

UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA
CENTRO DE ARTES – CEART
LICENCIATURA EM TEATRO

MARCELO PIRES DE ARAUJO

PIRA: JOGO E COMPOSIÇÃO HÍBRIDA

FLORIANÓPOLIS – SC

2020

MARCELO PIRES DE ARAUJO

PIRA: JOGO E COMPOSIÇÃO HÍBRIDA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Artes Cênicas, do Centro de Artes – CEART, como requisito para a obtenção de título de Licenciado em Teatro. Orientadora: Profa. Dra. Zilá Muniz

**FLORIANÓPOLIS – SC
2020**

MARCELO PIRES DE ARAUJO

PIRA: JOGO E COMPOSIÇÃO HÍBRIDA

Trabalho de Conclusão de Curso aprovado como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Teatro, no Curso de Licenciatura em Teatro do Centro de Artes / CEART, da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC.

BANCA EXAMINADORA

Orientadora:

Dra. Zilá Muniz
UDESC

Membros:

Dr. Milton Andrade
UDESC

Dra. Elke Siedler
Unespar

Dra. Barbara Biscaro
UDESC

FLORIANÓPOLIS, 28 de setembro de 2020.

À minha família, que sempre me incentivou na
direção das artes.

AGRADECIMENTOS

Sem a contribuição e apoio de muitas pessoas, este trabalho não seria possível. Por isso agradeço a todos aqueles que de alguma forma interferiram positivamente na minha formação:

À minha Mãe pelo apoio incondicional, por acreditar no meu potencial, pelos chás e colos que me acalmaram, pelos cafés e incentivos que me levantaram para enfrentar os desafios;

Ao meu Pai, pela vida e por cada irmão e irmã;

Aos meus irmãos mais velhos Michelle, Ronaldo e Michel por me inspirarem sempre, por manterem meu bom humor e por terem sido sempre bons exemplos pra mim, como estudantes e como pessoas;

Aos meus afilhados Maria Luiza e Arthur e às minhas irmãs Katherine e Alice por me fazerem querer lutar por um futuro melhor;

Ao Leandro por testemunhar a minha vida, por me amparar nas derrotas, por me ajudar a nunca deixar de acreditar nas vitórias e por estar do meu lado nas conquistas, fazendo-as terem muito mais valor;

Aos colegas da UDESC pelas trocas de conhecimento e experiências, que eu vou levar pra toda vida;

Aos amigos que estão sempre presentes me ensinando sobre a vida e me lembrando de não levá-la a sério demais;

Aos amigos que estão distantes que marcaram a minha vida e contribuíram para me transformar na pessoa que eu sou hoje;

A cada uma de minhas professoras e professores pela dedicação e condução;

A cada um dos artistas que me inspiram diariamente e inspiraram este trabalho;

A cada um que compôs comigo a *Pira*, de forma direta ou indireta.

Gratidão.

“Existe uma saída e ela vai ao teu encontro”
(Zilá Muniz, 2020)

RESUMO

Esta pesquisa faz um percurso teórico de um processo colaborativo de criação coletiva, que foi a montagem do trabalho híbrido *Pira*, da disciplina de Direção Teatral I e II no curso de Licenciatura em Teatro da UDESC, em que se destaca a natureza pedagógica transdisciplinar do modo de operação entre os envolvidos a partir da brincadeira do jogo e da improvisação. Para tal, é realizada uma discussão sobre o conceito de jogo e sobre a improvisação, principalmente do campo da dança; uma reflexão sobre processo colaborativo e criação coletiva e procedimentos de criação em termos de materiais e referências; por fim, apresenta a transdisciplinaridade como um processo pedagógico durante ensaios, conversas, apresentações e retornos das apresentações do espetáculo *Pira* em um atravessamento com o conceito de hibridismo.

Palavras-chave: Jogo. Composição. Hibridismo. Coletividade. Improvisação.

ABSTRACT

This research takes a theoretical path of a collaborative process of collective creation, which was the assembly of the hybrid work *Pira*, from the discipline of Theater Direction I and II from the Theater Degree course at UDESC, which highlights the transdisciplinary pedagogical nature of the operation among those involved, starting with game, play and improvisation. To this end, a discussion is held about the concept of the game and about improvisation, especially in the field of dance; a reflection on the collaborative process and collective creation and procedures in terms of materials and references; finally, it presents transdisciplinarity as a pedagogical process during rehearsals, conversations, presentations and feedback from the presentations of the spectacle *Pira* in a crossing with the concept of hybridism.

Keywords: Game. Composition. Hybridism. Collectivity. Improvisation.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 - Carolina Cabral e Aline Martins em <i>Pira</i>	14
Figura 2 - Aline Martins em <i>Pira</i>	15
Figura 3 - Carolina Cabral em ensaio da <i>Pira</i>	16
Figura 4 - Carolina Cabral, Roberto Schiante e Aline Martins em <i>Pira</i>	17
Figura 5 - Jocasta Germano.	17
Figura 6 - Ale Berra em <i>Isso Não É Uma Pira</i>	18
Figura 7 - Bruna Louize, ao centro, como Marli Moraes em <i>Pira</i>	20
Figura 8 - Gabriel Aparício em ensaio da <i>Pira</i>	21
Figura 9 - Bruna Louize e Túlio Fernandes, como Watson, em <i>Pira</i>	21
Figura 10 - Julianna Rosa de Souza em <i>Isso Não É Uma Pira</i>	22
Figura 11 - Ensaio no espaço de apresentação com a proposta de iluminação.	24
Figura 12 - Cena do Elevador: Apresentação <i>Pira</i> , em 13 de junho de 2018.	25
Figura 13 - Cena Final: <i>Isso Não É Uma Pira</i> , 2 de novembro de 2018.	26
Figura 14 - Cartaz de <i>Pira</i>	27
Figura 15 - Cartaz <i>Isso Não é Uma Pira</i>	27
Figuras 16 - Elenco jogando durante o ensaio, em 25 de abril de 2018.	43
Figura 17 - Desenhando o mapa do corpo.	49
Figura 18 - O que se esconde, o que se mostra.	50
Figura 19 - Ouvi dizer que havia pessoas que enlouqueciam.	60
Figura 20 - Buscando equilíbrio coletivamente.	72
Figura 21 - Testando apoios.	72
Figura 23 - Mentes unidas.	73
Figura 22 - Formas de caber com o outro.	73
Figura 24 - Exemplo de pessoas equilibradas.	75
Figura 25 - Oposição.	76
Figura 26 - Excluída da multidão.	76
Figura 27 - O que tem no último andar?	77
Figura 28 - Observar aquela que observa.	77
Figura 29 - Arrastando a bagagem das dúvidas sem resposta.	83
Figura 30 - O que é real?	84
Figura 31 - O beijo robótico em <i>Isso Não É Uma Pira</i>	92
Figura 32 - Diretores e elenco ao fim da primeira apresentação de <i>Isso Não É Uma Pira</i>	99

SUMÁRIO

1 COMO EU CHEGUEI AQUI?	11
2 GOSTARIA DE APROFUNDAR SUAS CONFIGURAÇÕES EXISTENCIAIS?	37
3 COMO SABER O QUE É REAL?	60
4 MANTENHA-SE DENTRO DO ELEVADOR.	90
5 ACORDANDO SEM MEMÓRIA	99
REFERÊNCIAS	104

1 COMO EU CHEGUEI AQUI?

Boa noite, está começando mais um *Paranoia Show*. Aqui estão os destaques do dia para se manter vivo.¹

Esta pesquisa faz um percurso teórico para refletir sobre um processo colaborativo de criação coletiva. A montagem do trabalho híbrido *Pira e Isso Não É Uma Pira*, das disciplinas de Direção Teatral I e II, respectivamente, do curso de Licenciatura em Teatro da UDESC. Destaca-se a natureza pedagógica transdisciplinar do modo de operação entre os envolvidos a partir da brincadeira do jogo e da improvisação.

Para tal, é realizada uma discussão sobre o conceito de jogo, a partir dos textos de antropólogos e historiadores da área dos jogos, bem como do campo do design de jogos. A investigação aborda ainda a improvisação, principalmente do campo da dança, mas também do teatro, correlacionando com os jogos utilizados no processo de montagem. A pesquisa faz uma reflexão sobre processo colaborativo e criação coletiva e procedimentos de criação em termos de materiais e referências, a partir de técnicas de composição, da pedagogia teatral e da pragmática da inutilidade. Por fim, apresenta a transdisciplinaridade como um processo pedagógico durante ensaios, conversas, apresentações e retornos das apresentações do espetáculo em um atravessamento com o conceito de hibridismo – por mesclar elementos não só do teatro, mas também da dança, do design, das artes visuais, da antropologia, do jornalismo, da iluminação cênica, da música, privilegiando a não-hierarquia entre os elementos presentes no projeto. Investigar o lugar de incerteza onde se insere a *Pira*, caracterizado por seu produto híbrido, pode dar pistas sobre minha situação enquanto artista.

Dentre todos os percursos profissionais disponíveis, depois de alguns anos sendo e me descobrindo designer gráfico, decidi retornar para o Centro de Artes da UDESC. Após a graduação em Design com Habilitação em Design Gráfico, entre 2005 e 2010, com um ano de intercâmbio na Concordia University em Montreal, no Canadá, cursei a pós-graduação em Gestão Estratégica do Design na Universidade do Vale do Itajaí. Algo já me chamava a atenção na prática criativa, principalmente em coletivos. Criar em grupo sempre me interessou muito mais do que as criações solitárias.

¹ No início de cada capítulo, frases de minha autoria extraídas do texto de *Pira e Isso Não É Minha Pira*.

Depois de algum tempo de atuação no campo do design, percebi um vazio deixado pela prática criativa espontânea, não ligada às demandas profissionais – muitas vezes restritivas e encapsuladas em noções preconcebidas e pela busca consciente da aprovação do cliente, visto como ápice do projeto em design. Me percebi vivendo pela metade, quando me afastei da prática teatral, que tinha sido muito presente na adolescência, até o primeiro ano de faculdade. Nessa busca por uma aproximação maior com meu corpo, fui conduzido por uma amiga até a dança contemporânea. Nas aulas das professoras Diana Gilardenghi e Elke Siedler descobri meu corpo, o chão, minha capacidade de aprender e principalmente um espaço interno de criação que há tempos não habitava. Além da própria dança como possibilidade de existência, aprendi sobre a importância da escuta expandida, da autopercepção e, a partir disso, fui capaz de ressignificar questões profundas de autoimagem que me acompanharam por muitos anos. Meus medos de “não saber dançar bem” deram lugar ao êxtase em descobrir tudo que meu corpo era capaz de aprender e produzir em termos de movimento, de relações e de percepção do mundo ao meu redor. Nesse processo de autodescoberta, uma voz infantil e profunda me apontava um caminho de retorno ao Teatro.

Meu percurso de desvelar a criatividade e a própria expressão me conduziu até o curso de Licenciatura em Teatro em 2015, uma experiência transformadora da qual você passa a fazer parte agora, a partir desta leitura. Meu retorno ao Centro de Artes foi muito diferente de minha primeira graduação. Desta vez, mais maduro e mais consciente de quem sou, tentei aproveitar ao máximo para me aprofundar nas questões que se abriam diante de mim. As próximas linhas talvez contenham pistas para as indagações mais profundas que me trouxeram até este momento. Este texto, que busca resgatar os momentos mais preciosos desta aventura, cujo ápice se relaciona diretamente com a criação do projeto das disciplinas curriculares obrigatórias de Prática de Direção Teatral (um e dois), das sétima e oitava fases, ministradas pelo professor Dr. José Ronaldo Faleiro² em 2018.

O projeto desenvolvido marca características importantes da minha jornada, aspectos terapêuticos da arte, o interesse pela composição coletiva, influências híbridas envolvendo outras linguagens artísticas para além do teatro, a busca por alternativas à hierarquia em favor da colaboração, a paixão pelo jogo e por práticas de liberdade³.

² Dr. José Ronaldo Faleiro, ator, diretor, professor titular da UDESC, Bacharel em Direção Teatral pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1971), Professor de Teatro pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (1971), Mestre em Maîtrise spécialisée d'Études théâtrales pela Université de Paris III - Sorbonne Nouvelle (1975) e Doutor em Arts du Spectacle pela Université de Paris X - Nanterre (1998).

³ “Para ser responsável por si é necessário exercer a liberdade de forma racional. Isso sugere que a liberdade está condicionada diretamente com a questão das relações de poder. A liberdade, segundo Foucault (2006a), surge

O projeto de direção conhecido como *Pira*⁴, reeditado como *Isso Não É Uma Pira*⁵ no segundo semestre, teve participação direta de doze pessoas, contando comigo: uma dupla de direção, um músico, sete pessoas no elenco na primeira etapa, cinco na segunda etapa (com modificações) e uma co-preparadora de elenco. Os participantes e suas contribuições serão descritos no decorrer deste texto.



Como sinopse da *Pira* desenvolvemos o seguinte texto: Em um futuro distópico, o direito individual fica comprometido com os avanços tecnológicos no campo da neurociência e do diagnóstico de transtornos mentais. A qualidade de normalidade passa a ficar cada vez mais rara e a condição de louco/louca serve de desculpa para cercear a liberdade das pessoas estigmatizadas. O estigma⁶ condena e a tecnologia facilita o mapeamento, monitoramento e aprisionamento das mentes/corpos em grandes edifícios de onde é impossível fugir – para Goffman (2001) são as ‘instituições totais’.

Os integrantes do elenco foram sendo convidados à medida que o projeto tomava forma, no fim do semestre que antecedeu o início da disciplina de Direção Teatral. O grupo foi se formando com alunos do curso de Licenciatura em Teatro, com pelo menos um/a estudante de cada fase (e mais tarde uma professora), a partir de ideias relacionadas à temática, não tão presas a personagens bem delimitados, mas com foco em universos de interesse.

No fim de 2017, quando retornava de uma viagem para o Uruguai com a turma de Montagem Teatral, dirigida pelo professor Dr. André Carreira, algumas ideias já estavam

nesse contexto moderno como um estado transitório no qual sujeitos individuais ou coletivos têm diante de si um campo de possibilidades de diversas condutas, diversas reações e diversos modos de comportamento que podem acontecer.” (MUNIZ, 2014b, p. 37).

⁴ PIRA. Jocasta Germano; Marcelo Araujo. Florianópolis: CEART UDESC, jun. 2018. Vídeo. Disponível em: <https://youtu.be/vMDTxEjlbx4> Acesso em: 12 set. 2020.

⁵ ISSO NÃO É UMA PIRA. Jocasta Germano; Marcelo Araujo. Florianópolis: CEART UDESC, nov. 2018. Vídeo. Disponível em: <https://youtu.be/r8pJ1FtqPw> Acesso em: 12 set. 2020.

⁶ “Os gregos, que tinham bastante conhecimento de recursos visuais, criaram o termo estigma para se referirem a sinais corporais com os quais se procurava evidenciar alguma coisa de extraordinário ou mau sobre o status moral de quem os apresentava. Os sinais eram feitos com cortes ou fogo no corpo e avisavam que o portador era um escravo, um criminoso ou traidor, uma pessoa marcada, ritualmente poluída, que devia ser evitada; especialmente em lugares públicos.” (GOFFMAN, 1988, p. 5)

criando contornos visíveis. Em diversas conversas com as colegas Aline Martins e Carolina Cabral, alguns temas relacionados ao universo da *Pira* começaram a reverberar e senti que gostaria de continuar trabalhando com elas – depois de três anos estudando juntos e dois semestres atuando em *Carnaval da Tristeza* – desta vez no contexto da minha direção teatral. Foi no ônibus, no caminho de volta de Montevidéu, depois de uma experiência marcante envolvendo o teatro em outro país, que fiz o convite. O olhar se perdia nas paisagens que mudavam pela janela. Com o pensamento fervilhando de inspiração e o sentimento de que fazer teatro vale a pena, veio a certeza de que não poderia perder a chance: me dirigi às atrizes que estavam sentadas na fileira logo atrás de mim. As duas aceitaram prontamente o convite e, ali mesmo, começávamos o nosso processo criativo, enquanto conversávamos sobre referências, vontades e relações com as experiências pessoais.

Figura 1 - Carolina Cabral e Aline Martins em *Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Aline Santana Martins, assim como eu, estava na 7^a fase do curso. Talvez fosse a nossa colega mais estudiosa, formada em pedagogia e àquela época, doutoranda, sempre atenta a tudo, anotando e comentando, contribuindo. A ideia inicial para inspirar a criação de Aline era a personagem Joana/Bete: uma revolucionária, inspirada em Elizabeth Cochran Seaman (Nellie Bly). Repórter investigativa que, em 1887, fingiu insanidade para ser internada (por 10 dias) e descobrir o que se passava em uma instituição para tratamento de doentes mentais, após denúncias de negligência e brutalidade. Nossa ideia de personagem se aproximava de figuras como Anita Garibaldi e Joana D’arc, que se voltaram contra o sistema e o patriarcado em busca

de uma mudança no mundo, tentando salvar pessoas oprimidas usando a inteligência e a coragem.

Figura 2 - Aline Martins em *Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Carolina Cabral também era nossa colega na 7ª fase com quem sempre me identifiquei muito, assim como com Aline, por estarmos desbravando nossa segunda experiência na graduação. Além de formada em Turismo, Carolina é fotógrafa. Talvez sua maior característica seja a curiosidade com relação à absolutamente tudo, o que a conduz geralmente a buscas profundas em diversas linguagens, inclusive na espiritualidade. Suas características inspiraram a segunda persona enclausurada (ou liberta?) no universo da *Pira*: Enhedu/Ana, uma sábia, feiticeira, sacerdotisa, filósofa, inspirada na primeira pensadora da história.

Inicialmente, a personagem se mostraria diferente dos outros, pois seria a única do grupo a desconfiar do sistema que os aprisiona e resolveria parar de tomar os medicamentos em segredo para desneutralizar sua percepção. Sendo a “bruxa”, seria excluída do resto do grupo de excluídos, por ser considerada “a mais louca”. Representaria aquela que acredita nas teoria da conspiração, que acolhe a sabedoria do corpo e das plantas e poderia funcionar como oráculo no início da peça, ou como figura de sabedoria que prepara os heróis para a conversão e superação para onde a ação poderia se encaminhar, caso optássemos por uma narrativa mais tradicional.

Figura 3 - Carolina Cabral em ensaio da *Pira*.

Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Outra parceria firmada antes do início do semestre da direção, no fim de 2017, foi com o ator, bailarino e coreógrafo Roberto Schiante. Ao fim de uma aula de História do Teatro Brasileiro II, ministrada pela professora Dra. Julianna Rosa de Souza, tivemos contato com o poema de Stela do Patrocínio, que nos tocou muito profundamente. Expressamos nosso desejo de um dia trabalhar a partir do texto de Patrocínio e o convite acabou partindo do Roberto. Aceitei antes mesmo de saber que papel desempenharia nesse trabalho, ao que ele compartilhou que gostaria de ser dirigido por mim. Quando percebi para onde se encaminhava o contexto da *Pira*, convidei o Roberto para fazer parte do elenco, na intenção de incluir o poema de Stela do Patrocínio em nossa dramaturgia de alguma forma.

Roberto Schiante, também companheiro de 7ª fase, dedicado, disciplinado e com muita experiência em dança, cujo trabalho seria inspirado em Patrocínio: alguém recém-chegado do mundo de fora, ainda está traumatizado, com bloqueios na comunicação, levantando questões sobre autismo. Sua dança apareceria como forma de lidar com a ansiedade e a obsessão. Inicialmente, ele dançaria internamente e, aos poucos, em um processo de cura e de libertação do pensamento obsessivo, exteriorizaria sua dança que carregaria detalhes sobre sua prisão traumática e injusta, por ter sido pego dançando sem música em público, na rua – algo proibido para as pessoas normais no universo da *Pira*.

Figura 4 - Carolina Cabral, Roberto Schiante e Aline Martins em *Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Os convites que se seguiram para compor o elenco aconteceram depois que a direção também estava composta com a participação de Jocasta Germano. Companheira de 7a fase, Jocasta é a amiga que tantas vezes foi minha dupla em trabalhos importantes em cena, principalmente nas aulas de interpretação na primeira, terceira e quarta fases. Nossa dinâmica de trabalho juntos sempre me fez sentir mais confiante e potente, me garantindo também mais liberdade para criar, chegando a resultados melhores do que o esperado. Os percursos artísticos com ela também sempre foram confortáveis, empolgantes, emocionantes e acolhedores.

Figura 5 - Jocasta Germano.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Juntos, decidimos que Ale Berra seria a pessoa certa para compor o elenco, visto que tínhamos uma intenção clara de questionar a normatividade de gênero em cena, algo que Ale sempre fez muito bem em suas performances como *Drag Queen* e em seu espetáculo *Bela*. Quando realizei o convite, Ale aceitou, mas deixou explícita sua vontade de não se restringir àquilo que já fazia, queria experimentar e mostrar que sabia fazer mais. A atenção a essa questão foi uma confirmação de que evitar os estereótipos deveria passar também pela questão das pessoas LGBTQIA+, enquanto faríamos nossa homenagem a artistas e cientistas de nossa história que tiveram sua condição de existência ameaçada por questionarem a cisgeneridade ou a heteronormatividade.

Figura 6 - Ale Berra em *Isso Não É Uma Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

E Ale Berra chegou: estudante da 5ª fase, uma pessoa sempre muito animada, divertida, espontânea e extrovertida. O ponto de partida de sua personagem era Alan/Brian: inspirada em Alan Turing, gênio que desenvolveu o computador e pôs fim à segunda guerra mundial – era gay e sofreu discriminação por conta disso. Outra inspiração foi Brian Epstein, que empresariava os Beatles e foi responsável pela ascensão meteórica da banda. Também era homossexual e passou por uma tentativa de conversão, “tratamento de cura”. Uma mistura de cientista brilhante e especialista em cultura *Pop*, para possibilitar a abordagem de questões sobre a influência da publicidade, da mídia, a tensão entre entretenimento, arte e gênero. Durante as experimentações, se tornou a pessoa criadora dos robôs Watson e Outra Robô, os nossos Adão e Eva.

Houve também, ao longo do processo, uma vontade de investigar o que acontecia com as identidades deterioradas pelo estigma da loucura em artistas que inspiram profundamente tantas pessoas, como: Marilyn Monroe, Amy Winehouse e Britney Spears. A figura feminina, frequentemente objetificada como diva ou símbolo sexual, que sofre as consequências severas da fama e/ou do abuso de substâncias, era uma das personas que eu imaginava no contexto da *Pira* e era preciso uma terceira atriz para investigar conosco essas características. Após assistir a Bruna Louize atuando fiquei impressionado com sua presença, comprometimento e coragem encarando o público. Os olhos sempre expostos para revelar o que acontecia em seu interior me causavam uma resposta emocional profunda. Senti muita vontade de trabalhar com ela, mesmo sem ter nenhum contato prévio com a artista.

Jocasta concordou que a atriz seria uma ótima contribuição para o projeto e me encorajou a fazer o convite, mas sentia muita resistência, insegurança. Esperei por uma oportunidade de abordá-la em um dos intervalos de aulas. Eis que um dia encontrei a Bruna almoçando sozinha, em uma das mesinhas na parte externa do Centro de Artes, e me intimidei. Por pouco não disse um “oi” e segui meu caminho. Mas em um breve momento de coragem, resolvi contar sobre essa admiração e que gostaria de trabalhar com ela no projeto de direção. Conte para ela sobre as ideias do projeto, já me desculpando por tomar o seu tempo, pois sabia que ela estava comprometida com outro trabalho e imaginei que sua disponibilidade seria impossível. Minha surpresa foi enorme quando se disse disponível e muito interessada na temática. Que sorte a nossa! Eu estava preparado para tudo, menos para o sim.

Bruna Louize, da 3ª fase, apesar de estar apenas no segundo ano do curso, já era muito experiente no teatro e, como alguns de nós, se realizava em sua segunda graduação. Sua personagem de inspiração, Marli Moraes, era além de uma Marilyn Monroe (tanto o alterego de Norma Jean quanto a obra de Andy Warhol), uma Maria Madalena, uma Madonna, representando a fama (e a má fama), a sexualidade, sensualidade, objetificação, o alvo de críticas sobre moral e bons costumes. Outros temas poderiam ser abordados a partir dessa persona: glamour, dinheiro, poder de consumo, ninfomania, histeria, sucesso, decadência e a tendência ao abuso de substâncias. A ideia era a de alguém que começa a peça uma diva e vai se desconstruindo, se borrando, se apagando até terminar vulnerável. A artista sensível por baixo da imagem inventada.

Figura 7 - Bruna Louize, ao centro, como Marli Morais em *Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Ainda na intenção de ampliar o elenco, investigamos as primeiras fases do curso em busca de atores motivados a se engajarem em nosso projeto de direção teatral. Logo ficamos sabendo que o Gabriel Aparício, também da 3ª fase, estava querendo atuar e ainda não havia recebido nenhum convite para participar de uma direção. Eu já havia tido algum contato com o ator anteriormente em algumas aulas e pelos corredores do departamento de artes cênicas. Simpatizava muito com seu jeito mais reservado e extremamente sincero. Quando eu o cumprimentava com meu usual “tudo bem?”, a resposta era sempre sincera, nunca automática, o que sempre me colocava em um estado de atenção frente a sua imprevisibilidade. Sua energia sempre foi impressionante nos jogos e sempre se mostrou atento até aos pequenos detalhes.

Infelizmente, ao longo do processo, Aparício acabou precisando se ausentar. Nos deixou uma carta de despedida que acabou sendo incorporada em nossa dramaturgia, tamanha impregnação com os elementos do universo da *Pira*. Sua ausência pôde ser sentida nas apresentações, especialmente na cena em que cada um do elenco ocupava um dos círculos rosas criados pela iluminação para representar os apartamentos/cela do prédio. Todos desempenhando movimentos inspirados em ações do cotidiano nos ambientes privados, exceto por um dos círculos que permanecia vazio por sua ausência.

Figura 8 - Gabriel Aparício em ensaio da *Pira*.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo (2018).

Quando o elenco parecia formado, nossa amiga Tainá Grasso fez uma indicação difícil de ignorar. Nossa ex-colega de curso havia voltado para sua cidade e perguntou se já havíamos conhecido seu amigo que acabara de iniciar o curso. Túlio Fernandes estava na primeira fase, nunca tínhamos nem nos visto, mas Tainá nos garantiu que ele era um excelente ator, experiente, extremamente comprometido e estava num momento de dedicação total ao teatro. Confiei de olhos fechados, ainda bem! A sua personagem era Watson: inspirado em Adão e Frankenstein, é o primeiro robô humano a ser inventado. No entanto, sua humanidade excessiva é considerada um defeito e ele logo é descartado, sendo “expulso” do jardim da normalidade.

Figura 9 - Bruna Louize e Túlio Fernandes, como Watson, em *Pira*.

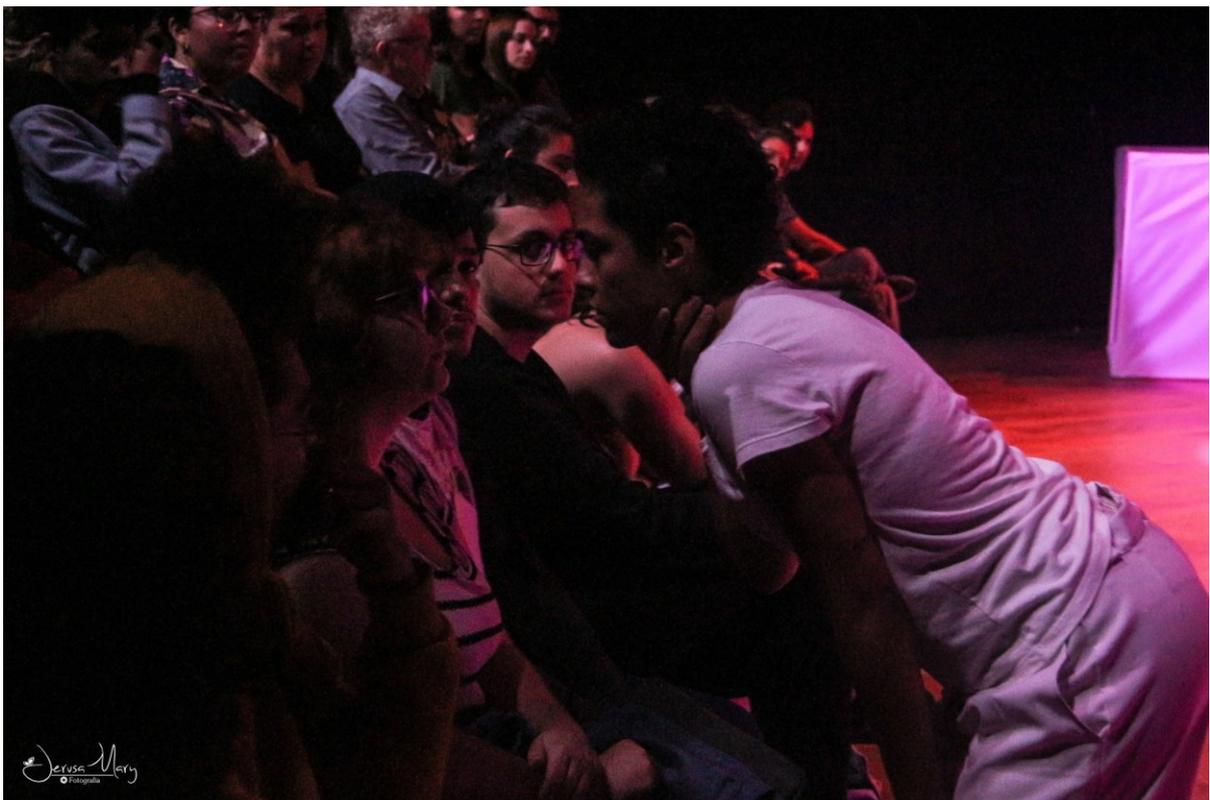


Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Mais tarde, no segundo semestre, com a saída de Carolina Cabral e de Roberto Schiante do projeto, sentimos que um novo convite precisava ser feito. Afinal, era preciso aceitar que o grupo já estava passando por uma mudança significativa, por isso, abraçamos a ideia de que seria um novo trabalho. Convidamos alguém que influenciou diretamente o projeto e que, após nossa primeira apresentação, demonstrou uma ligação forte com ele: a professora Dra. Julianna Rosa de Souza, que nos ofereceu um *feedback* profundo, generoso e amoroso, demonstrando entendimento sobre a nossa proposta e identificação com a forma de trabalho.

Criamos coragem e a convidamos a finalmente completar o elenco do, então, *Isso não é uma Pira*, a segunda parte do trabalho em Direção Teatral II. Apesar do nosso nervosismo em estarmos no papel de diretores na presença de uma professora do Curso de Teatro, deixamos de lado a insegurança e encaramos o desafio com a confiança de que a presença da professora Julianna seria extremamente engrandecedora para o trabalho como um todo e nos desviaria de uma possível acomodação na segunda etapa do projeto. Sua presença no elenco foi uma grande honra e pareceu uma escolha muito natural, afinal, foi durante a aula dela que percebi a vontade de me aprofundar no tema do ‘estigma’ da loucura relacionado à criatividade.

Figura 10 - Julianna Rosa de Souza em *Isso Não É Uma Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

Em nossa equipe técnica, além dos diretores Jocasta Germano e eu, contamos também com a composição de uma trilha sonora original pelo músico Ricciari Paludo, que mergulhou conosco nas referências visuais e sonoras. Ele esteve presente atentamente em vários ensaios, se nutrindo de informações e inspirações para criar obras que retroalimentaram ainda mais a composição coletiva.

Além dele, convidamos outra artista que nos inspirou desde os primeiros contatos, a atriz e pesquisadora Arlette de Souza e Souza. Ela contribuiu em muito na preparação de elenco com suas oficinas, onde compartilhou sua pesquisa sobre o *Modo Operativo AND* – explicação no capítulo 1, o que aprofundou muito o nosso olhar para o jogo e a improvisação.

Outra participação importante, principalmente para o registro do projeto e para uma autopercepção do que estávamos construindo, foi a contribuição da artista Jerusa Mary como fotógrafa. Jerusa esteve presente tanto em apresentações quanto registrando momentos preciosos em alguns ensaios, que ilustram este trabalho.

Jocasta e eu, além de direção de cena, trabalhamos juntos na direção de arte e na produção da peça, com reuniões semanais de produção que eram muito semelhantes à preparação de aulas, onde construíamos os planos de ensaios, colocando em prática tudo que aprendemos a fazer para nossas aulas nos estágios curriculares. Conversávamos sobre o que funcionava em cada ensaio, debatíamos questões sobre cronograma, definíamos caminhos para a dramaturgia e muitas vezes realizávamos exercícios de criação como *brainstorms*⁷ para gerar alternativas mais livres de julgamento para o trabalho.

Nosso trabalho contou com a ajuda especial de Eduardo Teixeira, que nos trouxe a sugestão crucial para a direção de arte, a referência do *neon noir*, que compôs com a atmosfera da *Pira* e influenciou diretamente a sonoridade, a iluminação, o figurino e a maquiagem da peça.

Outra grande ajuda foi o apoio de Leandro Benedet, meu companheiro de vida e muitas vezes de trabalho, que contribuiu diretamente na criação de nosso cenário com materiais e soluções, além de todo apoio emocional ao longo do processo.

No trabalho da *Pira*, assinei também os trabalhos de Design de Luz, Cenografia e Design Gráfico, onde pude experimentar a expansão da identidade visual desse universo para além da prática – usualmente restrita aos cartazes e *logo* do espetáculo. Realizei uma vontade de

⁷ Técnica de criação em grupo muito utilizada em processos de design para gerar ideias, com regras preestabelecidas, como a proibição da palavra “não” e tempo limitado em 15 minutos de jogo. A cada rodada, muda a temática ou estímulo inicial e o limite de tempo pode ir ficando mais curto. Os jogadores precisam listar as primeiras coisas que vêm à mente, sem julgamentos. A edição e a seleção das melhores ideias acontecem apenas após o fim do “jogo” para não bloquear o fluxo criativo.

experimentar a criação nas diferentes linguagens do teatro em sua interface com o design. Foi possível incorporar também os elementos da iluminação e do objeto de cena desenvolvido especialmente para a peça, que se transformavam de acordo com as necessidades de cada cena, transformando o espaço e os movimentos e criando novos sentidos.

No projeto de iluminação, contei com ajuda direta da equipe do LUZ Laboratório⁸, do qual fiz parte nos últimos semestres da graduação. No laboratório, não só aprendi tudo para criar o projeto como também a montagem e a programação que resultaram no trabalho, possibilitando que eu pudesse assumir a operação de luz do espetáculo.

Figura 11 - Ensaio no espaço de apresentação com a proposta de iluminação.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo (2018).

As apresentações, bem como grande parte dos ensaios, foram realizadas na sala Espaço II, caixa preta (de 11 x 11 x 6m) do Departamento de Artes Cênicas do Centro de Artes da Universidade do Estado de Santa Catarina, em Florianópolis, bairro Itacorubi. O espaço, que conta com equipamentos digitais de iluminação LED, possibilitou duas configurações espaciais de público-cena na primeira etapa da *Pira*: frontal, com uma arquibancada e cadeiras enfileiradas.

⁸ Coordenado pelo técnico Msc. Ivo Godois, o laboratório nos auxiliou diretamente, inclusive na montagem dos equipamentos por Marcinho Gonzaga, quem também auxiliou na programação do projeto, também por Antônio Maggioni e Iscarlat Lemes, para que a operação pudesse ser executada por mim durante as apresentações e ensaios.

Figura 12 - Cena do Elevador: Apresentação *Pira*, em 13 de junho de 2018.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

No segundo semestre, em *Isso não é uma Pira* modificamos a organização do espaço para a bifrontalidade, com duas arquibancadas frente a frente para o público, ao longo da diagonal da sala, e um corredor no meio, que ia da porta de entrada até o canto esquerdo-fundo, onde se desenvolveram as ações da peça.

A escolha da bifrontalidade para o desenvolvimento da segunda etapa do projeto tem relação com nossa vontade de valorizar ainda mais a participação do público na composição. Além da proximidade, o fato de metade da plateia estar sempre no campo de visão da outra metade permite uma outra relação com o acontecimento. Neste caso, estimula a troca de sensações com outras pessoas que também desempenhavam o papel de espectadores, ao criar não só momentos de identificação, mas também de oposição.

A partir de Roubine (1982) e Moreira (2011), reflito hoje se seria possível afirmar que a configuração bifrontal e sem divisão entre cena e plateia poderia ser vista como uma organização do espaço mais democrática em comparação com a frontalidade dos palcos dos teatros tradicionais. A priorização da visibilidade e da audição, nos espaços teatrais tradicionais, evidenciam o papel central do texto e o papel de ouvinte passivo do espectador. Se a ilusão é favorecida quando existe a quarta parede entre o público e a cena, na *Pira* a sua quebra foi feita

em diversos momentos, tanto com a interação direta entre artistas e público quanto com a ambiência criada pela iluminação, extrapolando o espaço cênico para a área das plateias. De qualquer forma, a proposta foi de trazer os espectadores para dentro da cena, para que também sentissem o confinamento da *Pira*, que não houvesse separação entre as pessoas piradas da cena e as pessoas piradas da plateia.

Figura 13 - Cena Final: *Isso Não É Uma Pira*, 2 de novembro de 2018.



Fotografia: Jerusa Mary (2018).

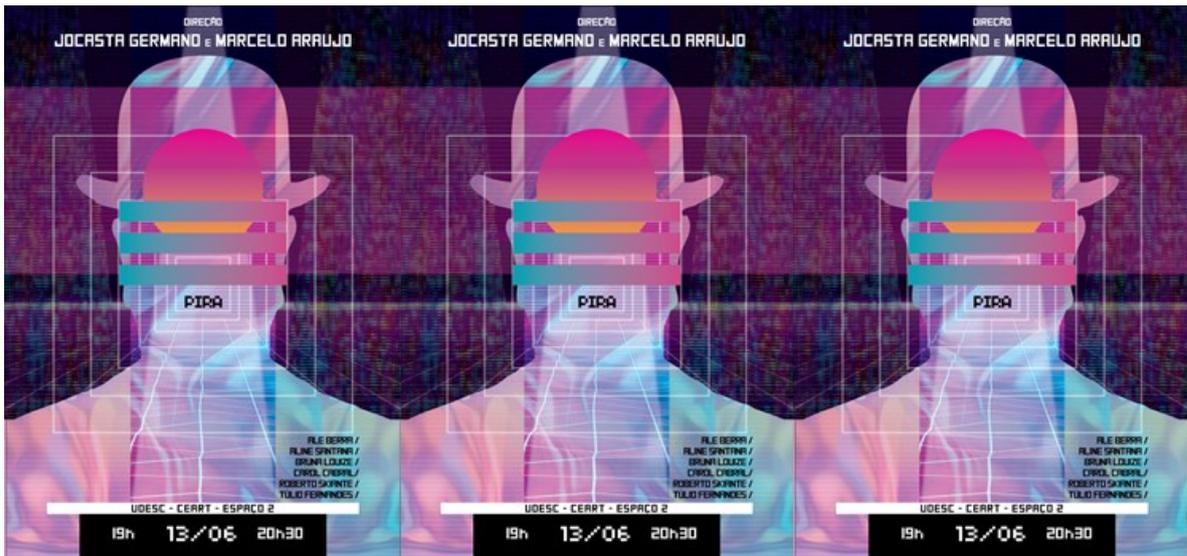
Além do envolvimento dos artistas já citados, contamos com a orientação da professora Dra. Bárbara Biscaro⁹, que foi professora da disciplina de Laboratório de Composição na 6ª fase (2017/2), onde se deu o início do projeto, e do professor Dr. José Ronaldo Faleiro, professor da disciplina de Direção Teatral I e II (2018).

As apresentações aconteceram nas seguintes datas:

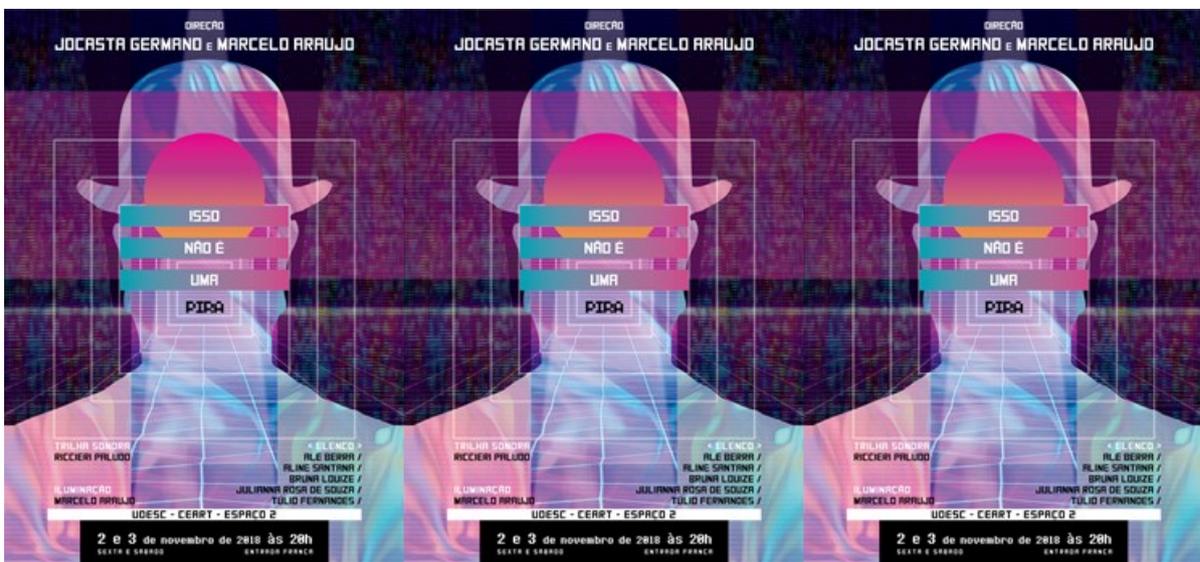
PIRA - 13 de junho de 2018 (duas apresentações – 19h e 20h30);

Isso Não é uma PIRA - 2 e 3 de novembro de 2018 (20h).

⁹ Bárbara Biscaro é atriz, bailarina, professora do curso de Licenciatura em Teatro na UDESC, Doutora em Teatro pelo PPGT da Universidade do Estado de Santa Catarina.

Figura 14 - Cartaz de *Pira*.

Design Gráfico: Marcelo Pires de Araujo.

Figura 15 - Cartaz *Isso Não é Uma Pira*.

Design Gráfico: Marcelo Pires de Araujo.

Escrevo com o objetivo de relembrar os principais acontecimentos do projeto, buscando em relatos, documentos e memórias, informações que descrevam o processo, para desenvolver uma reflexão sobre o processo de criação coletiva e do acontecimento teatral híbrido a partir de outros textos.

O projeto teve início na disciplina de Laboratório de Composição, um momento que marcou o início da conclusão do meu percurso dentro da universidade. Após anos aprimorando a percepção sobre a linguagem teatro, me deparei com a possibilidade de expressar aquilo que

me move, a minha voz, o meu movimento no mundo, utilizando as ferramentas que estiveram à minha disposição, priorizando a participação coletiva. Os primeiros mapeamentos durante a pesquisa para a montagem revelaram temas relevantes, como o aprisionamento e a loucura.

Antes mesmo de estabelecer um tema, já havia estipulado uma forma de trabalho coletiva, inspirada nas experiências como ator em projetos de Prática de Direção Teatral anteriores: *Cândido*¹⁰ (2005), *I.D.*¹¹ (2016) e *Traços de Sofia*¹² (2016). Inspiraram também as experiências como professor de teatro nos estágios na comunidade realizados no Espaço Terapêutico Alecrim, em 2017, e estágio no Colégio de Aplicação da UFSC, em 2018, e também como ator no projeto de Montagem Teatral Carnaval da Tristeza¹³ (2017), dirigido pelo professor André Carreira. Pela proximidade temporal e pelo impacto dessas experiências, é possível encontrar influências e rastros na forma como desempenhei o papel de diretor da *Pira*.

O principal objetivo dessa pesquisa é refletir sobre procedimentos de criação que partem do jogo e improvisação em um processo colaborativo de criação coletiva na montagem de um trabalho híbrido. Outro objetivo é o de descrever o processo criativo cujos focos iniciais eram a empatia, a abertura de um espaço de criação voltado à inovação, ou melhor, à descoberta, com horizontalidade e liberdade de criação. Nele, o papel dos diretores era o de planejar os ensaios, organizar, documentar, conduzir, provocar, estimular e manter um espaço confortável de criação, sem foco em resultados predefinidos ou imagens premeditadas.

A minha maneira de operar enquanto diretor ou coreógrafo em processos de criação colaborativos – e o modo de condução que acredito ser produtivo na maior potencialidade criativa – se diferencia das experiências onde os atores/atrizes tentam “adivinhar” ou “acertar” a visão e as instruções de um diretor/diretora. Em um ambiente como o da *Pira*, cujo processo colaborativo foi o foco, a potência de criação pode ser mais rizomática e a multiplicidade de olhares e contribuições podem otimizar a experiência e apontar direções imprevisíveis.

Ao observar diversos projetos criativos no teatro e durante minha atuação como designer gráfico, percebi que me insiro em um grupo específico de artistas que se sentem mais potentes

¹⁰ Em *Cândido*, os ensaios eram trabalhados em núcleos diferentes e só às vezes com o elenco completo, o que me mostrou que é possível planejar os ensaios sem depender do grupo completo em todos os momentos.

¹¹ Em *I.D.* nossa preparação durante os ensaios contava com diversos jogos que não tinham a intenção de serem transformados em cena. Além de jogos de improvisação entre os atores, nos momentos finais de cada encontro a diretora Ohanna Simioni entrava no “jogo do interrogatório” no papel de investigadora, para o treinamento das microexpressões, em que ela precisava descobrir qual dos atores era culpado por um crime. A cena era improvisada a partir de fichas criadas por outras pessoas, sem que a diretora as lessem antes.

¹² Todos os ensaios de *Traços de Sofia* começavam com um ritual bem delimitado, focado no bem-estar do grupo, com uma conversa tranquila com chá e biscoitos, abraços, olho no olho. Quando a prática iniciava, muito do relaxamento já estava adiantado.

¹³ Em *Carnaval da Tristeza*, a proposta de atuação não dependia de um texto predefinido. Com a participação dos atores, a dramaturgia foi sendo criada ao longo dos ensaios.

criativamente ao trabalharem em um coletivo. Para alguns de nós, a criatividade pode emergir de um sentimento de fazer parte de um grupo, quando temos voz ativa, quando nos enxergamos parte importante do projeto, quando percebemos nossa expressão dentro da expressão coletiva, quando a vontade de cada um importa, quando o bem-estar permite, quando há um clima que nos estimula a brincar livres de julgamento, quando nos sentimos confiantes frente ao desafio criativo.

Diferente de um processo individual, com as trocas em um coletivo, há uma inspiração mútua que nos conduz por caminhos que dificilmente trilharíamos sozinhos. Sinto que há uma beleza presente na identidade de grupo quando ela resulta de processos que favorecem a expressão de cada um dos integrantes. A expressão coletiva só poderia ser considerada realmente coletiva quando há espaço para cada um transbordar a própria identidade de forma espontânea e emulsificada com a identidade dos colegas, em estimulação recíproca.

Os projetos de design geralmente começam a partir de um problema. A influência desse pensamento frente a projetos criativos fez com que o projeto teatral se aproximasse em muito dessa abordagem metodológica. A criação surge como uma solução a uma situação inquietante, seja ela comunicar uma ideia, expressar uma sensação ou estimular uma ação. Supridas as condições de relações de trabalho favoráveis, tivemos acesso a possibilidades, meios e liberdade para não tentar (ou ter que) acertar, o que vai além da permissão para errar.

Um ambiente de trabalho que favorece a criatividade exige certas configurações que não são encontradas facilmente em uma sociedade em que a competição é favorecida, precisam ser negociadas e estimuladas o tempo todo em um projeto coletivo. Assim como na criação individual precisamos de uma certa organização do espaço interno, no trabalho colaborativo acontece o surgimento de um espaço interno que é coletivo, compartilhado, do qual ninguém tem total controle, mas que cada ação o afeta e modifica.

Este relato vem dar visibilidade às potencialidades de um processo colaborativo de composição, em vez do produto final focado na tradução da ideia de uma pessoa, seja no papel de dramaturgo, diretor, encenador, coreógrafo, ou até na tentativa de satisfazer alguma expectativa do espectador. Para isso, vou descrever sensações e refletir sobre como foi interessante deixar o teatro acontecer para nós mesmos durante o processo de montagem nos ensaios. Experimentamos o projeto como uma grande oportunidade de vivenciar o teatro, a prática artística em grupo, com a paixão compartilhada. Partimos de vontades individuais e chegamos à sensação tão almejada de ter um espaço para criar, para fazer teatro, para existir em cena, de um jeito gostoso, como uma forma de resistência aos espaços de trabalho que o mercado oferece. Nossos encontros tornaram-se aquele momento alternativo da semana em que

a gente pensa “ainda bem que tenho isso!”. A cada experiência, o aprofundamento nesse universo construído coletivamente foi incorporando novas camadas às experiências dos performers e ao que aqui chamaremos de peça, potencialmente “teatral”, mas cujos contornos permanecem uma incógnita. O hibridismo do trabalho será também discutido mais à frente.

A disciplina de Laboratório de Composição já havia nos servido de preparação no semestre anterior. Partindo da pergunta crucial “com o que gostaria de trabalhar?”, vasculhamos nosso “Quarto Fantasma”¹⁴ no percurso auto-etnográfico¹⁵, em busca de respostas e possibilidades. Esse processo contou com perguntas muito importantes: De onde você vem? Quem são os seus mestres?

A resposta a seguir descreve algumas pistas do que viria a ser meu projeto. Foram professores influentes em minha trajetória: Sandra Mahfuz, Malcon Bauer, Elke Siedler, Milton Andrade, Barbara Biscaro, Anelise Zimmermann, Murilo Scoz, Gabriela Mager. Outras influências foram: Marina Abramovic, Stefan Sagmeister, Olivier de Sagazan, Nise da Silveira, Pina Bausch, Oscar Niemeyer, Sebastião Salgado, Eduardo Marinho, Hélio Oiticica, William Forsythe, Xavier Dolan.

Durante o projeto em Laboratório de Composição, tive contato com uma nova referência: “Duna, de Jodorowsky”, filme documentário de 2013, dirigido por Frank Pavich. Dele extraí o seguinte: “O papel da arte é criar uma alma para si. Para criar uma obra-prima é preciso loucura. Filmes têm alma, coração, mente, poder. Por que não ter ambição? Lute para ser imortal”. (JODOROWSKY *apud* DUNA..., 2013)

A fala de Jodorowsky funcionou como um empurrão em direção à ambição no projeto, além de servir como uma confirmação para o tema central de interesse, do qual desdobravam outros: loucura, poesia, sentido, cura, diagnósticos, artistas, depressão, bipolaridade, mania, transtorno obsessivo compulsivo, déficit de atenção, autismo, síndrome do pânico, transtornos de ansiedade, transtornos de personalidade, fobias, esquizofrenia, adicção, borderline,

¹⁴ Termo utilizado por Barba (2007, p. 42) seria como um espaço mental móvel e flexível onde ficam guardadas nossas referências, ideias e influências, que podem ser acessadas a qualquer tempo para servir de base para nosso trabalho criativo: “Nós podemos preencher o teatro que carregamos conosco – seu peso – com materiais que variam de ocasião para ocasião. É a existência deste espaço, deste quarto que pertence somente a nós, que é essencial. Não o que o preenche.”

¹⁵ A autoetnografia “pode apoiar as reflexões sobre processos de criação coreográfica. A autoetnografia vem se consolidando como uma escrita de si, que permite o ir e vir entre as experiências pessoais e as dimensões culturais, buscando reconhecer, questionar e interpretar as próprias estruturas e políticas do eu. Uma parte significativa dos artistas/pesquisadores procede a colheita de informações sobre sua própria trajetória e processo de criação, procedimento que se assemelha a uma colheita de dados autoetnográficos. Nesse caso, o pesquisador utiliza essas informações para produzir conhecimentos intrínsecos à prática artística. Em geral, o produto dessas pesquisas é um texto escrito, que dialoga com a obra coreográfica.” (FORTIN, 2006 *apud* DANTAS, 2016, v. 2, p. 173)

homossexualidade, histeria, drapetomania, disestesia etiópica, transtorno afetivo sazonal, patologização da neurodiversidade.

Com essas ideias em mente, em uma conversa de intervalo no café do CEART com minha amiga Jocasta Germano, que fazia a mesma disciplina em outra turma, percebemos uma semelhança nas vontades que nos guiavam e ali mesmo decidimos formar uma dupla. Optamos por continuar desenvolvendo projetos em paralelo, para depois compararmos e fazermos escolhas, como uma forma de não limitar os processos individuais. Foi então que escolhemos o nome *Pira* para começar a dar corpo para o trabalho.

Incluí na minha lista de referências outros artistas visuais e busquei investigar o que tinham em comum e o que me atraía em suas obras. São eles: Adriana Varejão, René Magritte, Van Gogh, Janet Echelman, Banksy, Gêmeos, Bob Wilson, Andy Warhol, Erik Johansson, Escher.

Em certo momento do projeto, me deparei com o questionamento crucial: “O que me move?”. A resposta veio em forma de argumento, ou tema, para a peça: “Não acredito na loucura.” Essa subversão conduziu muitas das investigações teóricas e práticas ao longo do projeto. Tive a intenção de desenvolver uma forma alternativa de representar estados mentais considerados “loucos”, dar voz aos loucos de nossa história, enaltecer a contribuição de artistas diagnosticados.

Quis fazer isso por um desejo em criar empatia entre público e artistas considerados loucos, questionar o papel dos diagnósticos psiquiátricos, medicamentação, estigmatização, no contexto do preconceito e do uso do rótulo da loucura para retirar os direitos e a credibilidade dos indivíduos. Para isso, pretendia questionar a realidade; direitos dos loucos; loucura da normalidade; processos de “enlouquecimento” e de “adulteração” das crianças pela família, pela sociedade e pela escola; a beleza da “pira”; a crueldade da cultura que tenta nos compartimentalizar; dar visibilidade à diversidade psíquica; e o risco de ser o próximo a ser considerado louco.

Referências importantes foram levantadas e influenciaram direta e indiretamente o trabalho, os artistas descobertos em internação: Stela do Patrocínio e Bispo do Rosário. Além desses, uma outra referência audiovisual, uma palestra online, [A loucura de ser normal](#)¹⁶, de Marcelo Veras¹⁷, no TEDxVoltaRedonda, que propõe um outro jeito de enxergar a loucura e sublinhou ainda mais o caráter híbrido das referências da *Pira*.

¹⁶ link.

¹⁷ Médico Psiquiatra, Doutor em Psicologia pela Universidade Federal do Rio de Janeiro. Diretor da Escola Brasileira de Psicanálise entre 2013 e 2015, escreveu o livro *A Loucura Entre Nós*.

Em uma aula do professor Dr. Edélcio Mostaçó, na disciplina de Estética Teatral II, no primeiro semestre de 2018, entrei em contato com o trabalho do sociólogo canadense Erving Goffman. Percebi que muitas das minhas inquietações já haviam sido investigadas pelo pesquisador e, naturalmente, suas obras foram incorporadas em minha lista de influências. Corri para a biblioteca e saí de lá com quatro obras suas, onde ele discute não só a teatralidade das interações sociais, mas também o estigma da loucura e o confinamento, pontos centrais para o que se tornou a *Pira*. Os livros eram: *Ritual de Interação/ ensaios sobre o comportamento face a face*; *Manicômios, prisões e conventos*; *Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada*; e *A representação do eu na vida cotidiana*. Muitos trechos das pesquisas de Goffman foram levados para os encontros e foram debatidos e até usados como inspiração para jogos criados que compuseram o processo de criação.

Outra forte influência no trabalho foi o movimento Surrealista, não só as principais obras, mas também os processos de criação, como a escrita fluida, a incorporação de relatos de sonhos no trabalho, a partir dos símbolos das manifestações do inconsciente, em busca de uma expressão ainda mais profunda. Alguns dos meus relatos de sonhos foram compartilhados com minha dupla de direção e com o grupo e, por pouco, não foram parar na cena – mas, com certeza, estiveram presentes indiretamente.

Para aproveitar melhor o que cada uma das referências listadas poderia oferecer ao trabalho em forma de inspiração – incluindo as que foram surgindo posteriormente – busquei destacar os principais pontos de interesse aqui considerados como **Inspiração**, **Identidade**, **Texto**, **Visualidade**, **Espaço**, **Corpo** e **Olhar**:

Alejandro Jodorowsky – Texto *Opera Panica*;

Adriana Varejão – Visceras das estruturas concretas, cenografia versátil e digital;

Andy Warhol – Consumo de massa, mídia, fama;

Banksy – Questiona o *status quo* com bom humor e sarcasmo, arte de rua;

Bispo do Rosário – Limites entre arte e loucura;

Bob Wilson – Visual, plasticidade, teatro acessível aos neurodivergentes, foco na imagem e não no texto, espetáculo em blocos independentes;

Eduardo Marinho – Renuncia ao sistema econômico e vive na rua com arte;

Erik Johansson – Surrealismo digital;

Escher – Questiona a realidade por meio de ilustração com perspectiva distorcida;

Gêmeos – Questionam o *status quo* com bom humor e sarcasmo, arte de rua;

Hélio Oiticica – A cena só se completa com a participação do público;

Janet Echelman – Criação de obras/instalações a partir de redes e luz;

John Koenig – *O Dicionário das Tristezas Obscuras*;

Marina Abramovic – Limite do corpo/mente, diálogo em silêncio;

Nise da Silveira – Pacientes são clientes e não são diferentes dos médicos;

Olivier de Sagazan – Lama, mostrar o processo da “escultura”, corpo como obra em andamento;

Oscar Niemeyer – Identidade brasileira e moderna;

Pina Bausch – Repetição para ressignificar;

René Magritte – Mensagens diretas por meio de símbolos do inconsciente;

Sebastião Salgado – Olhar sobre o indivíduo sem julgamento, a beleza da simplicidade;

Stefan Sagmeister – “Obsessions Make My Life Worse, But My Work Better”;

Stela do Patrocínio – Forma de estruturar a fala, repetição de palavras;

Vincent Van Gogh – Ver o mundo de uma forma não objetiva;

William Forsythe – Objetos que provocam movimento/ação;

Xavier Dolan – Obras autorais, viscerais e impactantes com estética sutil.

Muitos de meus artistas favoritos, pessoas que me inspiram num nível muito profundo, foram considerados loucos. Sabendo que minha condição de existência já foi considerada loucura e por mais que os direitos das pessoas LGBTQIA+ avancem, a normalidade cede privilégios que são negados às pessoas estigmatizadas. O apontamento dessas condições de existência como doença, distúrbio ou perversão coloca as pessoas desse grupo em situação de perseguição e perda de direitos fundamentais, o que muitas vezes significa a perda da liberdade, dignidade, respeito e até da própria vida. O estigma da loucura escreve na carne daquele que perde a credibilidade, a identificação, a proximidade, a voz, o poder de decisão. Passa a fazer parte de outro grupo, dos indesejáveis, dos perigosos.¹⁸

Quando a perda de liberdade vem acompanhada do estigma da loucura estampado no indivíduo, nossa história mostra (mesmo tentando esconder), do que é capaz o ser humano. Quem define a normalidade? Foram as leituras de Goffmann que me mostraram que o medo, a identificação e a vulnerabilidade que eu sentia ao pensar que “poderia ser eu”, não era apenas um exercício de empatia, era uma constatação assustadora. Em um contexto (geográfico, social,

¹⁸ “A cada 25 horas um (a) brasileiro (a) é barbaramente assassinado (a) vítima da ‘LGBTfobia’ (Relatório de 2016 do Grupo Gay da Bahia). Essa realidade violenta, que coloca o Brasil na liderança mundial de crimes contra minorias sexuais, demonstra o quanto o país ainda precisa avançar na defesa da garantia dos direitos de cidadania àqueles (as) que têm orientações sexuais e identidades de gênero fora dos padrões heteronormativos. A Psicologia, enquanto ciência e profissão, tem historicamente se posicionado em defesa dos direitos LGBT. [...] o Conselho Federal de Psicologia (CFP) formalizou por meio da Resolução nº 01/1999 o entendimento de que para a Psicologia a sexualidade faz parte da identidade de cada sujeito e, por isso, práticas homossexuais não constituem doença, distúrbio ou perversão.” (CFP, 1999)

racial) ou época diferentes, eu poderia ser “o louco”, assim deste mesmo jeito que eu sou, enquanto escrevo essas linhas.

A loucura mancha definitivamente a identidade, sem possibilidade de defesa. O que foi feito das esposas consideradas loucas, das putas, das bichas, dos mendigos, dos velhos, dos inválidos, dos inúteis, dos artistas de nossa história? Essas pessoas habitam o lugar que a sociedade reservou a elas, o lugar que ninguém quer estar. É em respeito às pessoas silenciadas que eu tento me fazer ouvir, aqui neste texto e no trabalho completo da *Pira*.

O acesso a essa qualidade de atuação que remete ou permeia a loucura foi conduzido de forma responsável e cuidadosa nos ensaios. Foi uma de minhas maiores preocupações que criássemos um espaço acolhedor e com uma atmosfera propícia para a criação, um espaço destacado da vida real e cotidiana. Acredito que não é desejável que atores e atrizes sejam levados à loucura para que a interpretem, muito pelo contrário. Ao acessar estados e temas delicados como esses, o cuidado com o bem-estar de cada artista deve ser redobrado.

Percebemos a importância da música ao longo dos ensaios, na preparação para as atividades, nos aquecimentos e também na criação de uma atmosfera para o trabalho. O músico Riccieri Paludo foi fundamental nas contribuições que trouxe. As escolhas musicais estiveram diretamente ligadas a uma identidade sonora para o projeto e, mais tarde, percebemos a música como um elemento que não se posicionava para mais ou para menos importância. Não conduzia as ações como se imagina para um trabalho tradicional em dança, mas também não era mero “fundo” para uma atividade supostamente visual: a trilha sonora era quase como um ator em cena, compondo com os demais integrantes do evento.

Anne Bogart¹⁹ e Tina Landau²⁰ autoras do Livro *Viewpoints* (2017) organizam a criação de um trabalho original em três blocos de construção básicos: “a questão, a âncora e a estrutura”:

A questão (ou tema) motiva todo processo. Essa força motora central deve ser bastante grande, bastante interessante e relevante para ser atrativa e contagiante para muitas pessoas. A questão emerge de um interesse pessoal e depois deve espalhar-se como um vírus e contaminar todas as outras pessoas que tiverem contato com ela. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 180)

¹⁹ Diretora artística da *Siti Company*, professora da Universidade de Columbia, no programa de graduação em Direção. (BOGART; LANDAU, 2017, Orelha do livro)

²⁰ Escritora, diretora, professora e também integrante do *Steppenwolf Theatre Company*, em Chicago. Graduou-se pelo *Yale College* e pelo *A.R.T.’s Institute for Advanced Theatre Training*, em Harvard, instituições às quais retornou como professora. Leciona também na Universidade de Nova York, na Columbia, no *Saratoga International Theater Institute (Siti)* e nas universidades de Chicago, Northwestern e da Califórnia, em San Diego (UCSD). Ex-diretora do *Communications Group Theatre*. (BOGART; LANDAU, 2017, Orelha do livro)

No caso da *Pira*, a questão era esse olhar desconfiado sobre a dicotomia entre a normalidade e a loucura, algo que foi criando uma relação de identificação a cada novo convite para integrar a equipe do projeto. Um a um, os artistas foram se apropriando dessa investigação em níveis históricos e pessoais, o que resultou num coletivo altamente motivado e curioso. Nossa âncora, “pessoa (ou evento) que pode servir como veículo para chegar à questão.” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 180), passou a ser os escritos de Erving Goffman, cujas pistas nos apontaram uma direção interessante, a loucura do ponto de vista social, não meramente psicológico, além do sentido das ‘instituições totais’ e dos ‘delitos sociais’ nesse contexto.

Ainda segundo Bogart e Landau (2017, p. 180), “A estrutura é o esqueleto sobre o qual o evento se sustenta. É uma forma de organizar tempo, informação, texto e imagem.” Essa estrutura foi desenvolvida minuciosamente ao planejarmos o cronograma da *Pira*, levando em conta a disponibilidade de cada um dos integrantes nos diferentes momentos do projeto. Para otimizar o tempo, experimentamos uma sequência de jogos e roteiro de ações, que depois foram levados para a cena. Blocos de textos foram utilizados de diferentes formas. Nos poucos momentos, com texto dramático – diálogo vividos no tempo presente, como se fosse da primeira vez – havia um certo distanciamento, uma certa ironia na atuação. Nos demais momentos, outros pequenos textos foram lidos de um lado da cena por uma dupla de artistas, enquanto do outro lado outros atores faziam uma sequência de ações – numa dublagem em tempo real ou criando um jogo corporal que compunha com a voz no microfone. Utilizamos textos de Alejandro Jodorowsky, Grace Passô, Stela do Patrocínio, Gabriel Aparício, notícia de jornal e textos de minha autoria.

Quando definimos o tema central, buscamos dentre as nossas referências as representações da loucura nas artes. Encontramos algumas características em comum, no teatro, cinema e novelas, algo que percebemos como obstáculo no exercício de empatia: ao representar a “pessoa louca”, geralmente se via evidenciar trejeitos estereotipados para que o público reconhecesse o “louco” do seu convívio sendo caricaturizado em cena. Nossa intenção era de romper com essa lógica e buscar uma forma de fazer com que cada um na plateia fosse capaz de reconhecer em si as características daquela persona em cena. Queríamos fazer um convite a abrir mão da noção da própria normalidade para abraçar aqueles aspectos pessoais que muitas vezes procuramos esconder, ou que o mundo tenta extirpar de nós e que geralmente é aquela qualidade que nos torna únicos.

A investigação da normalidade me conduziu aos estudos de Goffman (1988, 2011), o ‘estigma’ da loucura como a pena por um ‘delito social’. A quebra num contrato de

comportamentos, que soa como universal, mas que se modifica o tempo todo sobre o que é ou não aceitável nos espaços compartilhados:

Deve-se ver, então, que a manipulação do estigma é uma característica geral da sociedade, um processo que ocorre sempre que há normas de identidade. As mesmas características estão implícitas quer esteja em questão uma diferença importante do tipo tradicionalmente definido como estigmático, quer uma diferença insignificante, da qual a pessoa envergonhada tem vergonha de se envergonhar. Pode-se, portanto, suspeitar de que o papel dos normais e o papel dos estigmatizados são parte do mesmo complexo, recortes do mesmo tecido-padrão. (GOFFMAN, 1988, p. 111)

A linha é tênue entre ser surpreendente e apresentar características imprevisíveis no comportamento. Características muito importantes na arte e para a criatividade, podem ser apontadas como desfavoráveis no convívio social e consideradas até mesmo um risco para a sociedade. Ao tensionarmos a exatidão das definições de normalidade, encontramos liberdade para apreciar a diversidade possível. Quando não há uma predeterminação de pensamento e comportamento, o grupo se vê livre para expressar toda a sua existência em jogo.

A partir das leituras dos textos de Goffman, criamos jogos, ou adaptamos jogos já conhecidos, sob a inspiração direta das teorias do antropólogo para experimentar nos ensaios, interações lúdicas que eram, ao mesmo tempo, trabalho criativo e prática pedagógica, como poderemos observar ao longo desta pesquisa.

2 GOSTARIA DE APROFUNDAR SUAS CONFIGURAÇÕES EXISTENCIAIS?

Você tem um corpo? Quais as dimensões desse corpo? Você ocupa espaço? O que você vê? Consegue ouvir os sons desta sala? Percebe os pesos de cada uma de suas partes?

Neste capítulo, vamos abordar o jogo e a improvisação no contexto da criação coletiva em *Pira*. Ao pensar criação coletiva, é importante levar em conta que os encontros se deram pela primeira vez no espaço de criação com algum tipo de noção sobre a temática que seria trabalhada nos ensaios. Portanto, estimular o contato entre os artistas, “quebrar o gelo”, promover o reconhecimento de grupo, foi uma prioridade para que todos estivessem à vontade para jogar. Quem brinca sabe que quando a gente se sente observado, julgado, esquisito, a gente acaba não brincando direito. Para jogar bem, a gente aceitou nossas esquisitices e percebeu como essas características nos conectam mais do que nos separam. Isso requer intimidade e confiança.

Os ensaios eram planejados em dupla. Eu e Jocasta trabalhávamos numa estrutura semelhante a como organizávamos aulas para as práticas de Estágio, com foco nos jogos. O plano de ensaio começava descrevendo o grupo que estaria presente (de acordo com o cronograma), depois trazia a definição do espaço – aberto, quadrado grande, quadrado pequeno, seis ou nove quadrados, um elevador [quadrado grande] e sete apartamentos [quadrados pequenos], palco-plateia, etc. O roteiro reservava dez minutos iniciais para a introdução com uma conversa sobre o que ficou do encontro anterior, depois se dividia em cinco momentos: 1. Relaxamento, alongamento, percepção do corpo; 2. Aquecimento do corpo-voz, muitas vezes com jogos tradicionais ou “baladinha²¹” com as músicas do elenco; 3. Jogo de relação e reconhecimento; 4. Experiência (jogo) de criação; 5. Encerramento com relaxamento, massagem e conversa.

Com um olhar atento e focado na ampliação da consciência do corpo, a preparação foi pensada para proporcionar ao elenco acessar as percepções de si, do próprio corpo, e de suas relações com o espaço, com os outros corpos, com as sensações e estímulos apresentados durante os jogos. Buscamos uma participação atenta, autêntica e colaborativa. A escolha e/ou criação dos jogos foram baseadas nas leituras e nas práticas dos diretores, tanto nas aulas do

²¹ Aquecimento que desfrutamos nas aulas de voz da professora Dra. Barbara Biscaro, no qual dançamos músicas estimulantes de forma energética como numa festa, com foco em aquecer e relaxar o corpo e as relações.

curso (improvisação, teatro de máscaras, técnicas corporais, metodologia do ensino do teatro, voz, etc.) quanto em ensaios das práticas de direção das quais fizemos parte, incluindo, ainda, montagens teatrais e os estágios anteriores.

Além disso, contamos com a participação da artista pesquisadora Arlette Souza e Souza²², que contribuiu em nosso processo de preparação de elenco em algumas oficinas, compartilhando sua pesquisa em “MODO OPERATIVO AND”. Segundo a pesquisadora, a proposta do MO_AND é a de “propor uma forma de criar, que pertença a todos que criam, ou uma maneira de pensar na qual a criação seja a protagonista do evento e o ponto em comum entre os participantes” (2017, p. 30). Souza (2017) cita em sua dissertação os criadores do modelo, Fernanda Eugênio e João Fiadeiro (2013), cujo foco está “voltado para os processos de atenção e coletivização da produção da obra”. No MO_AND, a posição dos sujeitos é a de participantes na construção do acontecimento, não de protagonistas: “O pensar e o fazer acontecem concomitantemente no tempo e no espaço, criando um plano comum de possibilidades” (SOUZA, 2017, p. 31).

Em acordo com Huizinga (2019), o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico, inclusive ao nível animal, em suas formas mais simples. É mais antigo que a própria cultura, o jogo antecede a sociedade humana. Os animais não precisaram que nenhuma pessoa os ensinasse a atividade lúdica e, mesmo assim, brincam tal como nós. A “civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo” (HUIZINGA, 2019, p.1).

Segundo o autor, por encerrar um determinado sentido, a atividade ultrapassa os limites puramente físicos ou biológicos. O jogo é uma função significativa, onde existe alguma coisa “em jogo” que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido a ação. Logo, todo jogo significa alguma coisa. Para o pesquisador, nesse simples fato de encerrar um sentido, o jogo implica a presença de um elemento não material em sua essência: “Se denominarmos o princípio ativo do jogo, aquilo que lhe confere essência, de ‘espírito ou vontade’ diremos muito; se o denominarmos instinto, nada expressaremos” (HUIZINGA, 2019, p. 2)

Sobre as tentativas de definição da função biológica do jogo, Huizinga (2019) afirma que há divergência entre as numerosas teorias, onde algumas definem as origens e o fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, enquanto outras definem como satisfação de um certo instinto de imitação, ou até simplesmente como uma necessidade de

²² Doutoranda em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC. Possui graduação em Arte Cênicas pela Universidade Federal do Rio de Janeiro - UFRJ (1997) e mestrado em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC (2017).

distensão. Entre os exemplos, o autor aponta: o jogo como uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá; o jogo como um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo; o jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou desejo de dominar ou competir; o jogo como uma ab-reação, um escape para impulsos prejudiciais; o jogo como um restaurador da energia despendida por uma atividade unilateral; o jogo como uma realização do desejo; ou como uma ficção destinada a preservar o sentimento do valor pessoal etc.

Para Huizinga (2019), essas teorias interrogam tanto sobre a razão quanto sobre os objetivos do jogo e suas respostas tendem a completar-se em vez de excluírem-se mutuamente. Segundo o autor, o elemento em comum entre as hipóteses é que elas partem do pressuposto de que o jogo se acha ligado a algo além do próprio jogo, que deve haver alguma espécie de finalidade biológica nele. Mas se a realidade do jogo ultrapassa a esfera da vida humana, como coloca o autor, não é possível afirmar que ele tenha fundamento em elementos racionais, ou se limitaria apenas à humanidade, ou seja, a existência do jogo não está ligada a determinados graus de civilização. Segundo Huizinga (2019), o jogo é encontrado na cultura como elemento dado, existe antes da própria cultura, sendo uma marca e uma companheira desta desde as origens mais distantes até a atualidade, mas nunca restrita ao contexto humano:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, em tudo isso experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. Essas brincadeiras dos cachorrinhos constituem apenas uma das formas mais simples de jogo entre os animais. (HUIZINGA, 2019, p. 1)

De acordo com Huizinga (2019, p. 4), prazer e divertimento são características importantes do jogo. Outra é que ele não é algo material, pois mesmo no mundo animal, ultrapassa os limites da realidade física. “Do ponto de vista da concepção determinista [...], o jogo seria inteiramente supérfluo.” A existência do jogo poderia confirmar a natureza para além da lógica humana. Se a capacidade de brincar é observável nos animais, logo, estes são algo para além de seres simplesmente mecânicos. Além disso, se temos consciência de que brincamos e jogamos, isso comprova que somos mais do que seres apenas racionais, visto que o jogo é irracional. Assim como o jogador sabe que joga, o performer nas artes cênicas é capaz de perceber quando se encontra em estado de jogo. Na maior parte do tempo, tem consciência

de suas ações, embora também possa ser influenciado por forças inconscientes em algumas tomadas de decisão.

Ainda segundo Huizinga (2019), apesar de irracional, o jogo marca inteiramente as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana. Talvez por estar carregada de símbolos do inconsciente, a tomada de decisão – inerente tanto ao jogo como à atuação – é capaz de revelar aspectos profundos da condição humana, ponto chave na identificação público-plateia.

Como exemplo, Huizinga (2019, p. 6) traz a linguagem – um poderoso instrumento desenvolvido pelo homem, que possibilitou a comunicação, o ensino e o comando. Para ele, o jogo pode ser percebido por detrás de toda expressão abstrata, onde se oculta uma metáfora, já que esta é sempre um jogo de palavras. “Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo, um mundo poético, ao lado da natureza.” Nos experimentos da *Pira*, quando os artistas estavam em estado de jogo dava a sensação de um enlouquecimento, como se a desconexão com a realidade fosse feita pela ficção. Quanto mais acreditavam no jogo, mais os jogadores estavam imersos no mundo poético. O mundo criado pelo jogo provocava um afastamento da normalidade da vida cotidiana.

Mesmo para o autor, nossa forma de pensar geralmente coloca o jogo em oposição à seriedade, mas o contraste entre esses opostos pode ser visto com mais fluidez, pois todo jogo tem a capacidade de absorver o jogador completamente, em diversos momentos. Isso compensaria uma suposta inferioridade do jogo com a correspondente superioridade da seriedade. Um se torna o outro: a seriedade vira jogo, o jogo vira seriedade e, com isso, o jogo pode alcançar extremos de perfeição e beleza, o que ultrapassa a seriedade em muitos aspectos. Ao levarem o jogo à sério, as relações em jogo eram tão reais quanto àquelas observáveis fora da sala de ensaio. A sincronia e a percepção mútua criam um tipo de conexão no presente que faz o coração acelerar de um jeito amoroso – lindo de ver e de sentir.

Para o autor, a comicidade possui ligação com a categoria da loucura, nos sentidos mais baixos e mais altos do termo. Em *Pira*, buscamos na comicidade a leveza necessária para lidar com essa temática difícil. Embora não haja loucura no jogo, pois este se coloca para além da antítese entre loucura e sabedoria, existem correlações possíveis que tornaram interessante transitar nesse campo “entre”. O autor escreve que não podemos afirmar que a beleza seja inerente ao jogo, porque nem termos lógicos, biológicos ou estético são capazes de definir de forma exata. Para ele, o jogo é uma função do ser vivo. Seria por isso que nos sentimos tão vivos jogando? Talvez essa questão também extrapole lógica, biologia e estética.

A partir das contribuições teóricas dos autores citados, ao longo do trabalho, serão feitas algumas inclusões de jogos utilizados em nosso processo na *Pira*, como o jogo a seguir. Essas

inclusões servem tanto para ilustrar o que o texto descreve quanto para que os textos auxiliem na compreensão dos jogos.

Jogo do sério - parte dos ensaios:

É realizado um círculo com os participantes. Uma pessoa vai até o centro da roda e, sem falar, tem o objetivo de fazer as outras pessoas rirem, utilizando as possibilidades de expressão de seu corpo-voz. O rodízio acontece a partir do momento que alguém ri, assumindo seu lugar.

Huizinga (2019) apresenta algumas características que são próprias do jogo em geral e outras que pertencem aos jogos sociais em particular, utilizando como referência os espetáculos, a dança, a música, as mascaradas e os torneios. São elas: o caráter voluntário do jogo, o que o transformaria numa imitação forçada caso alguém estivesse sendo obrigado a jogar; e a liberdade, já que sem ela o jogo perde sua naturalidade. Talvez seja esse o ponto central para o autor em sua observação sobre os jogos.

Ainda em acordo com o autor, poderia se dizer que a liberdade não exista para o animal ou para a criança, pois são levados ao jogo por forças como a necessidade de se desenvolverem ou o próprio instinto. Mas, a indeterminação do termo “instinto” e o fato de que a utilidade do jogo é uma suposição não permitem descartá-la nesses exemplos. Para ele, a brincadeira ocorre, tanto para as crianças quanto para os animais, porque se divertem e é nesse fato onde se encontra a liberdade.

Nos jogos, a exigência de uma resposta rápida não permite muita reflexão ou perda de energia com possíveis julgamentos. A liberdade é favorecida e, ao mesmo tempo, almejada para que o jogo funcione, quando o jogador está liberto no jogo. Huizinga (2019) ressalta que, ao ser livre, o jogo se torna liberdade. A segunda característica tem relação com a intrínseca artificialidade do jogo, pois não é vida real ou vida corrente, é, pelo contrário, uma evasão da vida real para uma atividade com orientação própria de caráter temporário.

Ambas as características apontadas por Huizinga anteriormente estão no âmago de nossa busca criativa dentro do processo da *Pira*. O anseio pela liberdade dos artistas do grupo era o principal foco do trabalho com os jogos. Há algo de interessante que acontece quando os atores entram em estado de jogo: é quase um retorno à infância ou à animalidade. Resulta numa certa espontaneidade, num desligamento das preocupações tão presentes na vida adulta, como a produtividade, a eficiência, a obrigação de “fazer sentido” e o medo de passar vergonha. Suponho que essa libertação temporária possa revelar fragmentos de expressão do inconsciente.

Quando alguém está imerso no divertimento do jogo, a resposta aos estímulos parecem mais imediatas e menos premeditadas. Além dessa liberdade de criação, abrimos um espaço onde existia uma possibilidade de suspensão temporária da vida cotidiana, que nos esperava fora da sala de ensaio e já andava pesada demais para a maioria de nós naquela época²³. Muitos dos jogos traziam em segundo plano a intenção de aproximar os integrantes da equipe, além de criar uma atmosfera que introduzisse o universo da *Pira*. Seja nos jogos de integração ou nas experimentações com os conceitos de nossa pesquisa, não havia obrigatoriedade de transformar os resultados dos jogos em cena. Descobri esse potencial ao vivenciar a preparação para a peça *I.D.*, mencionada anteriormente.

Por diversas vezes, ao observar os jogos nos ensaios, me perguntava se algo específico do acontecimento poderia ser levado para a cena, como se eu garimpasse, olhando de fora, por movimentos, imagens, sensações. Houve um esforço interno para não deixar que essas ideias interrompessem o fluxo que acontecia no espaço de criação. Para isso, reafirmava para mim a confiança no processo que escolhemos e nos artistas que estavam fazendo parte dessa caminhada. Como afirma Huizinga (2019), o jogo interrompe a satisfação imediata de necessidades e desejos, se situa fora desse processo, a atividade temporária do jogo possui uma finalidade autônoma que consiste na satisfação resultante da própria realização.

Em um dos jogos mais emblemáticos de nosso processo, em abril de 2018, os atores tinham à disposição diversos materiais para ressignificar e construir o edifício da *Pira*, a instituição onde eles estavam presos. Houve um momento em que o grupo entrou em um estado de fluxo e de trocas tão intenso que, como observador, era difícil apreender a totalidade dos acontecimentos. Aconteceu algo parecido para os jogadores – alguns se viram tão imersos na proposta, que, ao fim, não sabiam descrever o que tinha acontecido. A grande intensidade do acontecimento era algo compartilhado por todos. Lembro que foi um dos momentos que me percebi questionando o que seria aproveitado desse “tempo de trabalho”. Por fim, ao notar o afeto gerado, tanto nos atores quanto em quem observava, trazia à tona emoções difíceis de descrever, que só foram possíveis por meio dessa prática de liberdade. Entendi que por mais que este jogo não estivesse visível no resultado final das apresentações da peça, ele poderia ser sentido nas relações formadas a partir dessa experiência.

²³ Fomos afetados pelas manifestações populares de 2018, as decisões tomadas durante o governo Temer, que atingiram diretamente a universidade e a cultura, e, por fim, a eleição presidencial, cujas campanhas contaram com manipulação da informação e polarização palpável nas relações familiares de muitos de nós.

Figuras 16 - Elenco jogando durante o ensaio, em 25 de abril de 2018.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo (2018).

Salen²⁴ e Zimmerman²⁵ (2012) levam em consideração os termos em inglês, diferenciando interação lúdica (*play*) e jogo (*game*), embora nem todo idioma separe os dois conceitos. Para os autores existem duas relações entre os termos, uma delas inclui o jogo como um subconjunto da interação lúdica. De acordo com os autores, nem toda interação lúdica poderia ser considerada um jogo, por exemplo: brincadeiras de gangorra e trepa-trepa

²⁴ Katie Salen é designer de jogos, animadora e educadora. Mestre em design gráfico e professora na Universidade da Califórnia.

²⁵ Eric Zimmerman é designer de jogos, co-fundador e CEO da *Gamelab*, de desenvolvimento de jogos de computador com sede em Manhattan.

apresentam interações mais flexíveis e menos organizadas que os jogos. Por outro lado, formas de interações lúdicas mais formalizadas podem ser consideradas jogos. Outra relação trazida pelos mesmos autores coloca o jogo como termo maior que contém a experiência da interação lúdica – e que esta é uma das muitas maneiras de analisar o jogo, ou poderia ser até um dos aspectos deste. Em acordo com os autores, o brincar é elemento crucial dos jogos e a interação lúdica pode ser considerada um subconjunto de jogo. Parlett (1999) é citado pelos autores para diferenciar os jogos formais e os informais, estes sendo uma interação lúdica não dirigida, ou uma simples brincadeira, como o exemplo das crianças ou cachorrinhos brincando de luta.

Talvez essa diferenciação seja importante para confirmar que as atividades propostas nos ensaios da *Pira* podem ser consideradas jogos, mesmo nas propostas mais livres, pois apresentavam uma estrutura definida, uma orientação. Parlett (1999 *apud* Salen e Zimmerman, 2012) afirma que um jogo formal tem uma estrutura dupla baseada em fins e meios. O autor explica que os fins são o objetivo. Em uma competição, onde apenas um dos concorrentes (equipe ou indivíduo) pode atingi-lo, vencer encerra o jogo. Ele explica que a palavra grega para jogo é *agôn*, que significa competir, por isso afirma que um jogo formal pressupõe um vencedor. Os meios são o conjunto de equipamentos acordados e também as regras por meio das quais é produzida a situação vencedora.

Salen e Zimmerman (2012), comparam com a definição proposta por Abt (1970), cuja definição de jogo coloca dois ou mais “tomadores de decisão” independentes em um contexto limitador tentando alcançar objetivos. Em sua definição, os elementos mais importantes são o contexto com regras, os adversários e o objetivo. Além disso, os autores apontam que a compreensão de Abt (1970) enfatiza o papel ativo dos jogadores, como “tomadores de decisão” e aponta o jogo como atividade, processo, evento. Para o autor citado, o jogo sempre tem um objetivo e um contexto limitador, representado pelas regras que estruturam e criam parâmetros para a atividade. Abt (1970 *apud* Salen e Zimmerman, 2012, p. 21) afirma que o jogo pode ser “uma forma particular de olhar alguma coisa, qualquer coisa.” Proponho olhar para as técnicas de co-composição a partir dos jogos.

O contexto onde há restrição, regras e tarefas predeterminadas em que os agentes tomam decisões com resultados significativos pode ser relacionado com as técnicas de improvisação e o teatro. Muniz (2014a) cita Lehmann (2007) e Guénoun (2004) para afirmar que o teatro e as artes em geral desenvolvem atividades mais ligadas à afetividade, o que contrasta com as demais atividades produzidas pelos indivíduos em nossa sociedade, que exigem mais das funções da mente, por serem mais racionais. A pesquisadora menciona na observação de Lehmann o favorecimento da racionalidade de metas e objetivos em detrimento dos estímulos

espontâneos, o que segundo o autor, já nos levou a desastres. Para ele, é importante ter atenção ao declínio progressivo das reações afetivas imediatas e a emocionalidade atrelada a predeterminações racionais. Segundo o autor citado, é papel do teatro liberar a afetividade por meio da produção de situações lúdicas.

Muniz (2014a) relaciona o pensamento de Lehmann à improvisação, na qual a “intuição criativa” é praticada, por meio do equilíbrio entre a racionalidade e a afetividade para o indivíduo, ao trabalhar o pensar e o agir, o hábito e o risco, a intuição e o conhecimento. A autora cita Susan L. Foster (2003), que afirma que a improvisação é composta no impulso do momento, situando o artista entre o imprevisível e o familiar, o conhecido e o desconhecido. Para ela, sem os elementos conhecidos, não seria possível acontecer o encontro da improvisação com o desconhecido. A autora citada explica que as regras preestabelecidas, o espaço, o conjunto de movimentos selecionados, a técnica que cada artista utiliza, fazem parte do que é conhecido. O desconhecido é o que não foi pensado previamente, somado à tudo aquilo que é conhecido. Ao visitar o desconhecido, os limites do conhecido são alargados, provocando as situações surpreendentes. Na *Pira*, o objetivo ao utilizarmos os jogos em nossas propostas era justamente possibilitar o acesso ao surpreendente e expandir a criatividade.

Em acordo com Kent De Spain (2003 *apud* Muniz, 2014a), a improvisação é como uma outra forma de pensamento, pois produz ideias que seriam impossíveis de planejar estaticamente ou conceber antes de realizar os movimentos. Ao improvisar, o procedimento físico de cada artista desencadeia a imaginação e amplia as possibilidades de criação. As ideias vão sendo formuladas a partir da consciência do aqui e agora do corpo em ação. Danielle Goldman (2010 *apud* Muniz, 2014a) descreve a improvisação como a negociação imaginativa e expressiva acelerada a partir da restrição. Ao improvisar, cada artista lida sempre com restrições, procurando alargá-las e esticá-las, sejam elas bem definidas e apertadas, ou vagas e frouxas. Para Muniz (2014a), improvisar é aprender a reconhecer as restrições e explorar as possibilidades de movimento que vão sendo encontradas dentro dos limites, sem nunca se libertar totalmente destes ou quebrá-los por completo.

Em um processo de montagem, no contexto da dança, como escreve Muniz (2014, p. 195), o diretor-coreógrafo inventa procedimentos a partir de um repertório de ações que vai habilitando restrições. Estas possibilitam o desencadeamento das condições de emergência necessárias para acionar o potencial de auto-organização do processo. Segundo a pesquisadora, o desafio em processos colaborativos está em propor restrições, ou estímulos que carregam instruções sem que estas enquadrem ou previamente fixem estruturas de interação, algo que foi muito valioso para o tipo de processo criativo que almejávamos. Ela sugere que se pense em

instruções que funcionem como restrições que ajudem a desencadear movimentos relacionais. Para a pesquisadora, essas restrições orientam a atividade em um campo relacional, sem predeterminar como ela deve desenrolar. Ainda em acordo com a autora, as condições para a emergência do evento são estabelecidas por meio da habilitação dessas restrições, que jamais são opcionais e, por meio de seus limites, criam condições de liberdade para que os artistas selecionem e escolham maneiras de dar forma às soluções coletivamente: “...habilitar restrições define o lugar de um campo de relação rigorosa que orienta determinados tipos de potencial e desencadeia um movimento de auto-organização que inventa os seus próprios parâmetros.”

No contexto do jogo, podemos relacionar as restrições habilitadas como o adversário a ser superado. Como observa Abt (1970 *apud* Salen e Zimmerman, 2012), nem todo jogo é uma disputa entre dois ou mais competidores, pois o adversário nem sempre é outro jogador, mas sim uma situação ou força obstrutiva que não possui um objetivo próprio. Essa relação, resulta em jogos cooperativos onde os participantes tomam decisões com uma meta em comum. A ideia de jogos cooperativos parece muito apropriada para definir o trabalho de composição coletiva em *Pira*, já que o objetivo da interação lúdica era, geralmente, a manutenção do jogo, buscando soluções em conjunto para as limitações geradas a partir das restrições propostas. Quando o grupo joga para manter o jogo funcionando, desfrutando do prazer e do divertimento que a interação lúdica promove, o fim do jogo se dá não com apenas um vencedor, mas com o ganho coletivo.

Em práticas coletivas de improvisação, em acordo com Muniz (2014b), a responsabilidade é compartilhada e o resultado da criação em uma instância de co-composição é produto das escolhas do grupo. Além disso, o estado de ser também deriva de relações construídas a partir de escolhas coletivas. A autora menciona a memória coletiva como parte dos processos de improvisação como esse, onde não apenas os traços da memória individual compõem as decisões, mas há uma troca de materiais subjetivos das memórias pessoais entre os indivíduos, que acontece numa base intersubjetiva. A pesquisadora cita Damásio (1999) que define a memória coletiva, além de intersubjetiva e criada pela comunicação entre os organismos (os artistas do coletivo), é fundamentada na carne. A autora aponta que é considerada a existência de uma memória coletiva temporária, que seria o conhecimento corporal que é construído e compartilhado no presente, na duração do evento, além da memória coletiva estrutural, que é o conhecimento que resulta de experiências coletivas vividas anteriormente. Entram em jogo as memórias de experiências vividas por cada artista em outros contextos coletivos.

Para Muniz (2014b), os sistemas de memórias coletivas estrutural e temporária se influenciam mutuamente, constituindo um espaço com inúmeras camadas coletivas e individuais de memórias, cujos traços geram gatilhos invisíveis que registram relações entre movimento, tempo e espaço, que, ao serem acessados, ativam sensações e outras memórias. Segundo a autora, há uma fusão que acontece entre passado e presente, que evolui para criar novos acontecimentos, quando as relações são significativas na improvisação, a partir do estado de atenção e presença que essa exige. É a partir desse estado que fazemos as escolhas diante do grande número de opções de movimento em potencial, para tornar um movimento visível no presente. Ainda em acordo com a autora, o processo de criação se torna rico com a improvisação quando são encontradas as possibilidades de experimentação com consciência, de forma a potencializar os “eus” dentro do coletivo, fortalecendo a unidade do coletivo, mas sem que as vontades individuais se percam.

Jogo da memória – parte dos ensaios:

Uma pessoa entra no espaço quadrado desenhado no chão com giz ou fita, que denominamos de elevador. Ela realiza uma ação e sai. Uma das regras é: quando alguém sai, alguém deve entrar. A próxima pessoa a entrar deve repetir a ação da primeira e incluir mais um movimento e assim sucessivamente, compondo uma sequência, com foco em revelar o espaço do elevador.

A partir de Caillois (2001 *apud* Salen e Zimmerman, 2012, grifo nosso), a interação lúdica é atrativa e alegre por ser **livre**. Na *Pira*, essa liberdade estava implícita na relação de trabalho não contratual, mas a partir de um acordo de comparecimento. Cada um poderia permanecer ou partir a qualquer momento, participar ou não de cada um dos jogos. As interações que aconteciam nos ensaios da *Pira* eram livres. Seus resultados não eram previamente obtidos, por isso, podemos dizer que, assim como a interação lúdica, a **incerteza** era uma característica do processo. Como na improvisação, o curso dos jogos e do projeto não poderia ser determinado antes de seu acontecimento. Isso é o que abre margem para as inovações geradas pela iniciativa do jogador. Nossa realidade em *Pira* era **separada do cotidiano**, por se inscrever dentro dos próprios limites de tempo e espaço. Por fim, o autor inclui a característica de **faz-de-conta**, em oposição à vida real, pois a interação lúdica traz consigo uma forma especial de consciência de uma realidade alternativa ou fantasia livre. Ele inclui também no universo da interação lúdica, atividades como o combate informal e até o teatro. Como no jogo, o teatro pressupõe um pacto ficcional: quem participa aceita as **regras** e esse descolamento da realidade habitual. A pesquisa sobre jogos acaba dando pistas sobre como

a interação com as artes cênicas é mais fluida do que bem delimitada. Podemos observar o uso do jogo no teatro e também a experiência teatral como um jogo.

Muitas das dinâmicas eram propostas nos encontros sem indicar uma finalidade, intenção ou expectativa com algum resultado específico. Na maioria das vezes, experimentamos uma condução a partir de um relaxamento profundo com meditação guiada e mapeamento do corpo, que evoluía para movimentos de acordar o corpo e se tornavam jogos de dança-teatro, sem uma separação visível. As regras do jogo eram incorporadas à condução propositiva que oferecia estímulos e restrições à medida que os eventos se davam.

A partir de Salen e Zimmerman (2012), foram as regras que tornaram o jogo possível. São elas que criam significado e que promovem a atitude lúdica em quem joga. O exemplo utilizado pelos autores são as linhas brancas da pista de corrida que impedem o corredor de cruzar a linha de chegada da forma mais eficiente possível: atravessando o campo. Aceitar os obstáculos desnecessários é parte da atitude lúdica que torna o jogo possível.

Assim como no jogo, a restrição pode ser encontrada também na improvisação em dança. Como Muniz (2014b) observa a partir de Goldman (2010), o fenômeno da improvisação em dança lida com o jogo ao trabalhar interações espontâneas com restrição – o fenômeno é ao vivo, urgente e inteligente. Para a pesquisadora, o modelo de Goldman se aplica também à improvisação social como práticas de liberdade, pois os movimentos realizados na sociedade, falar, andar, atuar, etc, interagem com outras pessoas e instituições, logo, lida com distintas restrições históricas de gênero, classe, raça, sexualidade, habilidade, etc. A ideia de improvisar também no cotidiano, tem relação com as teorias de Goffman (2007, 2011) sobre as relações sociais, tanto n’*A representação do eu na vida cotidiana*, quanto em *Ritual de Interação/ ensaios sobre o comportamento face a face*.

As regras dos jogos sociais são o que ditam os padrões de movimentos corporais, ainda em acordo com Muniz (2014b), dependendo da identidade de cada indivíduo/artista, ou seja, aspectos como idade, sexualidade, raça e gênero estão ligados às limitações que restringem as possibilidades de ações do cotidiano. A autora aponta que é importante observar este aspecto, no contexto da dança contemporânea, pois compor com a diversidade pode potencializar a geração de ambientes complexos e mais ricos. É interessante perceber que, antes mesmo de as regras do jogo improvisacional serem estabelecidas na sala de ensaio, os corpos já improvisam movimentos sob as restrições das próprias identidades. Talvez a noção empírica dessas restrições, que percebia como barreiras, nos fez buscar jogos e alternância entre personagens (corpos ficcionais) e os corpos performativos e biográficos do elenco, numa tentativa de driblar

padrões de movimentos usuais e talvez promover uma prática de liberdade com novas possibilidades durante as experimentações.

A construção de personagens aconteceu a partir de um jogo que chamamos de Mapa do Corpo, descrito a seguir. A alternância mencionada era tanto entre o corpo ficcional, e o corpo performativo, como também entre as escolhas de características das várias personagens que foram desenvolvidas pelo elenco coletivamente. Era possível trocar de personagem ou combinar a fisicalidade de mais de um.

Mapa do Corpo – parte dos ensaios:

Momento 1 - Em duplas: Um participante se deita sobre o papel craft em qualquer posição. O segundo desenha o contorno do corpo do primeiro. Dividir o corpo em duas partes com uma linha: O que aparece e o que se esconde;

Figura 17 - Desenhando o mapa do corpo.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo.

Momento 2 – Em roda: distribuir as silhuetas no chão. Cada pessoa se posiciona na frente de uma silhueta e responde a uma questão (a seguir). A cada questão respondida sobre a personagem, a pessoa deve trocar de silhueta, em forma de rodízio, escolhendo o que aparece e o que é escondido nas relações sociais:

Questionário:

Idade

Profissão

Grupo social

Por que está ali?

Qual sua relação com o lugar?

Qual a música da personagem?

O que ela gosta de fazer quando ninguém está olhando?

Qual sua maior qualidade?

Qual seu maior defeito?

Qual sua maior fraqueza/desvantagem?

O que ela não suporta?

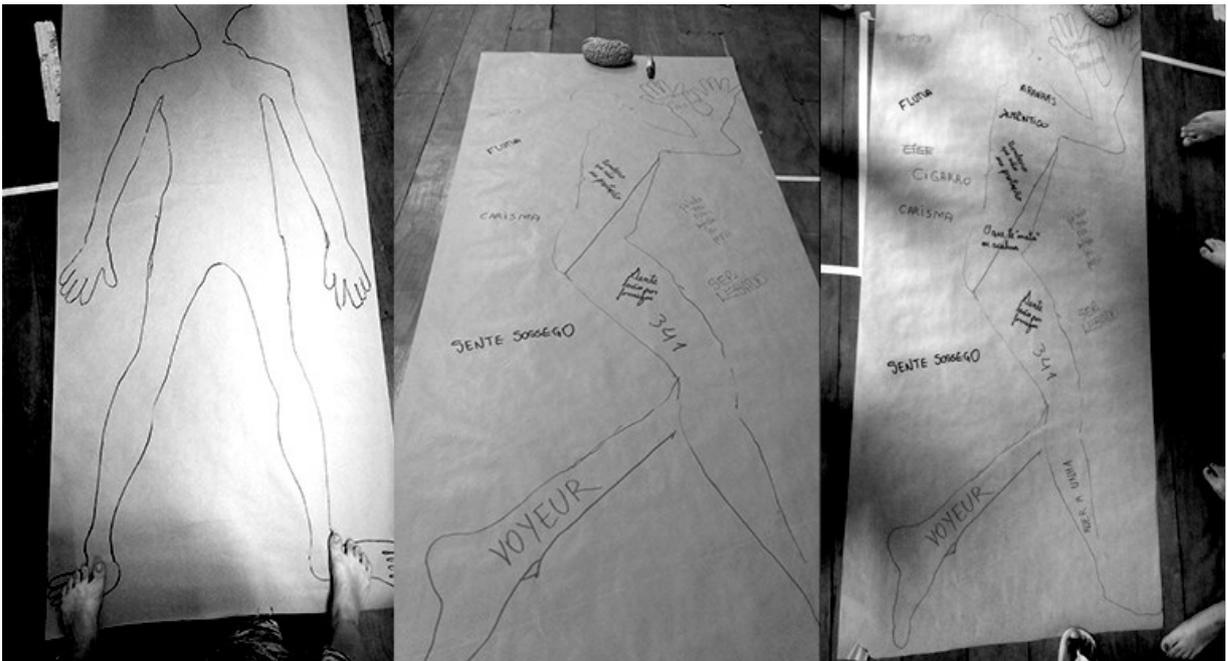
Como define sua personalidade?

Qual sua mania?

Qual seu maior vício?

Qual fala sintetiza a personagem?

Figura 18 - O que se esconde, o que se mostra.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo.

Momento 3 – Com as silhuetas espalhadas pelo chão, observar o perfil que foi criado coletivamente e se aproximar daquele que mais lhe despertou interesse para a experimentação;

Momento 4 – Experimentação de personagens: Caminhada conduzida, criando a postura da personagem a partir do desenho e das palavras, modo de caminhar, voz e, quando surgir a necessidade de fala, usar sempre a mesma frase, mudando intensidades, entonação, intenção, pausas, velocidades;

Momento 5 – Rasaboxes²⁶: Quadrados no chão. Cada um com uma sensação/emoção definido. Experimentar as personagens brincando entre os quadrados: paz, amor, riso, tristeza, raiva, coragem, medo, nojo e surpresa.

Foi partir da consciência das restrições impostas pelas regras do jogo que cada participante pode fazer suas escolhas. No evento de improvisação, segundo Muniz (2014b), a cada momento somos confrontados com uma grande quantidade de opções e constantemente compomos ao fazermos uma recombinação e reorganização de repertório. No caso do jogo mencionado, a recombinação colocava as respostas e as imagens da silhueta em um mesmo nível de prioridade, sendo que as escolhas e sentidos ficavam a critério de cada artista. A autora afirma que o processo de escolha, mesmo sendo influenciado pela consciência, é geralmente conduzido pela força do hábito, que direciona para a repetição, para combinações ou tipos de movimentos usuais insistentemente. De um lado, temos o hábito e a memória, de outro a decisão consciente.

Ainda em acordo com Muniz (2014b, p. 106), a memória configura um diagrama de construção de forças ao esboçar os eventos que se relacionam e se unem por meio da imaginação. Por outro lado, a escolha está ligada aos atos intencionais, pois a decisão voluntária é deliberativa e intencional e é feita “sob o escrutínio cortical.” Apenas quando o movimento é resultado da vontade pode ser considerado intencional e consciente, “quando estiver registrado como imagem corporal.” A autora cita Damásio (2000) para diferenciar padrão neural e imagem mental, sendo que esta diz respeito à experiência única de quem a vivencia e o padrão neural seria uma perspectiva em terceira pessoa. As imagens mentais se formam a partir da

²⁶ “O *Rasaboxes* é uma dinâmica lúdica de treinamento físico para atores/performers praticada num tabuleiro, ou seja, num quadrado riscado no chão, dividido em nove boxes, nomeados com nove rasas, ou sabores, em sânscrito. O jogador deve experimentar cada rasa, colocando-a corporalmente no espaço. Sempre que mudar de box, o jogador deve mudar imediatamente seu estado corporal” (SARMENTO, 2015).

mobilização ou rememoração de objetos, num processo único para cada indivíduo, que não cessa nem durante o sono, onde nem todas as imagens se tornam conscientes. O fluxo dessas imagens é o pensamento.

Jogo “Acordando sem Memória” – do ensaio para a cena:

Cada artista, deitado de olhos fechados em seu círculo (apartamento/cela) formado pela iluminação cênica, cria a partir do seguinte roteiro de movimentos, em seu próprio tempo: Levantar com dificuldade; Sentir pela primeira vez a luz com as mãos; Ouvir pela primeira vez o som do coração; Sentir um cheiro novo no espaço; Relembrar uma melodia cantarolando; Perceber o lugar; Procurar uma saída; Perceber que está presa(o); Se desesperar; Ser desligado; Tremer com o eletrochoque; Perder a memória e começar de novo.

Cada etapa do jogo estimula sentidos e memórias, que geram imagens, cujo fluxo vai gerando pensamentos ao longo da cena. Para Manning (2016), o pensamento não depende do sujeito humano, pois não ocorre primeiro na mente, ele é incorporado a partir de uma ecologia de práticas, onde a mobilidade do pensamento é recontada, mas não é a mente que fala. A autora completa que o pensamento se move e o mundo se move com ele. Para a autora, as práticas coletivas de aprendizagem tratam desse movimento do pensamento e o engajam no limite imanente onde ele ainda se encontra presente no ato.

Jogo das Intensidades das Personagens - parte dos ensaios:

Retomar a criação dos corpos a partir das silhuetas. Caminhada, respiração, postura, olhar. Todos na parede. Alguém caminha como personagem (postura, modo de caminhar, voz, repetir a mesma frase, mudando intensidades, entonação, intenção, pausas, velocidades). Todos observam. Alguém segue a personagem 1, reproduzindo a caminhada com 10% a mais de intensidade. O primeiro para e observa quando o terceiro segue o segundo, agora reproduzindo com o dobro de intensidade (repetir o quanto achar necessário). No fim, o primeiro volta, exagerando ainda mais o que observou os outros fazendo, como uma caricatura. Repetir com as outras personagens até que cada artista tenha experimentado pelo menos duas personagens diferentes. Praticar intensidades de 0 a 10, sendo zero esconder completamente e dez satirizar exageradamente.

A variação de intensidade tornou possível criar contrastes entre o padrão corporal influenciado a partir de estímulos sutis e a sátira caricatural. A consciência das diferentes gradações permitiu que escolhas fossem feitas, gerando variações interessantes ao longo da peça. Jogos como esse permitem que artistas testem com segurança variados registros de atuação, experimentando o exagero, a artificialidade, o estereótipo, não como algo negativo,

mas como possibilidade de jogo. Crawford (1984 *apud* Salen e Zimmerman, 2012) traz essa segurança para experimentar como uma característica do jogo, além da narrativa e da interatividade. O designer de jogos de computador define os jogos a partir de quatro qualidades primárias: representação, interação, conflito e segurança. Dentro do sistema fechado do jogo, há uma coleção de partes interagem entre si autossuficientemente. As regras explícitas representam subjetiva e simplificadamente a realidade. Por isso, existe uma qualidade de representação no jogo – que pode fazer referência à ideia de faz-de-conta citada anteriormente. Ao explorar suas subjetividades para gerar causas e observar efeitos, jogadores modificam a realidade. Segundo o autor, isso explicita o elemento interativo crucial do apelo dos jogos, sua qualidade de interação lúdica. Interatividade, em nosso caso, no sentido de poder tomar decisões. Da interação com o jogo surge naturalmente o conflito, que se opõe à busca pelo objetivo.

No exemplo anterior, o objetivo poderia ser criar uma corporalidade para personagens específicos, com funções determinadas na peça. O papel do jogo era complicar essa chegada ao resultado, ou melhor, complexificar esse caminho. O autor comenta que geralmente o conflito implica perigo, mas o jogo é um artifício que possibilita a experiência psicológica de conflito e perigo, sem que haja danos físicos, ou melhor, um jeito mais seguro de experienciar a realidade. Os resultados são menos hostis no jogo do que na realidade que este se inspira. Podemos imaginar que artistas em processos de montagem podem lidar em diversos momentos com inseguranças como “atuar mal”. Com os jogos, é possível extrapolar as expectativas criadas por nosso referencial de um bom desempenho, independente de uma estética naturalista, realista, melodramática, bufônica, etc. Podemos testar as possibilidades à medida que se apresentam, sem julgamentos, sem perder pontos no “jogo da vida”.

Outro designer de jogos também influenciado pelo campo dos jogos digitais, Costikyan (1994) é citado por Salen e Zimmerman (2012) com sua proposta de definição que descreve o jogo como uma forma de arte, de cultura. O autor também coloca como pontos fundamentais a participação ativa de jogadores fazendo escolhas e gerenciando recursos, em direção a um objetivo. Seu olhar também enfatiza a tomada de decisões e o caráter interativo do jogo. O autor cita “fichas do jogo” como o meio de representar as decisões de quem joga. Poderíamos aproximar o uso das silhuetas como fichas, neste caso, de personagem, cujos estímulos iniciais inscritos no papel craft registram de alguma forma a tomada de decisão. Podemos afirmar que cada ficha pontuava o desencadear de movimentos. A partir de uma materialidade, a combinação das informações, resultava no jogo corporal.

Em acordo com Avedon e Sutton-Smith (1971 *apud* Salen e Zimmerman, 2012), o jogo pode ser visto como um exercício de sistemas de controle voluntário, onde acontece uma competição entre forças. A limitação por regras produz um desequilíbrio. Ao envolver alguma forma de atividade física ou intelectual, o jogo resulta em um estado que contrasta com seu estado inicial. O jogo transforma e é transformado pelas decisões tomadas por quem joga.

Salen e Zimmerman (2012) mencionam o resultado quantificável como parte importante do conflito artificial do jogo. Para os autores, é isso que separa o jogo das atividades lúdicas menos formais. Embora muitos jogos se enquadrem nesta definição, os autores observam a ocorrência de “casos limites”, como os RPGs (*role playing games*). Nestes jogos de interpretação de personagens, embora envolvam dados, livros de regras, estatísticas e uma quantidade razoável de estratégia em sua versão de tabuleiro, não incorporam o resultado quantificável. Nem por isso se excluem da categoria dos jogos. Ainda de acordo com os autores, no RPG, o jogador segue regras e supera obstáculos ao se mover pelas histórias do jogo. As decisões tomadas e tarefas cumpridas vão aumentando as habilidades dos personagens, mas não há um objetivo central para o jogo. As narrativas seriais vão crescendo e evoluindo a cada sessão, mas, quando o jogo acaba, não existe um modo de quantificar com alguém perdendo, ganhando ou recebendo pontos. Nos RPGs digitais individuais, no estilo dos jogos de aventura, ao fim, geralmente se chega a um vencedor. Mas nos RPGs multijogador (digitais ou não), acontece apenas um crescimento da disputa e as mudanças vão acontecendo à medida que a narrativa vai amadurecendo. Para os autores, apesar de não haver um objetivo único, predominante e quantificável, cada jogador acaba definindo para si objetivos próprios e até metas de desenvolvimento de suas habilidades e poderes, para além das missões propostas pelo *Game Master*²⁷. Salen e Zimmerman (2012) afirmam que o RPG se apresenta como um sistema facilitador do jogo em si, que dá origem a resultados que se acumulam ao longo do tempo e se sobrepõem.

Como na *Pira* os jogos envolveram a representação de um papel em diversos momentos, seria arriscado apontar uma semelhança entre os experimentos com os jogos de RPG? E comparar o papel dos diretores com o do *Game Master* dessa categoria de jogos? Poderíamos ser considerados jogadores, também a partir de nossa operação de iluminação e de sonorização? Aparentemente, nossa condição se encontra na fronteira não só das definições de jogo mas

²⁷ *Game Master*, GM, Narrador ou Mestre, nos jogos de RPG, é aquele que conduz o jogo, apresenta os desafios e conta a história para introduzir a ambientação. Ele narra as situações e aplica as regras, utilizando diversos recursos, como os dados para calcular os resultados das decisões tomadas pelos jogadores. Os dados representam a imprevisibilidade, o desconhecido, a surpresa.

também do teatro, da dança, etc., como veremos mais adiante. Percebo diversas aproximações, como o acúmulo de informações e características que resultavam de cada “sessão” ou ensaio. Os jogadores incorporaram à performance após vivenciarem novas experiências em jogo, novas possibilidades de habilidades para os jogos seguintes. Além disso, havia uma criação ativa de objetivos individuais para além das propostas dos “*Game Masters*” ou diretores. Cada artista encontrava espaço para se desafiar em diferentes sentidos, seja buscando novos repertórios de movimentos e relações, seja incorporando novas informações para uma organização interna do universo da *Pira*. Fosse para colocar em prática as propostas que despertavam maior desejo, ou até para encontrar os próprios padrões e modificá-los.

Houve uma preocupação em oferecer aos colegas que aceitaram fazer parte do projeto uma contrapartida em forma de uma condução construtiva, acolhedora, personalizada e estimulante a cada performer. Foi também um mergulho na experiência das pedagogias de outras aulas, dos estúdios, da nossa experiência como atores. Talvez por isso, no decorrer deste trabalho a própria noção de “diretor” seja questionada em alguns momentos e tensionada com as ideias de diretor-coreógrafo, ‘instrutor’, ‘líder’, dramaturgo, ‘*game master*’ ou até ‘diretor-professor’.

Desde o início de nossas práticas, reconhecemos o valor do estado de presença no aqui e agora, com relaxamento, enraizamento em si, ao sentir das sensações do corpo, ao realizar movimentos latentes e ao iniciar com uma escuta individual. Depois, em relação ao coletivo, perceber o espaço real, estimular a percepção por todos os sentidos: do espaço, do tempo, de si no espaço e do outro como participante do mesmo jogo.

Jogo da Bolinha – parte dos ensaios:

Todos caminhando pelo espaço. Quando eu recebo a bolinha de papel (ou de meia), paro e digo uma parte do texto. Todos mantêm o olhar em quem está com a bolinha, sem parar de caminhar. Quando termino de falar, passo a bolinha para alguém. O foco, assim como o momento da fala, está sempre com quem tem a bolinha.

Somente após a percepção sobre si no espaço, partimos para jogos de imaginação, de improviso, de criação. A possibilidade como diretores do projeto era a de criar os jogos, tendo em vista o planejamento das dramaturgias. Além de ser afetado pelo que acontecia nos momentos de ensaio, o planejamento esteve presente nas proposições dos jogos, nos debates, nas trocas de referências, nas observações sobre diversidade psíquica e criatividade, na

inteligência artificial, no estigma, nas instituições totais, nas máscaras sociais, no isolamento, entre muitos outros temas que foram sendo levantados durante as experiências dos ensaios.

De acordo com Muniz (2014b, p. 97), uma das práticas corporais capaz de desenvolver a consciência interna dos movimentos é a improvisação. Por consequência, ela também potencializa a consciência sobre espaço e tempo. Além disso, “é um elemento fundamental para refletir sobre processos de criação e composição na dança, assim como possibilita novos modelos de configuração energética para gerar, organizar e perceber o movimento.” No âmbito da dança, a improvisação “é abrangente e abarca uma série de procedimentos. Essencialmente, é o processo espontâneo para criar movimento e, como pesquisa, possibilita o desenvolvimento de material, facilitado por meio de uma variedade de explorações criativas.” Ainda sobre improvisar em dança, a pesquisadora cita Smith-Artaud, autora do livro *Dance Composition*, diz que essa prática da criatividade integra a criação e a execução, pois o/a bailarino/a origina os movimentos ao mesmo tempo que os executa, sem planejar previamente. Em acordo com Muniz (2014b), utilizamos a improvisação de várias formas: na preparação de elenco, como técnica de construção de um corpo inteligente com atenção no presente; como técnica de criação para gerar alternativas de cenas, movimentos e textos; como processo de composição em performance (composição instantânea, composição no momento ou, composição em tempo real). Dentro de nosso trabalho quase totalmente fixado, vários momentos da peça eram reservados para a improvisação.

Quando há uma predisponibilidade durante a improvisação, de acordo com Muniz (2014b), pode acontecer uma quebra nas cadeias habituais dos movimentos de cada artista do corpo, permitindo o surgimento de novas cadeias relacionais associativas para além de uma sequência de seu repertório corrente de habilidades: “O acaso subverte hábitos e permite novas combinações” (Banes, 1980 *apud* MUNIZ, 2014b, p. 99).

Ainda segundo Muniz (2014b), o trabalho com a improvisação abre a possibilidade de descobrirmos outros caminhos que nos conduzam a novas soluções para os problemas dentro de um evento. No espaço de improvisação assim como “No interior do círculo do jogo, as leis e costumes da vida cotidiana perdem validade. Somos e fazemos coisas diferentes. Essa

Jogo dos Tiques – parte dos ensaios:

Jogo de improvisação em que uma pessoa permanecerá em um elevador o tempo todo, pois quer chegar no último andar. A cada palma o elevador para e entra uma pessoa com algum tipo de tique (cacoete, mania, gesto repetitivo) diferente, uma de cada vez. Quem está no elevador se contamina (de forma cumulativa) pelo tique e, ao fim do jogo, deve manter todos os tiques que passaram por ali.

supressão temporária do mundo habitual é inteiramente manifesta no mundo infantil, mas não é menos evidente nos grandes jogos rituais dos povos primitivos.” (HUIZINGA, 2019, p. 15)

Após estar consciente de si, de acordo com Muniz (2014b, p. 99-100), o artista desloca sua consciência para a relação com o grupo: “o corpo em relação ao corpo do outro; do movimento em relação ao tempo e ao espaço; do passado em relação ao presente, ‘pré-articulando’ o futuro; e do fragmento em relação à criação do todo, simultaneamente à antecipação do próximo momento.” Para a pesquisadora, improvisar “é imaginar e inventar eventos que acontecem no momento de formador, relacional e transindividual²⁸.” A relação entre improvisação e jogo começa a ficar evidente a partir da observação do ato criativo que emerge na liberdade que existe para além das restrições das regras:

A criação na improvisação nada mais é que a atualização de situações que são dadas, é a resolução de problemas, de charadas de quebra-cabeças. É encontrar a coerência entre a restrição e a liberdade, entre criação e eficácia. Encontrar esses lugares do outro e ao mesmo tempo próprios é o desafio. As regras e restrições dadas fazem parte desse desafio, de buscar na experiência a reunião das percepções distintas. Devemos reconhecer que as relações não derivam da experiência; elas são o efeito dos princípios de associação que, na experiência, constituem um sujeito capaz de ultrapassar a experiência, de ultrapassar neste sentido as restrições e as regras e **imaginar e inventar**. (MUNIZ, 2014b, p. 102, grifo nosso)

Por meio da imaginação e da inventividade, ultrapassamos as regras e suas restrições também no universo dos jogos. Em acordo com Huizinga (2019, p. 11), a atividade distingue-se da vida “comum” tanto pelo lugar que ocupa, quanto pela sua duração – há um isolamento e limitação temporal e espacial. O jogo é ‘jogado até ao fim’ dentro de certos limites com um encaminhamento e um sentido próprios. Enquanto os jogos ocorrem, tudo é movimento, tudo muda e alterna a partir de sucessões, associações, separações, etc. Para o autor, ligada à limitação no tempo do jogo, está sua capacidade de se “fixar imediatamente como fenômeno cultural.” Depois que ele acaba, algo permanece conservado pela memória como um tesouro. Quando é transmitido, torna-se tradição. A repetibilidade é uma característica importante dos

Jogo da Luz e Sombra – parte dos ensaios:

A partir da caminhada coletiva, fugir de alguém, escolher alguém para seguir e outra pessoa para proteger, sem entregar a intenção. Transformar em danças em duplas, trios e em grupo. Dançar também com as luzes, cores e sombras. Buscar contato, oposição, contraste, aproximação, repetição, pausa, contenção, imitação, sincronia e atraso.

²⁸ “Relação transindividual é aquela que ocorre entre realidades pré-individuais e coletivas e não entre indivíduos constituídos” (SIMONDON, 1964 *apud* MUNIZ, 2014a, p.100).

jogos e de suas estruturas internas. Penso em como seria interessante propor o processo de criação da *Pira* com outros grupos e como isso possibilitaria chegar a outras configurações.

Ainda em acordo com Huizinga (2019, p. 12), os jogos preveem uma limitação do espaço: acontecem sempre no interior de um campo previamente delimitado “de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea.” Não há diferença formal entre o jogo e o culto e, portanto, não é possível distinguir formalmente o ‘lugar sagrado’ do ‘terreno de jogo’. Ambos são locais isolados, em cujo interior determinadas regras são respeitadas, “são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” Como exemplo, o autor cita: a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal, etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo.” Há nos jogadores um certo respeito à realidade simulada inscrita no terreno do jogo.

Jogo do “CADA UM NO SEU QUADRADO” – parte dos ensaios:

Os jogadores devem lembrar sua rotina de casa até o momento e definir 7 movimentos dentro do seu quadrado. Depois, devem repeti-los algumas vezes até decorá-los, sempre na mesma intensidade e velocidade. Em 5 tempos, cada pessoa vai transformar seu corpo no corpo da personagem, mantendo as 7 ações, repetidamente. Cada um recebe uma frase que deve ser repetida. Em cada quadrado é colocado um pecado capital como estímulo: texto e corpo se afetam. As pessoas podem trocar de quadrado num sistema de rodízio, experimentando outros pecados e dizendo seu texto conforme o estímulo: Avareza (ou ganância), apego excessivo e descontrolado aos bens materiais e ao dinheiro; Preguiça, falta de empenho, negligência, desleixo, lentidão e moleza; Gula (ou cobiça, ou egoísmo), desejo insaciável por comida e bebida; Orgulho, arrogância ou vaidade; Luxúria, deixar-se dominar pelas paixões, principalmente desejos carnis/sexuais; Ira, externar raiva e ódio por alguma coisa ou alguém; Inveja, desejo exagerado por posses, status, habilidades e tudo que outra pessoa tem e consegue.

Em acordo com Huizinga (2019), há uma relação importante entre jogo e o campo da estética. Utilizamos as mesmas palavras para designar seus elementos e os efeitos da beleza: tensão, equilíbrio, compensação, contraste, variação, solução, união e desunião. É possível encontrar ritmo e harmonia também nos jogos. Sobre o elemento de tensão, o autor afirma que esta desempenha um papel especialmente importante no jogo. Por significar incerteza, acaso, existe um esforço para conduzir o jogo até o desenlace. Jogadores pretendem ter sucesso à custa de seus esforços. As regras determinam aquilo que ‘vale’ dentro do mundo temporário do jogo. O corpo que joga lida com as tensões propostas pelas incertezas do jogo e dança entre as restrições das regras.

Na *Pira*, as regras criavam tensões e incertezas que impulsionavam o coletivo em direção a respostas rápidas, sem planejamento prévio. As respostas espontâneas durante os jogos geravam expressões quase inconscientes. Um desvelar de vontades ocultas pelas camadas sociais que cada artista carrega sobre si. O movimento de tensão e relaxamento provoca prazer, principalmente nas práticas de liberdade dentro de um coletivo unido por afetos. Segundo Massumi (2002 apud MUNIZ, 2014a, p. 161) os afetos sempre precedem a vontade e a consciência: “afeto é intensidade, é puro potencial.”

3 COMO SABER O QUE É REAL?

Seus componentes são incrivelmente parecidos com os meus. Você chamaria isso de uma coincidência?

Figura 19 - Ouvi dizer que havia pessoas que enlouqueciam.



Fotografia: Jerusa Mary

Neste capítulo vamos investigar o processo colaborativo de composição a partir dos jogos cooperativos e técnicas de co-composição. A escolha dos jogos como fio condutor do trabalho na *Pira* se deu também por reconhecer seu potencial agregador. O grupo que formava o elenco continha estudantes de todas as fases do curso, pessoas que nunca haviam trabalhado juntas ou sequer se conheciam. Acreditando na durabilidade dos laços formados com as experiências dos jogos, os utilizamos como partes cruciais no processo de integração da equipe. Segundo Huizinga (2019, p. 14), “As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo.” Para o autor, a durabilidade dos laços que se formam entre os jogadores se dá a partir da “sensação de estar ‘separadamente juntos’, numa

situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, [o que] conserva sua magia para além da duração de cada jogo.”

Em acordo com Huizinga (2019, p. 16), o jogo “promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes”. O potencial de criação de grupos sociais apontado pelo pesquisador foi percebido logo nos primeiros ensaios da *Pira*, quando as pessoas participantes ainda não se conheciam. Após alguns jogos, já tínhamos formado uma equipe criativa integrada. Huizinga (2019) menciona o costume da mascarada como exemplo, em que o caráter diferencial e o secretismo do jogo se manifestam de modo marcante quando o jogador se torna outra pessoa ao se disfarçar ou se mascarar. Segundo ele, a natureza extraordinária do jogo alcança sua perfeição, no caso da *Pira*, quando os integrantes assumiam outras identidades durante os jogos e cenas, ao misturar a alegria, a fantasia, os rituais sagrados e até os terrores da infância nesse mundo dos disfarces.

Podemos supor que, a partir desse estado de jogo, ao assumir outras identidades, cada artista pode se libertar de noções preconcebidas de si e de padrões habituais de movimentos ligados à sua identidade. Pode experimentar outros modos de ser nos limites de tempo e espaço que o jogo sugere. Além do divertimento, este deslocamento para além de si, tem o potencial de criar uma identificação coletiva ainda maior dentro do grupo que compartilha essas camadas de segredos. Talvez exista relação com a dissolução temporária da identidade de quem joga, no jogo “Quem sou eu”, experienciado em um dos primeiros ensaios:

Jogo do “QUEM SOU EU” – parte dos ensaios:

Um dos artistas assume um papel em determinada situação, sem saber qual. Somente a partir das pistas apresentadas pelo companheiro de cena, tenta descobrir a própria identidade: jornalista, médica/o, robô, alienígena, etc... O jogo acontece dentro de um quadrado desenhado no chão e a indicação pretende prolongar a experiência: após descobrir “quem sou”, o grupo mantém a cena até encontrar uma forma de solucioná-la e encerrá-la.

No jogo “quem sou eu”, o desenlace não estava em descobrir a identidade, mas em servir como ativador da cena improvisada. A curiosidade em descobrir a própria identidade trazia um estado de maior atenção e presença para cada artista nesse papel. Provocava um prazer que resultava na improvisação de falas e movimentos, para além do usual. Os pequenos acontecimentos, as pérolas divertidas ou confusões temporárias se tornaram momentos

memoráveis, que foram sendo acessados mais tarde, como “piadas internas”. Foram pontos importantes de identificação do grupo, compondo o repertório a partir da memória coletiva.

Muniz (2014b) destaca as influências que levaram as vanguardas artísticas norte-americanas da década de 1960 à experimentação com a improvisação ao citar Banes (1999). Afirma que a improvisação no teatro, na dança e em outras práticas artísticas da vanguarda branca foram, na verdade, traduzidas a partir da tradição afro-americana da improvisação musical, mais especificamente do Jazz. Nos processos colaborativos, a improvisação promoveu uma maior participação da voz criadora dos artistas/bailarinos. A partir de suas referências, a autora afirma que muitos criadores utilizam a improvisação em processos colaborativos como técnica de composição. Em processos exploratórios, como na *Pira*, a participação ativa e criadora dos/as artistas cria um repertório variado. O material pode ou não ser selecionado, sendo essa uma decisão que direciona. A direção pode partir do pensamento do coreógrafo ou de processos de criação coletiva. Na combinação dos dois, é onde transitamos com a *Pira*. Num fluxo entre colaboração e alternância do papel de coreógrafo/a.

Segundo Muniz (2014b, p. 98), é possível observar que, com a improvisação em um processo de montagem, há uma maior possibilidade de criação, “pois, proporcionalmente a todos os envolvidos, pensa-se nas conexões e recombinações que podem vir a se potencializar na configuração de uma cadeia associativa mais complexa, abrigando subjetividades diversas.” Além da multiplicidade de olhares e da diversidade de possíveis desfechos a partir das combinações desses pontos de vista, a improvisação pode ser ainda utilizada como “pesquisa de vocabulário no processo exploratório, como técnica de composição ou como método de desenvolvimento de jogo, e conseqüentemente de cenas.” Ainda segundo a pesquisadora, a improvisação “aparece como um procedimento sistematizado de experimentação, de seleção e de escolhas.” A alternância do papel de coreógrafa/o incluía cada artista do elenco, que poderia abandonar ou rememorar informações do repertório criado.

Houve uma forte identificação desse processo de criação com o *Viewpoints*, das diretoras norte-americanas Anne Bogart e Tina Landau, que enfatiza os procedimentos colaborativos. A identificação com o processo se dá a partir do olhar que a história da dança apresenta – após os anos 60 – sobre a vontade que os artistas daquela época tinham de libertar a coreografia da psicologia e do drama convencional. Quando elas questionam “o que é dança”, faço uma ligação direta às questões sobre “o que é teatro” neste contexto. Sobre os experimentos de Raushenberg e Johns, as autoras comentam:

Um dos acordos fundamentais que unia esse grupo era sua crença em uma arte **não hierárquica**, bem como o uso de atividades em **‘tempo real’** que se originavam de estruturas parecidas com **jogos** ou atividades com tarefas orientadas. O grupo queria funcionar **democraticamente** de maneira que todos os membros tivessem igual acesso às oportunidades de performances. Nas improvisações cada participante tinha o **mesmo poder de criação** em um evento. O **pensamento estético** também não era hierárquico. A **música**, por exemplo, não ditaria escolhas. Um objeto poderia ter a mesma importância que outra, no mesmo espaço, ao mesmo tempo. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 22, grifo nosso)

O que Bogart e Landau (2017) destacam é que esses “pioneiros pós-modernos forjaram o território sobre o qual nós pisamos agora”, por rejeitarem a insistência que havia no mundo da dança moderna em representar mensagens sociais e destacar a técnica virtuosística. O que os artistas dessa época fizeram, ainda segundo as autoras, foi substituir essas questões por decisões internas, estruturas, regras e problemas, muito parecido com o que aconteceu em relação aos jogos na *Pira*. Nossa confiança nas decisões tomadas pelo elenco diante das questões propostas tinha relação com a ideia de que o que quer que resultasse de nosso processo poderia ser considerado arte: “O que fez aquela dança surgir, no fim, foi o próprio contexto da dança. Qualquer movimento que ocorria enquanto se trabalhava nesses problemas tornava-se arte” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 22).

Por estarmos refletindo sobre o processo colaborativo da *Pira*, sinto necessidade de que a multiplicidade de vozes esteja aparente neste trabalho, por isso, serão apresentados alguns relatos de cada um dos/das participantes, que oferecem outros pontos de vista:

Desde o início, desde o convite, me senti acolhida e ouvida em todos os sentidos. Lembro de falar sobre minhas dificuldades na primeira conversa com o Marcelo, até porque foi meu primeiro convite para uma direção. Eu também nunca havia participado de uma peça onde eu, como atriz, pude participar do processo criativo da peça como um todo. Eles levavam os exercícios e, nisso, tudo ia se transformando, criando formas, tudo foi criado em conjunto. Foi muito desafiador, foi uma descoberta da minha voz de artista e criadora, eu não a conhecia. Foi um prazer ter voz, foi um prazer ser ouvida, foi um prazer cada minuto dentro e fora da nossa caixa. Obrigada, Marcelo e Jocasta, por me elevar (elevador) como artista. E a *Pira*, ela ainda paira, ela ainda vive! (depoimento de Bruna Louize, 2020)

No papel de diretores, Jocasta Germano e eu, desenvolvemos os ‘planos de ensaio’ em encontros remotos e presenciais. Com os exercícios de *brainstorm*, priorizamos a escrita fluida de ideias, ao utilizarmos jogos de criação rápidos, cronometrados. Buscamos formas de praticar a escrita das ideias de forma livre para deixar emergir as principais vontades de ambos integrantes da dupla, a partir das vivências nos ensaios. Com o auxílio dessa ferramenta de criação coletiva tão utilizada no contexto do design, talvez nosso processo possa ser considerado um híbrido com essa linguagem. O resultado final derivou da participação coletiva

e da mútua estimulação e influência. O planejamento lembrava muito uma experiência de design em dupla. Muitas das ideias levantadas durante as práticas de *brainstorm* estiveram presentes durante o processo e também nos resultados finais apresentados em junho e novembro de 2018. Nossos processos criativos em dupla, assim como aqueles todos dos ensaios, tiveram foco em potencializar a expressão do elenco como coletivo. Com isso, a prática de planejamento dos ensaios gerava propostas enquanto ia sendo afetada pelo que o grupo decidia em jogo.

A disciplina de direção teatral é um momento muito expectado por nós, uma fase da graduação na qual experimentamos uma maior liberdade e autonomia de criação. Claro que já vínhamos exercendo essa liberdade desde o início, mas ainda descobrindo e se descobrindo dentro de propostas daqueles e daquelas que nos ensinam. Dirigir implica em uma série de escolhas que muito diz sobre nossas motivações, impulsos e questionamentos, um momento de grandes e importantes descobertas artísticas. É o momento onde nós mexemos nas gavetas interiores e escolhemos, corajosamente, uma ideia para acreditar e fazer acreditar.

A escolha de dirigir em dupla se deu no momento em que eu e Marcelo conversamos sobre nossas ideias e percebemos que acreditamos em muitas coisas em comum e, principalmente, um/a no/a outro/a. Isso me deu muito impulso para acreditar no processo e em tudo que a peça poderia vir a ser.

Hoje, analisando o contexto de lutas e reivindicações que vivíamos cada vez mais intensamente desde 2016, sinto que escolhemos uma criação coletiva como forma de ensaiar/ensinar/aprender viver em comunidade, não alheios à realidade, mas vivenciando essa possibilidade, tornando ela real.

Escolher dirigir em dupla foi o primeiro passo do processo de criação coletiva dentro de uma estrutura não hierárquica. Desde a nossa primeira reunião foi necessário afinar os sentidos para a escuta do/a outro/a, era o encontro de dois universos de expectativas, desejos e referências. Nesse encontro, percebemos onde nossas vontades se encontravam e de qual forma nossa subjetividade alimentava e potencializava nossas diferenças. No interesse pelas diferenças em contraponto à normalidade de padrões que nos aprisionam, buscamos trazer para o processo criativo artistas interessados/as em investigar suas múltiplidades.

Nesse encontro ainda maior de tantos universos, de tantas identificações (inclusive nas diferenças), me sentia muito livre para propor, sentia que estava sendo atentamente ouvida. A partir da vontade de todos e todas, criamos um ambiente seguro, onde as diferenças eram respeitadas e valorizadas, possibilitando que o processo seguisse num fluxo leve, mas não menos intenso. Os exercícios de jogos e de improvisações foram cruciais para a manutenção dessa estrutura não hierárquica, (como não ter uma ideia?) canalizando uma energia de criação que nascia a partir do encontro, os “eus” de cada um, em jogo, fazendo surgir um “nós”. Desse nós, lembro com muito afeto, muito respeito e liberdade. Lembro como possibilidade, e nesse momento de isolamento social, como um lembrete de que é, não só possível como necessário, viver junto. (depoimento de Jocasta Germano, 2020)

A busca por aprofundar um estado de criação nos levou a mapear as barreiras e as restrições de cada um dos integrantes do elenco e também do projeto. Diferente das barreiras, que impedem o percurso criativo, as restrições são parâmetros definitivos que apontam caminhos, delimitam o projeto, criam o recorte que vai se tornar o espaço de criação de uma solução, nesse caso, da peça. O início do projeto, além da pesquisa pelas referências, é marcado pela descrição completa dos fatores impostos, por exemplo, a duração da disciplina – menos de

quatro meses em cada semestre; época de apresentação dos trabalhos – junho e novembro; os espaços disponíveis para ensaios e apresentações na universidade. Além disso, foi ponderado o tempo disponível para produção e ensaios de acordo com os cronogramas individuais e as disponibilidades e interesses de cada um dos participantes... A lista é longa.

De primeira, há definições importantes cujas limitações foram tensionadas durante o projeto: O que é uma obra de teatro? O que é uma direção teatral? As respostas coletadas ao longo da Licenciatura não nos pareciam definitivas, mas possibilidades de investigação. As interpretações sobre tais definições são múltiplas, o interesse foi em descobrir como iria se configurar o resultado em meio às restrições, aos estímulos e às possibilidades do projeto, sabendo que não há como prever um resultado exato para um processo coletivo.

As respostas possíveis para essas duas perguntas se expressam nas escolhas feitas na condução da criação desse trabalho. Buscamos propor relações de direção com as quais nos identificamos. As soluções “teatrais” cujas influências não estavam restritas ao referencial estético de ninguém específico. A questão central era entender como as tomadas de decisão eram feitas no coletivo e como isso poderia amplificar as relações colaborativas. Nesse sentido, criamos um caminho singular.

Bogart e Landau (2017, p. 35) também questionam se estaria “correto supor que o trabalho do ator é fazer o que o diretor “quer”, e o trabalho do diretor é saber tudo o que o ator procura e exigir isso?”. Como minha intenção desde o início era muito mais descobrir o que poderia emergir de uma experiência aberta e o aprender juntos, do que traduzir uma visão bem delimitada do que deveria ser a *Pira*. Não faria sentido restringir a criatividade de outros artistas com a preocupação em adivinhar as vontades do/a diretor/a. Essa mentalidade está ligada ao apreço pelo jogo e pela pragmática do inútil²⁹:

Uma pedagogia engajada com a pragmática da inutilidade inventa seu valor durante a aprendizagem. Ela não decide previamente o que é útil. De fato, ela é cética a respeito da própria ideia de que deveríamos saber previamente aonde o aprendizado nos levará. Toda a conversa sobre o futuro, sobre empregos e conquista de segurança cheira a uma política de poder. Não é esta a chamada à ordem? Como poderíamos saber o que terá valor em um tempo ainda a ser inventado? Mesmo o capital não pretende saber isso. (MANNING, 2016, p. 27)

A curiosidade pela descoberta cria um espaço que potencializa a criação, quando não há um foco excessivo num produto final, num resultado. Uma pragmática do inútil “é pragmática no sentido de que está absolutamente envolvida com o que está no mundo, agora mesmo, e

²⁹ “Uma pragmática do inútil é dedicada à inutilidade, a práticas que ainda não foram definidas de acordo com o valor imposto externamente. Uma pragmática do inútil celebra o fato de que não sabemos aonde um pensamento pode nos levar. Ela se deleita com o estudo por causa do estudo em si.” (MANNING, 2016, p. 27).

especulativa no sentido de que está aberta à transformação pela força potencializadora de aonde o estudo pode nos levar.” (MANNING, 2016, p. 27).

Nesse sentido, o jogo abre um espaço propício para a descoberta em grupo, com o desenvolvimento de habilidades, “é uma forma natural de grupo que propicia o envolvimento e a liberdade pessoal necessários para a experiência.” (SPOLIN, 2006, p. 4). Essa abertura foi almejada durante todo o processo de composição coletiva em busca da espontaneidade e de liberar as potencialidades dos/as artistas do grupo. A autora menciona o que resulta da **espontaneidade desencadeada pelas restrições das regras do jogo** e das decisões tomadas pelo grupo, processo em que a “energia liberada para resolver o problema [...] cria uma explosão – ou espontaneidade – e, como é comum nas explosões, tudo é destruído, rearranjado, desbloqueado.” (SPOLIN, 2006, p. 5, grifo nosso).

A partir das restrições do jogo, o jogador experimenta um território em que pode praticar sua liberdade ao tomar decisões e inventar soluções para alcançar o objetivo:

A ingenuidade e a inventividade aparecem para solucionar quaisquer crises que o jogo apresente, pois está subentendido que durante o jogo o jogador é livre para alcançar seu objetivo da maneira que escolher. Desde que obedeça às regras do jogo, ele pode balançar, ficar de ponta-cabeça, ou até voar. De fato, toda maneira nova ou extraordinária de jogar é aceita e aplaudida por seus companheiros de jogo (SPOLIN, 2006, p. 4)

Num processo colaborativo como a *Pira*, para que o estado de jogo seja ativado, os participantes precisam se sentir com autonomia suficiente, é necessária uma identificação com o projeto e cada um se sentindo como parte dele, livre de julgamentos. SPOLIN (2006) comenta que, para começar a jogar, a liberdade pessoal precisa ser sentida, “devemos estar livres” e o mundo circundante precisa nos estar acessível para sentir, investigar, questionar, aceitar ou rejeitar. No contexto da *Pira*, foi importante criar com o grupo a noção de que cada um de nós representava uma parte indispensável e com poder para decidir e modificar os acontecimentos à medida que os mesmos se apresentavam. Cada um afetava o processo de forma única.

Numa prática como a *Pira*, em que a composição coletiva parte dos jogos, alguns acordos precisam ser feitos dentro do grupo e o acontecimento pode ser potencializado ao minimizar a hierarquia. Quando há um objetivo em comum e as regras e restrições estão claras, cada integrante do jogo pode contribuir para o acontecimento livremente, sem que precise existir uma figura central comandando as ações:

Qualquer jogo digno de ser jogado é altamente social e propõe intrinsecamente um **problema a ser solucionado** - um ponto objetivo com o qual cada indivíduo deve se

envolver [...] Deve haver acordo de grupo sobre as regras do jogo e interação que se dirige em direção ao objetivo para que o jogo possa acontecer. (SPOLIN, 2006, p. 5, grifo nosso)

A preparação para quem dirige é na intenção de abrir espaço para a criação da equipe: além de manter o processo aberto para o que o grupo promove, manter uma escuta atenta. O estado de criação de diretores é muito parecido com o que é desejável para o elenco, segundo Bogart e Landau (2017, p. 84), “quando os atores entram em cena: saiba o que você quer, entre e esteja preparado para se ajustar àquilo que lhe for oferecido.” As autoras sugerem que nos libertemos de todas as ideias preconcebidas e que nos mantenhamos, de fato, presentes. “Escute. Receba. Responda. Use isso.”

A presença, ou “inteireza” proposta pela tradução do *Livro dos Viewpoints*, no original *Wholeness*, propõe que sejam despertados “todos os nossos sentidos, deixando claro o quanto e o quão frequentemente vivemos somente em ‘nossas cabeças’ e vemos somente através dos nossos olhos” (BOGART; LANDAU, 2017, p. 38). As pesquisadoras sugerem que o treinamento em *Viewpoints* ensina a “ouvir com todo nosso corpo e ver com um sexto sentido”. Ou seja, as informações recebidas pelos artistas em jogo são percebidas em níveis nem sempre conscientes, logo, a resposta e a comunicação também começam a acontecer nesse nível profundo.

Uma das técnicas propostas por Bogart e Landau (2017, p. 41-42) é a do *soft focus*, descrita como o desenvolvimento de “um estado físico em que os olhos estão relaxados de forma que, em vez de olhar para um objeto ou pessoa específica, o indivíduo permite que a informação visual chegue até ele.” Ainda segundo as autoras, com a suavização do foco do olhar, o alcance da percepção se expande, especialmente a visão periférica. Com isso, cada artista consegue englobar mais acontecimentos, idealmente, e perceber o grupo como um todo, possibilitando apreciar o movimento uníssono: “Ninguém lidera e ninguém obedece. É vital cultivar a atenção e uma presença coletiva compartilhada.”

A técnica de *soft focus*, ainda em acordo com Bogart e Landau (2017, p. 50-51, grifo nosso), influenciou não só o treinamento dos artistas em cena, mas inclusive na prática de **não-hierarquia** entre elenco e com relação aos demais elementos da cena: “Novidades penetram nossas sensibilidades. Quando os olhos, que tendem a dominar os sentidos, são suavizados, os outros sentidos ganham igual valor.” As pesquisadoras chamam essa percepção aguçada de “**escuta extraordinária**” e afirmam que essa é uma habilidade que precisa ser aprimorada para um trabalho que demanda tanta colaboração como o teatro, em que “a habilidade de escutar é um ingrediente definidor. E, ainda assim, é muito difícil escutar – realmente escutar.” Com o

treinamento proposto por Bogart e Landau, a ideia é que nós aprendamos a “escutar com o corpo inteiro, com todo o nosso ser”, uma vez que:

[...] essa sensibilidade de alerta, rapidez, disponibilidade e abertura para o outro, e a sensação de que qualquer coisa pode acontecer, é necessária em cada instante [...] Normalmente assumimos que estamos escutando quando, na verdade, estamos preocupados. Escutar envolve o corpo inteiro em relação ao mundo, que está sempre mudando à nossa volta. (2017, p. 51)

Esse estado de presença atenta foi almejado e percebido em diversos momentos durante os jogos propostos nos ensaios e em cena, mas só foi possível, como observam Bogart e Landau (2017), quando não havia um resultado particular premeditado, pois muitas coisas que acontecem fora desses parâmetros acabam não sendo reconhecidas. Logo, essa chamada ‘escuta extraordinária’ exige abrir mão de uma ideia de um resultado específico, para dar lugar a uma atenção ao que acontece no momento presente, fora do campo das idealizações, para respostas mais espontâneas.

O Processo da *Pira* foi muito especial pra mim. Foi participando desse projeto, ainda como calouro do curso de Teatro da UDESC – vindo de uma história com Teatro na escola e entrando em contato pela primeira vez com o teatro universitário – pude perceber e aprender outros tipos de fazer teatral.

Além de toda amizade feita com um grupo, de laços criados, o processo me trouxe um grande aprendizado. Foi nele que eu aprendi a fazer teatro realmente em coletivo, um fazer teatral que não dependia somente da minha atuação ou da reprodução de um texto; mas sim de um processo criativo coletivo que conseguia escutar e misturar diversas vozes. Essas vozes eram individuais, mas se tornavam coletivas ao passo que os jogos e as experimentações tinham toda a liberdade em nossas mãos.

Vejo que a minha voz como artista criador pode ser escutada e, conseqüentemente, agregada no processo final a partir de dois grandes porquês: a utilização de estímulos como propostas e a condução dos diretores do processo.

O processo foi permeado por propostas de estímulos teatrais (visuais, textuais, indicações, iluminação). Foram aqui, propriamente, que as nossas vozes foram transformadas de individuais para coletivas, amarrando e tecendo um fio de diferentes vozes que convergiam, como um eco de graves e agudos.

O modo com que os diretores se portaram em todo processo, a honestidade e o cuidado com cada ator fez com que nos sentíssemos leves, nos tornando não meros atores que reproduziam regras, mas atores que criavam, juntos.

Mesclando essas duas formas (uma direção engajada na escuta das vozes dos atores e a utilização de estímulos como propostas) criou-se um grupo, um coletivo, um ser-único – que tantas vezes foi elogiado pela energia e conexão gigantes criadas em tão pouco tempo. Criou-se também, um espaço propenso ao jogo, a experimentações sem julgamentos, um espaço de improvisação e imersão.

Lembro em um dos ensaios, em um determinado jogo ao qual foi necessário que saíssemos correndo pela porta da sala de ensaio – ampliando assim o espaço do jogo do ambiente privado para o ambiente exterior a sala – e continuamos a cena lá. Em nenhum momento os diretores pediram pra gente parar ou voltar a sala de ensaio.

Utilizo esse exemplo, entre tantos outros, para dizer o quanto os diretores estavam abertos a deixar o jogo fluir da maneira que achávamos necessária.

Foi no processo da *Pira* que aprendi sobre jogo, sobre coletivo, sobre escuta e sobre deixar ser escutado. Permitir que as minhas próprias ideias – tantas vezes prejudicadas por mim mesmo – entrassem para o jogo e possivelmente para a cena. A *Pira* foi um

processo de encontros, amizades, entrega e, sobretudo, aprendizados. (depoimento de Túlio Fernandes, 2020)

Ao iniciar o projeto, decidi que o melhor a fazer era conhecer o grupo, assumindo que haveria uma diversidade nas vontades frente ao projeto, assim como nas disponibilidades para o trabalho. Nossa intenção foi, desde o início, que cada integrante se visse nos detalhes do trabalho. Por exemplo, nos nossos primeiros questionários aplicados no elenco, perguntamos não só sobre datas e horários disponíveis e indisponíveis, mas também, sobre quais eram naquele momento as maiores vontades de fazer em cena, do que mais gostavam de fazer, o que não gostariam de fazer em cena, sobre as músicas favoritas, canções que relacionavam de alguma forma com as ideias da *Pira*. Cada expressão de referências e vontades foi co-compondo a *Pira* coletiva.

Eu acho que, sim, a gente tinha muito espaço para criar. A gente fez muita experimentação. A gente pode fazer coisas que a gente queria. Falou muitas coisas que a gente queria, então, a gente tinha espaço. Nós podíamos criar! Vocês sempre perguntavam como a gente estava se sentindo, o que a gente queria fazer, o que a gente queria falar. No começo vocês perguntaram o que a gente tinha vontade de fazer, então sim, eu acredito que a gente tinha espaço para criação. Eu me senti bem à vontade quanto a isso: para criar e pra poder dar o meu palpite. (depoimento de Ale Berra, 2020, informação verbal)

Mais tarde, as ações descritas eram incorporadas aos ensaios e jogos, as músicas fizeram parte das diversas *playlists* de música criadas para os diferentes momentos dos ensaios e aquecimentos, com as seguintes contribuições:

Ale: Lady Gaga, Michael Jackson, Amy Winehouse, música *Drag*, Whitney Houston, *R&B*, *Pop*, Música Nordestina;

Aparício: *Don't Worry* – Madcon, Ray Dalton e Marina And The Diamonds;

Bruna: Lady Gaga, Led Zeppelin, Black Sabbath, Red Hot Chili Peppers, Janis Joplin, Rihanna, Michael Jackson, Hendrix;

Roberto: Renato Russo;

Aline: Hermeto Pascoal, Instrumental, Sambas que protestam, Tim Maia, Jorge Ben Jor, Rock dos anos 80;

Carol: Música Latina, *Pop*, Anitta, Pagode e Samba, Amy Winehouse, Elvis Presley;

Túlio: Amy Winehouse, Jade Baraldo, Castelo Branco, Lorde, Lady Gaga.

Acesse, a seguir, a [primeira playlist](#)³⁰, criada no *Spotify* para ser trilha sonora dos nossos encontros e que inspiraram muitos aspectos da peça. Além desta, foram criadas outras seis listas

³⁰ link

de músicas utilizadas nos inícios dos ensaios respectivos. Escute.as *playlists* no *Spotify* por meio dos links: [PIRA 3](#)³¹, [PIRA 4](#)³², [PIRA 6](#)³³, [PIRA 7](#)³⁴, [PIRA 8](#)³⁵ e [PIRA 9](#)³⁶.

Além dessas, uma outra lista com músicas foi utilizada nos ensaios, como experiência e como ponto de debate. Sem revelarmos o teor das músicas, o elenco improvisou ao som de composições de uma inteligência artificial: [Aiva – Genesis](#)³⁷. Havia sempre uma conversa rápida ao fim de cada ensaio onde aconteceram muitas trocas importantes. Após se relacionarem com as músicas, no ensaio ao som de *Genesis*, os performers tentaram adivinhar quem era o compositor responsável. Parecia impossível supor a partir das músicas que o autor não era humano. Nossa discussão sobre a experiência passou por temas como, se um dia a arte poderia ser criada por um ser artificial. Se isso é possibilidade, futuro ou presente. Nossa investigação sobre o futuro da consciência, um de nossos temas, se nutriu também de outros textos elaborados a partir de inteligências artificiais, um diálogo. Passamos por sonoridades como o álbum [Hologram Plaza](#)³⁸ – músicas “de elevador”, com aspecto retrô, trazendo uma certa nostalgia, com a estranha sensação de vagar por um shopping vazio no passado. Ao experimentarmos com as composições de Riccieri Paludo, havia uma sobreposição de camadas de sensações a partir das sonoridades. Os sons co-compunham com o coletivo.

Em relação à minha voz, me senti muito livre em relação à direção de vocês. Pude acompanhar o projeto desde as primeiras reuniões da equipe técnica em que vocês trouxeram as referências, ali pude entender um pouco mais do universo em que ia se passar toda a ‘pira’. Pra mim, enquanto compositor, gosto muito de entrar, entender qual o universo, qual música e sons ele tem.

Quanto à voz/participação/criação, fui muito bem alimentado com referências, conversas e os ensaios do grupo que pude participar. Apesar de não poder ter estado em muitos ensaios, fui sempre bem recebido nos que pude ir, de maneira que me senti parte do grupo e, aos poucos, fui entendendo melhor tudo, como a peça e esse mundo era criado. Com todos esses fatores, a criação musical fluiu bem fácil, me senti sempre parte da peça e livre, por parte da direção, para criar e ‘pirar’ junto. (depoimento de Riccieri Paludo, 2020)

Em diferentes momentos aconteciam situações de reconhecimento e surpresa, compartilhando os afetos enquanto o trabalho se desenvolvia. Além do reconhecimento de músicas favoritas, encontros muito potentes aconteciam à medida que cada artista revelava um

³¹ link

³² link

³³ link

³⁴ link

³⁵ link

³⁶ link

³⁷ link

³⁸ link

pouco de si. Muitos gostos e vontades em comum foram levantados e percebidos no momento dos encontros, o que também gerou um dos jogos que foi para a cena:

Jogo do ÍNTIMO - do ensaio para a cena:

Com o grupo espalhado pelo espaço, alguém começa a dizer algo que gosta (ou não gosta), o que vem à cabeça. As outras pessoas devem se aproximar ou se afastar com um passo, de acordo com a identificação. Se gosta/detesta a mesma coisa, se aproxima, com a possibilidade de comentar. A posição no espaço cria vínculos ou evidencia a estranheza entre as participantes.

A cada ensaio, a preparação partia do relaxamento para a presença, geralmente o ponto de partida para criar o estado de jogo, corpo alerta, mas tranquilo, o tônus muscular ativo, mas sem tensões desnecessárias, as percepções aguçadas, sensibilizadas por estímulos e levando a atenção aos elementos presentes na sala de ensaio. A busca é por aquele momento em que o performer está em jogo e toma uma decisão ou diz algo sem pestanejar, mas de forma consciente, e isso eleva o jogo a um novo patamar.

Jogo do NADA EM CENA - parte dos ensaios:

Um(a) a um(a), entram no quadrado e fazem NADA em cena, sob o olhar do resto do grupo. Nada a mostrar, nada a explicar. Vejo quem me olha e me deixo ser visto. A troca acontece quando o JOGO mostrar que é necessário. Atenção à cada micro reação que acontece no corpo, percebendo os mini gestos e as vontades que surgem: rir, comunicar algo, explicar, fugir da situação, etc.

Nessa busca por aprofundar o olhar sobre o que acontecia nos ensaios, percebemos uma afinidade conceitual, além da afetiva, pelo trabalho de Arlette Souza e Souza com o *Modo Operativo And.* Contamos com a sua presença em nossos ensaios, nos ensinando sobre o método de composição, ou jogo, e nos acompanhando enquanto jogávamos no nosso quadrado. Fazíamos o que o jogo pedia, sem tentar propor, sem conduzir, permitindo que a configuração do grupo definisse os rumos do jogo sem influências desnecessárias. Esse espaço delimitado foi sendo preenchido com diferentes camadas e, mais tarde, passou a ficar definido no trabalho como “o elevador” – o lugar de encontro possível entre os habitantes da *Pira*.

Jogo do PLATÔ - do ensaio para a cena:

O quadrado grande está equilibrado sobre uma bolinha de gude no centro. Cada um que entra no espaço precisa ajudar a equilibrar a cena. Cada movimento altera o equilíbrio do grupo todo.

Figura 20 - Buscando equilíbrio coletivamente.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Figura 21 - Testando apoios.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Figura 22 - Mentes unidas.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Figura 23 - Formas de caber com o outro



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Nas Oficinas do *Modo Operativo And* percebemos a dificuldade em não propor movimentos e ações para além do necessário. Em outras palavras, havia uma tendência a trazer muita informação, influenciando o andamento do jogo ou “forçando a barra” em direção a determinados problemas ou soluções. Sabe quando parece que o jogo não vai dar certo e ficamos ansiosos para mostrar para os observadores alguma ideia “legal” em cena? Propor uma reviravolta, um desvio do fluxo natural do acontecimento, cria ruídos na escuta do jogo. Com algumas rodadas de prática e conversa, a compreensão sobre o jogo se realizou sem a necessidade de novas propostas o tempo todo foi se tornando parte dos eventos de composição

coletiva. A partir de uma escuta atenta no presente, as ações eram desencadeadas espontaneamente. O acontecimento parece mais vivo, surpreendente.

A escuta no jogo, acontece tanto na percepção sobre a necessidade ou não de uma nova decisão-atitude, como também sobre o esgotamento dele. A duração variava de acordo com o desenrolar do evento. A proposição era desejável quando partia do jogo e não do jogador. Em outras palavras, cada vez que um participante se antecipava em criar uma proposta nova, poderia ser como um atravessamento que rompia com a horizontalidade da composição coletiva. A percepção de quando propor ou seguir o jogo é muito sutil, mas foi sendo incorporada a partir da valorização cada vez maior da escuta atenta no aqui-agora. Ela passa pela tranquilidade, percepção, confiança – paciência, curiosidade, presença.

Além dos experimentos com os corpos nas oficinas, também experimentamos com a escala ‘maquete’ do *Modo Operativo And*, utilizando objetos da nossa “lojinha³⁹”. Alguém começava escolhendo um dos objetos para colocar dentro do espaço delimitado do quadrado pequeno, determinando sua posição em relação aos limites. Os demais observavam a composição proposta e, caso a configuração “pedisse” por uma alteração, poderiam mover o objeto ou inserir um outro, sempre compondo com o primeiro. A percepção de que sempre ocorre uma criação de sentido, demonstra o poder do jogo mesmo com poucos elementos. Cada escolha era sempre um acordo entre o grupo, que sempre se perguntava se “faz sentido”. As múltiplas combinações geravam surpresas, momentos cômicos, estimulavam a imaginação. As rodadas seguintes geralmente traziam camadas de significados das rodadas anteriores, o que ficava explícito pelas reações do grupo cada vez que um objeto era reutilizado em um novo contexto ou combinação, quebrando a expectativa criada anteriormente.

Após os experimentos, combinamos a proposta do elevador com as teorias de Goffman (1988, 2007, 2001) de ‘interação social’, ‘representação do eu na vida cotidiana’ e ‘estigma’. O encontro dos moradores e moradoras acontecia nesse espaço compartilhado que confunde íntimo e o público. Um local que geralmente propõe um determinado comportamento que varia quando estamos sozinhos ou acompanhados de estranhos. O contraste com o espaço da vida privada aparecia mais evidente quando os atores se movimentavam nos “apartamentos” – círculos de luz rosa onde cada artista aparecia isolada(o) desempenhando uma partitura de ações

³⁹ Selecionamos coletivamente objetos que tinham relação com aspectos das personagens, com o universo da *Pira* e até aleatoriedades em nossa “bagagem”, para que fossem utilizadas nos jogos e cenas. Inspirados por uma série de imagens que registravam os objetos encontrados nas [malas dos confinados no manicômio de Willard](#), eram, em geral, objetos afetivos, memórias, mas também incorporamos objetos do universo da medicina, como as luvas, jalecos etc.

do cotidiano individual, íntimo – para o quadrado do elevador, compartilhado e vigiado por câmeras, um ‘não-lugar’⁴⁰, de circulação temporária e regido por regras específicas.

Jogo da INTERAÇÃO SOCIAL E ESTIGMA – do ensaio para a cena:

Sinal sonoro. Todas as pessoas, exceto BETE (Aline), levantam em três movimentos (sem combinar, sem liderar). Um(a) a um(a) saem de suas caixas e entram no elevador, bastante contidas pelas regras desse espaço e com movimentações precisas, equilibrando o espaço a cada entrada. Algumas paradas em diferentes andares, pessoas saem, pessoas entram, o restante equilibra a ocupação dos corpos no espaço. Quando o elevador estiver cheio (cinco pessoas equilibradas no espaço), entra BETE.

Figura 24 - Exemplo de pessoas equilibradas.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

... A chegada de BETE inicia o jogo de platô, ainda 1 para 1, onde o coro deve sempre se reorganizar para manter o equilíbrio (se desequilibrar o elevador vai cair). BETE desconhece as regras (de interação social): observa, estranha, tenta entender, se diverte com as movimentações do grupo.

Quando o jogo do platô quebrar, um novo jogo do platô inicia: Estigma, em que o peso de BETE é de 1 pra 5, Coro se reequilibra criando oposição - para se distanciar daquilo que não é normal: BETE). Se movimentam e só a observam quando ela não está olhando para eles.

⁴⁰ Para Augé (1994), o ‘não-lugar’ não é um lugar antropológico, é o mundo prometido à individualidade solitária, à passagem, ao provisório, e ao efêmero. Se caracteriza pelos pontos de trânsito e as ocupações provisórias que não são capazes de criar identidades.

Figura 25 - Oposição.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Figura 26 - Excluída da multidão.



Fotografia: Marcelo Pires de Araujo

Figura 27 - O que tem no último andar?



Fotografia: Jerusa Mary

Figura 28 - Observar aquela que observa.



Fotografia: Jerusa Mary

Foi mencionado no capítulo anterior a importância de uma estrutura, entre as funções, mais horizontal para que cada integrante possa se sentir com autonomia suficiente para propor e jogar de forma mais confiante, para que não haja desperdício da energia criativa:

Sem uma autoridade de fora impondo-se aos jogadores, dizendo-lhes o que fazer, quando e como, cada um livremente escolhe a autodisciplina ao aceitar as regras do jogo (“desse jeito é mais gostoso”) e acata as decisões de grupo com entusiasmo e confiança. Sem alguém para agradar ou dar concessões, o jogador pode, então, concentrar toda sua energia no problema e aprender aquilo que veio aprender. (SPOLIN, 2006, p. 6)

Spolin (2006, p.7) aponta que “A linguagem e as atitudes do autoritarismo devem ser constantemente combatidas quando desejamos que a personalidade total emerja como unidade de trabalho.” A autora confirma que o relacionamento livre nos trabalhos de atuação fica impedido quando há uma expectativa de julgamento. “Alguns, nesta luta com a aprovação/desaprovação, desenvolvem egocentrismo e exibicionismo; outros desistem e simplesmente seguem vivendo.” Além dessa tentativa de agradar ou de não ser criticado negativamente por observadores, neste caso os diretores, a pesquisadora menciona uma outra influência, interna, que pode ser nociva para essa atmosfera almejada: “Se uma pessoa domina, os outros membros têm pouco crescimento ou prazer na atividade, não existe um verdadeiro relacionamento de grupo.”

Participar da *Pira* foi um grande desafio para mim. Porque eu tenho a Skiante, onde eu sou diretor, e eu dirijo uma companhia há dez anos, então, se colocar do outro lado de novo, de ator, de ser dirigido, é muito desafiador. E eu fui pronto, jurando que eu era muito imparcial, o mais imparcial possível, mas acho que não foi bem assim.

Antes de mais nada, eu quero lembrar que a *Pira* era dirigida por dois diretores, Jocasta e Marcelo. Por serem muito ligados e terem uma conduta muito bem organizada, até demais, a ponto que isso até... não que me assustava, mas eu sempre fui um pouco mais solto, não que eles não soubessem ser flexíveis em relação ao que acontecia... O grande achado dessa dupla foi aproveitar o que cada um tinha de melhor para oferecer [...]

Acho que essa dupla funcionou muito bem em relação a isso. Mas, sobre como eu me sentia, eu sempre fui muito parcial, eu achava, mas às vezes eu tenho a sensação de que [...] é que eu sou uma pessoa que observa muito o que os outros fazem, como agem e acabo acreditando que não consigo aproveitar muito dessa espontaneidade. Eu gosto muito de observar, [...] eu observava muito o que os meus diretores faziam, porque para mim estar do outro lado de novo era uma coisa nova.

No momento do jogo eles sempre foram muito incentivadores do ‘deixar acontecer’, então, perante todo processo de construção, desde a integração do grupo até o que eles queriam – eles sabiam a proposta, mas não sabiam onde chegar, e isso é ótimo. Acho que se a gente quer saber onde a gente quer chegar com alguma coisa, a gente acaba se fechando muito com ela. Então, nesse aspecto, eu me sentia muito livre, muito feliz, muito contemplado, com essa liberdade que os diretores deixavam. Mas também eu me sentia (talvez canceriano tenha mania de perseguição)... eu me sentia um pouco mais observado em alguns aspectos de decisões. Parece que uma pessoa fala algo que tem um pouco mais de peso em algumas questões, sabe? Eu fui percebendo isso com o tempo, [...] eu fui me sentindo mais à vontade, [...] eu sentia que eu tinha que ter mais cuidado com o que eu falava, a ponto de preferir me anular do que falar. Tanto porque eu não queria ser intrusivo dentro da direção dos dois, do processo, porque esse é o motivo da prática de direção – eles terem essa vivência mesmo e aprender. [...] eu me recuava um pouco mais do processo criativo. Até porque eu preferia me anular, como eu falei, do que, sei lá... do que ser o “do contra” em alguns aspectos.

A questão dos jogos eu acho que foi muito interessante, porque eu sou uma pessoa muito acelerada, e os jogos me ensinaram a ter um pouco mais de paciência dentro dos processos, porque dirigir uma companhia de dança às vezes me exige ser muito imediatista. E os diretores propunham descobrir aquilo, muito legal. Isso me acrescentou bastante, voltar a ter o tempo de espera. Me ensinaram muita coisa legal do minimalismo, os olhares dentro do elevador: como a gente olha, quando a gente pode ser caricato e quando não. Acho que isso é um contraste muito legal na *Pira*: trabalha com o caricato e o minimalismo.

Acho que dentro da parte que eu fazia muito de dança, eu amei ser dirigido [...] a questão de ser caricato em algumas coisas, na voz da Stela do Patrocínio, e em outras nem tanto. [...] eu achei muito legal, foi a parte que eu mais curti, que eu consegui realmente dizer para os dois: ‘acho que finalmente estou sentindo que estou contribuindo e não sendo um problema’, ‘acho que dessa vez está dando certo’. Então, era a parte que eu esperava muito.

Também eu, como ator-intérprete-bailarino, não queria decepcionar os dois. São duas figuras muito importantes para mim dentro da Universidade, com peso. Eu me via muito nesse compromisso.

Essa parte para mim era a melhor, porque chegava para as pessoas, era como um coração mesmo. Eu gosto muito quando a gente trabalha com uma dramaturgia que é do intenso e do sensível ao mesmo tempo, são contrastes que estão ali constantemente – Uma agonia de uma pessoa, onde os outros somam com essa situação. O coro tem a sua importância junto do indivíduo. Que tem todo sentido pra quem assiste, a pessoa se coloca no lugar. A arte precisa disso. Ela pode criar distanciamento, aproximação, o que for, mas ela precisa chegar. Eu esperava muito essa parte porque eu sabia que era um momento que eu estava livre, com voz – no meu corpo, para conseguir atingir as pessoas.

E também nos outros jogos eu esperava muito a questão da escuta do outro. Adorei trabalhar com Ale, porque é bem diferente de mim: eu mais reservado em algumas coisas, ele mais “leonino”, “cheguei chegando”. E no começo da primeira edição, a gente começava improvisando juntos e isso foi fundamental para mim. Mesmo em sala de aula, pelo toque, a gente se permitiu se conhecer mais, isso aproximou muito o elenco [...] e a gente sentiu que isso uniu muito a gente também antes da gente apresentar pela primeira vez a *Pira*. (depoimento de Roberto Schiante, 2020, informação verbal)

Ainda para Spolin (2006, p. 8), “Um relacionamento de grupo saudável exige um número de indivíduos trabalhando interdependentemente para completar um projeto, com total participação individual e contribuição pessoal.” No nosso caso, o objetivo em comum não era apenas a composição de um trabalho coletivo, mas o funcionamento dos jogos que foram surgindo ao longo do percurso criativo.

O processo da *Pira* foi muito importante para mim tanto como atriz em cena quanto como uma estudante que busca referências de criação de processos artísticos. Senti, desde o início, que o processo era colaborativo pelas atividades propostas que buscavam a integração do elenco e também pelos jogos de improvisação, que possibilitaram a criação de imagens e cenas posteriormente incorporadas ao espetáculo. Uma das coisas mais marcantes do processo para mim foi a criação das personagens, as quais surgiram de uma atividade em que conseguimos materializar o inconsciente coletivo do grupo em corpos e vozes que foram sendo trabalhadas e lapidadas durante todo o processo. Acredito que o planejamento e os temas dos ensaios organizados pelos diretores também ajudaram muito para o processo criativo do grupo, pois a cada ensaio, íamos construindo pouco a pouco uma relação de confiança e um espaço seguro em que a gente poderia propor e experimentar sem medo novas ideias na composição das cenas e dos personagens. No meu caso particular, acredito que foi um processo bastante profundo, pois colocou luz em

questões e em entranhas antes desconhecidas do meu corpo e da minha mente, que talvez não estivesse muito preparada para acessar, mas no final foi libertador. Fiquei contente também de poder utilizar a escrita como uma ferramenta para compor, criar e dar voz aos pensamentos em cena. Resumindo: foi um semestre intenso de muitas descobertas e aprendizados com atores, atrizes e diretores incríveis. Amei! (depoimento Carolina Cabral, 2020)

Um paralelo interessante pode ser feito entre o papel dos diretores e o papel dos professores em sala de aula de teatro. Spolin (2006, p. 8) menciona em diversos momentos o propositor dos jogos como professor/diretor. A autora coloca que a verdadeira autoridade é o próprio jogo: “O professor encontrará seu caminho se nunca perder de vista o fato de que as necessidades do teatro são o verdadeiro mestre, pois o professor também deve aceitar as regras do jogo”. Desenvolver a autonomia em lugar da usual relação de dependência, como em muitos ambientes de trabalho e ensino, é um exercício que exige atenção. O hábito leva a uma configuração onde geralmente existe uma voz cujo peso é maior e mais incisivo. Isso pode causar insegurança e bloqueios criativos. “A verdadeira liberdade pessoal e a autoexpressão só podem florescer numa atmosfera onde as atitudes permitam igualdade entre o aluno e o professor, e as dependências do aluno pelo professor e do professor pelo aluno sejam eliminadas.”

No contexto da *Pira*, evidenciamos para o elenco que suas vozes eram mais importantes do que a voz dos diretores no processo. Era a voz do coletivo e a voz do próprio jogo, que deveriam apontar as direções. Cada integrante trazia contribuições que eram desencadeadas pela disponibilidade do grupo em escutar, ativando mutuamente o processo de co-composição. Foi preciso uma escuta atenta e consciência de que cada jogada afeta o jogo do próximo. Assim, estavam em colaboração.

Bogart e Landau (2017, p. 36) apontam caminhos para uma condução menos restritiva, demonstrando a importância da escolha das palavras utilizadas nos ensaios, por exemplo, “A palavra “querer”, usada habitualmente e sem noção de suas consequências, constrói uma relação pai/filho no ensaio. Essa relação paternal limita a capacidade, o rigor e a maturidade no processo criativo e inibe verdadeiras colaborações.” Escolhas como essa implicam diretamente na sensação de julgamento ou expectativa. Foi possível perceber durante o desenvolvimento da *Pira* que, quando ficava subentendido que os diretores tinham uma visão específica do que deveria resultar determinado jogo, alguns artistas se sentiam testados e ficavam bloqueados ou retraídos:

A linguagem específica usada ao longo de um ensaio tem impacto na qualidade das relações entre as pessoas, assim como no tom do ambiente. O termo “querer” – muito usado e abusado em nosso sistema americano de ensaio de uma peça – implica na

ideia de certo e errado. Ele estimula os artistas a procurarem uma única e satisfatória escolha, dirigidos pela busca da aprovação de uma autoridade absoluta acima deles. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 36)

Podemos refletir sobre alguns dos questionamentos importantes levantados por Bogart e Landau (2017, p. 36) a partir da observação atenta ao trabalho coletivo na *Pira*. “O processo artístico pode ser colaborativo? Um grupo de indivíduos com personalidade forte pode perguntar o que a peça ou o projeto quer, em vez de depender somente da dominação hierárquica de uma pessoa?” Em diversos momentos o grupo foi capaz de colaborar de forma autônoma e chegar a resultados surpreendentes.

Um exemplo me vem à memória, num dos jogos desenvolvidos dentro de um quadrado desenhado no chão, nosso “elevador”. Nossa indicação dava pistas de como e porquê entrar no elevador, mas não determinava sobre a saída. Em determinado momento o grupo decidiu, em uníssono, sem um líder, sair do elevador em uma fila, andando de costas em direção ao fundo da cena. Isso criou um dos momentos mais engraçados experienciados nos ensaios. A comicidade presente no acontecimento tinha tudo a ver com a imprevisibilidade da ação – a quebra de expectativa gerada por um grupo andando de costas em uma fila para sair do recinto, o que não seria possível atingir caso tivéssemos decidido previamente e indicado como o jogo deveria ser finalizado.

Bogart e Landau (2017, p. 36) mencionam a importância da estrutura e de um senso de direção e sugerem outros modos: “mas o líder pode apontar para a descoberta, em lugar de encenar uma réplica do que ele decidiu de antemão? O quanto podemos resistir ao proclamar ‘isso é’ para perguntar de forma autêntica: ‘O que é isso?’.” Essas questões dialogam com o acontecimento descrito há pouco, além de apontar um provável acerto ao termos decidido trabalhar com jogos nos ensaios. Em lugar de encenar textos prontos com rubricas predefinidas, os jogos abriram espaço entre nós e a indicação. Desta forma, o papel dos diretores era de apontar a imprevisibilidade como potência do coletivo:

A exploração de um tema, a descoberta da encenação e a escavação da linguagem, por exemplo, podem ser um ato coletivo no qual ideias são propostas e ajustes são feitos por todas as partes. [...] um caminho para direcionar coletivamente as questões que surgem durante os ensaios. Atores, libertos da busca de aprovação paternal, ganham a responsabilidade de cocriadores do evento. [...] fazendo com que cada participante encontre uma razão convincente para estar na sala, para investir no processo e reclamar a sua posse do resultado. (BOGART; LANDAU, 2017, p. 36)

Bogart e Landau (2017, p. 37) apontam os Viewpoints como ferramenta de composição para “*deixar algo acontecer no palco, em vez de fazer acontecer.*” Essa noção de abrir espaço para o acontecimento, ao invés de forçá-lo, esteve presente no processo criativo, mas não

significa que não senti ansiedade. Em vários momentos me vi lidando com uma voz interna que questionava “e se nada acontecer?”, como se minha responsabilidade estivesse em garantir que cada um dos ensaios trouxesse um resultado de cena. Essa insegurança, ao meu ver, está ligada com ideias preconcebidas de produtividade no lugar de artista, lidando com a própria sensação de necessidade de aprovação. Aquilo que eu trabalhava conscientemente com os atores em cena/jogo, eu precisei trabalhar em mim nesse novo papel que desempenhei durante o projeto. Em acordo com as autoras, o mais essencial é estar aberto àquilo que acontece no grupo, efetivamente, em vez de estar disponível apenas para aquilo que você espera que aconteça. Isso requer prática tanto do ‘instrutor/líder/diretor’, como dos demais participantes. As autoras falam à respeito do artista proponente do treinamento, quem ensina ou conduz, o que em nosso caso, os papéis de diretores da *Pira*. O instrutor/líder/diretor precisa trabalhar em si os aspectos que tenta promover nos encontros com o coletivo. No meu caso, precisei criar em mim a abertura para as possibilidades. A partir disso, foi possível a criação de um espaço confortável para a escolha, a liberdade e o crescimento coletivos.

Em acordo com Bogart e Landau (2017, p. 37) os processos abertos de criação podem nos ajudar a reconhecer as limitações que impomos a nós mesmos e à nossa arte: “quando habitualmente nos submetemos a uma presumida autoridade absoluta, seja ela o texto, o diretor, o professor. [...] não há bom ou mau, certo ou errado – há somente possibilidades e, mais tarde no processo, escolhas.”

Partir da *Pira* (assim carinhosamente abreviando nosso processo) foi lindo e também intenso, pois estávamos tocando temas que me atravessavam muito: esse limiar entre arte e vida, entre a ideia de loucura e saúde mental, e tudo ainda com uma pegada futurista e simbólica também. Na época, tinha acabado de sair de uma internação clínica, por conta de algumas crises de ansiedade e poder ressignificar tudo isso em cena foi bem importante.

Cheguei para participar do processo, no segundo semestre, então já tinha acontecido uma apresentação inicial e um percurso já havia sido trilhado. Mas nada disso impediu a construção coletiva para propor e repensar o caminho já feito.

Nos ensaios, você e Jocasta traziam exercícios de improvisação e, a partir disso, a criação se dava no grupo, nas relações entre a gente, na troca, na composição que acontecia ali naquele momento.

A maior parte dos ensaios era composta de jogos e exercícios, então, eu sentia uma autonomia para ir para cena e propor, isso despertava já um estado de prontidão e ao mesmo tempo de escuta das proposições que surgiam.

Durante todo o processo, havia uma abertura também para o diálogo, para compartilhar o que eu sentia, vivia, experimentava ali na sala de ensaio. Lembro que ao final do processo de criação, chegando próximo à data de apresentação, começamos a explorar no espaço as luzes e os efeitos de luz, cores, iluminação, isso foi possibilitando criar cenas como a do corredor e a do elevador, onde ficávamos juntos num espaço quadrangular, e partir de alguns estímulos começava o jogo.

O ensaio com a luz foi também permitindo outras possibilidades de pensar os jogos e as cenas.

Nesse período, os exercícios da sala de ensaio ganharam outro sentido, havia uma organização agora em termos de dramaturgia, uma sequência dos jogos, o modo como seria composto o espetáculo em si. Mas não de uma maneira fechada, era uma dramaturgia, um guia, para gente seguir na sequência dos jogos.

Na apresentação, havia uma relação direta com o público. O público entrava no espaço e as ações já estavam acontecendo e, na sequência, a *Pira* se dava, por um lado, baseada num guia de jogos e cenas, mas por outro, aberta ao acontecimento, porque não sabíamos como o público iria reagir, quais seriam as respostas aos exercícios e à cena.

Eu vejo a *Pira* muito nesse lugar entre o improviso, a criação no coletivo, na relação com o grupo, mas também como um espetáculo que tinha um guia, uma dramaturgia, um caminho que foi construído na sala de ensaio a partir dos exercícios e jogos.

Como se fosse um trajeto, sabe?

A gente sabia que tinha determinadas paradas (pontos), mas o percurso em si estava aberto para o acontecimento. (depoimento de Julianna Rosa de Souza, 2020)

Ao optarmos pela configuração do espaço bifrontal de apresentação, além da relação intimista com o público, a proximidade permitiu a participação dos espectadores de forma direta nos jogos durante a peça. É o caso do Jogo das Perguntas, onde a pessoa tinha liberdade para falar o que quisesse, ou nem falar. Mesmo sem a explicação sobre as regras do jogo, o público entendia a proposta e escolhia jogar em diversos momentos:

Jogo das Perguntas - do ensaio para a cena:

O grupo faz uma fila e cada artista atravessava o espaço da cena até o microfone carregando a mala, para fazer uma pergunta corriqueira ou existencial. Nesse jogo, as pessoas do elenco podem convidar alguém do público para ir até o microfone, cedendo sua vez para que a/o integrante da plateia elabore uma pergunta.

Figura 29 - Arrastando a bagagem das dúvidas sem resposta.



Fotografia: Jerusa Mary

Figura 30 - O que é real?



Fotografia: Jerusa Mary.

Três palavras foram muito marcantes para mim durante todo o processo artístico na *Pira*: consciência, memória e metamorfose. Se o artista se eleva na arte, diferenciando-se de sua trajetória cotidiana, posso pensar e registrar que o processo artístico na *Pira* me transformou como atriz e como pessoa.

Porque na realidade concreta, o eu pessoa e o eu artista somos o mesmo ser em instâncias diferentes. Pirar, cujo significado de ação dicionarizado é ‘retirar-se de modo discreto’ e ‘evadir’, foi o que consegui realizar no processo coletivo de jogar em cena. (Dicionário Michaelis online)

Tivemos respeito, liberdade e escuta do outro e de si mesmo nesse processo. Sinergias. Sincronias.

Uma imagem: – vozes em uma mesma consciência. A voz do parceiro da cena, a voz dos diretores, a voz de um eu na cena e minha própria voz. As memórias emprestadas do outro. O outro como aquele que sofreu controle de sua identidade, de seu tempo, de seu espaço, de suas energias. O outro como aquele que ficou estigmatizado por louco dentro uma realidade que não sabe o que é normal.

Transitar entre a lucidez e a loucura é ‘retirar-se de modo discreto’, de alguma maneira. Pirei. Piramos. Nos permitimos nos relacionar compartilhando cada um, a seu modo, a sua ‘pequena’ loucura. Sem nos preocuparmos com o julgamento e o olhar do outro. Pequenas loucurinhas que nos possibilitaram pirar coletivamente. Aconteceu.

A *Pira* foi consolidada. Narrar, contar, representar, atuar, estar como pessoa no aqui e agora. Estar em cena consciente de um processo criativo que mexeu com memórias, inconsciente e com histórias. Empréstimo minha voz para muitos outros que habitam e podem habitar em mim. Identificar-se com as marcas de uma sociedade que te enferma, que te estigmatiza e te marca. Olhar para o outro que te assiste e ter a possibilidade de provocar, de jogar no improviso do olhar do outro, tão forte, angustiada e questionadora: – O que é real aí? O que é ficção aí? Por que você está aqui perto de mim nesse momento?

Desespero nos olhares, fuga. Meta-análise: – Você, aí que me olha, pode estar em suspensão nesse momento e vendo em mim na cena aquilo que não enxergava em si mesmo. Tomar consciência disso no ato. Improvisar a partir de algumas regras.

Partiturar algumas ações, mas estar atento à oportunidade do jogo no aqui e a agora. Ter liberdade e confiança em mim e no outro. Gerar e se apropriar de materiais. Estar preso no quadrado e no círculo, mas com liberdade para agir, tocar, sentir e provocar o outro. Liberdade para falar, para questionar. Possibilidade de mobilizar as memórias coletivas e individuais na ação e relação cênica. Emocionar-se deste lugar com a consciência de que é uma realidade ficcional. Refletir, compartilhar, transformar-se pela relação com o outro e consigo mesmo. Pirar foi um processo libertador intenso. Conhecer o *Modo Operativo and* como possibilidade de criar foi ampliar a acuidade na cena. Identificar quando a relação estava dada e as possibilidades de continuidade que tinham, a partir de um olhar do eu para o outro. Ter o corpo presente, ter a voz presente nas propostas. Fruir e engajar-se numa *Pira* coletiva de coexistir numa sociedade distópica, tão ficcional e ao mesmo tempo tão real? Mas, o que é real e normal? (depoimento de Aline Martins, 2020)

Manning (2018) explica a intuição como algo que toca o nervo sensível do tempo, sem que ela seja tempo ou a duração. A autora completa que esse movimento relacional faz com que o presente coexista com a sua futuridade, com o seu jeito (ou qualidade) de ‘ainda-não’ que espreita a experiência em suas margens. O potencial intuitivo, em acordo com a autora, é a arte, que ativa no presente atual, o futuro, permitindo sentir o entremear onde coincidem futuridade e presentidade. Para ela, a arte é a memória do futuro, pois esse movimento invoca uma memória, não do que já foi, mas do que ainda virá a ser.

Ainda segundo Manning (2018), a intuição rompe com o que já é conhecido ao forçar a experiência a um extremo, dilata o presente até a memória do futuro. Isso faz com que a experiência chegue ao extremo do que pode ser tecnicamente alcançado. A intuição não está separada de uma técnica. A autora sugere que o processo rigoroso pode levar a técnica até seu limite, até que a sua tecnicidade⁴¹ apareça.

Em acordo com Manning (2018), nas bordas da experiência espreitam vibrações mínimas – humanas e não humanas. Podemos senti-las a partir da memória do futuro. A força do devir é ativada quando somos capazes de intuir a presença dessas vibrações mínimas. No acontecimento elas pulsam e são cativadas pela intuição. Não basta que estejam presentes, precisam ser apreendidas. A percepção expandida no aqui e agora nos auxiliou no sentido de tornar a apreensão das vibrações mínimas durante os ensaios e jogos. Foi importante esse treinamento para que cada ator pudesse perceber nas mínimas variações, oportunidades de composição, de relação. Isso que se revela é o ‘mais-que’ da experiência – essa pulsação de futuro que esta apresenta. O ‘mais-que’ pulsa como um ritmo, não como uma sucessão. O que permite emergir um ‘sentir-futuro’ é um mecanismo chamado ‘empatia’.

⁴¹ “Tecnicidade: aquilo que ultrapassa a técnica de tal forma a tornar sensível o mais-que de toda experiência.” (MANNING, 2018, p. 264)

Em acordo com Lapoujade (2017 *apud* Manning, 2018) a empatia é a intuição que é capaz de nos transportar ao interior de um objeto, coincidindo com aquilo que ele tem de único, aquele algo de inexprimível que carrega em si. Pode ser um algo, pode ser um alguém. O percurso trilhado na *Pira* tinha como norte promover a empatia entre mentes diversas. Primeiro entre artistas, entre eles/as e “loucos/as”, mas também entre espectadores e elenco, entre a normalidade e as pessoas “piradas”. O treinamento da intuição foi estimulado a partir dos jogos. Isso contribuiu para que a empatia entrasse em cena. Manning (2018) sugere também a empatia como motor da investigação. Este intuir no outro, permite outras camadas de variações. A empatia propicia que a sensação do movimento desdobre a experiência em suas complexidades. A atenção no presente contribui até certo ponto para a percepção das mínimas vibrações, mas a intuição se compromete apenas com o que está por vir. A empatia, esse sentir no futuro de um/a outro/a, adentra o terreno do jogo ao anteciparmos possíveis jogadas a partir da observação no tempo presente. Variadas possibilidades se formam para além de um pensamento individual.

Será possível imaginar outros modos de coletivos, de pensar e de fazer arte, em acordo com Manning (2018, p. 266), ao nos debruçarmos sobre a elaboração de técnicas que produzam fendas na arte. Por meio da prática da atenção ao campo que está em formação, revelamos esses ‘gestos menores’ da arte. Isso nos possibilita voltar-nos para a arte do tempo. As fendas propostas na *Pira* foram importantes para a composição de seu universo: presente e futuro distópicos, com uma dose de nostalgia do passado; imaginar o futuro da consciência a partir dos exemplos da história; confundir íntimo, privado e público; questionar sobre o preço da produtividade; borrar as noções de normal e “o outro”; jogar como possibilidade de vida no presente que não se restrinja a preconceções. “Tal percepção é, no acontecimento, ecológica e coletiva, ao mesmo tempo em que é relacional.” A autora explica a relação como a força revelada pelo sentir, que desvela como o tempo co-compõe a experiência. A relação pede por escuta, um outro tempo é proposto – uma certa espera em ação. O tempo co-compõe com as camadas de potencialidades que se formam no fazer da experiência.

A partir de Manning (2018, p. 267), é possível ver a arte como desenvolvedora de técnicas para intuir. Isso proveria uma base para a criação de novas maneiras, para fazer emergir novos jeitos de colaborar – humanos e não-humanos, imateriais e materiais. “A arte pode tocar a tecnicidade do mais-que que salta das proposições.” Ela afirma que a arte pode, durante o processo, questionar sobre como a interação coletiva reflete sobre si mesma. Na *Pira* se ativou o ‘fazer e ver’ da arte, revelando também sobre as formas que ativam a potencialidade da pesquisa-criação: “A arte pode questionar o que a compele a pensar, a virar.”

Investigar o processo colaborativo de composição, tarefa proposta por este capítulo, sugeriu formas de ver a questão “jogo” dos jogos cooperativos e a questão “técnica” das técnicas de co-composição. Haveria de se dar importância também para as partes indissociáveis que formam a cooperação, a co-composição. Simondon (2005 *apud* Manning, 2018) descreve o indivíduo a partir do processo de individuação. O indivíduo seria um ponto de inflexão neste processo, não como algo previamente constituído. O indivíduo também não seria o ponto de partida, mas emergente do meio da individuação. O vocabulário apresentado pela autora a partir de suas referências, oferece para essa reflexão: a ‘pré-individuação’ (força da forma), individuação (processo), individual (ponto de inflexão que abre outras individuações) e indivíduo (singularidade do processo pelo qual o acontecimento se expressa e não o que coloca o acontecimento em movimento).

Em acordo com Manning (2018, p. 268), observa-se que não é possível separar totalmente o indivíduo que emerge do processo da *Pira*. Este indivíduo também não é separável da força do ‘pré-individual’ ou o ‘mais-que’ acompanhante de todos os processos – da força que toma forma. Cada elemento sensível ativado durante o processo, co-compõe, sem hierarquia. Perceptível e quase imperceptível cooperam nos jogos e nas cenas. “Se o mais-que de um processo de individuação percorre toda a dinâmica de formação, isso significa que não há uma fase do processo que já não esteja, de saída, em excesso relativamente à forma que terá.” Portanto, a autora afirma que um processo é coletivo, segundo sua própria natureza – trata-se de uma ‘ecologia de práticas’:

Em muitas leituras sobre coletividade, o múltiplo refere-se à soma das individualidades (de tal feita reduzindo o coletivo aos indivíduos que o integram). No entanto, para Simondon, a individuação é sempre transindividual. É verdade que indivíduos emergem daí, mas o processo nunca retornará à soma de suas partes. Mesmo os indivíduos, quando abstraídos, não deveriam ser simplesmente reduzidos a uma soma, uma vez que continuam portadores da sua carga pré-individual, uma carga que contém ‘potências e virtualidades’, o que sugere uma suscetibilidade contínua a estados alterados de natureza. (MANNING, 2018, p. 268)

Manning (2018) afirma a partir de suas referências que o conceito que melhor sublinha o fato de todo acontecimento ser participativo, colaborativo, é o ‘transindividual’. Em acordo com Simondon (2005) a autora nota que a transindividuação pode descrever a coletividade que existe na base de qualquer individuação. A ideia de ‘transindividual’ evidencia que a ecologia que compõe o acontecimento é modificada a partir de qualquer mudança que ocorra no próprio acontecimento.

Para Manning (2018), a participação é uma ideia central na arte do tempo – mesmo sob a definição da arte como objeto. Ela possui duas temporalidades que apontam para a sua realização e para o tempo em que o objeto é apreciado pelo espectador. A autora coloca realizador e espectador como polos opostos do processo. Ela questiona que essa definição não contempla totalmente a arte participativa, nem todos os processos artísticos coletivos, onde os aspectos de participação ainda são centrais para tornar o trabalho efetivo. Na *Pira*, muito da relação dependia do/a espectador/a. Isso poderia manter a dicotomia na arte entre realizador e público (participante, espectador) mesmo nesses casos. Nas práticas artísticas, ainda em acordo com a autora, o realizador ainda se vê como eixo principal. Isso demonstra o quanto ainda estamos presos à ideia do artista como um gênio solitário. Num jogo de criação coletiva atento à sua ecologia de práticas, essas noções são levadas aos seus extremos. É um processo que mobiliza estruturas profundas.

A partir de Simondon (2015), Manning (2018) aponta a metaestabilidade como parte da natureza humana. É por meio dela que se dá a feitura da arte da participação que começa no processo artístico. O acontecimento é considerado plenamente participativo durante tal feitura: “um processo sempre em co-composição por entre as gradações e as temporalizações do seu próprio fazer” (SIMONDON, 2005 *apud* MANNING, 2018, p. 271). A autora afirma que quando a arte se ajusta para a ‘artimanha’ do processo se fazendo, se cria uma tendência a um *ethos* coletivo.

Ainda em acordo com a autora, da estabilidade estrutural até o processo mais maleável e efêmero, a ‘arte com manha’ aciona a arte da participação: “é uma materialização intensiva, uma movência absoluta que habita duracionalmente o processo. É a arte do tempo se fazendo sensível.” (Manning, 2018, p. 276). Ao enxergarmos o sujeito como resultado do acontecimento ao invés de disparador, evidenciamos que o sujeito do acontecimento engloba a sua qualidade vetorial – que segundo Massumi *apud* Manning (2018) é o seu pensar-sentir. Não é possível separar a qualidade dos vetores e o sujeito do ‘tom-da-sensação’ que o compõe.

De acordo com Manning (2018, p. 279), existem condições que favorecem a contemplação, no sentido de ‘persistir-com’ e de cuidado com o processo, ou até como uma forma de produção mínima. A obra operativa é assistida por condições de contemplação. A contemplação pode ser considerada passiva apenas no sentido de que “essa assistência provoca uma espera, uma paragem, uma escuta,” uma empatia-com. O processo envolve essa empatia com a parte indizível da experiência, influenciada pelo ‘jeitinho’ – em acordo com a frágil arte do tempo.

É nas margens da percepção, ainda segundo Manning (2018, p. 279), que a contemplação é capaz de ativar “temporalizações de seu próprio fazer”. Para a autora, por vezes ela verga o neurotípico à percepção autista – o que pode nos permitir olhar para nossa busca por estimular a empatia entre público e a neurodiversidade. Propor alternância entre os momentos de contemplação e os de distanciamento, os estados do elenco se alternando pelas bordas do jogo e da cena. Artistas em *Pira*. Era um convite a duvidar da normalidade, aqui representada pela neurotipicidade. No exercício de contemplação de nossa obra operativa coletiva, havia a oportunidade para afetar-se pela parte indizível da experiência e para observar-se a partir das escolhas perceptivas no acontecimento. Para a autora, a contemplação, a intuição e a empatia, ativam o ‘diferencial do acontecimento’: “E, sendo assim, passa a responder às sutis nuances da experiência forjando-se”.

Em acordo com Manning (2018), é mais importante reconhecer a engenhosidade para criar novas vias de experimentação e de expressão. Não importa tanto como o trabalho se define – seja no caso da obra de arte sendo feita como também nas ‘práticas ativistas’. Estas fazem emergir coletividades por meio de ‘artimanhas em ato’. Em acordo com a autora, essa concepção de participação coloca em relação uma mobilização no acontecimento que está propensa a algo independente do indivíduo humano. Com foco nas relações “em jogo”, criamos vias de expressão e experimentação que afetava o público. Com a diversidade de relações entre os tantos ‘pensar-sentires’ – a partir das decisões tomadas no jogo perceptivo, inclusive em suas expressões quase imperceptíveis – a experiência se co-compõe. Acredito que seja possível incluí-los na coletividade emergente da *Pira*, pois espectadores co-compõem o processo.

4 MANTENHA-SE DENTRO DO ELEVADOR.

Fui programado, mas foi um erro, me fizeram humano demais.

Identificamos ao longo dessa pesquisa que todo o processo da montagem da *Pira* tem uma intensa transdisciplinaridade, por ser um processo pedagógico. O hibridismo que pôde ser percebido no produto final, é resultado dessa abertura à correlação entre as múltiplas linguagens que somaram-se nessa co-composição.

Durante a elaboração deste trabalho, houve algumas tentativas de definição iniciais que permanecem carregando algum mistério. Quando tento explicar que tipo de trabalho foi a *Pira*, a descrição como Teatro me parece insuficiente, quando levamos em conta as relações mais comuns com essa palavra. A imagem de um teatro tradicional não consegue contemplar por completo a nossa direção teatral, mesmo se tratando de uma direção teatral. Digo isso não apenas pelo resultado apresentado nas quatro ocasiões em que o público se fez presente, mas também pelo percurso compositivo que desenvolvemos. Quais seriam as definições possíveis?

A partir da preparação corporal e das experimentações com movimentos, anteriores ao uso de texto e da voz, a relação com a música, poderia colocar nosso trabalho no campo da dança, mas acredito que não somente.

Não querendo comparar meu trabalho com o de Lygia Clark, mas vejo um paralelo interessante na análise que a psicanalista Rolnik (2015) estabelece entre a arte e a clínica no trabalho da artista, que propunha um entrelaçamento da vida com a morte que extrapolasse as fronteiras da arte em direção à existência como um todo. Nessa tentativa de promover um desconfinamento, seus objetos dependiam da experimentação, sendo potencialidade atualizada ou não pelo receptor. A autora explica que, em certo momento, Lygia era incompreendida e marginalizada pela arte ao se aproximar do campo da psicoterapia, convivendo com uma posição fronteira.

Rolnik (2015, p. 108) cita as palavras de Lygia sobre os *Objetos Relacionais*, sua última obra: “É um trabalho fronteira porque não é psicanálise, não é arte. Então eu fico na fronteira, completamente sozinha.” A psicanalista percebe que, para entender a proposta de Lygia, em vez de observá-la a partir da clínica (ou da arte), é preciso ir ao seu encontro na fronteira. Para ela, não é para fora da arte e para dentro da clínica que a artista salta, mas justamente para a fronteira, onde suas obras reverberam tanto na arte quanto na clínica: “A questão de Lygia,

materializada em sua obra, tem o poder de arrancar a cerca que isola a arte como reserva ecológica de enfrentamento do trágico. Com isso, acaba produzindo hibridações da arte com outras práticas – especialmente a clínica, o que não é por acaso.” Para a autora, o híbrido arte/clínica produzido por Lygia torna explícita a transversalidade que existe entre as duas práticas, tornando possível sua problematização e, com isso, a mobilização do potencial da crítica em ambos os campos:

[...] explicita-se uma mesma dimensão política: da perspectiva de sua hibridação, prática artística e prática clínica revelam-se como forças de resistência à esterilização do poder disruptivo [...] a rigidez da separação entre estas práticas implica uma patologização do estado de arte: diminuem as chances de constituirmos territórios que sejam a expressão das diferenças engendradas em nosso corpo-bicho, chances de investirmos a dimensão experimental da vida, sua construção como obra de arte. (ROLNIK, 2015, p. 109)

Sobre considerarmos a proposta de Clark um método terapêutico, Rolnik (2015, p. 111) aponta que perderíamos a essência da força disruptiva que seu híbrido arte/clínica é capaz de criar ao fazer vibrar dentro de cada um dos campos (tanto da clínica, como da arte) a ‘tensão do trágico’, tornando indissociáveis a ética e a estética. Para ela, a hibridação com a arte demonstra uma relação importante das patologias com o trágico, “mais precisamente à dificuldade de se fazer a passagem entre o corpo-bicho e suas humanas formas”. Para a autora, o que Lygia Clark propõe não é um abandono à arte, nem a troca pela clínica, mas sim “habitar a tensão de suas bordas”:

Se a perda da individualidade é de qualquer modo imposta ao homem moderno, o artista oferece uma vingança e a ocasião de se encontrar. Ao mesmo tempo em que ele se dissolve no mundo, em que ele se funde no coletivo, o artista perde sua singularidade, seu poder expressivo. Ele se contenta em propor aos outros de serem eles mesmos e de atingirem o singular estado de arte sem arte. (CLARK, 1965 *apud* ROLNIK, 2015, p. 112)

Além da relação teatro-dança, meu fazer artístico esteve completamente entranhado com os métodos e referências do design. Não seria possível analisar os acontecimentos no percurso da *Pira* ignorando esse vetor de grande influência no trabalho. As contribuições dessa visão de designer podem ser percebidas na forma de organização da estrutura do projeto, como também no papel da iluminação e dos aspectos visuais na construção da peça. Devo mencionar, além disso, o papel das artes visuais como referências para criarmos a atmosfera e alguns símbolos representados em cena, como *O Beijo* de René Magritte.

Figura 31 - O beijo robótico em *Isso Não É Uma Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary.

Como definir esse nó, esse emaranhado de linguagens e saberes em que me tornei durante esse percurso híbrido de aprendizagem nas artes? Como seria possível que meu trabalho em direção teatral fosse nada além de teatro, sendo que as inspirações e referências vinham de tantos outros universos diferentes?

Outro aspecto importante do caráter híbrido em *Pira*, é o processo pedagógico presente no trabalho. Por se tratar de uma prática de direção teatral em um Curso de Licenciatura em Teatro, talvez ficasse implícito, mas vale ressaltar o quanto os conhecimentos do campo da pedagogia fizeram parte deste percurso. Durante a prática de direção, exercitamos uma variedade de aspectos do currículo acadêmico do qual fomos parte.

O processo pedagógico também faz relação com a forma como os temas escolhidos e referências foram transpostos para a imediação⁴² do trabalho com o elenco. Além da pesquisa teórica, nosso desafio foi transformar e criar metodologias com o desenvolvimento de técnicas de criação – a partir das referências de variados campos em práticas lúdicas e estimulantes.

⁴² “Reformular a experiência é o trabalho que a imediação faz. Não o faz em oposição à mediação. A lógica da imediação não tem relação com a mediação. Enquanto a mediação, por sua própria natureza, requer que o tempo seja um contêiner no qual a experiência se desenrola, a imediação torna aparente que as relações são emergentes. A experiência não é uma quantidade externa a ser analisada. A experiência cresce do meio. É desse meio que a imediação faz o seu trabalho, reconhecendo que tudo tem efeitos: cada ocasião de experiência deixa vestígios que afetam como a experiência se reatualiza.” (MANNING, 2019, p. 11)

Nosso papel no jogo, além de observar atentamente, era propor com uma referência visual poderia passar a ser um jogo e, ainda mais, com a nossa preocupação de trazer acolhimento, acompanhamento, mapeamento de potencialidades, *feedbacks*, auto-observação e estratégias de aprimoramentos, a *Pira* torna-se também um processo de ensino-aprendizagem.

Alguns exemplos foram os jogos desenvolvidos a partir da leitura dos textos de Goffman:

Jogo do “Onde estou?”:

Um jogador sai da sala. O resto do grupo inicia a improvisação a partir do estímulo de que estão em uma determinada Instituição Total. O jogador se insere na cena tentando descobrir onde está. Buscar um jeito de concluir sem combinar.

Instituições totais, em acordo com Goffman (2001): fechamento ao mundo externo (proibição muitas vezes física - portas fechadas, paredes altas, arame farpado, fossos, água, floresta, pântanos):

- 1- Incapazes e inofensivas: Asilo, orfanato, albergue para moradores de rua;
- 2- Incapazes e ameaçadoras à comunidade: sanatório para tuberculosos, hospício, leprosário;
- 3- Perigos intencionais: cadeia, penitenciária, campo de prisioneiros de guerra, campo de concentração.
- 4- Realização de modo adequado de trabalho: quartel, navio, escola interna, campo de trabalho, colônia, grande mansão.
- 5- Refúgio do mundo: abadias, mosteiros, conventos e outros claustros.

Jogo do delito social (ou sintoma mental):

Espaço quadrado no chão - Elevador pequeno. Dois grupos de três. Duas pessoas “normais” estabelecem o comportamento padrão (5 ações). Chega alguém que apresenta ‘comportamento psicótico’, em acordo com Goffman (2011) - demonstrando: achatamento emocional, postura inadequada, maneirismo, fora de contato. imprevisibilidade, não está no mesmo mundo que nós, difícil se colocar no lugar e sentir empatia. Associar-se incorretamente com os outros (regras de ‘cunião’).

Outros estímulos: Esconder, imitar, contrariar, ensinar, descrever...

Quando o som parar, incluir fala. Buscar um jeito de concluir sem combinar.

Bortolus (2012, p. 207), a partir de suas referências, diferencia poder e potência: o poder é separar a pessoa submetida daquilo que ela pode, enquanto o prazer da conquista é a potência. O autor utiliza os termos poder e potência para diferenciar disciplina de sistema disciplinar. Sendo assim, o ato de estabelecer fronteiras, que é a disciplina, pode potencializar o desenvolvimento de conhecimentos. Porém, a submissão a um sistema disciplinar pode acabar por reprimir novas ideias e conhecimentos de se desenvolverem ao invés de potencializá-las. Para ele, esse sistema de poder não tem a ver com a disciplina, mas com a relação desta com as

demais: “As relações entre as disciplinas caminham junto com a maioria dos sistemas de formação acadêmica que as têm perpetuado.”

Na *Pira* não existia um campo prioritário entre teatro, dança, design, iluminação, música. A divisão em disciplinas servia para o aprofundamento em questões específicas de cada linguagem, mas, no projeto, cada uma influenciava as demais e era influenciada de volta, muitas vezes encontrando-se nos seus limites, nos seus ‘entres’.

Em acordo com Bortolus (2012, p. 207), o sistema interdisciplinar oferece uma maior troca entre disciplinas, em comparação ao sistema disciplinar ou multidisciplinar, embora continuem ocorrendo uma divisão hierárquica entre as disciplinas, um sistema de poder. “A interdisciplinaridade impõe, a priori, um foco ou um propósito considerado mais relevante.” O autor cita Bateson (1968) que aponta que os propósitos conscientes do humano são pedaços, fragmentos, que diferem da visão sistêmica. Gasché (2008 *apud* Bortolus, 2012) propõe uma cultura transdisciplinar, sem hierarquia, sem a definição inicial de propósitos. Uma cultura baseada num conjunto de saberes, onde conhecimentos e habilidades entrem num círculo não-hierárquico, sem área de conhecimento com privilégios, e com diálogos equilibrados, simetria e igualdade.

Esta ideia se conecta com os modos de trabalho que envolveram as criações das cenas, por exemplo, quando a cada ensaio trazíamos um espaço – os círculos – e o jogo acordando sem memória. Aqui, o teatro, o design e a dança se entrelaçavam e compunham um modo de criação transdisciplinar. O que a imediação fazia era brotar do meio, a cena. A cada apresentação ou ensaio, o que gerava o movimento era este entrelaçamento.

Maturana (1999 *apud* Bortolus, 2012) fala sobre a biologia do conhecer, onde as emoções especificam de que forma estamos em nossa corporalidade e no domínio relacional. Para o autor, o que torna nossa inteligência disponível num espaço relacional é a emoção, que determina inclusive a disponibilidade do conhecimento, muda quem somos, realça nossas capacidades ao expandir ou restringir nossa percepção. Portanto, na *Pira*, em acordo com Maturana (1999), nossa inteligência enquanto um coletivo era as possibilidades de criação a partir da nossa plasticidade, de participar em domínios diferentes de consensualidade. E também de como nos movíamos com liberdade em direção à expansão desses domínios: “O amor é a emoção que constitui as ações de aceitar o outro como legítimo outro na convivência. Portanto, amar é abrir um espaço de interações recorrentes com o outro, no qual a sua presença é legítima, sem exigências” (Maturana, 1999 *apud* Bortolus, 2012, p. 208).

Bortolus (2012, p. 209) completa que estamos incluindo quando não negamos, o que possibilita chegar a uma totalidade local. Em acordo com ele, esta totalidade não é a verdade,

mas uma possibilidade de integração de conhecimentos disponíveis localmente, a forma possível para as pessoas envolvidas articularem tais conhecimentos. Para o autor, exercitar a transdisciplinaridade é trabalhar as nossas emoções nas relações, especificamente aceitando o outro e seus saberes como legítimos, ao construirmos coletivamente outros saberes: “Esta construção é uma atividade criativa e, assim, a transdisciplinaridade pode ser vista como um exercício de criatividade.” Em relação à *Pira* podemos ressaltar que cada integrante do grupo se colocava e se mostrava como estava no momento presente (somos devir). Deixar-nos sermos vistos, da forma como estávamos, era possibilitado pelo amor envolvido. A aceitação do que nos torna “estranhos”, dando liberdade para o outro estar-se também, abria um espaço de confiança e pura criatividade. Sem medo de julgamentos ou exclusão. Da cumplicidade emergia a possibilidade de mergulhar nas profundezas do espontâneo.

Bortolus (2012) tece relações interessantes entre a criatividade e o jogo, trazendo a informação de que “em sânscrito existe uma palavra, *lila*, que significa ‘jogo’, ‘brincadeira’. Além disso, ela significa brincadeira divina, o jogo da criação, destruição e recriação, o dobrar e desdobrar do cosmos” (NACHMANOVITCH, 1993 *apud* BORTOLUS, 2012, p. 212). O autor faz paralelos entre a dinâmica dos deuses hindus e propostas de ensino das artes visuais e da música, destacando os elementos da percepção, da memória e da criação.

Apreciar a arte provoca mudanças na percepção do mundo e na consciência de nossa relação com este. Além disso, experienciar a arte acessa a memória. Nessa relação entre percepção, memória e criatividade, um elemento afeta o outro de forma dinâmica: “Por exemplo, a criação de um novo conhecimento amplia o que vai ser guardado ou conservado. O aprendizado de uma técnica ou conhecimento anterior altera a percepção do meio e do que poderá ser criado, modificado ou moldado” (Bortolus, 2012, p. 213).

O hibridismo e a relação entre as referências fizeram com que o processo criativo se ativasse sem hierarquia. A criatividade interagiu com estímulos vindos de diferentes campos da memória (de cada um, na relação) e da percepção (do novo momento, do corpo no espaço). A partir dessas relações, o grupo foi criando um repertório próprio sobre como lidar com os jogos, construindo e modificando hábitos de criação do grupo. O processo de aprendizado da direção tocou cada um de nós, à medida em que experimentamos os atravessamentos advindos desse pensar em todos os campos.

Para o autor, o modo de nos relacionarmos com o mundo modifica significativamente o processo criativo, nossa forma de brincar, de ‘fluir na vadiagem’ e em nossa relação com o outro e com o meio. A ideia de normalidade está totalmente vinculada ao respeito às normas sociais, a crença nessas regras apresentadas pela cultura dos sujeitos, nas normatizações que

limitam comportamentos e pensamentos. A liberdade da brincadeira, sua inutilidade e potencial criativo se relacionam com a loucura. Aquilo que foge do usual, extrapola os limites do útil, faz a imaginação viajar por novos territórios, pirar, valoriza a espontaneidade do corpo livre de julgamentos, da sensibilidade, do riso explosivo, o estado de jogo. Esse modo de fazer artístico almejado na *Pira* costuma ser suprimido na vida em sociedade, principalmente na vida adulta. As condutas adulteradas são expressas na artificialidade das relações com o outro e com o ambiente. Nossa busca, na *Pira*, era pela saída das caixas.

Novamente, a liberdade e a criatividade aparecem aqui ligadas à ideia de jogo. Nachmanovitch (1993 *apud* Bortolus, 2012, p. 214) afirma que “*Lila*, profunda liberdade, é ao mesmo tempo a delícia e o prazer do momento presente e a brincadeira de Deus. Significa também “amor”. *Lila* pode ser a coisa mais simples que existe – espontânea, infantil, franca.” O autor citado complementa que, enquanto crescemos, as complexidades da vida vão sendo experimentadas e conquistar *Lila* pode se tornar mais difícil: “chegar a desfrutá-la é como retornar ao nosso verdadeiro ser”. A liberdade criativa que encontrávamos nos jogos se relacionava com a infância e com a espontaneidade, e de forma também a se conectar com a loucura. Nossa forma mais animal, menos racional, menos ligada ao julgamento do outro ou às normatizações das interações sociais.

Bortolus (2012, p. 215) aponta o ‘aqui e agora’ como gerador de dádivas no momento de espontaneidade. Quando nos envolvemos com o mundo à nossa volta, em constante transformação, estamos livres para interrelacionar. Ao atuar no agora somos impulsionados a sermos criativos e utilizar o que está disponível. “O que estiver disponível será usado, e então alguma coisa acontece, alguma coisa surge do seu contato com o aqui e agora.”

Embora o brincar seja um aspecto central da vida humana, a cultura ocidental moderna desedena isso, como aponta Maturana e Verda-Zoller (2004 *apud* Bortolus, 2012), ao priorizar a competição, o sucesso e ao instrumentalizar atos e relações. Bortolus (2012, p. 215) enxerga o amor e a brincadeira como modos essenciais da vida humana em relação: “amor segue junto com a ternura e a sensualidade; e a brincadeira, como modo de viver no presente, acompanha a abertura sensorial, a plasticidade do comportamento e o prazer de existir.” Na *Pira*, jogos e improvisações tinham o potencial no sentido de relação não-fragmentada com a realidade, em acordo com Bateson (1968 *apud* Bortolus, 2012), os propósitos conscientes são meros fragmentos da realidade, enquanto o prazer do momento da brincadeira é uma referência no tempo presente, de maneira mais intensa. Estado de corpo em jogo era nosso enraizamento na realidade, por mais que voássemos a muitos territórios com a imaginação ativada. Nosso percurso evidenciava um certo paradoxo ao acessarmos a temática da loucura por meio dos

jogos que, na verdade, permitiam uma vivência não-fragmentada do real, escuta expandida no aqui-agora.

Bortolus (2012) chama a atenção para a interação entre nossos sentidos. Olfato, visão, paladar, tato e audição, além de interligados, nos ensaios, dependiam da operação completa de nosso organismo. Percebemos e sentimos com o corpo todo. Estávamos ali o tempo todo, integrados, conscientes. As expressões artísticas mobilizavam todo o nosso ser. No momento presente da criação, o corpo todo é engajado, não apenas as partes ou habilidades diretamente ligadas a determinada especialidade.

Em acordo com Bortolus (2012, p. 219), o que vivemos, nossas intenções, desejos, objetivos e crenças, mesmo apontados como parte de nosso domínio mental, acontecem em nossas interações. Dependem de nossa fisiologia, mas não podem ser reduzidos ao domínio fisiológico. O autor afirma que é na experimentação que ocorre o processo criativo, algo visível no processo com jogos: “A criação se desdobra no trabalho porquanto este traz em si a necessidade que gera as possíveis soluções criativas. [...] o trabalho criativo passa a ser o fio condutor de todas as atividades, entendendo-se com isso que a criatividade e o trabalho são indissociáveis.”

O fenômeno da memória é apontado por Bortolus (2012) como um ato criativo. Esta questão dialoga com um de nossos temas, ao indagar sobre a normalidade, chegamos à questão “o que é real?”. Em acordo com o autor, ao darmos forma ao passado no momento presente, trazendo à tona conhecimentos anteriores, reavivando e dando forma a conhecimentos acumulados, estamos criando e recriando. Passado, presente e futuro apresentam-se como resultados de processos criativos. Cada vez que isso acontece, esse fenômeno dinâmico acompanha nossas mudanças estruturais e de nossos processos cognitivos. Na *Pira*, experimentamos questionar sobre a realidade e sua dependência das percepções, sempre atravessadas por múltiplas influências, tal como a memória.

Para Bortolus (2012, p. 220), o trabalho transdisciplinar “implica em deixar surgir a materialidade, a ser trabalhada nas relações construídas pela emoção, de aceitação dos conhecimentos do outro como legítimos, na relação de construção do saber.” A interdisciplinaridade na *Pira* foi sendo construída a partir de afetos que selecionaram relações e referências. O processo de aceitação interrelacional passou por questões que envolviam mapeamentos internos, reconhecimentos coletivos, co-compondo a materialidade do projeto.

Bortolus (2012) aponta que nossos potenciais criativos ou inteligentes são ampliados ou reduzidos dependendo de como estamos fluindo em nossas relações, se estamos ‘vadiando’ ou não. Para o autor, o processo criativo no aprendizado não deve priorizar um tipo de

conhecimento em relação a outro, como costuma acontecer em nosso sistema educacional que coloca a memória acima da percepção e da criatividade.

O espetáculo como linguagem é híbrido. O processo pedagógico da montagem é transdisciplinar. O produto final (a peça) importa, mas mais importante que isso, é o processo que vivenciamos: um processo de aprendizagem e ensino para todos nós. O projeto foi encarado como possibilidade de vivenciar o processo criativo de maneira laboratorial e exploratória, sem priorizar o resultado, colocando a atenção nas relações vividas no tempo presente, no prazer de criarmos coletivamente e revisitar os aprendizados acumulados na licenciatura e na vida.

5 ACORDANDO SEM MEMÓRIA

Acabamos de ficar mais próximos do fim iminente.

Figura 32 - Diretores e elenco ao fim da primeira apresentação de *Isso Não É Uma Pira*.



Fotografia: Jerusa Mary

Expressas nessas próximas linhas estão minhas considerações finais. Muito além de um trabalho de uma disciplina, a *Pira* representa para onde confluíram os conhecimentos pedagógicos apropriados ao longo da licenciatura em teatro. A forma de organizar os ensaios era muito semelhante à nossa prática de planejamento de aula dos estágios curriculares. Também estiveram presentes as teorias e exercícios mais significativos experienciados ao longo do curso, compondo com nosso desempenho no papel de diretores.

O aspecto transdisciplinar converge os aprendizados em diferentes momentos e disciplinas do Curso de Teatro, mas também inclui pontos consideráveis de influência do design gráfico. Com a pesquisa, fiz as pazes com meu percurso, pois a aparente dificuldade em fazer escolhas, na verdade, se mostrou um processo pessoal que não está restrito ao que me foi oferecido como usual. Habitar esse “entre” o teatro, o design, as artes visuais e a dança não é nada menos do que uma decisão tomada e praticada intensamente durante o projeto da *Pira*.

Transitar entre esses universos não é uma não-escolha, mas um reconhecimento dos ganhos que se pode ter ao não se limitar pelas fronteiras do sistema disciplinar.

Apenas recentemente, durante essa pandemia, é que finalmente me reconheci artista. Me parece que esperava alguma confirmação, validação, diploma. Afinal, que tipo de artista? Do tipo que não se limita a apenas uma linguagem. Pensava que, ao me tornar designer, a identidade de artista ficava comprometida, “estigmatizada” pelo caráter objetivo ou comercial, ou qualquer que seja o estereótipo que a prática em design carrega. Percebi que por mais que seja provocado a me cristalizar como apenas um, esses lugares são mutáveis e eu também. Posso transitar entre essas linguagens e quantas mais eu puder me apropriar ao longo dessa curta existência. Ao não me enquadrar, não estou ficando de fora, mas me mantendo em movimento de lá para cá e de volta. Numa dança que descubro enquanto faço, numa improvisação que não cessa, por meio da qual aprendo a ser-me num mundo que está de prontidão para nos restringir.

Durante a pesquisa fui surpreendido com o fato de que a *Pira* se enquadra nas definições de processo transdisciplinar. Embora estivesse consciente da vontade de fundir as linguagens que me atravessam, o hibridismo almejado tornou-se algo surpreendente ao me dar conta de que o trabalho foi um processo pedagógico. Percebo, a partir das reflexões presentes nessa pesquisa, como o papel de diretor-coreógrafo esteve impregnado de atividades comuns ao arte-educador.

O exercício da direção teatral não só me oportunizou a atividade de diretor de teatro, como a disciplina supostamente pretende, mas também incluiu uma prática altamente professoral, não de apenas uma matéria específica, pois transitei por diferentes campos com o grupo, inclusive desempenhando um papel híbrido de professor-aluno. O hibridismo que sublinha minha formação e minha vida esteve presente ao aglomerar aquilo que eu mais amo nas múltiplas manifestações das artes.

Como pesquisador, me parecia que a direção era a única ou possivelmente a última oportunidade para colocar em prática e experimentar um processo de criação coletiva, com equilíbrio entre as linguagens. Provavelmente o mercado de trabalho não ofereceria essa possibilidade, onde o design não aparece apenas no final do projeto, a iluminação não surge só para criar a visibilidade, mas as partes afetam cada etapa do processo.

A consciência trazida pela pragmática da inutilidade é outro ponto de transformação, que praticamente conecta o ponto inicial descrito neste trabalho: minha passagem do campo do design para o Curso de Teatro. A sensação de aprisionamento sentida pela busca de aprovação implícita à atividade do designer era justamente o que limitava minha criatividade. Minhas suposições foram sendo respondidas pelas práticas ao longo da Licenciatura em Teatro, mas só

se tornaram claras após a finalização desta pesquisa. Um mercado de trabalho inscrito em uma sociedade voltada à produtividade, à utilidade, dificilmente abre espaço para as práticas inúteis. Mas é justamente ao extrapolarmos os limites da utilidade que alguma criatividade é percebida. É nesse além-função que a mágica acontece, a diversão, o surpreendente. Em nossa contemporaneidade hipermoderna isso é exacerbado, não se vê apenas essa inclinação à utilidade, mas o desejo pela alta performance, ultraproductividade, hiperfoco, mil-e-uma-utilidades. Na prática artística é preciso criar brechas para fazer emergir a criatividade.

Algo me chama a atenção na escolha do processo colaborativo como modo de operação. As reflexões promovidas por essa pesquisa me transportaram para a infância, por algum motivo, talvez pelo mergulho no mundo dos jogos e da brincadeira. A identificação vai além do tipo de brincadeira que eu mais gostava enquanto crescia: eram geralmente relacionadas ao teatro, à dança, ao desenho, aos jogos coletivos com rodízio de papéis, à construção de cenários e figurinos e até de alguns experimentos cinematográficos e radiofônicos. Minhas escolhas quase nunca passavam pelos jogos competitivos, oposição de times, exceto pelos *quizzes* teóricos e as gincanas que eu organizava entre meus amigos. Nesses casos, o que mais me empolgava era a integração que esses jogos traziam, onde experimentava criar identidade visual para as equipes, grito de guerra com coreografia.

Meu interesse sempre esteve na integração, mesmo nos eventos competitivos. Percebo que esse padrão da infância se manteve ao longo de minha jornada. As práticas criativas solitárias nunca se igualaram ao prazer de criar em coletivo, em jogar com o imprevisível, com o que o outro propõe. Nesse mergulho, percebi que sempre gostei de brincadeiras com estímulos à criatividade – jogo e criação sempre andaram juntos. Algo sobre crescer como irmão caçula, brincando sozinho, e encontrando nos momentos de criação com meus irmãos, primas e primos, vizinhos, os eventos pelos quais eu esperava ansiosamente. Se fecho os olhos, consigo ver meus amigos de infância em estado de jogo: os olhos arregalados, brilhantes, a voz solta, riso profundo, corpos alertas – é para isso que eu vivo. Me agarro ao potencial de viajar com a criatividade, mas percebo que sempre preferi viajar no coletivo.

Na *Pira*, a viagem nunca chegou ao seu fim. Nosso coletivo continua de certa forma conectado, almejando por uma oportunidade de retomar os trabalhos. Essa pesquisa não só trouxe respostas profundas sobre o projeto, mas também sobre a vida do artista que organiza esses caracteres para que você leia – se é que projetos artísticos sejam separáveis de seus artistas. Não imagino concluir a graduação de forma melhor. O acesso às memórias tão carinhosamente guardadas de nossa querida *Pira* foi o ar puro e a liberdade que eu precisava neste momento de isolamento social, um verdadeiro respiro! Os encontros reverberam ainda

hoje, suprindo a saudade que fica. A oportunidade de autodescoberta deste trabalho de conclusão me dá pistas sobre minha atuação profissional daqui para frente. Abrem-se possibilidades para continuar trabalhando, pesquisando e experimentando na criação coletiva o potencial de abertura para o incerto tão frutífero.

Vejo aplicações dessas reflexões não só no campo das artes cênicas, mas inclusive na coordenação de equipes criativas em design e além. Torna-se então uma de minhas lutas, continuar promovendo a colaboração por reconhecer nesta o potencial de mudança de paradigmas que nos levem a um futuro melhor: mais justo, mais harmônico, mais diverso, divertido e profundo.

Algumas sugestões para pesquisas futuras que ficam, são: Aprofundar o olhar para os objetos (e luz) que geram movimento e jogo; Tecer relações entre os jogos virtuais e os jogos presenciais; Pesquisar sobre o processo de tomada de decisão a partir de um corpo virtual no jogo eletrônico; Investigar a aplicação da metodologia utilizada na *Pira* para desenvolver projetos em outras áreas como tecnologia, design de jogos ou outros projetos transdisciplinares; Relacionar ainda mais a pesquisa com a pedagogia teatral a fim de encontrar modos colaborativos em sala de aula; Investigar possibilidades de ensino-aprendizagem das artes de forma transdisciplinar na escola e nas universidades; Aprofundar o olhar sobre como a ecologia dos espaços afetam o processo criativo; Investigar o papel do design de iluminação na proposição de espaços que potencializam a criação; Investigar os sonhos como espaço de jogo onde se pode testar a realidade de forma segura; Pesquisar sobre como jogos e práticas de inutilidade com grupos diversos podem resultar em coparticipação de soluções para problemas sociais.

Relato de processo de criação

A tela vazia não mais me assusta.
Meu quarto fantasma está cheio.
Carrego referências, tenho ideias,
vontades e muita coisa pra dizer.

Criação é oportunidade
de autorreflexão, de auto-invenção.
O mundo imaginário, o sonho,
o impulso inconsciente pedem passagem
e se materializam em linguagem.

O papel recebe o estímulo, barreiras
dissolvidas.
Começa a escalada.

Ergue um arranha-céu de expectativas e dúvidas.

Desta vez me recuso a me questionar a cada degrau da escada.

Se for pra errar, quero errar com convicção e aprender com as falhas.

Quero ser veículo para a manifestação da nossa cultura.

O precário e o monumental.

Quero abrir as portas para a incerteza e assumir a falta de controle sobre o resultado final.

Quero aprender, compartilhar.

Quero conduzir e transcriar.

Quero me abrir e mudar.

Quero insistir e treinar.

Deixar fluir, participar.

Deixar ir. Continuar.

Quero que seja o que tiver que ser.

Sem travar, mas pirar,

quero rir, inspirar.

Sem chorar, sem sofrer,

ajudar a ideia a nascer.

Entregar aos amigos, dialogar com os nossos.

Aguçar os sentidos, observar, absorver.

Dar novos sentidos. Oportunizar, me envolver.

Dar voz aos excluídos, provocar frio nos ossos.

Quero perder o rumo e os velhos anseios.

Reverter.

Quero persistir e dar vida a novos desejos.

Quero me divertir, destruir, me atrever.

(Marcelo Araujo, 2018).

REFERÊNCIAS

AUGÉ, Marc. **Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade**. Campinas, SP: Papyrus, 1994. ISBN: 8530802918.

BARBA, Eugenio. **O quarto fantasma**. Urdimento, Florianópolis, ano 2007, v. 1, ed. 9, p. 29 - 42, Dezembro 2007. DOI <https://doi.org/10.5965/1414573101092007029>. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/1414573101092007029>. Acesso em: 24 ago. 2017.

BOGART, Anne; LANDAU, Tina. **O livro dos Viewpoints: um guia prático para Viewpoints e composição**. Tradução: Sandra Meyer. 1. ed. São Paulo: Perspectiva, 2017. 256 p. ISBN 978-85-273-1097-0.

BORTOLUS, Marcos Vinicius. **Transdisciplinaridade e processo criativo: relações entre a criatividade Xakriabá e a brincadeira dos deuses hindus**. Revista Tabebuia: IPÊ - Índios Pensamento Educação, Belo Horizonte, n. 2, p. 206-222, 2012. DOI <http://dx.doi.org/10.17851/2175-0998.2.0.206-223>. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/tabebuia/article/view/8698> Acesso em: 30 ago. 2020.

DANTAS, Mônica Fagundes. **ancoradas no corpo, ancoradas na experiência: etnografia, autoetnografia e estudos em dança**. Urdimento, Florianópolis, ano 2016, v. 2, ed. 27, p. 168-183, dezembro 2016. DOI <https://doi.org/10.5965/1414573102272016168>. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/urdimento/article/view/8731>. Acesso em: 17 ago. 2020.

DUNA de Jodorowsky. Direção: Frank Pavich. Produção: Frank Pavich, Stephen Scarlata e Travis Stevens. Intérpretes: Alejandro Jodorowsky, Michel Seydoux e H.R. Giger. Cannes: City Film, Snowfort Pictures, Sony Pictures Classics e Buena Vista International, 2013. Disponível em: <https://itunes.apple.com/br/movie/jodorowskys-dune/id920665567>. Acesso em: 17 ago. 2017.

GENESIS. Compositor: AIVA. Fev. 2016. 1 disco sonoro digital (57 min.) Disponível em: <https://open.spotify.com/album/59qzfgzRfUI2HX9AHwiN1E> Acesso em: 12 set. 2020.

GOFFMAN, Erving. **ritual de interação/ ensaios sobre o comportamento face a face**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 2011. 255 p. (Sociologia). ISBN 9788532640970.

GOFFMAN, Erving. **Manicômios, prisões e conventos**. 7. ed. São Paulo: Perspectiva 2001. 312 p. (Debates. Psicologia; 91). ISBN 8527302020 (broch.).

GOFFMAN, Erving. **Estigma: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada**. 4. ed. Rio de Janeiro: LTC, c 1988. 158 p. ISBN 8521612559 (broch.).

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. 14. ed. Petrópolis: Vozes, 2007. 233 p. (Antropologia). ISBN 9788532608758 (Broch.).

HOLOGRAM PLAZA. Compositor: Disconscious. San Diego: 2013. 1 disco sonoro digital (30 min.) Disponível em: <https://disconscious.bandcamp.com/>. Acesso em: 12 set. 2020.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução: João Paulo Monteiro. 9. ed. rev. e atual. São Paulo: Perspectiva, 2019. 285 p. (Estudos ; n.4). ISBN 978-85-273-1157-1.

MANNING, Erin. **Artimanhas: Coletividades emergentes e processos de individuação**. Revista Lugar Comum, Universidade Nômade, n. 52, p. 258-280, Agosto 2018. Disponível em: <http://uninomade.net/lugarcomum/52/>. Acesso em: 30 ago. 2020.

MANNING, Erin. **Em direção a uma política da imediação**. In: DIAS, Susana Oliveira; WIEDEMANN, Sebastian; RODRIGUES, Antonio Carlos (org.). *Conexões: Deleuze e Cosmopolíticas e Ecologias Radicais e Nova Terra e...* Campinas: FE/UNICAMP, junho 2019. cap. 1, p. 9-23. ISBN 978-65-80668-00-7. Disponível em: http://climacom.mudancasclimaticas.net.br/wp-content/uploads/2019/10/19_02_livro_conexoes_final.pdf. Acesso em: 2 set. 2020.

MANNING, Erin. **Proposições para uma pedagogia radical, ou como repensar valores**. Revista Nupeart, Florianópolis, ano 2016, v. 16, p. 22-31, 29 ago. 2016. DOI <https://doi.org/10.5965/2358092516162016022>. Disponível em: <http://www.revistas.udesc.br/index.php/nupeart/article/view/10503>. Acesso em: 28 jul. 2020.

MOREIRA, Carina Maria Guimarães. **Espaço público: um olhar sobre as relações entre o teatro e seu espaço na contemporaneidade**. Anais do XXVI Simpósio Nacional de História ANPUH. São Paulo, 2011.

MUNIZ, Zilá. (2014a). **A improvisação como elemento transformador da função do coreógrafo na dança** (tese de doutorado). Universidade do Estado de Santa Catarina, Florianópolis.

MUNIZ, Zilá. **Improvisação: descobrir camada por camada**. Rascunhos – Caminhos da Pesquisa em Artes Cênicas: Dossiê Viewpoints: Estudos e Práticas. [online]. V.1, n.2, 2014b Uberlândia, IARTE/ GEAC/ EDUFU, jul/ dez 2014 p 93-112. Disponível em: <http://www.seer.ufu.br/index.php/rascunhos/issue/view/1228>. Acesso em: 29 de julho de 2020.

CONSELHO FEDERAL DE PSICOLOGIA, **Resolução CFP N° 1, de 22 de mar. de 1999 Estabelece normas de atuação para os psicólogos em relação à questão da Orientação Sexual**. Brasília, DF 1999. Disponível em: <https://site.cfp.org.br/resolucao-01-99/o-que-e/>. Acesso em: 26 ago 2020.

ROUBINE, Jean-Jacques. **A explosão do espaço**, in: A linguagem da encenação teatral. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1982.

ROLNIK, Suely. **Lygia Clark e o híbrido arte/clínica**. Concinnitas: Revista do Instituto de Artes da UERJ, Rio de Janeiro, ano 16, v. 1, n. 26, p. 104-112, julho 2015. DOI <https://doi.org/10.12957/concinnitas.16.20104>. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/concinnitas/article/view/20104>. Acesso em: 2 set. 2020.

SALEN, Katie & ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo: fundamentos do design de jogos - principais conceitos**, vol.1. São Paulo: Blucher, 2012. 168 p. ISBN 978-85-212-0626-2.

SARMENTO, Júlia Peredo. **Enlouquecer o Rasaboxes: produção de intensidades no trabalho do ator**. Orientador: Prof. Dr. Héctor Briones Vásquez. 2015. 270 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Universidade Federal do Ceará, FORTALEZA, 2015. Disponível em: <http://www.repositorio.ufc.br/handle/riufc/14632>. Acesso em: 8 set. 2020.

SPOLIN, Viola. **Improvisação para o teatro**. 5ª edição. Tradução: Ingrid Dormien. Koudela e Eduardo José de Almeida Amos. São Paulo: Ed. Perspectiva, 2006.

SOUZA, Arlette Souza e. **A mente incorporada e a integração conceitual no Modo Operativo And**. Orientador: Prof.^a Dr.^a Fátima Costa de Lima. 2017. 115 p. Dissertação (Mestrado) (Programa de Pós-Graduação em Teatro) - UNIVERSIDADE DO ESTADO DE SANTA CATARINA - UDESC, Florianópolis, 2017. PDF.

VERAS, Marcelo. **A loucura de ser normal**. Palestra proferida no TEDx Volta Redonda, mar. 2017. Vídeo. Volta Redonda: TEDx Talks. Disponível em: <https://youtu.be/ruqr8TjUC8g>. Acesso em: 12 set. 2020