

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

*Cartography of a process:
the play between logic of theory and logic of practice*

por Cristóvão de Oliveira

RESUMO

O presente artigo visa o registro de um processo criativo desenvolvido em uma disciplina do Programa de Pós-Graduação em Teatro, destacando aspectos inerentes à busca pessoal como disparadora da criação. Neste contexto, usamos o jogo como dispositivo para a composição da cena numa perspectiva polifônica onde o conhecimento teórico e os saberes práticos se enlevam criando uma fronteira que concentra a experiência. Nessa discussão dicotomizada entre teoria e prática, as experiências carregam a necessidade de profanar códigos e convenções, deslocando a lógica e o sentido mesmo da criação, nos oferecendo possibilidades inauditas. Neste processo, expõem-se a vulnerabilidade e o não-saber como lugares de indeterminação que se friccionam e são capazes de potencializar as ocorrências expressivas características da improvisação, borrando a normatividade da narrativa como caminho lógico para a criação da cena.

Palavras-chave *Jogo; Experiência; Teoria e Prática; Não-saber*

ABSTRACT

This article is the record of a creative process developed in a discipline of the Post-Graduate Program in Theatre, focusing on aspects related to the personal quest as a trigger of creation. In this context, we use the play as a dispositive for the composition of the scene in a polyphonic approach where theoretical and practical knowledge to create an uplifting experience that concentrates the border. In this discussion dichotomized between theory and practice, the experiences carry the codes and conventions profane, shifting the logic and meaning of creation, giving us unprecedented possibilities. In this process, expose themselves to vulnerability and not-knowing as places of indeterminacy that rub and are able to potencialize the expressive features that are characteristis of improvisation, blurring the normativity of the narrative as logical path for the creation of the scene.

Keywords *Play; Experience; Theory and Practice; Not-knowing*

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

Prática e Teoria sempre estão em paridade quando pensamos em legitimar nossas práticas artísticas. Entender quais são seus limites e fronteiras – e se há fronteiras – nos leva a buscar um modo de descrever determinados processos criativos à luz de uma reflexão que coloque em perspectiva essa separação. Mas existe mesmo uma fronteira que separa teoria e prática? Essa *separação* não seria apenas um dispositivo de compreensão didática destes dois conceitos? Como dissociar conhecimentos teóricos e saberes práticos de nossa experiência artística?

Partindo de uma ideia que nos leva a crer que nosso *fazer criativo* vem carregado daquilo que teorizamos e que a prática é também conhecimento encarnado, corporificado, traçaremos um percurso do mergulho criativo que fizemos ao longo da disciplina *Investigação Cênica II – Seres Ficcionalis: Treinamento, Composição e Dramaturgia(s)* ministrada pelo Professor Doutor Matteo Bonfitto para mestrandos e doutorandos do Programa de Pós-Graduação em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina.

Então: como aquilo que lemos, estudamos e investigamos conceitualmente se manifesta na prática que desenvolvemos? Ou melhor, como noções e definições em geral se manifestam no corpo e nas singularidades que transparecem em nossa atividade artística/profissional? Este será o horizonte de possibilidades que serão aqui desenvolvidas na tentativa de traçar um mapeamento do processo experienciado pelos artistas/estudantes/pesquisadores integrantes do grupo de trabalho que acabou por ser nomeado como *ALICE*¹.

A premissa inicial deste segundo módulo da disciplina foi que partíssemos de nossos desejos e necessidades particulares para traçar um percurso investigativo diferente daquele experienciado anteriormente² de modo a repensar as noções de treinamento, produção de materiais e dramaturgia(s). Nesta feita, cada um deveria apresentar seus interesses para um *projeto pessoal* que traria nossas pulsões e aspirações para uma experiência prática ao longo da semana. Partindo daí, encontraríamos as convergências de interesses e compartilharíamos nossa busca pessoal por uma experiência ao mesmo tempo conjunta e particular, coletiva e singular.

O primeiro apontamento que surge a partir desta abordagem – e que foi um ponto de reflexão bastante importante ao longo deste processo – diz respeito ao *não-saber*, que vem a ser uma zona desconhecida onde podemos adentrar para que as relações e as experiências vividas emirjam num processo muito mais vivo e pulsante. São como uma “camada subterrânea” que permite ao ator viver uma

1 Usamos, neste texto, a grafia em letras maiúsculas para remeter ao processo que desenvolvemos nesta disciplina, bem como nominar o grupo de trabalho. Compuseram este grupo: Priscila de Azevedo Souza Mesquita, Lisa Brito, RosiMeire da Silva, Alessandra Dörr e Cristóvão de Oliveira, todos mestrandos do Programa de Pós-Graduação em Teatro da UDESC.

2 No primeiro módulo da disciplina – realizado de 03 a 08 de maio de 2010 – o percurso que se desenhou foi: treinamento, produção de materiais e dramaturgia (s).

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

experiência mais significativa, tal qual se manifesta no trabalho de Peter Brook, por exemplo (BONFITTO, 2009, p. 194).

Na lógica do *fazer*, do experienciar e experimentar nossas escolhas, é preciso penetrar no universo criativo do outro percebendo quais possibilidades se abrem a partir da fricção de interesses. Com esse fundamento em mente, todo o processo que vivenciamos em *ALICE* elaborou-se como um projeto perceptivo que se consolidou a partir da relação entre os projetos.

Então se torna necessário elencar, brevemente, os interesses individuais que compuseram este processo pois foi desta fricção de “projetos pessoais” que se edificou uma experiência das mais ricas e instigantes. Priscila de Azevedo Souza Mesquita gostaria de experimentar a desconstrução de um trabalho anteriormente realizado a partir do universo de *Alice no País das Maravilhas*, de Lewis Carrol; Lisa Brito pretendia investigar três elementos presentes em sua experiência artística atual, a saber: o cômico, o jogo e as novas tecnologias; RosiMeire da Silva manifestou o interesse na elaboração de uma linguagem que permeasse o teatro-dança; Alessandra Dörr gostaria de aprimorar seus estudos sobre tempo/ritmo presentes no trabalho do ator a partir de uma criação coletiva e Cristóvão de Oliveira pretendia, desde o início, experimentar uma construção narrativa também a partir do teatro-dança. Considerando os elementos narrativos de *Alice no País das Maravilhas*, julgamos que seria interessante construir um processo que não partisse de personagens *a priori*, mas de *seres ficcionais* “que não podem ser remetidos a indivíduos ou tipos humanos”, como diz Bonfitto, pois “eles serão muitas vezes canais transmissores de qualidades, de sensações, de processos abstratos, de fenômenos naturais, de fragmentos de experiências vividas, de restos de memórias...” (BONFITTO, 2008, p. 98). Assim a questão inicial, ao colocar em perspectiva nossos *projetos pessoais*, era investigar a possibilidade de criação a partir de seres ficcionais que pudessem emergir daquele universo criado por Lewis Carrol³ tão presente em nosso imaginário.

Criando códigos e desagradados: o jogo da fricção

Como os interesses eram diversos (não divergentes) e as ansiedades eram imensas, partimos da leitura de trechos da obra de Lewis Carrol para que pudéssemos vislumbrar um ponto de partida para as experimentações práticas que, individualmente, pretendíamos. Porém, como seria possível estabelecer um vocabulário em comum já que nossos *projetos pessoais* eram específicos?

Após elencar algumas frases e palavras-chave, decidimos por uma estrutura de **jogo** em que pudéssemos criar alguns códigos a fim de construir uma poética em grupo. Acercar-nos deste referencial que alimentou nossa tenra experiência com

3 CARROL, Lewis. *Alice no País das Maravilhas*. Porto Alegre: L&P, 1998.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

um universo imagético e fantástico, possibilitou que nosso processo produzisse em nós uma “mudança de matiz e coloração” na qualidade do trabalho (DEWEY, 2010, p. 121).

Excetua-se, aqui, qualquer juízo de valor ou senso de avaliação. Ao contrário do que a Lagarta afirma para Alice: “*Tá tudo errado!*”, nesse pequeno processo que vivemos não havia um modo certo de fazer.

Optamos por um ponto inicial em que cada um de nós partiria de um determinado lugar da sala de ensaios e, em um trajeto que terminaria no centro, exploraríamos movimentos e ações a partir dos seres ficcionais indicados na obra. Essa era uma regra básica. Cada um de nós “assumiria um personagem”, a saber: o Gato, a Lagarta, o Coelho e Alice⁴, mas, como estávamos em cinco no grupo, a quinta pessoa deveria estar num lugar de *não-saber* até que identificasse em algum dos outros “jogadores” qual ser ficcional estava sendo explorado, assumindo-o para si e invertendo os *lugares/papéis*.

Ryngaert (2009) afirma que “o jogo é o lugar de todas as invenções e incita à criação” pois ele é o “campo da experiência criativa” e, no caso do processo aqui descrito, o jogo era o dispositivo que desencadearia nosso mergulho nesse processo. *Dispositivo*, para usar a noção oferecida pelo filósofo Giorgio Agamben (2005), como “qualquer coisa que tenha, de algum modo, a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos do seres vivos”⁵. Portanto, ao destacarmos as diferentes pulsões que alimentaram este processo, o jogo era um disparador da fricção necessária para a criação e, já que tínhamos os elementos narrativos de *Alice no País das Maravilhas* em mãos, definir quais seriam as “regras” do jogo foi um caminho natural. A necessidade de encontrar códigos em comum se deu pela urgência que tínhamos em produzir materiais que abarcassem nossos projetos pessoais nessa estrutura de jogo. Ryngaert considera “de grande importância, no começo, que os indivíduos tenham a ocasião de se situarem pessoalmente, de modo simples e concreto, no espaço do jogo e dentro do grupo” (RYNGAERT, 2009, p. 80). Claro que, no contexto em que o autor se refere⁶, trata-se de uma experiência formativa. Em nosso caso, tal acepção se aplica na medida em que necessitávamos de um espaço particular em que cada um pudesse disparar suas vontades e desejos pessoais para deixar vir à tona seus segredos e sua vulnerabilidade, desenvolvendo-se com autonomia.

4 Escolhemos aqueles personagens que se destacaram como os mais significativos para nós dentro dos trechos que lemos anteriormente, uma vez que tais trechos estavam estritamente relacionados ao projeto pessoal da colega Priscila de Azevedo Souza Mesquita.

5 Em uma conferência proferida na Universidade Nacional de La Plata, na Argentina, em 12 de outubro de 2005. Disponível em: <http://www.trelew.gov.ar/web/files/LEF/SEM03-Agamben-Queesun-Dispositivo.pdf> Acessado em: 10/10/11.

6 No Capítulo II – *Procedimentos de Jogo: Entrar no jogo, por-se à prova, especificamente*, o autor se remete a atores em formação e mesmo alunos iniciantes na improvisação.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

É num sentido estreitamente relacionado ao jogo que se manifestou a questão do treinamento em nosso processo. Já que “a relação entre o ator e os materiais de atuação representa o núcleo de treinamento como *poiesis*” (BONFITTO, 2009, p. 40) o caminho mais natural para nós foi o da improvisação, de modo a evitar uma construção poética calcada na verbalização ou na simples resolução de uma sequência, mas que emergisse da *lógica da prática*. Houve, naturalmente, uma profusão de materiais – dos mais interessantes e potenciais aos mais óbvios e rasos. A improvisação foi fundamental para que, dadas as regras e códigos que regiam nossa relação, pudéssemos abrir espaço para que “ocorrências expressivas” acontecessem. De acordo com o Prof. Dr. Matteo Bonfitto, tais ocorrências não são pura verbalização ou profusão de signos, uma vez que o signo sempre remete a algo. Esta era uma chave importante para a nossa produção de materiais se considerarmos que certos elementos narrativos presentes no universo de *Alice no País das Maravilhas* eram dados *a priori*⁷.

Sabendo que a improvisação é uma “ferramenta de trabalho privilegiada” (RYNGAERT, 2009, p. 84), passamos a improvisar dentro de nossas regras e códigos apostando que a improvisação seria nossa melhor ferramenta porque ela “atribui ao ator um lugar essencial no processo criativo. Ele é ao mesmo tempo autor e executor da partitura e pode através dela expressar suas ambições, contra aquilo que, às vezes, foi chamado de ditadura do texto e do encenador” (RYNGAERT, 2009, p. 86).

Para que nossas improvisações não fossem caóticas o tempo todo, precisaríamos treinar, então, a *escuta*: “escutar um parceiro consiste em se mostrar atento a seu discurso ou a seus atos e, conseqüentemente, reagir a eles” (RYNGAERT, 2009, p. 56). Precisávamos de uma escuta coletiva, um substrato formal que nos mobilizasse em relação aos códigos estabelecidos. Experimentar, investigar, perceber os interstícios, as dobras. Fazer e refazer o jogo. Repetir e descartar momentos, redescobrimos para não esterilizá-los. Ir e vir. Sim ou não? *Fiz eu, mas agora faz você*. Somos nós no jogo desse jogo em nós. Não era possível que existisse uma “forma”, um jeito, uma maneira. Cada vez que voltávamos ao jogo, as relações eram outras, as fricções eram mais ou menos intensas e a escuta falhava. *Tá tudo errado!*

Ainda a necessidade de fazer certo. Sim e não. Pessoaalidades ditando a dinâmica do processo de criação. Fricção grau dez! As pulsões de cada um em ebulição, singularidades transparecendo mais que nunca, escolhas individuais requerendo sua vez.

Quaisquer que sejam os “métodos” e os “sistemas” referidos, dificilmente se escapa de considerar a psicologia da pessoa e suas características físicas. Devido à noção de personagem ser um pouco vaga, o teatro

⁷ No momento em que qualquer um de nós assumia o ser-Alice, tal ação mobilizava, certamente, todo um arcabouço imagético/iconográfico seja do artista seja do espectador. Voltaremos a este assunto na última parte do presente artigo.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

sonha em abrir mão dela ou de encontrar para ela um estatuto diferente e provavelmente menos exorbitante. Quaisquer que sejam o estilo do jogo considerado, a multiplicação dos personagens, seu desdobramento ou seu recolhimento, [...] retorna-se inevitavelmente ao ator e a seu engajamento carnal, às questões que giram em torno da identificação. (RYNGAERT, 2009, p. 157)

Não trazíamos para este processo o compromisso com um personagem no sentido dramático, porém – de modo geral – carregávamos um apego muito grande a determinadas ideias que eram muito individualizadas e pouco potentes, mas irrefutavelmente manifestações do engajamento particular de quem as concebia.

“Demolir para construir”. Esse é um pensamento de Peter Brook apresentado por Bonfitto (2009) que calha perfeitamente a essa etapa do processo de *ALICE*. Ceder ou insistir. Desapegar ou teimar. Era preciso que houvesse uma espécie de negociação de interesses e valoração dos momentos elegidos para a configuração do trabalho. Um processo que envolvia uma *interrupção* do fluxo de criação necessária para conectar os materiais produzidos e as experiências vividas pelos indivíduos atuantes no jogo (Bondía, 2002; Dewey, 2010; Bonfitto, 2009).

É inegável que, para nós, o que vivemos em *ALICE* foi também uma experiência estética. Houve ali um desencadeamento de impulsos e um entrelaçamento de pulsões que nos levava, mutuamente, a uma relação fluida de criação de novos elementos. Tínhamos como apoio os signos que o universo de *Alice no País das Maravilhas* poderia oferecer em nossas subjetividades, então não era necessário conhecer todos os signos que surgiam pois qualquer coisa poderia remeter àquele universo.

Com os “momentos” definidos e os códigos estabelecidos, poderíamos nos voltar para os *segredos* que habitavam o universo singular de cada um de nós. Fizemos várias e várias vezes nosso jogo e éramos capazes de ficar por muitas horas mais nesse espaço/lugar de criação. O fluxo estava presente mesmo nas perdas daquele momento preciso em que uma nova ação se potencializava. A consciência deslocada pela fluidez das ideias. Estados alterados de consciência contrapostos à “ação automatizada, fragmentária e alienada no mundo, uma relação des-automatizada, íntegra, e engajada de perceber, gerir e gerar o real” (FABIÃO, 2003, p. 27) é o que Mihaly Csikszentmihalyi chama de “estado de fluidez”:

Em estado de fluxo, ações sucedem-se de acordo com uma lógica interna que parece dispensar intervenções conscientes do agente. O agente experimenta a ação como um fluxo contínuo de momentos em que exerce controle absoluto da situação e no qual há apenas uma pequena distinção entre self e meio, entre estímulo e resposta, entre passado, presente e futuro. (CSIKSZENTMIHALYI apud FABIÃO, 2003, p. 26) 8

8 CSIKSZENTMIHALYI, Mihaly. *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass, 1975, p. 36. Tradução da autora.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

Jogamos. Jogávamos com gosto e com sabor de segredo, escondendo e revelando nossos próprios dispositivos de jogo, mas experimentando interromper algumas das estratégias secretamente traçadas. A transformação das ações se dava no momento mesmo em que jogávamos com os elementos envolvidos naquela experiência.

Brincar de negar: um jogo levado a sério

: inventariar para jogar :
: inventar, testar, se jogar :
: ir no fluxo e na fluidez :
: provocar para provocar-se :⁹

Após passar algumas vezes pelo jogo, começamos a elencar o que chamamos de “momentos” que representavam para nós aqueles materiais mais interessantes para nosso projeto pessoal já que a premissa era não dissolver nossos desejos em função dos projetos do outro.

Foi um exercício complicado. Ao passo que produzíamos momentos valiosos em nossa poética, não éramos capazes de, friamente, retomá-los com perfeição. Como escreveu John Dewey, “a perfeição na execução não pode ser medida ou definida em termos da execução” (DEWEY, 2010, p. 127) e essa dificuldade era muito latente em nosso grupo na medida em que tentávamos recuperar determinados momentos simplesmente fazendo-os de novo. Havia realmente uma fricção de interesses, quase incompatíveis, no trato com os momentos que elegíamos para a estrutura e aqueles que descartávamos.

Pelo tempo que ainda nos restava para dar uma forma ao trabalho, foi-nos solicitado que organizássemos nosso material produzido a fim de apresentá-lo à turma¹⁰. Este talvez tenha sido o ponto nevrálgico que causou um colapso ao qual convém chamar de *a lógica da deixa*.

A essa altura do processo, ainda estávamos *jogando* e deixando nossas urgências se manifestarem no jogo, sem a preocupação de formalizar uma estrutura de apresentação. Mas esse compromisso em mostrar o que havíamos produzido fez com que uma questão até então não considerada emergisse imediatamente: *roteirizar ou não nossa estrutura?*

Se o jogo era o dispositivo que imprimia nossa capacidade de perceber, capturar, alimentar e aguçar os discursos presentes em nossos projetos pessoais, não parecia muito sensato enquadrar, organizar, fixar ou fechar uma estrutura com começo,

9 Anotação/provocação pessoal no caderno de Notas de Aula.

10 Tal qual ocorreu no primeiro módulo da disciplina, a proposta era de que apresentássemos nossos processos numa sessão aberta ao público a ser realizada no último dia de aula.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

meio e fim. Porém, se instaurou uma crise que interrompeu nosso fluxo perceptivo, bloqueando nossa capacidade de lidar com os *não-saberes* de cada um, o que dividiu o grupo.

De um lado, defendíamos a ideia de deixar uma estrutura aberta onde jogássemos usando os materiais que já haviam sido criados, identificando-os através dos códigos que se manifestavam. De outro lado, parecia ser possível organizá-los numa estrutura narrativa sem prejuízo para nenhum dos momentos que havíamos improvisado até então. Muito mais que negar a opinião do outro, precisamos negociar suas escolhas em perspectiva com as nossas. Então, após experimentar as duas opções, decidimos consensualmente pela segunda possibilidade.

Christine Greiner (2010), fala que este processo de negociação tem a ver com *tradução*, ou seja, como adaptamos – a partir das intersubjetividades, dos nossos saberes e do conhecimento adquirido – nossas escolhas “ultrapassando a base da oposição” e “sem produzir uma unidade entre os antagonismos ou se contentar em salientar as contradições” (GREINER, 2010, p. 29). Ou seja, era um ato político que traduzia nossa posição no jogo em detrimento do processo que construímos.

A organização das ideias que caracterizavam os “momentos” que havíamos definido nos dava uma possibilidade incontável de combinações que poderiam ser experimentadas e testadas ainda por muito tempo. Mas sabíamos que atender às posições de cada um dentro do jogo demandava um tempo/espço que não mais tínhamos. Então era preciso negociar também para estabelecer uma ordem, para que pudéssemos aprofundar as relações de jogo. Após alguns debates racionais, chegamos à seguinte ordenação de nosso material:

Estruturação das improvisações para apresentação

Música: início – música tema de Alice no País das Maravilhas (Walt Disney)

Meio – death metal

Texto: “O prazer de fazer...”

Meire faz círculo com as cartas no chão. Cris pisa nas cartas.

Enquanto isso, Lisa faz aparecer fragmentos do corpo. Ale faz as ondas por trás das cortinas.

Todos viram casulo: “Como faço pra sair daqui?”

Pri lá de cima [mezanino], puxa as cortinas.

Texto sobre tamanhos.

Lagartinhas.

Telefone na Meire.

Pri lá em cima: como faço pra sair daqui?

Croqué com a Rainha.

Meire conta segredo para a flor. Manifesto Meire.

Todos se escondem.

Lisa e Pri em cima, uma de cada lado e os outros no totem: “Pra que lado?”

“Que tipo de gente mora aqui?” Pri desce. “Gente louca”.

Cambalhotas.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

*“Quem és tu?” ópera. Pri e Meire colam cartas em Ale.
Cris e Lisa no gás hélio: “Tanto faz”.
Pri sobe. “Sete centímetros”.
Hora do chá
Pri desce: “Não tem lugar”
Manifesto Pri.
Bolinhas de sabão: “Mantenha sempre o seu bom humor”¹¹*

Ainda assim, permaneceu até o fim uma sensação de que estávamos, então, enfiados dentro de uma lógica que não permitia mais o jogo: estávamos representando os signos que se manifestaram a partir do universo de *Alice no País das Maravilhas* e não mais criando/jogando com eles.

Quando pensamos na improvisação como elemento estruturante da cena, sabemos que roteirizar permite àqueles que não se sentem seguros quanto ao potencial de sua criação uma “proteção que mantém no campo do racional aqueles que tenham medo de deslizamentos excessivos” (RYNGAERT, 2009, 115). Portanto, colocar os *não-saberes* em perspectiva das práticas de cada um e dos princípios contidos nessa prática, produziu uma lógica cujos dispositivos não se manifestavam de outra maneira senão a da racionalização.

Na teoria, organizar os momentos elencados poderia funcionar como um código para que identificássemos em que momento nossos parceiros se encontravam; mas na prática esse fundamento nos levou para a *lógica da deixa*, em que ficávamos esperando que determinado momento viesse à tona para só então agir. Isso desencadeou um aprisionamento naquela estrutura que havia sido estabelecida pois os códigos não foram mais respeitados.

Se antes os códigos serviam como dispositivos que nos auxiliavam na identificação ou reconhecimento dos momentos, em que pesava um esforço criativo para criar as transições entre um momento e outro, agora eles soavam meramente como deixas de uma narrativa (texto) mal memorizada.

Quando Giorgio Agamben (2007) apresenta sua noção de *Paródia*, ele afirma que esta deveria ser entendida como uma subversão, ou seja, que a paródia seria um dispositivo para profanar a dependência em relação aos modelos canônicos, pré-estabelecidos, fixados e, principalmente, em relação ao cultivo de modelos recorrentemente reproduzidos. Assim, somos marcados por duas características: “a dependência de um modelo preexistente [...] e a conservação de elementos formais em que são inseridos elementos novos e incongruentes” (AGAMBEN, 2007, 38).

Então parece que “parodiar” seria uma boa resolução para que a *lógica da deixa* não predominasse em *ALICE*, de modo que o fluxo fosse mais importante que a marca. Aí teríamos dois outros caminhos: ao subverter a ordem dentro do nosso

¹¹ Anotações da colega Priscila de Azevedo Souza Mesquita em seu caderno de notas. Pequenas alterações foram feitas de modo a complementar o roteiro.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

“roteiro”, estaríamos provocando um *novo lugar*, uma provocação, incongruências, segredos; ao quebrar as “marcas”, recuperaríamos o fluxo tão presente nas primeiras experimentações permitindo que redescobrissemos aqueles momentos que antes eram tão pulsantes.

Em *Profanações* (2007), Agamben sustenta a ideia de que profanar é restituir as coisas que foram separadas na dimensão do sagrado. Nesse intento, a *lógica da deixa* nos aprisiona dentro de estruturas estanques, sem o senso libertador que nos permite o desapego àquelas formas uma vez criadas mas que não tem o mesmo sentido que outrora tiveram no momento mesmo da criação. Trata-se de não sacralizar as ações desenvolvidas restituindo, aos códigos que nos regem em cena, uma lógica que abale nosso conhecimento estrito e mobilize muito mais nossos saberes em detrimento de uma experiência singular.

Subverter as estruturas pré-estabelecidas e não reproduzir modelos pré-existentes levaria à anulação do potencial normativo da *deixa*. Seguindo esse raciocínio de Agamben, podemos afirmar que a *deixa* seria, portanto, um dispositivo que normatiza a cena, engessando-a e configurando-a como uma estrutura física que não permitiria, então, a penetração no *não-saber* e, poeticamente, nos segredos dos outros. A *deixa* deveria, em *ALICE*, não ser um dispositivo para normatizar ou formalizar a cena, mas, sim, para que os códigos estabelecidos se potencializassem na sua capacidade de organização.

Não se prender à *lógica da deixa* profana aquilo de sacralizado que fixamos em nossos processos criativos, anulando o vínculo seguro entre regras, códigos, ações e sentido que a noção de sagrado que carregamos visa garantir.

Prometo que da próxima vez tanto faz

Como já foi dito anteriormente, o *não-saber* foi uma ideia determinante que percorreu todo o processo de *ALICE*. Nos impusemos, ainda que intuitivamente ou não-racionalmente, a tarefa de estarmos todos os cinco articulados e participando diretamente de todos os momentos anteriormente elencados. De certa forma, esta “imposição” sofreu transformações impedindo que ficássemos cada um explorando apenas o seu projeto pessoal; penetramos um no segredo do outro e deixamos que o *não-saber* fluísse como elemento do jogo que nos mobilizava.

Prescindir de uma estrutura fixada era um pressuposto fundamental para nós uma vez que nos mobilizávamos de modo a “não antecipar o comportamento do outro mediante suas próprias reações” (RYNGAERT, 2009, 57). Essa ideia, que Ryngaert chama de *ingenuidade* tem a mesma acepção de Peter Brook quando ele diz que “a experiência somente se torna significativa se é constantemente iluminada por uma inocência que está potencialmente presente” (BROOK apud BONFITTO, 2009, p. 194). Ou seja, a *ingenuidade* está intimamente relacionada com a qualidade

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

expressiva da ação, na relação que se estabelece entre os atores e destes com os materiais produzidos.

As noções aqui apresentadas de *não-saber* – enquanto camada subterrânea de criação, um “estado criativo, receptivo através do qual tudo nasce” (BONFITTO, 2009, p. 196); e de *ingenuidade* – enquanto modo pelo qual o ator articula sua experiência diante do desconhecido, sua capacidade de “mobilização rápida de todos os sentidos, sem antecipação” (RYNGAERT, 2009, p. 57) convergem fortemente com o que Fernando de Toro (1992) chama “lugares de indeterminação” que vem a ser, precisamente, “aquilo que não é dito, mas sugerido” (TORO, 1992, p. 130)¹². Esses *lugares de indeterminação* são os interstícios onde repousam as subjetividades, onde as lógicas se manifestam na elaboração de sentido. Um espaço em branco onde se desenham as ações do ator e as imagens do espectador. Onde a narrativa pode se inscrever como letras cravadas num papel em branco pois sempre existirá algo a ser completado por alguém, seja o ator que busca decodificar as regras do jogo, seja o espectador que frui e “lê” a obra.

Não saber o que o outro fará no momento presente é como querer mergulhar, mas frear no momento mesmo do mergulho temendo a água gelada. O *não-saber* provoca esse movimento dúbio do “querer, mas não poder”, da vontade entrelaçada pela dúvida. De uma singularidade manifesta no corpo. Mas

o corpo não acompanha a dúvida. Ele é a dúvida. O significado emerge precisamente da experiência corporal no bloqueio do fluxo da experiência em direção a novos pensamentos e sentimentos. John Dewey colaborou com esta discussão na medida em que explicou como o local das emoções são “situações” e não mentes e corpos” (GREINER, 2010, p. 91)

Neste aspecto, a experiência encaminhada ao longo deste processo flertou com alguns pontos de contato com o teatro performativo, ou seja, com um modo de *fazer mostrando* e *mostrar fazendo* muito próprios da performance e organicamente absorvidos pelo teatro, criando uma convergência com o *não-saber* na medida em que algumas atribuições da performance são caracterizadas por ocorrências criativas que não se planejam e, assim, a experiência criativa se dá no momento mesmo em que acontece. O ponto de contato de *ALICE* com estes aspectos da performatividade aconteceu a partir do momento em que identificávamos atribuições próprias da performance que convergiam para a experiência que construíamos na fricção de nossos projetos pessoais. Se levarmos em conta que uma das características fundamentais da performatividade é a ruptura e, além disso, um *fazer subliminar* num enunciado que não está completamente exposto, podemos compreender muito claramente os contornos delimitados por Féral (2008) ao afirmar que

12 Fernando de Toro apresenta tal conceito muito relacionado com as Teorias da Recepção, visto que tal vertente se edifica fundamentalmente na literatura. Portanto, sempre há uma raiz textual, narrativa, dramática, mesmo que não verbalizada.

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

“a ação contida no enunciado performativo pode ou não ser *efetiva*”. Quer dizer que nem toda ação precisa estar explícita, mas fazer parte de uma conformação um pouco mais aberta onde tanto ator quanto espectador possam experimentar outras camadas da experiência.

Desconstruir os elementos sógnicos na estrutura que ora apresentávamos era também trazer o público para o ambiente criativo já que a recepção também

passa por um jogo com os signos que se tornam instáveis, fluidos forçando o olhar do espectador a se adaptar incessantemente, a migrar de uma referência a outra, de um sistema de representação a outro, inscrevendo sempre a cena no lúdico e tentando por aí escapar da representação mimética. (FÉRAL, 2008, p. 203)

Sabendo que *Alice no País das Maravilhas*, por si só, já carrega um universo narrativo, não havia por que nos preocuparmos em “explicar” os signos que usávamos em nossa poética pois os elementos da fábula já estavam dados *a priori*. Assim, essa abordagem, do ponto de vista narrativo, envolve tacitamente a leitura do espectador enquanto elaboração de sentido através de suas próprias referências. Ademais, a performatividade se apresentou como elemento constituinte do jogo por destacar as ações como primeiro plano da criação, conforme alguns pontos destacados por Josette Féral:

O ator aparece aí, antes de tudo, como um performer. Seu corpo, seu jogo, suas competências técnicas são colocadas na frente. O espectador entra e sai da narrativa, navegando segundo as imagens oferecidas ao seu olhar. O sentido não é redutivo. A narrativa incita uma viagem no imaginário. [...] O espectador, longe de buscar um sentido para a imagem, deixa-se levar por esta performatividade em ação. Ele [também] performa. (FÉRAL, 2008, p. 202)

Kirby (1897), ao tratar dos aspectos inerentes à atuação na performance, argumenta que alguns signos são usados meramente para remeter a algo embora o ator (ou *performer*) seja ele próprio um signo: “se o ator parece indicar ‘Eu sou essa coisa’ ao invés de simplesmente ‘Eu estou fazendo estes movimentos’, nós o aceitaremos como a ‘coisa’” (KIRBY, 1987, p. 8).¹³

Mais uma vez estamos diante do embate entre nossos conhecimentos teóricos e nossos saberes práticos ou, melhor, entre a *lógica da teoria* e a *lógica da prática*. Parece que sempre carregaremos, enfiados, essa discussão dicotomizada.

Em *ALICE*, precisávamos encurtar a distância entre os conhecimentos teóricos e os saberes práticos para não embotar a experiência de cada um. Não podíamos

¹³ If the actor seems to indicate “I am this thing” rather than merely “I am doing these movements”, we accept him or her as the “thing” (tradução nossa)

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

simplesmente mimetizar, normatizar, formalizar a cena, mas, sim, receber os impulsos e fazê-los irradiar no tempo/espaço do jogo/cena. Entender a conexão entre o que fizemos e o que faremos em seguida. Estar ali. De modo geral “o indivíduo entra em outra coisa com muita precipitação (DEWEY, 2010, p. 123) e, por isso mesmo, não podíamos simplesmente banalizar aquela experiência. Era preciso que estivéssemos abertos, presentes e mobilizados integralmente, pois sabemos que

[...] o ator deve trabalhar tanto no sentido de aguçar sua criatividade quanto sua receptividade. Geralmente a criatividade é privilegiada em detrimento da receptividade, a força criativa em detrimento do poder receptivo. Estamos mais habituados a agir do que distensionar corpo e mente a ponto de sermos agidos. Somos treinados para criar e executar movimento, não para ressoar impulso; sabemos ordenar e dar ordens ao corpo mais e melhor do que escutá-lo. (FABIÃO, 2003, p. 30)

Se nossa dificuldade principal, do ponto de vista da (a)apresentação, foi a de estabelecer uma relação mais fluida e imprevisível com o público, isso aconteceu porque não consideramos com afinco o caráter duplo de nosso ofício: sermos atores e receptores de nosso trabalho – catalisadores de experiência. Houve, também, pouco tempo para experimentar o uso de alguns objetos que vieram naturalmente para o jogo/cena (como as xícaras de chá [de brinquedo], as cartas de baralho, o balão de gás hélio e as bolhas de sabão).

Assumimos, de certa forma, uma atitude endógena e auto-referencial ao não experimentar uma relação efetiva com o público no que toca às interferências, inferências, modificações e deslocamentos sempre latentes. Especialmente quando nos referimos ao universo imagético, fabuloso e lúdico de *Alice no País das Maravilhas* a começar pelas palavras que escolhemos usar durante o processo:

*Como é que eu faço pra sair daqui?
De um lado você cresce, de outro lado você diminui...
Você quer parar de ficar aparecendo e desaparecendo?
Eu não concordo com isso!
Você vai jogar croqué com a rainha?
Eu não gosto de gente louca.
Quando eu fico com raiva eu rosno.
Aceita um pouco mais de chá?
Eu acho sete centímetros um tamanho ótimo!
Deixa eu ser a sua toca?!
Tanto faz!
Mantenha sempre o seu bom humor.
Tá tudo errado!*

De todo modo, vivemos uma experiência altamente perceptiva ao trazermos nossas fragilidades em contraponto com as dificuldades que encontramos ao longo do processo de *ALICE*. Especialmente as fragilidades. Aquilo que nos expõe e faz

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

transparecer tudo aquilo que somos e o modo como nos relacionamos com o mundo e articulamos nossas experiências singulares. Foi um prazer “contemplar todos os dias” desse processo com a diferença, a fricção e a transformação¹⁴.

14 A pedido do professor, cada um de nós escreveu um manifesto artístico/pessoal para a disciplina. Alguns trechos foram parafraseados junto a recortes de *Alice no País das Maravilhas* como subtítulos do presente artigo. Abaixo, o texto na íntegra com grifos nossos:

MANIFESTO PELOS DIAS MELHORES DO **DESAGRADO**

Não preciso expor minhas verdades. Não é necessário. Não preciso me obrigar, não tem por que ser doloroso se pra mim não é saudável. O divertido pra mim é **brincar de negar** e, assim, descobrir que vou me aceitando, me descobrindo, me desvelando. Velo o desdém. A preciosidade está naquilo que eu deixo transparecer. Procuo fazer o melhor, dar meu melhor, pelo dia melhor. Se preciso matar um leão por dia, que seja mais prazeroso. **Que o prazer contemple todos os meus dias**, no gozo da vida, do trabalho, do sexo também. De outra forma não consigo ser mais leve ou menos pesado, de outra forma não consigo superar as intimidações que enfrento dia-a-dia e muitas vezes. Só ao agir assim consigo confrontar meus temores e alguns obstáculos, por mais que isso pareça pedante, ou por mais que me faça parecer desagradável, antipático e até anti-social. Não me importo porque sei que não sou assim e quem me conhece que me compre. Não gosto de todo mundo, mas respeito um por um. Desculpa por ter nascido... **Prometo que da próxima vez nasço menos.**

Cartografia de um processo: o jogo como fronteira entre a lógica da teoria e a lógica da prática

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- > AGAMBEN, Giorgio. **Profanações**. Tradução: Selvino José Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.
- > _____. **¿Qué es un dispositivo?** Transcrição de Conferência proferida na Universidade Nacional de La Plata, Argentina, em 12 de outubro de 2005. Disponível em <http://www.trelew.gov.ar/web/files/LEF/SEM03-Agamben-Queesun-Dispositivo.pdf> Acessado em: 10/10/11.
- > BONDÍA, Jorge Larrosa. Notas sobre a experiência e o saber da experiência. In: **Revista Brasileira de Educação**, nº 19, pp. 20-28, Jan/Fev/Mar/Abr 2002. Disponível em: http://www.anped.org.br/rbe/rbedigital/RBDE19/RBDE19_04_JORGE_LARROSA_BONDIA.pdf Acessado em: 30/10/10.
- > BONFITTO, Matteo. **A Cinética do Invisível**: processos de atuação no teatro de Peter Brook. São Paulo: Perspectiva: Fapesp, 2009.
- > _____. O Ator Pós-Dramático: um catalisador de aporias. In: GUINSBURG, Jacob; FERNANDES, Sílvia (orgs). **O Pós-Dramático**: um conceito operativo? São Paulo: Perspectiva, 2008. Pp. 87-100.
- > DEWEY, John. **Arte como experiência**. Tradução: Vera Ribero. São Paulo: Martins Fontes, 2010.
- > FABIÃO, Eleonora. Corpo Cênico, Estado Cênico. In: **Revista Folhetim – Teatro do Pequeno Gesto**, nº 17, mai./ago. 2003, pp. 24-33.
- > FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. Tradução: Lígia Borges. In: **Sala Preta – Revista de Artes Cênicas**, nº 8, p. 191-210. São Paulo: Departamento de Artes Cênicas, ECA/USP, 2008.
- > GREINER, Christine. **O Corpo em Crise**: novas pistas e o curto-circuito das representações. São Paulo: Annablume, 2010.
- > KIRBY, Michael. Acting and not-Acting. In: **A Formalist Theater**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1987. Pp. 3-20.
- > RYNGAERT, Jean-Pierre. **Jogar, representar**: práticas dramáticas e formação. Tradução: Cássia Raquel da Silveira. São Paulo: Cosac Naify, 2009.
- > TORO, Fernando de. La Recepcion Teatral. In: **Semiótica del Teatro**. Buenos Aires: Galerna, 1992. Pp. 129-164.

Cristóvão de Oliveira, mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina, sob orientação da Profa. Dra. Sandra Meyer Nunes; Professor Auxiliar da Faculdade de Artes do Paraná.

cristovaocwb@gmail.com