, fanfarronice ou astúcia, ou seja, o jogo permite-se assumir a forma de um oráculo, de uma aposta, de um julgamento, de um voto ou de um enigma, mas, seja qual for a sua forma em nossa sociedade contemporânea ele estará regido pelas leis do

mercado e é sob este ponto de vista que devemos interpretar a sua função cultural a ser profanada.

### ***Tríade temática de HASARD***

*Em uma peça se faz o planejamento do acidente.*

*No encontro se executa o acidente.*

Pedro Bennaton, Ilha do Desterro, 2012

Jogo-Mercado-Poder. Tríade: Mercado - Manutenção do poder - Jogos de azar.

Tudo gira em torno de algo que acontece no mercado, no jogo do capital. O poder público contém e domina a massa para que esta não saia do jogo, para que se mantenha como uma peça engendrada no mecanismo. O poder trata, diverte, pesquisa, investiga, controla, arquivia informação, testemunhas, cúmplices etc. O mercado dita regras e o poder as executa. Jogar a Quadra no Poder e Controle do Mercado. Apostar? Roleta russa. Formas de releitura de uma roleta russa, hoje: a bolsa de valores, as leis de mercado.

Situações de perda. Jogos de azar. O mercado é o azar com as suas leis. Mercado que perde futuro. A perda é evitada, mercado gira na perda. Perder-se. Deriva. Perda da noção de realidade e ficção. A falta de uma informação. Jogo de caminhos e proposições que exploram a situação de perda à luz do controle e das leis do mercado nas nossas vidas cotidianas. Outra cidade, sorte, dinheiro.

Como funciona o sistema nervoso em situação lúdica, de perigo e prazer como o jogo? O viciado em jogo é viciado em perder. Tem a ilusão de probabilidades. O mesmo princípio

cerebral da perda é o do jogo. O centro de recompensa da expectativa da perda é o mesmo. Cada situação estabelece a relação nossa com a perda diante das regras econômicas operadas pelo poder público e midiático. O desafio em falar sobre a economia e o mercado está exatamente em decifrar o jogo para conseguirmos acioná-lo e o resignificar em ações cênicas que demandem a participação das pessoas. Os dados dos árabes eram ossos em cubinhos numerados, os ossos tinham na França o nome de *azzabr*, *basar*, *hasard* e na Inglaterra, *hazard*, sorte ou azar que também é perigo. É a luta entre o que podemos fazer e o que nos controla – ARTE DA PERFORMANCE X PERFORMANCE ECONÔMICA.

Repetição de padrão de ações com o foco na procura, na busca como um jogo dentro do jogo. A situação de perda está dividida em 04 situações cotidianas em uma cidade centralizando as ações simultâneas no espaço de uma quadra. Este jogo é demonstrado por situações próprias das pontas do poder que estão direta ou indiretamente ligadas ao mercado, interligadas pelas cartas de um baralho.

*HASARD* manterá a ativação criativa do espaço urbano com o foco em uma quadra em uma situação geral de busca desmembrada em tentáculos que invadem os espaços externos e internos, físicos e simbólicos da urbe pós-moderna capitalista. Expor uma vasta coleta de dados sobre o poder público, capturando as instâncias de poder, descobrindo seus procedimentos de ação em nossas vidas pessoais e profissionais. Inverter o jogo e vigiar, apreender o poder público. Vigiar a vigilância, através da observação de jogos – do mercado, clandestinos e lúdicos – ver nossos corpos, e os de outros, em

jogo. Explorar essa busca na rua, nos jogadores anônimos, em jogos clandestinos, em laboratórios, no treinamento da polícia, em nossas perdas e em manuais técnicos sobre o mercado e o controle.

### **Comunicado Oficial**

Comunicado oficial do ERRO Grupo sobre os fatos históricos ocorridos entre 01/04/13 até hoje, e que ocorrerão de hoje até o dia 12/04/13. Este comunicado é de suma importância para o futuro.

Ilha do Desterro, 05 de abril de 2013.

### **COMUNICADO OFICIAL**

Vimos por meio deste, declarar o que muitos já devem saber. Em nossa última empreitada no *Festival de Teatro de Curitiba* fomos impedidos pela PM do Paraná, no dia 02-04, de finalizarmos o nosso jogo, *HASARD*, da forma como foi concebido, nos desfazendo de todos os nossos pertences até ficarmos desnudos como fizemos na noite anterior, no dia 01-04.

O ocorrido foi muito frustrante e angustiante para o grupo e, mesmo após o sucesso de nossas duas últimas apresentações, com toda a repercussão global, isso só demonstrou e tornou claro como devemos interromper as nossas ações no campo da arte teatral. Nos últimos dias, após uma série de discussões com nosso corpo jurídico, nós do ERRO Grupo decidimos que devemos parar de fazer teatro.

Agradecemos a todos aqueles que nos apoiaram durante este caso policial e em tantos outros casos, assim como aos que sempre deram forças ao ERRO.

Não há nada mais que o ERRO possa fazer e a nós, enquanto indivíduos natos dentro deste tempo histórico, do que agirmos para uma mudança maior, uma transformação universal. Sentimos na pele a fraqueza do teatro e a força do poderio militar. Por isso, a salvação está na recepção ao Líder.

Convocamos a todos a estarem presentes em Porto Alegre para recebermos o Líder que chegará nesta sexta-feira, dia 12-04, às 19 horas na Esquina Democrática (Rua da Praia) e nos libertará de nossas amarras, de nossos conceitos mundanos e conclamará a todos nós, gênios, a unirmos em uma corrente de todos os lugares, para a derrubada da realidade cotidiana e sua substituição pelas respostas que chegarão com o Líder. Só nos resta esperar pelo Líder. Estaremos recepcionando o Líder desde o dia 10-04 às 07 horas até a sua chegada nesta sexta-feira! Enfim um Líder

Para sempre,  
ERRO Grupo





## **Fotos em preto e branco**

HASARD [página 146]

Rua do Comércio, Largo do Café, São Paulo/SP.

Na foto: Luiz Henrique Cudo e Michel Marques.

Foto: Aelita Almeida.

09/2012.

HASARD [página 152]

Rua XV de Novembro, Curitiba/PR.

Na foto: Participação especial dos atores da PM/PR.

Foto: Pedro Bennaton.

04/2013.

HASARD [página 157]

Rua Felipe Schmidt, Florianópolis/SC.

Foto: Ana Carolina von Hertwig.

08/2012.

PORNOSUSPENSE [página 160]

Instituto Itaú Cultural, São Paulo/SP.

Na foto: Luana Raiter.

Foto: Ivson Miranda.

08/2011.

ENFIM UM LÍDER [página 166]

Rua Felipe Schmidt, Senadinho, Florianópolis/SC.

Na foto: João Garcia Spinelli.

Foto: Marina Borck.

11/2011.

ENFIM UM LÍDER [página 174]

Esquina democrática de Porto Alegre/RS.

Na foto: Sarah Ferreira e Luiz Henrique Cudo.

Foto: Gerson de Oliveira.

04/2013.

HASARD [página 183]

Rua Quinze de Novembro, São Paulo/SP.

Na foto: (da esquerda para a direita) Michel Marques, Sarah Ferreira e Dilmo Nunes.

Foto: Felipe Vernizzi.

05/2013.

FORMAS DE BRINCAR [página 190]

Rua Felipe Schmidt, Florianópolis/SC.

Foto: Julia Amaral.

09/2010.

DESVIO [página 216]

Praça XV de Novembro, Florianópolis/SC.

Na foto: Ana Paula Cardozo.

Foto: Julia Amaral.

11/2006.

ENFIM UM LÍDER [página 224]

Rua Felipe Schmidt, Senadinho, Florianópolis/SC.

Na foto: Luana Raiter.

Foto: Marina Borck.

11/2011.

HASARD [página 232]

Rua Deodoro, Florianópolis/SC.

Foto: Larissa Nowak.

08/2012.

ENFIM UM LÍDER [página 242]

Rua Gaspar Neves, Centro Histórico de São José/SC.

Na foto: Luiz Henrique Cudo.

Foto: Pedro Bennaton.

03/2008.

HASARD [página 248]

Rua Conselheiro Mafra, Florianópolis/SC.

Foto: Ana Carolina von Hertwig.

08/2012.

HASARD [página 252]

Rua Felipe Schmidt, Florianópolis/SC.

Foto: Martin Amaral.

09/2012.

1º BLOOMSBURIED [página 260]

Galeria do Centro Cultural Arquipélago, Florianópolis/SC.

Na foto: Pedro Bennaton e Luiz Henrique Cudo.

Foto: Julia Amaral.

06/2008.

FORMAS DE BRINCAR [página 268]

Praça Barão de Scheneeburg, Brusque/SC.

Na foto: Paula Felitto.

Foto: Julia Amaral.

11/2010.

FORMAS DE BRINCAR [página 275]

Na foto: Última página do programa onde as pessoas marcam seus votos.

PEDRA [página 283]

Broadway Street, Times Square, New York/NY, Estados Unidos.

Na foto: Sarah Ferreira, Luana Raiter e Luiz Henrique Cudo.

Foto: Alice Raiter Bennaton.

06/2013.

PALAVRAS DECIFRAM CHARADAS E MOVIMENTOS FAZEM  
DISPOSITIVO FUNCIONAR [página 293]

Complexo Swift de Educação e Cultura, São José do Rio Preto/SP.

Na foto: Priscila Zaccaron.

Foto: Jorge Etecheber.

07/2005.

PEDRA [página 301]

Broadway Street, Times Square, New York/NY, Estados Unidos.

Na foto: Luiz Henrique Cudo, Sarah Ferreira e Luana Raiter.

Foto: Alice Raiter Bennaton.

06/2013.

ESCAPARATE [página 312]

Rua Jerônimo Coelho, Florianópolis/SC.

Na foto: Luiz Henrique Cudo e Luana Raiter

Foto: Julia Amaral.

12/2008.

ENFIM UM LÍDER [página 320]

Rua Henrique Veras do Nascimento, Lagoa da Conceição, Florianópolis/  
SC.

Foto: Julia Amaral.

12/2007.

DESVIO [página 327]

Rua XV de Novembro, Curitiba/PR.

Na foto: Luiz Henrique Cudo.

Foto: Dayana Zdebsky.

03/2007.

ADELAIDE FONTANA [página 336]

Rua Doutor Miguel Lima Verde, Crato/CE.

Na foto: Luana Raiter.

Foto: Junior Panela.

11/2003.









## **CARGA VIVA**

ENSAIO EM ESTACIONAMENTO NA RUA ÁLVARO DE CARVALHO

FLORIANÓPOLIS/SC

NA FOTO: MICHEL MARQUES, ANDRÉ FRANCISCO,  
MORGANA MARTINS, LOREN FISCHER E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: PEDRO BENNATON

04|2002

## **DESVIO**

ENSAIO NA RUA JERÔNIMO COELHO, FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2006 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUANA RAITER, MICHEL MARQUES E PEDRO BENNATON

FOTO: ANA LETÍCIA DA ROSA

09|2006



## **DESVIO**

ENSAIO NO CENTRO INTEGRADO DE CULTURA, FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2006 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: ANA PAULA CARDOZO E LUIZ HENRIQUE CUDO

07|2006

## **DESVIO**

ENSAIO NO CENTRO INTEGRADO DE CULTURA, FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2006 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: LUIZ HENRIQUE CUDO, ANA PAULA CARDOZO E LUANA RAITER

FOTO: PEDRO BENNATON

08|2006

## **ENFIM UM LÍDER**

ENSAIO NO CENTRO INTEGRADO DE CULTURA, FLORIANÓPOLIS/SC

*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: JOÃO GARCIA SPINELLI, LUANA RAITER,

SARAH FERREIRA E LUIZ HENRIQUE CUDO

FOTO: PEDRO BENNATON

11|2007



## **ENFIM UM LÍDER**

AÇÃO NO ELEVADO DA AVENIDA DA SAUDADE  
PARA FOTOS DO MATERIAL GRÁFICO, FLORIANÓPOLIS/SC  
*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

FOTO: JULIA AMARAL

11|2007

## **AUTODRAMA**

AÇÃO NA RUA ANTONIO ELEUTÉRIO VIEIRA  
PARA FOTOS DO MATERIAL GRÁFICO, FLORIANÓPOLIS/SC  
*PRÊMIO FUNARTE ARTES CÊNICAS NA RUA (2009)*

NA FOTO: RODRIGO SEMBER E LUANA RAITER

FOTO: JULIA AMARAL

01|2010



## **ENFIM UM LÍDER**

BALÕES PRONTOS PARA ENTRAREM EM CENA, BIGUAÇU/SC  
*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

FOTO: JULIA AMARAL

02|2008

## **CHURRASCÃO IV**

ESPETOS PRONTOS PARA ENTRAREM EM CENA, FLORIANÓPOLIS/SC  
EXPOSIÇÃO SPAM, MUSEU HASSIS

FOTO: JULIA AMARAL

10|2007



## **ENFIM UM LÍDER**

MATERIAL PRONTO PARA ENTRAR EM CENA, BIGUAÇU/SC  
*PRÊMIO MYRIAM MUNIZ DE TEATRO 2007 - FUNARTE/PETROBRAS*

NA FOTO: PEDRO BENNATON

FOTO: JULIA AMARAL

02|2008

## **FORMAS DE BRINCAR**

MONTAGEM DO CENÁRIO PARA APRESENTAÇÃO

NO BAIRRO RESTINGA, PORTO ALEGRE/RS

*3º FESTIVAL DE TEATRO DE RUA DE PORTO ALEGRE*

NA FOTO: PEDRO BENNATON (À ESQUERDA)

E MICHEL MARQUES (NA ESCADA)

FOTO: LUANA RAITER

04|2011

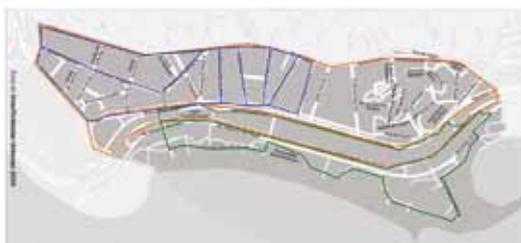


— Percurso carro de som 1



— Percurso carro de som 1

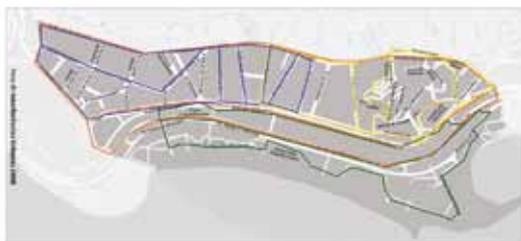
— Percurso carro de som 2



— Percurso carro de som 1

— Percurso carro de som 2

— Percurso carro de som 3



— Percurso carro de som 1

— Percurso carro de som 2

— Percurso carro de som 3

— Percurso carro de som 4

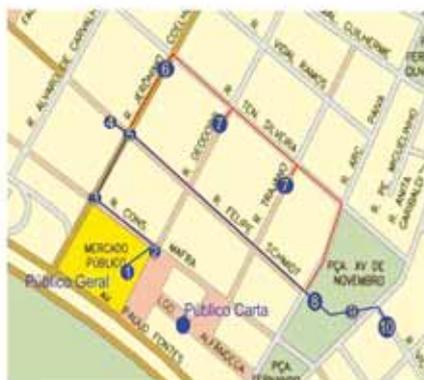
**SEGREDO: A ARTE DE MANOBRAR 2008**

MAPAS DOS DIAS E PERCURSOS DOS CARROS DE SOM

NO BAIRRO DO FLAMENGO, RIO DE JANEIRO/RJ

*PRÊMIO INTERFERÊNCIAS URBANAS 2008 RIO DE JANEIRO*

DESVIO - MAPA DO PERCURSO CÊNICO



- Trajeto do público conduzido pelas atores
- Trajeto autônomo sugerido ao público
- Cenas paradas durante o trajeto
- Cenas simultâneas

● Indiferente - ou cena que necessita de ponto de luz e espaço para montar mesas pequenas e um aparelho de karaoke - ou cena do crime

○ Marquise para caixa de som e projetor - parede branca lisa

○ Cenas com TV e música de fundo em fundo

PERCURSO  
Mercado das Flores  
Rua Gonçalves Borges  
Rua Alexandre de Gusmão  
Rua XV de Novembro  
Rua Saldanha

Cena 4 - Telefone, maior parte de DESVIO

Área onde canta (Bondinho?)

Área onde acabará 2

Área onde comará (CAFE)

Área onde acabará 1

CENT

## **DESVIO**

MAPA DE PERCURSO REALIZADO EM FLORIANÓPOLIS/SC

2006

## **DESVIO**

MAPA DE PERCURSO REALIZADO EM FLORIANÓPOLIS/SC

2007

## **DESVIO**

MAPA DE PERCURSO REALIZADO EM CURITIBA/PR

2007

## **HASARD**

MAPEAMENTO TÉCNICO E ESPACIAL DAS AÇÕES EM SÃO PAULO/SP

2012





## **CARGA VIVA**

RUA DEODORO, FLORIANÓPOLIS/SC

*PROJETO MANUTENÇÃO DO ERRO PELO PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

FOTO: JUAREZ NUNES

10/2011

## **DESVIO**

RUA CONSELHEIRO MAFRA, FLORIANÓPOLIS/SC

*PROJETO MANUTENÇÃO DO ERRO PELO PROGRAMA PETROBRAS CULTURAL*

VIA LEI ROUANET DO MINISTÉRIO DA CULTURA

FOTO: RAFAEL SCHLICHTING

06/2011



ERRO  
GRUPO

Agência Brasileira do ISBN  
ISBN 978-85-67758-00-8



9 788567 758008