



UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA
ESCOLA DE TEATRO / ESCOLA DE DANÇA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS

MÁRCIA DUARTE PINHO

QUANDO A DANÇA É JOGO E
O INTÉRPRETE É JOGADOR:
Do corpo ao jogo, do jogo à cena

Salvador
2009

Livros Grátis

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

Milhares de livros grátis para download.

MÁRCIA DUARTE PINHO

QUANDO A DANÇA É JOGO E
O INTÉRPRETE É JOGADOR:
Do corpo ao jogo, do jogo à cena

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Artes Cênicas, sob a orientação da Prof. Doutora Leda Muhana Iannitelli.

Salvador
2009

Biblioteca Nelson de Araújo - UFBA

P654 Pinho, Márcia Duarte.

Quando a dança é jogo e o intérprete é jogador: do corpo ao jogo, do jogo à cena / Márcia Duarte Pinho. - 2009.
237 f. + 1 DVD

Orientadora : Prof^a Dr^a Leda Muhana Iannitelli.

Tese (doutorado) - Universidade Federal da Bahia, Programa de pós-graduação em artes cênicas, Escola de teatro, Escola de dança.

1. Dança. 2. Jogos. 3. Corpo como suporte da arte. I. Universidade Federal da Bahia. Escola de Teatro. Escola de Dança II. Título.

793.3



Serviço Público Federal
Escola de Teatro/ Escola de Dança
Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas

TERMO DE APROVAÇÃO

MÁRCIA DUARTE PINHO

“QUANDO A DANÇA É JOGO E O INTÉRPRETE É JOGADOR: DO CORPO AO JOGO,
DO JOGO À CENA”.

Tese aprovada como requisito parcial para obtenção do grau de Doutor em Artes Cênicas,
Universidade Federal da Bahia, pela seguinte banca examinadora:

Profª Drª Leda Muhana Iannitelli (Orientadora)

Profª Drª Sônia Lúcia Rangel (PPGAC/UFBA)

Profª. Drª. Jussara Sobreira Setenta (PPGD/UFBA)

Profº. Drº. Sérgio Coelho Borges Farias (PPGAC/UFBA)

Profª. Drª. Lucia Helena Alfredi de Mattos (FSBA)

Salvador, 9 de março de 2009.

À minha filha Marina pela fantasia,
à Lusalva pela cumplicidade,
ao Pedro pela vontade,
ao Edu por me fazer feliz,
ao Guilherme pelo companheirismo,
ao Luis por semear,
aos meus pais (em memória) e irmãos pelo amor,
aos mestres, amigos, colaboradores e
à todas as forças que me animam,
Agradeço desde já, desde já eu agradeço.

RESUMO

Esta investigação tem como objeto a criação em dança fundada em princípios elementares do jogo. Tomei como hipótese a idéia de que o conceito de jogo poderia ser aplicado na prática da criação cênica não só como recurso na geração de material criativo (improvisação), mas também incorporado como engrenagem e elemento estruturador da composição coreográfica, tornando-a assim permanentemente aberta às novas proposições. Esta concepção de obra como o exercício do jogo impõe à atuação do intérprete a condição de reagir em cena à situação presente, no aqui e no agora, demandando uma ação que responda à possibilidade do acaso, do efêmero e do imprevisível. Isto apartaria toda e qualquer tendência à execução mecânica de partituras conhecidas de movimento, logrando obter uma presença expressiva pela veracidade das ações que surgem em resposta à instabilidade da situação. No âmago dessa pesquisa, está a realização de dois projetos de encenação: *Jogos temporários e Húmus*. Duas experiências que evidenciaram em seus processos criativos a força da corporeidade cênica gerada pelas relações e situações implicadas nos jogos criados para a cena, os *jogos-cena*, definidos como estruturas de composição regidas por um conflito imaginário, situado em espaço e tempo próprios, oferecendo aos jogadores liberdade para atuar sobre uma gama de possibilidades imprevisíveis de ação, delimitadas por regras e norteadas por uma progressão dramática objetivando a produção de sentido e significados. Esta corporeidade exigiu atributos e competências que extrapolaram as conhecidas demandas que incidem sobre o intérprete-criador, sobretudo no que concerne a capacidade de lidar com as múltiplas associações paradoxais que as situações de *jogo* impõem, como aceitar as regras como aliadas da liberdade, se dispor a atingir uma profunda percepção de si em conexão com o todo à sua volta, integrar a imaginação à realidade da ação e exercer singular autonomia criativa e autoridade sobre a obra, abrindo outra perspectiva para a compreensão da noção de atuação do *intérprete-jogador*.

Palavras-chaves: Dança. Jogo-cena. Intérprete-jogador.

ABSTRACT

This investigation has as its object creation in dance founded in elementary principles of gameplaying. I have taken as hypothesis the idea that the concept of game can be applied in the practice of scene creation not only as a resource in the generation of creative material (improvisation), but also incorporated as a driving mechanism and structural element of choreographic composition, leaving them permanently open to new propositions. This conception of an artistic work as the exercise of a game imposes on the interpreter/dancer the condition to react in scene to the present situation, in the here and now, demanding an action that responds to the possibility of chance, from the ephemeral to the unforeseen. This departs from any and all tendencies toward mechanical execution of preconceived movement scores, aiming to obtain a presence made expressive by the truthfulness of actions that arise in response to the instability of the situation. This research was centered upon the realization of two scenic projects: *Jogos temporários* [Temporary games] and *Húmus* [Humus]. These two experiences gave evidence in their creative processes of the force of the scenic corporality generated by the relations and situations implicated in the games created by the scenes, or *scenic games*. These games can be defined as composition structures ruled by an imaginary conflict, situated in their own space and time, permitting the players a certain liberty to act in a range of unforeseen action possibilities, delimited by rules and guided by a dramatic progression with the object of the production of sense and significant. This proposal of corporality demanded attributes and competences that extrapolate the known demands made of the interpreter-creator, above all in relation to the capacity to deal with that multiple paradoxical associations that the game situations impose, for instance, to accept the rules as allies of freedom, to be available to reach a profound self perception in connection with everything around oneself, and to integrate one's imagination with the reality of the action and to exercise singular creative autonomy and authority over the work, thus opening another perspective for the comprehension of the notion of scenic interpretation, that of the *interpreter-player*.

Key words: Dance. Scenic game. Interpreter-player.

LISTA DE ABREVIATURAS

BTCA – Ballet Teatro Castro Alves

TCA – Teatro Castro Alves

UnB – Universidade de Brasília

UFBA – Universidade Federal da Bahia

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	10
1 JOGO NA RAIZ DA EXPRESSIVIDADE HUMANA: O LÚDICO, O SAGRADO E O POÉTICO	20
2 CAMPO DE JOGO: DANÇA E TEATRO EM CONVERGÊNCIA	32
2.1 <i>O corpo dramático: imaginário, emoção e ação</i>	<i>32</i>
2.2 <i>Corpo dramático em jogo: a dança dos conflitos.....</i>	<i>37</i>
2.3 <i>Jogo Teatral e a dança: a experiência em De touros e homens.....</i>	<i>43</i>
2.4 <i>Jogo e improvisação: as estratégias dos processos criativos</i>	<i>52</i>
3 DO CORPO AO JOGO, DO JOGO À CENA: A GÊNESE DAS CRIAÇÕES.....	59
3.1 <i>Morte e Vida: o ponto de partida.....</i>	<i>60</i>
3.2 <i>Jogos temporários: a estrutura em jogo.....</i>	<i>64</i>
3.2.1. <i>Perguntas sem respostas: preparando para a criação.....</i>	<i>67</i>
3.2.2 <i>Delineando e significando os jogos.....</i>	<i>73</i>
3.2.3 <i>Construindo e encenando os jogos.....</i>	<i>79</i>
3.3 <i>Húmus: Jogo, Festa, Ritual</i>	<i>101</i>
3.3.1 <i>Fertilização.....</i>	<i>116</i>
3.3.2 <i>Semeadura.....</i>	<i>127</i>
3.3.3 <i>Cultivo e colheita.....</i>	<i>137</i>
4 O JOGO-CENA E O INTÉRPRETE-JOGADOR.....	167
4.1 <i>O Jogo-cena</i>	<i>167</i>
4.2 <i>O intérprete-jogador em Jogos Temporários.....</i>	<i>182</i>
4.3 <i>O intérprete-jogador em Húmus.....</i>	<i>192</i>
(IN) CONCLUSÃO	222
BIBLIOGRAFIA.....	229
ANEXO 1	
Ficha Técnica dos espetáculos <i>De Touros e Homens, Jogos Temporários e Húmus.</i>	
ANEXO 2	
DVD apresentando a versão integral dos espetáculos <i>De Touros e Homens, Jogos Temporários e Húmus.</i>	

INTRODUÇÃO

Eu sempre desejei desfrutar da liberdade dos músicos que dispõem de invejável autonomia para improvisar sobre estruturas harmônicas, articulando sonoridades e ritmos por meio de uma diversidade de instrumentos segundo as leis da música. Produzem, assim, uma musicalidade volúvel, mutável, que vai e volta ao sabor da sensibilidade dos intérpretes, sem nunca perder suas referências.

Via igualmente como os repentistas e, hoje, os *rappers* brincam espontaneamente com as rimas e ritmos da fala. Em sua poesia, a imaginação flui à procura dos significados que pretendem expressar. O regozijo advém da surpresa pelas combinações encontradas, pela engenhosidade do encadeamento de idéias espontâneas. Poesia lúdica e enfrentamento, verdadeiro duelo de palavras, que engaja o espectador nas conexões que articula.

Já na dança, apenas as experiências solo me pareciam tornar possível ao dançarino a aventura da liberdade quase ilimitada de expressão, da satisfação de gozar de total autonomia para explorar corpo, espaço e tempo. Qualquer proposta de interação coletiva demandava elaboração, formulação, organização e muita preparação para obter uma criação harmônica, orgânica, que suscitasse o envolvimento e o prazer de dançar.

É claro que, nesse sentido, o *Contact improvisation*¹ abriu um novo campo de criação, oferecendo estratégias de relacionamento entre dançarinos baseadas em reciprocidade. Respeitando a lei da gravidade e as forças que regem os corpos em movimento, o gênero propõe experiências sem premeditação, que exploram o equilíbrio, a distribuição do peso, mecanismos de apoio, sustentação, alavancas etc. Ele gera uma gama de possibilidades expressivas fundadas na percepção sensorial. São caminhos que viabilizam a produção de poéticas abstratas, cujo significado advém do encontro de corpos que estabelecem ambientes em contínua transformação e especulam sobre a potencialidade cinética do movimento, criadas para uma apreciação sensível, não se dirigindo à produção de sentido fora daquela inerente ao léxico da dança.

Minhas indagações e inquietudes, entretanto, giravam em torno do desejo de realizar uma dança espontânea, baseada em diálogos corporais e relações interativas que estivessem

¹Iniciado por Steve Paxton na década de 1960, o Contato improvisação é um gênero de dança gerado a partir do contato de dois ou mais sujeitos dançantes, usando princípios dinâmicos do corpo.

direcionadas a comunicar conflitos existenciais. Para isso, não encontrei referências, não havia um caminho conhecido, uma abordagem metodológica que servisse de estratégia norteadora à livre expressão, que contemplasse o outro, o todo e o público e, ainda, objetivasse significar. Era necessário descobrir meios que pudessem orientar o desempenho dos intérpretes integrados a uma ação conjunta dentro de um campo aberto de escolhas. Em geral, os experimentos coletivos de livre improvisação que vivenciei desde os anos oitenta não possuíam estruturas nem convenções claras que oferecessem suporte para a cena, resultando em material flutuante, inconsistente, servindo, em sua maioria, à geração de material criativo a ser processado para aproveitamento em uma formulação coreográfica.

Sob essa perspectiva, minha experiência artística foi marcada pela investigação empírica de expressões próprias e singulares para o corpo em movimento e pelo desejo de criar uma dança significativa, distante da mera exibição de habilidades. Inicialmente, o percurso estava focado na elaboração de gestos gerados a partir da percepção sensorial de estímulos externos, provenientes do meio ou de outros corpos, em contraposição à concepção formal proposta pelas técnicas coreográficas convencionais.

Hoje, percebo que o sentido do *jogo* já permeava várias das minhas experiências como intérprete e criadora em inúmeras performances solos e, mais notadamente, a partir dos últimos anos de trabalho com o grupo *EnDança*². Em um dos espetáculos da companhia, *Animater* (1992), concebido e dirigido por Luiz Mendonça, algumas cenas davam-se como jogos sensoriais. Não havia, entretanto, da minha parte, um completo entendimento de todos os fatores que subjazem ao desempenho dos intérpretes em situação de *jogo*. Reflexos apurados e habilidades eram os aspectos mais ressaltados nos estudos focados na dinâmica dos movimentos, sem uma preocupação em evocar, necessariamente, um universo imaginário para nutrir a atuação. O risco físico tinha uma dimensão acentuada, engajando o público na ação, daí que a força das imagens produzidas encantava pela plasticidade que a vitalidade do *jogo* proporciona. Em geral, mesmo quando contextualizadas coletivamente, as relações se engendravam a dois, a partir de princípios básicos de ação como condução, sustentação, esquiva e outros, pautados pelo domínio e controle. Respeitando-se a fluência dos movimentos, prescindia-se de maiores convenções. Já as ações mais vigorosas, com o envolvimento coletivo, demandavam soluções coreográficas, dada a complexidade da situação

²Companhia brasileira de dança criada em 1980, por Luiz Mendonça (diretor artístico e coreógrafo) e Márcia Duarte (dançarina e coreógrafa), que se dedicou à experimentação e ao desenvolvimento de uma poética singular, alcançando projeção nacional e internacional e tornando-se referência para o surgimento de novos grupos no Distrito Federal.

e o fato de não se conhecer os meios para sustentar, nessas circunstâncias, a expressão espontânea.

Posteriormente, em minha trajetória individual como coreógrafa, busquei unir às composições elementos de teatralidade. Optei por abordagens temáticas e associações imaginárias que suscitasse emoção; propus agregar intenções para motivar as ações, identificando-me com os processos de criação de poéticas contemporâneas fundadas nas interações da dança com o teatro. Experimentava a idéia de gerar a ação por meio de motivações interiores, em oposição ao exercício de incorporar externamente a coreografia como um elemento dado, questão parcialmente superada pelas experiências empíricas vivenciadas durante quatorze anos de trabalho com o *EnDança*.

Percebi que isso demandava um engajamento diferenciado do intérprete, na medida em que era solicitado a desligar-se da tendência em demonstrar corporalmente as idéias imaginadas ou sentimentos acessados e passar a vivenciá-los na ação. Compreendi, posteriormente, que isso correspondia ao sentido de dramatizar. Ignorava, naquele momento, buscar despertar no intérprete o impulso natural ao drama, reconhecido, sobretudo, nas manifestações infantis denominadas como *jogo dramático*. E, de fato, eu desejava vê-los se entregarem espontaneamente à imaginação com a mesma liberdade de uma criança imersa em suas fantasias.

Sobre isso, Courtney (1980, p. 3) esclarece que a “característica essencial do homem é sua imaginação criativa [...] essencialmente dramática em sua natureza”. Nesse sentido, afirma que atuar é parte do processo de viver, é um experimento com a vida, implicando em identificação e personificação. A criança jogando dramaticamente, brincando de “faz-de-conta”, vivencia emoções que necessita compreender internamente, de modo a reproduzir as experiências não solucionadas da vida e buscar soluções. Segundo a abordagem psicanalítica, é um exercício de aceitação da realidade, que fornece à criança uma válvula de escape emocional. O adulto faz o mesmo sem, contudo, exteriorizar o *jogo*, ora no sonho, nas divagações ou em abstrações mentais.

Sempre fui sensível à artificialidade com a qual a maioria dos dançarinos expressava emoções em cena, e atribuí a essa resistência à incompreensão de que agir com emoção se distingue, fundamentalmente, da idéia de externar publicamente seus mais íntimos afetos. Parecia-me, de fato, defensiva a imagem de um corpo neutro sobre o qual se moldam gestos e movimentos, sem haver um envolvimento do intérprete na produção dos sentidos que ele pretende veicular. Mas, eu ainda não tinha uma noção clara de como conduzi-los por

caminhos poéticos apartados do que poderíamos considerar como expressão de puro emocionalismo.

Interessante, a esse respeito, foi compreender a relação entre o *jogo* simbólico infantil e a criação poética. Courtney (1980, p. 70) atesta que, segundo Freud, o simbolismo inconsciente manifesta-se tanto nos sonhos, como no *jogo* dramático, sendo esses “tentativas do ego de relacionar o id com a realidade”. O *jogo* dramático é, sob essa perspectiva, uma expressão do inconsciente. É, entretanto, uma tentativa de expressar conscientemente o pensamento simbólico inconsciente, havendo perfeita distinção entre *jogo* e realidade, ainda que tal distinção não seja explicitada pela criança, pois, em sua mais tenra idade, o *jogo* coexiste com a vida e, através dele, ela relaciona-se com a realidade por analogia. Para a psicanálise, também na linguagem poética o simbolismo manifesto é consciente e distinto daquele que reside no inconsciente do indivíduo que o cria. A criação artística é compreendida, assim, como fruto de um processo totalmente desenvolvido de adaptação à realidade, constituindo, na maturidade, um substitutivo para o *jogo* infantil. Na abordagem psicanalítica da criatividade, o *jogo* se desenvolve para a arte.

Mesmo sem conhecer a abrangência e o sentido da formulação do conceito de *jogo dramático* e suas implicações na compreensão da expressividade artística, eu seguia experimentando e explorando a expressão dramática por meio da linguagem simbólica dos movimentos. Foi, portanto, de forma irrefletida, que o *jogo* me despertou para sua aplicabilidade na criação em dança, indicando um caminho que parecia responder às minhas inquietações e que, então, tornou-se foco de meus estudos de mestrado e, posteriormente, de doutorado.

Quando me dediquei ao objeto de estudo da pesquisa que desenvolveria no curso de mestrado, meu olhar e meu desejo estavam focados no propósito de extrair, do intérprete, a matéria viva da criação. Tinha, como pressuposto, a idéia de corpo como fonte da criação cênica. O *corpo dramático* foi por mim definido como advindo de um processo de sensibilização, capaz de remeter o intérprete a um estado potencializado em que se encontram acionados e indissociados os domínios mental (imaginação), afetivo (emoção) e físico (movimento), tornando-se apto para a expressão. Dessa forma, tendo em conta uma abordagem temática, o intérprete poderia dar voz à sua realidade interna, aflorar a emoção capaz de produzir uma ação inteira, total, orgânica e dar vida a situações imaginárias, gerando, portanto, a ação dramática, aqui compreendida como a “totalidade dos atos, físicos, emocionais e espirituais” (ROCHA FILHO, 1986, p. 26) que emana de sua presença, constituindo o terreno sobre o qual se desenvolveria a criação.

Na primeira fase de investigação, havia o entendimento de que a livre improvisação seria a chave fundamental para fazer fluir a expressão: propiciava a emersão de conteúdos pessoais e a geração de material criativo a ser processado e elaborado, resultando na construção de cenas. Em verdade, mesmo sob a perspectiva de um trabalho em grupo, eu idealizava os laboratórios, tendo em foco a experiência particular e individualizada dos intérpretes envolvidos, distante, portanto, de uma proposta de diálogo entre eles. Ou seja, a idéia de suscitar a liberdade de expressão, a espontaneidade, o mergulho e a percepção de si na preparação do corpo para a atividade centrava-se em uma abordagem individual de sensibilização e, não, nas relações coletivas.

Fui percebendo, entretanto, que nos experimentos criativos, os diálogos que naturalmente se estabeleciam suscitados pela temática escolhida nesse primeiro trabalho – o confronto do touro com o toureiro e seus desdobramentos na compreensão da natureza humana, em contraponto com a natureza animal – desenrolavam-se naturalmente, tal qual em um *jogo*. A situação demandava respostas imediatas frente a uma situação de tensão e conflito a ser resolvida e, dessa forma, configurava-se a matéria-prima de uma possível criação.

Naquele momento, como já foi dito, propunha, como estratégia metodológica, atividades em laboratórios de livre improvisação, mas não vislumbrava os conteúdos que esse recurso viria a descortinar: os princípios pertinentes aos *Jogos teatrais* – sua estrutura básica, a partir da qual se desenvolve a improvisação, definida pelo *onde* a situação acontece, *quem* são os agentes / personagens e *o quê*, ou a ação que desenvolvem – associados à noção de *corpo dramático* na elaboração de *jogos* criados para a cena.

Por razões implícitas à natureza dinâmica do processo criativo, a pesquisa, que em seu primeiro momento trouxe à tona essa descoberta, parecendo delinear um caminho transversal, acabou por se consolidar na elaboração do trabalho solo *Olhos de touro* (2000), apoiando-se em seu pressuposto inicial o *corpo dramático*, conceito proposto e definido por mim na pesquisa de mestrado, como fonte para a criação cênica.

Inevitavelmente, dessa experiência sucedeu, após a conclusão do mestrado, a realização de um segundo espetáculo, *De touros e homens* (2003), obra engendrada a partir dos experimentos interativos iniciais da pesquisa. Esses, constituindo-se em *jogos*, foram levados à cena integrados a uma estrutura aberta de composição que, ao contrário de estabelecer uma partitura definida de ações corporais, permitiu aos intérpretes uma autonomia para dispor de suas habilidades, criatividade e inventividade para propor novas respostas em cena.

Assim, revelou-se um desdobramento possível da pesquisa realizada no curso de mestrado e um novo objeto a ser investigado em estudos mais aprofundados de doutorado: a criação coreográfica fundada em princípios elementares do *jogo*, tendo o *corpo dramático* como acionador do processo criativo.

A problemática exposta impunha como resolução a elaboração e desenvolvimento de estratégias que demandassem uma atitude de liberdade criativa e respostas espontâneas na atuação dos intérpretes, oferecendo condições para que atuassem como criadores de uma poética que se funda na sua presença cênica orgânica, uma presença integrada em seus aspectos mentais, motores e afetivos, em oposição à tendência à execução formal de movimentos pré-estabelecidos. Essa questão se enraíza nos fundamentos da gênese da modernidade, quando nasce entre os criadores o desejo de expressar estados emocionais, de romper com a reprodução artificial e a execução mecânica dos movimentos que caracterizavam uma dança acadêmica desgastada. Surgia a vontade de descobrir outro vocabulário capaz de ser agente de uma subjetividade e interioridade, de buscar a compreensão de uma nova corporeidade, a de um corpo integrado, e de criar métodos operacionais próprios e individuais para responder a essas demandas (GREBLER, 2006).

Tomei como hipótese a idéia de que o *jogo* pode ser aplicado na prática da criação cênica não só como recurso de improvisação para a geração de material criativo, mas podendo ser, também, incorporado como um elemento estruturador da composição, tornando-a aberta, à medida que implica, necessariamente, fatores de imprevisibilidade. Essa idéia de obra como o exercício do *jogo* impõe à atuação do intérprete a condição de reagir em cena à situação presente, no aqui e no agora, demandando uma ação que responda ao acaso, ao instante que nunca se repete. Isso afastaria toda e qualquer tendência à execução mecânica de partituras conhecidas de movimento, logrando obter uma presença expressiva pela veracidade de suas ações, em resposta à instabilidade da situação em que se encontra.

Foi, portanto, a partir da indagação sobre as relações intrínsecas entre a dança e o *jogo*, que a pesquisa desenvolvida objetivou criar obras abertas ao inusitado; desenvolver estruturas dramáticas flexíveis, idealizadas como eixos diretrizes servindo como referencial para o desempenho dos intérpretes; criar estratégias de direção cênica que favoreçam a liberdade criativa e respostas espontâneas na atuação; acolher uma gama de possibilidades expressivas e potencializar a experiência momentânea, para, com isso, obter uma dinâmica orgânica e viva na criação de cenas orientadas pelo indeterminismo.

No centro dessa pesquisa de doutorado, está a realização de dois projetos de encenação: *Jogos temporários* (2006) e *Húmus* (2006), ambos estruturados,

fundamentalmente, na linguagem do movimento e nas possíveis interseções e cruzamentos entre a dança e o teatro, tendo como perspectiva a integração dessas linguagens. Utilizou-se, como recurso metodológico, a prática experimental de *jogos* de improvisação. Nesses, as cenas foram geradas pelo corpo do intérprete exposto aos mais diversos estímulos sensoriais, emocionais, cognitivos e outros. Essas duas experiências evidenciaram a força da corporeidade cênica gerada pelas relações e situações implicadas nos *jogos* criados para a cena. Essa corporeidade fundada na idéia de *corpo dramático* em *jogo* exigiu atributos e competências que extrapolaram as conhecidas demandas que incidem sobre o intérprete-criador, abrindo outra perspectiva para a compreensão da noção de atuação do *intérprete-jogador*.

Muitas são as abordagens conceituais do *jogo* que fundamentam estudos nas mais variadas áreas do conhecimento, revelando o caráter interdisciplinar do assunto tratado pela psicologia, educação, história, sociologia, biologia e antropologia. Courtney (1980), por exemplo, oferece um amplo painel do pensamento sobre o *jogo*, com enfoque no desenvolvimento humano e na educação. O autor situa as reflexões no âmbito da filosofia educacional, do mundo anterior às práticas pedagógicas modernas em Arte-Educação; revê a ótica evolucionista dos estudos fisiológicos e comportamentais, esses servindo à psicologia e psicanálise, e apresenta uma análise sociológica da origem do *jogo* nos primórdios do teatro.

Contraopondo-se às concepções científicas vigentes à sua época, Huizinga (1993), historiador, traz outra reflexão sobre o *jogo*, apontando-o como fundamento da civilização e da cultura e definindo-o em suas características lúdicas essenciais. Caillois (1990) complementa seu estudo agregando, a partir de uma análise sociológica, uma proposta de classificação dos *jogos* em categorias, de forma a ampliar a compreensão de suas diferentes manifestações sociais. Considerando-se que existe no homem uma parte lúdica irreduzível a qualquer estrutura organizada, Duvignaud (1980) estuda essa gratuidade lúdica, tal qual ela se manifesta no domínio privilegiado das artes, apontando-a como um elemento transgressor que escapa, apesar das aparências, às ideologias e à política. Em estudos interdisciplinares sobre representação e condutas de simulação e mimetismo, Weisz (1993) analisa as constantes entre eventos lúdicos e sacros e tenta demonstrar a simbiose entre corpo e habitat, relacionando as atividades representacionais com processos biológicos.

No que concerne ao âmbito das artes cênicas, *a priori*, a mimeses - *jogo* do disfarce e imitação - é amplamente estudada sob uma perspectiva histórica, em que, originalmente, surge como expressão espontânea do homem e evolui para as formas artísticas do teatro e da dança. Apesar de *jogo* e teatro serem percebidos como indissociáveis, as diferenciações

conceituais que se estabeleceram com o tempo entre drama e teatro, sobretudo no contexto da psicologia e da educação pedocêntrica, resultam da oposição dos aspectos formais da arte teatral elaborada à expressão dramática espontânea primordial.

Em resposta a esse impasse, surge a proposta de Spolin (1992) que, inspirando-se nas brincadeiras de dramatizações e *jogos* recreativos tradicionais, cria o sistema de *Jogos teatrais*. Eles constituem estruturas de improvisações de cenas destinadas a despertar a espontaneidade na atuação, trazendo enorme contribuição à educação teatral, por oferecer os meios para torná-la uma experiência acessível a todos. Relacionado às formas de aprendizagem cognitiva, afetiva e psicomotora para o desenvolvimento intelectual, a aplicação de seu sistema estende-se ao processo educacional de crianças e adolescentes como meio para a educação estética, assim como se observa seu uso no treinamento de atores em escolas de teatro. No Brasil, Koudela (1998), tradutora dos livros de Spolin, difunde seu trabalho e investiga o uso de suas estratégias didáticas na prática da disciplina de teatro dentro da área da educação artística nas escolas.

Outra obra que igualmente amplia a perspectiva da prática teatral, tendo como objetivo a participação popular, é o trabalho de Boal (1977) na organização de *jogos* e exercícios compilados a partir de anos de experiência com o Teatro de Arena em São Paulo. Boal compartilha sua metodologia de criação/aprendizado e preconiza um teatro voltado para quem o desejar exercê-lo, como forma de restituir ao homem do povo o exercício de sua liberdade expressiva.

Ante as referências bibliográficas disponíveis em língua portuguesa que abordam o *jogo* na prática artística, identifico o valor significativo do propósito dessa pesquisa, ao oferecer um olhar singular sobre o *jogo* inserido em processos criativos em dança contemporânea, lacuna não preenchida pelos diferentes estudos desenvolvidos em diversos sub-campos do conhecimento, especialmente, na área da criação cênica, o que vem a descortinar outra perspectiva para a compreensão da abrangência e dimensão do tema.

A reflexão teórica apóia-se, *a priori*, no conceito de *jogo*, compreendido como fenômeno cultural, desenvolvido por Johan Huizinga e Roger Caillois, e no estudo dos princípios dos *Jogos teatrais*, utilizados por Viola Spolin na formulação de uma metodologia de ensino do teatro e da direção teatral. Esses serão os conteúdos expostos no primeiro capítulo da tese, juntamente a uma análise das formas lúdicas que caracterizam a dança sob uma perspectiva histórica. No segundo capítulo, delinheiro as interseções da minha prática com fundamentos da linguagem teatral. O terceiro capítulo traz a descrição do trajeto da pesquisa artística, observando os aspectos relativos à aplicação dos princípios e fundamentos do

conceito de *jogo* na criação em dança contemporânea, afora o registro de todas as suas etapas. No quarto capítulo, tem-se a análise e a definição do *jogo* criado para a cena, o *jogo-cena*, assim como da atuação e da experiência do *intérprete-jogador*.

Considerando alguns aspectos que caracterizaram essa abordagem, é possível analisar a proposta metodológica aplicada à luz de conceitos desenvolvidos pela pesquisa social. O necessário contato direto e prolongado do pesquisador com o objeto de estudo, a preocupação em enfatizar o processo independentemente do produto e o foco centrado na perspectiva do participante são pontos que a identificam com as pesquisas classificadas como qualitativas.

Sob esse ponto de vista, outras características do processo podem ser associadas ao terreno da investigação qualitativa, como a busca de novas respostas e indagações no desenvolvimento do trabalho visando à descoberta; a ênfase no contexto das ações, das percepções e das interações entre os participantes; a procura em revelar a multiplicidade de dimensões presentes no processo, representadas pelo conjunto de analogias e associações essenciais na construção da obra; a variedade das fontes de informação; a exposição de conflitos (internos e subjacentes ao tema abordado) e o delineamento progressivo do estudo à medida que se desenvolve (LUDKE, 1986).

Engajei-me na aplicação de uma metodologia empírica de pesquisa artística e na produção de uma reflexão essencialmente interpretativa. Nesse sentido, considerando-se a abrangência dos estudos qualitativos e as diferentes posturas epistemológicas que abarcam o que concerne ao entendimento do processo de interpretação e compreensão da ação humana, pude constatar que minha prática como pesquisadora apresenta certa afinidade com o pensamento postulado pela hermenêutica filosófica.

Ressalto a noção de que a compreensão não é uma atividade regulada por procedimentos determinados, porque não é isolada de nossa experiência de vida. Não se pode desconsiderar o quanto as tradições e preconceitos influenciam de forma incontrolável os processos de compreensão e, ao contrário de empenharmos esforços para livrarmo-nos deles, a compreensão requer que os confrontemos com o que deve ser interpretado. A compreensão é participativa, constitui um processo de busca de uma linguagem a ser compartilhada, é dialógica, é vivida. O significado que se almeja encontrar na ação interpretada é progressivo, aberto e contínuo, porque estamos sempre compreendendo-o de uma forma diferente. Disso resulta que nunca existe uma interpretação definitivamente correta (SCHWANDY, 2006).

Essas observações permitem-me visualizar interseções no campo da atividade do artista e do cientista, sinalizando cruzamentos entre ciência e arte, sendo claros os aspectos que reafirmam a natureza essencialmente artística desse estudo. A pesquisa de matérias

primas e procedimentos consistiu, fundamentalmente, como um meio à criação e, não, como fim; utilizou-se o arbítrio da criação artística, em oposição a uma construção lógica; almejou-se um produto aberto às muitas interpretações, que pretende antes mostrar que demonstrar.

Nesse percurso, o maior interesse foi o de compreender como se processa o fazer artístico, respeitando sua subjetividade, por isso o uso de cadernos de anotações como instrumento de registro da experiência, enfatizando, na coleta dos dados, as impressões perceptivas do artista criador. A opção por entrevistas de grupo, permeadas espontaneamente por discussões, também pretendeu abordar o mundo experimental dos intérpretes, realçando as interações compartilhadas na experiência e finalmente os vídeos dos espetáculos ofereceram suporte à compreensão dos resultados da pesquisa.

Esse estudo tornou-se, enfim, um esforço de modular com clareza e autoridade os conteúdos anteriormente registrados apenas por minha percepção sensível. O aprendizado decorreu de uma complexa rede de associações, entre experiências cumulativas de vivências práticas e noções teóricas que esclareceram e deram suporte às minhas constatações. Foi muito prazeroso perceber minha ingenuidade artística, pois, de forma intuitiva, sem propriedade intelectual, eu articulava noções significativas sem delas tirar o melhor proveito. No decorrer do estudo, nada me pareceu exatamente novo, mas, indubitavelmente, houve surpresa a cada momento em que se tornou inteligível algo que antes apenas se processava pelo sensível.

A pesquisa, assim, reportou-me às velhas indagações, em sua maioria, emprestadas do pensamento que influenciou a minha geração artística e que serviu de base para meus processos criativos. Reuniu e sintetizou questões elementares de fases anteriores de minha trajetória artística, enriquecendo-a e legitimando-a; trouxe à minha compreensão a natureza dos impulsos lúdicos e criativos primordiais em nossa existência; descortinou um campo rico de experimentações e revelou novas possibilidades de abordagem metodológica de atuação e composição cênica em dança contemporânea.

1 O JOGO NA RAIZ DA EXPRESSIVIDADE HUMANA: O LÚDICO, O SAGRADO E O POÉTICO

No senso comum, a idéia de *jogo* designa as mais diferentes e distintas manifestações e atividades que fazem parte de nossa vida social. Sem dúvida, o primeiro sentido que a palavra *jogo* conota é aquele do brincar infantil, do divertimento, do prazer, do que é essencialmente lúdico e que nos traz satisfação e bem estar. Ademais, a linguagem verbal utiliza-se da palavra *jogo* para definir as mais diversas relações que envolvem associação, combinação, composição e superposição, tais como “jogo de palavras”, “jogo de idéias”, “jogo de forças”. Também se usa, com freqüência, a expressão “entrar em jogo” ou “colocar em jogo” algo ou diversos elementos, para fazer referência aos mecanismos de tensão entre as probabilidades de fatos e acontecimentos, para configurar uma situação ou tantas outras correspondências.

De fato, o termo *jogo* define grande parte das ações que envolvem competição, sorte e azar, e tudo o que diz respeito à fantasia: o mundo que o homem habita nas ocasiões festivas, travestindo-se, disfarçando-se, simulando, imitando, transportando-se para uma realidade inventada para seu entretenimento e alegria, tal qual o “faz de conta” do *jogo* simbólico da criança. Existe, entretanto, um significado mais profundo e arcaico, que diz respeito à concepção de *jogo* como princípio lúdico inato aos seres vivos e que, no homem, pertence ao domínio do imaginário e encontra-se na raiz de toda a sua expressividade.

Um dos primeiros estudos sobre esse tema foi desenvolvido por Huizinga, em *Homo ludens*, publicado originalmente em 1938. O livro traz uma significativa reflexão sobre a natureza lúdica da cultura. Considerando o *jogo* como uma função social, o autor defende a idéia de que ele constitui uma das principais bases por meio da qual surgiram e desenvolveram-se as civilizações. Sua análise se dá sob um panorama histórico, compreendendo o *jogo* como um fenômeno cultural e procurando integrar o conceito de *jogo* ao de cultura.

Esse pensamento redimensionou as abordagens propostas pela biologia e pela psicologia sobre a natureza e o significado do *jogo*, entendendo-o como atividade essencial, que ultrapassa a estreita finalidade fisiológica e biológica. Alguns conceitos anteriores fundavam-se na teoria da evolução, encarando o *jogo* como manifestação do instinto, impulso para agir ou tendência inata, a qual se relaciona a imitação e cuja ação visa favorecer o

crescimento do organismo. Courtney (1980, p. 37) esclarece que alguns pensadores que buscaram propósitos evolucionistas ofereceram uma explanação parcial do *jogo*, seja como escape natural de energia excedente, como um pré-exercício ou treinamento na infância para a posterior vida adulta ou como meio de promover a restauração física e mental pela recreação ou relaxamento. Outra interpretação repousa no sentido de hereditariedade pelo qual o *jogo* recapitula épocas culturais ancestrais, entretanto, segundo o mesmo autor, nenhum desses conceitos fornece uma definição satisfatória.

Partindo da premissa de que o *jogo* extrapola a esfera exclusiva da atividade humana, estendendo-se às diversas espécies animais, Huizinga (1993, p. 3) observa que, em sua função vital e inata, nele existe algo que “transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação”. Devido à sua significação e valores expressivos, ultrapassa os limites da realidade física e implica na presença de um elemento não material em sua própria natureza, expresso pela tensão, pela alegria e pelo divertimento que suscita. Sua capacidade de fascinar, envolver e excitar constitui a característica primordial que explicita sua totalidade e nos coloca diante de uma categoria absolutamente primeva da vida, enraizada em camadas profundas da experiência humana.

Na concepção de Huizinga, no *jogo*, as noções de matéria e espírito, razão e pulsão, realidade e ilusão polarizam-se e contrapõem-se, e isso constitui sua substância. Melhor seria dizer que, no *jogo*, essas noções encontram-se em tensão constante pela permanente reversibilidade de seus princípios antagônicos e complementares. O autor ainda acrescenta que reconhecer a natureza impalpável, irracional e imaginária do *jogo* é reconhecer, em sua essência, a manifestação do sagrado, é reconhecer o espírito. Em sua qualidade de atividade sagrada, ele agrega, propicia a comunhão e, mesmo quando se dá solitariamente, transporta o jogador a um estado da alma que o conecta com forças orgânicas vitais. Tudo ocorre em meio ao fascínio de sua ilusão: tempo real e imaginário e espaço fictício para fora do cotidiano, onde os sentidos escapam à função racional, liberando impulsos do inconsciente. Há envolvimento, imersão e deslocamento para outra dimensão do aqui e do agora, conservando seu encanto para além da duração de cada *jogo*.

É nessa dimensão que Huizinga identifica o *jogo* como subjacente ao mito, ao culto, ao rito, de onde se originam as forças estruturais da vida civilizada, e essa relação primordial evidencia-se quando o *jogo* é analisado em suas características fundamentais, igualmente presentes nas primeiras representações sagradas em culturas primitivas.

Entre esses aspectos fundamentais que definem o *jogo*, o autor considera, primeiramente, a liberdade. O *jogo* é livre porque é voluntário: uma vez imposto, deixa de ser

jogo. Em seguida, o autor observa que o *jogo é desinteressado*, não tem função de satisfação imediata de necessidades materiais, situando-se num plano superior aos processos biológicos de alimentação, reprodução e auto-preservação, respondendo à única finalidade de sua própria realização. É, também, circunscrito em *limites temporais e espaciais*, distinguindo-se da vida comum pela duração e espaço que ocupa. Joga-se até chegar a um fim e no interior de um campo determinado de forma material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Finalmente, o *jogo* instaura uma ordem própria, específica e absoluta, definida por suas *regras*, e gera tensão pela incerteza e o *acaso* que lhe é implícito. Ademais, suscita relações grupais que ora se revestem de um caráter excepcional pelo mistério e pelo segredo que normalmente as envolve, ora acentuam sua diferença e estranheza em relação ao mundo habitual, pelo uso de disfarces e outros meios semelhantes à simulação ou representação de um “outro”, o que corresponde à *mimeses* ou imitação. O *jogo* implica, portanto, uma evasão da vida corrente para um espaço temporário de fantasia, de *imaginação*, conscientemente tomada como fictícia e exterior à vida habitual, capaz de absorver inteiramente o jogador³.

A partir desses atributos, o autor pondera que se, em sua manifestação primária, o *jogo* detém um traço irredutível puramente lúdico, na representação sagrada é mais do que uma simples realização simbólica. Para ele, é uma realização mística, pois o ritual é uma ação que produz um efeito que vai além de uma dramatização figurativa e imitativa de um acontecimento dentro do processo natural. Implica uma identificação, uma verdadeira participação no próprio ato sagrado. No rito, o homem realiza uma projeção concreta de sua primitiva consciência cósmica da natureza expressa por uma representação imaginária. Mas, o espírito sacramental não impede que essa realização conserve as características formais do *jogo*, como destaca Huizinga (1993, p. 17):

É executada no interior de um espaço circunscrito sob a forma de festa [celebração], isto é, dentro de um espírito de alegria e liberdade. Em sua intenção é delimitado um universo próprio de valor temporário [na medida em que transfere os participantes para um mundo diferente]. Mas seus efeitos não cessam depois de acabado o jogo; seu esplendor continua sendo projetado sobre o mundo de todos os dias, influência benéfica que garante segurança, ordem e prosperidade de todo o grupo até a próxima época dos rituais sagrados.

Destaca, ainda, que a estreita relação entre *jogo*, ritual e festa não se restringe somente a esses aspectos. Outro traço fundamental do *jogo* reside na consciência, mesmo que seja latente, de estar “apenas fazendo de conta”. Sobre isso, o autor sustenta a concepção de que,

³Os termos em itálico sintetizam os aspectos fundamentais que definem o jogo, segundo Huizinga, e são significativos para a compreensão de toda a reflexão exposta.

mesmo nos rituais efetuados dentro de um espírito de devoção, o estado que preside as festas religiosas primitivas não é de ilusão total. O que se percebe na descrição de diferentes cultos é a existência de uma unidade e indivisibilidade da crença e da incredulidade, da indissolúvel ligação entre a gravidade do sagrado e do ficcional.

Esclarecedora é a proposição psicanalítica do “faz de conta” infantil ou *jogo* imaginativo e imitativo espontâneo. Para a psicanálise, o caráter fictício do *jogo* não destitui a criança ou a priva da faculdade de percepção da realidade. O *jogo* simbólico, na verdade, é um processo inconsciente de adaptação por meio do qual a criança procura em um mundo imaginário resolver as experiências da vida real, às quais ainda é incapaz de superar, uma vez que a realidade é permanentemente insatisfatória ao mundo da imaginação. Seja no homem primitivo ou na criança, o *jogo* constitui um processo inconsciente que consiste em desviar a energia da libido, energia motriz dos instintos de vida e de toda a conduta ativa e criadora do homem, para novos objetos, de caráter útil.

A esse respeito, Courtney (1980. p. 79) destaca as palavras de Freud:

Talvez possamos dizer que, no jogo, cada criança comporta-se como um escritor imaginativo, na medida em que cria um mundo próprio ou, mais verdadeiramente, organiza os elementos de seu mundo e os ordena de uma nova maneira que mais lhe agrada. Seria incorreto dizer que ela não leva o seu mundo a sério; ao contrário, encara seu jogo muito seriamente e despende nele grande carga de emoção. O oposto ao jogo não são as ocupações sérias, mas a realidade. Não obstante a catexa afetiva de seu mundo do jogo, a criança o distingue perfeitamente da realidade; ela apenas gosta de tomar emprestado os objetos e circunstâncias que imagina do mundo real e tangível. É somente esse laço de ligação com a realidade que ainda distingue o “jogo” infantil do devaneio.

Isso nos remete às condutas primitivas de simulação associadas ao mimetismo, donde nasce o sentido da representação, objeto de estudo de Gabriel Weisz. O autor considera que as remotas atividades desenvolvidas nesse terreno fazem-nos pensar em uma zona indivisível que compreende os domínios do sacro e do lúdico, arquetípicos e formativos da conduta humana. Discorda, entretanto, de Huizinga, que sugere que a manifestação lúdica antecede a manifestação sagrada. Entende que tanto uma como outra surgem simultaneamente e que, mais tarde, definem-se como atividades reguladas por toda uma constelação de signos. Em suas palavras:

Los eventos lúdicos y sacros rigen los contactos sensoriales y creativos, modifican el tiempo y el espacio y provocan en el cuerpo una experiencia única en la que los estímulos se ven animados por la complejidad psíquica y orgánica de los individuos. Con este planteamiento proponemos una relación orgánica entre eventos lúdicos e sacros. Con esta perspectiva es

difícil trazar una línea divisoria o el origen de una actividad em relación jerárquica con la outra (WEISZ, 1993, p. 12).

Ambos, entretanto, defendem a existência dessa indissociável relação. *A priori*, a definição de Huizinga oferece uma reflexão que abre vias fecundas para a pesquisa e traz à luz a compreensão da natureza do *jogo*, que anima todas as manifestações essenciais de qualquer cultura. A partir dessa noção, o autor discorre sobre suas relações com as instituições jurídicas, a guerra, a ciência, a filosofia e, no tocante à área de interesse dessa pesquisa, com a arte. Considerado como um estudo precursor e fecundo sobre a presença e a influência do espírito lúdico na cultura, revelando as infinitas possibilidades de sua contaminação na atividade humana, *Homo ludens* é, até hoje, referência para estudos filosóficos, artísticos e do campo da semiótica da cultura. Nesse campo, o entendimento do termo cultura abrange duas formas de manifestação: “quando o objeto do cultivo está fora do cultivador, está na esfera do mundo externo, e quando o objeto de cultivo é o próprio sujeito cultivador” (BAITELLO, 1997, p. 25). A primeira se dá pela necessidade de interação com o mundo circundante, com o objetivo de assegurar a sobrevivência, da qual decorre o desenvolvimento tecnológico. A segunda constitui-se pelo interesse sobre si mesmo, pela possibilidade de construir-se, superar a mera sobrevivência física e permitir-se galgar estágios mais elevados de autoconsciência, o que corresponde à idéia do cultivo do espírito que orienta o desenvolvimento humano na esfera da filosofia, da ética, da ciência e da arte.

Esse segundo domínio implica o desprendimento das amarras da realidade físico-biológica, ganhando leis e regras próprias que lhe outorgam autonomia. A semiótica da cultura considera-o um sistema complexo, que se manifesta não apenas pelas construções da linguagem verbal, mas, também, por imagens, mitos, rituais, *jogos*, gestos, cantos, ritmos, performances, danças e tantas outras expressões primevas que se estendem ao longo da evolução da humanidade e da vida humana. Nascem como necessidade de superação, ao nível simbólico, de uma realidade que impõe questionamentos insolúveis sobre a compreensão de fenômenos naturais, do funcionamento de seu próprio organismo e fundamentalmente da inexorabilidade da morte, constituindo-se como uma segunda realidade.

Para os semioticistas, a cultura, enquanto segunda realidade, tem como fonte de construção primeira o sonho, espaço de descanso e recuperação, primeiro pressuposto para a superação do estado de tensão criado pela primeira realidade. No sonho, são possíveis de ganhar existência seres, objetos e regras de funcionamentos normalmente inviáveis na vida cotidiana, oferecendo impulso para as criações da imaginação. Os semioticistas entendem que também do sonho acordado, do devaneio, do êxtase e do *jogo*, do brinquedo, da simulação, da

atividade lúdica provêm inspiração para as construções da cultura, formulação que encontra fundamento na reflexão de Huizinga. Essa cultura

transpõe as fronteiras do meramente pragmático da organização social e cria limites maiores e mais etéreos para a existência, abrindo espaço para o imaginário, para a fantasia, para as lendas e histórias, para as invenções mirabolantes, para a ficção (BAITELLO, 1997, p. 40).

Mesmo reconhecido como um trabalho original, pertinente e de grande contribuição, alguns estudos posteriores contestaram as afirmações de Huizinga, apontando as deficiências e lacunas que se evidenciam em sua análise. Tais considerações foram levantadas, sobretudo, no trabalho de Roger Caillois, publicado vinte anos depois, em 1958, *Les jeux et les hommes*. Sua mais significativa crítica aponta que, se por um lado, o trabalho de Huizinga identifica as características fundamentais do *jogo* e sua importância no desenvolvimento civilizacional, por outro não desenvolve uma descrição precisa e uma classificação satisfatória quanto às diferentes necessidades a que responde e atitudes psicológicas que exprime. Em seus estudos, Caillois dedica-se a essa análise e, respeitando a predominância do espírito da competição, da expectativa da sorte, do regozijo do simulacro ou o distúrbio da vertigem, define os *jogos* em quatro diferentes categorias, respectivamente: *agôn*, *alea*, *mimicry* e *ilinx*.

A *alea* diz respeito à sorte diante da qual o jogador nada faz, apenas aguarda o acaso, sem poder ter a menor participação. À categoria *agôn* pertencem os *jogos* de competição, todos aqueles que traduzem o esforço de vencer um rival colocado nas mesmas condições. A *ilinx* engloba os *jogos* que buscam provocar um estado orgânico de confusão ou desordem. Finalmente, a *mimicry* compreende tudo o que envolve o simulacro ou a evasão, quando o indivíduo se faz de outro.

Caillois também identifica dois pólos antagônicos que os distinguem dentro de uma mesma categoria. De um lado, o princípio da pura diversão, turbulência e despreocupada expansão, nomeado *paidia*, e, no extremo oposto, a tendência em subordinar esse impulso anárquico e espontâneo às regras convencionais, evocar o prazer de vencer dificuldades gratuitas exigindo atitude de persistência, concentração e habilidade, designado por *ludus*.

A classificação proposta por Caillois, trazida no capítulo quatro dessa tese como instrumento de análise do produto artístico, vem somar, definitivamente, à obra de Huizinga o exame específico do *jogo* e de suas categorias fundamentais. Outro questionamento levantado por Caillois recai sobre a definição proposta por Huizinga, que apresenta o *jogo* como uma ação destituída de qualquer interesse material, o que exclui todas as atividades que envolvem apostas ou jogos de azar. Caillois (1990, p. 25), por sua vez, acredita que o *jogo* não gera

riquezas, pois mesmo envolvendo dinheiro, sendo lucrativo ou ruinoso, "há deslocamento de propriedade, mas não produção de bens".

Além disso, Caillois critica a concepção de Huizinga sobre a afinidade existente entre o *jogo*, o segredo e o mistério. Ele admite que o mistério ou simulacro estejam próximos ao *jogo*, entretanto, considera que é necessário que a ficção e o divertimento prevaleçam. O *jogo*, para o autor, consiste em explicitar que se está forjando um segredo, que não há veneração do mistério e que o simulacro não é metamorfose ou possessão. Quando o disfarce assume uma função sacramental, o *jogo* se descaracteriza para tornar-se instituição. Assim, creio eu, pretende propor uma conceituação de *jogo* que não o delimite estritamente à sua expressão primitiva em que a conduta lúdica nasce indissociável da atividade ritual.

Essa relação, no entanto, é considerada fundamental no estudo de Weisz sobre estruturas representacionais. Weisz (1993) estabelece vínculos aos diversos aspectos pertinentes ao domínio do *jogo*, a partir da consideração de que, desde o alvorecer da humanidade, encontram-se vestígios da representação presentes em fenômenos miméticos de possessão. Explica que, afetado por forças naturais - sejam externas, como movimentos telúricos, ou internas, como doenças, morte ou mudanças anímicas bruscas -, o homem enfrenta o imponderável, incorporando-o como uma deidade. É quando se tornam evidentes as atitudes miméticas e a ritualização:

La conducta mimética, o adquisición del disfraz, lo aleja del aspecto reconocible o imagen reflejo de si mismo, así como también modifica su fisionomía para el resto del grupo. La imagen como fuerza impoderable se convierte en algo tangible y concreto que se puede alimentar con ofrendas o apaciguar a través de la música y de la danza (WEISZ, 1993, p. 27).

Ainda sobre a simulação, Caillois lembra que muitos *jogos* não envolvem regras em termos fixos e rígidos. Cita, especialmente, os *jogos* de improvisação, cujo atrativo advém do gozo de desempenharmos um papel, como se fôssemos algo ou alguém. Porém, reconhece que, nesse caso, a ficção proposta cumpre a mesma função da regra, e o fura-jogo passa a ser aquele que recusa a ilusão e rompe o encanto. Para Caillois (1990, p. 29), “os jogos não são regulamentados e fictícios, são antes, ou regulamentados ou fictícios”, o que, na minha perspectiva, suscita outros questionamentos pela restrição que impõe ao reconhecimento do aspecto ficcional de atividades lúdicas organizadas, sobretudo quando se contempla diferentes estágios do desenvolvimento civilizacional.

É fato que os *jogos* que expressam livremente uma incessante inventividade e espontaneidade não comportam regras que os delimitem. Entretanto, as regras são inseparáveis do *jogo*, principalmente, quando o *jogo* adquire o que Caillois define como

existência institucional. A convivência entre regra e ficção está presente, por exemplo, no caráter singular das artes da cena, que para criar um mundo imaginário, utiliza-se de convenções, técnicas e recursos específicos. Também os jogos eletrônicos simulam outra realidade sujeita às suas próprias regras. No mundo virtual, regra e ficção são os componentes que permitem a interatividade, apresentando novos meios de acionar a imaginação.

Sobre o *jogo* livre e sem regras, trata Duvignaud. Discorre especialmente sobre os momentos em que nos entregamos ao prazer de flunar livremente, momento de escape para fora da vida comum, uma ausência em que mergulhamos numa volúpia mental da qual não se pode explicar a natureza. Ele trata dessa disposição do espírito, capaz de nos lançar em inomináveis especulações pelo único e indizível inútil prazer de imaginar. E se pergunta: “Não poderíamos chamar imaginário este *jogo* que dispõe livremente do espaço, do tempo e das formas, da matéria e dos deuses?” (DUVIGNAUD, 1980, p. 14).⁴

A partir dessa abordagem, Duvignaud constata o quanto a parte lúdica da experiência humana foi ocultada, ou pelo menos despercebida, pelos historiadores, antropólogos e filósofos ocidentais do século XX. Respondendo às exigências intelectuais de uma economia de mercado e de uma tecnologia que deixa pouco espaço ao vago terreno da imaginação, aparentemente fútil, acusa o pensamento institucionalizado de escamotear o acaso, o inesperado, o descontínuo e o *jogo*, exceto através da estética ou pela tentativa de Huizinga e Caillois em elucidar seu significado. E enfatiza: “fora isto, o silêncio”⁵ (DUVIGNAUD, 1980, p. 15).

Duvignaud (1980) destaca o talento de Huizinga de apreender a atividade lúdica em sua totalidade, identificando um primeiro pressuposto significativo: “o jogo está na origem da cultura”. O autor reconhece o mérito de Huizinga em estender a noção de *jogo* para além da infância ao conjunto das manifestações humanas, visualizando suas relações com a máscara, a competição, os mitos, as transformações e o dom natural. Huizinga demonstra o quanto *jogo* e ilusão são inextricavelmente ligados um ao outro, fronteira que somente foi traçada pelo espírito humano à medida que a civilização se desenvolveu. Entretanto, assim como Caillois, aponta algumas discrepâncias em sua análise. Considera, inicialmente, de caráter limitado a assertiva de que todo *jogo* tem sua regra. Isso, no entendimento de Duvignaud, conduz à idéia de que essa “ação livre” impõe-se sobre si mesma, o que o sentido de *jogo* parece contradizer,

⁴Tradução nossa: “Ne peut-on appeler imaginaire ce jeu qui dispose librement de l’espace, du temps e des formes, de la matières et des dieux?”

⁵Tradução nossa: “A part cela, le silence...”.

sobretudo, no tocante ao aspecto imaginativo, que ultrapassa e contesta toda e qualquer estrutura estabelecida.

A esse respeito, Duvignaud atenta para a elaboração formulada por Caillois a partir da compreensão do caráter singular do *jogo*, apontado por Huizinga. Reconhecendo que a finalidade do *jogo* está em si mesmo, sendo uma atividade paralela e independente, opondo-se às ações da vida cotidiana por meio de características particulares que a definem como *jogo*, Caillois (1990) apresenta sua proposta de classificação para os *jogos* a partir de um segundo enunciado fundamental: “o jogo tem uma estrutura própria”. Sendo o *jogo* uma atividade que engloba não somente as civilizações, como também a natureza inteira, sua estrutura está, portanto, sujeita às regras que respondem a uma organização universal e cósmica. Para Duvignaud (1980), ainda que essa interpretação melhor explicita a dissociação do *jogo* de sistemas organizacionais institucionalizados, reconhece em Caillois a mesma obsessão pela regra observada em Huizinga.

Apesar de sua postura crítica, Duvignaud tece comentários sobre outras proposições que considera relevantes para o estudo da atividade lúdica. Uma proposição considerada por ele como uma das mais ricas é aquela formulada pelo psicanalista Winnicott, cujas indicações revelam, na percepção de Duvignaud, a mais fecunda intuição do *jogo*. Winnicott, considerando as raízes do desenvolvimento psíquico e afetivo do homem, situa o brincar na intersecção do mundo exterior e do mundo interior, entre aquilo que é objetivamente percebido e o subjetivamente concebido, abrindo à especulação um imenso domínio. O psicanalista postula a existência de uma área intermediária de experimentação entre a criatividade primária do bebê e a percepção objetiva da realidade. Dela emergem os fenômenos por ele denominados de transicionais, que sucedem à primitiva estimulação sensorial e à satisfação auto-erótica, constituindo-se como atividades em que “pode-se supor que pensar, ou fantasiar, se vincule a essas experiências funcionais” (WINNICOTT, 1975, p.16). Situados entre a ilusão e a realidade, tais fenômenos estão na base da iniciação à experiência. Por meio deles, opera-se um processo de crescimento na habilidade de um bebê em reconhecer e aceitar a realidade. Trata-se da transição de um estado de ilusão, em que o bebê crê estar fundido com a mãe, para um estado de desilusão, em que o bebê percebe que o corpo da mãe é algo externo e separado.

Winnicott presume, ainda, que esse processo de aceitação da realidade seja um aprendizado sem fim. Assim, em continuidade direta a essa área intermediária, desenvolve-se, desde a tenra infância, uma capacidade infinita de brincar, exercitada continuamente por aqueles que se entregam à imaginação. A criatividade, para Winnicott (1975), é universal e

inerente ao fato de viver, é o que permite ao indivíduo a aproximação da realidade exterior. Sua teoria amplia-se, em direção ao questionamento sobre em que lugar, na mente, acha-se a experiência cultural, situada, tal qual a brincadeira, em um espaço intermediário potencial existente entre o indivíduo e o meio ambiente, entre extensões do eu e do não eu. Em suas palavras:

Essa área intermediária da experiência, incontestada quanto a pertencer à realidade interna ou externa (compartilhada), constitui a parte maior da experiência do bebê e, através da vida, é conservada na experimentação intensa que diz respeito às artes, à religião, ao viver imaginativo e ao trabalho científico criador (WINNICOTT, 1975, p. 30).

Do conteúdo dessas constatações, Duvignaud apreende o significado profundo de brincar proposto por Winnicott: aptidão que promove o alívio da tensão permanente entre relacionar a realidade psíquica interna e a objetividade externa, tensão da qual nenhum ser humano poderá estar completamente livre. E comenta sobre isso:

[...] o jogo surge aqui inseparável do imaginário e de toda criação de formas assim como parece inseparável da existência mesmo do homem, tal é insuperável a distância que separa este último de um universo que jamais alcançará. As ficções que o jogo suscita ocupam esta “área intermediária” que se estende entre nós e as coisas e, fora de qualquer utilidade ou eficiência, parecem como esforços para conquistar um real que sempre nos escapa [...] (DUVIGNAUD, 1980, p.48).³

Courtney (1980) também salienta, sob o ponto de vista freudiano, as relações do *jogo* e da arte, no que concerne ao amadurecimento do ego pelo desenvolvimento do processo adaptativo dos impulsos instintuais fantasiosos à realidade da vida. A esse respeito, o *jogo* simbólico da criança é substituído pela imaginação criativa do artista por um mecanismo normal e bem sucedido de desvio da energia da libido para novos objetos de caráter útil. Em suas palavras:

O artista se afasta da realidade porque não pode entrar em acordo com as exigências feitas para a renúncia de satisfações instintuais; e assim, na fantasia, ele permite a completa manifestação de seus eróticos e ambiciosos desejos. Mas (ao contrário do neurótico), encontra uma maneira de retornar do mundo da fantasia para a realidade [...]. É neste sentido que arte se relaciona com o jogo: ambos são tentativas de relacionar o id com a realidade (COURTNEY, 1980, p. 114).

³Tradução nossa: “le jeu paraît ici inséparable de l’imaginaire et de toute création de formes et il semble inséparable aussi de l’être même de l’homme, puisque insurmontable est la distance qui separe ce dernier d’un univers qu’il n’atteindra jamais. Les fictions que suscite le jeu emplissent cette ‘aire intermediaire’ qui s’étend entre nous et les choses et, hors de toute utilité ou efficacité, semblent autant d’efforts pour conquérir un réel toujours en fuite.”

O que é extremamente relevante para a minha pesquisa é a compreensão da inerência do *jogo* à vida e à arte e como isso oferece bases para essa proposta de estudo. Vimos que o jogo manifesta-se desde os primórdios da atividade mental na existência humana como um mecanismo psíquico de investigação e experimentação, relacionando as fantasias inconscientes à realidade exterior. Constitui, assim, a base para toda a vida posterior e, na medida em que canaliza as energias instintuais para metas aceitáveis pela sociedade, é alicerce para a criação adaptativa do artista. Também o *jogo* manifesta-se na primitiva consciência da natureza, que se inicia com a percepção dos fenômenos e conduz à sua representação imaginária mimética e ritual. Por essa segunda via, Huizinga (1993) faz-nos compreender como as grandes atividades arquetípicas da sociedade humana são, desde o início, inteiramente marcadas pelo *jogo*. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria outro mundo, um mundo poético, ao lado do da natureza. Em suas palavras:

O que era jogo desprovido de expressão verbal adquire agora uma forma poética. Na forma e na função de jogo, que em si mesmo é uma entidade independente desprovida de sentido e racionalidade, a consciência de que o homem tem de estar integrado a uma ordem cósmica encontra sua expressão primeira mais alta e mais sagrada (HUIZINGA, 1993, p. 21).

O autor torna, assim, reconhecível o laço indissolúvel entre as formas de expressão poéticas e o *jogo*. Enfatiza o fato de situarem-se, igualmente, fora da sensatez da vida prática, nada tendo a ver com a necessidade ou a utilidade, com o dever ou com a verdade, e suas formas são determinadas por valores que transcendem idéias lógicas.

Aprofundando mais, Huizinga (1993) indica outros íntimos laços que unem o *jogo* e a estética: a vivacidade e a graça presentes em suas formas mais primitivas tornam-se marcantes em suas formas mais complexas. Na música, na dança e na representação que surgem nas liturgias arcaicas, o *jogo* está saturado de ritmo e harmonia, que são alguns dos mais nobres dons de percepção estética de que o homem dispõe.

Considerando o conjunto de todas essas formulações, abre-se uma perspectiva de compreensão de como a arte transcende a idéia do visível e do tangível, sendo expressão do movimento dialético contínuo entre a faculdade de conceber e perceber, entre o que é subjetivo e objetivo, imaginário e real. É também fusão do belo e do sentimento de sagrado, mantendo-se, assim, situada na esfera lúdica em que nasceu.

Vejo, por fim, na idéia de aprofundar a compreensão de *jogo* como elemento estruturante da criação em dança uma correspondência com os princípios arcaicos, de onde nasceram manifestações expressivas da humanidade, assim como com as pulsões que regem, conduzem e abrem caminhos para a arte de nosso tempo.

Reconheço que compartilho de propósitos comuns a muitos criadores que almejam e almejaram projetar suas indagações sobre o processo de transformação da dança, buscando, afinal, respostas para demandas geradas há mais de cem anos atrás. Sobretudo, daqueles que abraçam tendências marcadas pela convergência das linguagens do teatro e da dança, diluindo demarcações fronteiriças e resgatando sua unidade ancestral. Cabe apreciar com mais acuidade, como a experiência criativa dessa pesquisa se assentou sobre esse solo, e em que medida suas raízes fundadas no *jogo* se ramificam em desdobramentos promissores.

2 CAMPO DE JOGO: DANÇA E TEATRO EM CONVERGÊNCIA

Anteriormente, minha pesquisa apresentava afinidades com a prática teatral experimental no que diz respeito ao estudo de processos criativos centrados no corpo criador. Outro princípio teatral insinuou-se de forma mais deliberada nesse projeto. A partir do *jogo*, configurou-se, mais claramente, um campo de interseção dessas duas linguagens na construção de uma poética que, poder-se-ia dizer, insere-se no universo da dança e do teatro.

Esse capítulo aborda os princípios conceituais que nortearam a investigação experimental e procura identificar como as noções de *corpo dramático*, *jogo teatral* e *improvisação* interpenetram-se para constituir o terreno no qual fundamentos ancorados na prática do teatro alimentam a criação em dança assentada sobre estruturas de jogos, revelando suas afinidades.

2.1 O *corpo dramático*: imaginário, emoção e ação

Ora, os devotos de Dioniso, após a dança vertiginosa de que se falou, caíam desfalecidos. Nesse estado, acreditavam sair de si pelo processo do “ékstasis”, êxtase. Esse sair de si, numa superação da condição humana, implicava num mergulho em Dioniso e este no seu adorador pelo processo do “enthusiasmós”, entusiasmo. O Homem, simples mortal, “ánthros”, em “êxtase e entusiasmo”, comungando com a imortalidade, tornava-se “anér”, isto é, um herói, um varão que ultrapassou o “métron”, a medida de cada um. Tendo ultrapassado o métron, o anér é, ipso facto, um “hypocrités”, quer dizer, aquele que responde em êxtase e entusiasmo, isto é, o ATOR, um outro (BRANDÃO, 2001, p.132).

O sentido de transpassar e de romper limite, decorrente desse fragmento, permite identificar, nas raízes da tragédia, – portanto, do drama –, o significado da arte do ator. Afinal, no movimento de transformação, de construção de um “outro”, o ator procura romper com padrões e condicionamentos de sua imagem corporal e de sua expressão somática. Consciente disso, penetra em si mesmo, em seu imaginário, nas emoções e na memória, a fim de

encontrar os recursos de que necessita para moldar o “outro”, a personagem. Então, extraí a matéria-prima de sua criação.

No meu entendimento, essa imersão representa a passagem para outro nível de percepção de si mesmo e da realidade que, paradoxalmente, quanto mais fundo alcança, mais remete à sensação de alçar estágios mais elevados de sensibilidade. Nesse momento em que as faculdades sensitivas do corpo aguçam-se, emerge o *corpo dramático* impregnado de potencial para dar vida a situações imaginárias, gerando ação dramática, entendida como a “totalidade dos atos físicos, emocionais e espirituais” (ROCHA FILHO, 1986, p. 26) que emanam da presença do intérprete.

A idéia, ora descrita, encontra referências no trabalho de pesquisas experimentais de Grotowski, da década de 1960, posteriormente publicadas em *Em busca de um teatro pobre*, que vê o ator como “aquele indivíduo que se engaja na investigação de si mesmo para tornar-se um criador [...] até aflorar sua verdade pura” (GROTOWSKI, 1971⁴ *apud* JANUZZELI, 1992, p. 24). A porta de acesso para esse processo consiste em reconhecer o material vivo das associações, das correspondências entre experiências vividas, na busca de evocar a memória corporal do ator: “As recordações são sempre reações físicas. Foi a nossa pele que não esqueceu, nossos olhos que não esqueceram. O que escutamos pode ainda ressoar dentro de nós” (GROTOWSKI, 1971, p. 172).

A imagem da força expressiva dessa memória orgânica, viva no corpo do intérprete, aparece dimensionada nas idéias visionárias de Artaud. Na obra *Um atletismo afetivo*, ele afirma que “toda emoção tem bases orgânicas. É através do cultivo da emoção em seu corpo que o ator faz a recarga da densidade de sua voltagem” (ARTAUD, 1956⁵ *apud* ESSLIN, 1978, p. 81). No ensaio *O teatro e a peste*, ele compara os efeitos da peste no organismo ao ator dominado por suas emoções:

O estado do pestífero que morre sem destruição da matéria, tendo em si todos os estigmas de um mal absoluto e quase abstrato é idêntico ao estado do ator integralmente penetrado e transtornado por seus sentimentos, sem nenhum proveito para a realidade. Tudo no aspecto físico do ator, assim como no do pestífero, mostra que a vida reagiu ao paroxismo e, no entanto, nada aconteceu (ARTAUD, 1999, p. 20).

Suas idéias – que servem à defesa de um teatro cuja função primordial é visar algo profundo, universal e significativo – encontram eco na prática de diversos criadores /

⁴ GROTOWSKY, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. Tradução de Aldomar Conrado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.

⁵ ARTAUD, Antonin. *Oeuvres Complètes*. Paris, Gallimard, 1956, p.163.

pensadores teatrais. Como exemplo disso, cito, mais uma vez, Grotowski (1971, p. 74), que identifica sua concepção de ato total com as metáforas do pensamento artaudiano:

Ele [Artaud] enfoca algo que devemos ser capazes de atingir através de caminhos diferentes. Refiro-me ao ponto mais importante da arte do ator: que o ator deve atingir (não tenhamos medo do nome) um ato total, que faça qualquer coisa com todo o seu ser, e não apenas um gesto mecânico (e, portanto, rígido) de braço ou de perna, nem uma expressão facial ajudada por uma inflexão e um pensamento lógico [...]. O ator não deve usar seu organismo para ilustrar “um movimento da alma”; deve realizar este movimento com seu organismo.

Estabelecendo outra correspondência, arrisco-me a dizer que a idéia de ato total vê-se relacionada à forma de atuação do bailarino-intérprete, pesquisado por Rodrigues (1982, p. 19), professora do Instituto de Artes da Universidade de Campinas (Unicamp):

Há uma dádiva do sujeito, ele está inteiro em cada fragmento de cena, o conteúdo do espetáculo faz parte dele. No entrelaçamento sujeito-personagem, o bailarino não interpreta, mas vive no seu corpo a vida dimensionada pelo espetáculo, sem restrições.

Entregando-se, verdadeiramente, o intérprete coloca-se em posição diametralmente oposta à imagem de um bailarino repetidor. Em vez de ser subserviente, instrumento da vontade do diretor/encenador, ele dispõe de todas as suas possibilidades criativas e permite que sua “humanidade” possa reger seu desempenho. Tal disponibilidade remete, mais uma vez, ao trabalho do ator santo, postulado por Grotowski (1971, p. 22-23):

A realização desse ato ao qual nos referimos – a autopenetração, a revelação – exige uma mobilização de todas as forças físicas e espirituais do ator, que está num estado de ociosa disponibilidade passiva que torna possível um índice ativo de representação. A autopenetração, o transe, o excesso, a disciplina formal – tudo isto pode ser realizado, desde que nos tenhamos entregado totalmente, sem defesas. Este ato culmina num clímax. Traz alívio. Nenhum desses exercícios nos vários campos do treinamento do ator deve ser de superfície.

Outro princípio, de algum modo similar a esse ideal, norteia a metodologia de trabalho do Lume (Núcleo Interdisciplinar de Pesquisas Teatrais da Unicamp), criado por Luis Otávio Burnier. Trata-se da predisposição do ator à doação de si mesmo, de forma necessária e imprescindível. Doar-se no sentido mais profundo do seu ser envolve os recantos mais íntimos e escondidos da alma. No Lume, o treinamento cotidiano do ator é dirigido no sentido de trabalhar os laços fundamentais do corpo com o espírito, assim como o modo de transformar suas emoções em corporeidades.

Esse sentido de entrega e totalidade é compreendido por Viola Spolin como a presença viva necessária para atuar. Requer uma atitude de receptividade a tudo e a todos e de conectividade com o presente, capaz de produzir uma força de vida, um fluxo contagiante:

O verdadeiro desempenho abre os jogadores para experiências mais profundas. Quando chega esse momento, é aparente para todos. É o momento em que o organismo total trabalha com sua capacidade máxima aqui e agora! [...] criando um momento de grande estimulação por todo o teatro (SPOLIN, 1992, p. 30).

Todos esses pensamentos apontam para a minha compreensão de que o intérprete encontra a plenitude de sua expressão quando se embrenha no íntimo do seu ser em busca da autonomia do sentir, do pensar e do agir. Isso representa o rompimento das barreiras que alienam a mente e o espírito do corpo ou, antes, a profunda percepção de seus intrínsecos elos. O domínio e a integração dessas faculdades constituem condição essencial ao *corpo dramático*, que sintetiza a total disponibilidade do intérprete para a criação.

Em outra parte do mundo, a prática do Butô japonês também exige a disponibilidade expressiva do corpo, embora seja distinta a perspectiva: o sentido primordial é a desconstrução do corpo do dançarino. Transparente, permeável, em estado de transformação, o corpo morto (como é chamado) mostra-se receptivo aos estímulos do mundo que o cerca, aberto a tudo que possa vir a se expressar por meio dele. Greiner (1998, p. 89) assim o descreve:

O corpo morto é um corpo que trabalha em leis particulares [...]. Trabalha com processos invisíveis emprestados de outros universos de criação, como aqueles que coexistem em nosso corpo e não aparecem com clareza [...]. O corpo morto é ainda uma afirmação da vida. A vida como replicação (que faz parte de todo ser vivo) e não como vida, especificamente de ser humano. O corpo morto é o receptáculo do lugar onde está, dizia Min Tanaka.

Nessa concepção, vislumbro mais claramente a confluência que se dá entre a criação artística – como obra do ser humano – e a Criação expressão de tudo o que é vivo, da própria existência. Essa relação intrínseca ao ato de criar reafirma o sentido da unidade primordial do universo. Vale mencionar, ainda, algumas pesquisas recentes que trazem visões diferenciadas do corpo e de sua expressão cênica, mas que, igualmente, fazem supor um processo de profunda transformação. Cito, a título de exemplo, o trabalho de Demian Reis, pesquisador formado Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), que desenvolve a idéia de “corpo comunicador”. Ao referir-se ao potencial cênico impregnado, voluntária ou involuntariamente, no corpo como um conjunto de qualidades que atuam informando e formando a identidade corpórea, imprimindo nele uma qualidade cênica

específica, Reis (1999, p. 61) argumenta que “o ator precisa qualificar a sua cenicidade [...], permitir construir o corpo comunicador que ele deseja”. E acrescenta:

A construção de um corpo cênico envolve a prática de exercícios específicos, vivências corporais, técnicas corporais, o treinamento e a pesquisa; todas estas experiências confluem para o desenvolvimento de uma memória, consciência e vida muscular própria de e para cada ator (REIS, 1999, p. 63).

É válido ressaltar que o conceito de corpo construído para a cena, ou mesmo como elemento central na busca de novas formas de representação, surgiu nas artes cênicas do Ocidente no início do século XX, em decorrência das transformações no pensamento e na prática teatral. Essa evolução, seja no processo de formação, seja no desenvolvimento profissional do ator, deve ser tributada à contribuição efetiva de François Delsarte (1811-1871), de Jacques Dalcroze (1865-1950) e, posteriormente, de Rudolf Von Laban (1878-1958), que impuseram um novo olhar sobre o homem e o movimento.

O pensamento de Delsarte abriu novas perspectivas para a compreensão das conexões sensíveis intrínsecas ao movimento. Observando a correspondência entre comportamento e situações emocionais, ele reconheceu a ligação entre processo interior e expressão, desenvolvendo um sistema gestual baseado em uma classificação anatômica relacionada às emoções. Dividiu “o corpo em zonas. Mental (cabeça e pescoço), emocional e espiritual (tronco e braços) e física (bacia e pernas)” (GREBLER, 2006, p. 40), concepção precursora que auxiliou a percepção da função de cada uma de suas partes, noção até então negligenciada.

Disso decorreu a compreensão do sentido integrado atribuído ao corpo expressivo, preconizado por Laban e sucessores. Para Laban, essa integração significava um saber sentir, fruto do trabalho do tempo em cada indivíduo, que o permitiria perceber as afinidades entre a natureza e as coisas, permanentemente, em devir, compreender o movimento corporal inseparável das emoções e lograr alcançar o êxtase na dança, estado de consciência plena de sua existência, “no qual o dançarino doa tudo de si e perde a consciência de sua aparência exterior” (LAUNAY, 1992, p. 70). Laban considera essa a verdadeira experiência de dissolução de si dentro do fluxo corporal, momento único deslocado do tempo, turbilhonando o olhar de quem o encontra. Alteração e transformação que, em meu entendimento, tornam clara a distinção do corpo expressivo e da atitude ordinária.

Ao tecer considerações sobre o corpo no trabalho do ator, Bonfitto (1999, p. 41) recorda que “a idéia de corpo cênico [...] que se diferencia do corpo cotidiano, está presente no trabalho de muitos criadores teatrais do século XX: de Gordon Craig a Grotowski e Barba;

de Meyerhold a Peter Brook”. Tomando como exemplo algumas experiências desses diretores, ele chega à seguinte conclusão:

Várias podem ser as matrizes da criação do intérprete: textos escritos para cenas, textos não escritos para a cena, o trabalho com linguagens codificadas, improvisações não desenvolvidas somente a partir de temas, mas que utilizam diferentes referenciais tais como outras formas de arte, visando à construção da cena. Portanto, o contexto teatral não é composto de um teatro, mas de muitos teatros. Conseqüentemente não existe uma concepção a respeito do corpo do ator, mas sim diferentes concepções de "corpo", muitos "corpos" (BONFITTO, 1999, p. 42).

Foi sob essa perspectiva – a do artista que se utiliza da liberdade de realizar sua obra entre uma multiplicidade de caminhos e fontes de criação – que desenvolvi o trabalho com o *corpo dramático*: um meio para a construção da cena. Esse conceito diverge daquele presente no corpo cênico, construído e trabalhado, que demanda um processo de preparação técnico-corporal e o desenvolvimento de qualidades e habilidades. De fato, o sentido do *corpo dramático* privilegia o processo de sensibilização e estimulação mental, física e emocional por meio de um mergulho interior, permitindo emergir conteúdos subliminares e registros emocionais da memória corporal do intérprete que se dirigem à expressão objetiva na ação.

A criação resultante desse processo inclina-se a apresentar elementos singulares na medida em que encontra sua raiz na identidade do corpo criador. Isso me leva a supor que, quanto mais verdadeira a busca, mais honesta será a obra; quanto mais profunda a exploração, mais própria será a matéria que a constitui, não havendo como expressar seus conteúdos de outra forma.

2.2 *Corpo dramático* em jogo: a dança dos conflitos

O *jogo*, no que concerne ao confronto dinâmico de forças antagônicas, aplicado como recurso metodológico na criação cênica em dança, implicou uma abordagem atenta ao embate recíproco de motivações opostas, o que vem a corresponder ao sentido de ação dramática: “ação, desencadeada por uma vontade, que tem em mira um determinado objetivo, colide com: a) interesses; b) paixões; portanto, vontades opostas. Esta colisão é o conflito. E desta colisão algo nascerá.” (PALLOTTINI, 1988, p. 11). Sob essa perspectiva, a situação proposta

em cada *jogo* constituiu a condição para o desenvolvimento do conflito, que progride pela busca de sua resolução.

Da situação imaginária sugerida, emerge o choque de interesses que nutre de conteúdos subliminares o menor gesto, olhar, a menor alteração da respiração, tornando-os signos de uma comunicação sutil dirigida às sensações, emoções e múltiplas interpretações. Da energia gerada pela presença física dos corpos em cena, em sua forma, dinâmica e intensidade dos gestos, derivam os significados da obra. O conflito, nesse ponto, é um elemento propulsor, cuja função é promover a geração de estímulos e respostas que regem o desempenho dos intérpretes em cada *jogo*, mas não constitui, como no drama, um argumento para uma narrativa linear, atrelada ao encadeamento de causas e efeitos. Resulta, portanto, que não se pretende guardar o sentido para o término da encenação, mas o sentido se dispõe ao longo dela.

Dessa forma, as experiências de encenação desenvolvidas na pesquisa procuraram propiciar a imersão do espectador no universo do corpo dançante que enuncia e reflete um “eu” mergulhado em um mundo imaginário. Isso implica, conseqüentemente, transformação e possibilidade de criação de um “outro”, diferente, portanto, das tendências que sugerem que, em cena, o intérprete encarne a si mesmo e não represente nada nem ninguém, para ser percebido como entidade real. Essa configuração, contudo, não exige uma busca pela caracterização física ou a definição de um perfil psicológico. As personagens surgem com base em qualidades distintas de energia e tensão, em decorrência do papel que assumem na resolução do conflito que rege todas as suas ações.

Trilhando caminhos distintos, mas refletindo uma mesma visão, compartilho da procura de alguns criadores pelo corpo autêntico, não neutralizado por técnicas que tendem a uniformizar o corpo dançante. Um corpo que se expressa não como imagem ou reprodução de algo, mas que vivencia seus estados ou, em minha pesquisa, os dramatiza: expressa a vontade de acessar as manifestações mais profundas do impulso vital, de despertar o sopro de vida, a voz interior, objetivando-a em ação. Essa disponibilidade é possível em corpos não condicionados e portadores de uma liberdade expressiva, preparados e acionados em suas possibilidades mentais, físicas e afetivas, de forma a permitir o afloramento da intuição criativa: o *corpo dramático*, matizado por traços de subjetividade pertinentes ao drama.

Assim, sem pretender aprisionar a dança a uma “teatralidade que se conforma ao modelo de substituição e deslocamento do objeto real em direção a sua representação” (RIBEIRO, 1994, p. 37), idealizei uma poética em que cada gesto se revele imbuído de significado, sem que isso determine um propósito de significar algo específico. A ação gerada

não intenciona comunicar uma idéia restrita e exclusiva, mas ela não se realiza na ausência de intenção interna, da vontade e do objetivo que lhe dêem razão de existência. O *corpo dramático* é sensível aos impulsos que mobilizam suas forças, sem pretender torná-los legíveis ou comunicá-los; o sentido advém de sua totalidade. Almejo, dessa forma, uma presença que se afirma por sua corporeidade, que escapa da representação para liberar toda a sua intensidade. Essa presença pretende atingir, diretamente, o espectador por canais de sensibilidade, lançando-o ao imaginário e induzindo-o a não acionar mecanismos racionais pelo desejo de entendimento ou pelo sentimento de compreensão que lhe é natural.

A produção de sentido nasce, assim, de uma abordagem temática que traz um conflito. Do tema são extraídos os estímulos que tanto podem sugerir situações de *jogo* como nutrir os intérpretes, induzindo-os ao mergulho no imaginário e no sensível. Esse envolvimento implica a transformação do seu estado corporal, potencializando a emergência do *corpo dramático*, tornando-os aptos para a experiência criativa. O entrelaçamento desses fatores em laboratórios de improvisação estruturados em *jogos* engaja os intérpretes na resolução imediata dos impasses que a situação lhe impõe. Isso constitui a circunstância detonadora da ação dramática e permite o entendimento de como essa proposição experimental se situa em um campo de convergência da dança e do teatro.

Se ação dramática e conflito constituem, no teatro, elementos essenciais ao drama, aqui também são fundamentais à gênese de uma dança que emerge do *corpo dramático* em *jogo*. Os gestos ganham correspondência às palavras que, segundo Szondi (2002, p. 34), “são pronunciadas a partir da situação e persistem nela”, de forma que as personagens dramáticas agem por si sem interferência externa, sua ação é originária e se dá no presente. O diálogo dramático, pode-se dizer, encontra equivalente nas relações corporais que surgem no *jogo*. Essas relações acham os meios para evoluir no empenho recíproco dos intérpretes em dar solução aos sucessivos obstáculos, “fornecendo elementos para que os interlocutores [...] tenham influência ativa uns sobre os outros” (PALLOTTINI, 1988, p.17).

Tal idéia de envolvimento mútuo na solução de um problema constitui, igualmente, o fundamento básico do sistema de *Jogos teatrais* concebido por Viola Spolin. Criados como estratégias didáticas para o desenvolvimento expressivo, os *Jogos teatrais* são estruturas destinadas a despertar a espontaneidade, proporcionar a auto-descoberta e o desprendimento artístico por meio de exercícios de improvisação. Visam tanto promover a ruptura de comportamentos mecânicos, quanto eliminar a imitação caricata e a tendência ao emocionalismo na atuação, equívocos comumente observados em interpretações imaturas e

atribuídos, por Spolin, à assimilação imprópria de técnicas teatrais exteriores à experiência individual.

Em sua metodologia de ensino, Spolin (1992) orienta o intérprete a se concentrar na solução de um problema, oferecendo um objetivo definido para seu desempenho e propondo uma abordagem diferenciada para a compreensão do conflito. Em sua concepção, a resposta para cada problema está prefigurada em cada um deles, não havendo um modo certo ou errado de solucioná-los, o que elimina as expectativas na atuação e convida à liberdade de opção e à auto-descoberta. Esse recurso minimiza o risco do aluno iniciante se envolver com uma suposta situação de crise, suggestionado pela idéia de nutrir um conflito, e se perder em reações emotivas sem proveito para a improvisação. No entendimento de Spolin, na progressão do aprendizado, essa proposição, aos poucos, vai sendo substituída pelo sentido do *jogo*, que implica o desenvolvimento de processos gerados por oposições e, por consequência, o sentido de conflito dramático é absorvido sem tornar-se um suporte para o mero extravasamento emocional.

O sistema de *Jogos teatrais* pressupõe interdependência, interação e relacionamento coletivo, e é aplicado segundo alguns fundamentos básicos. Em princípio, o *jogo* propõe um problema a ser solucionado, com o qual cada indivíduo deve se envolver. O ponto de concentração para o qual se dirige a ação constitui o Foco, que delimita, orienta e favorece o envolvimento e o relacionamento na solução do problema. Essa concentração canaliza a energia criativa e oferece uma orientação clara para a ação, agindo como uma força estabilizadora, possibilitando despertar a intuição e liberar a espontaneidade, tornando-se veículo para uma experiência orgânica. A forma como um problema é solucionado deve surgir das relações em cena, sem prévio planejamento, respeitando-se o caráter imprevisível do *jogo*. Apenas as regras do *jogo* devem ser estabelecidas de antemão por meio de um acordo grupal, delimitadas pela estrutura dramática definida por: *onde* (lugar e/ou ambiente), *quem* (personagem e/ou relação) e *o quê* (atividade).

Como foi exposto, Spolin entende que, no início do processo de aprendizagem, o conflito induz ao envolvimento direto dos jogadores entre si. Isso tende a afastá-los do problema objetivado, o que não favorece ao desenvolvimento da improvisação que se dispersa em emocionalismo e verborragia, sem produzir ação dramática. A introdução do conflito é recomendada apenas quando os jogadores compreendem como criar relações por meio do Foco, o que “torna possível tensão e liberação objetivas (ação física) e, ao mesmo tempo, produz improvisação de cena” (KOUDELA, 1998, p. 61).

Em minha experiência, o conflito está presente desde o início do processo criativo, diretamente associado aos princípios de movimento que regem a ação, como em situações de reter e escapar, de investir e desviar, de perseguir e fugir, de subir e cair e tantas outras. O conflito subjaz a todo *jogo*, no antagonismo de forças oscilantes entre um ponto de equilíbrio, havendo sempre adversidade ou oposição requerendo uma solução, sem que esse embate se reduza aos aspectos psicológicos ou emocionais da relação entre os intérpretes. Existe um ponto objetivo correspondente ao Foco, que norteia o intérprete e o faz persistir na expressão física concisa que alia a emoção à percepção do todo à sua volta, não lhe permitindo que se perca no desenvolvimento de firulas ou de movimentos sem finalidade. A disponibilidade de responder ao acaso é condição essencial para o desenvolvimento do *jogo*, ficando claro aos intérpretes que é inútil pré-conceber suas atitudes. A delimitação imposta pela regra é o que determina as possibilidades de acaso. Sem regras, não haveria parâmetros claros que permitissem a interação e a cena se dissolveria no vasto campo do indeterminismo.

Vê-se que minhas elaborações se apóiam e se identificam com muitas das noções que permeiam o pensamento de Spolin. A autora atribui a potencialidade expressiva para atuar à capacidade individual de experienciar e diz: “experienciar é penetrar no ambiente, é envolver-se total e organicamente com ele. Isso significa envolvimento em todos os níveis: intelectual, físico e intuitivo” (SPOLIN, 1992, p. 3), concepção comum ao sentido integrado proposto pela idéia de *corpo dramático*. A autora evidencia o conhecimento intuitivo como vital para a aprendizagem, identificando-o quando uma resposta a uma experiência se realiza além de um plano intelectual constricto, requerendo para tal um ambiente apropriado, uma disposição para a livre experiência e uma atividade que evoque a espontaneidade, circunstâncias objetivadas em seu sistema de improvisação.

Spolin aborda a espontaneidade, considerando-a como a expressão de liberdade frente à realidade, momento em que a exploramos e agimos em conformidade a ela, em que “as nossas mínimas partes funcionam como um todo orgânico. É o momento de descoberta, de experiência, de expressão criativa” (SPOLIN, 1992, p. 4). Em sua concepção, essa liberdade para atuar e nos inter-relacionar envolve-nos com o mundo dos fenômenos em constante transformação, tornando possível o contato direto com o ambiente, experiência que em sua crença nos conduz à autoconsciência e à auto-expressão. A propósito disso, trago à baila as palavras de Koudela (1998, p. 51) sobre a noção de espontaneidade apresentada por Spolin:

A ação espontânea exige uma integração entre os níveis físico, emocional e cerebral. Em oposição a uma abordagem intelectual ou psicológica, o processo de Jogos Teatrais busca o surgimento do gesto espontâneo na atuação, a partir da “corporificação”.

O sentido de “corporificação” proposto por Spolin é o fundamento dos *jogos* de iniciação focados no objetivo de tornar real um objeto imaginário. Isso sugere uma comunicação física direta para se criar a realidade teatral, eliminando os processos de identificação subjetivos que podem resultar em verbalização improdutiva, dando lugar à atuação que surge da relação de *jogo* em função do momento presente. Dessa forma “[...] é estabelecida uma diferença entre “mostrar” e “contar”, ou entre “tornar real” e “fazer de conta”, [...] entre gesto narrativo (mímica) e ação no palco” (KOUDELA, 1998, p. 52). O gesto “contado” é referente a algo passado, é narrativo, simula uma situação já vivida. O gesto “mostrado” é uma ação vivenciada no instante em que é transmitida e invoca uma presença, que escapa ao fingimento e evidencia a comunicabilidade física do corpo.

Isso se relaciona com a oposição que estabeleço, em meu trabalho, entre movimento autêntico, pertinente ao autor a quem se atribui, e o movimento artificial, assimilado de referências alheias. Entendo como gesto artificial aquele que, por não ter razão de ser ou motivação interna, torna-se um adorno. A artificialidade é por mim identificada como algo que se apreende de fora e limita a apreciação à sua forma exterior, preponderantemente plástica, enquanto a autenticidade e a verdade têm ligação efetiva com a integridade orgânica do *corpo dramático*.

Vimos que a perspectiva de aprendizado vislumbrada por Spolin na formulação do sistema de *Jogos teatrais* é baseada no pressuposto de que a energia liberada para a resolução do problema proposto, orientada pelo Foco e dentro do limite de regras estabelecidas, faz eclodir a espontaneidade, estado em que o indivíduo encontra-se integrado em sua totalidade. Conforme preconiza Spolin (1992, p. 5):

O objetivo no qual o jogador deve constantemente concentrar e para o qual toda a ação deve ser dirigida provoca espontaneidade. Nessa espontaneidade, a liberdade pessoal é liberada, e a pessoa como um todo é física, intelectual e intuitivamente despertada. Isto causa estimulação suficiente para que o aluno transcenda a si mesmo – ele é libertado para penetrar no ambiente, explorar, aventurar e enfrentar sem medo todos os perigos [...]. Todas as partes do indivíduo funcionam juntas como uma unidade de trabalho, como um pequeno todo orgânico dentro de um todo orgânico maior que é a estrutura do jogo. Dessa experiência integrada, surge o indivíduo total dentro do ambiente total.

É perceptível a correspondência que se pode estabelecer entre a expressão somática pretendida pelo *corpo dramático* e o sentido de experienciar, para os quais convergem as noções de liberdade, espontaneidade, intuição, auto-descoberta e presença viva no aqui e agora, de forma a permitir que o novo, o desconhecido e o inesperado se aproximem.

Spolin encontrou, nesse sistema, um meio eficiente para sanar as dificuldades de atuação e favorecer a aprendizagem do uso da linguagem e das convenções de palco. Desenvolvido a partir de oficinas de trabalho com crianças e adolescentes, o sistema foi amplamente aplicado tanto no contexto educacional, dirigido a todos os que desejavam se expressar através do teatro, como no treinamento de atores profissionais. Evidencia-se, em seus livros, que o sistema de *Jogos teatrais* foi criado, a priori, como um recurso para o desenvolvimento e o desprendimento da atuação, servindo ao processo de crescimento do desempenho do intérprete, sem uma preocupação especificamente voltada ao produto artístico. Ainda que, em sua fase de formulação, tenha sido aplicado, experimentalmente, em companhias profissionais de teatro de improvisação, em momento algum seu texto incita à experiência de criação de espetáculos construídos sobre estruturas de *jogos* de improvisação. O texto da autora deixa entrever a preocupação em oferecer uma orientação que quebre velhos modelos de representação sem, contudo, pretender romper com padrões de encenação estabelecidos.

Creio, portanto, que essa investigação apontou para a emergência de outro aspecto de teatralidade coreográfica, na medida em que recorreu a fundamentos e procedimentos comuns ao fazer teatral para gerar outra possibilidade de construção de uma dança, fundada na resolução de conflitos, contemplando o aspecto imponderável e inusitado do *jogo*.

Passo, a seguir, a descrever a experiência de criação do espetáculo *De touros e homens*, que descortinou a possibilidade de pôr em prática a idéia de fundamentar a criação em dança no *jogo*, rompendo com as amarras da composição coreográfica e de sua interpretação mecânica.

2.3 Jogo Teatral e a dança: a experiência em *De touros e homens*

O tema escolhido como fonte de inspiração simbólica para a criação do espetáculo *De touros e homens*, as touradas espanholas, suscitou uma gama de estímulos que desencadeou propostas de estudos de movimento e de experimentos de livre improvisação. Esses estudos, conforme anteriormente exposto, imbricados em seus procedimentos, trouxeram o *jogo* como fundamento da expressividade, assim como princípios análogos aos aplicados na metodologia

dos *Jogos Teatrais*, abrindo novos horizontes para investigação de processos criativos. É, portanto, sob essa perspectiva, que o trabalho oferece uma possibilidade de análise com base no conceito de *jogo*, originalmente proposto por Johan Huizinga (1938) e, posteriormente, desenvolvido por Roger Caillois (1958) e na experiência trazida pelo teatro improvisacional de Viola Spolin (1963).

Conforme exposto, o conceito de *Jogo* como fenômeno cultural apresenta, em sua forma geral, algumas características que o colocam no núcleo das atividades sociais. Assim, vale destacar, inicialmente, os elementos que serão fundamentais para essa reflexão, na definição de *jogo* proposta por Huizinga e relatada por Caillois (1990, p. 24, grifo nosso):

Sob o ponto de vista da forma, pode resumidamente, definir-se jogo como uma **ação livre**, vivida como **fictícia** e situada para além da vida corrente, capaz, contudo, de **absorver completamente o jogador**, uma ação destituída de todo e qualquer interesse material e de toda e qualquer utilidade; que se realiza num **tempo e num espaço expressamente circunscritos**, decorrendo ordenadamente e **segundo regras dadas** e suscitando relações grupais que ora se rodeiam propositadamente de mistério ora acentuam, pela simulação, a sua estranheza em relação ao mundo habitual.

Oportuna, nesse instante, é a lembrança de que o toureio consiste, fundamentalmente, em um jogo violento de contrastes e oposições que regem todos os movimentos nele efetuados: alternâncias de tensões e distensões, aproximações e afastamentos provocados pelo manuseio do pano, através do qual o toureiro, com habilidade e logro, integra o touro à sua dança.

Aspectos antagônicos do enfrentamento, do choque de vontades exposto nas touradas, – tais como inteligência e instinto, habilidade e força bruta, vida e morte, vencedor e vencido –, foram explorados como mote principal na formulação dos experimentos, direcionando o trabalho ao encontro da idéia de contraponto e *jogo*.

Observa-se que a própria escolha de abordagem temática trouxe correspondências com dois aspectos fundamentais encontrados no *jogo* que, conforme Huizinga (1993, p. 16-17), definem as funções de luta:

Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a “representar” uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa.

Tanto os elementos do confronto e da luta, quanto da representação se integraram na perspectiva de construção dos estudos e experimentos.

Assim, os estudos de movimento propostos nutriam-se da investigação das características comportamentais humanas em oposição à natureza animal e desenvolviam-se de forma interativa, sendo que os intérpretes mantinham distanciamento emocional, permanecendo mais atentos ao aspecto funcional do movimento. Os experimentos se inseriam no contexto de situações imaginárias, sugerindo o desenrolar de uma ação dramática, tendo como referência o conflito existente no duelo exposto nas touradas. Demandavam um envolvimento emocional do intérprete e entrega, sendo-lhe estimulado transcender o cotidiano e vivenciar, integralmente, o imaginário, a ponto de recriar seu universo a cada momento.

É possível identificar que os estudos e os experimentos se estruturam com base em algumas das características atribuídas ao *jogo*, apreciado aqui em sua manifestação espontânea. A primeira delas é a liberdade. O *jogo* é uma atividade voluntária, e, uma vez imposto ou obrigado, deixa de ser *jogo* e perde a sua natureza de diversão. Isso corresponde à liberdade dada ao intérprete de agir e reagir conforme a situação proposta, sem que fosse exercido um comando exterior sobre suas ações, permitindo-lhe brincar e explorar diversas possibilidades. “Essa margem (de liberdade) concedida à ação é essencial ao jogo, e explica, em parte, o prazer que ele suscita” (CAILLOIS, 1990, p. 28).

Outra característica refere-se ao fato de que o jogo implica uma fuga da realidade para uma esfera temporária da fantasia, do “faz de conta”, de forma que “esta atividade fictícia seja acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra, ou de franca irrealidade em relação à vida normal” (CAILLOIS, 1990, p.30).

No início do processo, surgiu a idéia de experimentar cada situação regrada por um princípio de movimento que determinava uma relação de parceria e interação, na busca de uma resolução espontânea orientada por um objetivo comum. Ou seja, foi proposto, tal qual definido por Caillois (1990, p.28), um *jogo* que “consiste na necessidade de encontrar, de inventar imediatamente uma resposta que é livre dentro dos limites das regras”. Estabeleceu-se uma convenção que instaurou ordem própria, única, dada como regulamentação, apontada por Huizinga (1993, p.14) como fator importante, pois “todo jogo tem suas regras. São estas que determinam aquilo que vale dentro do mundo temporário por ele circunscrito”.

Cito, como exemplo, o estudo proposto à imagem do confronto de dois touros selvagens, em que se pretendia experimentar o vigor e a vitalidade dos corpos em exercício de

oposição de forças entre dois intérpretes. Um deveria tentar encurralar o outro, com o intuito de mantê-lo preso à parede. Esse, por sua vez, procuraria inverter a situação, escapando por cima, pelos lados ou por baixo, usando o muro como apoio para imprimir força contrária à pressão do corpo do adversário.

No trabalho com o *corpo dramático*, os intérpretes eram impelidos a criarem um imaginário que nutria a ação: um espaço (sala) limitado por barreiras (paredes), entre dois touros que se exercitam no duelo de forças.

Aqui surge outra característica do *jogo*, a limitação no espaço, pois se “processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea” (HUIZINGA, 1993, p.13). Também, de forma latente e não intencional, insinuava-se nessa proposição a estrutura dramática elementar que, de acordo com Spolin, constitui o fundamento dos *Jogos Teatrais: onde, quem e o quê*.

Associado a essa estrutura, a orientação de manter o outro na parede buscando a alternância de papéis, entre prender e ser preso, poderia ser definida como o Foco, o ponto de concentração. Uma vez interiorizada sua função, o intérprete permitiria que as ações surgissem da relação com o parceiro.

No decorrer da atividade, um travava o outro, e, por vezes, ambos se detinham na imobilidade. Era preciso, entretanto, deixar o movimento fluir, agir sem perder a intenção de prender ou escapar, exercendo pressão sobre o corpo do outro.

Nesses momentos, eu sugeria estímulos para a resolução dos impasses, buscava guiar os intérpretes para a troca de energia, mantendo a fruição e incentivando a ação contínua e a transformação. Intuitivamente, agia de forma análoga ao que Spolin (1992, p. 26) define como instrução:

A instrução mantém a realidade do palco viva para o ator. É a voz do diretor que vê as necessidades da apresentação como um todo [...] É o diretor trabalhando com o problema junto com o ator, tomando parte no esforço grupal.

Spolin também atribui à participação do diretor na instrução ou condução a função de evocar a descoberta, considerando-a uma instigação, uma provocação, um estímulo, através do qual o diretor catalisa a energia do *jogo*.

Definitivamente, o exercício proposto não se configurava como uma prova de força. Exigia estratégia, destreza, agilidade e tensão. Tratava-se de um jogo no qual não havia

vencedor ou perdedor, mas o desejo de realizar um bom desempenho, com habilidade, explorando as possibilidades de ação e reação do corpo naquela situação.

Vale ressaltar um aspecto da noção de jogo que implica em outra característica, a incerteza, “já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente” (CALLOIS, 1990, p.29), delegando à iniciativa do jogador a liberdade de inventar. Também a exemplo do que ocorre no *Jogo Teatral*, a inventividade surgia para dar solução aos entraves advindos da proposta. Tensão e conflito eram gerados e dissolvidos no esforço espontâneo de responder às demandas da situação, exigindo agilidade, alerta, prontidão e aguçando o desejo de novos desafios. Havia mobilização de energia para um objetivo comum, assim como havia incerteza, acaso e também descoberta – nas palavras de Koudela (1998, p.48):

A solução do problema implica no esforço dos jogadores para chegar até o desenlace e a improvisação espontânea das ações, para vencer o imprevisto. Esta concentração de atenção gera energia e estabelece a relação direta com os acontecimentos e com o parceiro.

Na vivência reiterada desse *jogo*, surgiram o movimento condensado e o explosivo; o tempo para construir cada fuga; os reflexos controlados; encaixes; apoios e diferentes seqüências que encadeavam-se espontaneamente. Enfatizando-se o contraste do denso e do ágil, enriquecia-se a dinâmica. O clima alternava-se entre a disputa e o brinqueado, estando o prazer maior na busca de uma situação de “xeque-mate”, sem perder de vista o objetivo do jogo: colocar o outro contra a parede.

Aos poucos, os intérpretes ganhavam sintonia e domínio do tempo, em decorrência da experimentação. Aprendiam, como ensina Spolin (1992, p.30), que “sentido de tempo é percepção (sensação); é uma resposta orgânica que não pode ser ensinada por palestras. É a habilidade de manipular os múltiplos estímulos que ocorrem na cena”. Isso se associa a mais uma característica fundamental do *jogo*, o fato de ocorrer dentro de um limite de tempo, “distinguindo-se da vida comum tanto pelo lugar quanto pela duração que ocupa” (HUIZINGA, 1993, p.12).

Quando incitados pelo trabalho de respiração que trazia a expressão do touro exaltado, os intérpretes viram que o jogo transformava-se em combate: emergia o olhar determinado (o olho no olho) e uma tensão permanente. É possível identificar que houve uma percepção do significado da ação interior, uma noção suscitada pelos *Jogos Teatrais* e definida por Spolin

(1992) como capacidade de sentir a emoção fisicamente. Por outra abordagem, isso poderia ser correlato ao fascínio e envolvimento que, por sua natureza, o *jogo* suscita, sugerindo uma entrega, onde todo jogador se vê inteiramente absorto.

Também, os princípios fundamentais da arte de tourear nortearam uma série de exercícios que propiciavam a compreensão das possíveis relações entre os intérpretes, com diferentes papéis, nos experimentos. Esses princípios referem-se ao instinto do animal que concentra seu ataque no obstáculo mais próximo e ao fato de que um objeto em movimento atrai muito mais atenção do que um objeto imóvel.

Diante desses dois princípios, compreende-se porque o toureio se baseia no objetivo de manter o pano mais próximo do focinho do touro que do corpo do toureiro. Captada a atenção do touro, move-se, na medida do possível, apenas o pano, de tal maneira que esse dirija o animal para um curso distante do corpo do toureiro. Disso resulta um movimento de aproximação e tangência, no qual a esquiva evita o encontro e a colisão.

Motivada pela idéia da provocação, da atração e do engano, que rege o movimento das touradas, propus um exercício cujo princípio baseava-se na aproximação e na fuga: na tentativa de roubar um beijo, um deveria se aproximar do outro e, em resposta, obter a esquiva.

Mais uma vez, estabeleceu-se, implicitamente, a estrutura de *onde, quem e o quê*, somado ao Foco, definido por Spolin como o ponto de concentração para o qual se dirige a ação. O encontro de uma mulher (toureira) abordada por dois homens (touro) em uma arena. Ela deveria provocar o desejo e a sede do beijo. Sua atenção estava em oferecer-lhes a boca e esquivar-se do contato dos lábios. Eles, por sua vez, deviam se concentrar em buscar o contato das bocas sem, contudo, alterar o curso do seu movimento, uma vez que tenha sido iniciado, evitando perseguir e permitindo a ela desviar.

A essa altura, observa-se interação de Focos diferenciados agindo em comum para delimitar uma fronteira sutil de aproximação e estabelecer um movimento tangencial, pelo qual se desenvolvia a dinâmica da ação. Evidenciava-se, então, o espírito de cumplicidade: “Esta combinação de indivíduos focalizando-se mutuamente e envolvidos mutuamente cria o relacionamento verdadeiro, o compartilhar de uma nova experiência” (SPOLIN, 1992, p. 22).

A sutileza pautava a atitude dos três intérpretes. A construção acontecia a partir do caminhar em um espaço circular, a arena, o que aguçava a percepção do todo a cada passo. Aos poucos, eles se permitiam cruzar os olhares buscando o magnetismo, a atração e o olhar

profundo. A aproximação surgia progressivamente e estabeleciam-se os papéis: a mulher (toureiro) assumia o epicentro da ação, atraindo os homens (tours), que passavam a tê-la como único foco de sua atenção. Com o olhar, ela insinuava a boca, incitando-os a beijá-la. A partir da primeira investida, definia-se o *jogo* de aproximação e distanciamento.

Dessa relação, resultavam estímulos e respostas diferenciados, possibilitando uma ação dinâmica e pulsante. Como no exercício de oposição de forças, não era possível utilizar-se de soluções preconcebidas, em conformidade com o princípio postulado por Spolin (1992, p. 31) de evitar o uso de fórmulas conhecidas para encontrar a resolução do problema:

Planejar anteriormente como fazer alguma coisa lança o ator na 'representação', tornando o desenvolvimento daqueles que improvisam impossível e impedindo um comportamento de palco espontâneo.

A situação impunha a reação espontânea do corpo integrado ao momento presente, demandando ações reflexas e habilidades corporais. O exercício despertava, assim, a sagacidade e a criatividade dos intérpretes.

No primeiro momento, os homens se viam submetidos ao magnetismo da boca feminina, que – para aumentar seu próprio prazer – aguçava-lhes o desejo, evitando-os e dirigindo seus movimentos para fora de seu corpo. No entanto, a volúpia que emergia progressivamente das tentativas frustradas de beijá-la tornava mais difícil resistir ao beijo. Passavam, então, a envolvê-la com abordagens cada vez mais ousadas, regendo o fluxo e refluxo de seus movimentos, alterando a velocidade de suas reações. Em nenhum momento, porém, deveriam assumir a atitude de sujeitá-la ou obrigá-la, mas sim de seduzi-la.

Percebe-se que houve uma inversão na provocação da ação, insinuando a ambigüidade de papéis entre sedutor e seduzido, “o jogo produziu movimento e transformação fluentes, sem que houvesse um líder ou iniciador deliberado” (KOUDELA, 1998, p. 49). O impulso à ação advinha de uma força coletiva.

Por fim, ela já não oferecia resistência, permitindo a aproximação. Para intensificar ainda mais o desejo, eles a encerravam na imobilidade. Lenta e delicadamente, sem tocá-la, quase beijavam sua boca, seu rosto, pescoço, peito, costas, envolvendo seu corpo inteiro e proporcionando-lhe um prazer profundo e abissal.

Dessas experiências emergiram as figuras do touro e do homem, abordadas segundo suas qualidades distintas de movimento e energia e, nessa condição, apropriadas pelos intérpretes, que se alternavam na função de assumir a pele de um ou do outro em relações

interativas. Em alguns *jogos*, a figura do touro fundia-se à do homem, à medida que se explorava essa relação dual. Nesse sentido, atribuía-se à imagem do homem-touro o caráter predominantemente humano sobre os impulsos animais (jogo do beijo), e tributava-se à imagem do touro-homem a força dos instintos que sobrepujam a consciência (jogo de encurralar).

Aos poucos, as propostas de estudos ganharam maior complexidade em sua estrutura dramática, moldando os personagens, desenvolvendo conflitos mais elaborados e suscitando emoção.

A imagem da roda da saia de uma mulher bailando – que cativa os que a observam, envolta pelo movimento do pano – surgiu como metáfora do vulto da capa do toureiro e dos passes que lhe dão movimento, gerando a idéia de dar vida à mulher-capa.

Na arena, criou-se uma relação triangular entre toureiro, mulher-capa e homem-touro. O toureiro assumiu o comando da capa, manipulando-a com destreza e atraindo o touro para ludibriá-lo. Cúmplice e amante, ela se submetia aos seus mandos e, mesmo desejando o homem-touro, assumia ser o instrumento que o atraía e o conduzia ao seu único destino: morrer de paixão. O homem-touro, fascinado, aproximava-se com o ímpeto de fundir-se à imagem dela, projetando-se no vazio deixado pelo corpo que era, subitamente, desviado a cada aproximação.

Para o toureiro, o Foco residia em atrair o touro-homem, movimentando a mulher-capa pelo espaço e desviando-a das investidas do animal. Já a mulher-capa deixava-se conduzir, respondendo aos estímulos, enquanto o Foco do touro concentrava-se na idéia de alcançar a capa sem se desviar de seu curso no momento da aproximação, tudo isso sem perder o foco da impossibilidade do encontro, do contato, da tangência dos corpos.

Surgiu, então, o conflito incógnito, tanto no ato dissimulado do toureiro de oferecer a mulher capa ao homem-touro, quando sua intenção era tripudiá-lo, como na paixão velada da mulher-capa pelo homem-touro, apesar de sua subserviência ao toureiro.

A ação iniciava-se a partir do simples movimento de caminhar em percurso circular, criando-se pontos de interseção entre os intérpretes. Inicialmente, dois a cada vez encontravam-se e experimentavam desviar ou estabelecer contato. Logo, agregaram o elemento da condução, explorando diferentes níveis e planos de deslocamento pelo espaço. Assim, definiam os papéis de toureiro, capa e touro, até que puderam experimentar a

convergência dos três intérpretes quase que, simultaneamente, em um ponto futuro no espaço, onde se projetava um possível encontro ou colisão.

O toureiro, então, utilizava suas habilidades para desviar a mulher-capa do caminho do touro, que ia em sua direção atraído por seu movimento. Disso resultou um bailado que envolvia movimentos sutis de contato dois a dois, giros, suspensões em pegadas grandes e pequenas, com impulsão combinada e saltos, deslocadas pelo chão com escorregadas e rolamentos, em um *jogo* triangular que provocava a tensão do conflito.

Os personagens passaram a se configurar com mais clareza a partir de suas relações no *jogo*. Revelavam-se na expressão de seus olhares, na intenção dos gestos, na ação integrada do corpo ativado em sua totalidade, na emoção que só “pode surgir da experiência imediata” (SPOLIN, 1992, p. 215).

Conforme exposto, naturalmente, os estudos e os experimentos se organizaram em *jogos* nos quais se podia vivificar, a cada vez, uma situação nova, diferente, que exigia respostas físicas e sensório-motoras imediatas. Isso viabilizou a produção de um primeiro roteiro para cada situação, identificando os seus momentos de progressão. Embora fossem estruturas abertas de composição coreográfica, de forma a facilitar novas descobertas e a preservar o caráter imprevisível que nutria a criação, os jogos constituíram um eixo definido para a materialização da ação dramática no espetáculo.

Nesse momento, os intérpretes se depararam com os primeiros obstáculos que, muitas vezes, impediam o fluir da experiência, como a tendência a codificar elementos de movimento que surgiam espontaneamente. Vi-me, então, diante das seguintes indagações: como resgatar ou revisitar elementos já conhecidos, sem premeditá-los? Como suspender a intencionalidade, construindo uma cena permanentemente dinâmica e viva?

A propósito do assunto, Spolin (2004) questiona como manter a espontaneidade quando o produto artístico acabado consiste em um texto escrito, a movimentação de cena é prescrita e o elenco está sujeito a repetidas apresentações. Nessas circunstâncias, ela sugere não discutir o problema e sim revitalizar a atuação, periodicamente, com jogos teatrais, de forma a persuadir e estimular a intuição e despertar a capacidade criadora. No meu caso, como o exercício do *jogo* estava integrado à obra, foi preciso estar atenta para conduzir os intérpretes a atuarem em função do momento presente, agindo em conformidade com as circunstâncias que se apresentavam.

Ao final do processo, em cena, logrou-se obter o envolvimento significativo da platéia que compartilhava com os intérpretes sua experiência sensorial e emocional. Eles, por sua vez, desfrutaram de cada gesto e movimento, nutrindo-os de interioridade, intenção e organicidade, trazendo à cena a vitalidade e verdade que se pretendia.

Diante dessa experiência, foi possível constatar que, nessa obra, o pilar que deu suporte à construção das cenas se constitui pela articulação de elementos que extrapolaram as estritas relações de tempo, espaço e corpo em movimento, próprias à dança. O que, fundamentalmente, alicerçou a movimentação foi o *jogo*, no qual ação, a emoção e o imaginário interagiram para edificar a cena.

Isso se tornou a proposição chave para os estudos experimentais que originaram os espetáculos *Jogos temporários* e *Húmus*, através dos quais pude explorar, mais profundamente, a preparação dos intérpretes no uso de procedimentos de indução a estados alterados sensíveis, – acionados integralmente em suas aptidões físicas, mentais e emocionais –, objetivando a ascensão ao *corpo dramático*, com o intuito de proporcionar aos seus corpos a liberdade de se entregarem inteira e autonomamente à criação, assim como avaliar a potencialidade do *jogo* como recurso metodológico e estrutural da criação em dança, considerando a natureza essencialmente aberta da experiência da improvisação.

2.4 Jogo e improvisação: as estratégias dos processos criativos

É o percurso do artista ao inventar a sua poética de tal forma que, enquanto a obra se faz, se inventa o modo de fazer (PLAZA, 1997, p. 28).

Trago, inicialmente, uma visão geral do trajeto percorrido na criação de *Jogos temporários* e *Húmus*, baseando-me no estudo das atividades básicas do processo criativo artístico desenvolvido por Iannitelli (1998) em sua tese de doutorado. A autora descreve seis fases que se penetram, reciprocamente, ao longo do desenvolvimento da obra, sobrepondo-se em relação dialógica, não havendo como estabelecer uma linearidade ou hierarquia entre elas. As fases são assim denominadas: geração, interpretação, exploração, seleção, avaliação e estruturação. A proposta da autora, que sintetiza com propriedade aspectos fundamentais

observados no campo do conhecimento sobre criatividade, pareceu-me pertinente para uma análise que pretende situar a esfera comum na qual se realizaram essas experiências.

Reconheço que o ponto de partida dessas experiências foram os mesmos procedimentos metodológicos que nortearam minha pesquisa de mestrado. Mantive vivo, entretanto, o desejo de investigar um caminho de criação distinto daquele que caracterizou a realização de espetáculos anteriores. Distinto, a princípio, porque continuou sendo determinante não desviar-me dos propósitos que norteariam os processos de criação, recorrendo a estratégias conhecidas para obter êxito nos produtos artísticos. São, contudo, experiências que, de certa forma, não fogem a uma prática comum, tendo em conta que a maioria dos processos de composição coreográfica característicos da dança, em suas diversas tendências contemporâneas, utiliza-se da improvisação como recurso metodológico para desencadear as diferentes etapas da criação.

Isso pode ser observado desde a geração de propostas, o processamento seletivo do material gerado e sua depuração, até a síntese da matéria que constituirá a obra. Por vezes, mesmo na fase final de elaboração, ainda é possível investigar a arquitetura da cena, experimentalmente, a partir de exercícios de superposições, contraposições e alternâncias. Assim, estabelecem-se, por meio de tentativas e erros, as interações do corpo no espaço e no tempo, de forma a encontrar uma configuração final para a obra, quando, por fim, integram-se todos os outros elementos cênicos. Tudo isso poderia ser denominado de jogo de criação coreográfica.

Ter, entretanto, como meta aplicar o *Jogo* como elemento estrutural da cena e, não somente como exercício de improvisação para desencadear o processo criativo, contemplando aspectos fundamentais que o definem conceitualmente, detonou novas estratégias metodológicas que caracterizam, particularmente, essas experiências. Assim, passo a passo, foi se revelando cada trilha percorrida na concepção de *Jogos temporários* e *Húmus* e como cada uma apresentou uma paisagem singular.

Havia a intenção de, acima de tudo, explorar, mais profundamente, as possibilidades criativas dos intérpretes e de seus corpos em movimento, evitando ao máximo formular propostas que sugerissem respostas esperadas, oferecendo-lhes toda a liberdade na abordagem e desenvolvimento de *jogos* que demandassem um contexto necessariamente coletivo.

Para tanto, foi preciso fazê-los crer na possibilidade do “mergulho”, dar-lhes confiança para se entregarem às experiências criativas sem pudores, instigá-los a explorar seus limites e oferecer aos seus corpos possibilidades expressivas ainda mais amplas. Isso só é possível se o engajamento dos intérpretes no trabalho não se apoiar sobre o conhecimento dos conceitos

teóricos que norteiam a pesquisa, de forma a não pré-conceberem uma razão ou um propósito para suas ações. Afinal, busco, primordialmente, respostas instintivas e espontâneas, sem desconsiderar que qualquer manifestação corporal expressiva resulta de um processo dialógico pelo qual as possibilidades físicas, mentais e afetivas e os aspectos culturais se permeiam.

Para criar uma atmosfera envolvente, objetivando preparar os intérpretes para os laboratórios de criação, propus exercícios de sensibilização e integração em rituais de preparação. Visei, com isso, induzi-los a alcançarem um estado de disponibilidade que permitisse a eles responderem, livremente, às propostas de experimentação que lhes eram apresentadas. Ademais, foi necessário estimular suas capacidades imaginativas, povoar suas mentes com novos estímulos, aproximando-os, por meio de leituras, do universo temático escolhido. Entende-se, nesse ponto, por leitura, a consulta a toda e qualquer fonte de informação sobre o tema de estudo em questão, incluindo imagens, músicas e textos.

Esses foram os primeiros passos no sentido de delinear um caminho, uma orientação metodológica, que consistiu em um mecanismo cíclico de produção de estímulos variados que pudessem suscitar diferentes respostas, buscando escapar aos condicionamentos e propiciando o desenvolvimento do primeiro estágio do processo criativo: a geração de material.

A partir da abordagem temática, foi possível lançar as propostas experimentais. Reconhecendo seu contexto de origem e tendo como referência as leituras, tais propostas eram mais facilmente interpretadas, segundo a percepção imediata de cada um, obtendo-se respostas particulares que interagiam no domínio do coletivo. Eliminava-se o esforço de buscar uma compreensão intelectual a partir de referências não indicadas e que, portanto, podiam ser estranhas a um terreno comum de investigação. De fato, as leituras e discussões ofereceram aos intérpretes subsídios para uma maior liberdade no tratamento das situações a serem exploradas, outorgando-lhes mais autonomia de escolha, na proporção em que se sentiram apoiados sobre um entendimento comum.

Vale esclarecer que, com as atividades práticas, a leitura foi, naturalmente, redimensionada para além dos textos, imagens, símbolos e músicas pesquisados, estendendo-se à percepção sensível de suas vivências em laboratório. A expressão derivada da leitura manifestou-se por gestos, falas e manifestações espontâneas, registro esse que, por sua vez, subsidiou a direção, gerando novas propostas, num ciclo inesgotável em que intérpretes e diretora deram voz à criação. Assim, nesse movimento contínuo, parte substancial da pesquisa teve lugar em laboratórios experimentais de improvisação, matriz da criação dos intérpretes e local onde ocorreu a concepção das obras.

Para Iannitelli (2000), a improvisação é um recurso no qual, a priori, ocorre uma suspensão da intencionalidade, promovendo a expressão de conteúdos inconscientes, razão pela qual, entendo eu, tem sido largamente utilizada na criação autoral contemporânea de poéticas singulares. A autora acrescenta:

As improvisações são baseadas numa disponibilidade e receptividade para o fluxo livre do movimento onde o corpo funciona, a um só tempo, como fonte e instrumento de criatividade [...]. Existem várias formas de expressão do inconsciente. Por meio da improvisação na dança, seus conteúdos adquirem forma nos movimentos corporais (IANNITELLI, 2000, P. 54).

Em minha experiência artística, isso se confirma, na medida em que é possível observar que as improvisações favorecem o rompimento de padrões aos quais o corpo do intérprete está condicionado, seja pelo trabalho técnico, seja pelo comportamento social. Compreendo, portanto, que se desprender de códigos assimilados implica projetar sobre o que foi absorvido do mundo exterior conteúdos interiores alimentados pelo imaginário, desenvolvendo a intuição criativa.

Sobre isso, vale salientar que Laban (1978), em suas reflexões acerca da expressividade do corpo em experiências de improvisação, associa o impulso interior que precede o movimento, o qual denominou “esforço”, à busca de valores intangíveis e indescritíveis, servindo ao objetivo de espelhar os processos ocultos do ser interior. Conforme Launay (1992), para Laban, improvisar é, sobretudo, não se lembrar. É trabalhar para esquecer, para se dar a chance de ver emergir as múltiplas possibilidades de sua mobilidade,

esquecer o estado presente do corpo a fim de acolher a pluralidade de estimulações da memória involuntária corporal, é precisamente adquirir uma experiência de movimento, um saber-sentir que não se mede a não ser por sua eficácia sobre os nossos sentidos (LAUNAY, 1992, p. 69).⁶

Já o sentido do “experenciar”, proposto por Spolin (1992), sugere outra visão da manifestação do inconsciente no processo de improvisação. Experenciar pressupõe interação, transformação e comunhão com todos, com o ambiente e com o momento presente. Requer despertar a intuição para promover a liberdade de expressão, através da qual é possível a experiência criativa. Essa afirmação corresponde ao meu entendimento de que a intuição consiste em uma percepção sutil que, como um pressentimento, descortina o inesperado, o desconhecido, captando os impulsos da criatividade. Nas palavras da autora:

A improvisação só pode nascer do encontro e atuação no presente, que está em constante transformação [...] o material e substância da improvisação [...]

⁶ Tradução nossa: Oublier l'état présent du corps afin d'accueillir les stimulations plurielles de la mémoire involontaire corporelle, c'est précisément acquérir une expérience de mouvement, un savoir-sentir qui ne se mesure que par son efficacité sur nos sens.

surgem da coesão [...] A qualidade, amplitude, vitalidade e vida deste material está em proporção direta ao processo [...] experienciado em termos de espontaneidade, crescimento orgânico e resposta intuitiva (SPOLIN, 1992, p.18).

Nesse sentido, Ostrower (1987, p.74) investiga, mais profundamente, as relações subjetivas que envolvem percepção, intuição e criação. Admite que o impulso elementar e a força vital para criar provêm de áreas ocultas do ser e considera, entretanto, que além dos impulsos do inconsciente, “entra nos processos criativos tudo o que o homem sabe [...], tudo o que ele pensa e imagina”. Dessa maneira, formulam-se os modos da própria percepção, entre as fronteiras do consciente e inconsciente, em contínuo processo de interseção, o que atribui como sendo os níveis intuitivos do nosso ser, que nos permitem, instantaneamente, visualizar e internalizar a ocorrências de fenômenos.

A autora também acredita que os processos intuitivos constituem-se como busca dinâmica e ativa de conteúdos significativos e, na medida em que surgem de modo espontâneo nas profundezas do ser, não é possível explicar o como e o porquê do caminho:

Seu caminho, cada um o terá que descobrir por si. Caminhando, saberá. E assim como na arte, o artista se procura nas formas da imagem criada, cada indivíduo se procura nas formas do seu fazer, nas formas do seu viver. Chegará a seu destino. Encontrando, saberá o que buscou (OSTROWER, 1987, p. 76).

A autora sugere, portanto, que existe uma orientação interior, mas o artista não a conhece. Ela só lhe é revelada ao longo do caminho onde a sensibilidade, a memória e as associações imaginativas misturam-se e integram-se. É um recurso de que dispomos e que mobiliza em nós tudo o que temos em termos afetivos, intelectuais, emocionais, conscientes e inconscientes.

Essa concepção confirma meu pressuposto de que, por meio de uma rede de interações, a leitura, no sentido ampliado a que me refiro, agrega novos conteúdos à memória do intérprete, estimulando sua capacidade imaginativa, sua sensibilidade, sua capacidade de intuição e criatividade, acionadas durante os jogos de improvisações. Assim, sob essa perspectiva, os laboratórios, primeiramente, foram dirigidos a partir de propostas sobre o tema em questão (imagens, textos, testemunhos, experiências sensoriais, entre outros), visando suscitar o imaginário criativo dos intérpretes e fazer manifestar esses conteúdos significativos. Nesse estágio, não houve preocupação em atribuir plasticidade ao corpo em movimento, nem em codificar os gestos ou desencadear uma elaboração coreográfica. A respeito disso, são eloqüentes as palavras de Grotowski (1971, p. 191): “Agir – isto é, reagir –, não conduzir o

processo, mas relacioná-lo com experiências pessoais, e ser conduzido. O processo deve nos possuir”.

Nesse princípio, buscou-se, nos laboratórios, reter o impulso original do movimento, a emoção propulsora da ação, possibilitando o retorno às circunstâncias de sua gênese, ainda que, uma vez alcançado tal propósito, tenha sido deflagrada uma nova ação, que deteve, entretanto, o mesmo sentido e significado da primeira.

Assim, é possível fazer uma analogia ao processo de memorização e codificação, que diz:

As ações físicas que nascem através do trabalho devem ser memorizadas e codificadas, não apenas de maneira formal, mas de maneira que possibilite ao ator reentrar em contato com a mesma vida e energia do momento em que a ação nasceu (BURNIER 1994⁷ *apud* FERRACINI, 2001, p. 118).

De acordo com Bélec (1998, p.88), para Robert Ellis Dunn, a relação mútua entre improvisação e coreografia consiste em encontrar os meios de mobilizar o corpo, a fim de imprimir, no sistema nervoso, imagens cinéticas poderosas. Em seus ensinamentos, sublinhava a importância da interação entre movimento e imagem, a qual denominava “a lógica da improvisação”. Essa lógica, compreendendo os princípios maiores de sua pedagogia, estava na base de sua teoria e de sua prática. Para ele, era necessário dar tempo ao sistema nervoso para que ele registrasse a experiência de movimento sob a forma de uma lembrança, de uma imagem ou de um modelo corporal. Poder-se-ia, assim, rememorar a experiência e oferecer novas escolhas de movimento

Dessa fase, decorreram as etapas subseqüentes de interpretação e exploração, nas quais os intérpretes podiam perceber e compreender seus papéis, função e foco no *jogo*, ampliando, desenvolvendo e enriquecendo seu desempenho, experimentando recursos variados. Essas respostas percebidas e compreendidas, remanescentes no corpo do intérprete, foram revividas e reinterpretadas, exploradas em profundidade e tornaram-se os motes sobre os quais se alicerçou a composição cênica.

É possível, então, identificar o quarto estágio da metodologia aplicada: o processamento seletivo do material gerado, que, na experiência com os jogos, constitui-se na definição de regras que ofereçam o suporte necessário para a livre ação dos intérpretes. Num quinto momento, realizou-se a avaliação dos resultados obtidos e uma síntese dessas experiências, com o intuito de elaborar um sistema dinâmico de evolução e desenvolvimento

⁷ BURNIER, L.O. *A arte do ator: da técnica à representação – Elaboração, codificação e sistematização de técnicas corpóreas e vocais de representação para o ator*. Tese de doutorado, Departamento de Semiótica da Cultura. PUC, São Paulo, 1994.

dramático para a cena, compreendido como um eixo que norteasse sua progressão, caracterizando a última etapa de estruturação. É importante que se entenda que essa estrutura foi resultante de um encadeamento, de uma seqüência orgânica de ações e movimentos. Ela mantém, em seus alicerces, os princípios do *jogo*, permanecendo aberta e flexível, de forma a abranger toda a gama de possibilidades expressivas experimentadas, permitindo ao intérprete incorporar o casual e o imprevisível.

Essas três primeiras fases do processo criativo, envolvendo, segundo Iannitelli (1998), a interação e a interseção de suas atividades fundamentais, tais como a geração de material, a compreensão e a interpretação dos conteúdos revelados e a exploração dos elementos, foram regidas pelo propósito de apartar mecanismos que pudessem vir a submeter o impulso criativo à análise, à crítica ou à pré-concepção das ações que se desenvolveriam. Para tanto, todos os exercícios foram realizados em laboratórios performáticos, nos quais foi possível manter a inserção do intérprete no universo imaginário e em conexão com seus estados sensíveis. Sob essas bases, o intérprete encontra um estado criativo que o permite jogar sem estar cerceado por uma disciplina puramente estética e funcional, dando vida e organicidade às suas ações.

É importante ressaltar que, em todas as fases seguintes de seleção, avaliação e estruturação, culminando com a encenação da obra, a integridade do intérprete determinou a forma e a consistência do produto artístico, residindo nele a causa e a conseqüência da criação. Vê-se, no resultado, obras em constante transformação. Afinal, relata Rodrigues (1982, p. 20), o “intérprete tem o processo em suas mãos, em seu entendimento, em seu corpo inteiro”.

Em resumo, as estratégias metodológicas aplicadas nessas experiências criativas centradas no trabalho do intérprete, envolvendo sua sensibilização nos rituais de preparação para a atividade, o ciclo da leitura, a construção dos jogos e sua encenação, constituíram um percurso experimental autônomo, guiado exclusivamente pelas associações e interações que dele mesmo decorreram. Tal percurso foi dirigido, predominantemente, pela intuição e criatividade, sendo nutrido pelo estudo dos temas das obras: ambos caminharam juntos, justapondo-se como transparências, possibilitando a percepção de suas conexões e eventuais cruzamentos, conforme o relato reflexivo, de caráter descritivo e interpretativo, a ser exposto no próximo capítulo.

3 DO CORPO AO JOGO, DO JOGO À CENA: A GÊNESE DAS CRIAÇÕES

Cada uma dessas obras concebidas e encenadas ofereceu um ângulo mais privilegiado para análise⁸. Se *De touros e homens* se sustenta, principalmente, sobre as metáforas que o tema propõe, valendo-se de um arcabouço dramático elementar. *Jogos temporários* se apóia na investigação de estruturas mais complexas de *Jogo*, enquanto *Húmus* reúne essas duas perspectivas. São trilhas distintas que, no entanto, seguem uma mesma de direção, tendo sido perceptível que o aprendizado adquirido em uma experiência serviu de suporte a que a sucedeu. Evidente que isso não ocorreu de uma forma linear, como um percurso que se funde ao outro, prolongando sua continuidade. Foi preciso cair em abismos para encontrar um novo ponto de partida, sem que isso representasse um retrocesso.

Debrucei-me, aqui, sobre a observação das características peculiares aos processos de cada uma das obras, visualizando as afinidades de *Jogos temporários* e *Húmus*, a fim de traçar uma perspectiva clara de análise que tornasse possível identificar os elementos que lhes fossem particulares. A reflexão proposta nesse capítulo pretende expor as entranhas e as vísceras da prática, descarnando-a para diagnosticar os suportes que fundamentaram o fazer artístico.

Discorro, então, sobre como surgiram as propostas a partir de metáforas que emergiram da abordagem ou orientação temática, assim como analiso a natureza dos jogos levados à cena, identificando os papéis, as funções, o espaço e suas implicações, as regras e as delimitações para obter o desfecho, tendo como ponto de partida e referência, para sua análise descritiva, a estrutura dramática básica dos *Jogos Teatrais* (*quem, onde e o quê*, além do Foco) concebida por Spolin. Foram observados também os aspectos referentes à engenharia e ao desenvolvimento ou progressão dramática, princípios de movimento que regem as ações, o conflito submerso, as variáveis e os elementos de acaso e imponderável na ação.

Tentei aqui esmiuçar, discernir e conduzir o entendimento do trajeto da pesquisa artística para proceder no capítulo seguinte a uma análise que opta por abordar, mais detalhadamente, as noções decorrentes da aplicação dos princípios e fundamentos conceituais do *Jogo*, segundo Huizinga e Caillois, na criação desses espetáculos.

⁸ Não entrarei aqui no mérito das soluções técnicas de montagem e encenação que fogem ao âmbito do estudo dos processos criativos.

3.1 Morte e Vida: o ponto de partida

De fato, silenciosa ou ruidosa a revolta germina. [...] já não há adesão aos princípios de fachada que deixaram de ter qualquer vinculação com a realidade da vida. Esta rebelião, ao mesmo tempo sorradeira e eficaz, significa, com certeza, que está chegando ao fim um ciclo, o que foi inaugurado com a consagração do bem como valor absoluto (MAFFESOLLI, 2004, p.13).

Lembro-me ainda como esse trecho do livro *A parte do Diabo* (2004), de Maffesolli, publicado no Jornal do Brasil, causou-me tremenda curiosidade. Senti um pressentimento de que eu encontraria estranha afinidade. Estranha porque apesar de ter algumas referências sobre o escritor, até então, não conhecia suas publicações e tão pouco tinha um interesse especial por estudos sociológicos.

De fato, o trecho não abrange a complexa visão exposta no texto, mas, de certa forma, sintetiza o espírito provocador do autor que serviu de ignição para a criação de *Jogos temporários* e *Húmus*. Hoje, percebo que essas obras foram semeadas no mesmo terreno de inquietações do qual brotaram, sem que eu percebesse, outras criações pertinentes a um ciclo artístico iniciado em 1995, por isso a empatia imediata com o livro de Maffesolli.

Refiro-me a um território fértil para inúmeros pensadores, filósofos, artistas, poetas e criadores, do qual foram extraídas múltiplas e diferentes expressões da percepção da existência: o antagonismo primordial expresso pelo ciclo da vida e da morte.

Ao mergulhar nas páginas do livro, o desejo de uma compreensão vívida e profunda da morte como um elemento estruturante imbricado à vida recomeçou a borbulhar, insistentemente, em mim, como uma reação química. As idéias e imagens do livro se associavam tanto a experiências passadas, quanto pareciam corresponder a anseios ainda incompreensíveis, latentes e utópicos, que me mobilizavam em direção à investigação criativa.

Nesse sentido, vale reiterar que o exercício criativo é, e sempre foi, para mim, um valioso instrumento e meio de construção e percepção de si no mundo. O autor nos desperta para um olhar mais ampliado e sensível do cotidiano do tempo atual. Dirige nossa atenção para uma realidade submersa no dia a dia e alicerçada em valores que promovem outra forma de viver: um viver sem recusas. Refere-se a um conhecimento tácito incorporado que aceita a

vida sem recusar nada do que ela oferece, até mesmo as imperfeições, o mal em todas as suas modulações e dentre elas, a morte irreparável.

Refere-se à falácia do ideal de uma sociedade perfeita, preconizado na era moderna, e que hoje se vê, cada vez mais, insustentável diante de outra consciência arcaica que ressurgiu e admite o que não pode ser negado: a presença do mal como um elemento fecundo na natureza, nas organizações sociais e no mais íntimo do ser humano. Cataclismos, disfunções climáticas e catástrofes ambientais, a violência de que a vida animal é tão pródiga, rebeliões, anarquia, alienação, conflitos, sofrimento, todas as dores e tragédias, até mesmo a crueldade infantil, exemplos não faltam.

Se, inicialmente, me senti confusa com sua abordagem, aparentemente, pessimista, aos poucos, ela se revelou esclarecedora. De pronto, deparei-me frente a frente com a real impossibilidade de aceitar a fome e a pobreza, de não repudiar a violência exacerbada, os abusos contra a natureza, a desigualdade ou a injustiça, pelo desejo de uma sociedade mais humana que ofereça condições dignas de sobrevivência para todos. Logo, compreendi que Maffesolli não defende um conformismo passivo diante dos males da vida, tão pouco incita uma apologia do mal, porém expõe fundamentos de uma sabedoria que se exprime pela aceitação do mal pelo o que ele é, ou seja, um elemento estrutural do dado mundano.

A partir disso, o autor discorre sobre o sentido primordial das polaridades em permanente reversibilidade, das contradições, das antíteses. Trata de um sentimento trágico da vida, que bem traduz a presença de um mal inelutável, do hedonismo difuso que surge como resposta a essa consciência e como sua mais alta expressão encontra-se nas manifestações de excessos e de gastos presentes nas festas e celebrações coletivas. Enfim, contextualiza a pós-modernidade em contraposição ao pensamento prometeísta moderno com espírito de Dioniso, declarado pelo o autor como o rei clandestino da época.

Esses foram os aspectos extraídos da abordagem de Maffesolli que destaco como os mais significativos para essa pesquisa, e avalio que tais conceitos contribuíram para estimular a experimentação artística. Uma vez absorvidos, atuaram de forma indireta e oculta na percepção intuitiva acessada nos laboratórios criativos, fomentando o imaginário e gerando uma disposição investigativa. Também suscitaram outras reflexões que me reportaram à análise da minha última fase como criadora, cuja qual me fez perceber que em minha trajetória persistiram, além da obstinada busca de uma poética singular de movimento, traços de uma permanente indagação sobre a intrínseca presença da morte na existência.

Entre as criações mais significativas, *Reta do fim do fim* (1995) trazia a dolorosa experiência de superação da perda recompensada pelo que resulta em seu oposto: o ganho pelo crescimento e o aprendizado. A satisfação era invocada e projetada para o alto, para o sublime, o divino transcendente.

Movimentos do desejo (1997) expõe o prazer encarnado, o erotismo como antídoto à consciência da morte inexorável. A satisfação está no corpo, no divino imanente. O espetáculo, valendo-se do que é permitido à expressão artística, rompe as barreiras do privado e coloca em cena o que deveria permanecer íntimo: o prazer sem medo ou sem pudores, vivido com alegria e despojamento. Havia, nessa proposta, certa imaturidade ou mesmo ingenuidade, tratando-se de um tema que suscita controvérsia e sobre o qual recaem diversos tabus. Não faltaram “guardiões” da moral para apontar como obscenas as imagens plenas de vigor e vitalidade, regadas ao ritmo de rock, em contraste com as circunspectas criações da dança contemporânea.

Apenas anos depois, mergulhei em busca de uma compreensão mais profunda do sentido do antagonismo existencial. A *Série Touros* (2001-2003) traz uma leitura particular do significado mitológico das touradas e dos signos encontrados na relação touro/toureiro, homem e animal. Foca o olhar do touro e do toureiro diante da perspectiva eminente da morte, a importância do instinto e de suas imagens primordiais para a compreensão do animal humano.

Olhos de touro (2002), trabalho resultante da pesquisa de mestrado, apresenta a interseção dessas duas naturezas distintas que coexistem em uma única criatura monstruosa e devoradora, o Minotauro, personagem híbrida, metade homem, metade touro, que sintetiza toda a dimensão do tema. O monstro é a metáfora do completamente outro, que existe à espreita de cada um. Imitar o monstro desperta o animal no humano, fazendo-o retornar ao mito.

Nessa obra, o uno assume, definitivamente, a multiplicidade dos perfis explorados, na medida em que nele convergem o humano, o animal e a morte. A partir disso, o trabalho aprofunda suas raízes no vácuo da inteireza humana, no vazio obscuro de nosso inconsciente primitivo e primordial. Faz surgir a animalidade angustiante da ambivalência humana. Animalidade inquietante, fervilhamento que, conforme Maffesolli, está na origem da animação vital - sinergia da bestialidade e da humanidade. É nessa profundidade que se abriga o mal. Reconhecê-lo é falar do interior de si mesmo e do interior do mundo, e, desse modo, reconciliar-se com a alteridade. Nas palavras do autor:

Daí a necessidade de descer as profundezas da vida. De vincular-se a esse abismo negro, o da animalidade que dorme em cada um, da crueldade também, do prazer e do desejo, coisas que não deixam de fascinar, mas que costumam ser compartimentadas, e são toleradas apenas nas obras de ficção (MAFFESOLLI, 2004, P. 37).

De touros e homens (2003) traz o jogo de oposições e contrastes exposto na tourada, pelo qual, com destreza e virtuosismo, o toureiro desenvolve sua movimentação, seduzindo-o e conduzindo-o à morte trágica. Ressalta aspectos contraditórios da relação do homem com o outro e com o mundo: a razão e a sensibilidade em oposição à violência e à força bruta; a fúria contraposta ao medo; o ato premeditado e o impulso inconsciente. Revela comportamentos de subserviência ou submissão em contraposição às atitudes de domínio e comando, como também de cumplicidade e igualdade, ou ainda de dependência, de confronto, de atração e outros. Uma das fontes de inspiração para a criação do espetáculo foi o filme *Matador* (1986), de Pedro Almodóvar, em que o sacrifício ritual da espada que penetra a carne se funde à imagem da cópula no êxtase do gozo e ao negrume da sombra observada no eclipse, que nada mais é do que a morte temporária da luz do sol obscurecida pelo alinhamento dos astros, metáfora da convergência e fusão dos contrários gerando um vazio equivalente à escuridão primordial.

Expus, aqui, as raízes das motivações que me levaram a encontrar, nessa obra de Maffesolli, idéias afins que se tornaram referências na concepção dos espetáculos *Jogos temporários* (2006), ainda de forma inconsciente e subliminar e, mais profundamente, em *Húmus* (2006).

Se o primeiro questiona a nossa compreensão da finitude, o segundo finalmente a celebra. *Jogos temporários* se funda na idéia de que, diante da provisoriedade da vida, o homem pretende dilatar cada momento vivido num esforço contínuo de deter a impermanência, sem perceber que a existência perdura pelo deixar de ser, pelo eterno devir. Ao empenho em perpetuar a experiência de vida, interpõe-se toda sorte de fatores que alteram seu curso e que nos explicitam “que o para sempre, sempre acaba” (RUSSO, 1994). Sem compreender o sentido da efemeridade, o homem trava embates, e acaba por ver, em sua cegueira, as transformações como obstáculos, adversidades que, supostamente, impedem-no de traçar seu percurso e cumprir seu destino.

Húmus se inspira na compreensão da natureza contraditória e ambígua da vida, que encontra na força das celebrações coletivas uma forma de reintegrar o mal, a sombra, a dor, o azar, a morte e tudo o que tememos à consciência de nossa existência. Investiga a estreita

relação entre jogo, ritual e festa, onde as noções de matéria e espírito, razão e pulsão, realidade e ilusão se polarizam e se contrapõem.

Tanto um, quanto outro foram, para mim, exercícios de vida e criação que corroboraram, significativamente, para o aprofundamento de uma compreensão sutil e imponderável, que certamente permanecerá carente de definições precisas. Como dantes, prevalece a única certeza irrevogável de que, em algum momento desse percurso iniciático, chegará o tempo em que passarei pela experiência de viver a morte para obter outra compreensão da minha participação na perpetuação da existência.

3.2 *Jogos temporários: a estrutura em jogo*

Passo a apresentar o relato do processo criativo do espetáculo *Jogos temporários* desenvolvido em duas fases. Em uma primeira etapa, realizada em dezesseis encontros durante o período de oito semanas, entre outubro e dezembro de 2005, cumpriu-se com a perspectiva de fomentar e nutrir a concepção desse novo espetáculo para a Cia. Ilimitada⁹. Em uma segunda etapa, que teve início em março, foram realizados ensaios diários voltados para a estruturação e encenação da obra, que teve sua estréia em 28 de abril de 2006.

O exercício trata de expor uma experiência autônoma, essencialmente prática, motivada pela idéia de jogo como princípio fundamental e norteador na geração de material criativo.

Esse processo foi alimentado por estímulos e respostas que surgiram no seio da própria vivência e que cumpriram a função de nortear as propostas lançadas em laboratório. Intenciono enfatizar o percurso, sem debruçar-me sobre a análise de um possível resultado estético, considerando a obra em seu estágio de construção. Opto, nesse momento, buscar esclarecer como foi engendrado cada passo na condução da experiência sem estabelecer um diálogo com teorias ou conceitos que a contextualizem. Citando Brook (1999, p.67), eu diria que “se observarmos com cuidado o processo em que estamos envolvidos, conseguiremos entender o significado do teatro de modo muito menos teórico”.

⁹ A Cia. Ilimitada, sediada em Salvador, foi dissolvida em 2008 e seus bailarinos foram reintegrados ao corpo estável da Fundação Cultural do Estado da Bahia, denominado BTCA - Balé do Teatro Castro Alves.

Cabe, ainda, esclarecer que a Cia. Ilimitada surgiu em abril de 2004, da união de profissionais do Balé do Teatro Castro Alves (BTCA), todos com mais de 15 anos de atividade em dança, com o propósito de afirmar, na prática, idéias de pesquisa e criação artística. Diante das transformações ocorridas na cena da dança, a partir do século passado, evidenciadas com a emergência da dança pós-moderna, dança-teatro e teatro-físico, novas criações surgem de processos marcados pelo hibridismo de linguagens artísticas e pela necessidade de refletir os anseios e a realidade de seu tempo. Nesse contexto, tais artistas, alguns até então afastados do exercício do dançar, viram-se impelidos a indagar e buscar autonomia de expressão.

A proposta de realização de um laboratório de pesquisa e criação pretendeu apontar caminhos que respondessem à demanda expressa nos propósitos da Cia Ilimitada, que visava proporcionar um exercício de investigação que evocasse as potencialidades dos intérpretes como criadores. Também abriu um campo de experimentação para a realização da primeira etapa de minha pesquisa artística.

Como primeiro passo nessa reflexão, cabe identificar os dois principais fatores que delimitaram esse campo de experimentação, demandando soluções que viabilizassem sua exploração: inexistência de uma motivação clara e precisa que orientasse a criação e o perfil dos intérpretes.

Por um lado, a ausência de uma definição clara quanto ao referencial de abordagem temática que nortearia a elaboração dos exercícios de experimentação a serem aplicados nos laboratórios, nutrindo e estimulando os intérpretes em seu imaginário, determinou o primeiro movimento em busca de um diagnóstico de motivações que poderia convergir para um terreno de investigação. Foram suscitadas questões, denominadas por mim de perguntas sem respostas, que enfocavam a incompreensão da existência.

Por outro lado, a característica dos intérpretes que acumulam uma larga vivência marcada, sobremaneira, pela técnica do *Ballet* clássico e por suas especificidades, somada ao fato, de no trabalho profissional, terem sido pouco solicitados como intérpretes-criadores, exigiram flexibilidade da direção. Em geral, nas criações do Balé do Teatro Castro Alves prevalecia a autoridade do diretor-coreógrafo, conforme manifesta Paulo Fonseca, um dos intérpretes que participou do processo criativo e colaborou em entrevista concedida para este estudo, discorrendo sobre como estabelecia-se o entendimento das obras que eram criadas para a companhia:

[...] quem percebia, percebia. Quem via o coreógrafo lançar o assunto, ia buscar nas suas fontes ou já tinha um conhecimento sobre o que se tratava e se safava. Isto não podia ser colocado como um estudo ou como uma regra como outra qualquer [...] exercitada lá. Por exemplo: fazia-se aula de *ballet*. *Ballet* tem aquela regra [...] é aceita e tudo bem. Mas, o trabalho de colocar o bailarino em determinado estado através de uma coisa para conseguir outra, não era levado como uma coisa a ser discutida sempre. Era uma coisa que se passava, mas não se discutia depois.

Refere-se ao fato de que não havia uma prática incorporada à rotina da companhia que contemplasse exercícios de laboratórios, visando promover um entendimento significativo da proposta que pudesse nutrir a criação. As idéias eram sugeridas no início do processo, mas não eram discutidas, sendo assimiladas superficialmente, e acrescenta:

[...] não se aprofundava, quem se dispusesse a isso era visto como louco, maluco, que quer fazer maluquice [...] Havia um preconceito em relação a isso.

Paulo nos faz compreender que, no trabalho com o BTCA, os coreógrafos, geralmente, apresentavam as indicações dos significados e conteúdos que deveriam qualificar a cena ou os personagens que seriam apresentados, mas não desenvolviam experiências expressivas com esses conteúdos para que fossem assimilados em conjunto pelo grupo, visando à concepção da obra. Essas referências eram trazidas apenas no início do processo e, depois, o trabalho se restringia à composição e execução de passos e movimentos de dança.

Joffre Santos, também entrevistado, lembra ainda o caráter estritamente profissional que, a partir de certo momento, passou a caracterizar a prática da companhia. Muitas vezes, eles entravam em cena sem, ao menos, provar o figurino ou conhecer a trilha musical no dia da estréia. Tudo acontecia em curto prazo, devendo ser eficiente. Muitas vezes, isso apresentava-se confuso para o intérprete, do qual era exigido um desempenho sustentado por um domínio técnico e experiência de palco, do que, propriamente, por uma autoridade sobre o conteúdo do trabalho e de todos os elementos que lhe conferiam sentido e significado.

Esse contexto demandava uma adequação de algumas estratégias de direção por mim experimentadas em processos anteriores. Assim, para introduzir os pressupostos fundamentais da minha pesquisa, tais como acessar um estado corporal sensível e propício à ignição de impulsos criativos e à imersão em jogos improvisacionais, foi necessário articular novos procedimentos de preparação para a atividade, em função das possibilidades e potencialidades do grupo. Isso exigiu um tempo próprio, para mim e para eles, de assimilação e processamento dessa percepção.

Passo, então, a discorrer sobre as circunstâncias desencadeantes do processo criativo, como fator determinante na constituição de suas etapas, que, por uma opção metodológica, são identificadas distintamente, lembrando que elas não se sobrepõem hierarquicamente nem ocorrem separadamente, relacionando-se simultaneamente à experiência vivida.

3.2.1 Perguntas sem respostas: preparando para a criação

Como mencionei, há tempos reflito sobre algumas idéias que não se concatenam, entretanto, percebo que tecem uma rede de associações que vem permeando toda a minha recente fase artística como criadora. Nesse processo, especialmente, os conteúdos que deram sentido à criação estavam ocultos em meu inconsciente. De fato, eu ainda não havia me dedicado, analiticamente, sobre essas inquietações, refletindo mais profundamente sobre elas, nem tampouco o elenco; apenas nos propusemos a deixar fruir as impressões adquiridas sobre o que veio a ser nosso mote de criação: a impermanência.

Estava, de alguma forma, conectada com o que expressa Maffesolli (2004), ao falar de um desejo de “presentidade”, de exaurir a vida no presente como expressão da consciência de nossa impermanência. Um desejo de excessos, de riscos, de catarses purgatórias, como resposta ao recalque dos impulsos da sombra que nos habita, essa que corresponde à natureza antagônica das coisas, de tudo e de todos nós, fundada no antagonismo primordial de toda existência, ou seja, na morte como complemento essencial à vida. Da morte em vida, que em nós manifesta-se no corpo biológico, na vida social, afetiva e psicológica. São as lutas perdidas, frustrações, fracassos, tombos, amores desfeitos, violência, agressividade, repressão, sofrimentos, guerras, genocídios, preconceitos e tudo o mais que poderia estar em uma lista infundável de males e imperfeições que contradizem e contrapõem-se ao ideal do bem como valor absoluto.

Tendo essas motivações de fundo para minhas indagações, formulei as seguintes perguntas sem respostas para que os intérpretes fizessem um exercício reflexivo sobre a sua compreensão da existência: o que me inquieta e me incomoda, me consome e me preocupa? O que parece nunca se resolver? O que não pode ser digerido, mastigado, não se dissolve na

compreensão das coisas? Como sinto meu corpo, o que eu sou, o que eu gostaria de ser? O que eu não quero na vida, o que eu nego ou abomino, ou recuso, ou não aceito e me afasto? O que é o sexo? O que é o amor? O que é a morte?

Propus um exercício de livre associação, sem preocupação com um pensamento elaborado, até mesmo porque eram perguntas sem respostas. Queria suscitar a manifestação de imagens, sensações e sentimentos, possíveis fios condutores de um pensamento comum.

Era um jogo anônimo, pois não me interessava revelar aquelas individualidades e suas intimidades perante o coletivo, mas descobrir a pessoa humana e sua natureza, aspectos de um eu composto, contraditório, múltiplo, que implica alteridade.

Mesmo tendo sido um exercício de superfície, realizado com alguns pudores, colocando-me apenas diante da evidência do óbvio, essa atividade permitiu-me ver que é, justamente, na banalidade da nossa percepção, nos lugares comuns, em tudo o que todos queremos ou não, em nossa auto-imagem sempre mais positiva do que realmente somos, nos mesmos medos e sonhos que ainda se afirmam, incongruentemente, as idéias ditadas como verdades absolutas para um mundo cuja perenidade está longe de ser uma certeza.

Assim, todos demonstraram o desejo de apartar de suas vidas os males que os afetam. A morte é única certeza, compreendida como transformação, como passagem, o futuro desconhecido colocado no lugar do definitivo, do nunca mais, ou mesmo o momento da grande ascensão; o prazer do sexo é sublimado pelo amor e justificado pelo instinto. O amor é, para alguns, a virtude maior, a elevação, a plenitude, a suprema felicidade nunca alcançada, para outros, a complexidade que envolve conflitos. Alguns poucos deixaram entrever, nas frestas e nas brechas de sua fruição espontânea, a dimensão antagônica das coisas e de si mesmos.

Extraí, de pronto, uma imagem recorrente: a dos limites à realização de uma vida plena, das impossibilidades e de tudo o que representa negatividade. Limites do corpo, do espírito, das relações, da sociedade e do espaço.

Toda a cultura ocidental repousa na superação progressiva das limitações, sendo essas as diversas perdas, onde a morte é o ápice.

Acredito, entretanto, que só existe vida se existe determinação. A vida não pode ser indefinida nem infinita; ela precisa de limites. Tal como um marco que delimita a terra cultivada em relação ao indefinido da terra inculta. O marco constitui uma violência. Violência que é fonte de vida. Vemos nisso o papel fecundante da limitação. Assim como,

para fundar uma cidade, traça-se uma linha que demarca, portanto, força da limitação. Mais uma vez, a limitação permite ser porque determina alguma coisa ou alguém. Igualmente, as regras do *jogo* social são limites que permitem a convivência.

Nesse sentido, a violência é um mal fecundo, reconhecível como fator indivisível do dado mundano. Maffesolli (2004, p.57) lembra-nos que a energia do vitalismo repousa nessa antinomia dos valores. A vida deriva, antes, da tensão de forças contraditórias do que da submissão ou prevalência de umas sobre as outras.

O mesmo no que diz respeito à vida cotidiana. Ela é permeada por conflitos, obstáculos e limites que lhe conferem toda a sua intensidade. “É mesmo possível que as múltiplas vicissitudes expliquem o impulso cego que projeta em direção à vida. Um querer-viver obstinado, preferindo a existência tal como ela é, apesar de tudo” (MAFFESOLLI, 2004, p.71).

Sugeri, então, que explorássemos a idéia de limites sob esse ângulo, compreendendo que o que limita e cerceia é, paradoxalmente, o que protege e permite ser. Essa idéia foi usada como mote de vários experimentos que se fundaram na tensão do que se é e do que gostaríamos de ser. Essa relação, essencialmente contraditória, sugeriu diversos exercícios que propunham explorar oposições em complementaridade, aceitação e negação.

Também, outra inquietação surgiu com certa evidência, proporcionando o elo que eu precisava para trazer à tona em meu referencial temático de fundo: o tempo que passa. Esse sentido da efemeridade, da finitude das coisas que constrói cada instante de nossas vidas tornou-se o eixo norteador de nosso percurso. O *jogo*, como princípio gerador e formador da estrutura da composição cênica, ganha sua pertinência no trabalho, porque impõe uma conexão com o presente da ação, do aqui e agora, ressalta a urgência e o desejo de desfrutar cada momento da vida.

Se a instabilidade da vida decorre da inexorabilidade e imprevisibilidade de sua finitude, - vida que se esvai no curso do tempo -, e determina a instabilidade do ser, expressa em suas contradições essenciais, como encenar tais contradições ou esse equilíbrio instável? Como reconhecê-las como sombra e negatividade necessária, imprescindível à dinâmica da vida, à pulsão vital, num mundo que ainda se ressentia da hegemonia de valores que recalçaram o mal e preconizaram sua extirpação em favor da falácia do homem perfeito? Indagações que suscitaram algumas indicações de exercícios que se desenvolveram com a construção de *jogos*.

Era necessário permear a experiência com outra reflexão que pudesse expor, mais claramente, o significado de um processo criativo centrado no intérprete. Procurei, em diferentes momentos, compartilhar com o elenco a minha compreensão do papel de cada um na construção do trabalho, considerando, sobretudo, a perspectiva de como pretendia conduzi-lo.

Trazia, de forma recorrente, a idéia de que deveriam criar uma disponibilidade criativa, aguçando suas percepções pelas sensações, pela imaginação e pelas emoções. Falava-lhes sobre meu desejo de vê-los mergulhar na experiência por um caminho intuitivo e sensível de transformação, de transe criativo sem pudores, permitindo-se provar o sabor de sentirem-se alterados, em permanente contato com a totalidade de seu corpo.

Tentei despertá-los para a compreensão de que a qualidade artística de uma ação poderia advir da sensibilização do corpo, obtida pela disposição para sentir, verdadeiramente, cada gesto ou movimento. Isso, por si só, esboçaria uma linguagem de movimento poética que distinguir-se-ia daquela cotidiana ou técnica pelas sensações suscitadas por esse desfrute.

Sugeri, ademais, que aceitassem, desde os primeiros momentos do aquecimento, entrar em um campo de *jogo* imaginário como se eles estivessem em cena, buscando intenções claras, precisão, sem desperdício de energia e nada gratuito. Percebo que essa proposta, em muito, assemelha-se à idéia de zona de ensaio criada por Brook (1999), a partir da utilização de um tapete. Eu precisava ver o quanto, realmente, eles sustentariam uma conexão com o imaginário. Qualquer desconexão só seria possível fora do campo de *jogo*. O aquecimento, assim, deveria desenvolver-se tal qual uma atuação e, igualmente, ser um momento de postura investigativa, de imersão, de interioridade e inteireza.

Mesmo que estivéssemos em um espaço privado de uma oficina, esperava que os intérpretes se sentissem sempre convocados a assumir a mesma atitude que, supostamente, dispunham em cena, sujeitos ao olhar de observadores. Todavia, essa percepção demorou a chegar. De fato, não perceberam desde o início que todas as etapas teriam implicação na construção do espetáculo. Isso tornou-se evidente quando Evandro Macedo manifestou, durante a entrevista concedida para esse estudo, seu desentendimento:

Eu fiquei surpreso e comentei até com alguns. Porque a gente tinha no processo um período de workshop, então eu me dividi: meu período de workshop era o de reconhecimento, de um pouco de entendimento sobre o que é isso, sobre o processo pra chegar à obra. Mas, uma análise que eu fiz é que aquele workshop já era parte do processo de criação da obra. Aí, eu caí na real! Já estou no processo... Quando caiu a ficha eu disse: “não! Espera

aí, eu tenho que acordar fazendo o jogo, já!”. Então, a partir daí, eu passei o período todo de trabalho acordando e entrando num jogo.

Como o laboratório experimental era precedido de uma aula de técnica clássica, que fazia parte da rotina da companhia, passei a propor um procedimento de preparação para a atividade dirigida aos sentidos. Enfatizando a percepção da respiração, do tato pelo contato do corpo sobre o solo, alertando para a não fragmentação dos movimentos, pretendi despertá-los para outra qualidade de ação, distinguindo-a do objetivo estrito de preparação articular e muscular, sem, contudo, perder de vista o propósito de acomodar o corpo, alongando-o, de promover sua prontidão e de acionar o sistema cardiovascular.

Esse procedimento cumpre as seguintes fases: no primeiro momento solicitei a concentrarem-se na respiração, sentindo como se o fluxo de ar percorresse todo o corpo, abrindo canais de sensibilidade obstruídos pela tensão, dilatando-os, internamente, e expandindo-os para além das extremidades. Disso resulta o desejo de moverem-se. Inicia-se, então, o segundo momento, quando agregam o sentido da ação à consciência da respiração lenta e contínua, em seus mínimos movimentos de expansão.

Na fase seguinte, essa conexão centrada no corpo estende-se ao espaço à medida que, respondendo à necessidade de acomodação, o corpo transita por diferentes posições. Naturalmente, esse movimento, que nasce internamente, conduz o corpo, promovendo seu deslocamento. Ininterruptamente, sem perder o fio condutor estabelecido desde o primeiro momento com a respiração, são estimulados a explorarem as possibilidades desse deslocamento em suas diferentes formas, planos, direção, sentido, andamento e ritmo. Assim, surgem distintas tensões e qualidades contrastantes na ação.

Nesse momento, imagens antagônicas são evocadas como forças que se polarizam em equilíbrio dinâmico e em constante reversibilidade: angélico x demoníaco; céu x terra; bem x mal; solar x noturno; escuro x claro; sombra x luz; transe x consciência; sonhos x pesadelo; fantasia x realidade; doce x amargo; alegrias x desgraças; felicidade x amargura; controle x descontrole; equilíbrio x desequilíbrio; proteção x desamparo; atração terrena x sede de infinito; finitude x eternidade.

Então, proponho que cada um defina, no espaço da sala, um território de investigação privado, para que nessa última etapa possam experimentar a imersão em um estado alterado de percepção e conexão, exercitando a capacidade de integrar ação, emoção e imaginário num fluxo livre de impulsos e respostas.

Passado esse momento, foram induzidos a diluírem suas construções e a conectarem-se com o coletivo, buscando interação pelo olhar. Solicito, então, que caminhem no espaço, desenvolvendo um deslocamento contínuo de forma que eu possa introduzir algumas propostas de *jogos* sem interromper a ação.

Processualmente a essa preparação, fui agregando outras indicações no sentido de adequá-la mais especificamente, à experiência que estaria sendo proposta a cada dia ou às necessidades que apresentavam-se no decorrer dos laboratórios. Assim, ora explorei a sonoridade da respiração, ora a progressão ascendente de movimentos que partiam do corpo estendido sobre o solo, ora, ainda, a sintonia do grupo integrado em uma ação comum ou mesmo estudos de elementos de movimento presentes nos jogos que eram experimentados.

Em entrevista, os intérpretes revelaram como o trabalho de preparação desencadeou reações defensivas por parte de alguns que ofereciam, consciente ou inconscientemente, resistência à proposta, impedindo, muitas vezes, que o grupo partilhasse experiências de maior profundidade. Por exemplo, Paulo Fonseca destaca a atitude de olhar como um aspecto determinante para o estabelecimento de uma sintonia coletiva que distinguiu o trabalho, conferindo-lhe um sentido especial, uma vez que o olhar interferia diretamente nas relações em cena:

Tinha uma questão de me olhar e também olhar os outros. Saiu do lugar comum porque eu não tinha que ficar em cena parado para começar. Não tinha isso, o jogo já estava acontecendo. Eu tinha que começar o jogo com meus colegas e isso tinha que já estar exposto. O mais difícil para mim era ter o olho do outro, contar com o olho do outro para algo acontecer, para esse imprevisível acontecer. Sim, porque os olhos saíam do foco. Se eu não tenho foco, não tenho nada, eu não estou participando, eu não estou atento à situação, eu não estou jogando. É uma dança normal com o olho girando em torno do [...] nada.

Joffre Santos analisa a ressonância dessa vivência no coletivo ao mesmo tempo em que pondera sobre o momento vivido:

As pessoas se conheceram, se bateram com elas mesmas, tanto quanto pessoas quanto intérpretes, quanto artistas cênicos, quanto à cena. Se a gente fosse generoso suficiente e pudesse se expor a um ponto total, aí você teria um espetáculo totalmente puro de movimento. Agora é preciso ter [...] não sei se um elenco mais preparado [...] seria um momento talvez de um elenco, porque tudo é um momento, sabe? [...] Pessoas que tivessem com essa predisposição de se dar a esse ponto, porque é muito difícil você se expor, mesmo você vivendo com colegas há anos, é muito complicado. Não estava todo mundo na mesma viagem. Se fosse montado em outro momento, talvez agora, não sei. Teria que embarcar todo mundo...

3.2.2 Delineando e significando os jogos

Percebendo que eu não alcançaria, de imediato, uma disponibilidade do grupo para lançarem-se em um mergulho no imaginário e sentirem-se imersos em uma atmosfera dramática, de sentidos dilatados e emoções despertadas, decidi, inicialmente, abordar a idéia de *jogo* a partir de princípios sensoriais de movimento que se desenvolvem em relações corporais.

Novamente, busquei enfatizar a sensação do tato e do contato, agora entre os corpos, associando minhas propostas às falas que surgiram do exercício de perguntas sem respostas. Assim, experimentaram jogos sensoriais de tocarem e serem tocados, insinuando intenções diversas: resistir ou retrain-se ao toque; aceitar e respirar com o corpo todo a cada toque; abraçar criando laços que nunca se rompem; esquivar-se e nunca se permitir tocar, entre outras possibilidades.

Sugeri que estabelecessem encontros e breves relações, quando todos circulavam livremente pelo espaço. Era preciso, todavia, que traçassem, de forma definida, seus percursos para proporcionar possíveis interseções em *jogos* de percurso. Proteção, provocação e dominação surgiram como motes de abordagem. Os intérpretes foram percebendo que a interação do par demandava uma precisão e clareza de intenções e que uma ação tranqüila evitava ruídos na comunicação, propiciando simplicidade e desenvoltura aos movimentos.

As dificuldades na realização dos exercícios correspondiam à idéia de limitação, manifestada em suas inquietações reflexivas. Para tirar proveito dessa evidência, passei a elaborar algumas propostas motivadas pelos conceitos de forças de imposição ou jogos territoriais. Experimentamos tais opções: criar obstáculos à passagem do outro; dificultar o livre fluxo pela iminência do choque; impingir pela força a ir; ou estar em algum lugar, obrigando os intérpretes a reagirem, desviando, esquivando, retrocedendo, resistindo, transgredindo e subvertendo essas forças.

Ainda sobre a impossibilidade, surgiu o plano de transportar um corpo que é levado por não ter vontade própria, que se move sujeito às circunstâncias ou é carregado. Ou, então, corpos que não se sustentam e abandonam-se à queda, amparados por alguém, sugerindo *jogos* que já insinuavam um caráter afetivo.

No enfoque de explorar antagonismos, vimos que cada exercício poderia ganhar conotações díspares. O corpo inerte daquele que é levado passivamente pode ser também o

oportunista que tira proveito das circunstâncias. A iminência da queda de um corpo pode suscitar a imagem do abandono ou do prazer pela vertigem. As analogias à trajetória da vida e às relações com o mundo, com o outro e consigo tornaram-se mais evidentes, a cada momento, nas metáforas dos jogos corporais.

Foi, então, que defini uma área delimitada no centro da sala como um campo de *jogo* que demarca o presente, sendo um dos lados externos à linha limítrofe o passado e o outro o futuro. Assim, eles atravessaram esse campo, criando referências ao agora, ao antes e ao depois.

Trabalhar a passagem do tempo, ou daquilo que não se detém, trouxe a urgência de viver cada instante com intensidade. Incitei-os a correr e pedi que se interceptassem para ouvir a pulsação, que ainda mais forte reafirmava a vida pela aceleração inevitável do coração. Esse experimento apontou, de um lado, para a percepção do pulso, do organismo vivo, e, de outro, para a escuta do que nos fala o coração, para os afetos.

Disso extraí um primeiro entendimento de como os *jogos* poderiam ocorrer em percursos efêmeros e impermanentes, expressando a inexorável passagem do tempo, onde tudo pode ser relativo no presente pelo sentido múltiplo e reversível das coisas.

Insinuou-se, dessa forma, uma primeira abordagem de estruturação e agrupamento dos *jogos* em: jogos de percurso, de passagem, de como se segue pela vida; jogos de relações, de como lidar com o outro e jogos individuais, de como eu me sinto diante da vida.

Se foi possível avançar no estudo das possibilidades de cada *jogo* a partir de seus princípios de movimento, a experiência careceu de explorar o conflito dramático que lhe fosse inerente, e que a princípio, em minha concepção, deveria ser o estimulador de toda e qualquer ação. Em algumas situações, o conflito insinuava-se no olhar, na respiração ou na atitude que se transformava, mas não era sustentado nas relações desenvolvidas por caminhos divergentes do meu desejo, pautadas, antes, pela busca da desenvoltura do corpo em movimento, do que por suas motivações internas.

Então, optei, nessa primeira fase de desenvolvimento do trabalho, por consolidar o entendimento dos mecanismos engendrados em cada situação de *jogo*, aguardando o momento propício para lançá-los em novas circunstâncias que os arrancassem da comodidade do conhecido, ou seja, daquilo que não suscita instabilidade e não os expõe ao risco. Mas, ainda não havia descoberto como fazê-lo.

Tentei ainda, nos *jogos* de relação, buscar para cada situação um argumento que sintetizasse o conflito, a questão primordial que motivou sua gênese. Trouxe imagens simples que pudessem dar suporte ao desenvolvimento da ação. Dessa forma, para um *jogo* realizado a três, onde o foco centrava-se na intenção de dilacerar, deliberadamente, uma relação que tendia à estabilidade, escolhi como subtexto a idéia "o que não é meu não é de mais ninguém". Para outro, que expunha a insistência em manter uma relação mesmo quando já não há mais reciprocidade, surgiu o apelo "não vá embora, não me deixe". Ou, "eu preciso te mostrar o que está diante dos teus olhos", para uma situação de resistência frente ao desejo de expor a verdade ao outro. Assim como, "eu não posso deixar que você siga por ali", em um confronto de vontades em que um tenta proteger o outro que ignora o abismo, entre outras situações.

Concluí essa etapa com um inventário de todos os *jogos*, até então, experimentados e colocados em fluxo contínuo, de modo que o término de um *jogo* apontava para o início de outro, conduzidos por livre associação e iniciativa dos intérpretes.

Pudemos constatar que logramos obter um primeiro esboço de estruturas de jogos fundadas em significados que demandavam maior aprofundamento e compreensão. Não houve imersão, mas uma concentração que permitiu perceber como surgiria a cena a partir do que, até então, ocorria como experimento.

Pude, nesse estágio, concluir que, se cada processo criativo desenvolve-se em função das circunstâncias, da maturidade, equilíbrio e afinidade dos participantes, demandando seus próprios procedimentos, essa experiência me revelou que eu precisava moldar-me àquele contexto sem desviar-me dos propósitos fundamentais da minha pesquisa, o que exigiu muito esforço da minha parte. Segui acreditando que a resolução de impasses poderia trazer outras possibilidades que, antes, não eram vislumbradas; tornei meus horizontes mais flexíveis, estimulando-me a manter a atenção em meu foco e, de alguma forma, busquei reafirmar a aplicabilidade dos princípios que investigo.

A segunda etapa inaugurava uma fase de novos desafios na definição e desenvolvimento de cada *jogo*, considerando sua progressão de um ponto de partida até o desfecho. Era preciso, de pronto, fazê-los compreender e introjetar as motivações que serviriam de subtexto às ações, fomentar a criação de imagens que os remetessem à outra realidade sugerida pelo *jogo*, onde o que se faz (ação) não se "conta" (narrativa) e nem faz como "se fosse" (simulação), apenas vive-se naquele momento. Afinal, para jogar é preciso ser e estar presente inteiramente e verdadeiramente no *jogo*, e somente jogando vão

revelando-se suas possibilidades, sua evolução e sua resolução. Ademais, os intérpretes careciam ser estimulados a empreender maior desenvoltura em seus movimentos, a explorar suas habilidades em resposta às situações propostas, construindo uma poesia corporal.

Discutimos os sentidos implícitos em cada proposta de *jogo*, identificando seus possíveis desdobramentos, ampliando a perspectiva de elaborar outras associações e metáforas, vislumbrando reconhecer a unidade da obra pela síntese dos seus significados. Pretendia, com isso, enriquecer nosso entendimento e outorgar a cada um a devida autoridade sobre o trabalho, pois seria, no corpo, movimento e intenção que se manifestaria o que teriam a dizer.

Tentávamos falar da indiferença, da alienação ou não percepção da vida que nos cerca, das preocupações que nos absorvem e nos desligam do presente. Questionamentos projetados no passado ou no futuro: como teria sido se...? Ou como será se...? São indagações que, tantas vezes, apartam-nos do instante vivido e geram atitudes de extrema individualidade, quando nada do que está à nossa volta interessa. Em contraposição a isso, necessitamos nos fazer ouvir e sentir, necessitamos manifestar nossas carências e não sermos ignorados ou ausentes.

Igualmente, inquietava-nos o sentido do aprendizado proporcionado pelo confronto com a adversidade. Parecia haver um consenso de que há que se seguir adiante, viver a dor para desfrutar o prazer do alívio. Os momentos passam, mas persiste o caminho no próximo passo. Driblar a adversidade pode tornar-se um *jogo* de prazer, pois oferece o desfrute como objetivo. Se os obstáculos se impõem para inibir a ousadia, a satisfação aumenta quando logra-se viver o que era impedido e ganha-se o sabor do extraordinário.

Ainda refletimos como as coisas são recorrentes e, entretanto, sempre distintas. A imagem concreta e imutável do percurso cotidiano de volta a casa se sobrepõe à idéia de que sendo os mesmos, somos, a cada dia, diferentes. São necessárias as mesmas vinte e quatro horas entre nascer e morrer o sol, e cada dia é outro. No movimento contínuo da rotação e translação, reside o paradoxo do que, apesar de se repetir, nunca é igual. Na aparente permanência das coisas, o eterno devir.

Se o sentido da impermanência pressupõe uma nova experiência resultante, ele implica, igualmente, na dissolução, na extinção do que antes era e se foi, perdeu-se, tornando-se ausência e falta. Por impotência, atribuímos dor a tudo que representa o inexorável, e, na maioria das vezes, sem percebermos que o tempo tudo retorna.

Sobretudo nas relações humanas se expressa a vontade de reter o tempo, seja na promessa de estarmos “juntos para sempre” ou na crença de que alguns encontros são predestinados. Sob essa perspectiva, estabelecem-se ligações em que se alternam, raramente em equilíbrio estável, papéis diferenciados. Quando um favorece, estimula e impulsiona, o outro avança gozando das oportunidades. Se um é passivo, inválido ou impotente, o outro suporta, carrega-o como a um fardo. Se um reprime e oprime, o outro vive sufocado e cerceado em seu crescimento, e assim por diante. Por outro ângulo, ao admitir a instabilidade das relações, o ser humano pode assumir um comportamento permissivo, como seduzir e causar rompimentos e dilacerações que, pode-se dizer, expressa a perversidade que nos exime da dor alheia. Visões que, de longe, aspiravam ser compreendidas como verdades absolutas.

Para favorecer ainda mais a assimilação de tais significados, alertei para os desenhos e trajetórias esboçadas em cada *jogo*. Percursos traçados no espaço como metáforas da existência. Corpos em trânsito, ora contínuos, ora em movimento intermitente, sempre de passagem. Finalmente, a síntese residiria no sentido de impermanência que permearia toda a obra, na qual as cenas poderiam ser compreendidas como momentos de um caminho sem qualquer linearidade. Isso, também, me permitiu compreender que o campo de *jogo* poderia ser como um tabuleiro, especificamente, delimitado no espaço, que poderia assumir formas diferentes a cada *jogo*.

A partir de rumos que traçavam diagonais, desvios em ângulos retos, serpentinas, ziguezague e espirais, eu insisti em propor nos laboratórios o exercício de integrar o pensamento, a ação e a emoção na livre improvisação de um percurso no espaço. Os intérpretes escolheram um lugar que denominei de ponto zero. Deveriam sempre retornar a esse ponto para recomeçar o trajeto, sem que, necessariamente, fizessem-no da mesma forma, podendo criar atalhos ou variar a velocidade, qualidade ou mesmo a natureza da ação, mas mantendo referências ao percurso original. Sugeri, ainda, que em cada trecho de suas trilhas experimentassem criar uma circunstância que pudesse expor o corpo a uma sensação, demandando uma disponibilidade para o sensível e para a imaginação. Pretendia, com isso, provocar um distanciamento das referências de padrões técnicos que, usualmente, ofereciam suporte ao desempenho do grupo, para suscitar respostas inusitadas.

Muitas imagens foram reconhecidas, de lugares opressores, inibidores e difíceis à amplitude desmedida do horizonte, porém nem sempre integradas às ações executadas. Isso evidenciou-se quando pedi para que, imóveis e de olhos fechados, pudessem refazer o percurso, compartilhando em voz alta a experiência e as sensações suscitadas no instante em

que o reviviam. Acreditando viver o que imaginavam, logravam apenas descrever o que viam ou como agiam, e por vezes, o que sentiam. Apenas um dos intérpretes colocou-se, mais claramente, em outro tempo e espaço e permitiu reagir-se, sensorialmente, e emocionalmente. Percebi, então, que essa noção não nasceria voluntariamente, e que só surgiria por meio do desprendimento do sentido lógico e racional do pensamento, possível pela imersão no imaginário, e isso, para o grupo, demandaria tempo.

O momento solicitava, portanto, outras estratégias que trouxessem o envolvimento e o desprendimento criativo. Procedi ao redirecionamento da preparação do corpo para a atividade, de forma a trazer, logo no início do trabalho, imagens e sensações que permeavam a criação, insinuando uma atmosfera propícia às experiências que sucederiam àquele momento em cada dia de ensaio.

Nessa instância, já era possível observar uma mudança na atitude de alguns dos intérpretes que se disponibilizavam criativamente. Redescobrimos caminhos singulares e sensíveis para acomodar o corpo, pareciam desprender-se mais facilmente dos padrões técnicos e funcionais de movimento aos quais estavam condicionados, investigando outras possibilidades. Ainda assim, não eram em número suficiente para despertar nos outros uma atitude criativa que os libertassem de uma perspectiva de êxito fundada, estritamente, na execução de formas harmônicas. Quando, realmente, buscavam o sentido e ênfase nas intenções, eles enfrentavam certa inibição na construção de uma poética corporal. Restringiam-se a princípios básicos de movimento sem oferecer outras possibilidades para o desenvolvimento do *jogo*. Era preciso despertar para o entendimento de que essas duas perspectivas, forma e sentido, não poderiam existir dissociadas.

Finalmente, dei-me conta que seria necessário exercer uma intervenção direta no desenvolvimento dos jogos. A evolução da ação só ocorreria em resposta a motivações claramente dirigidas. Sentia-me semeando em campos áridos e estava consciente de que poucos brotos vingariam. As imagens, situações e conteúdos apresentados pareciam não se multiplicar pelo questionamento dos intérpretes, pois não tomavam-nos para si, nem buscavam as respostas por si mesmos. Convoquei-os a realizarem leituras, a procurarem fontes que os nutrissem em suas reflexões e senti que isso só seria realmente produtivo com uma orientação, e não tínhamos mais tempo. Compreendi que o grupo havia se institucionalizado em moldes nos quais tais provocações não teriam eco. Assim, prossegui.

3.2.3 Construindo e encenando os jogos

Decidi propor a redução do grupo de trabalho de treze para nove intérpretes, obtendo uma formação coletiva mais concisa, mesmo que ainda numerosa, instável, e sem unidade definida, mas que propiciaria comunicação e entendimento mais diretos e ágeis. Escolhi Alice Becker, Evandro Macedo, Joffre Santos, Leonard Henrique, Lílian Pereira, Luis Molina, Sônia Gonçalves, Paulo Fonseca e Fátima Berenguer, porque demonstraram mais afinidade e identidade com a proposta, e porque já assumiam papéis centralizadores nos *jogos*. Mantive, todavia, o intuito de reintegrar o grupo em sua totalidade, o que ocorreu em uma etapa posterior de finalização.

Passei a identificar e eleger as experiências que, visivelmente, insinuavam os mecanismos que constituiriam a engenharia dos *jogos*, suas regras, princípios de movimento, papéis e utilização do espaço, agora demarcado pelo uso de bancos que definiam o tabuleiro de *jogo*. Direcionei os ensaios no sentido de definir um eixo que norteasse o desempenho dos intérpretes, tendo como perspectiva a evolução da ação, partindo de um ponto zero até seu desfecho. Paulatinamente, foram excluídas as experiências que não apresentavam resolução cênica sem ferir o sentido de *jogo*. Afastei, assim, qualquer possibilidade de vir a elaborar composições coreográficas codificadas e sustentei o risco da proposta.

Distingui, inicialmente, os *jogos* de relação que ocorriam aos pares, por nós denominados como privados. Eram mais simples e com papéis claramente antagônicos. Em seguida, os que envolviam um ou poucos jogadores em papéis que antagonizavam-se com os demais em *jogos* coletivos e, por fim, aqueles que se constituiriam por uma superposição de papéis e ações diferenciadas, definidos como *jogos* mistos. Dessa forma, fui engendrando as cenas e suas transições sem perder o fio que conduziria a formulação de um roteiro para o espetáculo.

Em cada *jogo*, eram listados os elementos de movimento que haviam surgido das respostas espontâneas às situações. Logo após, propunha algumas possibilidades de combinações desses elementos, agrupadas de forma a delinear etapas do desenvolvimento da ação. Em geral, de uma primeira abordagem do *jogo* seguia-se um crescimento de tensão e dinâmica que, ora causava uma reviravolta na situação revertendo os papéis, ora culminava com um desenlace que distendia o conflito.

Para uma compreensão mais clara desses procedimentos, passo a descrever a gênese de três *jogos*, um privado, um coletivo e um misto, respectivamente, sem apresentá-los na ordem ou na seqüência em que apareceram, posteriormente, no espetáculo:

JOGO - "A um passo do abismo" (privado)

Motivação/perguntas sem respostas - O que me inquieta, me incomoda, me consome e me preocupa? O que parece nunca se resolver? O que não pode ser digerido, mastigado, não se dissolve na compreensão das coisas?

Sugestionados pela visível preocupação com as limitações do corpo e da vida, experimentou-se princípios de movimento que desenvolviam-se decorrentes de forças de imposição estabelecidas em relações corporais aos pares.

A partir da proposta em que um bloqueava o caminho do outro impedindo-o de seguir, delineou-se um confronto de vontades que sugeria ambigüidade: aquele que parecia cercar poderia, na verdade, estar tentando proteger o outro de dar o passo que conduzi-lo-ia ao "abismo", entendido como o lugar da perdição, de onde não mais se volta o mesmo. Lembrando que, por vezes, obcecados pelo que não alcançamos, não vislumbramos alternativas de caminho, tornando-nos obtusos à compreensão de que insistir pode nos levar à queda irreversível. Colocava-se em questão a obsessão, o desejo cego pelo que se apresenta inacessível.

Quem - 02 jogadores. Um homem e uma mulher.

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro quadricular com um ponto externo em foco.

O quê - Ela tenta alcançar e aproximar-se do ponto focalizado e ele a impede.

Regra – Indefinida.

Ela experimentou diferentes formas de explicitar sua vontade, todas ressaltando a obstinação. A cada tentativa frustrada, mais intensificava-se sua força e determinação. As estratégias de resistência permearam ações de segurar, puxar, empurrar, reter, bloquear, assim como para vencer o obstáculo ela buscou contornar, passar por cima, pelos lados e até mesmo derrubá-lo. Tudo poderia ocorrer entre o vigoroso e ágil ou o denso e lento. Quando o ímpeto era aplacado pelo cansaço, era possível, então, para ele, se impor com pequenos gestos que a

detinham com autoridade, quando não, utilizava-se de sua superioridade através do uso deliberado da força. Era preciso, no entanto, equilibrar as energias, pois não tratava-se de um *jogo* de forças, mas sim de vontades.

Nesse sentido, busquei fazê-los compreender que a dinâmica da ação não precisava desenvolver-se linearmente. Poderiam permitir-se avançar e retroceder, usando estratégias ora incisivas, ora sutis. O mais significativo era que ela mantivesse a vontade crescente a cada tentativa, demandando uma intensificação do desejo, mesmo quando expresso pelo menor gesto.

Percebi, contudo, que a tensão diluía-se no espaço, demandando uma restrição do campo de jogo. Como tratava-se de focar um ponto externo, sugeri que o trabalho se desenvolvesse em uma área definida pelo ângulo formado por duas retas em diagonal, cuja intercessão convergia para o lado oposto ao qual se projetava o desejo, criando uma abertura ilimitada no sentido do inalcançável.

Reconhecendo as possibilidades de progressão da ação, foi possível redefinir o *jogo* da seguinte forma:

Quem - 02 jogadores. Um homem e uma mulher.

Onde - Área em "V" demarcada por bancos, aberta para um dos lados do campo de jogo, no mesmo sentido para o qual se projeta o foco.

O quê - Ela tenta se aproximar do ponto para o qual projeta seu olhar, e ele a impede, buscando mantê-la distante do alcance de sua visão.

Regra - Ela deve respeitar cada gesto dele, não forçar a passagem, ignorando ou negando o que lhe é imposto como impedimento, assim como deve dirigir seu foco a um único ponto fixo imaginário. Ele, em correspondência, deve empreender força e energia equivalentes à força e energia por ela empreendidas na tentativa de transpor sua presença, que se impõe como obstáculo.

Progressão - A ação progride em função do desenvolvimento de avanços e retrocessos e o uso de até cinco estratégias para vencer o obstáculo, de forma a oferecer uma curva crescente de tensão expressa pela intensificação de sua vontade e obsessão.

Desfecho - Impossibilitada e exaurida, ele finalmente consegue anular seu olhar, explicitando sua cegueira. Cobre-lhe os olhos, desvia-a do foco, desnorteando-a no espaço.

JOGO – “Ampara” (coletivo)

Motivação/ perguntas sem respostas - Como sinto meu corpo, o que eu sou, o que eu gostaria de ser?

Esse jogo nasce da sensação de conforto sentida quando entregavam-se ao chão, aliviados do esforço da sustentação do peso do corpo, por vezes dolorido ou machucado. Isso foi suficiente para sugerir um exercício em que uns davam suporte a outros, moderando a descida de seus corpos até o chão, suavemente, amortecendo o impacto sobre o solo. Inicialmente, executado dois a dois, o experimento apontou para novas interpretações. O gesto de amparar podia ser avaliado como um esforço para suportar a queda, causada pela impotência em confrontar a vida ou suscitada pela liberdade e desfrute da entrega em confiança.

Quando propus que um se dispusesse a amparar a queda de outros dois, em movimento livre pelo espaço, surgiu a possibilidade do erro, gerando outro significado: o quão excitante pode ser expor-se ao risco da queda, quando nem sempre há mãos que se dispõem a amparar, numa metáfora dos que agem com ousadia na vida.

Estabelecia-se uma relação pautada pelo afeto. Um que estende mãos e braços em benefício do outro, seja no prazer ou na dor. O sentido do suporte que evita a queda irreparável poderia ser explorado tanto pela ousadia da vertigem, como pela extrema dependência de quem não mais consegue permanecer de pé. Assim, experimentamos uma primeira estrutura:

Quem - 03 jogadores

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro quadricular.

O quê - Dois se deslocam, livremente, pelo espaço, em movimento instável e oscilatório, expondo-se à iminência da queda. O terceiro se mantém atento e pronto a ampará-los até o chão.

Regra - Indefinida.

A movimentação livre pelo espaço tendia, naturalmente, a estabelecer-se em percursos que convergiam para o jogador que oferecia sustentação. Os outros, praticamente, lançavam-se sobre ele. Se, por um lado, isso garantia a proteção, por outro, gerava uma dinâmica

repetitiva e previsível que dissimulava o risco. Dessa forma, descaracterizava-se o fator inesperado da queda.

Orientei-os para que investigassem um princípio de movimento que culminasse numa sensação de suspensão do corpo, de forma a oferecer um momento quase de inércia da ação que indicaria o seu limiar de sustentação, após o qual se sucederia a queda. Experimentaram-se três possibilidades. A primeira consistia em uma suave e sutil transferência de peso, no sentido de desestabilizar o eixo de sustentação do corpo. Aqui, o deslocamento no espaço era apenas resultante da própria recuperação da queda e não provocado por outro impulso sem razão. A outra advinha da intenção de lançar-se a uma corrida no espaço e deter a ação, subitamente, como se chegasse à beira de um precipício, provocando o desequilíbrio. E a terceira expunha o corpo a sucessivos desequilíbrios, gerando uma movimentação em que via-se o contínuo esforço de sustentar-se até que a queda se tornasse inevitável.

Percebi que essas possibilidades poderiam trazer para o *jogo* três dinâmicas superpostas. Ao experimentá-las, simultaneamente, tornou-se visível a dificuldade que impunha-se ao jogador designado a amparar, ao ponto de não mais ser possível para ele assumir sozinho o seu papel. Disso resultou a seguinte formulação:

Quem - 03 jogadores que caem. 01 que ampara e todos os outros que se colocam à margem, prontos a oferecer proteção.

Onde - Todo o campo de jogo definido por um tabuleiro quadricular.

O quê - Os três jogadores se expõem ao regozijo da queda, enquanto o quarto jogador se esforça para ampará-los. Todos os outros jogadores se mantêm atentos para garantir a proteção dos que caem.

Regra - Não forjar a queda sem assegurar um momento de suspensão e desequilíbrio. Não aproximar-se para amparar até que evidencie-se o momento de suspensão.

Progressão - A ação inicia-se apenas com o primeiro jogador, que se deleita de olhos fechados, sugestionado pela sensação de torpor e tontura. Sem se deslocar, apenas insinua seu desequilíbrio, não abandonando o peso de seu corpo. Esse, de forma antagônica aos outros, no decurso do jogo tende a centrar-se, estabilizando-se. Progressivamente, vão se agregando os outros dois. O segundo brinca de deslocar, sucessivamente, seu eixo corporal até não mais conseguir se sustentar. O terceiro corta o tabuleiro correndo com ímpeto e pára, subitamente, em qualquer ponto, entregando-se à queda. A dinâmica intensifica-se por repetições sucessivas de quedas em menor intervalo de tempo, demandando a participação dos jogadores periféricos.

Desfecho - O segundo jogador chega a um estado em que não mais se mantém em pé e é detido. O terceiro jogador vai perdendo o controle de seu deslocamento no espaço e se lança vertiginosamente, ao vazio, quando não mais é possível ampará-lo e cai, e o primeiro, já centrado, expressa apenas a lembrança do desequilíbrio.

JOGO - "Tiro ao alvo" (misto)

Motivação - Perguntas sem respostas: O que eu não quero na vida, o que eu nego, abomino, recuso, não aceito e do que me afasto?

Não quero o retrocesso da mente.
 Não quero mais a passividade diante de qualquer situação, ainda que o melhor a fazer seja perder a batalha, para logo mais ganhar a guerra.
 Não como carne vermelha.
 Não como manteiga.
 Não bebo aguardente, não bebo refrigerante.
 Não gosto do azul junto ao vermelho.
 Não quebro a palavra.
 Não me traio, tampouco.
 Não corro porque não gosto.
 Não prendo, não fecho, não troco.
 Não pinto, não grito.
 Não gosto de obrigações.
 Não sofro de amores por religião.
 Não à comida gordurosa.
 Não à vida vivida num buraco.
 Não à pobreza política.
 Não à míngua da língua.

A partir desse desabafo, em que um dos intérpretes expressou a vontade de se afirmar pela negação, propus um experimento em que esse mesmo intérprete se colocasse ao centro como alvo, enquanto os outros desafiariam suas contestações e suas certezas inabaláveis, correndo em sua direção, atacando-o e questionando o quanto ele consegue sustentá-las.

Quem - 01 jogador contestador que se afirma pela negação e um coletivo que o desafia.

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro quadricular com um ponto central em foco.

O quê - 01 ao centro reage esquivando-se e os outros atacam-no, investindo contra seu corpo.

Regra - Não é permitido investir simultaneamente.

Os primeiros experimentos revelaram que as ações davam-se de forma caótica, gerando uma movimentação confusa no espaço, no qual não era possível discernir ou perceber, com clareza, as iniciativas que se sobrepunham sucessivamente. Também, o jogador contestador não conseguia verbalizar as imagens, anteriormente, criadas em suas negações, enquanto esquivava-se e, como seus adversários eram numerosos, era quase impossível responder a todas as investidas, sobretudo quando davam-se pelas costas, gerando um *jogo*,

extremamente, desequilibrado. A situação, dessa forma, reduzia-se e esvaziava-se em uma mecânica conturbada de deslocamento no espaço e que não oferecia referências claras para um entendimento comum do conflito exposto.

Propus um exercício em que cada um, à sua vez, colocava-se de olhos fechados no centro de uma roda e purgava suas negações em um fluxo contínuo de imagens, sem se preocupar com o sentido lógico da fala, expondo-se sem censuras ou críticas. Quando a fala esgotava-se, abria os olhos e incitava um a um para o confronto, convidando-os com o olhar.

Isso revelou que o *jogo* necessitava de um espaço mais restrito de ação, onde a proximidade permitiria uma comunicação mais direta para o desafio e uma resposta efetiva à ameaça da colisão. Percebi que alguns se viram inibidos em expor seus recalques ou, quando isso não acontecia, não distinguiram o universo imaginário do real, entregando-se a uma revelação que não os distanciava da cena, sucumbindo e fragilizando-se. Concluí que nem todos estariam aptos para esse desafio.

Quanto à dinâmica da ação, era preciso que o desafiador se mantivesse estático, tal qual um alvo, enfatizando a precisão da esquivas. Quando ocorria o contrário, pondo-se em movimento e antecipando suas reações, dissolvia o risco por se tornar inatingível. Outra questão que se impunha era a duração, pois não havia nada que delimitasse o tempo nem as chances de reverterem-se os papéis. Como solução para a integração dos jogadores, que não estavam aptos para o *jogo*, criou-se um time de jogadores coadjuvantes periféricos com função diferenciada. Tudo isso orientou uma redefinição da proposta:

Quem - 01 jogador contestador que se afirma pela negação, 05 jogadores que o desafiam e 03 periféricos.

Onde - Em um ringue quadricular, definido por uma área restrita demarcada por quatro bancos.

O quê - O jogador contestador ao centro incita e reage, esquivando-se, os outros cinco atacam investindo com seus corpos.

Regras - Ao jogador que ataca, somente, é permitido investir quando invocado pelo olhar do contestador, devendo pretender atingi-lo, tendo o corpo como um projétil, sem tentar segurá-lo. A qualquer momento, os atacantes podem deixar o ringue, trocando de lugar com um dos jogadores periféricos. Esse, entretanto, deve posicionar-se de costas para o contestador de forma a não oferecer seu olhar ao desafio, anulando o convite ao ataque que deve ser redirecionado a outro jogador.

O jogador ao centro deve permanecer parado, pronto para reagir e somente ele poderá decidir quem ocupará seu lugar ao permitir ser atingido.

Progressão – Um jogador de pé ao centro inicia o desafio de olhos fechados, expondo suas injúrias, até que dirige seu olhar a um dos atacantes sentado, convocando-o. Uma vez atingido o alvo, legitimamente, seja porque não conseguiu esquivar-se ou porque se permitiu atingir, trocavam-se os papéis e aquele que o interceptou assumia o centro. Todos, então, devem trocar, rapidamente, de posição e recomeçar o *jogo*.

Desfecho - A partida se dá por terminada quando houver quatro revezamentos na posição central de contestador, não sendo vedada a recorrência de um mesmo jogador nesse papel em uma mesma partida.

O Jogo assume um caráter misto quando, eventualmente, um dos integrantes do time periférico ocupa o espaço de um atacante, reduzindo o número de jogadores aptos a desafiar, confundindo o contestador. Esse, ao abrir os olhos, pode deparar-se com as costas de um jogador, criando-se, assim, uma ação antagônica paralela.

Outros *jogos* privados, coletivos e mistos foram explorados a partir de uma mesma inquietação: o que é o amor? O que é sexo? Constatamos que as relações que estabelecemos com o outro, afetivas ou não, são, necessariamente, permeadas pelos diferentes significados do amor, suas contradições e oposições. Estimulados a estabelecer parcerias, por meio de relações de cumplicidade ou de conflito, foi quase impossível evitar a recorrência de imagens que traziam fortes referências aos pactos de amor.

Percebi que isso persistia, também, nas falas dos intérpretes, pois quando indagavam-se sobre outras questões referentes ao incompreensível, ao que se carece, aos temores, às recusas, à perda e à morte, sempre estava presente uma referência ao amor. Reconheciam-no como essencial, como aquilo que dá sentido à vida, razão do hoje e motivo para o amanhã.

As idéias transcritas para o papel expressavam o quanto não se quer, jamais, deixar de poder amar, como, tampouco, se quer sofrer por infidelidade ou mentira. O quanto não se quer ficar só e o quanto inquieta, consome e preocupa amar loucamente. “Doença de amor, doença de paixão, dolorosa, mas incontornável. Uma espécie de sentimento trágico da vida derivado de uma tensão entre pólos opostos e perfeitamente complementares” (MAFFESOLLI, 2002, p.76).

Se, para alguns, o amor é só felicidade, arrebatamento e coração batendo forte, para outros não há imunidade à sua complexidade. É, igualmente, sofrimento, lágrimas e dor. Estabilidade e instabilidade. É cuidar, maltratar, tomar, dar, ficar ou não ficar, tranquilidade e intranquilidade, confiança e desconfiança. É perdoar, conceder, compreender, aceitar. Como é difícil e, no entanto, como faz falta. Se for compreendido como inevitável, imprevisível e casual, paradoxalmente, é considerado como aquilo que mais se procura, como principal anseio do homem. Para quase todos, é companheirismo, cumplicidade, parceria. É troca, é sentir a falta quando não se está perto. Não é matemático ou lógico, é irracional e inexplicável, e não foi inventado por alguém.

Disso decorreu o desenvolvimento de mais três jogos pautados sobre distintas relações amorosas.

JOGO - "Olhar" (privado)

Estabelecer uma verdadeira conexão com o olhar implica em despojar-se de pudores e permitir que o outro penetre em uma intimidade profunda e incógnita. Nessa perscrutação recíproca, podem emergir as mais sensíveis expressões de nossos afetos. Pensando em quebrar as defesas que esfriam o nosso olhar, sugeri uma brincadeira em que, a partir do olhar, os jogadores desenvolveriam uma ação livre no espaço, travando uma comunicação visual dialógica. Entre as diferentes respostas obtidas, surgiu a idéia de um, deliberadamente, obstruir a visão do outro com o seu próprio olhar.

O *jogo* que poderia ser apenas uma brincadeira, tornou-se incômodo e impertinente, causando pouco a pouco intolerância e mau humor. Logo percebi que aquele que cerceava demonstrava, antes, sua debilidade do que sua força. Isso me pareceu bem sugestivo. É como se ele dissesse: eu quero que você só tenha olhos para mim, sendo que, implícito nesse gesto imperativo, estava sua necessidade de ser visto e notado.

Pode-se compreender o sentimento de posse e o ciúme como ambíguos. Se, por um lado, desperta em nós uma força cerceadora e opressora que impõe-se, arbitrariamente, sobre a pessoa amada, por outro revela nossa fragilidade, insegurança e solicita exclusiva atenção para reafirmar o bem querer. Essa contradição alimenta o equilíbrio entre a satisfação e a insatisfação geradas pelo ciúme. Equilíbrio regulado pelo grau de aceitação e tolerância dos amantes às diferentes razões que dão existência a tal sentimento.

Inspirados nesse paradoxo que tempera o amor, desenvolvemos o *jogo* do olhar com um casal de intérpretes. Ela iniciava, fixando seu olhar em qualquer ponto no espaço, ele então colocava-se à sua frente, obrigando-a a olhar para ele. Para desfazer-se do intruso, ela projetava e fixava seu olhar em um novo ponto, muitas vezes, deslocando-se para outro lugar, enquanto ele, insistentemente, sempre obstruía seu campo de visão. Se, de início, isso parecia inconveniente e desagradável, aos poucos ela foi percebendo que poderia obrigá-lo a executar esforços, cada vez maiores, para cumprir com seu propósito e passou a divertir-se com a

situação. Ele, que antes cerceava sua liberdade, via-se, progressivamente, refém de seu próprio sentimento de posse.

Quem - 02 jogadores, um homem e uma mulher.

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro hexagonal demarcado por bancos.

O quê - A mulher interage com o mundo e a vida, observando o espaço, livremente, enquanto o homem procura interceptar sua visão, impondo como único foco de observação a sua presença. Ela responde, manifestando sua autonomia e procura novos campos de visão.

Regra - Ele pode usar qualquer parte de seu corpo para obstruir o campo de visão dela e só deve mover-se com essa finalidade. Ela é livre para fixar o olhar onde quiser, e só deve desviá-lo a partir do momento em que ele (ou parte do seu corpo) interceptar o seu olhar.

Foco - Ela deve estar atenta a projetar seu olhar para pontos diferentes no espaço, de forma a dificultar a intervenção dele. Ele procura o ponto mais favorável da trajetória do olhar dela para colocar-se em foco.

Progressão - O *jogo* começa da forma mais clara e simples possível. Ela direciona o olhar para um ponto, ele o intercepta, ela então busca outra direção. Depois das primeiras intervenções, ela sente necessidade de deslocar-se no espaço para ganhar distância e tempo para liberar seu campo de visão. Com isso, vai imprimindo mais complexidade e variedade nas formas de deslocamento no espaço, procurando não tornar previsível o próximo ponto a ser focado. Ora aproximando-se, ora afastando-se, ele desdobra-se para alcançar seu objetivo, fazendo com que seu olhar esteja sempre voltado para ele. Percebendo que ele responde, unicamente, à sua vontade, ela passa a brincar com o olhar colocando-o onde bem quer. Ele se vê manipulado pelo olhar dela e utiliza-se de outro recurso, retendo-a, impulsivamente, com as mãos. Passa, então, a conduzir seu deslocamento obrigando-a a sempre virar seu rosto para ele. Ela tenta desviar seu olhar a partir do movimento da cabeça e ele sempre a traz de volta. Disso, desenvolve-se um dueto em que ele procura enredá-la nos volteios de um bailado.

Desfecho - Saturada do *jogo* que ele impõe, ela percebe que, cedendo à sua insistência e mantendo seu olhar fixo nele, ela anula a sua ação, obrigando-o a permanecer parado, pois não tem mais por que reagir. Ela, entretanto, ainda pode continuar movendo-se e fazendo-o, agora, prisioneiro de seu olhar. O *jogo* termina quando ela se desloca para fora do campo de *jogo*, enquanto o mantém imóvel sob seu olhar.

Analisando a estrutura do *jogo*, identificamos um único princípio de movimento que rege toda a ação, definido pelo ato de fixar o olhar e ser interceptado, mas que apresenta inúmeras formas de como se desenvolve. As etapas de evolução correspondem à sua construção dramática. O estado de espírito dos jogadores passa pela provocação lúdica, pelo desejo de dominação, pela insatisfação e intolerância, pela satisfação de saber manipular, e, por fim, não é definido o vencedor nem o vencido. Se ela acaba cedendo, também obtém vantagem por anulá-lo. Aqui, encontramos um único desfecho com duplo sentido.

JOGO - "Abraço" (Coletivo)

Se uma das nossas grandes expectativas é o amor, grandes também são as dificuldades que muitos enfrentam para encontrá-lo, principalmente, quando somam-se idiosincrasias pessoais a empecilhos sociais. Preconceitos de toda ordem respaldam o ideal do par perfeito ou aceitável pela sociedade. Isso exclui, naturalmente, as grandes diferenças de idade, de cor, de classe social e, sobretudo, impõe como condição a única distinção necessária: a sexualidade. Pode-se dizer que ser homossexual é, ainda, um dos maiores tabus que permanecem nutridos pela soberania da filosofia judaico-cristã sobre o pensamento ocidental. Mas, sabe-se que amor e sexo, quando coibidos, são forças que impulsionam verdadeiras transgressões.

Assim, nasceu a motivação de experimentarmos expressar o confronto do que é ilícito com o que, no coletivo, é adotado como convenção. Lembrando que a idéia de romper limites e obstáculos já havia sido explorada em diversos outros exercícios relacionados ao percurso, como metáfora da passagem do tempo e da vida.

Propus que, no espaço restrito do campo de *jogo*, todos andassem, alternadamente, de uma extremidade a outra do quadrado, realizando um percurso retilíneo e uniforme, de forma a gerar diferentes cruzamentos que nunca deveriam se interceptar, podendo trocar de direção e sentido a cada passagem. Em meio ao aparente equilíbrio estável desse conjunto, dois jogadores dispor-se-iam a romper com a ordem, desenvolvendo, sutil e progressivamente, um percurso circular com tendência a convergir suas trajetórias. Diante desse comportamento estranho, os demais buscariam inibir essa iniciativa, interrompendo, insistentemente, o percurso circular do par, sem jamais romper a regra que lhes era imposta de andar estritamente em percurso retilíneo e uniforme.

Estava configurada uma situação em que possíveis amantes se vêem separados, constantemente, por agentes que interferem diretamente na sua relação, impedindo-os de aproximarem-se e abraçarem-se.

À imagem da colisão das bolas em um jogo de bilhar, deveria haver sempre um jogador pronto e determinado a interromper a convergência dos jogadores amantes. A simples aproximação ou o toque suave eram suficientes para evitar o encontro ou determinar a ruptura

do contato corporal dos amantes, pois não pretendia-se caracterizar uma intenção de agredir e sim de reprimir.

Vimos que as intenções nasciam no olhar, desenvolviam-se em uma movimentação progressiva que, entre os jogadores amantes, definiam os estágios de um diálogo que exprimia o anseio de se abraçarem. A dificuldade aumentava o desejo do encontro e o sabor de realizar algo extraordinário.

Os jogadores antagonistas também sugeriam no olhar a disposição para reprimir a transgressão da ordem. Eles agiam sob o pretexto de defender a convenção, os dogmas, a estabilidade do permitido. Tentavam reorganizar o equilíbrio coletivo e aliviar a perturbação que lhes causava a liberdade dos dois. Esforçavam-se para manter o controle da situação, cada vez mais insustentável, pois, por serem mais numerosos, não conseguiam coordenar-se de forma harmônica em sua ação repressora. Incidiam em freqüentes colisões indesejáveis e impróprias.

Aos jogadores amantes, sugeri que se imbuíssem de um espírito lúdico sem, contudo, expressar falsa inocência, para pouco a pouco insinuar uma forte atração, uma pulsão sexual reprimida, uma paixão encoberta. Ao mesmo tempo, deveriam desfrutar do simples fato de estarem perturbando os outros, mesmo que não alcançassem seus objetivos.

De fato, quando a dinâmica crescia, tornava-se impossível reconhecer na confusão do *jogo* os diferentes papéis e todos ficavam muito tensos, ansiando o êxito em vez de brincar. Foi necessário limitar o número de jogadores do time antagonista. Disso, resultou outra função para os jogadores excluídos, que assumiram o papel de coringas que entravam em cena, quando nenhum outro jogador via-se em condições de interromper o par.

Quem - 02 jogadores protagonistas amantes, 03 jogadores antagonistas e 04 jogadores coringas.

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro hexagonal demarcado por bancos.

O quê - Os dois amantes procuram encontrar-se para se abraçarem. Os jogadores antagonistas procuram interceptá-los, de forma a impedir o abraço. Os jogadores coringas mantêm-se atentos para interceptá-los, também, quando os amantes estão fora do alcance dos antagonistas.

Regras - Os jogadores amantes, uma vez que iniciem o percurso circular, devem obrigatoriamente, mantê-lo. Só podem vir a abraçar-se depois da quarta, bem sucedida, aproximação em que permaneçam, por alguns segundos, em contato corporal antes de serem interrompidos. Devem também respeitar a proximidade ou o toque de um antagonista, mudando o rumo de seu percurso ou desfazendo qualquer contato corporal já estabelecido. Aos jogadores antagonistas e coringas só é permitido

deslocar em percurso retilíneo, podendo haver mudança de direção e sentido, apenas, quando alcançarem um ponto na extremidade do tabuleiro.

Foco - Os jogadores amantes devem estar atentos aos pontos livres no espaço para os quais procuram convergir, objetivando o abraço, de forma a se desvencilharem dos agentes antagonistas. Esses, por sua vez, concentram-se na precisão do percurso retilíneo em direção ao encontro dos amantes, ao mesmo tempo em que devem estar em sintonia para atuar, sincronicamente, evitando as colisões.

Progressão - Os protagonistas, em meio ao movimento geral, iniciam a ação com o olhar, em seguida arredondam seus percursos, buscam aproximar-se, tangenciam seus corpos e quase se tocam. Então, para dificultar as interferências, desenvolvem uma aceleração progressiva para estabelecerem, no mínimo, quatro contatos para obterem direito ao abraço. Os antagonistas, a partir da configuração do percurso circular, agem em conformidade com a ação dos amantes e as fases de desenvolvimento da transgressão.

Desfecho - Ocorre quando, finalmente, os amantes conseguem se abraçar ou com o término da música, momento em que antagonistas e coringas suspendem suas intervenções, permitindo o abraço.

De fato, a dinâmica viva desse *jogo* coletivo tornou-o de difícil realização. A atuação dos antagonistas era muito conturbada. Ora não conseguiam conter a ansiedade e precipitavam-se, interferindo, simultaneamente, o que resultava em esbarrões, ora perdiam, freqüentemente, a chance de obstruir o par, permitindo fáceis aproximações dos amantes, o que reduzia o tempo do *jogo*, chegando-se ao desfecho prematuramente. Foi necessário conduzir a evolução da ação a partir da partitura musical de um samba de roda, que indicava, progressivamente, aos jogadores as etapas do *jogo*. A música intensificava e acalorava o clima, e suscitava o desenvolvimento de aproximações mais rápidas e ousadas. Também induzi os jogadores protagonistas a desfrutarem do prazer da conquista, que inicia no olhar e culmina em um forte abraço, na busca de uma progressão dramática.

Diferente de outros *jogos*, em que eu permiti que, naturalmente, se revelasse o melhor desfecho, nesse eu optei por pontuar o final sempre com o abraço. Nesse caso, as circunstâncias em que ocorre o abraço é que podem ser variáveis. Tanto pode se dar pelo êxito dos amantes em romperem com o bloqueio, quanto pela desistência dos antagonistas, determinada pelo término da música. As variáveis também podem dar-se quanto ao número de intervenções e de aproximações, quanto ao ponto do espaço em que se darão os encontros, quanto às combinações possíveis de trio de jogadores em cada interferência, limitadas, é claro, ao número de participantes, quanto ao desenho produzido no espaço pelos deslocamentos e, finalmente, quanto à forma, intensidade e qualidade dos contatos estabelecidos pelo par.

JOGO - "Samba" (misto)

Pode-se dizer que existe um consenso sobre o quão difícil e quase insuportável é superar o vazio causado pela frustração ou pela decepção, pois atingem, profundamente, nossos afetos. A traição, o ciúme, o desgaste e o fim das relações amorosas são doloridos, temidos e de difícil aceitação e ainda assim, como a morte, é inevitável. Seja pela cotidiana corrupção dos pactos de fidelidade, que evidencia a impotência das convenções morais e sociais sobre os impulsos humanos, seja pela tendência natural à instabilidade observada no comportamento, nos sentimentos e nos diferentes aspectos da nossa psicologia. No amor, o que é compatível, hoje, pode deixar de ser amanhã, e nisso se inspiram muitos de nossos sambas.

Estimulados a investigarem as reações frente às situações de instabilidade das relações amorosas, surgiu, de pronto, o recurso à apelação, à chantagem emocional, ao artifício da sedução deliberada ou às promessas vãs.

Inicialmente, o experimento limitava-se a expor uma situação em que um esforçava-se para criar estratégias engenhosas, com argumentos convincentes que, de alguma forma, detivessem a expressa vontade do outro de se afastar. Com astúcia e sagacidade, o primeiro tentava reconquistar a confiança, o apreço, o desejo e o carinho do outro, antepondo-se, deliberadamente, à sua frente, ou abordando-lhe, sorrateiramente, por trás ou até sugerindo impotência, dependência e fragilidade quando colocado à distância. A ação desenvolvia-se em sucessivas tentativas frustradas de reconciliação pela aproximação:

Quem - 02 jogadores, um homem e uma mulher.

Onde - Todo o campo de jogo definido por um tabuleiro retangular.

O quê - O homem procura romper o relacionamento, impondo distância. Ela utiliza-se de diversos recursos para convencê-lo a permanecer ao seu lado.

Regra - Indefinida.

Como não tratava-se de manter ou segurar o outro à força, e sim demovê-lo de sua decisão, a movimentação era pautada por uma gestualidade que, ainda que não fosse cotidiana, nos remetia a um comportamento naturalista. Isso pareceu muito interessante, pois impunha clareza e simplicidade na construção das ações. Era preciso, antes, evidenciar as intenções que justificavam os atos, para proceder ao desenvolvimento dos princípios de movimento que regeriam a relação de abordagem e negação.

Assim, naturalmente, se ela o tocava delicadamente, ele afastava sua mão. Ou se lhe fazia cócegas, ele esquivava o corpo. Isso repetia-se numa progressão que explorava as possibilidades da ação de tentar acariciar ou brincar, respectivamente. Também ela podia exhibir-se diante dos seus olhos, provocando-o, e se ele a ignorava, ela buscava, imediatamente, outra atitude sensual. Se, por vezes, ela o abraçava, ele não correspondia, mantendo-se inerte. Ela, então, tentava agarrá-lo ou roçar seu corpo no dele e, até mesmo, montar sobre ele esperando alguma reação. Ela podia, ainda, colocar-se sempre em seu caminho, obrigando-a mudar de direção ou, ao contrário, persegui-lo, insistentemente, como num pique-pega.

O conflito da separação era expresso por uma única motivação: a tentativa de aproximação e a rejeição como resposta, a provocação e a negação. Não havia, entretanto, um princípio único de ação ou de movimento que regesse o *jogo*. A cada momento, poderiam surgir novas propostas e os intérpretes deveriam estar afinados e prontos a reagir.

Como cabia a ela tomar as iniciativas de reconciliação, ele respondia aos seus estímulos sempre demonstrando não estar receptivo, de forma impaciente, agressiva ou indiferente. Oscilava, no entanto, entre ceder ou resistir. Isso permitia o desenvolvimento do *jogo*, mantendo viva nela a motivação de reconquistá-lo.

Como o *jogo* parecia interminável, sugeri que ela dispusesse apenas de sete chances para alcançar seus objetivos. Ainda assim, o desfecho parecia ser arbitrário, sem qualquer parâmetro que determinasse a prevalência de uma ou outra postura na resolução. Foi, somente, observando o desempenho de cada intérprete e o esforço de utilizar estratégias habilidosas, que percebi a fragilidade de um ou de outro diante de cada situação. A cada chance, era possível avaliar quem tirava mais vantagem da situação. Ao final das sete tentativas, ficou claro quem demonstrava mais fragilidade no confronto de vontades. Nessa experiência, a mulher demonstrou superioridade na maioria das vezes. Lograva, com mais frequência, expor a impotência do homem. Deixava notório que, por mais que ele se opusesse aos seus apelos e, muitas vezes, dispondo da "força bruta", os argumentos femininos impunham-se com mais força dramática sobre a resistência masculina. Se, no início do *jogo*, ela solicitava sua atenção, ao final dominava-o, chegando a desprezá-lo de forma humilhante.

Posso dizer que ele não assumiu, deliberadamente, o papel do fraco ou agiu com fragilidade. De fato, por vezes, não encontrava, espontaneamente, recursos e respostas que a derrotassem em sua disposição. Era nítido que o *jogo* era franco e ambos não forçavam

atitudes que reivindicassem vantagens de forma arbitrária. Buscavam, cada um, com suas possibilidades criativas e com sagacidade, dar respostas convincentes a cada momento.

Experimentamos o mesmo *jogo* com outra intérprete. Essa segunda mulher não apresentou a mesma postura determinada e dominadora, tendendo a sucumbir à rejeição, o que ofereceu ao outro equilíbrio de forças. Ainda assim, não encontramos possibilidades mais interessantes de desfecho ou de desenvolvimento resultantes dessa nova combinação e descartamos esse par. Teria sido curioso inverter os papéis e fazer com que o homem fosse rejeitado e pleiteasse o acordo. Como não havia mais tempo para investigação, fui obrigada a desistir dessa tentativa.

Sentia que o *jogo* carecia de mais desafios. Tornava-se previsível e repetitivo, uma vez que não conseguia obter um equilíbrio de forças, de maneira a possibilitar a ocorrência de outro desfecho. Inseri, então, outros jogadores espalhados aos pares ou sozinhos, em um espaço agora delimitado por bancos, como se estivessem em uma praça pública. Esses observariam e participariam como torcedores de um ou de outro jogador durante o desenvolvimento da ação.

Surgiu, espontaneamente, a cumplicidade entre a mulher e um dos jogadores observadores que parecia lhe incentivar em seus propósitos. Propus, então, que, entre uma tentativa de reconquista e outra, ela pudesse dirigir a atenção a qualquer um dos presentes com o intento de buscar apoio para uma nova investida. Cada um dos jogadores periféricos deveria corresponder, estabelecendo um diálogo que ora a estimulava, ora a consolava, ora compartilhava com ela da mesma situação, ora a criticava, repudiando suas atitudes, tendo como suporte para sua interferência o uso de um objeto qualquer.

Por exemplo, quando a mulher solicitou um dos observadores como parceiro, ele dividiu com ela uma maçã, enquanto ela refazia-se de sua tentativa frustrada de aproximação e ganhava tempo para arquitetar um novo argumento de conquista. Outro leu uma carta; outro lhe mostrou preservativos; outro ofereceu um ombro amigo; outros dois juntos a assediaram, explicitamente, sugerindo começar uma nova relação a três, e assim por diante. Isso a obrigava a estabelecer novos focos e enriquecia a dinâmica da cena.

Ainda não satisfeita, sugeri que aquele ou aqueles que fossem integrados à cena, no intervalo entre as tentativas de reconquista, desenvolvessem uma ação independente e paralela no intervalo seguinte, contagiados pela situação que testemunhavam. Quando encontravam-se em pares apresentavam propostas de namoro, de briga, de flerte e sedução utilizando o banco

como suporte para o desenvolvimento de sua movimentação. Já os que estavam solitários tendiam a expressar ansiedade, insatisfação ou desejo, por vezes, necessitando atrair outro para compartilhar de suas sensações.

O *jogo* ganhava complexidade e demandava regras claras que norteassem o desenvolvimento dessas ações simultâneas. Era necessário que houvesse um direcionamento preciso do foco para evidenciar os distintos momentos do *jogo*. Assim, surgiu a necessidade de incluir um juiz.

O Juiz apitava o início e término de cada uma das sete tentativas propostas pela mulher, delimitando assim os intervalos, durante os quais os jogadores periféricos ora seriam abordados, ora desenvolveriam uma ação paralela.

A cena que, inicialmente, trazia o peso do drama da separação foi se transformando em uma farsa divertida e engenhosa que exigia máxima atenção e concentração para manter o ritmo e não perder o momento certo de agir. Tudo isso sujeito a variáveis, muitas vezes, imprevisíveis. Chegamos, então, à seguinte estrutura:

Quem - 02 jogadores - um homem e uma mulher.

01 jogador – juiz.

06 jogadores – observadores.

Onde - Todo o campo de *jogo* definido por um tabuleiro retangular entrecortado de bancos móveis, sugerindo um lugar público que molda-se conforme o momento do *jogo*.

O quê - O homem sustenta a decisão de afastar-se da mulher e romper o relacionamento amoroso. A mulher utiliza diversos recursos para convencê-lo a permanecer ao seu lado. Os observadores interagem, tomando partido.

Regras - Ela tem sete chances para convencê-lo. Ela pode solicitar apoio dos observadores a partir da segunda chance e somente até a quinta, ou seja, no máximo para até três jogadores periféricos e sempre nos intervalos entre as tentativas. Ele é livre para reagir às propostas dela. A partir da segunda tentativa, o juiz pode mediar o tempo de cada chance, apitando seu início e final.

Os observadores, primeiramente, só devem participar do conflito quando ela lhes dirigir atenção, o que só pode ocorrer durante os intervalos. Uma vez solicitados, podem atuar, paralelamente, um a cada vez, em par ou sozinho, e apenas durante o intervalo, imediatamente, posterior àquele em que foram integrados ao jogo. O jogo conclui-se ao final da sétima tentativa.

Foco - Ela deve se concentrar em três focos: a relação com ele, com os observadores, e consigo mesma, enquanto arquiteta uma nova estratégia. Ele, em dois focos: a relação com ela e consigo mesmo, enquanto prepara-se para responder à próxima tentativa. Os observadores estão atentos à ação que se desenvolve entre o casal e entre eles mesmos, e ao espaço que constroem, ocupando e movimentando os bancos.

Naturalmente, o *jogo* crescia em tensão, e o conflito que, antes, era privado tornava-se público, assumindo o seguinte desenvolvimento ou progressão:

Ação: Tentativa 1.

Intervalo: Ela reflete e se prepara sozinha.

Ação: Tentativa 2.

Intervalo: Abordagem do observador A.

Ação: Juiz apito curto.

Tentativa 3.

Juiz apito longo.

Intervalo: Ação independente do observador A (em foco) e abordagem do observador B (discreta).

Ação: Juiz apito curto.

Tentativa 4.

Juiz apito longo.

Intervalo: Ação independente do observador B (em foco) e abordagem do observador C (discreta).

Ação: Juiz apito curto.

Tentativa 5.

Juiz apito longo.

Intervalo: Ação independente do observador C (em foco), enquanto ela se prepara, insinuando sua interação com o coletivo.

Ação: Juiz apito curto.

Tentativa 6.

Juiz apito longo.

Intervalo: Ela se prepara já interagindo com todos.

Ação: Juiz apito curto.

Tentativa 7 (última).

Juiz apito longo.

Desfecho: Ele finalmente cede aos insistentes e sedutores apelos e se entrega. Ela, vitoriosa, exhibe sua conquista e, em seguida, despreza-o. Compartilha seu feito com todos os outros observadores e ganha a cumplicidade do juiz, que a conduz ao centro de uma roda de samba, onde inicia-se uma intermitente troca de casais, em que um dos pares é sempre excluído quando outro toma seu lugar.

Identifica-se, claramente, uma estrutura definida e suas etapas de desenvolvimento. Permanecem, entretanto, os elementos variáveis do *jogo*: as estratégias aplicadas em cada tentativa e as respostas que lhe são resultantes; a escolha de quais e quantos (até três) observadores para integrarem a ação; os objetos usados pelos observadores que servem de pretexto para uma relação; as reações independentes e paralelas dos observadores diante do conflito e, finalmente, a duração do *jogo*, definida pelo tempo levado para cumprir as sete tentativas. Também, o desfecho poderia apresentar até três possibilidades de resolução, considerando-se o empate como sendo a conciliação, lembrando que nessa experiência não adotamos essa variável.

Aqui, chegamos a um *jogo* misto com ações que se desenvolvem, paralelamente, e, como dito antes, exigindo uma maior interação de todos no direcionamento do foco que, na

verdade, resultou da fusão de dois experimentos. O primeiro, já descrito, nasceu da necessidade de expressar a insistência em recuperar uma relação desgastada e rota, o outro, que passo a descrever, surgiu do propósito de revelar o caráter permissivo dos amores efêmeros.

Para investigar a natureza das relações triangulares, sugeri que desenvolvêssemos um *jogo* fundamentado no princípio de condução com três jogadores. Os dois primeiros iniciavam um bailado ou qualquer movimentação de par, desenvolvendo elementos de condução e insinuando estreita cumplicidade. O terceiro jogador, motivado pelo sórdido pensamento de que o que não é meu não é de mais ninguém, abordava o casal, aliciando um dos dois para tornar-se cúmplice de seu delito e cometer traição. Roubava-o, assim, e dilacerava a relação. Outros iam, sucessivamente, somando-se ao *jogo*, de forma a manter sempre um número ímpar de jogadores. A atmosfera era de conluio dissimulado em um espírito festivo e libido exacerbada, em que tudo é permissivo. Via-se certa crueldade naqueles amores, tão vulneráveis quanto superficiais, servindo-se de um *jogo* de perversidade e sedução mascaradas no coletivo que os protegia.

A narrativa poderia encadear-se pela sutileza das intenções e situações criadas em uma sucessão de encontros desfeitos por novos encontros de amor, sedução, traição e dissolução. Disso derivou uma interessante superposição de imagens difusas e incompreensíveis, obrigando-me a buscar soluções para concentrar o foco da ação.

Como visto, esse exercício acabou sendo aproveitado tanto na composição da estrutura mista do "samba", quanto na solução encontrada para seu desfecho, pontuado pelo troca-troca de pares, imagem final que pretende sintetizar a idéia da fugacidade e impermanência da vida.

Retomando o processo de criação da obra, os passos seguintes à construção dos jogos voltaram-se para a encenação. Outras demandas requisitaram soluções, como a integração, nessa última fase, dos intérpretes Ângela Bandeiras, Gilmar Sampaio, José Sampaio (China) e Rosa Barreto e dos músicos, Paulo Lima, Pedro Amorim e Maurício Kobler. Além disso, houve ainda a adequação do espaço cênico e a resolução das transições das cenas, gerando novas possibilidades para os *jogos* e regras correspondentes.

Quanto ao espaço cênico, a partir da primeira idéia de campo de *jogo*, foi proposto situá-los sobre um grande tabuleiro quadrado que moldava-se diversamente a certas situações. Moldes esses em forma de "V", hexágono, quadrado menor, corredor ou praça, emoldurados pelo posicionamento de bancos que definiam as zonas de atuação. Disso resultou o

agrupamento dos *jogos* que ocorriam sobre tabuleiros comuns, implicando, diretamente, na decisão quanto à seqüência das cenas e suas transições e, por conseqüência, na elaboração final do roteiro.

Foi imprescindível o estudo coreográfico do deslocamento dos bancos sobre rodas, respondendo à necessidade de estabelecer uma ação clara e discreta, de maneira a não desviar o foco da ação central e dissolver a conexão e concentração para o *jogo* que se iniciaria a cada novo tabuleiro edificado. Nesse sentido, pode-se dizer que esse recurso de elaboração, que, supostamente, poderia contradizer os princípios do trabalho, foi utilizado, todavia, a seu favor. Também, a necessidade de criar marcas referenciais para o posicionamento dos bancos definiu a composição de desenhos no piso, adotado pela proposta cenográfica engenhosa de J. Cunha.

Com o propósito de se integrar à cena, a trilha musical foi executada ao vivo, igualmente, sem uma partitura rígida. Em geral, os músicos atentos acompanhavam a evolução da ação e o desempenho dos intérpretes, que, em cena, dialogavam com as nuances musicais propostas. Ainda assim, foi necessário criar marcas musicais referenciais que indicavam diferentes etapas de desenvolvimento do *jogo* ou anunciavam seu término, para garantir aos músicos e aos intérpretes um entendimento comum na evolução da ação até o seu desfecho.

A concepção das luzes de Irma Vidal e do figurino de J. Cunha complementou a encenação sem, no entanto, interagir com a ação ou gerar novos significados. Joffre, referindo-se especialmente à estréia no Teatro Castro Alves (TCA), mesmo ressaltando sua feliz surpresa pela qualidade estética do espetáculo, ressentiu-se da magnitude dos recursos técnicos de iluminação utilizados:

Tinha toda uma estrutura. Aí, que foi o problema, porque essa estrutura roubou a minha força, entendeu? A minha força era uma coisa limpa sem muito artifício, eu, cru, pra enfrentar.

Evandro e Paulo concordaram e julgaram que houve falta de integração da equipe técnica de criação que não se harmonizou com o trabalho proposto pela direção e desenvolvido pelos intérpretes. Joffre ainda ressaltou que todas as criações deveriam comungar desse pensamento, mas esse trabalho, especificamente, demandava uma postura de pleno envolvimento nas sensações trabalhadas pelos intérpretes. Na percepção deles, houve uma maior preocupação em defender a competência artística da companhia, o que de certa

forma justificava-se pela expectativa que o evento de comemoração dos 25 anos de atividade do *Ballet* do Teatro Castro Alves gerava, considerando os parâmetros tradicionais de um corpo estável. Paulo expõe tal ponto de vista em poucas palavras: “A estrutura que estava ao redor não comungou com o trabalho do intérprete”.

Para os intérpretes, era o momento de reconhecer todas as conexões do processo. Os elementos experimentados estavam todos lá, inseridos nos fundamentos dos *jogos*. Existia um terreno comum, onde cada estudo e experimento foi semeado: as inquietações, as dúvidas, as questões motivadoras. Era momento de cada um refletir sobre o percurso feito e criar seu fio condutor, rever o sentido daquilo que foi vivido no processo, trazendo para a cena a integridade do que foi concebido e estruturado.

Cada gesto, cada sensação, cada intenção teria o seu lugar. De tudo o que foi digerido e transformado, deveria ser extraído o essencial, o substrato que sustentaria o desempenho: a idéia de que a superação de imposições e dificuldades nos desestabiliza e nos tira o equilíbrio, colocando-nos frente à constatação da efemeridade da vida. Os obstáculos que se contrapõem ao ideal de uma vida perfeita - sem tensão ou desvios - denotam, antes, a impermanência dos percursos estáveis ou retos e de todas as coisas no tempo e no espaço, do que representam males indesejáveis.

Relatando o processo de criação de *Jogos temporários*, fui expondo a gênese de uma dramaturgia produzida por uma engenharia de criação de jogos cênicos, em que elementos subjetivos relacionados à percepção dos intérpretes da vida e de si mesmos constituíram a argamassa dessa construção.

Nesse exercício, alguns experimentos foram desprezados, outros incorporados às novas tentativas de geração de *jogos*, e ainda houve aqueles que foram levados ao palco sem estarem solidamente estruturados como *jogo* cênico. Esse aqui, compreendido como uma estrutura aberta, regida por princípios de ação, regras, progressão dramática e possíveis desfechos, a serviço do desempenho de agentes personagens em um campo de *jogo*.

Disso, obtive a certeza de que “quando se trabalha a partir de um tema que não tem forma nem estrutura aparentes, torna-se fundamental dispor de um tempo ilimitado” (BROOK, 1999, p.87).

A obra foi encenada prematuramente. Os intérpretes ainda não haviam consolidado seus papéis de jogadores e, tampouco, apropriado-se do conteúdo do espetáculo. O trabalho

não tinha raízes fincadas no âmago dos corpos e tal circunstância não favoreceu a emergência de um magnetismo coletivo que os lançasse à aventura do *jogo*.

De forma geral, todos nós lamentamos não termos tido tempo de maturação maior para superarmos as dificuldades que emergiram na vivência e lograr ultrapassar os limites do desempenho obtido, apontando outras possibilidades. Seja pela ruptura dos obstáculos à sustentação efetiva de um estado de prontidão em que o intérprete se vê acionado fisicamente, emocionalmente e criativamente, integrado à ação presente e exposto aos riscos da imprevisibilidade, seja por vencer os entraves para alcançar uma harmoniosa conexão de grupo em favor da vivência de um momento único em cena. Também teria sido ótimo poder compartilhar com todos os artistas envolvidos no processo e na finalização da obra a mesma compreensão que formaria um pensamento comum e uniria as pessoas numa atitude de cumplicidade criativa para, finalmente, atingir o êxtase e o prazer de estar em comunhão com um público participativo.

Faço minha as palavras de Evandro:

O tempo que nós tivemos de entendimento e de processo, talvez, tenha nos deixado apenas no meio do caminho e não tenha permitido que a gente avançasse até atingir esse ápice. Eu acho que se tivesse tempo não só para você entrar em cena, como para manutenção da cena com a repetição de temporadas, para essa vivência da coisa viva no presente acontecendo [...] se a gente pudesse...

Assim exposto, o processo criativo de *Jogos temporários* ofereceu não só um campo de análise sobre a gênese e a natureza de jogos criados para a cena, como do papel do intérprete-jogador e sua atuação, matéria do terceiro capítulo dessa tese.

Ao final do trabalho, avaliando os diversos aspectos da experiência, pude formular perguntas a serem respondidas nas etapas seguintes da criação de um novo espetáculo. Foi possível constatar, por exemplo, que a disposição para o *jogo* é de fundamental importância no desempenho do intérprete, antecede mesmo a própria criação do *jogo* que só se desenvolve em razão da disponibilidade para mergulhar em um espaço imaginário e lúdico.

É preciso haver cumplicidade, manifesta não só pela aceitação da proposta metodológica de criação, como conquistada por mecanismos que induzam o intérprete a reconhecer as chaves sensíveis que abrem as portas de sua imaginação criativa.

Isso nos remete à questão primordial da pesquisa: a elaboração e o desenvolvimento de estratégias de criação que ofereçam condições para o intérprete atuar como criador de uma

poética fundada em sua presença cênica orgânica, integrada em seus aspectos mentais, motores e afetivos, em oposição à tendência à execução formal de movimentos. Questão que foi levada adiante na experiência de criação de *Húmus*, descrita a seguir.

3.3 *Húmus*: Jogo, Festa, Ritual

Considero pertinente expor as idéias que permearam a imaginação artística que regeu essa experiência, buscando trazer à tona os significados que contribuíram para o despertar da força criativa da realização desse projeto, sem preocupar-me em contrapor visões sobre o tema. As questões que surgiram dessa abordagem estão, fundamentalmente, relacionadas à assimilação e processamento desses conteúdos no processo de criação cênica.

Como exposto anteriormente, as obras artísticas que integram esse estudo resultaram de uma cadeia de associações e reflexões a partir do livro *A Parte do Diabo*, de Michel Maffesolli (2004). O livro abriu trilhas que me conduziram em direção a outras fontes de pesquisa, elegidas aleatoriamente, formando uma rede de conceitos e imagens que cumpriram papel propulsor e norteador do processo criativo. Os conteúdos foram abordados livremente e, aqui, serão apresentados com o intuito de esclarecer mais profundamente as raízes da concepção de *Húmus*.

A idéia central e irradiadora que originou o espetáculo consiste no que Maffesolli (2004, p.20) aponta como “tendência de fundo da vida contemporânea: a ligação orgânica entre o bem e o mal, entre o trágico e a jubilação”. Uma questão que o autor entende ter sido, durante muito tempo, confinada à arte, à poesia ou a alguns autores considerados malditos em suas épocas e, sabemos, abordada de forma significativa na obra de Friedrich Nietzsche (1844-1900), referência fundamental para uma reflexão sobre o pensamento moderno.

O sociólogo constrói sua argumentação a partir da constatação de que se exauriu a força do pensamento moderno fundado nos pilares do messianismo judaico-cristão, segundo o qual a virtude e o bem estão acima de todas as coisas, e a superação do mal é condição de possibilidade da realização individual ou, o que é a sua conseqüência lógica, de construção de

uma sociedade perfeita, princípio que alega não ter qualquer vinculação com a realidade da vida.

Consciência similar e que antecede mesmo a análise de Maffesolli é expressa de forma mais irreverente na obra *Mitologia do Kaos*, de Jorge Mautner (2002, p. 422), que anuncia “uma nova ética que substituirá esta horrorosa ética cristã imobilista-conservadora da pieguice e do fraternalismo e da ternura baseadas na má fé e na trapaça...”. Mautner se inclui em uma sociedade em cacos, considera a “inteligência” derrotada e fala dos escombros de uma antiga unidade de pensamento, sobrevivendo como símbolos daquilo que outrora foi.

Percebi que tanto em Maffesolli, quanto em Mautner, a vida empírica é referência pregnante, ainda que suas idéias apresentem fundamentos ancorados na obra de grandes pensadores. O primeiro observa em seu prólogo que não há nada de original no que vem das origens e que seu texto se ocupa em formular as idéias que estão em todas as mentes. Já *Mitologia do Kaos* é, de certa forma, apresentado como uma mistura, um caldeirão de idéias que faz referências a inúmeros poetas, compositores brasileiros e pensadores universais.

Ambos se confrontam com valores ditados como absolutos e perenes em nossa sociedade. Se, de sua parte, Maffesolli (2004) critica veementemente aqueles que ainda dizem-se “donos da verdade”, encarcerados em suas certezas e incapazes de apreenderem a complexidade da vida, Mautner (2002) corrobora afirmando que apenas os dialéticos sabem da necessidade de todos os opostos. Recrimina, portanto, os dogmáticos que pretendem amputar o oposto negativo, inibir um dos pólos necessário a qualquer força. Para ele, todo movimento cessa quando pretende-se tolher um dos lados da contradição, interrompendo a vida.

Maffesolli (2004, p.12) vê, ademais, na lógica desses moralistas um “conformismo perigoso, porque aquilo que cuja existência se nega pode tornar-se perverso”. Pois, o mal negado não pode deixar de ressurgir de outra forma, descontrolado, sorrateiramente, de maneira invertida. Alerta que quando o pensamento está dissociado do seu tempo, esse vingase com todos os tipos de excessos: a erupção violenta de forças recalçadas manifestas nos diferentes fanatismos, terrorismos, rebeliões e deserções.

Esse retorno cíclico da violência alimenta-se do vazio em que transformou-se o instituído. O conflito é, então, inelutável. Disso nos fala Artaud (1999, p.3), que entendendo a cultura como um meio de compreender e exercer a vida, ou mesmo de encarná-la integrando até o aspecto precívil da carne, levantou protestos sobre o quão separados da vida se

encontravam os sistemas de pensamento que caracterizam a cultura ocidental de sua época. Atribuía a essa penosa ruptura ou cisão “a causa das coisas se vingarem, e a poesia que não está mais em nós reaparece de repente, pelo lado mau das coisas: nunca se viram tantos crimes, cuja gratuita estranheza só se explica por nossa impotência para possuir a vida” (IBIDEM). Refere-se à idéia petrificada de uma cultura sem sombras, de uma civilização que tendo pretendido esquivar-se delas e conter suas forças, foi tomada pelo vazio, por uma falta de intensidade existencial.

Para Maffesolli (2004), esse vazio, o conflito mascarado, essas forças recalçadas, entrincheiradas, prontas a ressurgirem orientam o pensamento para a ligação intrínseca da vida e morte, pois a morte recusada vinga-se, impregnando todo o conjunto da vida. Esse reconhecimento desencadeia um processo de mutação, baseado na relativização dos valores e na integração da alteridade, qualquer que seja ela. Isso implica todas as maneiras de ser e pensar. Essa sensibilidade em relação ao outro, na natureza, na vida social ou em si mesmo, conduz a uma concepção ampliada da realidade que considera a experiência, o vivido coletivo e relaciona todos os elementos constitutivos da natureza humana sem excluir a selvageria, a animalidade, a sombra, ainda que latentes.

Nessa realidade complexa, que alia os contrários, as ideologias mais diversas, os modos de vida heterogêneos, os costumes mais estranhos, acomodam-se numa organicidade das mais sólidas. Eis o relativismo dos valores cujo qual Maffesolli (2004) refere-se, repousando na aceitação de tudo e de todos e no estabelecimento de relações recíprocas, como uma ética da solidariedade: aquela que une as pessoas às coisas. Nesse sentido, Mautner (2002, p. 422) antecipa: “o homem do futuro não mais separará ação da teoria, nem racional do irracional, será o homem intuição integral”.

Para Maffesolli (2004), trata-se, realmente, de um humanismo integral que leva em conta o lado sombrio da condição humana, em vez de negá-lo. Isso fortalece os vínculos de solidariedade, fidelidade e corrobora com a existência comunitária. Tudo passa, no entanto; a vida perdura. Nada desaparece da memória coletiva. Nessa realidade plural, afirma-se a pessoa plural, antagônica e contraditória, que tende a integrar o mal como um elemento entre outros. Sensibilidade que está igualmente presente no pensamento de Mautner (2002, p.419):

...as rupturas do sofrimento permanecem ativas em todas as partes e esferas, como pombas mágicas da dor e da morte. Por onde quer que nosso olhar se volte, pode encontrar o trágico enigma do sombrio torturante: talvez o constante significado da Esfinge. Mas, por outro lado a alegria mora nos quadris. Também na boca, no movimento ondulante do corpo carnal, aural, total dessa dízima periódica elevada ao infinito que é o ser humano.

Um e outro, à sua maneira, demonstram ver nisso o retorno de um mundo composto, politeísta, que admite bem e mal, morte e vida. Uma realidade que remete-nos a um arcaísmo tribal, que manifesta-se no apego aos primordiais elementos naturais e que nos liga à pluralidade dos mundos sensíveis. Arcaísmo que funciona na base de uma reversibilidade universal, entre os ascendentes e os descendentes, na comunhão com as coisas e as pessoas, entre os elementos naturais e os sociais. Eis a profecia de Mautner (2002, p.429):

Surgirá de novo que nem na Grécia Arcaica o tã-tã selvagem do Dionísus-Exu e de outros deuses asiáticos. Não haverá deuses, o deus será o próprio homem que se agoniará à procura do grande mistério que restou: a morte.

Para Maffesolli (2004), esse arcaísmo incita outra disposição, aquela de seguir a propensão de vida com que somos confrontados, insistindo menos no controle ou na dominação da natureza do que na soberania que cada um pode alcançar com e através dessa, postura que se aproxima do pensamento oriental. Mautner (2002, p.418) acredita que essa aproximação é, deliberadamente, proposta ao proclamar a necessária “introdução de monotonia oriental no proceder e na arte do homem ocidental. Nova noção do tempo”.

Vale destacar os diferentes aspectos analisados por Maffesolli que traduzem a antinomia que caracteriza, fundamentalmente, esse processo de transformação e distinguem os valores anteriormente preponderantes daqueles que agora ressurgem nessa era pós-moderna ocidental, alicerçados na idéia de que sobre o individualismo do sujeito pleno e dono de si afirma-se o sujeito vazio, receptivo, adepto ao coletivismo e ao espírito de solidariedade.

Para o sociólogo, o ideal moderno de uma sociedade perfeita é, hoje, preterido por uma nova postura pessoal e tribal que tece no dia a dia afeto, emoções e paixões para formar o tecido social natural que integra suas imperfeições. Da mesma forma, vê a grande utopia da vida eterna substituída por pequenas utopias vividas no cotidiano.

Nota que a hegemonia do sistema patriarcal centrado na idéia de um Deus único, voltado para um futuro promissor se vê, hoje, permeada por um paganismo arcaico sempre presente, regido pelo matriarcado e simbolizado pelo ventre fecundo da terra, a Grande Mãe. Nesse sentido, o simbolismo masculino, produtivo e reprodutivo, do falo que penetra e viola associado à cultura da exploração e dominação da natureza, não mais expressa o que a imagem feminina da taça que congrega e a orgia nas celebrações de interação com a natureza, tão melhor, correspondem.

Ainda segundo o autor, se antes havia a predominância de um pensamento de essência racionalista e ascética, de certezas dogmáticas, onde a consciência e a lógica, a utilidade e o trabalho eram fundamentos da busca do conhecimento e do saber voltados para ideais de domínio e poder, hoje percebe-se uma nova postura que dá lugar à animalidade e à naturalidade, que desperta no homem o espírito lúdico onírico e imaginário da ordem do surreal, que cultiva o sentir, a indulgência e a compaixão. Dessa forma, nasce a vontade de crescimento a partir do que é enraizado no que é, em contraposição ao ideal de progresso e desenvolvimento linear, garantido e orientado.

Também o regime diurno da economia produtiva, discriminador e analítico, é obscurecido pela sombra do regime noturno do gasto, do excesso e desperdício. Vê nisso o ressurgimento do vitalismo social e natural da noite originária, do caos fundador, o Uno primordial¹⁰. Assim, tudo o que, em nome da ordem, tornou-se distinto e separado, tende a ser integrado pela inexorável reversibilidade das coisas.

Por fim, o autor observa como a força do relativismo sobrepõe-se ao universalismo preconizado pela doutrina judaico-cristã, indicando outra prevalência, a do paradigma da complexidade, arquetípico e empírico, que valoriza a experiência concreta da pluralidade das capacidades humanas, preterindo a idéia unidimensional da virtude do bem como modelo abstrato. Disso resulta a diluição de uma perspectiva de liberdade unívoca a ser alcançada à imagem da verticalidade transcendente de um Deus igualmente único. Nessa outra perspectiva, a deidade é imanente, está, isso sim, enterrada no mais profundo das coisas e das pessoas.

Isso parece corresponder aos princípios já preconizados por Mautner que defendem uma nova religião que canta e dança, mistura idéias, doutrinas, filosofia e arte. Seu lema: a imperfeição é a medida do homem. Seu novo ateísmo:

[...] não possui nem bem nem mal, nem direção nem meta, mas apenas quer revelar mais e mais o Kaos interior de cada um. Uma religião de misticismo imanente e não mais transcendente. Este caminho é o Kaos, o caminho da iluminação, do conflito eterno, da agonia, da autenticidade existencial, do absurdo, do relativismo das coisas (MAUTNER, 2002, p.422).

Maffesolli faz-nos compreender que todo o movimento de oposição de valores que impulsiona essas transformações encontra correspondência no sentido vital das polaridades

¹⁰ O uno primordial, primitivo, original, conceito de Nietzsche, com o qual quer indicar o caos primitivo, o cosmos antes que o princípio de individuação atuasse.

inerentes a tudo o que há, pois a essência do universo é a contradição. Desse conceito, decorrem as diversas analogias que sedimentaram o terreno das investigações criativas desenvolvidas nesse estudo.

Kaos, na concepção de Mautner, é, igualmente, conflito criador, tensão dramática, enlouquecedora e purificadora da existência. Tensão crescente e contraditória com estados da alma os mais opostos e diversos, convergindo para uma tensão maior. Assim, consciência-intuição, razão-irracional, triste-alegre, luz-escurecimento, Yang-Ying, são opostos em crescimento contínuo, que inclui recuos e mortes.

Isso constitui, para Mautner, o fundamento de seu manifesto, que proclama a vitória do instinto sobre a razão, do sexo sobre o cérebro, do êxtase sobre o trabalho. Afirmando que numa sociedade que idolatrou o trabalho, é preciso realçar o prazer: “Num mundo que só considerou Deus e o Bem, é preciso realçar Satã e o mal, para que nasça depois um Deus-Satã-Bem-Mal [...] sempre em movimento e conflito” (MAUTNER, 2002, p.424). Idéia que corresponde à imagem daquilo que cabe ao diabo, ou a parte diabo, proposta por Maffesolli e que a ele não deve ser negada, referindo-se à presença do mal em nossas vidas.

Sabe-se que a inteireza pressupõe polaridades. Em todas as coisas existe um misto de atração-repulsão, assim como os sentimentos mais elevados são permeados de seu contrário: amor-ódio, generosidade-egoísmo e tantos outros. Nisso, reside a tensão fundadora das coisas e da existência humana. Nessa interação permanente, se um dos pólos é demasiadamente acentuado, o outro só pode ressurgir. Essas são idéias banais que estão nos mitos mais sublimes e nos lugares-comuns mais corriqueiros, lembra Maffesolli (2004).

São muitas as formulações que expressam essa dupla polaridade entre numerosos pensadores importantes, unânimes em frisar o aspecto tensional entre elas. Mas, quem diz polaridade diz complementaridade, coincidência, oposição recíproca. Complementaridade do bem e do mal, da doçura e da violência, da sombra e da luz, pois o que se opõe, corresponde-se e reforça-se.

A criação, diz Maffesolli (2004), não se satisfaz com uma única perspectiva, um só elemento, ao contrário, requer complementaridade. Assim, uma planta precisa de raízes para elevar-se em direção ao céu. Morte e ressurreição, ordem e desordem, funcionamento e disfunção em fecunda sinergia. Verifica-se ambivalência, retroação. Sob essa perspectiva, o autor alega que tudo é bom, mesmo o mal, mesmo a disfunção, mesmo o contraditório, o desvio, o desregrado, porque tudo é necessário. É esse o ciclo orgânico da morte e da vida.

Então, a oscilação entre o bem e o mal, o escuro e o claro, o céu e a terra, acentuam em sua dinâmica própria aquilo que caracteriza o que é vivo. Nas palavras de Maffesoli (2004, p.120.):

Em suma, a “coincidência dos opostos” é a expressão de uma simbiose misteriosa. Aquela na qual bem e mal se misturam intimamente para o crescimento de qualquer planta. Porque a planta humana seria uma exceção na ordem natural das coisas? O estrume também serve para fazê-la crescer.

Mautner, igualmente, expressa sua visão da superação dialética dos contrários na vida diária. Oferece múltiplas imagens poéticas, as que se referem como sendo “ambigüidades em solene movimento” (MAUTNER, 2002, p.423):

É na hora talvez da depressão mais profunda, do vale mais enchido de lágrimas [...] da tristeza mais chorona, é que a gente dá o salto, e atinge o inesperado oxigênio da angústia que provoca a serenidade [...] ditada por estranha mistura simultânea e constante da tristeza com a alegria. Uma espécie de porco doce-azedo chinês.

Admite estar entre forças bipolares quando alega ter optado pelo satânico, o negativo, e pelo Deus ao mesmo tempo, o positivo. Assim, vê-se em transe ao “estar entre os dois e ser os dois ao mesmo tempo, irradiar, ser irradiado, e continuar irradiando energia contínua e descontinuamente” (MAUTNER, 2002, p.438).

De fato, essa tensão nasce imbricada no corpo humano e é perceptível pela sinestesia, sensação de existência que o indivíduo experimenta, conscientemente, e que evoca a sensação de um todo elaborado a partir de elementos diversos, disparatados e contraditórios que equilibram-se. Pode ser observada pela medicina no corpo físico, como também identificada pela psicologia abissal na alma individual.

No contexto coletivo, essa permanente reversibilidade que constitui o vaivém constante entre a morte e a vida fundamenta uma eternidade, essencialmente, comunitária, pois tudo que vive sofre por viver. “Trata-se de uma ética cósmica, poder-se-ia dizer holística, que não separa nem distingue, nem tampouco hierarquiza, mas incita a fusão afetiva com a vida e a morte universal” (MAFFESOLLI, 2004, p.136).

Compreensão que traduz o que o autor refere-se como um sentimento trágico, aquele que sabe que a vida é portadora de males, ou seja, que em cada coisa, em cada situação existe seu contrário. Contrário que não se pode negar, pois ainda que em forma de sombra, ele está sempre presente. É a reminiscência da morte onipresente. O mal está aí mesmo, constante,

irrefutável. Trata-se de uma realidade que coloca-se sob diferentes formas e nomes: infelicidade, fracasso, frustração, dor, violência, abandono. Da mesma forma, não há como eliminar a parte obscura do homem. Esse é o sentido da ambivalência da morte como da vida. Cada uma contém o seu contrário.

O reconhecimento desta ambivalência frisa que existe uma realidade entendida em seu sentido pleno, ou seja, integrando os fantasmas e as fantasias, os sonhos e pesadelos, as alegrias e as desgraças. Ética da vida de todos os dias, que sabe, com base num saber incorporado, que esta não pode ser partilhada, tendo sempre necessidade de seu contrário para alcançar a plenitude. A morte co-naturalmente ligada à vida, o defeito à qualidade, a ordem à desordem (MAFFESOLLI, 2004, p.121).

Esse sentimento trágico da vida é o fruto de um longo processo iniciático sempre renovado, pelo qual apreende-se que a morte é o verdadeiro preço a pagar pela vida. O que não significa que a vida esteja isenta de aspereza e dores, mas as expressões da dor, vividas em simbiose com o ambiente natural e social, são, segundo Maffesolli (2004), deglutidas. Dessa forma, a morte é compreendida como um mal que não só se expressa em seu mais alto grau, mas que permeia todas as pequenas coisas da vida, contribui para o fluxo vital e chega a corroborá-lo. “A morte cotidiana: morte vivida e presente no dia a dia e que nada tem de temível, pois é um elemento da vida. Aceitando-a, pagamos à vida seu tributo. Daí a intensidade que ela adquire.” (MAFFESOLLI, 2004, p. 130).

Vê essa atitude integradora como sendo própria de uma sabedoria popular que tão bem conhece a ambivalência de todas as coisas, expressando-a em seus ditos: “Há males que vem para o bem”, ou “o que não mata engorda”, e ainda “levam-se os anéis, mas ficam os dedos”, entre tantos outros. Maffesolli (2004) ressalta que essa sabedoria popular empírica, mais vivida que pensada, expressa o sentido vital das polaridades. Afirma que há nesse saber incorporado uma lucidez revigorante que sabe fazer da fraqueza uma força mais eficaz. Saber que enraíza, profundamente, nos prazeres da terra e de seus frutos, ainda que de modo efêmero.

Essa velha sabedoria popular entende que mais vale compor com a sombra, do que negá-la. Não fugir dela, mas passar através dela. Uma sabedoria que dilui o mal até fazer com que proporcione o bem, de que também é portador. Noção similar àquela proposta por Mautner na definição de Kaos: rebelião pura e permanente, absorvendo aquilo contra o que se luta, tornando-o comestível.

Esse entendimento do caráter reversível da vida, conforme Maffesolli (2004), representa uma tática de integração que leva a um mais-ser, na medida em que permite viver o bem e as virtudes tanto quanto o excesso, o mal, a desordem e dissolvê-los. Para tanto, o qualitativo existencial se satisfaz e o equilíbrio natural é restabelecido a todo o momento. É a intuição da sombra e do mal aliando-se à vontade obstinada de viver apesar de tudo, oferecendo assim chances de encontrar na infelicidade oportunidades de prazer.

Para Maffesolli (2004), existe uma ligação estreita entre a aceitação do mundo tal como é e o impulso desenfreado ao presente, observado especialmente no espírito juvenil. Pois, o ser humano que sabe de sua impermanência tende a extrair o melhor do momento vivido. Afinal, “encarar este vácuo é viver vertiginosamente” (MAUTNER, 2002, p.441). Constata, assim, que esse sentimento trágico gera uma compaixão mútua ligada à importância do momento presente.

O sociólogo identifica nisso o ressurgimento da doutrina do prazer imediato, do hedonismo generalizado observado junto às novas gerações movidas pelo anseio de viver intensamente. Vê, portanto, essência cruel, perigosa, monstruosa, mas essência também vitalista. Sede de infinito pelo gasto no presente, a qual Maffesolli (2004, p.16) associa à figura de Dioniso: “Aí estão o excesso, o demonismo e as variadas efervescências de diferentes ordens, afirmando que Dioniso é efetivamente o rei clandestino”.

Sabe-se que Dioniso é uma divindade grega poderosa, violenta e não domesticada. Deus da vegetação, do vinho e da alegria, da embriaguez e do delírio místico, do êxtase e do entusiasmo, do desregramento e da liberação. É caracterizado como uma alegre divindade, cujos mistérios inspiraram o culto às orgias - festejos de libertinagem, intoxicações e bebedeira coletiva. Relaciona-se, ainda, o mito de Dioniso à aceitação da sombra interior que, progressivamente, tende a se exteriorizar. “Dioniso retrataria as forças de dissolução da personalidade: a regressão às forças caóticas e primordiais da vida, provocadas pela orgia e a submersão da consciência no magma do inconsciente” (BRANDÃO, 2001 p. 140) e, por isso, Maffesolli (2004) considera a vida dionisíaca um flerte com a morte.

Seus ritos estão próximos do elemento natural e sua selvageria é enfatizada muitas vezes, desde Nietzsche¹¹, por isso nos alerta para o aspecto torrencial e impetuoso da vida. Dioniso brincalhão, irreverente e debochado, estimulava virar o mundo de ponta-cabeça.

¹¹ A selvageria dos cultos bárbaros a Dioniso é mencionada na primeira obra publicada de Nietzsche, *O nascimento da tragédia no espírito da música* publicada originalmente em 1872, onde as distingue do elevado significado das orgias dionisíacas gregas.

Excitava, provocava a volúpia evocando a liberação e transformação num movimento coletivo de inversão de tudo. Com isso, causava alvoroço e temor, representando uma força transgressora e subversiva.

Essa referência à divindade grega indicou uma ponte de acesso à mitologia que consubstanciou a pesquisa e foi o marco de inspiração para a construção de um universo imaginário que nutriu a criação. Mas, não apenas Maffesolli ressalta a pertinência da correspondência do caráter dionisíaco e as efervescências contemporâneas. Encontrei na loucura e irreverência de Mautner, que define-se profeta, poeta e filósofo subdesenvolvido panfletário, outra apropriação do significado do espírito dionisíaco na construção de um pensamento singular.

Poderia mesmo dizer que quando Mautner (2002, p.422) denomina-se “profeta destes novos tempos, mágicos, terríveis, mergulhados no escândalo e sob o reinado de Dioniso”, manifesta aquilo que Maffesolli reconhece como sendo uma sabedoria dionisíaca, antecipando o que o sociólogo observa como a mutação do comportamento social do homem pós-moderno.

E Mautner vislumbra esse novo mutante da sociedade contemporânea: é o homem que vive já a próxima contradição, mais próximo de Dioniso, que comunga de uma visão ética dinâmica acima do bem e do mal com raízes profundas no pensamento dialético do Tao chinês e do budismo. “Não separa razão e irracional, nem conhecimento de intuição, mas sintetiza-os num supra conhecimento e numa supra ação” (MAUTNER, 2002, p.439). Assim, como o próprio Mautner (IDEM, p.421), esse homem tem o espírito dionisíaco impregnado, profundamente, em sua visão da vida, assim por ele definida:

...tensão absurda, querida, embriagadora, incomparável, simples, banal, fantástica, tensão que vai do nascimento até a morte, gratuita e, no entanto tão cheia de significado, suor, cheiros, lágrimas, lembranças, dores, abraços, beijos, tudo que existe é válido. VIDA SOU UM VITALISTA! AH! VIDA QUE PERFUME EMBRIAGADOR!

Com essa paixão que Mautner (2002, p. 450) identifica-se com pensadores e criadores místicos, todos, segundo ele, com uma visão trágica e, portanto, dialética, harmonicamente situada entre opostos; homens que “reúnem em si toda a agonia de um Rimbaude, de um Nietzsche e de um Dioniso”. E convoca:

[...] rumo à tragédia! A grande vivência, por um mundo socialista, pela total liberdade existencial, pelo desaparecimento da contradição entre indivíduo e coletividade, libertação sexual. Libertação do orgasmo, sexo com prazer sem

inibição, vivência profunda e trágica de todas as coisas, turbilhão, êxtase, delírio, estrada aberta para quem tiver peito. Chuva e sol, Yang e Yin, ódio e amor, Kaos (MAUTNER, 2002, p. 450).

Esse sentido orgiástico do mito trágico vem iluminado por Nietzsche (2007), em *O Nascimento da Tragédia*, obra na qual expõe sua concepção de que o desenvolvimento da arte está ligado à dualidade do dionisíaco e do apolíneo. Tais instintos opostos, representados pelas duas divindades gregas das artes, Apolo da arte plástica e Dioniso da música, são considerados por ele como potências primordiais e antagônicas que se fundem para dar nascimento à tragédia.

Nietzsche propõe uma correspondência desses dois instintos aos fenômenos fisiológicos do sonho e da embriaguez, que, em sua visão, oferecem um contraste análogo àquele que distingue um do outro, o espírito dionisíaco e o espírito apolíneo. Para ele, sob a figura do deus Apolo, os gregos representaram a alegre necessidade da experiência do sonho ou a bela aparência do mundo interior da imaginação, atribuindo-lhe, igualmente, a ponderação de sua serena sabedoria de Deus da forma. Assim, Apolo oferece aos gregos a expressão mais sublime da inabalável confiança e da calma segurança do princípio da individuação, que assegura ao homem o equilíbrio e a razão. Se a ruptura desse princípio é causa de tormentos, espanto e medo, Nietzsche (2007) ressalta que, análogo à embriaguez, igualmente, suscita o êxtase delicioso que eleva-se do fundo do mais íntimo do homem, arrebatando em seu ímpeto o indivíduo até aniquilá-lo num completo esquecimento de si mesmo. Nisso, para ele, consiste a essência do dionisíaco.

Nietzsche (IDEM) reconhece nas orgias dionisíacas dos gregos o significado de festas de redenção libertadora do mundo em que, pela primeira vez, a destruição do princípio de individuação torna-se um fenômeno artístico. Para ele, na tragédia grega, o artista é o artista da embriaguez e o artista do sonho:

[...] exaltado pela embriaguez dionisíaca até a mística renúncia de si mesmo, se prostra solitário, [...] e é então que, pela potência do sonho apolíneo, seu próprio estado, isto é, sua unidade, sua identificação com o fundo mais íntimo do universo, lhe é revelado numa alegoria do imaginário onírico (NIETZSCHE, 2007, p.33).

Vê na vida ardente dos sonhadores dionisíacos o sentido mais profundo da religião com o Uno primordial. Em suas palavras (NIETZSCHE, 2007, p.31):

Não é somente a aliança com o homem que está selada novamente sob a magia do encantamento dionisíaco: a natureza alienada, inimiga ou

subjugada, também celebra sua reconciliação com seu filho pródigo, o homem. [...] cada um se sente, com seu próximo, não somente unido, reconciliado, fundido, mas também idêntico a ele [...].

O que, fundamentalmente, Nietzsche intui é que pensar de modo trágico é dar-se conta de que a vida é uma fonte eterna de individuações, desgarrando-se de si mesma, por isso a vida é dor e sofrimento de ver despedaçado o Uno primordial. Mas, ao mesmo tempo, a vida tende a reintegrar-se com a morte, com o aniquilamento das individualidades, o reencontro com a origem que, incansavelmente, produz nova vida. Então, vida é o começo da morte e morte é condição de nova vida. Dessa forma, o pensamento trágico é a intuição da unidade de todas as coisas, é afirmação da vida e da morte, da unidade e da separação¹².

Ao buscar compreender a sensibilidade do homem grego, indagando-se sobre as forças antagônicas presentes na concepção de sua cultura, Nietzsche cria uma doutrina e uma teoria de vida que ele mesmo reconhece como absolutamente contrárias à moral cristã, e, batizando-a com o nome de um deus grego, ele chama-a dionisíaca.

Muitos outros pensadores e poetas malditos prefiguram esses a quem Maffesoli denomina exploradores pós-modernos, que fazem do êxtase, da loucura e do transe erótico seu pão semanal. Identifica a libido do sentir como a energia motriz de toda conduta ativa e criadora de nossos tempos, prevalecendo sobre o saber abstrato do conhecimento e o domínio do poder valores saturados do mundo moderno.

Reconheci nisso a emergência de uma atitude soberana que assuma os riscos de não rejeitar a morte, integrando, cotidianamente, os desafios do mal que degenera, destrói e extingue a vida. Mas, afinal, o que pode estar em jogo numa vida ardente e dionisíaca? Como expressar, artisticamente, essa dissidência submersa? Ou esse saber intuitivo e misterioso que se concilia com o que parece ser o enigma da sombra? Como aceitar a imperfeição como elemento estrutural de nossa natureza?

Senti-me, dessa forma, instigada a captar, a sentir e a buscar compreender esse desejo de consumação, de desperdiçar ou queimar as coisas e os afetos como uma carga afirmativa que move minha época. Pulsão que surge como uma manifestação da face obscura de nossa natureza remanente no inconsciente coletivo e que continua a animar nossos desejos, nossos medos e nossos sentimentos.

¹² Extraído do texto do tradutor Andrés Sanchez Pascual na apresentação de *El nacimiento de la tragedia*, Madrid: Alianza Editorial, 2004, p.19-20, in NIETZSCHE, Friedrich, Nascimento da tragédia, São Paulo: Editora Escala, 2007, p.8.

Maffesolli (2004) destaca que o vigor dessa energia que manifesta-se e esgota-se, no instante, tem nas comemorações e nas celebrações seu lugar de excessos. Faz notar como todas as festas expressam a força que emerge da ausência de normas e convenções, e acrescenta que, nesses momentos de exaltação, a comunidade ratifica o sentimento que tem de si mesma. É típico da vida ardente e dionisíaca seu aspecto coletivo.

Segundo Maffesolli, isso lembra o poder dos afetos, dos sentidos ou de uma cultura arcaica que a civilização não domesticou completamente. Diz respeito a um saber incorporado, esotérico, enraizado. Um saber do corpo, individual e coletivo que garante a perduração obstinada da vida, ainda que a ela integre seu oposto, a morte e tudo o que constitui matéria do mal: drogas, transe, violência, histerias musicais.

Isso nos remete ao sentido das festas de caráter religioso das sociedades arcaicas menos desenvolvidas. Celebrações em que realizava-se, plenamente, a irrupção de transes e frenesis. Os celebrantes transformados em deuses e espíritos pelo uso das máscaras assumiam todas as espécies de forças sobrenaturais e fecundantes. A festa, também nesse contexto, é fundamento que reforça a coerência de um grupo e propicia nessa explosão periódica a possibilidade de sustentar seu verdadeiro laço social.

A festa, a dilapidação dos bens acumulados durante um longo intervalo, o desregramento tornado regra, a inversão de todas as normas devido à contagiosa presença das máscaras, fazem da vertigem partilhada o ponto culminante e o elo da existência coletiva (CAILLOIS, 1990, p.108).

Parece-me sugestiva, para o entendimento dessa força arcaica, que ressurge na pós-modernidade, a análise de Caillois (1990) sobre o significado e importância conferida aos detentores das máscaras em sociedades primitivas, em oposição às sociedades organizadas, nas quais a hierarquia passa a ser pautada, primordialmente, pela capacidade e hereditariedade. O autor, considerando os princípios que governam os *jogos* e que permitem classificá-los, identifica no processo de civilização uma progressiva transição na predominância da conjugação primordial do simulacro e vertigem, correspondentes à máscara e ao transe que suscita, com a sua substituição nas relações sociais pelo par competição e sorte, que correspondem à prova de maior ou menor capacidade e ao acaso da hereditariedade. Indica esses últimos, portanto, como princípios que atuaram como ordenadores da sociedade, inibindo as manifestações mais instintivas primárias, que se mantiveram, entretanto, submersas, obscurecidas como sombras à espreita de uma erupção.

Isso tudo me levou a indagar sobre como eu poderia abordar as profundas relações que ligam o *jogo* ao simulacro, ao ritual, à festa e à expressão vertiginosa ou exultante de valores coletivos recalcados. Ademais, percebi que era possível agregar a essa teia de associações o sentido das brincadeiras infantis, o simbolismo e o significado do mito e dos rituais dionisíacos.

São muitas as expressões que frisam no terreno artístico a ambigüidade da criança que brinca e destrói. No vaivém entre o anjo e o demônio, os excessos das crianças brincalhonas e cruéis estão à margem de qualquer moralismo, desprendem-se das normas e denotam que não podemos expulsar, mas no máximo, jogar com o mal. Vê-se, então, o antagonismo fundamental de nossa natureza.

Debruçando-me sobre o mito de Dioniso, busquei apreender o aspecto duplo, ambivalente, multiplicador e antagônico de sua natureza, frisados desde sua origem e ascendência, o que, possivelmente, conferia-lhe seu extraordinário poder. Segundo a mitologia, Dioniso nasce duas vezes. Perseguido, e, não obstante, vitorioso, morto e ressuscitado, seu duplo nascimento representa renascimento e renovação. Sua segunda gestação evoca, ainda, uma dupla natureza, humana e divina, por ser nascido de Zeus e uma mortal, Sêmele (ELÍADE, 1983, p.46).

Como uma divindade agrária, deus da vegetação e da fertilidade no campo, participava por natureza do elemento úmido, mantendo, entretanto, íntima relação com elemento ígneo. Quando Sêmele, sua segunda mãe, antes mesmo de lhe dar à luz, pediu a Zeus que lhe aparecesse em todo o esplendor de sua majestade divina, Zeus apresentou-se-lhe com seus raios e trovões, fulminado-a. Por isso, era chamado de nascido ou concebido do fogo ou do raio. Era, assim, invocado, conduzindo-se tochas e aclamado como o deus das chamas ardentes, afinal, é ao clarão das tochas que celebram-se suas orgias noturnas.

Ademais, sua segunda gestação completou-se na coxa de Zeus, designada como ventre materno, o que, sintetiza Brandão (2001, p. 122), reporta-se ao simbolismo de “algum mito fundamentado em um ancestral andrógino”, ou seja, de dupla sexualidade.

Na mais antiga festa dionisíaca, as Antestérias, o terceiro dia era destinado a homenagear os mortos. Sendo Dioniso um dos deuses da vegetação, dele também depende a próxima colheita. As sementes são sepultadas no seio da terra, assim compreende-se que os mortos e as forças cômicas governam e distribuem a fertilidade e as riquezas, subindo a esse mundo em busca dos agradecimentos pelo que proporcionam aos vivos (BRANDÃO, 2001,

p.135). Assim como a semente, o deus morre para dar novos frutos. Dioniso é capaz de diversas aparições e ausências, o que traduz o surgimento e o desaparecimento da vida. Enfim, seu modo de ser exprime a unidade paradoxal da vida e da morte.

Essas duplicidades traduzem, de fato, a multiplicidade de perfis ou forças representadas por Dioniso. O deus do êxtase e do entusiasmo é, igualmente, deus da metamorfose. A transformação é fundamento do dionisismo e opera no homem pelo arrebatamento provocado pelo vinho, pela dança, até o sair de si em êxtase, o que implicava em uma comunhão com o deus através do entusiasmo. Um estado totalmente diferente daquele em que o homem vive seu cotidiano (BRANDÃO, 2001, p.130). Além disso, é uma divindade que revela-se sob diferentes aspectos e recebe inúmeros epítetos.

Dessas diversas associações, nasce a idéia de um espetáculo jogo-festa-ritual, intitulado *Húmus*, que procura trazer em seu processo criativo o sentido desse holismo fundamental, arcaico e tradicional, que ressurge em nossos dias e que busca expressar o que Maffesolli (2004, p.40) considera como:

[...] uma postura existencial que integra o desamparo para alcançar um equilíbrio mais completo, mais complexo, o do “contraditório”, de uma lógica que não funciona em relação à superação do mal: a síntese, a perfeição, mas repousando na tensão, jamais terminada, que faz da imperfeição, da parte sombria, um elemento essencial de toda vida individual ou coletiva.

O termo húmus é empregado por Maffesolli (2004, p.171) como expressão do arcaico no sentido do que é primordial, fundamental, nativo, lembrando-nos que “é preciso sempre um substrato de podridão para que a vida cresça”. O termo designa a matéria orgânica em decomposição, restos vegetais ou animais que enriquecem o solo, nutrindo e alimentando a terra. Morte para gerar a vida. A terra escura, o solo fértil, é um simbolismo forte das forças obscuras e arcaicas do corpo e da natureza em perpétuo devir. Lembra-nos o húmus de que está impregnada a natureza humana ou o mal que também nos constitui. Se, aceitando e defrontando a morte, nos tornamos mais vivos, só podemos melhor viver enraizados nesse substrato constituído pela morte, húmus fecundante.

Húmus traz a vontade de celebrar, no sentido de restabelecer cada coisa ao seu estado primitivo. De comemorar, de acolher a vida com festejos. De invocar as raízes. Restaurar a efervescência fundadora da origem das coisas. Dar força e vigor àquilo que cria o ser coletivo original.

Assim como o poeta e compositor Russo (1993) celebra e exorciza todos os males como forma de reverenciar e evocar a perfeição, *Húmus* celebra a morte para reverenciar a vida, dá ênfase ao vivenciado, ao instante no que ele tem de arriscado, naquilo que é efêmero e intenso. Cada espetáculo é uma oferenda às forças que regem a existência, da sombra e da luz. É dedicado aos que aproveitam os frutos originados nesse mundo, ainda que sejam frutos cruéis e de sabor amargo.

3.3.1 Fertilização

“[...] ciranda que vai, ciranda que vem, roda na ciranda que é pro mal virar pro bem”.

O marco zero desse trabalho deu-se em junho de 2006, período em que eu me sentia entregue ao vazio das idéias e quase sucumbi à falta de energia para criar. Estava abalada pelo desgaste e cansaço causados pela encenação do espetáculo *Jogos temporários*, que, como já descrito, consistiu no primeiro exercício de criação de minha pesquisa de doutorado, desenvolvido entre os meses de novembro de 2005 e maio de 2006.

Eu sabia que precisava enfrentar o desafio de gerar uma nova obra. Estava comprometida com a programação do Ateliê de Coreógrafos Brasileiros, Ano V, evento a ser realizado em Salvador, Bahia, e haveria de estreiar essa nova criação em outubro do mesmo ano, no palco principal do TCA. Havia me programado para iniciar a primeira etapa de trabalho, que compreenderia os meses de junho e julho de 2006, com um grupo pequeno de intérpretes pesquisadores.

Convidei Márcia Lusalva, Pedro Martins e Leonardo Luz para integrarem essa equipe, com o objetivo de conceber as idéias mestras que seriam desenvolvidas em etapa posterior de construção e encenação do espetáculo *Húmus*, para a qual o elenco seria selecionado em audição pública, conforme as diretrizes definidas pelo regulamento do Ateliê de Coreógrafos Brasileiros.

Os intérpretes Pedro Martins e Leonardo Luz conheciam minha proposta de estudo e já haviam participado da criação de *De touros e homens*. Pedro Martins, ademais, acompanhava há cerca de cinco anos o desenvolvimento do meu trabalho de formação de

intérpretes junto ao Departamento de Artes Cênicas da Universidade de Brasília (UnB). Quanto à Márcia Lusalva, os elos artísticos são mais estreitos. Parceira desde 1995, atuou como intérprete, assistente de direção, pesquisadora e co-autora de vários trabalhos produzidos pela minha companhia, entre eles a *Série Touros*, resultante da pesquisa de mestrado. Vale ressaltar que sua colaboração como intérprete-criadora distingue-se pelo envolvimento, compreensão ampla e profunda da dimensão do estudo desenvolvido para a criação, o que resulta sempre em uma maior participação criativa, cumprindo um papel efetivo na estimulação do coletivo. Cúmplice da direção, ela exerce sensível ascendência sobre o conjunto, agindo por meio de uma relação direta e íntima com os outros intérpretes.

Mesmo contando com essa colaboração artística, ainda assim, sentia-me impotente e desmotivada. Busquei apoio recorrendo à prece, à invocação, à oração como recurso para construir com os intérpretes pesquisadores um ritual de preparação que nos servisse de ignição para disponibilizar nossos corpos e mentes para a criação. Reconhecia que, diante da aridez em que repousavam minhas idéias, era preciso nutrir o imaginário que as fertilizaria, invocar forças que nos dessem suporte para responder às motivações propostas para a criação de *Húmus*. Ademais, conforme exposto, a idéia de ritual permanecia latente na idealização original, entretanto, jamais poderia supor que a prática desse ritual nasceria da real necessidade de abrir caminhos que nos pudessem guiar e estimular nossa criatividade.

Assim, estabelecemos que o ponto zero para qualquer esforço que empreenderíamos para a concretização de nosso projeto seria a “liturgia” de preparação para criação do espetáculo, compreendida como um conjunto de procedimentos, um cerimonial com regras próprias que abrigaria os ainda desfocados elementos que constituíam as únicas referências para iniciarmos nossa jornada: o *jogo*, o mito e os rituais dionisíacos, a fusão de antagonismos primordiais da existência e as brincadeiras infantis.

Essa foi uma das mais árduas tarefas que me dispus a cumprir como criadora. Durante todo o período de idealização do trabalho, nos dedicamos religiosamente a sentir, intuir e experimentar procedimentos de sensibilização, de forma a criar uma cadeia harmônica que constituiria nosso ritual de preparação, fonte que nutriria a gestação e o conseqüente parto de *Húmus*, metaforicamente falando. Essa “liturgia” consistiu em uma estrutura de progressão de ações e resultava na preparação técnica do corpo para a atividade, na integração do grupo e na disponibilidade para o sensível. Ao mesmo tempo, introduzia alguns elementos de experimentação baseados em princípios de *jogos* de ação, que subsidiaram a formulação dos *jogos* cênicos.

Compreendi, posteriormente, que essa experiência correspondia ao que Nachmanovitch (1997, p.77) fala quanto à função dos rituais de preparação. Em suas palavras, eles servem para:

[...] invocar nossas musas, para abrir nossa capacidade de mediunidade e concentração, para preparar nosso ser para desafios que virão. Nesse estado de intensa sintonia e afinação, tudo o que fazemos e percebemos se torna criatividade.

De fato, essa estrutura foi um instrumento fundamental para a iniciação dos outros sete intérpretes que formaram o elenco em etapa posterior, tendo, naturalmente, sofrido algumas adequações em função da necessária integração desse novo grupo. Esse conjunto de procedimentos havia-se estabelecido, progressivamente, durante os dois primeiros meses dedicados à experimentação e pesquisa para a concepção da obra. Assumiu, em sua forma final, a seqüência de cinco momentos distintos intercalados de dinâmicas em círculo, as rodas, compreendidas como signos de congregação, de convergência de energia e de síntese do significado do ritual.

Para enfatizar o caráter ritualístico que pretendia imprimir ao cotidiano de trabalho, solicitei aos intérpretes Agatha Oliveira, Catarina Veiga, Cláudia Guedes, Guilherme Duarte, Joselene Carvalho, Lucas Valentim e Marcley Oliveira, que se integraram posteriormente, que, desde o primeiro momento de sua chegada na sala, mais precisamente no exato instante que antecedia a entrada pela porta, tirassem os sapatos e assumissem uma atitude respeitosa ao espaço e aos que nele já se concentravam, considerando-o como nosso templo de criação.

Isso justificava-se porque eu precisava chegar mais cedo para me concentrar para o início do trabalho e causava-me incômodo a atitude, normalmente, despojada dos intérpretes que tendem a chegar desconcentrados, puxando conversa e contando novidades. Assim, dessa vez, eu impus, como sempre desejei, outra atitude para com o ato criativo.

Confesso que isso criava uma atmosfera de trabalho sóbria e densa, que poderia ser tomada como um paradoxo diante da intenção exposta de brincar. Mas, era exatamente nisso que residia a riqueza da experiência. A brincadeira é séria. Quanto mais sério brincamos, mais preciosa é a fantasia que criamos.

Para corroborar com esse propósito, Luslva confeccionou, artesanalmente, uma galha destinada a abrigar os desejos, os sonhos e as vontades comuns, terreno de semeadura da obra. Cada um, a cada dia, amarrava uma fita e em silêncio fazia seus pedidos. Às vezes, faziam-no logo que chegavam, outras vezes durante o ritual de preparação ou mesmo ao final dele.

Desde o primeiro dia de trabalho, Luslva advertiu a todos que as frustrações advêm de não sabermos desejar e sonhar com o tangível, e que a força dos desejos e dos sonhos existe na mesma relação da vontade que temos de realizá-los. Pediu para que cada um escrevesse o que compreendia como desejo, sonho e vontade. Transcreveu, cuidadosamente, cada testemunho sobre a superfície de uma caixa que trazia os pedaços de fitas para serem usados.

Em geral, depois que todos já haviam chegado e estavam prontos para o início, nos dispúnhamos em roda e eu proferia breves orientações quanto aos objetivos propostos para cada dia de trabalho. Em seguida, iniciávamos nosso ritual, conforme passo a descrever:

Momento1 - Individual:

Nesse primeiro momento, deitados, cada um dispunha do tempo necessário para concentrar-se e reverter o pensamento para si, naquele instante e lugar. Sugeriu, então, que estabelecessem uma conexão voluntária com a respiração, com o intuito de abrir canais de sensibilidade e de efetuar uma transferência de foco, da percepção do espaço externo para o contexto interno das sensações. Visava, igualmente, despertar o ânimo, a disposição, a vitalidade e a criatividade. O sentido primordial da atividade residia na idéia de acomodar o corpo em profunda intimidade.

Em seguida, já concentrados, convergiam para um primeiro encontro, enquanto evocavam as imagens que, a cada dia, permeariam suas reverências. Faziam emergir falas sussurradas do imaginário individual, como se criássemos um mantra, dando início ao momento que chamamos de roda da licença, invocação, oração, saudação, anúncio e agradecimento.

Orientei-os para, inicialmente, procederem a uma introspecção, enquanto se acomodavam no espaço individual, o que dava-se, geralmente, em posição horizontal. A partir do movimento de ascensão do solo, deveriam buscar expandir as energias condensadas visando sua dilatação e emanção para o coletivo, ainda que isso fosse perceptível apenas com muita proximidade, enquanto se punham em círculo.

Roda 1 - Todos

No primeiro período de trabalho, com o grupo reduzido, no reuníamos em uma única roda. Posteriormente, como era muito difícil obter uma perfeita sintonia entre todos e obter uma concentração de energia num único ponto, senti necessidade de criar outros centros de atração e catalisação de energia. Sugeri que convergissem para formar três pequenos

agrupamentos de círculos dispostos em pontos equidistantes no espaço, para os quais os intérpretes poderiam dirigir-se aleatoriamente, formando, assim, três rodas.

Uma vez agrupados nas rodas, dispunham-se a pedir licença às forças supremas que cada um desejava ali reverenciar. Saudavam, invocavam, anunciavam as boas venturas e agradeciam com falas livres e intimistas, buscando uma atmosfera integradora e sensível, procurando expressar suas pulsões espontaneamente. Eu participava com minhas falas, enquanto incensava o ambiente para perfumar e purificar. Para mim, a brasa representava o fogo, a chama vital, a centelha de vida. Mantinha, igualmente, durante todo o dia de trabalho, uma vela acesa em referência ao simbolismo do fogo que traduz a presença do divino.

Periodicamente, eu retornava a falar sobre o entendimento desse momento. Sobre o sentido de pedir licença como forma de reverenciar e saudar as forças que reconhecemos e para as quais pedimos permissão para viver o que desejamos. A invocação para convocar, chamar essas mesmas forças para outorgar-nos a disposição para a transformação e imantarmos do poder que nos cabe, como artistas, de converter a realidade em poesia e construir um mundo imaginário da fantasia, que, para nós, seria a celebração, a festa, o purgatório do medo de viver.

Eventualmente, anotava em meu caderno de direção trechos de minha fala diária e, ao final do processo, pude recolher essas frases:

Que seja brincadeira para tudo o que vier, mas não frouxa, e sim séria e pra valer, sem ter nada a perder.

Clareza para escolher o fio que desajusta os nós que embolam o caminho, pra eu entender por aonde eu vou, pra onde eu vou.

Salve as forças que regem minha existência, salve a vontade, o impulso, e cada passo no escuro. Salve cada pedra que me desvia e me oferece outro caminho. Salve o tempo e a matéria, a lógica e a paixão.

Eu peço permissão para estar aqui e em nenhum outro lugar. Para tocar no acaso que a tudo e a nada pertence. Para ser tocado pelo acaso, o inesperado sem me lesar.

Peço vontade para brincar e enquanto a brincadeira durar. Clareza para ouvir e para falar. Sensibilidade para oferecer e receber, e invoco as forças que guardam e fecham meu corpo para tudo o que se abre chegar.

Eu saúdo tudo o que me abre passagem.

Eu ofereço minha paixão e, desde já, eu agradeço.

Eu saúdo o tempo e o espaço, as forças que me animam e me protegem e peço passagem.

Peço para vontade, peço licença para o menor espaço e para a imensidão, para o que está em cima, para o que está embaixo, na frente e atrás. Ao que está dentro que não consigo entender e ao que está fora para não me ferir.

Peço passagem e convido a percepção, a verdade, para a brincadeira chegar.

Eu peço licença para começar. Para o início, o princípio, tudo o que nasce, embrião, tudo o que brota do nada, a escuridão de dentro de mim e toda escuridão. Licença para entrar pelo caminho de tudo o que do escuro nasce, brota no meu caminho, no meu passo.

Eu peço licença à minha morte de cada instante para que dela nasça outro princípio, um começo de dentro de mim.

A tudo o que do meu escuro nasce eu peço licença.

Eu peço licença ao ar que eu respiro e ao meu corpo cansado pelo tempo.

Peço licença ao tempo, para que ele me deixe chegar perto, bem perto do tempo propício, o momento certo para ser e estar, sentir e tocar.

Licença à terra que me abriga, me recebe, me apóia e não me deixa cair, encantamento desse chão que me suporta e que está sempre em movimento. Licença ao fundo de tudo, da terra, de mim, e o de dentro, escuro, noite de onde tudo nasce, principia.

Licença à sombra que vela, e à luz que me cega.

Licença ao tempo, ao espaço e a tudo o que está dentro, fora, em cima, em baixo, a todas as forças que me animam, a tudo o que soma e agrega, a tudo o que eu não separo.

Saúdo e invoco a graça.

Eu peço licença para olhar o mundo com olhos da graça. E, desde já, eu agradeço.

Salve o sol que me anima e me incendeia.

Salve o fogo, centelha divina que me queima.

Salve luz que me alumia e me cega de esplendor.

Salve a água que lava limpa e purifica,

Salve toda a minha dor e o passo de cada dia.

Salve toda noite e a escuridão.

Todo o dia e o clarão.

Salve o mar e a tormenta, o profundo e o trovão.

Salve cada mergulho nessa imensidão.

Salve o amor e a criação, o homem e o coração.

Salve a dúvida e a intuição, salve a sabedoria e a inspiração.

Salve a vontade, o desejo e o sonho.

Que nascem de cada fracasso, decepção e frustração.

Salve a morte de cada dia.

Salve a renovação,

Salve a alegria,

Salve o azar,

Salve toda diversão.

Algumas dessas minhas falas nasceram da fala dos outros, pois, para estimular a integração, propus que nos apropriássemos do que pudéssemos ouvir na busca de proporcionar um caminho de sintonia, de conexão e de construção de um universo imaginário comum.

Desde o início do processo, sempre foi muito difícil e raro obter, verdadeiramente, uma entrega à fantasia do ritual, evocar um sentimento coletivo de fé no trabalho por meio dessa construção imaginária que parecia possível apenas para mim e Luslva. Frequentemente, os intérpretes não sugestionavam-se a ponto de “crer” no poder de catalisar e emanar energia criativa para o coletivo.

Sobre isso, vale trazer um trecho da entrevista na qual Marclely manifesta sua dificuldade:

[...] eu tenho certa dificuldade com a concentração, de parar e me concentrar naquilo que estou fazendo. Isso foi um exercício para mim todos os dias, ali, até me acostumar um pouco com aquilo. [...] Então, no início eu muitas vezes, para ser sincero, fingia um pouco, porque era muito difícil. [...] Todo o dia, antes de entrar na sala, eu tinha que parar e pensar sobre isso: - “Você agora está entrando na sala, então vamos tentar se concentrar, não brincar, não conversar”. Porque, se deixasse, eu ia brincar com todo mundo, falar com todo mundo primeiro e tal, até sentar, então assim eu tive certa dificuldade. Mas, isso também me ensinou outras coisas, com esse costume de fazer isso todo dia você vê que certas coisas funcionam, se você levar mais a sério assim funcionam, eu comecei a ver isso. [...] Às vezes, você precisa parar e se concentrar melhor no que está fazendo, na proposta, porque não é sempre que pode só fingir.

Eu, da minha parte, por vezes, brincava de sacerdotisa de mim mesma, da minha crença, dotada do poder da criação. Eu regia em meu imaginário forças no espaço e sentia-me tomada por elas. Isso, afinal, não é tão distante de nossas aptidões, melhor dizendo, é de fato uma capacidade humana, aqui exercida, é claro, em um ambiente compreendido como fictício e extraordinário. Foi ressaltado que o nosso ritual não deveria ser compreendido como uma prática religiosa. Era, antes, uma forma de estarmos relacionado-nos com forças subjetivas e com a nossa capacidade de lidar, respeitar e interagir com elas e admitir isso em nossa imaginação.

Se havia envolvimento, ele dava-se de forma individualizada, sem que conseguissem partilhar suas imagens com o grupo. Em geral, permaneciam ensimesmados, alienavam-se do todo à sua volta e não produziam um movimento coletivo de integração. Conforme testemunho de Lucas, contestado por Marcley:

Lucas

Para mim, foi mais tranquilo nesse sentido, porque eu sou muito ritualístico mesmo na minha vida, nas minhas coisas, na forma como eu organizo o meu espaço. Já penso muito em tudo isso, por isso foi bem mais prático para mim, eu consegui submergir e acreditar na fantasia mais fácil. Mas, a dificuldade era ver algumas pessoas extrapolarem e eu achar que estava no *fake*, então eu não conseguia me concentrar, isso, às vezes, era o que me atrapalhava. Apesar de ser ritualístico, eu sou muito introspectivo mesmo.

Marcley

Justamente, é sobre esse interagir que eu acho interessante falar. É também interagir com essas outras pessoas, com essas outras energias. O Lucas dizer: “Às vezes, me atrapalha um pouco”. Também me atrapalhavam algumas coisas, daí eu falava assim: “Espera aí, então eu me afasto, vou mais pra lá, vou mais para cá”. Cada um tem a sua, como eu viajava e buscava as minhas coisas, cada um buscava a sua, então eu podia atrapalhar alguém também, sei

lá. [...] Era você conseguir entrar em harmonia com essas forças e essas energias que cada um tem.

Sem essa interação, não era possível fazer a transição desse momento para o próximo sem que houvesse uma ruptura no estado íntimo de concentração já obtido.

Foi muito importante frisar o quanto era imprescindível ter encarnada a compreensão do sentido da transformação. Noção fundamental para o significado do trabalho, imbricada no dinamismo da existência, no paradoxo do ciclo vida e morte e na natureza de Dioniso, deus da metamorfose. Fundamentos que sedimentavam o terreno de nossas inquietações.

Esse momento sempre exigiu minha interferência. Tanto era preciso induzi-los a interagir, como, obtida e desfrutada a conexão, sugerir que, aos poucos, diluíssem as falas, que dissolvessem as rodas, que transformassem as relações e buscassem o contato corporal, para então formarem duos ou trios. Com o decorrer do processo, foi possível observar o esforço de alguns intérpretes, em gerar, por meio de sua presença, uma força agregativa capaz de magnetizar o coletivo e engendrar uma interatividade harmônica. Era notório o quanto contribuía, sensivelmente, para a aproximação dos corpos e a transição para o momento seguinte.

Momento 2 - Em pares ou em trios:

Para visar uma acomodação corporal, tecnicamente satisfatória e sensível, utilizamos massagem e alongamento. Era preciso manter a conexão e a concentração, não diluir o estado de sensibilidade já alcançado, executando uma atividade estritamente funcional, integrando todo o corpo em uma ação orgânica. Eram motivados a moldar um o corpo do outro, mobilizar esse receptáculo, o corpo veículo, o corpo *médium*, à imagem de Prometeu, que com argila modelou o homem para ser animado pelo sopro divino.

Tentava estimular a imaginação procurando uma conotação extra cotidiana para a ação. Sugeria que pensassem em imantar, energizar, acionar e enfeitiçar os corpos com o toque das mãos ou o contato corporal qualquer que fosse. Em receber e em contagiar, em fortalecer e incandescer a pele pela fricção.

Um agia e outro sofria a ação em constante reversibilidade. Mesmo quando um assumia a posição aparentemente passiva de receptor, eu solicitava que se mantivesse sempre em atividade, ora dando a perceber os limites de sua flexibilidade, ora oferecendo o corpo para manipulação em posições mais cômodas de alongamento. Era preciso observar a

delicadeza do tato e do contato, respeitando os princípios do alongamento corporal de forma a dar conforto para o parceiro.

Lembrava-os sempre de manter clara a relação de integração da respiração com a ação, com o contato e o tato, pressionando, amassando, pesando, friccionando e massageando. Também buscavam formas de manusear o corpo do outro alongando-o, estendendo-o, estirando-o e distendendo-o.

Revitalizados e saciados com esses estímulos táteis, eram induzidos ao desmembramento processual e contínuo dos pares ou trios, a fim de retomarem o trabalho individual.

Momento 3 - Individual:

A partir desse momento, dirigiam o foco do olhar para o campo externo, conectando-o com o espaço e disponibilizando o corpo para o deslocamento e ativação do sistema cardio-respiratório. Sugeri, inicialmente, que explorassem imagens de antagonismos fundamentais para motivar as ações, a fim de perceberem as tensões contraditórias que incidem sobre o corpo em movimento. Posteriormente, experimentaram a imersão em sensações e estados suscitados pelas situações que iam moldando-se nos experimentos com os *jogos*.

Com o trabalho mais definido, puderam aprofundar-se na construção da identidade de cada jogador. Mesmo estando em um espaço coletivo, nesse momento, eu frisava a idéia de trabalharem solitários, construindo a imagem de cada cena consigo mesmos. Deveriam transitar entre as diversas situações, sem preocupação em representá-las ou demonstrá-las, aprofundando-se na idéia de transformação. Deveriam fazer uso desse momento como um laboratório de emoções, ultrapassando a simples exploração de elementos de movimento e buscando acessar estados emocionais para, em seguida, restaurar o sentido de integração e conexão grupal obtido na primeira roda.

Roda 2 - Todos:

Passavam, então, a travar uma troca de olhares. A movimentação, agora mais dinâmica e ocupando todo o espaço, tendia a estabelecer-se em círculos e espirais. Insinuava-se uma ciranda livre e espontânea, evocando a extroversão, a brincadeira que prenunciava o espírito vitalista que pretendia-se fazer mais presente no momento seguinte.

Momento 4 - Grupos de dois ou mais:

Mantendo o contato visual, aproximavam-se, respeitando o fluxo do movimento ininterrupto, para, então, elegerem seus parceiros. Orientados a articularem propostas de movimentos motivadas pela idéia de verbos de ação, desenvolviam pequenos *jogos* improvisados de: reter, prender, segurar, fixar, estancar, bloquear, impedir; ou passar por cima, por entre, por baixo, rolando por sobre, equilibrando-se sobre; ou de conduzir, manipular, erguer, impulsionar, empurrar; separar, intervir, apartar, excluir; ou de suportar, apoiar, sustentar; ou de baixar, tombar, derrubar.

Não foi tão fácil responder às propostas do *jogo* sensorial, que exigiam apurar os reflexos e habilidades. Logo no início, era comum não darem-se o tempo necessário para desenvolver uma idéia e logo sugeriam outra. Isso resultava em confusão e desentendimento, muitas vezes, mascarada por soluções mecânicas que não correspondiam ao diálogo que se pretendia. Insistia para que definissem com clareza suas ações e estabelecessem uma comunicação que explicitasse o propósito do *jogo*.

Como prevalecia a tendência em trabalhar em planos mais baixos, por favorecer o apoio do corpo, o equilíbrio e a mobilidade, em determinado momento eu incitava-os a assumir o plano vertical para dinamizar a progressão. Assim, foram elaborados alguns *jogos* com essa finalidade, nos quais os papéis e funções eram designados por fórmulas de escolhas extraídas da prática infantil: zero ou um; pedra, papel e tesoura ou par ou ímpar.

Em um dos exercícios, motivados pela idéia de negar a vontade do outro, cada um escolhia uma ação a ser proposta a um dos parceiros de um *jogo* triangular, em que 1 quer se relacionar com 2, 2 com 3 e 3 com 1. Para negar a vontade, 1 deveria sempre evitar 3, 3 evitar 2 e 2 evitar 1, reagindo conforme as ações que lhes eram propostas sem apelar para uma atitude de fuga ou caracterizar uma perseguição, como em um “pique-pega”. Por exemplo: 1 quer levar 2 ao chão, que quer mover 3 do lugar, que quer tocar o rosto de 1 para fazê-lo olhar em seus olhos, sendo que todos tentam impossibilitar que essas ações tenham êxito sem fugir ou impedir, apenas transformando o movimento, sem bloqueá-lo, pois o propósito não era ganhar, mas gerar ação.

Isso demandava estratégia. Cada jogador deveria tentar surpreender o outro em uma situação de desvantagem até tornar inevitável para 1 olhar nos olhos de 3, para 3 mover-se conforme a vontade de 2 e 3 ser levado ao chão por 1. Obtido o êxito de cada intento, dava-se continuidade ao *jogo*, no sentido de gerar uma cadeia permanente de ações.

Em outro exercício, o “tapa-caminho”, 1 seguia 2 em percurso claro e preciso pelo espaço, enquanto 3 interpelava 1, criando obstáculos. Já no “desvia-o fluxo”, 1 e 2 formavam um par e desenvolviam uma movimentação livre, enquanto 3 tentava interferir e dissolver essa parceria para assumir o lugar de 1 ou de 2, sem obstruir, entretanto, o fluxo do movimento. Aquele que era excluído passava a separar o novo par e assim por diante. Ou, ainda no “passa-mão”, 1 conduzia a mão de 2 até tocar qualquer parte do corpo de 3, que reconduzia a mão de 2 para tocar o corpo de 1 e assim, sucessivamente, em movimentos contínuos e ininterruptos.

Em dado momento, eram solicitados a concluir os *jogos* e dissolverem a ação para transitarem para o próximo momento.

Roda 3 - Todos:

Similar à roda anterior, todos se dispunham a circular, livremente, pelo espaço buscando a conexão do grupo, o olho no olho e o sentimento de cumplicidade, mantendo-se atentos à proposta de atividade que seria apresentada.

Momento 5 - jogos coletivos:

No início, eu propunha alguns jogos infantis adaptando suas regras e convenções de forma a enfatizar seus princípios e buscar uma qualidade poética para a ação, em detrimento de uma estrita funcionalidade competitiva. Assim, brincamos de pular corda, de pique-pega e de bobinha, utilizando abordagens variadas e sugerindo novas situações. Cuidava sempre para que a movimentação resultante fosse harmônica, precisa, controlada, e, sobretudo, marcada pela idéia de transformação, para que houvesse sempre, em cada movimento, uma margem para continuidade, insinuando elos de transição que possibilitassem o próximo gesto.

Aos poucos, podia aproveitar o estado de prontidão já alcançado nesse ponto do ritual de preparação, e, conforme os experimentos consolidavam-se, eu usava esse momento para suscitar um desafio, incitando-os a vivenciar algum dos *jogos* já elaborados, confrontando-os com a situação que seria posta em cena. Pretendia, com isso, vencer as barreiras de resistência ainda existentes que impediam-nos de atuarem nos *jogos* com total imersão. Havia dificuldades de concentração, atenção ao foco, às regras e ao seu papel no *jogo* e, ainda assim, estar envolvido com o instante. Para isso, era preciso estar sempre em estado criativo sem perder a relação imaginária com a ação.

Ao final do processo, quando já transitavam com mais domínio sobre todas as etapas do ritual, esse momento passou a ser usado para pontuar o que viria a ser o início do

espetáculo. Momento em que sintetizávamos a experiência das rodas em uma construção cênica dedicada à licença, saudação, invocação, anúncio e agradecimento agora vividos com mais densidade e intensidade. Enfim, um ato poético, condensado, destinado ao movimento de mergulho para a transformação.

Roda Final - conclusão

Para finalizar, induzia-os a diluir o estado de efervescência alcançado. Solicitava que caminhassem pelo espaço para acalmar os batimentos cardíacos e recuperar a respiração até dissolverem por completo o ato ritual, concluindo essa etapa do trabalho diário.

Seguia-se a isso um pequeno intervalo, tempo apenas para beber água dentro da sala ou ir ao banheiro se necessário, cuidando que não perdessem a concentração e a disponibilidade corporal já acessada, para, então, procedermos aos estudos e experimentos de *jogos cênicos* propostos nos laboratórios experimentais de criação.

3.3.2 Semeadura

Será o dia da tomada de consciência coletiva de que o ser é para a morte. Então, aí se festejará a vida. Sem piedade cristã, sem trapaça, sem dogmas, sem leis, sem conceitos. Apenas a flauta, o tambor, a chuva e a dança (MAUTNER, 2002).

Na prática dos laboratórios, as idéias e motivações que alimentaram as propostas dos experimentos cruzaram-se com alguns jogos infantis tradicionais resgatados da nossa memória e imagens da mitologia grega. Dessa forma, foram considerados, especialmente, os mitos que narram o nascimento e renascimento de Dioniso, as perseguições, a introdução do culto orgiástico e seu significado, função e simbologia no espírito religioso da Grécia antiga.

Entendo que esses cruzamentos e as analogias que deles decorreram deram-se em nossas mentes criativas por um processo do inconsciente. Como uma intuição compreensiva, apreendendo a realidade da linguagem mitológica associada àquela do universo infantil, tendo em conta a afetividade e a imaginação que sobre elas exercem grande papel.

Penetrar no ambiente mítico é deixar-se entrar no âmbito do desconhecido, do absolutamente outro. O mito é algo que pode ser percebido por nossa inteligência intuitiva,

mas não pela nossa inteligência lógica. É uma realidade que pertence ao conhecimento simbólico e que não há como ser apreendida por uma racionalidade redutora, pois “[...] inserido no tempo absoluto e primordial, [...] o mito permite que se capte no interstício do fenômeno a grandeza do todo” (LEITE, 2001, p. 15). Sua compreensão, portanto, não é imediata.

Assim, mesmo sem compreender o significado de uma narrativa mitológica, a estória nos fascina porque reconhecemos nela algo que nos remete ao fundo do nosso ser, à nossa realidade interna. Sabemos, em nosso íntimo, que o simbolismo mítico evoca um imaginário fantástico que expressa inquietações, questionamentos e aspectos obscuros da natureza humana.

Foi com a mente aberta e sem intenção de interpretar todos os seus significados que nos permitimos ser permeados por esses simbolismos, projetando-os, intuitivamente, em nosso trabalho criativo.

As primeiras provocações nascidas do estudo do mito foram as recorrentes situações de perseguição sofridas por Dioniso, por apresentarem, segundo Brandão (2001, p. 117), características de ritos iniciáticos. Desde seu primeiro nascimento, concebido dos amores de Zeus e Perséfone e, mais comumente chamado, Zagreu, Dioniso torna-se alvo dos ciúmes exacerbados de Hera, esposa de Zeus, que ordena aos Titãs seu rapto e morte.

Com o rosto polvilhado de gesso, a fim de não se darem a conhecer, os Titãs atraíram o pequenino Zagreu com brinquedos místicos: ossinhos, pião, carrapeta, *crepundia*¹³ e espelho. De posse do filho de Zeus, os enviados de Hera fizeram-no em pedaços; cozinham-lhe as carnes num caldeirão e as devoraram (BRANDÃO, 2001, grifo do autor).

Brandão esclarece que cobrir o rosto dos neófitos com pó de gesso ou com cinzas, de forma a assemelharem-se a espectros, é uma prática observada por diferentes estudiosos em ritos arcaicos de iniciação e traduz o significado da morte ritual. Observamos, também, que na descrição de algumas festas dionisíacas, os participantes ou sacerdotes faziam uso de máscaras, seja como artifício para invocar a fertilidade ou como forma de encarnar o deus que ela representa. Isso despertou-nos para a noção de simulacro e os significados da máscara, que entre nós poderia ser adotado como um recurso de transformação, levando-nos a considerar, posteriormente, o uso de maquiagem pictórica como forma de propor a transfiguração do intérprete ou a presença de um “outro”.

¹³ Argolas de marfim ou pequenos chocalhos.

Outro dado que nos pareceu importante nessa passagem do mito foi o desmembramento de Dioniso menino e seu cozimento. A cocção ou passagem pelo fogo aparece em várias narrativas míticas como um rito iniciático que visa rejuvenescer, conferir virtudes diversas ou, no caso de Dioniso, outorgar a imortalidade. Percebemos que a presença do fogo deveria ser significativa no trabalho e nos vimos motivados a inquirir, mais profundamente, sobre seu simbolismo mítico, relacionado não só à natureza divina de Dioniso como à de outras figuras da mitologia grega, como Prometeu e Héstia, deusa da lareira, descendente de Crono. Disso resultou a idéia de tirar proveito dessas associações e introduzi-lo como um elemento central em um experimento de *jogo* cênico.

Retornando à passagem da morte de Dioniso pelas mãos dos Titãs, seguida de seu renascimento, em uma das versões do mito consta que o seu coração, ainda palpitante, foi ingerido por sua segunda genitora, Sêmele, razão pela qual ele volta à vida. Hera, ciumenta e artilosa, ludibria Sêmele, fazendo-a pedir a Zeus que apresente-se em sua plenitude. Em conseqüência disso, ela sucumbe à força da epifania do deus supremo. Dioniso é resgatado, prematuramente, do ventre materno e sua gestação é concluída na coxa de Zeus, seu pai.

Renascido, Dioniso é, novamente, perseguido por Hera que enlouquece Átamas e Ino, o casal que havia sido incumbido de acolhê-lo e protegê-lo. Temendo novo estratagema de Hera, Zeus transforma-o em bode e o envia para o monte Nisa, para crescer aos cuidados das Ninfas e Sátiros. Lá, rodeado de videiras, Dioniso descobre o novo néctar embriagador extraídos das uvas - o vinho - e experimenta seus efeitos com seus companheiros. Entorpecidos, dançam, vertiginosamente, ao som de flautas e címbalos tomados pelo delírio até a exaustão.

Isso desperta a ira insaciável de Hera que, dessa vez, enlouquece o próprio Dioniso. Perturbado, Dioniso vagueia até chegar a Frigia, onde é purificado pela deusa Cibele, que o inicia nos cultos orgiásticos. Desse momento em diante, Dioniso parte em peregrinação para difundir o seu culto.

É, então, perseguido pelo rei da Trácia, Licurgo, refugiando-se nas águas do mar. Aqui, o episódio da perseguição lembra um rito iniciático e catártico de purificação pela água, atestado em muitas culturas primitivas e representado em rituais dionisíacos em alusão à prática do banho ritual que antecede ou conclui as cerimônias. Isso, igualmente, ofereceu-nos motivos para incorporar a presença da água no trabalho como um elemento antagonico e complementar ao fogo. Seguem-se a essa passagem a oposição de Penteu à sua entrada na

Beócia e a cilada promovida pelos piratas etruscos, que pretendiam vendê-lo como escravo na Índia.

Todas essas indicações me levaram a pressupor que, em nosso imaginário, cada *jogo* seria como um rito iniciático, uma confrontação com nossos limites, tendo como finalidade habilitar-nos ao prazer. Até onde poderíamos suportar, tolerar, resistir ou responder aos desafios propostos? Idealizava criar *jogos* de perseguir e fugir, procurar e esconder, *jogos* de força, de destreza, velocidade, *jogos* de precisão, de adivinhação ou de vertigem, nos quais haveria de encontrar-se uma forma de reverter os papéis e as situações, frisando seus aspectos antagônicos.

Assim, os *jogos* poderiam dar-se como provas de resistência física, emocional, de habilidade, sagacidade e sensibilidade, por meio dos quais os intérpretes se colocariam expostos à intensidade do vivido, aos riscos de sua fantasia, importando menos vencer. O êxito do desempenho, estaria, sobretudo, na entrega sem pudores, na ousadia para viver, criativamente, cada experiência.

Da mesma forma, foi incorporado ao nosso imaginário o significado dos rituais dionisíacos. Dioniso era festejado com procissões alegres e ruidosas. Na celebração de seu culto orgiástico, tocavam-se flautas, tambores e címbalos. Os devotos dançavam, freneticamente, sob o efeito embriagador do vinho até caírem semidesfalecidos. Nesse estado de semiconsciência, acreditavam sair de si pelo processo do êxtase, superando a condição humana, conquistando uma liberdade e espontaneidade que outros não podiam experimentar. Isso implicava um mergulho em Dioniso e da divindade em seu adorador pelo processo do entusiasmo, o que significa ter um deus dentro de si. Tomados pela loucura sagrada e agitação incontrolável, concretizava-se a comunhão com o Deus.

Da convergência de todos esses significados, revelou-se o sentido que poderíamos atribuir a *Húmus*: celebração da finitude. A ela dedicaríamos todos os excessos, todos os limites postos à prova em um ritual de passagem, durante o qual, ainda que em nosso imaginário, nos tornaríamos aptos a viver o êxtase e sonhar em libertar-nos do medo da morte para desfrutar do prazer de existir.

Assim, cumpridas todas as provas de iniciação, nos seria permitido desfrutar de uma liberação total da possibilidade de romper com interditos comportamentais, morais e doutrinários, festejando. Isso traria, ademais, o significado de um ato de resistência contra toda experiência imposta como verdade absoluta, que só pode efetuar-se pela negação de

tudo, conforme a proposição que foi adotada como motivação para o extravasamento dos intérpretes na cena final:

SEM CULPA
 SEM DOGMAS
 SEM TEORIAS
 SEM PUDOR
 SEM VERGONHA
 SEM MEDO
 SEM RAZÃO
 SEM POR QUÊ
 SEM RESPOSTAS
 SEM JUÍZO
 SEM RESPEITO
 SEM LIMITES
 SEM SILÊNCIO
 SEM PAZ
 SEM CALMA
 SEM DESCULPA
 SEM SUBMISSÃO
 SEM OBRIGAÇÃO
 SEM PASSADO
 SEM FUTURO
 SEM TEMPO

Vislumbramos, como em uma utopia, promover uma catarse purgatória que teria seu ápice na festa, o ato final de um rito de iniciação, onde, através da música e da dança, tornar-se-ia sensível a presença do divino em cada um dos “intérpretes-iniciados”, à imagem do delírio dionisíaco que produz a “crença num elo íntimo que se estabelece com o deus” (ELIADE, 1983, p.48), assim compreendido por Lucas Valentim:

Eu compreendo o termo “iniciados” como se referindo às pessoas que se dispuseram a experimentar esses lugares que você propõe de vertigem, de exaustão dentro dos jogos, e que de alguma forma passaram um tempo treinando seus corpos e treinando sua mente, tentando não separar corpo e mente, mas possibilitando o exercício mesmo corporal e mental para se dispor a esse lugar, que é tão delicado onde a gente está trabalhando com ritual, jogo e festa. Tentar achar a linha que liga essas três coisas. Eu acho que os iniciados são essas pessoas que tiveram pistas de como conseguir chegar nesses lugares, como conseguir dispor seu corpo para chegar nesse estado, de alguma forma, ter meios de entender estes três pontos e tentar organizá-los. [...] Quando você falava no final para a gente dizer: - sem nada, sem pudor, sem... Sem culpa. Imagina! Eu! Numa festa, exausto, gritando: “Sem pudor! Sem culpa!”. Era jogar para fora, realmente, tudo em palavra. E a força que isso tinha, o desgaste que era e a forma como o público acabou entrando e fazendo parte da festa no final. [...] Acho que era o momento em que a gente conseguia chegar mais.

Quanto aos brinquedos utilizados pelos Titãs para atrair o pequeno Dioniso, sabe-se que, em muitas culturas, são adotados como símbolos de iniciação que demarcam o caráter

essencialmente lúdico da idade infantil, distinguindo-a dos sofrimentos das fases subseqüentes da vida. Além de terem o poder de repelir forças malignas, os ossinhos, o pião e as *crepundia*, também produziam ruídos, e a sonoridade é um elemento considerado imprescindível nas cerimônias de iniciação, pois “um deus se atraía e se atrai com flauta e tambores” (BRANDÃO, 2001, p. 118).

Essa prerrogativa foi inteiramente incorporada no processo de criação e encenação de *Húmus*. Criávamos, tanto nos ensaios como em cena, uma ambiência sonora produzida por vozes e pelo som de instrumentos de percussão tocados pelos intérpretes, adotados como se fossem amuletos ou patuás, para marcar o início do ritual e evocar a entidade da criança para reger a abertura dos trabalhos diários e, posteriormente, dos *jogos* cênicos do espetáculo.

É importante fazer referência ao simbolismo dionisíaco da criança. Ainda menino, Zeus fê-lo reinar sobre todos os deuses do universo. A alternância de suas epifanias e desaparecimentos anunciava novos tempos. A criança divina era, assim, signo de renovação, de regeneração periódica do mundo (ELÍADE, 1983, p. 49). Sob outro ângulo, a criança também representa o arquétipo do espírito de diversão, a musa que inspira-nos a brincar.

A alma infantil que nos habita pode oferecer-nos uma inesgotável fonte de prazer, despertar-nos a criatividade e liberar energia pelo entusiasmo, lembrando que, no sentido grego do termo, isso é estar preenchido por Deus (NACHMANOVITCH, 1997, p. 53). Por isso, hoje, percebo que o que estava submerso em nossas mentes era, afinal, a imagem de Dioniso menino presidindo nosso ritual e assumindo a figura do anfitrião de nossa festa.

Tendo isso como perspectiva, os primeiros experimentos foram idealizados a partir de algumas brincadeiras infantis, como o pique-pega, pular corda ou cabra-cega, buscando relações de conflito e significados antagônicos, de forma a oferecer a possibilidade de estruturarem-se enquanto jogos dramáticos. Tinha-se sempre em mente a idéia de identificar as forças que estavam em *jogo*, afim de não perder de vista os significados mais profundos e, possivelmente, encobertos nas formas de aparentes brincadeiras. Nisso residia a permanente indagação: se na atividade lúdica prevalece a vivacidade e o espírito da brincadeira, como chegar à imersão no imaginário da sombra, à morte imbricada na vida, ao outro lado das coisas?

Minha expectativa era de que emoções intensas, ambíguas e contraditórias pudessem surgir da experiência do jogar e de suas descobertas, tais como o medo, o prazer, o orgulho, a

descrença, o júbilo, a agonia, o deleite, a satisfação, a tensão, a alegria, a euforia, a vertigem, o prazer sensorial, o entusiasmo e a vontade de tentar outra vez.

Outro dado interessante trazido por Brandão (2000, p. 50) instigou-nos, criativamente: as perseguições a Dioniso, que representam ritos catárticos e iniciáticos, ou perseguições à vítima sacrificial, também traduzem, em termos políticos, a oposição à penetração do culto dionisíaco por seu poder transgressor e ameaçador à aristocrática Grécia antiga dos deuses olímpicos.

Embora nas festas dionisíacas a transformação dos devotos pelo êxtase e entusiasmo levava à ruptura de todos os interditos de ordem política, social e religiosa, indo de encontro aos postulados da *pólis* democrática dos deuses olímpicos, elas sempre foram toleradas. Isso porque o caráter transgressor e contestador do culto dionisíaco, mesmo implicando na quebra de tabus, visava à fecundidade e a fertilidade, atingindo, sobretudo, o mundo da sensibilidade. Quando foi assimilado pelo sincretismo greco-romano, seu culto foi mal compreendido e deturpado, convertendo-se em orgias sexuais, intemperança e depravação, passando a ser conhecido com o nome de Bacanais.

O Senado romano, cauteloso com as possíveis conspirações de tais associações secretas, interviu, proclamando um decreto cerceador que regulamentava a prática dos ritos dionisíacos, coibindo seus abusos e excessos. De fato, supersticiosos e temerosos do poder dionisíaco, os romanos não ousariam suprimir seu culto. Colocaram-no sob tutela por meio da imposição de determinadas condições aos seus seguidores. Assim, para todas as proibições havia uma chave condicional que determinava as regras pelas quais estariam sujeitas as práticas das cerimônias e a manutenção de santuários.

Disso nasceu a idéia de criar enunciados que, como decretos, apresentassem as regras de cada *jogo*, para os quais os intérpretes seriam convocados. Pretendi elaborá-los de forma a não apenas delimitar as possibilidades do jogo, mas, antes, revelar as condições para sua execução, usando, como os romanos, chaves condicionais no texto que norteassem os intérpretes-jogadores em seus objetivos e explicitasse os meios para alcançá-los.

Vale dizer que, somado a isso, a relação entre o sentido antagônico das coisas em permanente reversibilidade e o saber empírico do povo, salientado por Maffesolli (2004), conduziram-me a buscar na música popular brasileira as expressões rítmicas, melódicas e, principalmente, poéticas dessa sabedoria, estabelecendo um elo entre o conceito fundamental do trabalho e a nossa própria identidade. Elo também presente no pensamento de Mautner

(2002), que bem reconhece na sabedoria popular uma força, um plasma que nutre a humanidade. O autor refere-se ao samba como seu grande mestre, a negritude como uma cultura tão profunda ou mais que a filosofia ocidental e nossos poetas e compositores brasileiros como sábios.

Percebi que a musicalidade apropriada para ambientar e estimular o processo criativo também deveria trazer uma vitalidade que exprimisse essa tensão. Investigamos e recolhemos um material musical diverso. Da fusão de ritmos de raiz com recursos eletrônicos, trazida pelo movimento *mangue beat*, inaugurado por Chico Science, ao lirismo das cirandas, encontramos um rico repertório que subsidiou nossas investigações experimentais.

Muitas foram as imagens que nutriram nosso imaginário, mas nada foi mais especial e preciso quanto os versos da banda Cordel do Fogo Encantado e a força poética de suas letras, estruturadas, sobretudo, pelas rimas simples que caracterizam a literatura de cordel. Isso foi determinante para delinear o caminho para a formulação dos enunciados.

Sem nenhuma pretensão literária, dispus-me a fazer um exercício criativo para convocar os intérpretes ao espírito da brincadeira e utilizei o jogo de palavras para envolvê-los na situação de cada *jogo*. Aos poucos, ia enriquecendo os enunciados inserindo, além das regras, imagens e metáforas que aludiam aos antagonismos fundamentais que estariam em *jogo*. Ao final, os enunciados foram incorporados à encenação sob uma forma mais sintética e integrados à trilha musical. Funcionaram como condutores dos sentidos, sugerindo ao espectador os significados imbricados em cada *jogo* cênico.

Mesmo muito discutido entre os estudiosos, o caráter secreto dos ritos de iniciação, proclamado por Dioniso em *As Bacantes*, de Eurípedes, apontado por Elíade (1983, p. 47), valeu-nos como inspiração para criar uma atmosfera íntima e privada nos ensaios. Existem referências textuais que esclarecem que as cerimônias eram realizadas à noite, a fim de preservar seu segredo, em lugar de cultos reservados e afastados, demonstrando, de certa forma, a existência de confrarias, estruturas fechadas e restritas aos iniciados.

Usamos isso para conceber uma espécie de prelúdio ao espetáculo, em que apenas parte do público, acomodados em um espaço diferenciado dentro do palco, compartilhavam da preparação que antecedia a abertura da cortina da boca de cena como novos adeptos ao ritual. Durante o espetáculo, esse público podia sentir com mais proximidade os conflitos expostos nos *jogos* e, ao final, era convidado a fazer parte da festa.

O signo do feminino também seria um dado considerado na concepção da obra. Em uma passagem do mito, é recomendado vestir o menino Dioniso com roupas femininas para, assim, iludir o ciúme de Hera. É a deusa Cibele, presente ritualmente na pedra negra, símbolo da Terra-Mãe, quem o purifica da loucura. Seu culto tem, sobretudo, adesão maciça das mulheres, as Mênades ou Bacantes, suas seguidoras e sacerdotisas. Isso definiria a saia como peça fundamental do figurino e signo do feminino, sendo o corte e a combinação com calças e outras peças distintos de sua imagem cotidiana, usada mais comumente pelas mulheres.

Igualmente, a multiplicidade de epítetos designados a Dioniso, também chamado Baco (possuído do êxtase e entusiasmo), Iaco (introdutor dos mistérios), Brômio (o ruidoso) e Zagreu (Dioniso arcaico), foi bem sugestiva. Desde o primeiro momento da audição, procurei observar os candidatos, atribuindo-lhes apelidos que ressaltassem os traços mais evidentes de sua expressividade individual. Depois, já no fim do processo, propus que os intérpretes escolhessem um codinome que sintetizasse as forças encarnadas e representadas por cada um de seus pseudo personagens. Com isso, eles teriam, de certa forma, sua intimidade revelada, lembrando-os que todos os significados imaginados renasceriam em cada um, transformando-o em “outro”, para, então, transformar à sua volta. Foram escolhidos os seguintes epítetos: a Impermanência, o Dilema, o Que vem antes, o Que vem depois, o Meio, a Eminência, a Cumplicidade, a Vontade, o Delírio e o Destino.

Havia, ainda, um último elemento fundamental que fecundaria nossas experiências. Como já visto, a idéia de *jogo* pressupõe indeterminação e acaso, e eu desejava explorar isso profundamente e significativamente. Conjeturamos, de pronto, sobre a pertinência da noção comum que identifica a sorte como o que não se conhece ou não se pode antecipar e, mais precisamente, das determinações imponderáveis do destino.

Inspirei-me nas brincadeiras infantis, adotando o uso de suas fórmulas de escolha para selecionar os jogadores e seus papéis em cada experimento. Criava, dessa forma, mais um dado imponderável na configuração do *jogo*. Se, inicialmente, utilizei o recurso do par ou ímpar para determinar a escolha, aos poucos fui experimentando outras estratégias usando, principalmente, os olhos fechados, o que me permitia indicar, aleatoriamente, os jogadores.

A imagem dos olhos fechados também seria explorada sob outra perspectiva, num jogo de cabra-cega. O intérprete escolhido estaria sujeito a vivenciar sensações sem conhecer ou saber quais experiências os outros jogadores iriam propor. Nesse estudo, estávamos, igualmente, lidando com a relação que pode-se estabelecer entre estar vendado e o risco da imprevisibilidade. Tínhamos em mente explorar situações de provação, expondo o jogador

aos riscos de um mundo que só ele poderia imaginar, a partir dos estímulos que lhe fossem propostos, no qual ele tudo ouve, tudo sente e nada vê. Pretendíamos, com isso, provocar a emergência de emoções disparatadas que viessem a expressar o delírio dos sentidos e a obscuridade da razão. Isso, inconscientemente, era uma referência à peregrinação de Dioniso enlouquecido por Hera.

A interseção dessas diferentes abordagens que visavam frisar a presença do acaso no trabalho viria a ocorrer, posteriormente, fruto de um *insight* muito oportuno de Luslva, que captou a imagem que sintetizaria a pretendida alusão às deliberações implacáveis da fatalidade e da sorte: a personificação do destino cego, papel designado à mais jovem intérprete do elenco, Catarina, que permanecia vendada durante todo o espetáculo. Essa figura viria a tecer todos os elos das cenas, introduzindo cada *jogo* a partir de diferentes fórmulas de escolha. Essas foram elaboradas de forma a definir parâmetros diferenciados que variavam entre quem iria jogar, onde começar, qual papel assumir ou mesmo quem iniciaria o *jogo*.

Conta o mito que o primeiro Dioniso, filho de Zeus e Perséfone, deveria suceder o pai dos deuses e dos homens, mas a Moira, o destino, decidiu o contrário, tornando sua trajetória na terra até sua ascensão ao Olimpo uma saga marcada por perseguições e triunfos. No pensamento grego, “as Moiras, inflexíveis como o destino, eram a encarnação de uma lei inexorável, à qual os próprios deuses estavam sujeitos” (KURY, 1997, p. 270). Elas determinavam, para todas as criaturas, o nascimento, a duração da vida e seu curso até o momento da morte. Curiosamente, para nós, tornou-se inevitável acatar uma referência explícita à imagem e poder de deliberação da Moira, como forma de lograr que a participação dos intérpretes fosse definida a cada dia e a cada *jogo* pelo acaso, resultando em uma trajetória desconhecida a cada espetáculo.

Todos esses conteúdos confluíram para a construção dos *jogos*, ritualisticamente, regidos por um tempo, em um dado espaço, como uma motivação imaginária situada por um conflito. Os intérpretes seriam como neófitos, dispostos a viver experiências purgatórias de recalques e pulsões reprimidas, prontos a acessar estados alterados, estimulados pelas sensações suscitadas em cada *jogo*. Finalmente, toda vivência, toda entrega seria dedicada como oferenda em exaltação ao princípio, à origem, à escuridão de onde tudo nasce, à morte.

3.3.3 Cultivo e colheita

A descrição dos *jogos* que se segue não corresponde, exatamente, a uma ordenação prioritária ou a forma em que os experimentos sucederam-se nos laboratórios. Aqui, serão apresentadas e analisadas, primeiramente, as três vivências que, semeadas na primeira etapa de concepção da obra, foram desenvolvidas até o final do processo, integrando a estrutura dramática do espetáculo. Em seguida, outras três propostas que só puderam ser experimentadas, posteriormente, na segunda etapa, porque demandavam um grupo maior de intérpretes, tendo sido igualmente consolidadas, integrando os seis *jogos* rituais de *Húmus*.

Durante o processo, são observadas as forças antagônicas que os regem e expostos os processos de construção. Cada *jogo* é apresentado como uma estrutura, na qual são identificados os jogadores e suas funções, o espaço, as ações, o foco, as regras, a progressão, o tempo de duração, o desfecho, e é indicado o elo que permite sua transição para um próximo *jogo*.

Cinco outros experimentos esboçados na primeira etapa e explorados na segunda foram descartados durante o percurso por não apresentarem um conflito fundador claro que oferecesse condições para o desenvolvimento da ação dramática. Em geral, mesmo inspirados nas imagens de nosso universo temático, constituíam-se apenas como *jogos* sensoriais, ou baseados, estritamente, na aplicação de princípios mecânicos de movimento, não correspondendo, portanto, ao propósito da pesquisa artística. No entanto, o conjunto de todos os experimentos foi fundamental para a pesquisa, contribuindo para avaliar quais *jogos* apresentavam maior viabilidade de estruturação e quais ofereciam certa dificuldade de resolução. Não abandonou-se, em nenhuma circunstância, a perspectiva de construção de *jogos* em favor de uma composição codificada que pudesse garantir a eficiência da encenação.

Nos laboratórios, a situação era apresentada a partir de um enunciado inspirado nas formas do cordel. Uma tentativa de evocar os significados ou mesmo expor as regras gerais que deveriam reger as ações e seus objetivos para a obtenção do êxito, criando, ao mesmo tempo, uma atmosfera poética que transportasse os jogadores para espaço e tempo imaginários. Vale lembrar que na experiência de criação de *jogos* para cena, o sentido de êxito reside no bom desenvolvimento da ação dramática, não tendo qualquer relação com a idéia de vencedor ou vencido.

Os dez intérpretes participaram de todas as investigações, tendo sido possível, no decorrer do trabalho, avaliar seu desempenho nos ensaios, de forma a diagnosticar suas aptidões e dificuldades em determinados *jogos*. Assim decidi, em alguns *jogos*, selecionar aqueles que poderiam habilitar-se ao sorteio para determinadas funções, sem, com isso, descaracterizar a surpresa da escolha, apenas limitando as probabilidades. Somente a personagem O Destino participava de todos os *jogos*, cumprindo o mesmo e único papel, havendo, portanto, nove jogadores para assumir as outras funções.

Como existe um espaço consagrado a todo e qualquer ritual, desde o início do processo saímos o nosso espaço de trabalho, estendendo-o para além dos limites concretos do edifício. Levamos à cena a idéia de um campo a céu aberto com uma margem que moldava-se como um traçado sinuoso e irregular, à imagem da borda de uma encosta ou da beira do mar, sugerindo um limite que não é estrito. Assim, os *jogos* foram dispostos de forma orgânica tanto na sala como no palco, sem a necessidade de haver uma delimitação precisa do espaço. A movimentação gerada, envolvendo aproximações e distanciamentos entre os jogadores, definia a área ocupada sem que houvesse qualquer preocupação em demarcar, claramente, suas fronteiras. Apenas um espaço circular central foi realçado pelo desenho das luzes, ora em forma de espiral, ora em raios, uma reminiscência do sentido da roda e seu movimento que tudo transforma.

JOGO - “Caça e caçador”.

Forças antagônicas: poder x medo, supremacia x impotência, força x fragilidade.

Esse *jogo* nasce da experiência com o pique-pegar, abordado de forma a ressaltar o confronto que situa os papéis antagônicos pegador e pegado, tal qual opressor e oprimido. Se na brincadeira infantil a desvantagem parece recair, sobretudo, sobre o pegador, que deve cumprir a tarefa, por vezes árdua, de ir ao encalço de um dos tantos participantes do *jogo*, num espaço normalmente grande ou sem limites definidos, em nossa experiência deu-se o contrário. Na realidade, os limites espaciais da sala de ensaios não ofereciam margem para escapadas e o desafio de vencer essa situação desvantajosa dirigia-se àquele que estava na iminência de ser alcançado.

Esse foi um fator determinante na construção do *jogo*, tendo em conta que a mesma limitação deveria ser considerada em relação ao palco, guardadas as devidas proporções. Isso

também desvelou a possibilidade de transformar o espírito de diversão inerente à brincadeira em tensão dramática, da qual nos interessava tirar proveito.

Propus, então, que experimentássemos um *jogo* de perseguição e fuga, no qual estivesse à prova a agilidade, a destreza, a sagacidade e a obstinação. A caça viveria o medo e o pânico, alimentados pela possibilidade de ser alcançada. O caçador buscaria prazer em acuar, inibir, enredar, encurralar e ameaçar. Sua ação estaria centrada, antes, no intuito de castigar, cansar e exaurir sua presa do que em pegá-la, pois isso poderia determinar o fim do *jogo*, abortando seu desenvolvimento.

Eu pretendia trazer à tona traços da crueldade e da tortura sofrida por aqueles que, sendo mais fracos, são levados ao limite ao suportar a pressão da ameaça até a exaustão. Quantas fugas? Quantos confrontos? Quanto tempo seria possível resistir? Era preciso, portanto, criar algumas dificuldades para a ação do caçador, a fim de que o *jogo* não se esgotasse rapidamente.

Como a intenção era desenvolver mais do que uma simples brincadeira de pique-pegas infantil, aqui convertida em uma caçada, era preciso fazer emergir os traços de uma animalidade que descaracterizasse a atitude humana, sem caracterizar a de algum animal especificamente. Para tanto, eu decidi induzi-los a explorar múltiplas estratégias de deslocamento, evitando assim que apenas andassem ou corressem, já que esses seriam, naturalmente, os recursos mais fáceis para cumprir com os objetivos do *jogo*. Então, eu convocava:

Pode se mover como quiser, mas até dois passos de pé, e aí tem que buscar outra forma de andar. Feito cobra pelo chão ou vento pelo ar. De pantera, bode, touro, burro, cabrito, pavão, corsa, tigre, lince ou fênix. Do jeito que a vontade lhe der. Olho no olho, que não vale acelerar se o tambor não pedir ou mandar. É o destino. E se o caçador pegar, tudo estanca, e, salvaguarda, ele terá por três batidas de tambor, aí, então, tudo volta ao movimento, caça vira caçador e o *jogo* recomeça, exatamente, nesse momento.

Ou:

O caçador caça pelo prazer de acuar, encurralar, e ver a força que surge da vontade de escapar pelas frestas, pelas brechas, pelos cantos. Só o cansaço põe fim na vontade de viver. É fechar os olhos e morrer. Mas, se bravura tiver para não se entregar e, ainda assim, encontrar saída para a morte enganar, mais uma chance a caça vai ter para enfrentar o desafio de viver. Mas, se por fim o caçador pegar, a caça morta ali vai ficar, porque onde a vida termina começa outra no mesmo lugar.

O desenvolvimento desse *jogo* exigia que os intérpretes dominassem um repertório diversificado de deslocamento, explorando diferentes apoios sobre o solo, que variavam entre

os níveis baixo, médio e alto, uma vez que lhes era impedido andar ou correr livremente, conforme expresso no enunciado: “Pode mover como quiser, mas só até dois passos de pé, e aí tem que buscar outra forma de andar”.

Para isso, promovi, inicialmente, o estudo específico dessa movimentação envolvendo elementos de: rolamento, passagens pela posição sentada ou de joelhos, transferência entre os apoios de pés e mãos, deslizamentos, elevação de quadris e tronco, com e sem projeção por impulsão, saltos e quedas amortecidas com rolamentos, giros ascendentes ou descendentes e suas possíveis variações. Em seguida, experimentamos o *jogo* numa primeira versão:

Quem - Um caçador e uma caça.

Onde - Área delimitada pelas dimensões do piso da sala.

O quê - O caçador persegue a caça, obrigando-a a empreender toda sorte de escapadas.

Regra - Indefinida.

Uma vez sorteado, o caçador deveria dissimular a escolha da sua caça, tentando criar um clima em que sua presa pressentisse estar ameaçada. Somente ao reconhecer-se como vítima, explicitar-se-iam os papéis. Percebemos que era preciso, no início do *jogo*, evitar a proximidade para dar margem ao desenvolvimento da perseguição. Ambos deveriam dar tempo ao *jogo*, buscando no olhar a tensão da relação.

Íamos, assim, descobrindo os elementos de ação que poderiam surgir na caçada: reter a caça por instantes, permitindo-a escapar; empurrar ou derrubar; perseguir sempre pelo mesmo caminho percorrido pela caça, em velocidade moderada e mantendo distância, para nunca aproximar-se a ponto de pegar; realizar uma perseguição implacável em ritmo mais acelerado para exaurir a caça; empreender falsos botes obrigando a caça a reagir impulsivamente e, assim, cansá-la ainda mais.

Inicialmente, como indica o enunciado, eu regia a perseguição propondo uma correspondência com o ritmo tocado no tambor. Sugeriria velocidades variadas para gerar uma dinâmica fluente em pulsações diferenciadas. Mas, isso pareceu improdutivo. Era muito difícil adestrar o ímpeto de fugir ou de pegar, a partir de uma percepção rítmica. Imaginei, então, que deveria criar limites físicos para controlar a atuação.

Alguns estudos foram aplicados para ajudar ao desenvolvimento do *jogo*. Experimentamos um exercício que chamei de “obstruir caminho”, por exemplo. Nesse *jogo* similar ao “Siga o mestre”, quem está à frente deve agir de forma a permitir ser seguido, possibilitando a progressão do deslocamento. Quem segue deve manter o percurso e respeitar

o obstáculo imposto por um terceiro jogador, transpondo-o sem interromper a ação. Cabe ao interceptador dificultar o percurso, obrigando o jogador que segue a buscar solução para manter a continuidade da trajetória e, com isso, descobrir diferentes formas de mover-se.

A idéia era delimitar a investigação a partir do enunciado: “pode mover como quiser, mas até dois passos de pé”, estudando os elementos de deslocamento que poderiam ser usados no *jogo* caça e caçador. Nessa experiência, descobri que, ao agregar dois ou mais interceptores, o exercício oferecia uma nova leitura, pois eles pareciam atuar como elementos acidentais de uma paisagem viva que poderia situar a caçada.

Passamos, então, a explorar com todos os jogadores a construção dessas paisagens. Criamos cinco situações que caracterizavam um espaço sempre em transformação e ofereciam possibilidades distintas para o desenvolvimento da ação. Um deles, a clareira, era como uma grande área circular delimitada pelos jogadores que a circundavam, movendo-se rasteiro ou em plano médio pelo chão. Esse espaço oferecia uma extensão livre para cena, possibilitando ao caçador usar elementos que enfatizassem sua supremacia, como reter, empurrar, dar botes falsos para se divertir com a caça.

Já a barreira ou cerca era formada por um agrupamento linear, com jogadores dispostos, aleatoriamente, nos planos baixo, médio ou alto. Uma vez que ação estava delimitada entre rodear ou transpor a barreira, esse permanente bloqueio oferecia certa proteção à caça. O espinheiro era uma sucessão de obstáculos que iam interpondo-se à caça e, por conseqüência, ao caçador, conforme iam avançando em seu percurso. Como no exercício de “obstruir caminho”, essa paisagem obrigava-os a agir mais lentamente, pois demandava o uso de estratégias que deveriam ser encontradas a todo instante para transpor os obstáculos. Isso também oferecia vantagens à caça, pois lhe assegurava uma pequena distância do caçador.

Havia ainda o arvoredado. Essa era uma formação predominantemente vertical que se estendia ao espaço todo da ação. A intenção dessa configuração era propor à caça e ao caçador que desenvolvessem um percurso sinuoso, desviando ou circundando cada jogador que colocava-se em algum ponto do espaço. Por fim, tínhamos o buraco ou toca, um círculo fechado que escondia a caça em seu interior, obrigando o caçador a permanecer em vigília ao seu redor. Isso sugeria uma situação que provocava ainda mais a ânsia do caçador que, impedido de alcançar sua presa, tornava-se mais agitado e nervoso. A resolução dava-se quando a caça, sem outra saída, era obrigada a deixar o buraco. Iniciava-se, então, uma perseguição em debandada em que todos misturavam-se à caça, confundindo o caçador.

Eu observava que, à medida que os jogadores da paisagem misturavam-se com a caça e caçador, a imagem se confundia. Se, por um lado, isso me oferecia a chance de operar a reversibilidade nos papéis, fazendo com que passasse a ser caça quem antes era caçador, por outro, prejudicava o entendimento do confronto. Analisei e vi que isso evidenciava-se no espinheiro, pois a paisagem deveria estar em constante movimento para oferecer sempre um novo obstáculo, sendo necessário, por isso, reduzir o número de jogadores. Cheguei à conclusão que, nesse caso, apenas um jogador deveria obstruir a caça e dois jogadores obstruírem o caçador. Com isso, eu oferecia mais uma vantagem à caça, garantindo um *jogo* mais equilibrado.

Outro aspecto deveria ser considerado, a fim de evitar o uso da imitação corporal para conotar formas concretas na construção das paisagens. Era preciso que, mesmo que os jogadores se colocassem em formação definida no espaço, seja na barreira, no buraco ou no arvoredo, não chegassem a uma forma estática elaborada. Para tanto, propus que a posição adotada pelos jogadores na formação da paisagem fosse sempre encontrada a partir da desaceleração até a pausa no percurso do movimento, dando a perceber sua continuidade, enfatizando o aspecto circunstancial dessa interrupção. Isso permitia que, por alguns instantes, não ocorresse qualquer deslocamento que pudesse desviar a atenção do *jogo* entre caça e caçador. Já na clareira, especificamente, eles deveriam manter a formação circular em um deslocamento tão discreto e lento, quanto imperceptível.

Todas essas decisões delimitavam as possibilidades do *jogo* e definiam suas regras. Ainda foi preciso escolher um regente que, usando um apito, indicaria, aleatoriamente, quando e quais paisagens seriam formadas durante o *jogo*, pois era impossível obter essa sincronia sem uma liderança. Escolhi Ágatha, porque apresentava um perfil mais adequado para essa função. Foi por esse motivo que adotou o epíteto de “A Impermanência”.

Para melhor delinear a progressão dramática, foram definidas duas fases para o *jogo*, ocorrendo duas caçadas em cada uma delas. Foram escolhidos, previamente, entre os nove intérpretes do elenco, três para habilitarem-se ao sorteio da primeira fase e outros três para o sorteio da segunda fase. A primeira seria mais dilatada e moderada, para que na segunda se intensificasse a tensão. Para tanto, optei por realizar a quarta e última caçada com dois caçadores acuando uma mesma caça, e escolhi, para esse momento, os três intérpretes que colaboraram na etapa inicial da pesquisa, Márcia Lusalva, Pedro Martins e Leonardo Luz. Pretendia oferecer a eles um momento que, simbolicamente, seria reservado aos primeiros “iniciados”.

Apesar de pontuarmos todas essas indicações, permanecia uma questão: como ser verossímil na imaginação? Todos tinham consciência que o confronto de forças desiguais era uma construção cênica sustentada apenas pelas regras subjetivas do *jogo*, pois parecia muito mais fácil desempenhar o papel de caçador, ou seja, cumprir a função de pegar, do que fugir. Entretanto, como já dito, o que interessava, acima de tudo, era expressar a oposição entre a sórdida diversão de quem caça e o desespero de quem é caçado, explicitando a superioridade do primeiro em relação à impotência da presa.

Como qualquer um dos seis jogadores habilitados poderia ser sorteado para os papéis de caça ou caçador, percebemos que cada um deveria imprimir uma postura de força, densidade e peso para assumir a imagem de caçador, ainda que, aparentemente, ele fosse menor que seu adversário no *jogo*. Distinta seria sua imagem de caça, que, mesmo ágil e habilidosa nas escapadas, deveria expressar medo e fragilidade.

Os outros três intérpretes restantes do elenco atuavam apenas nas paisagens, também compostas por todos aqueles que não estivessem envolvidos nos papéis de caça ou caçador em cada fase do *jogo*. Melhor explicando, teríamos no *jogo* uma cadeia de sucessão de papéis em que sempre haveria um caçador, uma caça, um regente e mais seis jogadores na paisagem, somando nove jogadores em cada uma das quatro caçadas.

Como fórmula de escolha para definir a sucessão dos papéis de caça e caçador, foi criada a roleta do Destino, que determinaria quem, como e quando jogar. Em círculo, com o Destino ao centro, guiado pela Impermanência, a regente das paisagens, todos corriam até deitarem-se no chão, assumindo qualquer uma das posições das horas do relógio ou dos pontos cardeais, indicados pela projeção de luzes sobre o piso em forma de raios da circunferência. Os pontos das 12, 3 e 9 horas, ou norte, leste e oeste, eram reservados, exclusivamente, aos três jogadores designados para a primeira fase e em seguida, àqueles designados para a segunda. Quando a roleta cessava o movimento, o Destino indicava um dos três pontos citados e o jogador escolhido levantava-se, anunciando em voz alta ser a primeira caça! Em seguida, esse jogador e o seu lugar na roleta eram excluídos do sorteio. A roleta, então, girava outra vez, e assim por diante, todos proclamavam seus papéis.

Para manter a idéia de reversibilidade dos papéis, idealizei uma estrutura, segundo a qual bastariam três escolhas do Destino para determinar a sucessão de papéis nas quatro caçadas do *jogo*. A partir do sorteio da primeira caça, o jogador sorteado em seguida seria seu caçador e, por conseqüência, a caça do jogador subsequente, conforme o esquema:

Sorteio da 1ª etapa

Roleta gira e pára.

Jogador 1 - CAÇA!

Roleta gira e pára.

Jogador 2 - CAÇADOR! (do jogador 1)

Sobra o Jogador 3 - CAÇADOR! (do jogador 2)

Jogador 2 (responde) - CAÇA! (do jogador 3)

Sorteio da 2ª etapa

Roleta gira e para.

Jogador 4 - CAÇADOR! (do jogador 3)

Jogador 3(responde) - CAÇA! (do jogador 4)

Sobram

Jogadores 5 e 6 - CAÇADORES! (do jogador 4)

Jogador 4 (responde) - CAÇA! (dos jogadores 5 e 6)

O término de cada caçada e a inversão nos papéis de caçador e caça seria determinada pela mudança na paisagem. A cada paisagem diferente, iniciar-se-ia uma nova caçada, sendo que uma mesma paisagem, como a barreira, por exemplo, poderia ser desfeita e refeita várias vezes em diferentes pontos durante uma mesma caçada, até surgir outra paisagem. A Impermanência conduziria a dinâmica do *jogo*, definindo o tempo e o lugar de cada caçada, representando uma força que, aleatoriamente, poderia atuar em nome do Destino, definindo as chances de cada um dos jogadores.

Como se pode observar, havia muitos elementos imponderáveis no *jogo*, o que constituía sua complexidade. Obtivemos, assim, a seguinte configuração:

Quem - 01 regente, 06 jogadores, 01 caça e 01 caçador.

Onde - Área delimitada por cada paisagem: arvoredo, barreira, buraco, espinheiro e clareira. Dependendo da paisagem, poderia haver uma ocupação parcial ou total da cena.

O quê - O regente indica quando e qual paisagem deve ser formada entre as cinco estudadas. Os jogadores ocupam-se em formar as paisagens. O caçador persegue a caça sem nunca alcançá-la. A caça empreende todo esforço possível para escapar.

Foco - O regente concentra-se na movimentação da caça e caçador para escolher o melhor momento para mudar a paisagem. O caçador deve estar atento ao percurso da caça e à movimentação da paisagem para utilizar estratégias de ataque. A caça deve observar as investidas do caçador e os acidentes da paisagem para traçar seu percurso com o melhor aproveitamento.

Regras - O regente deve propor uma única paisagem para cada caçada, podendo ser desfeita e refeita, mais de uma vez, em diferentes pontos do espaço durante uma mesma caçada. Exceto na quarta e última caçada para a qual poderá se formar mais de uma paisagem. A caça é livre para fugir como quiser. O caçador deve seguir a caça respeitando o percurso por onde ela passa, evitando cortar caminho para forçar a

aproximação. A cada mudança de paisagem, o caçador transforma-se em caça, até o término do *jogo*.

Progressão - As caçadas desenrolam-se em função da paisagem que lhes é designada. A primeira caçada deve se aproximar mais do espírito lúdico, buscando uma relação que suscite excitação apenas pelo desafio do *jogo*. Aos poucos, as caçadas subseqüentes vão agregando traços de agressividade e hostilidade, transformando o clima para a última caçada. Durante as mudanças da paisagem, a caça se mistura com os demais jogadores e o caçador transforma-se em caça. Do conjunto, surge o próximo caçador, segundo a sucessão definida pela roleta do Destino. A quarta e última caçada desenvolve-se numa ação crescente, iniciando a perseguição em ritmo moderado para oferecer um aumento na tensão dramática. A atitude violenta vai se exacerbando até a exaustão da caça.

Tempo de duração - Indeterminado, regido pelo desempenho dos jogadores.

Desfecho - Já sem chances de escapar, dá-se a consumação da morte por despedaçamento, à imagem do desmembramento de Dioniso e das vítimas sacrificiais em seus rituais. Momento final onde todos participam, agrupando-se em torno da caça como se a devorassem, simbolicamente, enquanto intensificam o som da respiração, expressando voracidade.

Elo: Enquanto é devorada, a última caça confunde-se com os demais jogadores e integra-se à movimentação, que aos poucos se dilui no espaço.

Percebe-se que, apesar do *jogo* contar com inúmeras variáveis relacionadas com a escolha de quem desempenha qual papel, com quem joga, onde se dá o *jogo* e o tempo da ação, esse *jogo* tem o seu final pré-definido. Esse é um impasse constante na construção de *jogos* cênicos, principalmente quando é preciso que o desfecho corrobore com a estrutura dramática da obra, agregando significados importantes. Essa questão é analisada mais detalhadamente no último capítulo da tese.

Essa opção trouxe outros efeitos positivos. Em cena, não havia um perfeito domínio dos elementos do *jogo*, resultando, muitas vezes, em ações impulsivas e inconseqüentes que contribuíam para obnubilar a recepção, obscurecendo detalhes sutis que pontuavam os significados, por vezes, expressos no olhar ou na respiração. Creio que também por esse motivo não obtínhamos a progressão adequada da tensão dramática, a ponto de permitir acontecer, naturalmente, o desfecho. Desde o início, o *jogo* era carregado de uma apreensão entre os jogadores que antecipava-a indevidamente. Guardando a morte para o final, ainda que isso pareça óbvio, ficou mais viável administrar a sucessão ininterrupta dos estágios crescentes de tensão.

JOGO -“Corda/ cobra”.

Forças antagônicas: diversão x eficiência.

Existem inúmeras brincadeiras infantis com a corda, mas apenas uma, o “Chicote queimado”, pareceu-me oferecer possibilidades para experimentação dentro da perspectiva de nosso horizonte temático. Essa brincadeira por si só apela à imaginação, propondo o desafio com um perigo fictício. Mesmo demandando alguma habilidade e fôlego, o princípio de movimento básico da corda é um dos mais simples e elementares, o que poderia favorecer a investigação criativa sem que nos preocupássemos com as barreiras do virtuosismo.

Por esse motivo, imaginei, de início, que poderia introduzir o elemento do fogo usando uma corda incandescente em sua ponta, o que poderia suscitar um maior desafio ao *jogo* pelo risco dos intérpretes se queimarem. Curiosamente, imaginar que a corda seria, de fato, um açoite quente provocou nos intérpretes uma insegurança que os inibia na exploração da brincadeira. Tudo parecia muito mais difícil do que era. Temiam o contato com a ponta da corda e atribuíam extrema gravidade às deficiências em seu manuseio, o que impedia o fruir da relação entre jogador e manipulador. O *jogo* parecia muito exigente e inacessível.

Minha concepção inicial parecia um equívoco, retornar à perspectiva original da brincadeira era sem dúvida mais simples e interessante. Ao abandonar a idéia de usar o fogo, foi possível perceber as inúmeras possibilidades de brincar com a corda em movimento, como antes eu imaginava. As formas básicas de manipulação envolviam o giro da corda em plano vertical e horizontal, em níveis variados e em velocidades diferentes. Disso resultavam opções distintas de respostas. Pulando no mesmo lugar; passando por baixo ou por cima da corda em entradas e saídas sucessivas; esquivando-se; correndo em círculo no mesmo sentido, em sentido contrário de sua ponta ou mesmo mantendo-se imóvel, de forma a permitir ao manipulador explorar uma variedade de movimentos para desviar a corda dos corpos estáticos.

Naturalmente, surgiram outras brincadeiras, como tentar pegar sua extremidade, enquanto o manipulador a deslocava em toda sua extensão, lançando sua ponta de um lado ao outro, rapidamente, para desvencilhar-se das investidas. Isso produzia um movimento sinuoso e ágil que nos remetia ao movimento da cobra. A idéia de cobra e corda está ligada, especificamente, à uma modalidade de brincadeira com corda para crianças pequenas que

aprendem a pular em baixas alturas, com a corda em movimento rasteiro, como uma cobra. Para nós, essa ligação se estabeleceria a partir de outra abordagem.

Ainda que os intérpretes experimentassem brincar com menos resistência e mais desenvoltos, manifestavam sua insatisfação quando deixavam-se tocar pela corda, o que interrompia o fluxo do seu giro. Isso representava um corte na brincadeira e denotava inabilidade. Consideravam como um erro e, portanto, deveria ser evitado. Não se davam conta que essa dificuldade sintetizava o princípio antagônico fundamental do *jogo*: divertirem-se em contraposição à exigência de serem eficientes. Essa compreensão apenas consolidou-se quando intuí que a corda poderia se transformar em cobra todas as vezes que tocasse um dos jogadores e novas brincadeiras poderiam surgir.

Todo o *jogo* girava em torno do desafio de não se deixar tocar pela corda em movimento, pulando, passando, aproximando-se ou dela afastando-se. Demandava ousadia, instigação, habilidade, destreza e, sobretudo, espírito de diversão. Entretanto, não havia o sentido de erro ou de acerto, porque tudo poderia ser aproveitado, uma vez que a corda, ao ser tocada, virava cobra. Como no início, isso ocorria com muita frequência, não havia tempo para esgotar as possibilidades de explorar o *jogo*, aproveitando o giro contínuo da corda. Propus, então, que apenas depois de três toques na corda passassem a jogar com a cobra. A situação mudava, mas o *jogo* não era interrompido; continuava-se a jogar, sendo que, agora como cobra ela poderia picar, manuseada pelas mãos do “encantador de cobras”, que a chicoteava rasteiro ou no ar, buscando, dessa forma, atingir os jogadores que esquivavam-se de seus botes.

Aqui, eu também convocava o *jogo* com um enunciado:

É corda, é laço, é cobra. É instigação, provocação e diversão. É desafio de pular, correr, abaixar ou sei lá. Mas, com ela tem que brincar. E não se nega se o rabo dela toca, porque ela pega. Mas, tem três vidas para muito se divertir. Mais que isso, danada, ela vai querer picar, e aí não pode fugir, vai ter que encarar. E não se escapa de sua picada porque ela mata!

Outros elementos iam sendo descobertos na relação entre quem manipulava e quem pulava. Os jogadores poderiam se juntar às costas do manipulador, ali permanecendo sem deixar-se tocar pela corda, como em um ponto neutro de descanso, o lugar onde a corda não toca. Tinham a chance de trocar de manipulador, passando a corda de uma mão à outra sem interromper seu movimento giratório. Também dois jogadores poderiam desafiar-se,

realizando entradas e saídas sucessivas, formas diferentes e ousadas de pular, trocar de posições, de braços dados ou separados e outras opções mais.

Para manter a dinâmica viva e pulsante do *jogo*, reforçando o sentido da pura brincadeira, a ação deveria permanecer contínua com trocas sucessivas de jogadores, para recuperarem o cansaço e não perderem a vitalidade. Determinei que, enquanto estivessem fora do alcance da corda, fariam zoadas. Ruídos de vozes, apitos e chocalhos deveriam estar presentes o tempo todo. Pretendia, com isso, criar uma atmosfera de instigação de uma torcida ruidosa e participativa. Também permaneceriam abaixados, para não encobrir a atuação dos outros e, a qualquer momento, poderiam entrar no *jogo*, como em uma roda de capoeira, assim como deveriam ceder quando solicitados.

Essa concepção foi evoluindo para o entendimento de que a corda sempre seria cobra. No primeiro momento é corda/cobra, sua ponta é o rabo, inofensivo, mas, depois de tocada três vezes, inverte-se o rabo pela cabeça e o *jogo* entrava na fase da cobra/corda.

O Destino atuava apenas na decisão de quem iniciaria o *jogo* girando a corda. Aqui, também limitei essa escolha aos três jogadores mais altos e mais hábeis com a corda, e a fórmula foi elaborada a partir da brincadeira de “Cabra-cega”. O Destino corria em qualquer direção invocado por um chamado de: “Vem”! A cada corrida, ele é amparado antes de ultrapassar os limites da cena e reconduzido, exclusivamente, pelos candidatos indicados. Em dado momento, o Destino abre os braços em direção ao eleito, sendo recebido com um abraço. Todos, entretanto, participavam da brincadeira invocando o Destino, circulando e atravessando o espaço, como se quisessem interceptar as corridas ou deixar o Destino confuso e sem referências.

Chegamos à seguinte estrutura:

Quem - 01 manipulador da corda e 08 brincantes.

Onde - Área circular central da cena margeada por uma grande roda formada pelos brincantes.

O quê - O manipulador gira a corda/cobra, segurando-a pela cabeça, convidando os brincantes a pular e brincar. O encantador manuseia a cobra/corda, segurando-a pela cauda e desafiando-os a escaparem de seus botes. Os brincantes pulam, passam, e fazem estripulias enquanto lidam com a corda/cobra. Depois que vira cobra/corda, tem a opção de tentar pegá-la pelo pescoço, pisá-la na cabeça ou apenas escapar de seus botes.

Foco - O manipulador concentra-se no movimento da corda e dos brincantes que entram no *jogo*. Os brincantes devem estar atentos ao movimento da corda e às saídas e entradas do *jogo* para aproveitar as chances de se inserir. O encantador deve perceber a movimentação de todos à sua volta, para melhor escolher suas vítimas.

Regras - O primeiro a girar a corda/cobra é escolhido pelo Destino. Durante o *jogo*, qualquer um pode pegar a corda/cobra para girar. É permitido até três toques. Depois do terceiro toque, a corda/cobra se enraivece e não há quem a segure. Quem a estiver manipulando deve lançá-la para o alto para livrar-se de ser picado. Ao cair, já é cobra/corda e somente o encantador pode pegá-la pelo rabo e direcionar a cabeça para os botes. É *jogo* de picar e matar. O brincante ameaçado deve tentar pegar ou pisar o pescoço da cobra, para assumir o papel de encantador e obter o poder de picar. Todos devem manter uma movimentação ininterrupta, não permanecer parado esperando o momento de receber o bote. Quem é picado, morre e é excluído. Se antes da terceira morte alguém conseguir pegar o pescoço da cobra ou prendê-lo com o pé, assume o papel do encantador e deve desafiá-lo para um duelo, revertendo-a para a corda/cobra e voltando a girar. Se ocorrerem três botes com picadas seguidas de morte, é o encantador quem ganha o direito de propor um desafio a um único brincante que ele deve escolher, igualmente, revertendo-a para corda/cobra e fazendo-a girar.

Progressão - Na primeira fase, cada vez que o rabo da corda/cobra toca alguém, o manipulador pode mudar a estratégia do *jogo*, utilizando um novo elemento entre girar rasteiro, girar no alto, alto e baixo ou giro vertical. Já na segunda fase, o encantador procura mirar um brincante para picá-lo sem parar de chicotear a cobra/corda, rasteira ou no ar. Sendo picado, o brincante pode criar uma caricatura divertida para enfatizar sua morte. No desafio final, o *jogo* de girar a corda/cobra torna-se mais ágil e rápido, pondo à prova a habilidade do brincante ou do encantador em desviar-se da corda/cobra até ser tocado ou esgotar o tempo do *jogo*.

Tempo de duração – Determinado pelo desempenho dos brincantes e regido pela direção no desafio final e na conclusão da brincadeira.

Desfecho - O *jogo* conclui-se com o desafio final, em que os envolvidos podem demonstrar seu melhor desempenho, conforme a corda tocar ou não o desafiado no tempo estipulado pela direção para o desafio.

Elo: Em seguida, comemora-se, retornando a brincadeira, agora, sem regras. Fazem uma farra. Brincam agrupados, desordenadamente, sob a corda que gira acima de suas cabeças, obrigando-os a se abaixarem para não serem atingidos, até que se esgote o tempo de brincar. Esgotado o tempo, a corda deverá ser lançada para o alto e todos correm para dispersar, fugir, de forma a abrir espaço na cena antes que a corda toque no chão.

Como no *jogo* havia sempre muito movimento, era preciso estar atento às mudanças de situações que poderiam se dar muito rapidamente. Para frisar esses momentos de transição, propus que denunciasses aquele que era tocado pela ponta da corda, exclamando: “Pegou!”. Assim como quem era picado, exclamando: “Morreu!”. Era preciso deixar ainda mais claro a progressão de todas as etapas do *jogo* e suas resoluções. O êxito poderia ser comemorado quando os jogadores conseguiam fazer estripulias ousadas sem serem tocados ou quando ocorria o contrário, onde a corda os eliminava. Para ambos os lados da contenda, em favor de quem manipula a corda/cobra ou a cobra/corda, ou de quem brinca arriscando-se, tudo era celebrado. Por isso, cada ação devia ser enfatizada com muita clareza, para ser reconhecível para quem joga e quem vê o *jogo*.

Com certeza, de todos os *jogos* experimentados e elaborados, esse foi aquele que mais encarnou o espírito da brincadeira e da diversão, sem, contudo perder a densidade, pontuando aspectos antagônicos de densos significados, sintetizados na imagem reversível da corda/cobra que brinca e mata. Por sua irreverência e despojamento, ele iniciava a cadeia dos seis *jogos* rituais de *Húmus*.

JOGO -“Fogo”

Forças antagônicas: Pureza x destruição, sexualidade x espiritualidade.

O fogo é o elemento que purifica e limpa, separa o puro do impuro destruindo esse último. Sua força que tudo penetra, regenera também. Alimenta-se do ar para consumir a matéria, que se irmana com a água, para do fogo se poupar. “O fogo que queima e consome é um símbolo de purificação e regeneração, mas o é igualmente de destruição” (BRANDÃO, 1999, p.279).

Seu simbolismo comporta muitos significados. Segundo Brandão (1999, p.275-279), nos ritos iniciáticos de morte e renascimento, associava-se o fogo ao seu princípio contrário, a água. A purificação pelo fogo é complementar à purificação pela água. O fogo terrestre representa a força profunda que permite a união dos contrários, a ascensão, a sublimação da água em nuvens ou a transformação da água impura da terra em água celestial divina.

Sua significação espiritual está ligada à sua aquisição pela percussão, o relâmpago, possuindo o valor de purificação e iluminação. A esse fogo associam-se os ritos de iniciação, o sol, os fogos de elevação e sublimação.

Sua significação sexual está ligada à obtenção do fogo por fricção, pelo atrito, pelo vaivém, tal qual a imagem do ato sexual. Brandão também observa que, para Bachelard (1965¹⁴ *apud* BRANDÃO, 1999), o fogo é filho do homem, o homem tem acesso a ele por sua própria natureza que conhece no sexo a fricção espontânea. Ora simboliza as paixões, especialmente o amor e o ódio, ora configura o espírito ou o conhecimento intuitivo. O autor nos esclarece que o fogo espiritual opõe-se ao fogo sexual,

[...] como a chama purificadora se contrapõe ao centro genital da lareira, como a exaltação da luz celeste se distingue do ritual de fecundidade agrária. Assim orientado, o simbolismo do fogo dimensiona a etapa mais importante

¹⁴ BACHELARD, Gaston. *La Psychanalyse du Feu*. Paris, Gallimard, 1965, p.58.

da intelectualização do cosmo e afasta mais e mais o homem de sua condição animal. [...] O fogo seria o deus vivo e pensante (BRANDÃO, 1999, p.279).

Essas duas direções orientaram nossa abordagem simbólica. A isso agregamos o simbolismo mítico de Héstia, a deusa da lareira, personificação do fogo sagrado do centro do altar ou do fogo central da terra, o fogo do universo. Reverenciada em todas as casas e templos, Héstia deveria permanecer casta, sob condição imposta por Zeus de guardar eterna virgindade. Sua divindade era representada apenas pelo fogo, sem outra imagem que lhe correspondesse, persistindo como um princípio abstrato: a idéia da lareira, imobilizada no centro religioso do lar dos deuses. Sua pureza absoluta assegura a prosperidade, talvez simbolizando o sacrifício permanente. As faltas dos homens, assim, são compensadas por sua eterna inocência, o que lhes garante êxito e projeção.

No imaginário criado para o *jogo*, uma mulher personificaria a lareira em sua estatura divina. A ela, todo contato seria proibido. Manteria sua virgindade resguardada em um espaço circunscrito de onde jamais poderia sair. A ela chegariam uma a um os homens, estrelas frias que precisam do fogo para se aquecer, incendiar suas emoções, afetos, paixões e sentir prazer. Dela se aproximariam para reavivar o fogo que lhes é inerente.

Assim, os jogadores seriam alimentados pelo desejo de buscar uma aproximação e unir-se à entidade que personifica o fogo. Uma abordagem poderia dar-se pela tentativa de dominar o fogo. Tinha-se em conta que “o domínio do fogo é também uma função diabólica [...] O fogo do inferno é um fogo que brilha sem consumir, mas exclui para sempre qualquer possibilidade de regeneração” (BRANDÃO, 1999, p. 277). Outra seria a de igualarem-se à Salamandra, hieróglifo do homem morto de frio. Os povos antigos acreditavam que ela podia viver no fogo sem ser consumida. Atribuíam-lhe o poder de extinguir as chamas por sua excepcional frialdade.

O desafio residia no intento de encontrar uma maneira de abordar, atrair, distrair e agradar a deusa da lareira e desenvolver com ela a forma mais pura de *jogo*, uma dança pautada por relações de sedução, de subserviência, respeito e fascínio, para dissimular o intuito pretendido: possuí-la e ao fogo. O verso “o fogo queima, sem saber o nome, sem saber aonde, nem de onde veio” (NAÇÃO ZUMBI, 2002) inspirou o enunciado:

Nada dele tão perto fica, pois que a dança da labareda é só destruição, que até mal se purifica.
 Consume a vida e dela não conhece o amor, que é fogo de gente, é outro calor.

A fogueira é casta, é virgem, é pura, prá ninguém tocar.
Mas aquele que com a água gélida se irmanar, e suportar a frialdade até um encantamento criar, de paixão, de tesão, fará então nascer a ilusão de que a chama possa se libertar do castigo de arder e queimar para viver o desejo de se fundir com a carne, e ser fogo que arde pelo prazer de gozar.
Só assim, sem lhe dominar, ao fogo possuirá.

Imaginei que a deusa da lareira, detentora do fogo, utilizaria um pano incandescente como meio de manipulação do elemento propriamente dito. Cada abordagem proposta pelos jogadores poderia suscitar uma resposta de atração ou repulsão, expressas na maneira pela qual manusearia o pano, podendo até mesmo almejá-los. Iniciamos nossos estudos considerando essa possibilidade e trabalhávamos com uma toalha, imaginado-a em chamas. Eu sabia que só teria Márcia Lusálva para assumir esse papel, por sua experiência e treinamento com malabares de fogo. Tudo deveria ser criado e experimentado como se o fogo estivesse ali, pois o espaço de trabalho não era adequado à sua utilização, não oferecendo a segurança necessária para esse experimento.

Percebi que esse *jogo* seria pautado pela subjetividade. Mesmo nutrido por um rico imaginário, não havia um direcionamento claro que norteasse as ações motivadas pelas intenções. Se a pretensão era conquistar a deusa da lareira, não se sabia como. Não havia indícios de princípios de movimento que delimitassem a experiência. Eram livres para propor o que quisessem.

De pronto, nos deparamos com um equívoco: não estabelecer, prioritariamente, uma reciprocidade entre jogadores e a intérprete que personificava o fogo, tendendo, em detrimento dessa comunicação, dar ênfase ao ato deliberado de queimar e o desafio de não se deixar queimar. Isso, do meu ponto de vista, configurava-se como uma atitude arbitrária por parte da deusa da lareira, sem uma razão que, mesmo subjetiva, respaldasse essa merecida reprovação divina. Talvez porque a idéia abstrata de se irmanar com o fogo não sugeriu, de imediato, aos jogadores, a noção de que, ali, eles eram seres humanos diante do poder ilimitado de uma deusa. Era preciso colocar-se, imaginariamente, nessa situação para dela fazer nascer uma relação de confiança e reverência. Dar tempo para a fantasia, para surgir um *jogo* a partir de uma intenção e sugerir um princípio de ação.

Outra incógnita residia sobre quem deveria propor o *jogo*. O pano por si só oferecia algumas possibilidades de manuseio, que, por sua vez, determinavam certas possibilidades de diálogo com os jogadores. A intenção do olhar e a disposição de quem se habilitava ao *jogo*, eram imprescindíveis para suscitar a emergência de uma proposta.

Esse entendimento permitiu a descoberta de inúmeras feições para o *jogo*, entretanto não conseguíamos solucionar, tecnicamente, a confecção desse pano para que as chamas fossem controladas sem risco de acidentes. Optei por mudar nosso instrumento e usar tochas que permitiam controlar a intensidade do fogo. Isso implicava em recomeçar as investigações, explorando as novas possibilidades de manipulação do objeto. Já havíamos, a essa altura, compreendido que seriam as motivações internas que suscitariam novas propostas de relação e cuidamos para identificá-las com clareza.

Disso nasceu a primeira idéia de estrutura, segundo a qual haveria apenas uma chance de intervenção para cada jogador, motivados por intenções e propostas de diálogo claramente distintas, mas todas com intuito de ganhar a confiança da deusa, para seduzi-la e obter o privilégio de possuir o fogo.

No palco, os quatro jogadores habilitados ao sorteio apresentavam-se um a um diante do Destino, faziam-lhe uma reverência, pondo-se de joelhos e tocando seus pés. Seriam escolhidos dois jogadores, sendo aqueles que o Destino tocasse a frente. Em seguida, o Destino erguia os braços ao alto para invocar o fogo. Tonéis se incandesciam para que o *jogo* se iniciasse.

Quem - 01 deusa da lareira, 03 jogadores homens e 01 jogador mulher.

Onde - Área restrita à dimensão da lareira, indicada pelos quatros pontos em que se posicionavam os jogadores nos limites do quadrante frontal lateral direito da cena.

O quê - Um jogador quer roubar o fogo e procura tocá-lo com as mãos. Outro quer abafar o fogo com o corpo. Outro oferece o corpo para aquecer-se e incendiar-se com o fogo. A jogadora submete-se à iniciação ao conhecimento do fogo, a fim de aprender a manuseá-lo. A deusa usa tochas de dois tamanhos diferentes para dialogar com cada um dos jogadores, a partir de suas intenções, podendo acatar ou não suas propostas.

Foco - Todos os jogadores devem estar atentos ao movimento da deusa e das tochas de fogo. Ela concentra-se no jogador em *jogo*.

Regras - Apenas dois jogadores são escolhidos para cada dia de *jogo*. Qualquer parte do corpo da deusa da lareira deve ser reconhecida igualmente como fogo, não devendo ser desconsiderada, portanto, a intensidade do seu calor. A deusa tem livre arbítrio para interromper o *jogo*, tocando o corpo do jogador com o intuito de queimá-lo e expulsá-lo do interior da lareira, usando, para isso, a tocha ou qualquer parte de seu corpo.

Progressão - Logo após a escolha do Destino, a deusa da lareira empunha uma das tochas e dirige-se ao primeiro jogador escolhido. Ela já conhece cada uma das intenções que serão propostas e todas desenvolvem-se segundo o livre encadeamento dos elementos de relação descobertos do decorrer das investigações. A qualquer momento, a deusa pode dar-se por satisfeita e passar ao segundo jogador, respeitando apenas o tempo de duração determinado para o *jogo*.

Tempo de duração - O tempo tomado pelo Destino para margear a cena, caminhando sobre um tecido que indica o percurso. Ao finalizar, ordena com os braços que se extinga o fogo.

Desfecho – Indeterminado. Na realidade, em todas as oportunidades, a deusa da lareira impôs sua soberania, excluindo, como todos os outros, o último jogador. Em nenhuma ocasião, deixou-se envolver ou seduzir a ponto de conceder-lhes o privilégio pretendido, ela mesma apagava a última tocha, como se manifestasse sua desapareição.

Elo: Concluído o *jogo*, todos os envolvidos dirigem-se ao Destino, caminhando pela margem da cena, enquanto a intérprete que havia personificado a deusa atravessa o palco pelo centro, já com outra postura.

Nesse *jogo*, o conflito parecia ser, todo o tempo, apaziguado pelo intento de conciliação e obtenção da cumplicidade da deusa. A disputa girava em torno de quem conseguiria mais a sua atenção, ou seja, a quem ela seria mais receptiva, demonstrando sua preferência. Os jogadores eram como brinquedos que, para ela, ofereciam prazer pela distração.

O jogador que pretendia roubar o fogo para si, apresentava-se, de início, dissimulado, e aos poucos explicitava seu intento, procurando alcançar a ponta da tocha a todo custo, enquanto a deusa a movia de um ponto a outro, sempre colocando-a inacessível, divertindo-se com sua petulância. Aquele que oferecia-se de braços abertos ao fogo demonstrava prazer em sentir suas labaredas acariciarem-lhe a pele sem queimá-lo, como que permitindo-se ser purificado por sua chama. Em seguida, lançava partes diferentes de seu corpo contra o fogo, provocando a movimentação pendular da tocha que, conduzida pela deusa, oscilava de um lado ao outro em diferentes planos. A cada toque, parecia que lhe inflava o desejo de consumir-se no fogo, demonstrando subserviência ao seu poder, o que a agradava.

A única mulher habilitada apresentava-se como uma pretendente à iniciação no conhecimento do fogo e portava-se como aprendiz de sacerdotisa, seguindo os gestos da deusa que a ensinava a empunhar a tocha, aprendendo a manipulá-la sem queimar-se. Entretanto, nunca estaria livre do fascínio da chama que a hipnotizava, fazendo-a esquecer de sua condição de matéria mortal sem autonomia na detenção do fogo, ao que era imediatamente repreendida e inibida pela deusa da lareira.

A proposta de pretender abafar o fogo com o corpo úmido conotava, sobretudo, o desejo da cópula. Não havia a intenção de apagá-lo, mas de nele penetrar, sentir-se fundir ao corpo da deusa. Era pautado pela sutileza dos gestos que construía uma sucessão de toques. Inicialmente, suaves para poder suportar o calor e, paulatinamente, o jogador conseguia reter

por mais tempo o contato das mãos, da boca, dos braços, até seu corpo todo abraçá-la, ainda que por alguns instantes, enquanto podia resistir à ardência de seu calor. Essa me pareceu, talvez, a única proposta que pudesse envolver a deusa, a ponto de fazê-la sucumbir ao desejo da carne. Entretanto, isso nunca ocorreu.

Esse último *jogo*, que pretendia uma união corporal com a deusa, obrigava ao intérprete estar inteiramente conectado com a imaginação, pois, a todo instante, estaria respondendo fisicamente à sugestão fictícia de que o corpo da deusa ardia como fogo. Esse papel foi atribuído a Pedro Martins, quem de fato sugeriu e explorou essa relação.

Vale observar que o *jogo* caça e caçador, corda/cobra e outros *jogos*, todos situados em um contexto imaginário, tinham seus princípios de ação motivados, estritamente, por situações concretas de perseguir, fugir, pular, desviar, entre outras. Aqui, não só Pedro, como também todos os jogadores deveriam estar aptos a expressar a reação reflexa do corpo ao calor, tendo como motivação apenas a imaginação. Afinal, estariam tocando uma superfície fria que, supostamente, estaria extremamente quente. Fui insistente em frisar que as ações deveriam encadear-se continuamente, de forma a desenvolver um bailado regido por essas intenções.

Evidentemente que a presença do fogo e a sua manipulação criavam uma tensão pelo risco que representa, entretanto não havia interesse em demonstrar virtuosidade e tão pouco exigir dos intérpretes uma atuação ousada e arrojada. Ao contrário, pretendia-se que o foco se dirigisse às intenções expressas em cada gesto e olhar. Hoje, posso presumir se seria possível chegar ao ponto de ver algum dos jogadores imanar-se com a deusa, possivelmente, por lograr obter tal sintonia e harmonia, e que a ela valesse sucumbir por encantamento.

JOGO -“Ascensão”

Forças antagônicas - Ascensão x queda, medo x prazer.

Esse estudo surgiu da noção comum de que a sensação da queda livre é aquela da vertigem e, entre as que podemos ousar experimentar, talvez, seja a que mais ofereça-nos uma impressão da iminência da morte.

Tinha em mente criar uma imagem poética por meio da qual o intérprete viveria o aprendizado da ascensão e da queda, em analogia ao aprendizado da vida e da morte.

Apoiando-se sobre os corpos como se fossem as rochas de uma montanha, de altura em altura, de degrau em degrau, decidiria sobre cada passo do seu caminho. Os passos o conduziriam, processualmente, ao ponto mais alto que pudesse atingir. Ao sentir chegar ao seu limite, olharia para o alto antes de cair do mundo. A cada tentativa, seria acrescido ao percurso mais um degrau. Para cada subida, corresponderia uma queda, quanto mais alto, maior a vertigem. O *jogo* era subir pelo desejo de sentir o medo e o prazer de deitar-se e entregar-se nos braços que amparam o devaneio da queda, segundo o enunciado “Entregar-me à queda como o corpo se entrega à terra na morte” (da autora).

Desde a seleção do elenco, eu procurei identificar o intérprete que teria o melhor perfil para esse papel. A princípio olhava para um homem pequeno e leve, mas acabei optando por uma mulher com as mesmas características, escolhendo Claudia Guedes.

Essa idéia havia sido concebida na primeira fase de pesquisa, quando ainda não tínhamos chances de experimentá-la pela insuficiência numérica de jogadores. Fiz questão de propor o primeiro experimento sobre as areias da praia. Um ambiente aberto que oferecia um espaço mais sugestivo para suscitar a sensação de galgar um caminho que se elevasse em direção ao céu, dando a impressão de uma amplitude desmedida.

Desde o primeiro momento, pedi ênfase na respiração para, mais facilmente, se perceberem, estabelecendo a conexão necessária que permitiria desenvolver a ação sem atropelos, oferecendo segurança ao jogador para sua subida e a sustentação da queda sem baques. Foram poucos os ajustes técnicos necessários para orientar um desempenho eficiente. Para manter a estabilidade da base, os jogadores que ofereciam os pilares teriam que estar com os membros apoiados no chão ou, no caso dos braços, em seu próprio corpo, e nunca sobre outros corpos. A imagem criada, entretanto, parecia insatisfatória.

Sentia falta de sentir a dúvida, a apreensão e o medo do jogador, que deveria decidir a cada passo seu rumo. A tensão concentrava-se no esforço de manter o domínio das passadas e não vacilar. Percebi que era preciso vivenciar a experiência sem querer mascarar suas dificuldades, delas tirando proveito para dar veracidade ao desafio proposto. Era preciso incorporar a insegurança e a instabilidade. Vi que na impossibilidade de continuar, era melhor ceder e traçar um novo caminho de ascensão do que forçar uma sustentação.

Assim, o jogador, durante a subida, não poderia ajeitar seus apoios à procura de uma melhor posição. Poderia sim escolher o caminho, mas, uma vez que o passo havia sido dado, era preciso aceitar o que lhe era oferecido como circunstância. É como se não houvesse como

corrigir os fatos quando eles apenas acontecem. Diante disso, nos resta aprender a ceder quando não é mais possível sustentar nossa posição frente aos obstáculos da vida. Nesse caso, eles estão representados pelas bases oferecidas para a escalada, que oscilavam entre serem firmes, instáveis, incômodas e, até, impossíveis de oferecerem equilíbrio.

O pensamento deveria estar presente no olhar de quem estuda cada passo para aprender a subir, uma experiência solitária, onde não há mais ninguém, só o caminho. No alto, restar-lhe-ia apagar o chão e olhar o céu, cair para vencer o medo de morrer. Uma vez compreendido seu papel, Claudia se designou o codinome o Dilema, sintetizando o conflito vivido na superação do medo de subir para, inevitavelmente, cair.

Em cena, o Destino levava pelas mãos o Dilema, previamente determinado, para viver essa experiência, conduzindo-o livremente pelo espaço até decidir onde ele deveria iniciar seu percurso. Aqui, o Destino define onde começar, não havendo como recuar. O Dilema toma o tempo necessário para dar o primeiro passo.

Quem - 01 jogador que escala a montanha de corpos, o Dilema, e 8 jogadores de base.

Onde - Área total da cena.

O quê - Um jogador experimenta subir e cair de diferentes alturas. Os 8 jogadores oferecem base para ascensão e lhe amparam a queda.

Foco - O Dilema dirige sua atenção aos jogadores que lhe oferecem um caminho, para escolher seus pontos de apoio. Os outros jogadores conectam-se com todos os movimentos do Dilema e a sucessão crescente de bases oferecidas e devem estar muito atentos ao posicionamento de todos para o momento da recepção da queda, para estar sempre propondo uma interferência adequada.

Regras - Não oferecer uma base que se sustente sobre o corpo de outro jogador. Não oferecer um caminho, antecipadamente, deixando que ele se forme a cada passo do Dilema. Formar cada degrau a partir de um movimento pelo chão de forma a sempre manter-se em nível mais baixo que o mais alto degrau alcançado pelo Dilema, em cada subida. O Dilema pode rejeitar alguma base que lhe for oferecida, procurando outra possibilidade de caminho. Não deve nunca retroceder. Havendo impossibilidade de continuar, deve deixar-se cair. Sempre que sentir chegar ao ponto mais alto de cada percurso, deve olhar para o céu antes de cair.

Progressão - A partir do momento em que o Dilema é deixado pelo Destino, os jogadores vão colocando-se um a um em seu caminho, oferecendo-lhe sucessivos degraus, assim como apoio para suas mãos na subida. O Dilema deve progredir, paulatinamente, experimentando subidas e quedas cada vez maiores, superando o medo, a insegurança e o receio.

Tempo de duração - O tempo de um fio de areia que escorria do alto da cena, tal qual uma ampulheta, simbolizando a duração de uma vida, até a areia extinguir-se.

Desfecho - Indeterminado. Esgotado e anunciado o fim do tempo, a ação simplesmente se dissolvia, não importando se o Dilema estaria subindo ou sendo amparado na queda.

Elo - Todos baixavam e rolavam pelo chão, dispersando-se no espaço da cena.

JOGO - “Tempestade”

Forças Antagônicas - Resistência x fragilidade, obstinação x desistência, superar x sucumbir.

Essa idéia surgiu inspirada em um poema do Cordel de Fogo Encantado (2002), interpretado por Lira Paes e adotado como enunciado do *jogo*:

As nuvens surgiam tensas por todo o lado da serra
 Como montanhas suspensas com fímbrias da cor da terra.
 A terrível saravanda caía tão arrojada,
 Parecia um desespero.
 O zig zag em seu jogo cingiam cobras de fogo brincando no nevoeiro.
 Fortes colunas de vento vinham desequilibradas.
 Um grande deslocamento em ondas desencontradas.
 As árvores se retorciam.
 Línguas de fogo desciam com toda a brutalidade.
 O globo todo aluía,
 Parecendo que fugia aos sopros da tempestade.
 Aos sopros da tempestade.

Eu imaginava que os intérpretes pudessem correr em torno de um pólo central, como se quisessem deslocar uma massa de ar ou como se moldassem um redemoinho, um furacão. Acreditava que isso poderia produzir uma ação dinâmica, obrigando-os a um esforço que os levassem à exaustão. Assim, imaginei que poderia pôr à prova sua resistência e determinação, desafiando-os para que não se poupassem para produzir uma grande tempestade.

Idealizei um *jogo* para ser desenvolvido aos pares. Um tentaria alcançar o outro, empreendendo uma corrida circular em torno de um núcleo central. A primeira experiência com oito jogadores me pareceu corresponder à imagem idealizada de uma movimentação ativa e muito rápida, entretanto carecia de uma resolução de continuidade, até chegarem a um estado próximo ao esgotamento.

Então, estabeleci que houvesse turnos para revezamento dos papéis. Depois dos dois primeiros turnos de três voltas para cada adversário no papel de pegador, os dois turnos subseqüentes seriam de duas voltas, e o quinto e o sexto turnos apenas de uma volta. Cada turno corresponderia a uma chance para cada um dos jogadores de ser o pegador. Procurava-se não interromper a cadeia de “pegas”, até que alguém fosse alcançado ou esgotasse o ciclo do *jogo*. Para recuperarem-se do esforço, propus que, no intervalo de cada turno de corrida, andassem em sentido contrário. Dessa forma, defini que a corrida dava-se em sentido horário e a caminhada de recuperação entre cada turno no sentido anti-horário.

Eram estimulados a pensar que, quanto mais rapidamente corriam, mais densa seria a tempestade criada. Corroborando com essa imagem, havia ainda a seguinte motivação: “eu vou te pegar, mas se eu cansar, você vai ter a sua chance de me pegar”.

Percebemos que a melhor estratégia para alcançar o adversário seria a de bem administrar os dois andamentos do deslocamento em relação ao sentido horário e a corrida, e o anti-horário e a caminhada. Também tentar reduzir ou aumentar a distância entre os jogadores ou manter esse equilíbrio, correspondente ao posicionamento dos ponteiros do relógio sempre com trinta minutos de intervalo entre um e outro.

Na corrida, no sentido horário, o pegador busca sempre aproximar-se, tentando alcançar seu adversário, que, por sua vez, procura distanciar-se para escapar. Nos primeiros dois turnos, são três voltas completas para cada tentativa. Têm-se, então, três voltas andando em sentido anti-horário para recomeçar a corrida com os papéis invertidos. Durante essa recuperação, o próximo pegador vai buscando distanciar-se na caminhada para que, quando inverter-se o sentido do percurso, ele esteja, conseqüentemente, mais próximo do adversário, enquanto o fugitivo procura manter proximidade para ganhar vantagem em distância, quando correrem.

Percebi que um número de voltas pré-determinado para a caminhada de recuperação excluía do *jogo* a possibilidade dos jogadores serem surpreendidos por uma rápida reversão no sentido do deslocamento para a inversão de papéis. O jogador fugitivo poderia antecipar o momento em que o pegador começaria a correr, deixando o *jogo* previsível. Resolvi, portanto, deixar esse número de voltas em aberto.

Inicialmente, procurava sortear os pares entre mulheres ou homens. Depois, percebi que seria mais excitante deixar ao acaso o equilíbrio de força, velocidade e potência entre os adversários. Com isso, aumentavam-se as chances de alcançarem-se antes de finalizar o ciclo do *jogo*. Quando isso acontecia, o jogador pego era impulsionado para fora do círculo da tempestade, como se fosse cuspidos pela força centrípeta. Entretanto, sempre havia aqueles que nunca se alcançavam e permaneciam correndo até o fim do ciclo, sem haver resolução.

Para responder a essa circunstância, surgiu a idéia de inserir ao centro um jogador que teria livre arbítrio para interferir no *jogo*, favorecendo ou dificultando os jogadores. Poderia, assim, impulsioná-los ou retê-los, de forma a compensar ou não situações de desvantagens, prolongando a disputa ou antecipando seu fim. Ao final, ele poderia lançar os jogadores remanescentes para fora do círculo, concluindo o *jogo*. Essa função foi assumida por Márcia

Lusalva, que incorporou a idéia do olho do furacão, criando uma movimentação que parecia reger os outros jogadores, no esforço de deslocar o ar em torno do centro.

Para a escolha dos pares, todos posicionavam-se em volta do Destino sem obstruírem a visão de sua imagem, de forma que pudessem tocar em qualquer parte do seu corpo, dos pés à cabeça. Uma a uma, o Destino retirava, aleatoriamente, as mãos sobre seu corpo, unindo-as aos pares. A primeira com a segunda, a terceira com a quarta e assim por diante, até formar o último par.

Quem - 01 olho do furacão, 4 pares de jogadores pegadores e fugitivos.

Onde - Área circular, delimitada ao centro pela projeção de luzes no piso em forma de espiral.

O quê - Os jogadores pegadores devem correr atrás do seu adversário, com o intuito de alcançá-lo e expulsá-lo do círculo da tempestade. Durante todo o *jogo*, o olho do furacão instiga os adversários, por vezes, intervindo arbitrariamente em favor de um ou de outro.

Foco - O olho do furacão concentra-se na movimentação de todos os jogadores em um ângulo de 360 graus. Pegadores e fugitivos percebem-se, reciprocamente, buscando um caminho livre à frente para correr em disparada.

Regras - O *jogo* se desenvolve, estritamente, entre os pares designados pelo Destino. A primeira dupla escolhida inicia o *jogo* e, assim, sucessivamente. Entre os pares, quem primeiro assume a função de pegador é aquele que o Destino primeiro toca. Cada dupla inicia o primeiro turno exatamente depois do intervalo de uma volta e meia percorrida pela dupla anterior. Correm-se três voltas em torno de um centro sempre em sentido horário. Não é permitido atravessar a área delimitada no centro do círculo, reservada ao olho do furacão. Cada turno é intercalado de uma caminhada de recuperação para inversão dos papéis, não havendo, para isso, um número determinado de voltas. Para evitar colisões, a caminhada de recuperação deve dar-se em uma porção mais externa à área das corridas em relação ao centro. A qualquer momento da recuperação, o próximo pegador pode recomeçar a corrida, iniciando o segundo turno. Deve reverter o percurso para o sentido horário, tendo igual mais três voltas de chance para alcançar seu oponente. As intervenções do olho do furacão dão-se de dentro para fora do círculo, sem que ele possa sair da área central delimitada. Completadas as seis voltas de corridas do primeiro e segundo turnos, inicia-se o terceiro turno, em que cada um tem mais duas voltas de chances para pegar. Assim, segue-se o quarto turno. No quinto e sexto turnos têm-se apenas uma volta de chance para cada um. Depois disso, quem permanece no círculo da tempestade não pode mais parar de correr até concluir o *jogo*. Sempre deve haver, ao menos, uma dupla correndo, assim se, por acaso, as quatro duplas entrarem em sincronia nas andadas, uma delas deve reiniciar a corrida imediatamente.

Progressão - Uma vez escolhidos os pares de jogadores pelo Destino, eles desenvolvem um rodopio de mãos dadas pelo espaço da cena até separarem-se e afastarem-se. Posicionam-se em pontos opostos e equidistantes em torno do círculo, até que é anunciado o início da partida. Iniciam a corrida em torno do pólo central, revertendo a cada turno os papéis. Corridas e andadas vão misturando-se e criam uma imagem conturbada que antecipa a chegada da tempestade. Em cena, desenvolvem-se quatro *jogos* simultâneos em tempos diferentes. Eventualmente, um

jogador é lançado para fora. A ação progride até que, em determinado momento, todos os que ainda permanecem no círculo da tempestade estejam correndo juntos no mesmo sentido, até a interferência devastadora do olho do furacão que os lança para fora.

Tempo de Duração - Indeterminado, regido pelo desempenho dos jogadores até todos excluírem-se ou o último par completar o sexto turno.

Desfecho - Todos os adversários podem alcançar-se e excluir-se antes de concluir o sexto turno, marcando a chegada da tempestade que tudo devasta, ou, ao completar o sexto turno, o olho do furacão lança os jogadores restantes para fora do círculo.

A idéia de invocar a tempestade respondeu a vontade de criar um momento para o banho de purificação e concluir os procedimentos ritualísticos. Esse era, indubitavelmente, o mais exaustivo dos *jogos* e o mais indicado para finalizar a cadeia de *jogos* rituais de *Húmus*. Na encenação do espetáculo, depois de lançados ao chão, uma torrente de água caía sobre o Destino, que se regozijava com o banho. Então, anunciava-se a festa:

Que a chuva caia!
 Que o céu desabe!
 Tudo é poesia.
 Herdeiros do fim.
 O ser é para morte.
 Vamos festejar!

JOGO - “Encoleirados”

Forças Antagônicas - Vontade x impossibilidade, ímpeto x controle, querer x deter, amar x matar.

A partir dos questionamentos suscitados por nossa abordagem temática, e, agregando imagens anteriormente visitadas em devaneios criativos, Márcia Lusálva concebeu a idéia de pôr em cena um indivíduo sujeito à condição de um cão preso à coleira, cerceado e controlado por seu dono. Movido por potências viscerais, ele mobiliza-se para reagir a essa submissão que o impossibilita de lograr qualquer aproximação. Manifesta com veemência a urgência em suprir sua carência de contato, detido pelos limites da corda na qual encontra-se atado, o que permite ao seu dominador regular seus movimentos.

Nessas circunstâncias de extrema premência, em que seus impulsos são, violentamente, reprimidos pela impossibilidade de tocar alguém, a vontade do encontro confunde-se com a sede de matar, expondo um antagonismo primário intrínseco à nossa

natureza e expresso da forma mais profunda e conflituosa nas relações humanas: a oposição do amor ao ódio.

Márcia Lusalva imaginava que essa relação poderia estabelecer-se entre jogadores nos papéis de cão e dono, e o público como objeto de desejo. Isso me pareceu improvável. Ainda que tivéssemos alguma proximidade com os espectadores, não havia ainda nenhum contexto que a situasse. Nenhuma das idéias de experimentos nasceu com uma dimensão cênica, ela ia se construindo à medida que, o que era simplesmente um *jogo*, desenvolvia-se como *jogo* cênico. Senti que a idéia precisava amadurecer.

Como no início da pesquisa não havia meios para promover esse experimento publicamente, Márcia Lusalva buscou outro caminho para explorar a mesma idéia de limitação. Ela sugeriu criarmos uma contenda entre o espaço, o tempo e o homem atado a uma corda. Nesse *jogo*, o homem estaria sujeito às entidades do tempo e do espaço. O espaço poderia controlar seus movimentos, limitando-os ou dando folga na corda, e o tempo regeria a velocidade de suas ações. Experimentamos, exaustivamente, essa idéia sem nunca conseguirmos chegar a uma estrutura de *jogo*. As motivações eram, absolutamente, abstratas e suscitavam mais questionamentos filosóficos do que ação. Entretanto, essa vivência nos permitiu refinar nossa compreensão de que todas as relações presentes nos demais *jogos* eram, inevitavelmente, regidas pelo tempo e pelo espaço.

Naturalmente, esse reconhecimento nos levou a reverenciar o domínio dessas entidades em nossos rituais de preparação, assim como eram saudadas na abertura dos trabalhos.

Isso também permitiu que a idéia original fosse preservada, enquanto aguardávamos a chance que seria oferecida pela segunda etapa de desenvolvimento da pesquisa. O tempo não a transformou, mas ela amadureceu, oferecendo-nos aquele que seria o *jogo* mais intenso, mais mobilizador e incisivo do trabalho. O confronto partia de dois seres humanos encoleirados, à imagem de uma briga de galos ou de uma rinha de cães violentos, que, a todo custo, tentam abraçar-se ou atracar-se, e são detidos e, ao mesmo tempo, incitados por seus respectivos donos. O conflito está situado na fronteira entre o desejo de amar e matar.

Desde a primeira experiência, percebi que tangenciávamos o limiar do transtorno das emoções convulsivas e dos ímpetos indomáveis. Os jogadores que assumiram o papel de donos mais pareciam estar à mercê dos encoleirados, completamente imersos, em meio à desordem emocional que aquela situação os levava. Foi uma revelação a descoberta de que o

jogo bastava-se em suas motivações, quase não comportava regras que o delimitassem, demandando, contudo, uma orientação precisa que garantisse a integridade dos intérpretes.

Para outorgar mais autoridade aos donos, adotamos a idéia de usar ordens de comando as quais os encoleirados deveriam acatar, de forma a garantir o controle da situação. Descobrimos que encurtar a corda e tapar-lhe os olhos eram procedimentos decisivos para inibir seus impulsos. Outra iniciativa foi a de agregar ao *jogo* os amigos do dono para dar suporte na contenção da corda, pois muitas vezes era difícil detê-los. Por último, surgiu a figura do instigador que atraía a atenção de um encoleirado e o conduzia para longe do outro, aproximando-o de um suposto espectador, que passaria a ser seu objeto de desejo conforme havia sido concebido inicialmente. Dada a força e veracidade do *jogo*, não cabia forjar essa situação, assim, na sala de ensaios, todos poderiam ser atacados pelos encoleirados, inclusive eu, oferecendo-lhe contingência similar à que encontraríamos no palco.

Vimos que a corda, inicialmente amarrada pela cintura, poderia lesá-los. Dispunha de cintas usadas por praticantes de escalada que ofereciam maior segurança para sentirem-se livres para lutar contra a amarração. Ainda não seria o acessório mais adequado, pois oferecia sustentação pelos quadris, gerando uma posição incômoda quando estavam em tensão máxima na corda. Decidimos confeccionar coletes acolchoados, atados às cordas pelas costas, na altura do peito, um sistema que, sob tensão, possibilitava a inclinação total do corpo à frente. Ainda assim, era necessária uma atenção especial para dar amortecimento aos trancos eventuais resultantes de corridas intempestivas, bloqueadas pelo limite da corda, causando forte impacto sobre a coluna cervical.

Nesse *jogo*, não foi necessário que eu avaliasse as aptidões dos intérpretes para julgar se estariam habilitados. Eles mesmos sabiam quais seriam suas possibilidades. Dos nove jogadores, apenas três homens e duas mulheres colocavam-se, espontaneamente, para o sorteio dos encoleirados. Esses foram os mesmos que assumiriam a posição de dono ou amigo do dono. Os outros atuariam como instigadores e serviriam de isca para os encoleirados.

Para a escolha dos jogadores, todos colocavam-se em fila e estendiam uma das mãos. O Destino passava caminhando lentamente e tocava as costas das mãos de cada um dos jogadores, até deter-se diante do primeiro jogador escolhido. Então, aproximava sua mão e a dele à sua testa para lançar sua cabeça para trás, levando-o a cair de costas, já transformado pelo toque que o enlouquecia. Para a segunda escolha, o Destino tomava uma direção perpendicular à anterior e a fila, novamente, formava-se à sua frente. Alteradas as posições dos jogadores, procedia da mesma forma. O Destino não definia os donos, os amigos e, tão

pouco, os instigadores, cabendo aos outros seis jogadores tomarem a iniciativa. Os três jogadores restantes misturavam-se à movimentação geral, podendo ser igualmente atacados, conforme o enunciado:

O destino não é escolha,
 Não oferece opção,
 Decide quem e quando vai jogar.
 Vem para tocar fundo no coração.
 É abismo, é poço, é perdição.
 É amarração, é prisão.
 Amar e matar tem o mesmo gosto de saliva e de suor.
 É sangue frio que arriba na espinha.
 É calor no peito sem dó.
 É verso e reverso.
 É ir sem saber voltar.
 É tanta vontade, é tanto querer,
 De tomar a vida por inteiro em um só instante de viver.

O *jogo* desenvolvia-se segundo a estrutura:

Quem - 6 jogadores: 2 encoleirados, 2 donos, 2 amigos dos donos, 2 instigadores.

Onde - Área total da cena.

O quê - Os encoleirados devem alimentar o desejo insaciável de contato físico, buscando, a qualquer custo, desprenderem-se da corda para alcançarem seus objetivos. Os donos devem criar estratégias para dinamizar o *jogo*, permitindo ou não a aproximação dos encoleirados que intencionam se abraçar. Os amigos do dono lhe dão suporte na sustentação da corda e os instigadores corroboram, servindo de iscas para desviar sua atenção quando necessário.

Foco - Os encoleirados concentram-se em tudo o que passa à frente dos olhos e nos comandos de seus donos. Os donos devem estar atentos aos ataques dos encoleirados para requerer apoio aos instigadores e amigos do dono. Os instigadores e amigos do dono devem perceber as intenções do dono e dos encoleirados para agir em conformidade com elas.

Regras - Os encoleirados são livres para expressar sua vontade, devendo acatar as ordens de manter proximidade quando o dono encurtar a corda e de aplacar o ímpeto ao terem seus olhos encobertos. Seu olhar deve ser unidirecional de forma a induzi-lo a atacar quem estiver pela frente, não podendo olhar à volta para observar e escolher seu objeto de desejo. Os amigos do dono e instigadores devem agir em conformidade com a vontade dos donos.

Progressão - Uma vez eleitos e lançados ao chão, os encoleirados são, imediatamente, tomados por um delírio cego e obsessivo de buscar o contato de outro corpo. Rapidamente, o dono cobre-lhe os olhos com as mãos para inibi-lo, enquanto o amigo do dono ata-lhe o colete. Quando prontos, são colocados, ainda vendados, um frente ao outro, quase ao alcance de suas mãos que, sedentas, já procuram tocar-se, empreendendo esforço para estender os braços ávidos no vazio. O sinal de início da partida dá-se quando um dos instigadores atravessa o palco e passa entre eles, cortando a relação. Imediatamente, são movidos para outra direção e afastados para, então, terem a visão liberada. Inicia-se a procura por um corpo e lançam-se em direção àquele que primeiro for avistado, jogadores ou público. Controlando-os, os donos procuram, na medida do possível, travar relação um com o

outro para promoverem uma ação integrada, para aproximá-los ou distanciá-los, ainda que decidam confrontar-se e agir contrariamente um ao outro. Podem, para isso, mudar-lhes a direção, desnorteá-los, retê-los ou até impedi-los, deliberadamente, assim como podem incitá-los e permitir o abraço. A ação é intensa o tempo todo, não havendo uma progressão crescente, o que sugere um tempo mais conciso para o *jogo*.

Tempo de Duração - Indeterminado, regido pela direção que avalia a sustentabilidade da cena.

Desfecho - Anunciado o fim do tempo, a ação é interrompida. Os encoleirados podem estar juntos ou separados.

Elo - São retirados os coletes e cordas, e os jogadores são deixados estirados ao chão exaustos.

Os donos sustentavam a corda, impondo a condição da impossibilidade. Regiam toda aproximação e distanciamento, assim como a velocidade, a queda, a sustentação e o deslocamento no espaço. Ao desejo projetado para fora, impunha-se a vontade do dono sobre o tempo e o espaço do homem. À pulsão de avançar correspondia a vontade de limitar, cercar e dominar. Ambos estavam à prova, homem e dono. Um possuído pelo transtorno e o outro que o alimentava, dominando-o sem querer apaziguá-lo, recalcando-o ainda mais para intensificar o escape de suas pulsões.

Apresentei os seis *jogos* rituais de *Húmus*, de forma a observar como cada situação de conflito conduziu a concepção de fórmulas de escolha, elaboração de regras, estudo do desenvolvimento da ação e desfecho. Todos foram desenvolvidos, considerando as forças antagônicas complementares e fundamentais que os regiam. Esse procedimento orientou a investigação de modo a não cedermos à tendência a encontrar resoluções funcionais em detrimento dos significados que deveriam vir imbricados nas ações.

Não tenho dúvidas que, nesse processo, logrei engajar os intérpretes na criação, sem perder de vista seus intuitos, apartando a tendência em gerar movimento a partir de um entendimento estrito de princípios mecânicos. Se alguns *jogos* apresentam princípios gerais de ação claramente definidos, como perseguir e escapar, correr e andar, subir e cair, avançar e deter, não restringem-se a eles. Também se alicerçam sobre as múltiplas possibilidades de execução que surgem em resposta às suas específicas motivações. Melhor dizendo, toda ação tem sua razão.

A isso corresponde o fato de que, dependendo do *jogo*, até mesmo a sorte nem sempre era lançada para definir jogadores, podendo decidir sobre onde começar, ou quem iniciar, ou em que ordem jogar ou ainda sobre uma combinação dessas possibilidades. O que o Destino

não deliberava poderia estar delimitado pelas regras do *jogo*, entretanto sempre permaneciam elementos imponderáveis, sem que, para isso, tenha-se buscado um padrão nos procedimentos aplicados. Cada *jogo* foi moldado segundo as necessidades e características que nortearam sua formulação.

Aspecto que pode ser observado, por exemplo, em relação ao tempo de duração dos *jogos*, cujas variantes não correspondem a uma lógica comum, tendo sido, inclusive, o único fator que se manteve sujeito à interferência da direção. Nesse sentido, a participação de músicos ao vivo, executando uma trilha especialmente composta para o espetáculo, permitiu o diálogo entre a direção e os intérpretes, que, por meio de sua interferência, ampliava ou reduzia o tempo da ação, indicando seu término.

A ambientação do espetáculo criava efeitos que transformavam a atmosfera, contribuindo para pontuar significados pertinentes à noção de tempo e espaço. Seja pelo balanço constante de um pêndulo de luz, seja pelo fio de areia que escorria do alto do urdimento sobre o dorso de um intérprete. Tonéis de fogo incendiavam-se, luzes vibrantes atestavam a chegada da tempestade e a chuva tombava sobre o Destino, contribuindo para evocar uma aura mística, sob o signo da chama permanente de uma lamparina. Sobre o palco, dezenas de bancos de madeira de alturas variadas abrigavam o público em torno da cena, cuja margem era desenhada por um longo tecido que se estendia como uma serpente, parecendo traçar um contorno infinito para além da boca de cena.

Dedicamos, aqui, a vontade de viver todos os excessos, exageros e desperdícios pela brincadeira. Tateamos as fronteiras do antagonismo e experimentamos a reversibilidade entre o delírio e a direção, a diversão e a eficiência, a ameaça e o medo, a pulsão de amar e a sede de matar, a angústia da dúvida e a satisfação da escolha, a força da resistência e o devaneio da exaustão, o êxtase e a consciência.

Todo *jogo* foi um aprendizado, um desafio. Como em um rito de iniciação, em que buscávamos compreender como expressar o desejo do homem de liberar-se do medo da morte e despertar o prazer de existir, brincar e festejar.

4 O jogo-cena e o intérprete-jogador

Neste último capítulo apresento as proposições conceituais de *jogo-cena* e *intérprete-jogador* formuladas a partir da interseção das noções geradas pela experiência de pesquisa e criação artística e o conceito de jogo estudado. Assim como Caillois (1990) estabelece uma correlação com os estudos de Huizinga (1993) organizando os jogos com base em suas características fundamentais no contexto das atividades sociais proponho uma correlação dos estudos de Huizinga (1993) e de Caillois (1990) na criação cênica.

Faço inicialmente uma análise dos jogos criados para a cena considerando a definição de jogo de Huizinga (1993) e a classificação proposta por Caillois (1990) e em seguida discorro sobre a função, atributos e competências do intérprete-jogador tendo como base a experiência de Spolin (1992) e o testemunho dos intérpretes que colaboraram comigo na criação *Jogos temporários* e *Húmus*.

4.1 O Jogo- cena

Cabe, agora, compreender como essas experiências de criação em dança contemporânea trouxeram um entendimento alargado do *jogo* criado para a cena, melhor dizendo, a cena criada como um *jogo*. Para chegar-se a um refinamento dessa definição, deve-se ponderar sobre os elementos que caracterizam o que denominei de *jogo-cena*, retomando as análises precedentes que apresentam uma noção mais precisa do conceito de *jogo*.

Segundo a primeira definição de Huizinga, reformulada por Caillois (1990, p.29-30), o *jogo* é uma atividade:

- 1- *livre*: uma vez que, se o jogador fosse a ela obrigado, o jogo perderia de imediato a sua natureza de diversão atraente e alegre;
- 2- *delimitada*: circunscrita a limites de espaço e de tempo, rigorosa e previamente estabelecidos;
- 3- *incerta*: já que o seu desenrolar não pode ser determinado nem o resultado obtido previamente, e já que é obrigatoriamente deixada à iniciativa do jogador certa liberdade na necessidade de inventar;

4- *improdutiva*: porque não gera nem bens, nem riqueza nem elementos novos de espécie alguma; e, salvo alteração de propriedade no interior do círculo dos jogadores, conduz a uma situação idêntica à do início da partida;

5- *regulamentada*: sujeita a convenções que suspendem as leis normais e que instaura momentaneamente uma legislação nova, a única que conta;

6- *fictícia*: acompanhada de uma consciência específica de uma realidade outra em relação à vida normal.

Justapondo essa definição à nossa prática e analisando suas correspondências, encontramos o primeiro impasse que merece reflexão. Nossa experiência de criação do *jogo-cena* está inserida no contexto de uma atividade artística de cunho profissional, tanto no que toca ao processo de pesquisa, quanto à realização das obras propriamente ditas. Isso implica comprometimento, obrigações e preocupações que envolvem, sobretudo, remuneração dos artistas envolvidos no projeto. Isso poderia ser considerado como um fator contraditório ou mesmo inválido em relação ao caráter livre e improdutivo do *jogo*, tendo em conta que, para essa análise, interessa a perspectiva de quem joga, e não a do espectador que observa o *jogo*, em nosso caso, o espetáculo.

É preciso, portanto, considerar a vivência proporcionada pela pesquisa independentemente das circunstâncias externas à atividade experimental, atentando, prioritariamente, para o processo humano e artístico implicados na geração das obras, cujos objetivos e propósitos desprenderam-se totalmente das possíveis imposições que recaem sobre uma atividade profissional. Como afirmado anteriormente, ainda que os trabalhos tenham sido remunerados, devendo cumprir prazos e adequar-se ao palco italiano do TCA, isso não modificou a concepção dos *jogos*, interferindo exclusivamente na forma como foram levados à cena.

Vale ainda acrescentar que, nessa pesquisa, o *jogo-cena* é um elemento fundamental; é a unidade celular da composição cênica, mas ele não constitui por si só o espetáculo. Uma encenação requer técnicas elaboradas e encerra a fusão de linguagens artísticas, como foi apontado no primeiro capítulo, e, ainda que mantenha traços de sua raiz lúdica, não cumpre a mesma função do *jogo*, tal qual foi considerado por Huizinga (1993) em sua primitiva e remota origem.

Nesse sentido, o conceito de *jogo-cena* é destacado do conjunto das manifestações artísticas englobadas pelas linguagens do teatro e da dança contemporâneos e suas implicações estéticas, sendo observado, isoladamente, em suas características estruturais como um componente das obras criadas nesse contexto. Interessa-me, pois, discernir quais os elementos constitutivos do *jogo-cena* que o legitimam como *jogo* em suas características

peculiares, não comportando um olhar que situe o produto dessa pesquisa em um contexto amplo, levando em conta sua interface com aspectos sociais, culturais ou econômicos.

Dito isso, posso asseverar, ainda que pareça paradoxal, que o caráter de atividade livre do *jogo* foi preservado durante todo o processo pela garantia da atuação voluntária dos jogadores. Em nenhum momento, ainda que as circunstâncias me permitissem, foi exigida obrigatoriedade de participação nos laboratórios. Os intérpretes foram convidados a integrarem-se espontaneamente aos experimentos, por isso nem todos participaram de todos os *jogos* e, mesmo que alguns tenham sido designados especificamente para certas funções, havia consenso de que tal situação decorreu por expressão da sua própria vontade. Da mesma forma, foi resguardado o caráter improdutivo do *jogo*, pois quando alguns obtinham melhor desempenho, isso não lhes proporcionava qualquer recompensa material, não havendo sequer vencedores ou vencidos, sendo a experiência presencial o único benefício obtido por sua prática, uma vez que todos encontravam-se igualmente engajados no projeto.

Quanto à delimitação de espaço e tempo, em nossas experiências, o *jogo-cena* é claramente circunscrito dentro de um espaço de atuação, assumindo a conotação de um tabuleiro, em *Jogos temporários*, e de um local sagrado, em *Húmus*. Se, no primeiro caso, ganha formas distintas pelo posicionamento de bancos que delimitam o campo de ação, no segundo, apresenta-se como uma única forma ocupada de maneiras diferentes pelo deslocamento dos intérpretes, por vezes, mais condensado ou centralizado e, outras vezes, mais expandido no espaço. De todo jeito, conforme especificado nas descrições trazidas no capítulo três, para todos os *jogos* foi definido um campo de *jogo*. Em relação à duração dos *jogos*, apesar de nenhum deles ter um limite de tempo rigidamente estabelecido, havia sempre um fator temporal que a determinava. Eram regidos pelo desenvolvimento da ação central, que orientava-se para um desfecho; ou por uma ação periférica, como a caminhada da personagem “O Destino”, margeando a cena e circunscrevendo em seu percurso a duração do *jogo* “Fogo” (*Húmus*); ou pelo livre arbítrio da direção, em “Encoleirados” (*Húmus*); ou ainda pela progressão musical, no *jogo* “Abraço” (*Jogos temporários*).

No que tange ao universo reservado e fechado do domínio do *jogo*, pode-se dizer que o aspecto ficcional do *jogo-cena* isola-o do resto da existência da vida diária. Sabemos que, a priori, a cena é um universo paralelo ao da vida real. O intérprete como um artista da cena deve ter plena consciência da fantasia criada nessa outra realidade imaginada, que o afasta de seu comportamento normal, sobretudo porque são substituídas as leis convencionais das relações sociais por regras arbitrárias, aceitas como tal. No *jogo-cena*, a ficção extrapola o

aspecto extra cotidiano que caracteriza os *jogos* de outra natureza pela presença de um conflito dramático que orienta todas as ações dos jogadores. Essas, por sua vez, são regidas por regras que as delimitam.

Nisso reside uma segunda contradição em relação aos pressupostos de Caillois. Conforme exposto no primeiro capítulo dessa tese, o autor considera que, nos *jogos* de simulação e invenção, a ficção cumpre a mesma função das regras fixas e rígidas que definem outros tipos de *jogos*, não só substituindo-as como implicando em exclusão recíproca (CAILLOIS, 1990, p. 30). Nossa experiência demonstra o contrário. Todos os *jogos* apresentam regras estritas que viabilizam sua execução, sob uma perspectiva inteiramente imaginária. No *jogo-cena*, a regra e a ficção não se excluem, são ambas fundamentais para o desenvolvimento da ação. Eu poderia mesmo dizer que as regras só se justificam pela existência de uma situação ficcional, expressa por um conflito dramático, assim como o conflito é sustentado pelas regras que o corroboram.

Tomemos como exemplo o *jogo* “caça e caçador” (*Húmus*). Em sua construção, percebi que o *jogo* esgotar-se-ia muito facilmente se os adversários fossem colocados em situação de igualdade. O que viabilizou o *jogo* foi a imposição de uma condição ao comportamento do caçador, a de não querer pegar e apenas acuar. Essa atitude somente é possível considerando a imaginação. Nesse sentido, a ficção substituiu a regra. No entanto, ela não excluiu as outras regras que, igualmente, determinam o desempenho no *jogo*. Uma proíbe dar mais de dois passos consecutivos caminhando ou correndo, outra impõe ao caçador seguir, obrigatoriamente, o mesmo percurso da caça, ou aos intérpretes respeitarem o espaço concreto delimitado por uma paisagem corpórea que cria uma imagem ficcional.

Uma situação similar observa-se no *jogo* “Samba” (*Jogos Temporários*), no qual a intérprete vive o drama de aceitar a separação amorosa como uma situação hipotética, e tem apenas sete chances para lograr obter a reconciliação. Esse *jogo* expõe uma trama limitada por regras objetivas que determinam todo o desenvolvimento da ação. É, portanto, admissível crer que o *jogo-cena* é regulamentado, ainda que, por vezes, seja regrado estritamente pela subjetividade do imaginário que comporta. Esse é o caso do *jogo* “Fogo” (*Húmus*) em que deve-se admitir a idéia de que a intérprete encarna um corpo incandescente, para que o *jogo* seja verossímil, ou do “A um passo do abismo” (*Jogos Temporários*), em que a resistência obstinada da intérprete está sujeita à crença em uma força de oposição, supostamente, muito maior do que a dela.

No que se refere aos aspectos que, considerados por Huizinga (1993) e Caillois (1990), caracterizam a incerteza do *jogo*, é clara a concordância. Os *jogos-cena* criados oferecem ao intérprete a chance de agir, improvisadamente, dentro dos limites das regras, estando abertos à inventividade. Já quanto ao seu desenvolvimento, é preciso esclarecer que, ainda que a cada um deles corresponda uma progressão dramática delineada, permitindo o encadeamento das ações que conduzem ao desfecho, essas desenvolvem-se dentro de uma margem flexível de possibilidades. Idealmente, todos os *jogos* apresentam mais de uma possibilidade de conclusão, mas devo admitir que, para melhor integrá-los à construção dramática criada ou para tirar um melhor proveito do desempenho dos intérpretes, optei por determinar, em alguns casos, o seu fim. Porém, não se pode dizer que todos os *jogos* respondem a um mesmo padrão conclusivo, pois uns finalizavam quando se chegava a um ponto determinado de desenvolvimento da ação, outros quando a ação esgotava-se, não oferecendo novas resoluções, tendo cumprido satisfatoriamente sua progressão.

Analisando as obras individualmente, considerando suas distintas estruturas dramáticas, vemos que tanto em *Jogos temporários*, quanto em *Húmus*, alguns *jogos* coletivos poderiam prolongar-se indefinidamente. A razão disso dá-se pelo fato de seu conflito interno não apresentar possibilidade de resolução em favor de qualquer uma das partes envolvidas. Tomo como exemplo o *jogo* “Ampara” (*Jogos temporários*), no qual o desenvolvimento dava-se pela sucessiva intensificação das quedas dos jogadores em devaneio, o que poderia perpetuar-se até a exaustão sem oferecer qualquer outra resolução. Nesse caso, eu propus que um dos intérpretes, no auge de sua vertigem, se lançasse para fora de cena, definindo assim o momento da conclusão, onde o *jogo* era bruscamente interrompido pelo início do *jogo* seguinte. O mesmo passava-se no *jogo* “Ascensão” (*Húmus*), pois ainda que a intérprete alcançasse o ponto mais alto possível e de lá caísse, o *jogo* poderia continuar. Nesse caso, apenas a indicação do limite de tempo pela areia que escoava do urdimento do palco, em analogia à ampulheta adotada como parâmetro pela direção, pôde dar fim à ação, sendo que o término poderia dar-se processualmente e ocorrer tanto no momento de subida, como de descida. Posso citar também o “Encoleirados” (*Húmus*), em que, mesmo quando os intérpretes alcançavam seus objetivos, no encontro voluptuoso dos jogadores dominados pelo desejo, isso não determinava a conclusão, podendo o *jogo* igualmente prosseguir. Aqui, o momento do desfecho era, arbitrariamente, definido pela direção, mas ainda poderia admitir duas possibilidades: terminariam juntos ou separados.

Havia também outros *jogos* em que se podia, claramente, chegar a resoluções distintas, mesmo que em nossa prática eu tenha delimitado seu desfecho. Cito o *jogo* “A um passo do abismo” (*Jogos temporários*), no qual, em diversas ocasiões, a intérprete superava seu opositor no confronto, ultrapassando o limite espacial que lhe era imposto, dando a entender que se jogaria no abismo. Isso, entretanto, romperia com o imaginário criado, oferecendo muito pouco interesse dramático, pois reduziria o conflito a uma mera medição de forças, o que esgotaria as possibilidades de resolução muito rapidamente. Interessava-me evidenciar a cegueira da sua obsessão e não a concretude do combate corpo a corpo. Aqui, o sentido e o significado pretendidos determinaram sua conclusão, e propus, finalmente, privá-la da visão, tapando seus olhos e assim impedindo-a de agir.

O mesmo posso dizer do *jogo* “Caça e caçador” (*Húmus*). Talvez a última caça pudesse ser poupada por seu desempenho extraordinário, caso houvesse um árbitro que pudesse julgar. Contudo, optar pelo seu “sacrifício” tinha um sentido ritual, e foi significativo para nossa construção dramática. Também nesse grupo enquadra-se o *jogo* “Samba” (*Jogos temporários*), que, como foi comentado, oferecia possibilidades de resultados díspares para o drama do casal. Tanto ele poderia aceitar a reconciliação, como não aceitar e humilhá-la, ou ser ludibriado e humilhado por ela. Pareceu-me mais provocadora a última opção, que melhor caracterizava a farsa que se pretendia expor no *jogo*: a mulher que se faz de vítima, para, ao final, maltratar quem lhe renunciou. Enfim, o que me pareceu mais relevante na criação desses *jogos* cênicos não foi a incerteza que poderia vir a recair sobre qual seria seu final, mas sobre como se chegaria a ele.

Reconheço hoje que, em muitos *jogos*, eu poderia ter deixado o final em aberto, delegando aos intérpretes a responsabilidade da conclusão. No *jogo* “Olhar” (*Jogos temporários*), por exemplo, tanto o homem quanto a mulher poderiam dar o *jogo* por terminado, fixando o olhar do outro em algum ponto, obrigando o oponente a não mais se mover. Deleguei a ela a tarefa de não mais desviar seu olhar dele, entretanto ele também poderia tê-lo feito, não mais interceptando o olhar dela, e o *jogo* acabaria do mesmo jeito. Nesse caso, isso pouco implicaria na continuidade do espetáculo, mas certamente mudaria a leitura da cena. Também no *jogo* “Abraço” (*Jogos temporários*), ao término da música, poder-se-ia admitir tanto o impedimento dos amantes como o de seus antagonistas, mesmo que os amantes não conseguissem abraçar-se, deixando a ação em suspenso, o que ofereceria outra resolução e outro entendimento, diferente de testemunhar o abraço final sugerido pela direção.

Isso ressalta o que consubstanciou minhas deliberações, onde cada desfecho poderia implicar em uma interpretação diferenciada da situação exposta. Teria sido mais ousado admitir o auto-desfecho em todos os *jogos*, mas isso me pareceu, na época, desfavorável, não só à compreensão da obra como ao desempenho do elenco, sobretudo em *Jogos temporários*, pois em *Húmus* isso não foi tão evidente. Excetuando o *jogo* “Caça e caçador” (*Húmus*), em todos os outros *jogos* foi mantida a incerteza do desfecho.

Curioso notar é que, dada a abordagem temática, as possibilidades conclusivas dos *jogos* em *Húmus* eram indiferentes para a compreensão do ritual, da entrega e da celebração. Ou seja, se o melhor desempenho era do manipulador ou do desafiado na etapa final do *jogo* “Corda-cobra”, isso em nada mudava seu caráter de grande brincadeira. Ou, se apenas um, dois, ou todos os quatro pares de jogadores resistissem na disputa até a chegada da “Tempestade”, que marca o final do *jogo*, não modificaria o fato de que estava sendo cumprido o ritual, e a catarse da festa seria, de toda forma, anunciada. Se no *jogo* “Ascensão”, a imagem se dissolvesse com a intérprete caindo ou subindo, ficaria ainda sensível à percepção o esforço de superação recompensado pelo prazer da vertigem. O que estava em foco em *Húmus* era o percurso, a vivência e a idéia de rito de passagem associado ao sentido ambivalente de tudo. Viver uma ou outra resolução não importava, pois qualquer uma estaria corroborando para uma compreensão do valor da experiência.

Posso concluir que a incerteza do desfecho não é um dado fundamental para a definição de *jogo-cena*, pois os resultados estão comprometidos, prioritariamente, com os significados pretendidos, ainda que isso não exclua essa possibilidade. Porém, não devo ignorar que a interferência na resolução reduz a amplitude do caráter aberto da experiência, de certa forma, criticada por Lucas Valentim em sua entrevista:

Por entender a proposta como, dessa forma, em aberto, os lugares que se fechavam eram aqueles que mais me incomodavam na experiência.

Sintetizando o exposto, poderia dizer que o *jogo-cena* constitui-se como uma estrutura de composição regida por um conflito imaginário, situado em espaço e tempo próprios. Tal estrutura oferece aos jogadores liberdade para atuar sobre uma gama de possibilidades imprevisíveis de ação, delimitadas por regras e norteadas por uma progressão dramática que pode ou não suscitar a geração de diferentes desfechos, sem qualquer intuito de gerar vantagens materiais aos participantes, objetivando, exclusivamente, a produção de sentido e significados.

Tomemos, agora, como referência a análise de Caillois (1990, p.40), apresentada no capítulo um, que parte em busca de um princípio de classificação que permite dividir os *jogos* em categorias bem definidas, com o propósito de “sublinhar a natureza fundamental e radical, quase orgânica, do impulso que as suscita”. Dada a diversidade de aspectos que os diferentes *jogos* apresentam, Caillois faz considerações em relação aos impulsos primários, essenciais e irredutíveis que os *jogos* mobilizam e satisfazem. Identifica características comuns a certos grupos de *jogos*, considerando o estado de ânimo que provocam e a atitude psicológica a que correspondem, distribuindo-os segundo quatro princípios originais que os governam: sorte, competição, simulacro e vertigem, considerados como correspondentes às categorias por ele designadas *Alea*, *agôn*, *mimicry* e *ilinx*, respectivamente.

Na *alea* é o imponderável do acaso que constitui o único interesse do *jogo*. Implica em imaginar um poder abstrato e insensível, a cuja arbitrariedade é preciso submeter-se sem reagir, aguardando passiva e deliberadamente a decisão de algo fatídico. Tem por função abolir as superioridades naturais ou adquiridas pelos indivíduos, a fim de colocar todos em pé de igualdade absoluta diante do cego veredicto da sorte, envolve principalmente os *jogos* de azar como roleta, dados, caça níqueis, loterias etc. Em suas palavras, “[...] o ‘Destino’ é o único artífice da vitória e esta, em caso de rivalidade, significa apenas que o vencedor foi mais bafejado pela sorte do que o vencido” (CAILLOIS, 1990, p.37).

O *agôn* engaja o jogador em ação para ganhar. Manifesta o mérito pessoal pela demonstração de superioridade, sem que haja intenção de causar danos ou malefícios ao adversário. Implica em desafios nos quais certas habilidades e competências estão à prova. O interesse é ver reconhecida sua excelência em determinado domínio, conforme explica Caillois (1990, p.35):

Aqui a igualdade de oportunidades é criada artificialmente para que os adversários se defrontem em condições ideais, suscetíveis de dar valor preciso e incontestável ao triunfo do vencedor [...] que aparece como sendo o melhor numa determinada categoria de proezas.

Ilinx é nome grego que significa turbilhão das águas, vertigem, sensação de êxtase causada, por exemplo, pela rotação, queda, projeção no espaço, movimento pendular do balanço em alturas elevadas, danças convulsivas, aceleração, esgotamento do fôlego, exaustão etc. Corresponde a um “estado de fuga e de evasão, em que, a custo, o corpo reencontra o seu equilíbrio e a percepção a sua nitidez” (CAILLOIS, 1990, p.44). Estado de exaltação,

atordoamento ao mesmo tempo orgânico e psíquico que mais se assemelha ao espasmo que ao divertimento. No entendimento do autor (IBIDEM, p.43), *ilinx*

[...] associa aqueles jogos que assentam na busca da vertigem e que consistem numa tentativa de destruir, por um instante, a estabilidade da percepção, e infligir à consciência lúcida uma espécie de voluptuoso pânico. Em todos os casos, trata-se de atingir uma espécie de espasmo, de transe ou de estonteamento que desvanece a realidade com uma imensa brusquidão.

Finalmente a *mimicry*, denominação que corresponde ao mimetismo exercido por alguns insetos. É a encarnação de um personagem ilusório e a adoção de seu comportamento sem pretender ludibriar, contudo, o espectador. Na *mimicry*, pretende-se “jogar a crer, a fazer crer a si próprio ou a fazer crer aos outros que é outra pessoa” (IBIDEM, p.41). Ou seja, ser outro ou fazer passar-se por outro, o que ultrapassa a aceitação temporária de um universo fechado, convencional e, sob alguns aspectos, imaginário, típico de qualquer *jogo*. As condutas da *mimicry* “abrangem toda a diversão que consiste no fato de o jogador/ator estar mascarado ou travestido” (IBIDEM). Mímica e disfarce são aspectos fundamentais dessa classe de *jogo*, a qual naturalmente pertence a arte da cena.

É, portanto, evidente que, a priori, os *jogos-cena* inserem-se nessa última categoria. Entretanto, não creio que estão restritos a essa classificação. Em nossa experiência criativa, apresentam claros indícios de interações com princípios que regem todos os demais tipos de *jogos*. De fato, na concepção de Caillois (IBIDEM), a competição, a sorte, a simulação e a vertigem são posturas básicas que apresentam uma tendência à associação, permitindo algumas combinações viáveis ou até mesmo coniventes.

Das combinações analisadas por Caillois, tomemos aquelas que apresentam mais pertinência a esse estudo. O autor considera contingente a associação do *agôn* com a *mimicry*. Explica que toda competição é, em si mesma, um espetáculo que exige a presença de um público e desenvolve-se em etapas que poderiam corresponder aos “atos ou episódios de um drama” (IBIDEM, p.95). Chega a estabelecer uma relação entre o campeão e a estrela do espetáculo, na medida em que ambos se esforçam para obter o melhor desempenho, na perspectiva de não desapontar sua assistência. Esclarece que no *agôn*, ou competição, o espetáculo, para ser válido, exclui o simulacro. “A simulação é transferida dos atores para os espectadores” (IBIDEM, p.42), pela identificação do público com a figura do campeão, assim como ocorre com os personagens e heróis de filmes, romances ou protagonistas de dramas e

comédias. Entretanto, admite que “a natureza destes espetáculos continua a ser a de um *agôn*, embora surjam com as características exteriores de uma representação” (IBIDEM).

Na concepção de Caillois, a qualidade circunstancial dessa combinação é justificada com argumentos que diferenciam a *mimicry* dos outros *jogos*, no que concerne à não aplicabilidade, sobre essa categoria, do determinismo de convenções, em oposição ao caráter regrado do *agôn*, e afirma:

Excetuando uma, a *mimicry* apresenta todas as características do jogo, a saber, liberdade, suspensão do real e espaço e tempo delimitados. Contudo, a continuada submissão a regras imperativas e precisas é algo que não se verifica (IBIDEM).

Caillois (1990) não leva em conta, entretanto, que essa mesma conjunção pode dar-se ao revés, ou seja, pode ocorrer uma representação com características exteriores de competição. Poderíamos considerar os concursos de improvisação teatral que oferecem um exemplo claro de associação da *mimicry* com *agôn*, mas existe, ademais, outro aspecto que aponta para um acordo essencial entre esses princípios. No *jogo-cena*, a existência de um conflito fundamental determina o confronto de forças de oposição, de antagonismos que se embatem, para que disso resulte o seu desenvolvimento, constituindo uma espécie de concorrência, sem que haja qualquer expectativa de vencedores e vencidos.

Isso é claramente observado em *Húmus*, quando se dá a perseguição no *jogo* “Caça e caçador”, nas investidas da “Corda-cobra”, na luta dos “Encoleirados” e nas corridas da “Tempestade”. Como também em *Jogos temporários*, no embate do *jogo* “Abismo”, nas provocações do *jogo* “Olhar”, nos impedimentos ao “Abraço” e nas artimanhas do *jogo* “Samba”. Na verdade, essa associação da *mimicry* e *agôn* revelou-se, na experiência de criação de *jogos-cena*, mais do que contingente, sendo quase inevitável a ocorrência da mescla desses princípios em proporções variáveis. Observa-se a complementaridade dos aspectos contrastantes da simulação, que não demanda equidade e rigor, e da competição, que não comporta o simulacro, em circunstâncias que não se prejudicam ou excluem-se. Esse é um paradoxo que Caillois (1990) destaca nas combinações tidas por ele como fundamentais. Ele identifica tal pertinência em caráter fundamental na combinação da *mimicry* e *ilinx*. Em suas palavras:

[...] *mimicry* e *ilinx* supõem ambos um mundo desordenado onde o jogador está constantemente a improvisar, entregando-se a uma fantasia transbordante e a uma inspiração soberana, nenhuma delas reconhecendo código algum (CAILLOIS, 1990, p.96).

O contraste reside no fato da *mimicry* demandar uma espécie de desdobramento da consciência entre a verdade e a simulação, entre a pessoa e o papel que desempenha, enquanto que, na vertigem, pode haver eclipse total da consciência. Segundo o autor:

Fingir que se é um outro aliena e extasia. Usar uma máscara embriaga e liberta. De maneira que neste perigoso domínio onde a percepção vacila, a combinação da máscara e do transe é de todas a mais temível (IBIDEM, p.97).

Os *jogos-cena* em que podemos identificar traços dessa combinação são aqueles em que “o essencial reside na busca desse distúrbio específico [...] que o termo vertigem define” (IBIDEM, p. 47). Vemos isso em *Húmus*, no *jogo* “Encoleirados”, em que o desejo reprimido é levado ao extremo, provocando um transtorno emocional e exigindo, posteriormente, certo esforço para recuperação do controle e do equilíbrio. Já no *jogo* “Tempestade”, essa vertigem dá-se pela exaustão física dos jogadores, ou no *jogo* “Ascensão”, de forma bem mais discreta, pela sensação que a queda provoca. Sensações testemunhadas por Lucas em sua entrevista:

Os jogos que possibilitavam a exaustão, como o jogo da “Caça e caçador” e o jogo dos “Encoleirados”, e, no final, a “Tempestade”, eram lugares onde a gente chegava mais rapidamente nesse lugar da vertigem. Nos outros, talvez eu chegasse em outros lugares. Um lugar de conexão de outras coisas que são ativadas. Nesses chegávamos, especificamente, nesse lugar de vertigem, de desequilíbrio, dessa sensação de quase não conseguir controlar o corpo e ter que controlar para estar ali, buscar a força de onde você não tem, e essa sensação da respiração quase acabar.

Mas, a idéia de abandono de códigos, referências e de transbordamento ocorre, deliberadamente, ao fim do espetáculo, na “Festa”, quando os intérpretes entregam-se à liberação total pela dança e pela música pulsante, extravasando suas energias. Não havia regras ou convenções, exceto a que é determinada pela sustentação de um mundo imaginário que pretende suscitar a efervescência coletiva.

Diferentemente, em *Jogos temporários*, a combinação *mimicry* e *ilinx* apenas insinua-se na expressão da obsessão vivida pela intérprete no *jogo* “A um passo do abismo”, ou na atitude transgressora de negação a tudo e a todos, proposta no desafio do *jogo* “Tiro ao alvo”, não apontando, necessariamente, para a essencialidade dessa conjunção. Essa associação parece apresentar-se nos *jogos-cena* em caráter, sobretudo, contingente, considerando que em sua atuação, mesmo que o intérprete envolva-se, inteiramente, em sua fantasia, a atenção absoluta aos diversos elementos que articulam-se no *jogo* é imprescindível.

Isso pode ser verificado no depoimento de Márcia Lusalva, ao referir-se a um momento do espetáculo em que encarnava o papel de encoleirada e partiu, vigorosamente, em direção ao público, deparando-se com um observador conhecido:

[...] me causa um grande prazer ter a punção tão grande e violenta. Teve um dia que eu pirei e achei que ia agarrar o espectador, então eu me contive. [...] Mas, eu queria pegar ele com vontade, aquilo me deu prazer. O susto dele me deu prazer. Ou seja, é racional também, mas eu estava profundamente imersa.

O autor ainda adverte sobre as combinações que considera antinaturais ou proibidas. Não admite, assim, qualquer compatibilidade entre a simulação e a sorte, argumentando que nenhuma simulação pode iludir o “Destino”, até mesmo porque a existência da artimanha invalidaria a *alea*, que supõe um total abandono ao arbítrio da sorte, uma demissão contrária ao subterfúgio e ao disfarce, e esclarece:

O intérprete pede uma decisão que o certifique de que é, incondicionalmente, bafejado pela sorte. Na altura em que a solicita, o intérprete não está a mimar um personagem estranho, nem a acreditar ou a fazer acreditar que é outro que não ele (CAILLOIS, 1990, p. 94).

Quanto a isso, nossa experiência revelou outra possibilidade. Todos os *jogos* com a personagem o Destino, em *Húmus*, integraram essas duas categorias sem descaracterizá-las. Constituíam-se como fórmulas de escolhas que, mesmo limitadas em suas probabilidades, estavam absolutamente imunes à intervenção da vontade dos jogadores. Esses se viam, ao mesmo tempo, transfigurados e entregues inteiramente à imobilidade e ao nervosismo da expectativa diante da arbitrariedade da personagem o Destino, convidando os espectadores a acreditarem na ilusão da cena. Não havia uma simulação ou representação de um sorteio, a sorte era, de fato, lançada em uma situação totalmente ficcional.

Também, para Caillois (1990), a vertigem jamais poderia associar-se a uma rivalidade sujeita a regras, sem adulterá-la, porque constitui a negação de todas as circunstâncias que definem o *agôn*, a saber:

O recurso eficaz à destreza, à força, ao cálculo; o autodomínio; o respeito pela regra; o desejo de medir forças em condições de igualdade; a prévia submissão a sentença dum árbitro; a obrigatoriedade, admitida à partida, de circunscrever a luta dentro de limites convencionados, etc. (CAILLOIS, 1990, p.94).

Disso, o autor conclui que regra e vertigem, definitivamente, não podem coexistir. Vimos, entretanto, como que nos *jogos-cena* não é possível sustentar a idéia de

incompatibilidade entre a regra e simulacro, uma vez que neles está intrínseca a associação do *agôn e mimicry*. Da mesma forma, podemos contestar o caráter proibitivo que o autor atribui à combinação do *agôn* com *ilinx*. Não se pode esquecer que os mesmos *jogos-cena* que apresentam associação da *mimicry* com *ilinx* estão sujeitos às regras e desenvolvem-se segundo a oposição de forças antagônicas, ou *agôn*. Disso podemos concluir que os *jogos-cena*, pertencentes essencialmente à categoria *mimicry*, podem apresentar uma tríplice associação dos impulsos à simulação, competição e vertigem. Essa caracteriza-se pela encarnação de uma personagem fictícia que vive um conflito ou disputa entre forças de oposição, sujeita às regras do drama, conduzindo o intérprete ao mergulho emocional. Como consequência, observa-se a indução a estados alterados, nos quais é obrigado a lidar com uma margem de desequilíbrio físico e emocional, sem nunca perder a conexão que o permite recuperar, ainda que a custo, o controle de suas percepções.

Caillois (1990) prevê a possibilidade de combinações ternárias, considerando-as, entretanto, como combinações esporádicas, sem qualquer influência nas características dos *jogos* em que são visíveis. Cita, como exemplo, a corrida de cavalos:

[...] típico *agôn* para os *jockeys*, é simultaneamente um espetáculo que, enquanto tal, acentua a *mimicry* e um pretexto para apostas, situação em que a competição serve de base à *alea* (CAILLOIS, 1990, p. 93).

Em seu ponto de vista, os três impulsos permanecem autônomos, pois o princípio da corrida não é modificado pelas apostas, nem pelo fato de tornar-se um espetáculo para a audiência, o que é incontestável. Já o mesmo não se observa nos *jogos-cena* experimentados. Neles, aspectos do *agôn* e de *ilinx*, em dosagens compatíveis, formam de fato uma aliança com a *mimicry*, transformando o desempenho do jogador.

Vimos, portanto, que, diferente do que propõe Caillois, nos *jogos-cena*, a combinação da *mimicry* e *agôn* não é compreendida como contingente e sim como fundamental; já *mimicry* e *ilinx*, considerada uma associação fundamental pelo autor, em nossa experiência caracteriza-se como contingente, e, por fim, as combinações analisadas por Caillois como proibidas, *mimicry* e *aléa*, *agôn* e *ilinx* surgem como contingentes, lembrando que a última pode ocorrer de forma ternária em associação com a *mimicry*.

Tal reflexão não pretende, em meu entendimento, opor-se à conceituação proposta por Caillois (1990) em sua teoria alargada dos *jogos*, apenas chama a atenção para o

redimensionamento que sua análise requer, quanto às combinações das pulsões que permitem classificar os *jogos*, especialmente, no universo das artes cênicas.

Ainda merece lugar uma análise que permita identificar em que medida os *jogos-cena* experimentados oscilam entre a predominância do espírito espontâneo instintivo e o gosto pela dificuldade gratuita, designados pelo autor com os vocábulos *paidia* e *ludus*, respectivamente.

A *paidia*, segundo Caillois (1990), reside no âmago do *jogo* e consiste naquela liberdade primeira que expressa a necessidade de distração e fantasia. Essa liberdade é o motor indispensável do *jogo* e permanece na origem de suas formas mais complexas e mais organizadas. Diz respeito ao poder original de improvisação e alegria geral:

Intervém em toda animada exuberância que traduz a agitação imediata e desordenada, uma recreação espontânea e repousante, habitualmente excessiva, cujo caráter improvisado e desregrado permanece como sua essencial, para não dizer única, razão de ser (CAILLOIS, 1990, p.48).

Ela manifesta-se pela proliferação de movimentos, cores ou sons, e responde a uma elementar necessidade de agitação e algazarra que surge anterior a toda existência claramente diferenciada, que permita qualquer denominação. Enfim, é a expressão da vivacidade e euforia que toda brincadeira infantil livre e divertida suscita.

De todos os *jogos* de *Húmus* e *Jogos temporários*, a experiência que mais se aproxima dessa perspectiva é o *jogo* “Corda-cobra” (*Húmus*). Desde o processo de sua construção até a definição de sua estrutura dramática, esse *jogo* foi pautado pelo espírito da brincadeira. Nele, os intérpretes eram estimulados a se divertirem, a fazer zoada e a não se preocuparem com o domínio técnico do movimento, agindo espontaneamente em função de serem eficientes quanto ao desafio de não deixar-se tocar pela corda-cobra.

Também no *jogo* “Abraço” (*Jogos temporários*), o prazer de transgredir a expectativa de um comportamento uniforme, no qual o percurso arredondado viola a precisão do retilíneo, sugerindo expor uma relação amorosa escusa, tendia à excitação quase eufórica que impulsionava os jogadores à ousadia.

Quanto ao *ludus*, o autor refere-se à satisfação que se sente com a resolução de uma dificuldade tão propositadamente criada e tão arbitrariamente definida. Define-se pela luta contra um obstáculo, e não contra concorrentes. Corresponde ao ímpeto que surge como complemento e adestramento da *paidia*, que ele disciplina e enriquece. Nas palavras do autor:

Dá azo a um treino e conduz normalmente à conquista de uma habilidade, à aquisição de um saber prático relativo ao manejo deste ou daquele aparelho ou à aptidão para a descoberta de uma resposta satisfatória a problemas de ordem estritamente convencional (CAILLOIS, 1990, p.50).

De uma forma geral, o *ludus* sugere que se divirta com os obstáculos ocasionais perpetuamente renovados. O homem inventa mil situações, mil estruturas para satisfazer o desejo de tranqüilidade ou a necessidade de explorar o sabor, o afã, a habilidade e a inteligência de que dispõe. Também se incluem a busca do autodomínio, a capacidade de resistir à fadiga, ao sofrimento, ao pânico ou à embriaguez.

Nesse sentido, creio que o sentido do *ludus* evidencia-se nos *jogos* de estruturas mais complexas que articulam focos, papéis e funções diferenciadas, obrigando os intérpretes a desdobrarem sua atenção sobre diversos elementos, sem perder a conexão com o imaginário. Vemos isso com clareza no *jogo* “Samba” (*Jogos temporários*), que propõe ações paralelas que se interagem. Ou no *jogo* “Caça e caçador” (*Húmus*), no qual um mesmo intérprete pode assumir o papel de paisagem, caça e caçador no mesmo *jogo*.

Sob outro aspecto, o *ludus* predomina na atitude dos jogadores que constroem em sintonia o percurso ascendente do *jogo* “Ascensão” (*Húmus*), buscando, em conjunto, a máxima harmonia em seu desempenho e agindo com o maior cuidado possível na proteção, quando amparam a queda do intérprete que, ao contrário, lança-se vertiginosamente. Já no *jogo* “Tempestade” (*Húmus*), caracteriza-se pelo empenho de romper os limites da resistência física por meio da corrida impetuosa. Ou no *jogo* “Encoleirados” (*Húmus*), no qual os intérpretes atuam no extremo de suas forças, tanto física como emocional.

Como Caillois (1990) esclarece, *ludus* ou *paidia* não são categorias de *jogos*, e sim formas de jogar, portanto são admitidas nos *jogos-cena* com seu sensível contraste, naquilo que opõe a expressão de uma espontaneidade despreocupada ao tento cuidadoso, da soltura do riso à tensão da dor, da ação livre e intuitiva à precisão do movimento.

4.2 O intérprete-jogador em *Jogos temporários*

Essa reflexão sintetiza alguns aspectos residuais da participação de Joffre Santos, Evandro Macedo e Paulo Fonseca na criação de *Jogos temporários*, escolhidos para exporem suas opiniões por serem intérpretes maduros com capacidade de analisar a experiência e interessados em refletir criticamente sobre o processo criativo que, entre os demais, ofereceram maior disponibilidade para colaborar, voluntariamente, com a pesquisa. O testemunho aqui apresentado foi colhido a partir de uma discussão em grupo, que pretendeu, antes, registrar a percepção de cada um sobre a experiência vivida, do que proceder a uma avaliação de resultados. Esse encontro foi realizado em agosto de 2007, dezesseis meses após o início do processo de criação, quando a obra ainda permanecia viva no repertório da Cia. Ilimitada¹⁵, período considerável para maturação das impressões deixadas por essa vivência.

Inicialmente, era necessário rememorar os propósitos que haviam direcionado o trabalho, com o intuito de nortear a discussão. Lembrei-os que a idéia de utilizar o *jogo* como recurso de construção cênica surgiu como resposta ao meu desejo de criar uma obra na qual o intérprete se encontrasse exposto aos riscos do imponderável. Havia a expectativa de que isso viesse a proporcionar uma experiência que favorecesse o intérprete na luta contra o automatismo e a cristalização de códigos, permitindo um desempenho vivo, sujeito às contínuas transformações regidas pelas circunstâncias do *jogo-cena*.

Questionei-os sobre as similaridades e diferenças dessa experiência em relação às referências pessoais de processos criativos vividos em suas trajetórias artísticas, com o intuito de identificar o que poderia parecer-lhes mais singular ou peculiar nessa proposta.

Joffre, que iniciou sua formação com o teatro, distingue a experiência, relacionando-a com alguns aspectos de trabalhos anteriores. Recorda como seu primeiro diretor, Francisco Cardoso¹⁶, também bailarino, era exigente em relação ao envolvimento com o trabalho, solicitando leituras e um aprofundamento na compreensão do tema, provocando os intérpretes com desafios criativos. Lembra também do trabalho com o Ballet Stagium¹⁷ e, especialmente, das ocasiões em que o coreógrafo utilizava laboratórios de improvisação para construir as cenas, explorando o imponderável para gerar dramaticidade. Assim refere-se:

¹⁵ A Cia. Ilimitada foi extinta em 2008, quando seus dançarinos foram reintegrados ao BTCA.

¹⁶ Francisco Cardoso é coreógrafo e diretor de teatro radicado em Manaus.

¹⁷ Companhia paulista, criada na década de 70, com direção artística de Márka Gidali e Décio Otero.

Eu, particularmente, nunca havia feito um espetáculo todo que exigisse de mim esta predisposição, não ter nada coreografado ou nada que fosse objetivamente um passo (referindo-se a *Jogos temporários*). Eu tive alguns trabalhos na minha vida que, em alguns momentos, dentro desses espetáculos eu realmente nunca sabia o que ia acontecer. Era uma situação meio louca, porque um dia o coreógrafo queria que estivéssemos com roupa e noutro nu. Tinham dias que a luta era só com mulheres e outros só com homens, tinham dias que havia cem figurantes ao redor batendo lata e o chão completamente forrado de lama mesmo.¹⁸

Nesse caso, Joffre observa que a similaridade dessas experiências com a pesquisa de criação de *jogos* cênicos reside no fato de que ambas apresentavam situações em que os bailarinos estavam expostos ao desafio de responder ao momento. Não havia como preparar-se antes, porque nem se conhecia o que ia ser solicitado naquele instante.

Paulo, por sua vez, aponta como forte referência em sua formação algo que se opõe, radicalmente, ao trabalho com *jogos*: o valor e a competência atribuídos ao bailarino eram associados, em suas palavras, à “capacidade do intérprete de executar a maior diversidade de formas ‘perfeitas’”, aludindo ao rigor e virtuosismo técnico que caracterizavam o padrão de excelência de grandes companhias de balé e de corpos de baile estáveis de instituições oficiais. Isso era considerado meta de crescimento. Entretanto, confessa que sempre sentiu-se motivado a procurar outros caminhos para o seu desenvolvimento como intérprete, e lembra:

Tinha um grupo, o grupo Mantra¹⁹, que trabalhava a liberdade de entrar na sala e não ter alguma coisa estabelecida para fazer. Havia uns temas, mas não era uma coisa altamente dirigida e estudada e no fundo o resultado era chegar às formas. Trabalhava a loucura para chegar à forma.

Aqui, ele identifica que esse grupo de investigação criativa fazia uso do recurso da improvisação para produzir um material que seria organizado em uma composição coreográfica. Estratégia que sabemos ter sido introduzida desde a década de 1960 e assimilada, processualmente, e de forma generalizada pela grande maioria dos criadores contemporâneos. Tal proposta diferencia-se daquela de Joffre, em que realmente a cena era elaborada de forma a solicitar do intérprete uma resposta espontânea.

Pensando sobre em como a atuação em *Jogos temporários* é indissociável da predisposição para responder ao acaso, no momento presente, as primeiras impressões revelaram que os entrevistados concordavam que estar atento às situações imediatas do *jogo*

¹⁸ Referindo-se ao espetáculo Floresta do Amazonas, dirigido por Décio Otero e encenado em 1989.

¹⁹ O grupo Mantra (BA) foi criado e dirigido por Fátima Suarez e atuou em Salvador nos anos 80. Recentemente, em 2008, retomou suas atividades.

ou vivenciar o instante da ação, implicava em se expor ao risco do inesperado. Entretanto, Joffre manifestou que, uma vez que o risco é experimentado, existe uma tendência a dominar a situação sempre que ela retorna em circunstâncias similares. Nesse caso, em sua opinião, o risco pode ser minimizado ou até eliminado:

Eu acho que o trabalho atinge o que você quer, de chegar ao risco e este risco ser uma coisa presente a cada dia. O que é difícil é que, toda a vez que você conhece o risco, ele deixa de ser risco, então teria que ter todo o dia um novo jogo.

Isso revela a percepção de que cabe, nesse caso, ao *intérprete-jogador* estar permanentemente disposto a explorar outras possibilidades de *jogo*, agindo criativamente para evitar a reprodução de situações conhecidas que eliminam a espontaneidade e promovem a fixação de respostas específicas para determinadas ações. Desse comentário, surgiu a ponderação sobre a natureza do risco que apresentava-se em cada *jogo*. Foi possível constatar que, em geral, para o artista cênico que atua com uma margem de imprevisibilidade, o risco do desconhecido é aquele de não saber reagir bem ao momento, o que pode enfraquecer ou até mesmo comprometer a qualidade da cena. Esquivar-se do risco é acomodar-se às respostas conhecidas, é agir defensivamente para não expor suas fragilidades. Tratando-se do trabalho com a linguagem corporal, o *jogo* implica igualmente em risco físico, sobretudo quando se explora elementos de desequilíbrio, força ou tensão no movimento, mesmo que o objetivo não seja extrapolar limites de segurança. Em cena, uma resposta inadequada, desatenta ou equivocada pode resultar em acidentes e lesões corporais. Nesse sentido, Joffre, mesmo reconhecendo as diferentes situações de risco vivenciadas nos *jogos*, não atribui maior ou menor dificuldade para enfrentá-las em suas especificidades:

No jogo “Ampara”, o risco ali é do perigo (da queda). O risco de Evandro e de Rosinha no jogo “Olhar” seria da dependência total um do outro. Não podem desligar. Esse é outro perigo. Se o olhar foge, já quebrou. É tão difícil quanto.

Era consenso que enfrentar esses desafios demandava uma disposição diferenciada tanto para participar do processo de criação, quanto para estar em cena, exigindo uma preparação específica. Nesse sentido, todos reconheceram que o exercício por eles nomeado de “imersão” e que antecedia a experiência de criação dos *jogos* cênicos, consistiu em uma estratégia efetiva para acionar o corpo e suscitar a consciência de viver o presente. Posteriormente, esse exercício foi incorporado como um prelúdio às apresentações,

preparando o intérprete para lançar-se com ousadia ao *jogo* em cena. Nas palavras de Paulo, referindo-se à superação do desgaste físico:

A imersão é como se eu tivesse que enganar determinadas partes de mim mesmo (risos), para fazer com que elas reagissem. Eu vou acionar a minha memória em relação ao jogo para que eu embarque, para que eu ultrapasse aquela coisa da dor, aquela coisa de [...] ai!

Joffre destaca o aspecto relacionado às motivações:

Porque a imersão é, justamente, para te preparar para que na hora você diga assim: “Agora, eu vou arriscar”. Não quero nem saber, você vai. A imersão é para a gente “amaciar” para isso. Eu uso a imersão assim, para me preparar.

Evandro corrobora, suscitando outro aspecto da experiência, admitindo que quando o bailarino domina os movimentos utilizados em uma composição coreográfica, acentua-se a tendência à execução previsível e repetitiva. Para ele, na experiência com *Jogos temporários*, isso ocorre de outra forma. O exercício de imersão produz um estado de sensibilização que torna possível acionar o subconsciente, disponibilizando o intérprete para gerar respostas momentâneas e inusitadas, e acrescenta:

E nesse processo não, a vivência é tamanha que se torna inédito cada acontecimento e mesmo você não tendo, assim, essa clareza para onde vai, a resposta é interessante. Você não cristaliza. Uma coisa eu queria pontuar, que eu chamo de rastro desse processo de *Jogos temporários*, é a riqueza da busca. Não de um personagem e sim da ação viva presente. É como eu sintetizo o resultado que fica.

Lembraram, várias vezes, que esse envolvimento e disposição implicam em demandas físicas, emocionais e criativas, e devem ocorrer com um elevado grau de consciência de todos os elementos que constituem a ação. Foi possível constatar os paradoxos que fundamentam a proposta do trabalho do *intérprete-jogador*. Ao mesmo tempo, eram solicitados a submergirem em busca de um estado sensível de percepção de si, no qual essa interioridade deveria remeter-lhes a uma total conectividade com o outro, com tudo à sua volta e com as prerrogativas do *jogo*. Também, se havia a intenção de promover a liberdade expressiva, ela parecia vir cerceada pelas contingências do próprio *jogo*, conforme expressa Joffre ao referir-se à dificuldade de seguir a orientação determinada pela estrutura e progressão dramática dos *jogos*:

Dentro do jogo “Abraço”, a gente tinha um objetivo como jogadores, de chegar a um ponto, e virou um dos mais difíceis em certos momentos,

porque cumprir as regras é problemático. Nós, bailarinos, não conseguimos cumprir ou seguir as regras.

Creio que Joffre se ressentia de estar sendo estimulado a agir com liberdade e, ao mesmo tempo, ter que acatar as convenções do *jogo*, tendendo a subvertê-las pelo impulso de dançar livremente. Essa interpretação, entretanto, é claramente contestada por Evandro. Ele crê que havendo domínio das possibilidades que a regra oferece, é possível fazer a cena surgir por caminhos diferentes, criando condições viáveis para que o espetáculo ocorra com um diferencial a cada dia, diferencial esse nutrido pela liberdade criativa dos intérpretes. Do contrário, não haveria parâmetros para se estabelecer relações, não sendo possível manter sequer a coesão nos propósitos dos atos de cada intérprete.

Isso me remete à provocação de Spolin, quando questiona a eficiência de um sistema para o trabalho criativo, indagando sobre como um modo de ação planejado pode ser, ao mesmo tempo, livre. Ao que ela mesma responde: “são as exigências da própria forma de arte que nos devem apontar o caminho, moldando e regulando nosso trabalho...” (SPOLIN, 1992, p.17), o que corresponde à minha compreensão do como cada *jogo* foi sendo regrado segundo as exigências reveladas pela própria dinâmica da atuação dos intérpretes naquele *jogo*.

Vale destacar a observação de Paulo lembrando-se da função das regras tanto para nortear a ação, quanto para gerar possibilidades criativas, destacando o fato de que a entrega torna-se possível porque não é cega e responde a objetivos definidos:

A gente não sai cegamente. Você não chega ali e fica cego, arriscando, se jogando para tudo quanto é lado. Existe um objetivo que é dado naquele momento, não é? As coisas não são lançadas no vazio, por mais que pareçam.

Reconheceram, entretanto, que houve empecilhos e que, nem sempre, a predisposição anteriormente mencionada foi alcançada em um grau satisfatório, obrigando-os, muitas vezes, a utilizar recursos técnicos assimilados em sua larga experiência de palco, para responder às necessidades do espetáculo. Segundo Paulo, era nítido para ele que o desempenho no *jogo* dependia da qualidade da imersão:

A qualidade da imersão, para mim, diferenciava a todo o momento. Se eu não tivesse uma boa qualidade de imersão, de provocar a mim, de provocar a imaginação, se eu não fizesse esse exercício... [...] Quando levantava para me posicionar para começar o jogo, era muito claro naquele momento se eu ia fazer um bom jogo ou não. [...] Quando eu pensava sobre isso, é porque já não estava! (risos). Quando eu me posicionava e olhava, eu sentia se seria

jogo. Eu não tinha que dizer: “Será que vai ser?”. Se havia dúvida, é porque a imersão não aconteceu e eu já me preparava com as armas.

Havia consenso sobre o quanto o trabalho implicava em demandas físicas, emocionais e criativas em um elevado grau de exigência imprescindível para produzir um desempenho satisfatório. Joffre apresenta seu diagnóstico:

As pessoas não sacam, não, o grau de esforço físico que é trabalhar como intérprete (jogador), você descobrir coisas a cada dia. É talvez mais desgastante que fazer *jété*. Eu sinto este trabalho muito mais desgastante, tanto que eu não consigo repetir as cenas muitas vezes, porque realmente o desgaste emocional e físico é muito grande.

Evandro enfatiza sua percepção de que isso representava a busca de um estado singular:

Há uma exigência física tamanha para que essa corporalidade aconteça de maneira muito satisfatória. [...] Você está imbuído desse estar e este estar te leva. [...] Eu chamo isto de um estado, porque é um estado.

Ao usar o termo corporalidade, Evandro explica que está referindo-se ao conjunto das aptidões imanentes ao corpo. Para ele, são as experiências físicas, sensíveis e emocionais registradas ao longo da vida e que se expressam no corpo em sua totalidade. Ele vê no trabalho com o *jogo* as possibilidades para explorar essa corporalidade.

Paulo complementa essa fala, considerando de forma significativa a subjetividade imbricada nessa noção de exposição de si e de entrega para o trabalho, a partir de sua visão de dentro do *jogo*. Indaga sobre a perspectiva de uma interioridade geradora da ação, considerando que o corpo e ambiente interagem mutuamente:

Tinha uma pergunta que eu sempre fazia: será que isso que eu vejo no outro e eu digo que ele está se expondo é uma exposição? [...] Aquilo, ele não participou daquilo, ele não sofreu aquilo. Ele fez aquilo, mas ele não estava totalmente doente com aquilo, ou aquilo realmente faz parte dele. Eu não sei até que ponto a gente pode dizer que aquilo realmente faz parte da pessoa ou se tudo que vem é algo que a gente absorveu, veio de fora para dentro.

Houve, portanto, questionamentos quanto ao grau de sensibilidade atingido com o exercício da imersão. Até que ponto sentiram-se induzidos a mergulhar inteiramente no imaginário criado para o *jogo*, ao mesmo tempo em que, acionados para atingir um estado de consciência total de si e do todo à sua volta, agindo organicamente em conformidade com isso. Sentiram que em alguns momentos chegaram próximos dessa sensação que alia domínio,

fantasia e emoção, mas que era muito difícil sustentar esse estado durante toda a atuação. Paulo, Joffre e Evandro dialogam, trazendo suas impressões sobre isso:

Paulo

Sim, eu senti mais na sala, mais no processo criativo, do que... [...] eu não sei se em cena. Eu fico muito emocionado quando eu falo do processo. O processo para mim é tudo. É a gema do ovo sabe, é a coisa. Eu acho que público nenhum vai ver o que só acontece ali.

Evandro

A não ser que a gente fosse muito danado. Eu acho que ultrapassar está nisso. A gente se perceber e levar. [...] Mas, é claro que tem que comungar, todo mundo levar esse estar lá. Aí, eu acho que esse prazer e esse gozo acontecem. Só que o que impede são as arestas da luz, do posicionamento, da música e não sei mais o quê, tudo isso lhe traz a consciência.

Referem-se, aqui, à preocupação com a realidade concreta de estarem no palco lidando com todos os seus aparatos técnicos e expostos aos olhares, de sentirem o compromisso de oferecer um bom desempenho, preocupação essa que inibe a livre disposição para sentir-se envolvido com a cena e desfrutar, e continuam:

Joffre

Manter o estado, né...

Evandro

Não, gozar mesmo!

Joffre

Tem momentos no espetáculo onde você realmente já sabe que está dentro da luz, não tem preocupação nenhuma, aí você vai embora e entra nesse estado de quase sair. [...] É um estado muito doido, eu acho. Apavora-me um pouco, porque [...] (gargalhadas). Não! Apavora-me, porque parece que você não vai ter quem te traga de volta, entendeu? Esse é meu maior receio.

O fato é que todos pontuaram que foram muitas as dificuldades enfrentadas para sentirem-se sensibilizados, livres e sem defesas para lidar, espontaneamente, com o acaso em cena dentro de um universo absolutamente ficcional. Dificuldades essas que envolviam despertar a disposição física e emocional para gerar uma atmosfera propícia à criação no ambiente coletivo, tanto nos ensaios como nas apresentações. Valem as palavras de Paulo que expressam essas sutilezas:

Interessante que eu acho também é como se processava o dia, o ambiente do lugar, como eu estava emocionalmente nesse dia, organicamente, o tempo, sei lá, muita coisa estava envolvida para encontrar uma forma de dizer assim: nesse dia eu fui mais, eu fui mais um pouco, eu fui um pouco além. O bom desse trabalho é que deu uma percepção geral de tudo o que envolve, para chegar ao objetivo de que Márcia falou, um monte de coisas tem que compactuar para isto acontecer.

De fato, havia um esforço cotidiano para fazer valer a minha vontade de tornar o espaço propício e favorável às experimentações. Eram, na medida do possível, preservados, em determinados momentos, o respeito à concentração, ao silêncio e, principalmente, à intimidade. Isso acabou por estabelecer um elo significativo entre os intérpretes e o sentido da privacidade, a ponto de manifestarem uma sensação de violação de sua intimidade, quando viram-se no espaço da cena:

Paulo

Eu achava que o público deveria estar no lugar da gente, eu sentia assim: porque não vem pr'aqui? (referindo-se a sala de ensaios). Aqui era o nosso lugar mais íntimo, onde a gente pode fazer mais, quando se vai para outro espaço, você se expõe num lugar diferente e para olhos diferentes.

Joffre

Na sala, sempre foi muito melhor do que no palco. No palco, sempre havia a interferência de um aparato técnico. Quando apresentamos na sala para estudantes ou para o grupo *Potlach*²⁰ da Itália, ali foi ótimo! As pessoas estavam no mesmo plano que a gente.

Paulo

Teve dias que eu senti esses momentos, só que na hora que aquilo tem que se estender a outro lugar, colocar luz, colocar uma roupa, colocar não sei o quê, levar para as pessoas como espetáculo, começa a soar diferente. A minha sensação é que vem aquela coisa habitual: você já tem aquilo, já corretamente sabendo aquilo que você vai fazer.

Evandro contesta, mas admite que em cena a experiência é outra e sentiu as adequações que fizeram-se necessárias:

Na cena, quando você fala assim (referindo-se ao comentário do Joffre), tem os aparatos, para mim aquilo era um jogo. Era armar o tabuleiro [...], era a mesa de tabuleiro que estava sendo transportada de um lugar para o outro. Só que antes a gente tinha uma luz natural que favorecia a gente de outra forma. [...] No outro, não. Tinha um foco de uma luz artificial, o que já é

²⁰ Ocasão em que o grupo teatral italiano *Potlasch*, em viagem de intercâmbio ao Brasil, propôs uma visita ao *Ballet Teatro Castro Alves* para conhecer o trabalho da companhia (2007).

diferente. Você sente o calor, você sente a textura, você sente tudo, o que já te modifica, já te leva para a cena de outra forma.

Sintetizando, foi possível concluir que uma proposta de tal natureza, que demanda uma atuação alicerçada sobre um estado de concentração, conexão e sensibilidade emocional, exige do intérprete um preparo para desprender-se das circunstâncias ambientais criadas no processo e que lhes ofereceram uma atmosfera propícia ao envolvimento. O *intérprete-jogador* deve sentir-se apto a desempenhar, sem constrangimentos, fora do seu campo original de *jogo*, devendo, portanto, ser exercitado a compartilhar a criação em ensaios abertos para aprender a incluir o espectador em seu *jogo*. Por outro lado, a transposição dessa experiência para o palco exige uma proposta de encenação que corrobore com a aproximação do público à cena, que crie condições para que eles sintam-se cúmplices e partícipes do *jogo*.

Indagados ainda sobre em que medida a situação de *jogo* modificou o seu desempenho em cena, na relação consigo mesmo, com o outro e com o público, reconheceram nessa vivência novos parâmetros que atuam na comunicação em diferentes níveis, alterando a sua qualidade. Evandro apresenta sua perspectiva:

Eu não tinha mais que trabalhar com alguém me vendo. A minha idéia era trabalhar com alguém me sentindo ou se colocando ali.

Paulo atesta que a experiência mostrou que atuar como *intérprete-jogador* implica ter consciência de outra relação do intérprete com o público, que talvez ainda não esteja totalmente compreendida, mas sinaliza mudanças claras:

Modificava total para mim. Na minha experiência anterior com o público, eu já sabia como o público ia me ver. Só que, agora, com os jogos, foi o contrário. Eu não sabia o que ia acontecer e o público também não. O público sofria a experiência igual a mim, era muito nítido. Ele vivia o conflito de me ver dessa forma e não daquela outra forma que ele já estava acostumado a ver.

E se interroga:

O que eu tenho que mudar e o que o público tem que mudar em relação a essa forma de trabalho? Então, eu acho que modifica sim. Modificou muito, muito, muito para mim. Eu acho que é outra coisa que surge. [...] É outra relação do intérprete com o público.

Essa percepção confirma o pressuposto de Spolin de que o *jogo* promove um estado de união entre jogadores e espectadores em torno de possibilidades desconhecidas. Evandro vai

além e vislumbra a possibilidade de concretizar a idéia de promover uma relação de interatividade com o público, que foi considerada no início do processo e descartada na resolução do espetáculo. Alega que teve a satisfação de ouvir comentários de que o *jogo* “Olhar” havia motivado o espectador a querer viver a situação apresentada na cena e participar dela:

[...] se eu compreendi a idéia e consigo trazê-la muito bem viva aqui, eu posso contaminar, entendeu? A pessoa lá veio dizer que parece que ele me seguiu no espetáculo, tudo que eu tinha feito ele falou: você fez assim, fez assado, fez não sei o quê. [...] Ele me dizia: eu queria entrar e pegar a menina para mim. Porque ele foi me acompanhando. Esse é um estágio que nós precisamos chegar, mas que ainda não rolou. [...] Você quebrar esta quarta parede, você compor com esse elemento novo, que não conhece nada do jogo, mas que o fato de ele se perceber no seu corpo, o faz querer entrar no jogo e fazer alguma coisa inédita que a gente não sabe, mas que vai, de certa forma, compor.

Ouvindo os testemunhos, percebi que, ao tecer considerações, eles traziam à tona aspectos singulares que caracterizaram o seu desempenho nessa experiência. Encontraram referências e similaridades ao papel do intérprete criador que toma para si a obra, mantendo-a viva no corpo. Puderam constatar que a atuação do *intérprete-jogador* requer doação, vontade, total disponibilidade corporal acionada por meio de preparação específica, capacidade para acessar a imaginação ativa que o engaja na ação, confirmando os pressupostos do *corpo dramático*²¹. Demanda, igualmente, sagacidade para reagir ao imediato, espírito criativo para buscar o inusitado e aceitar seus riscos, equilíbrio e concentração para lidar com as variáveis circunstanciais, sem, com isso, perder a ousadia de explorar a liberdade de escolha que lhe é outorgada, dentro dos limites das regras. Identificaram ainda que o *intérprete-jogador* deve criar outra perspectiva de relação com o ambiente, considerando tudo o que a ele se incorpora como elemento do *jogo*, incluindo o espectador. Reconheceram, por fim, a potencialidade expressiva que descortinou-se nessa proposta, ressentindo-se, porém, do alcance de suas vivências. Insatisfação manifestada em outras falas inseridas no relato do processo apresentado no terceiro capítulo, apontando lacunas não preenchidas pela incerteza de perceberem-se íntegros, adaptados e em plena interação consigo, com o outro e com o público, maturidade que, penso, só poderá ser alcançada com mais tempo de exercício continuado do *jogo*, único caminho para o amadurecimento do *intérprete-jogador*.

²¹ Noção apresentada no capítulo dois da tese, que refere-se a um estado de sensibilização e integração das faculdades mentais, físicas e emocionais, que expressa a totalidade do corpo e sua disponibilidade para produzir ação dramática.

4.3 O intérprete-jogador em *Húmus*

Optei estabelecer, nessa reflexão, um cruzamento entre as considerações pessoais de quatro intérpretes sobre a experiência de criação e atuação em *Húmus*, a partir de discussões promovidas em entrevistas com Marclei Oliveira e Lucas Valentim, e, posteriormente, com Márcia Lusalva e Pedro Martins. Tal abordagem pretende ressaltar, na fala dos intérpretes, os aspectos mais relevantes e significativos que contribuíram para a compreensão do papel do *intérprete-jogador*, considerando que, mesmo que seus depoimentos tenham sido colhidos em ocasiões diferentes, respondem aos mesmos questionamentos. Esses dois encontros ocorreram quando já haviam decorrido treze e quinze meses, respectivamente, da realização do espetáculo, espaço de tempo que considerei propício para extrair de suas memórias impressões de maior pregnância que pudessem oferecer referências reveladoras e expressivas.

Um dos fatores fundamentais para o desenvolvimento da pesquisa artística foi o exercício de criar um imaginário comum fortemente alicerçado pelo imaginário individual dos intérpretes, aqui compreendido no sentido atribuído por Bachelard (2001, p.1), correspondente à faculdade de produzir *ação imaginante*, que muda e transforma as imagens fornecidas pela percepção. Para o autor,

o vocábulo fundamental que corresponde à imaginação não é *imagem*, mas *imaginário*. O valor de uma imagem mede-se pela extensão de sua auréola *imaginária*. Graças ao *imaginário*, a imaginação é essencialmente *aberta*, *evasiva* (grifo do autor) (BACHELARD, 2001, p.1).

O nosso imaginário era orientado pelo propósito de estabelecer uma ponte entre as idéias de ritual, *jogo* e festa. Como já dito anteriormente, as estratégias propostas foram sendo arquitetadas intuitivamente sem conhecer, exatamente, como as investigações iriam se concatenar para a edificação dessa ponte, que era a base para a concepção do espetáculo. Esse tornou-se o primeiro e grande desafio à capacidade imaginativa de cada um, apresentando dificuldades e obstáculos que nem sempre foram transpostos, satisfatoriamente, durante o percurso traçado do ritual ao *jogo*, para a construção de um imaginário coletivo.

Foi possível constatar que o ato de integrar a imaginação à atividade corporal não era para eles, como também para os intérpretes de *Jogos temporários*, uma prática totalmente assimilada e que isso representou um aprendizado sem precedentes para a maioria dos

intérpretes. Por essa razão, a escolha de Marcley e Pedro para a entrevista considerou o fato deles já terem tido um contato anterior comigo em uma experiência similar, oferecendo, portanto, mais preparo para a discussão. Lucas revelou facilidade na compreensão dos meus propósitos e já desenvolvia trabalhos de improvisação que apresentavam pontos de convergência com a minha pesquisa. Lusalva, como tem sido há anos minha parceira, acumula significativa experiência para essa investigação. Essa opção pretendeu possibilitar um maior aprofundamento nas questões mais intrincadas da experiência, uma vez que os intérpretes escolhidos demonstraram possuir interesse na reflexão crítica do processo e apresentavam maior aptidão para articular contestações pertinentes e significativas.

Indaguei-os, inicialmente, sobre a preparação do corpo para a criação, que se iniciava com a construção de um ritual íntimo que estendia-se até chegar aos experimentos de *jogos* coletivos, objetivando a estimulação física, sensorial e imaginativa. Questionei-os sobre a idealização dessa liturgia, vivenciada como ficção e fantasia e, o quanto foi possível, da porta da sala para dentro de si e de volta para o todo, construir com verdade e sinceridade esse mundo extraordinário.

O que mais lhes saltou à percepção foram os aspectos obscuros e confusos que pautaram o início de nosso percurso. Pedro comenta sua dificuldade pessoal em produzir imagens mentais para si, sem saber exatamente como ou por aonde ir:

Porque são várias informações abstratas sobre o que encontrar, o que procurar e como procurar. [...] Sempre fui muito mais racional do que hábil, para me estimular imageticamente. [...] A minha imagem é quase uma escrita. Então, foi muito difícil desbloquear isso. E, ao mesmo tempo em que a Marcinha falava de abrir portas, encontrar labirintos, encontrar caminhos, procurar imagens, ela dava uma sensação de que ela via mesmo. Então, foi o primeiro momento que foi choque. Conseguir descobrir que o imagético dela não é o meu. E descobrir dentro do meu o que eu podia fazer.

No entendimento de Lucas, havia uma intrínseca ligação desse exercício com a relação que ele estabelecia com as coisas do mundo, havendo identificação, embora atentasse para a incógnita que emergia da idéia de construir uma dinâmica de introversão suscitada pelo ritual, para chegar-se à extroversão proposta pela festa. Em suas palavras:

Lidar com este ritual, que é uma criação, algo fantástico que a gente estava possibilitando criar naquele espaço, mexe diretamente com a sua forma de lidar com o mundo, da forma como você ritualiza as suas coisas e a forma como você encaminha seu pensamento para acreditar nestas coisas. Para mim, era fácil neste sentido: entrar lá e pedir licença ao espaço e realmente pedir licença para entrar naquele espaço, entender porque eu estava pedindo aquela licença e, às vezes, até transformar isso numa ação minha mesmo e

pedir licença para estar em alguns lugares e transitar no lugar de uma forma tranqüila. [...] Como lidava diretamente com o jogo e eu, na minha vida, já sou muito imperativo com a brincadeira, foi muito interessante poder juntar estas duas coisas e entender o ritual dessa outra forma, de extravasar nesse lugar da euforia. A concentração existia, mas não era essa coisa introvertida que eu falei antes, não era essa coisa voltada para si, era uma coisa que tentava colocar para fora, chegar ao limite da festa final, de extravasar tudo lá naquela festa final. E atingir esses lugares era complicado, às vezes, porque não se conhecia esses lugares, nunca se tinha ido até lá.

De alguma forma, parecia haver alguns paradoxos de assimilação complexa subjacentes ao exercício de preparação para a criação no que concerne ao trabalho consigo mesmo, introvertido, e o diálogo em interação com o outro, extrovertido. Associado a isso, havia o propósito de sensibilizarem-se inteiramente, suscitando tanto a imaginação como a disposição física. Nas palavras de Lusalva:

[...] é mais fácil você mergulhar e criar o imaginário quando você atua sozinho, individualmente. Quando isso já passa a ser um diálogo, é difícil. [...] Às vezes, você fica meio imerso só em você e fica meio autista na comunicação daquilo com o outro. Também, o aquecimento funciona muito melhor, até fisicamente, quando o imaginário já tá muito mais nutrido. Então, é um contra-senso você começar a fazer aquele aquecimento se o seu imaginário não tá muito aquecido, não tá cheio de estofa pra criar esse momento. Porque você se transforma pra onde, com o quê? Você não sabe no que tá transformando também, pra onde vai essa transformação. E, às vezes, fica uma coisa mais emocional, do seu dia, de como você tá hoje. Porque você tem que ser verdadeiro também, mas esse seu verdadeiro tem que contemplar o imaginário que tem que ser criado. Se não, você só fica em você mesmo e vai ficar terapêutico talvez o negócio. [...] E no aquecimento, tem outro 'diálogo' consigo que cria uma briga. Porque uma coisa é você aquecer fisicamente, atender ao que seu corpo precisa, ser gentil com seu corpo e ser eficiente, porque você vai usar seu corpo todo dia, e outra é o que o imaginário precisa pra se aquecer que não respeita o corpo. Acertar essas duas coisas é muito difícil.

De fato, no início do processo criativo, tínhamos muito pouca compreensão das associações implícitas à nossa abordagem temática e à prática experimental de *jogos*. Os exercícios pareciam não concatenarem-se com as idéias, ainda que eles fossem idealizados sobre pressupostos comuns. Isso demandou um esforço do intérprete no sentido de conciliar o que era espontâneo, franco, sem artifícios, suscitado por sua disposição imagética momentânea e o que respondia aos objetivos propostos em cada etapa do trabalho, sem conhecer exatamente onde pretendia-se chegar. Isso agravava-se pela necessidade de empreender essa busca em harmonia com o coletivo, assim manifesto por Pedro e complementado por Lusalva:

Pedro

[...] mas, ao mesmo tempo, eu lembro que tinha uma coisa que era difícil de lidar, mas que me ajudou a construir um percurso prá chegar ao final. Foi descobrir exatamente essas etapas. Onde são etapas que são racionais, a etapa que é de respiração, a etapa que é de loucura, a etapa que é de passar do limite, a etapa que é voltar atrás porque passou do limite e compensar aquilo que foi testado. [...] Depois de certo tempo, eu comecei a entender melhor essa dicotomia mesmo, de estar sendo sincero com o momento e estar sendo sincero com a proposta. Mas, eu me lembro de uma dificuldade grande, que você comentou antes, de você ir para o lugar que você não sabe qual é. Não existe ninguém que feche o olho e saia correndo de primeira, sabe? A sensação da busca desse material de imersão é um pouco essa, de fechar o olho e sair correndo. Mas, ao mesmo tempo, você não tem para onde ir [...] o imaginário ainda não tava alimentado o suficiente. [...] Então, o fato, também, do grupo não ter uma afinação coletiva do que é, pra onde ir, às vezes, você pega e busca uma coisa que é muito barulhenta e uma pessoa exige silêncio e te traz de volta. Às vezes, você vai pra uma coisa que é silenciosa e tem outro que tá num momento que é muito mais barulhento ou espacial.

Lusalva

Ou o devaneio dele é muito racional, aí quebra o seu que é completamente emocional. A energia do todo interferindo foi muito estranho. E, na verdade, a gente tava bem perdido. Porque a gente começou na pesquisa e não sabíamos como ia se dar. A gente sabia que aquele aquecimento tinha que se transformar, porque a gente tava buscando os jogos já em diálogo desde o começo no coletivo, e a gente tinha que criar o aquecimento para o coletivo. [...] Eu lembro que a gente bateu bastante a cabeça. Porque, na verdade, a gente tinha tudo mais digerido individualmente e ficou muito discrepante no grupo. [...] Há um lugar que a gente não conseguiu.

Essas impressões encontram correspondências nas falas de Marcley e Lucas, citadas no capítulo anterior, em que manifestam suas dificuldades de se concentrarem em sensações interiores, compartilhando de um espaço coletivo. Isso gerou interpretações diferenciadas sobre o grau de incomunicabilidade necessário para a introversão e, sobretudo, sobre o caráter das interferências que cada um produzia no todo, quando usavam ou não artifícios em seu desempenho. Abriu-se, assim, um campo de discussão sobre a farsa e a fantasia no trabalho do intérprete na relação com o grupo:

Pedro

Eu acho que a gente usa fantasia quando é algo que não é controlado racionalmente, e a farsa eu acho que é uma construção racional de uma fantasia para o outro. Eu quero tentar mostrar que estou dentro da sua fantasia, criando uma fantasia, mas [...] é uma tentativa de exteriorizar uma coisa que não tá acontecendo de verdade.

Márcia Duarte

E o que é de verdade? Mas, eu entendi. É, realmente, estar coligado com o imaginário. Um é só o esforço de manter a proposta nas aparências e o outro é, de fato, viver a proposta.

Lusalva

Um é vivenciar a proposta, vivenciar aquele imaginário pra si. E o outro é fazer de conta que tá vivenciando.

Pedro

Um é vivenciar pra si e o outro é vivenciar para o outro.

Em minha concepção, a proposta de trabalhar com o *jogo* implicava em lidar com seu aspecto ficcional, ou seja, em estar sempre associando o imaginário à ação e ser verdadeiro nessa busca, evitando agir mecanicamente. Isso constituiu outro paradoxo pouco compreendido. O imaginário é real enquanto imaginário, ou é uma realidade imaginária. Quando eu convocava-os à introspecção e à ritualização, sugerindo reverenciar forças subjetivas, evocando forças criativas, catalisando energias, eu convidava-os a brincar. Fazer de verdade era acreditar na brincadeira, era envolver-se com ela e levá-la a cabo, entendê-la como um *jogo*, e não sair do *jogo*. É perceptível, nos relatos, a confusão que pairou sobre essa noção. Mesmo que não entendêssemos como relacionar a sobriedade do ritual com o lúdico ou como estar intimamente sensibilizado e externar as energias corporais dinamizadas internamente para o coletivo, era preciso romper as barreiras da coerência lógica e viver cada momento presente sem pensar no produto futuro. Viver uma coisa de cada vez até entender aonde elas iriam se concatenar. Por ter sido esse o único caminho que se descortinou, havia algo de frustrante nessa incerteza que foi relacionado à impossibilidade e ao logro.

Foi árduo para os intérpretes confrontarem-se com a situação de não terem seus rumos definidos e estarem comprometidos com um propósito coletivo exigente, do qual eles não queriam se esquivar. Talvez, por isso, oscilassem entre a farsa e a fantasia, no esforço de continuar tentando corroborar, para criar uma integração no grupo que respondesse aos nossos anseios. São reveladoras as constatações de Lusalva a esse respeito:

Na verdade, pra alguns, se exporem naquele momento não era confortável e eles se sentiam na obrigação. Porque é na obrigação também, você está em grupo. Se um se expõe, poxa, você não tem mais direito de ficar muito acomodado no seu caminho, você tem que dar um pouco de si também. O grupo um pouco cobra isso. Eu via que eles se sentiam cobrados. Tem gente que não queria falar nada, tem gente que queria falar: “Ah! Eu quero acreditar em qualquer coisa”. Porque não tava ali naquele momento, não sabia como fazer aquilo [...] e era uma grande encenação. É difícil a farsa

entre a gente mesmo. É um pouco difícil, mas é um diálogo. [...] Depois de um tempo no grupo, eu senti que eu só conseguia me aprofundar e ser verdadeira quando tava sozinha, do que quando tava com outro. Porque quando a gente se comunica com o outro, o seu imaginário é concreto, digamos, é real e físico. Você tá vivendo ele. E como o outro não enxerga aquilo tão concretamente como você, toda vez que você estabelece o diálogo, ele quebra a sua verdade. Entendeu? Não porque ele tá quebrando, porque ele quer, é porque ele não vê. Hoje, eu comecei a perceber por que eu falo dessa farsa que eu mantinha com as pessoas para o jogo acontecer. Eu tinha que ser concessiva e não podia estar tão profunda em mim.

Com um grau mais elevado de compreensão, entendimento dos recursos pessoais e conhecimento dos canais íntimos de sensibilização, Lusalva sempre distinguia-se no grupo por sua facilidade em envolver-se organicamente com os experimentos, muitas vezes alçando níveis de sensibilidade emocional discrepantes dos demais. Isso, às vezes, estimulava os parceiros, mas, às vezes, causava inibição, obrigando-a a retroceder. Ressentiu-se nessas ocasiões de não poder tirar o melhor proveito de suas investigações pessoais, em prol de adequar-se e favorecer a experiência coletiva, e confessa sua frustração:

Às vezes, para o grupo e para o produto era melhor eu estar menos imersa e mais disponível pro jogo. Em dado momento, na experiência, eu ia pra lá não pra me envolver tanto, porque se eu me envolvesse tanto, eu achava chato dialogar com as pessoas. Achava a maior fraude, ficava puta com todo mundo e achava insuficiente a gente estar fazendo aquela mentirinha, ali, daquele jeito. Então, às vezes, você tem que abdicar desse mergulho e dessa satisfação de estar descobrindo e se provocando, e tendo coisas e respostas intensas e boas pra você, pro jogo estar acontecendo no grupo e pra gente estar criando aquelas estruturas, entendeu? [...] Teve um período que era um pouco frustrante. Você acumulava, acumulava, acumulava e você não ia gastar nenhuma daquelas energias tão profundas que você acumulou. Você fez aquele exercício e futucou demais e não tem vazão pr'aquilo, então é muito, muito incômodo.

Márcia Duarte

E você, Pedro, em relação a isso?

Pedro

Não sei. Ao contrário da Márcia (Lusalva), ter alguém que vai mais longe sempre foi um estímulo. Ter alguém que se propunha mais sempre foi um estímulo.

No extremo oposto da experiência, confirmando a percepção da Lusalva, Marcley comenta a relutância que o levou, no início do processo, a recorrer ao fingimento, uma atitude

defensiva por não compreender o sentido da imersão, até dar-se conta de suas possibilidades e corresponder ao grupo, conforme citação no capítulo três. Lucas também reconhece o quanto era, por vezes, custoso cumprir com o compromisso à proposta investigativa e desabafa:

Outra coisa que era bem difícil era a obrigação de entrar no ritual diariamente. Porque a gente ritualiza as nossas coisas no dia a dia da forma como a gente vive. [...] Às vezes, você entrava tranquilamente, feliz: “Vamos lá! Hoje eu estou num dia ótimo!”. [...] Às vezes, você chegava num dia que não estava para aquilo, e aí tinha que trabalhar um tempo mais de concentração, de entendimento, de corpo, de tudo, de trazer tudo de novo pra chegar ao mesmo lugar.

No entendimento de Pedro, para não se alijar da experiência, cabia ao intérprete criar um fluxo que o permitisse transitar de um estado individual para uma simbiose grupal, mantendo-se fiel aos intentos da pesquisa:

É possível o encontro dentro do processo de imersão e essa contaminação. Mas, eu acho que funciona pra pessoas que trabalham bem com essa função de liturgia. É uma obrigação. Você tem que passar por lá. E aí você vai ter que criar caminhos acessíveis pra você se interessar em sair de um ponto e chegar num outro, porque é você que vai construir o seu caminho dentro das obrigações.

É importante ressaltar que o sentido de obrigação, a que todos referem-se em suas falas, corresponde a um sentimento de respeito ao pacto de colaboração ao projeto artístico, ao acordo mútuo através qual se prestaram a um propósito experimental, acima da estrita responsabilidade de cumprir um contrato profissional.

Em diversos momentos, surgiu o questionamento sobre como cada um encontrou os meios para abrir caminhos de sensibilização que os envolvessem e despertassem seus espíritos criativos, dando resolução às incógnitas que se impunham no início do processo quanto à configuração de um universo imagético comum. Evidente que nem sempre os estímulos propostos suscitavam a imaginação e, quando isso ocorria, um dos recursos usados, relatado por Marcley, era procurar em cada situação as associações que lhe fossem mais pertinentes. Ele disse:

Muitas vezes, eu transformava esse imaginário para o que me facilitava, buscava outras coisas que me ajudavam a chegar ali, que não era aquilo que estava sendo sugerido, eu tentava viajar em coisas minhas.

Todos eram conscientes que as instigações trazidas pelo tema e as situações proporcionadas pela direção deveriam ser filtradas pela interpretação pessoal, resultando em imagens próprias. Essa atitude era entendida como uma acomodação pertinente à participação criativa. Outra estratégia individual utilizada para suscitar o envolvimento e atingir um estado

de disposição corporal integrado consistiu em retornar, sistematicamente, a alguns pontos referenciais, seja do espaço, da ação ou da emoção que funcionavam como chaves de ignição, conforme constatou Lucas:

Pensando bem, eu acho que eu era conduzido e conduzíamos. A gente acaba percebendo e conhecendo lugares onde a gente pode ativar algumas coisas. Se eu percebi que, através da repetição de um mantra, eu ia conseguir entrar num lugar de concentração, eu iria automaticamente repetir esse mantra para poder chegar nesse lugar. Então, cada um ia conhecendo esses lugares de ativação mesmo.

Assim como Lusalva:

Para mim, funciona muito quando eu acho uma coisa pertinente e vou introduzindo ela todo dia. [...] Por que se todo dia eu vou procurar uma porta diferente e só, e não passo pelas mesmas, eu também não construo nada palpável pra mim depois. [...] A repetição de coisas que vão criando certezas e lugares pra onde ir ou de rituais que parecem repetitivos, funcionam muito para mim.

Pedro contribui com sua percepção de que as sucessivas tentativas de realizar uma idéia que pode ter emergido, originalmente, dissociada da ação geram um sentimento de pertinência e verdade em relação ao que foi idealizado, logrando envolver organicamente o autor com o ato. Lusalva corrobora, associando esse procedimento à memória:

Lusalva

Você pode ter uma idéia e um dia você fazer a idéia acontecer e estar imerso nela, mas você a fez acontecer. Você chorou lá naquele espaço, no outro dia você já tem uma memória de que chorou naquele espaço e aí você começa.

Pedro

Vai agregando, né?

Lusalva

Vai agregando. Basta caminhar por ali que você sente uma coisa, sabe? E é físico, é concreto, mas veio de uma construção que você fez. Eu acho que pode ter essa verdade construída também, entendeu? Você acessar e ser verdade, mas ter sido completamente forjada, num dado momento, até que você vem e fala: “É real, eu sinto”! [...] Essa compreensão é truncada. [...] A gente acha que tudo tem que acontecer de verdade, naquele momento, e a verdade é que você pode construir o arrebatamento, entendeu? Isso é difícil de caber assim numa lógica.

É possível constatar que, aos poucos, eles foram percebendo que as expectativas e atitudes individuais deveriam ser moduladas, tornando-se flexíveis. Tanto os estímulos intelectuais, como os emocionais ou sensório-motores, poderiam ser chaves para despertar o *corpo-dramático*. Que não existiam verdades absolutas nem, tampouco, deveria haver

posturas irredutíveis, tendo sido necessário deixar-se permear pelo outro e promover as relações, considerando os limites da imaginação criativa de cada um. Assim, foram descobrindo como ocupar um espaço individual dentro do coletivo sem causar interferências desestabilizadoras no grupo, conforme trecho da entrevista:

Lusalva

...e também ser condescendente com o outro pra que aquilo aconteça, para não criar também só interrupção, quebras, e aprender a se contaminar com o grupo, o grupo fez isso. Você vai entendendo por aonde ir também e vai criando uma coisa que é o coletivo. [...] Eu tinha uma coisa, enquanto todo mundo caminhava eu encostava em alguém. Eu comecei a fazer isso um pouco mais dissimulada, porque, em várias outras tentativas, quando eu me comunicava com a pessoa, tanto a pessoa quebrava o meu estado como, muitas vezes, eu quebrava o estado dela, entendeu? Então, isso era mais discreto e não incomodava tanto as pessoas. Eu queria começar a ter contato, me comunicar e tal, mas pra elas é como se fosse um jogo meu, sobreposto ao jogo de imersão daquela pessoa, mas que era meio invisível, entendeu? A pessoa não participava do jogo, só eu que fazia.

Márcia Duarte

Esses são os jogos individuais. É o momento do jogo que você cria os jogos só consigo mesmo, não é isso?

Pedro

Mas, já dentro do coletivo, né? Usando o coletivo.

Lusalva

Mas, já dentro do coletivo, ampliando essa possibilidade do meu individual não ferir o coletivo do outro. Ampliando o espaço de tolerância de um para o outro. Porque quando você fomenta e cria todos os universos individuais ali, se eles forem muito fortes e só centrados neles, vai ser um monte de autista, ninguém se comunica. Tinha que abrir esse espaço que eu não entendia, nem entendo agora falando, de tolerância entre esse meu individual e o individual do outro. Entre pessoas que são mais ou menos imaginativas, não interessa, mas tem que criar esse espaço de tolerância.

Pairavam muitas incertezas sobre a dimensão, extensão ou profundidade da experiência de, realmente, criar um imaginário e vivenciá-lo no *jogo*. O quanto cada um conseguiu superar os entraves ou mesmo compreender e identificar as barreiras que impuseram-se frente a esse objetivo. Além das dificuldades pessoais de mergulhar sem pudores na fantasia, havia aquelas relativas à comunicabilidade entre os intérpretes, que impediam uma perfeita interação coletiva. Fui buscando, assim, identificar outros fatores que

contribuíram para a instabilidade que caracterizou essa investigação, a partir das noções trazidas pelos intérpretes.

Ao questionar se, durante o processo, foi possível alcançar a cumplicidade, a conexão com o outro, sentir-se comungando o mesmo imaginário, revelaram que isso deu-se de forma isolada, efêmera e fugaz, quase insustentável, tanto nos estudos de livre improvisação, como também nos exercícios dos *jogos* elaborados para a cena. Conforme Pedro:

Pedro

Acho que é possível, mas posso estar mentindo também. Eu acho que em algum momento consegui, mas não é uma coisa fácil de sustentar.

Ou na visão de Lusalva:

Às vezes, acontece. [...] Acontece, mas com as limitações dos *jogos*, das pessoas, do dia e de todas essas coisas imponderáveis. Acontece, mas com limites. Não acontece no mesmo nível que acontece a sua imersão individual, do imaginário conseguir dialogar com o imaginário do outro. Não chega nesse ponto. [...] Eu lembro assim de funcionar, mas por algum instante. Entendeu?

Recordei aos entrevistados o caráter preparatório e experimental dos ensaios, ressaltando o fato de que era natural que sua dinâmica se desse por avanços e regressões, tentativas e erros e que eu não tinha a expectativa de obter, durante aquelas quatro horas diárias de trabalho, um estado de total interação. Em verdade, trabalhávamos com a perspectiva de alcançar, progressivamente, esse estágio até a estréia do espetáculo. Ao que Pedro contesta, recordando apenas de ter vivido essa sensação de plena interação em momentos eventuais:

E eu acho que a experiência que a gente teve foi de não conseguir um mergulho durante esse tempo de treino pra chegar à cena com aquele garantido, sabe? Acho que a gente alcançava picos, e fugia. Picos, e fugia.

Lucas e Marcley apresentaram uma visão similar quanto ao aspecto pontual e esporádico dos momentos de sintonia, mas distinguiram a experiência da cena daquela dos laboratórios:

Lucas

Acho que sim. Eu sinto um lugar de sustentação desse imaginário nos dias de espetáculo. De não me interessar no que acontece ao redor, de submergir naquele jogo, daquela forma e ver as pessoas como parte desse jogo mesmo. Os ensaios foram ensaios para se chegar nesse lugar, ou talvez o mais perto do que você propôs chegar. E isso se deu num crescente desde os ensaios

abertos, em que havia momentos em que a gente conseguia chegar a alguns lugares específicos que a gente pode pontuar. [...] Houve pontuações no processo.

Márcia Duarte

Eram momentos pontuais, como os prazeres e sensações efêmeras.

Lucas

Sim. E talvez, por isso, no dia do espetáculo, isto se deu de uma forma mais equilibrada no todo. [...] Nós passávamos quatro horas dentro de uma sala exercitando sustentar esse imaginário. Era muito mais difícil do que no espetáculo, onde a gente estaria ali apresentando durante uma hora.

Marcley

Por isso que fazer o espetáculo se tornou mais fácil [...] Você sabia que entrava e só ia sair dali quando terminasse. (Referindo-se ao fato de não haver sequer as breves pausas que, eventualmente, ocorriam na passagem de uma à outra etapa do ensaio diário, sem caracterizar uma interrupção).

Lucas

No espetáculo, o desgaste era menor. Corporal, mental mesmo e emotivo.

Curioso observar como esses dados divergem daqueles apresentados pelos intérpretes de *Jogos temporários* que, contrariamente, sentiram-se mais integrados e imersos nos momentos dos laboratórios, em que viam-se protegidos pela intimidade e livres para experienciar, explorar e arriscar novas descobertas. Diferente do processo de *Húmus*, na rotina da Cia. Ilimitada, o tempo dedicado à aula de balé, que precedia o trabalho criativo, somado ao hábito de manter um intervalo para descanso durante o período diário de ensaio, privou-nos das condições propícias para o exercício contínuo e exaustivo de sustentação de um estado de sensibilização para a criação. Isso apenas foi possível por curtos espaços de tempo, nos quais eu conseguia enredá-los em uma atmosfera de envolvimento e, também, durante os quais eles podiam desfrutar de uma liberdade expressiva, sem o constrangimento de exporem-se a olhares externos. Considerando isso, agreguei ao processo de *Húmus* a experiência de oferecer ensaios abertos ao público, o que contribuiu para romper com a relação de privacidade associada à liberação das fantasias criativas e ousadas experimentais dos intérpretes.

Retornando às suas falas, conduzi a discussão de forma a diagnosticar as circunstâncias que apresentaram-se mais favoráveis à conexão mútua ou identificar os fatores de obstrução insinuados por Lusalva, referindo-se à multiplicidade de dados e elementos que

deveriam ser articulados para um bom desempenho do intérprete. Assim, lembraram diversos exemplos de situações vividas em que produziu-se ou não esse efeito de comunhão, todas relacionadas com o grau de complexidade do *jogo*. Verificamos que quanto mais simples eram as ações demandadas pelo *jogo*, mais fácil era sustentar um imaginário comum. O que levou-me a compreender que, quando eram exigidos a manter a atenção em focos múltiplos, tornava-se mais impalpável produzir uma sintonia imagética.

Citaram o *jogo* da “Ascensão”, de estrutura simples, em que alcançaram certo grau de interação sensorial e motora por estarem todos a serviço de favorecer um único jogador, entregue ao êxtase da queda, conforme destaca Lucas:

No momento da ascensão, era quase como um transe coletivo. Ali, o trabalho corporal de novo agia. O fato de buscar a respiração igual, de subir junto igual, de descer junto igual e o esforço de tentar manter uma organicidade num trabalho conjunto, talvez trouxesse esse lugar de quase transe mesmo, onde todos estão juntos naquele mesmo espaço.

Para Lusalva, havia sinergia, ação simultânea e coordenada pela perspectiva de produzir uma ação funcional, nada além:

No grupo todo, eu via que todo mundo se movia em harmonia e junto, que era um grupo, era um organismo, era um único lugar que tinha isso, entendeu? Mas, era, assim, uma função, o próprio grupo não entendia tudo aquilo mais profundamente e não criava outro estado. Eles se viam sempre como um suporte motor para aquela pessoa vivenciar esse estado.

Já no *jogo* “Caça e caçador”, a complexa estrutura e a diversidade de papéis não os auxiliavam, ao contrário, segundo Lusalva “roubavam as pessoas do momento e do lugar que elas estavam, de transformação”. Em meu entendimento, isso não significava que os *jogos* eram inviáveis, apenas que fomos ousados ao adentrar, prematuramente, etapas mais avançadas do processo, elaborando *jogos* sofisticados para os quais o elenco encontrava-se, ainda, despreparado e imaturo. Contudo, eu não teria outra chance de tentá-lo.

Enfatizaram, ainda, os impedimentos confrontados ante o desafio de integrar o sentido de realidade e concretude da sala, da cena ou do palco ao contexto imaginário de um campo de *jogo*, que transformava-se em mata, clareira, redemoinho, lareira, terra e céu. Também, os intérpretes de *Jogos temporários* identificaram dificuldade similar quando o espetáculo foi transposto para o palco, exigindo-lhes adaptação diante da presença de novos elementos. Um exercício que demandava elevado grau de interação com o ambiente em sua totalidade, para tirar proveito de tudo em favor do envolvimento com a fantasia, sobretudo quando deveriam

manipular alguns objetos com habilidade. Pedro, assim, refere-se, por exemplo, à presença do fogo:

Porque tem isso também, quando você começa a ter mais material de realidade e tem que lidar com a realidade, ao mesmo tempo em que está lidando com a sua imaginação, a realidade, ela é muito forte, crua e cruel, ela te derruba, ela te dá bandas muito rápido. [...] Como existe a realidade material, se o fogo queimou, a dor é um primeiro recurso pra me derrubar, ou melhor, o medo é o primeiro recurso pra me derrubar, a dor é o segundo recurso pra me derrubar e me tirar do imaginário, sabe?

Ressaltaram como sendo propícios os *jogos* com a personagem o Destino, especialmente, os momentos em que seriam ou não escolhidos para os *jogos* de maior desafio, como em “Encoleirados” ou “Fogo”, ou aqueles em que se definiriam quais jogadores seriam adversários, como no *jogo* “Tempestade”. A simples atitude passiva de expectativa os possibilitava concentrar na fantasia de estarem todos sob os desígnios da sorte, o que gerou um clima de tensão, produzindo uma sensação de verdadeira comunhão na projeção de algo imaginado. Interessante, também, era o efeito que produzia no coletivo a idéia de sussurrar à personagem o Destino seus desejos, e como sua aceitação levou-os a evocar sinceros pedidos, como confessa Marcley:

Eu brinquei com o Destino e com a galha dos desejos. Eu me lembro que, no dia da estréia, eu fiz o desejo na “Ciranda do Destino” de jogar todos os jogos, e no primeiro dia eu joguei tudo! Eu fiz todos os jogos! No início, era muita brincadeira e ficava falando só bobagens até que chegou um momento que eu percebi que todas as vezes que eu falava a mesma coisa era como se fosse um pedido para mim.

Inferindo sobre essas ponderações, chegamos ao entendimento de que o *jogo* pode acontecer em graus diferenciados, conforme a preponderância das aptidões motoras, emotivas ou mentais que compõem a atitude e geram o envolvimento do *intérprete-jogador*. Quando existem entraves causados por alguma inabilidade física, falta do domínio dos princípios de movimento que regem o *jogo* ou incompreensão de sua estrutura, a tendência pode ser atuar com ênfase no aspecto funcional ou motor para não obstruir o diálogo, atenuando-se assim a expressividade emocional e imagética. Mas, houve ocasiões, como no *jogo* “Corda-cobra”, em que o exibicionismo induziu os jogadores a serem tomados pelo afã, euforia e excitação causados pela ameaça de contato com a corda. Isso inibia a motricidade, levando-os a executar ações elementares, primárias, descoordenadas e com muito poucas chances de dar asas à imaginação. Nesses momentos, as reações efusivas pareciam ser até mais espontâneas,

como as das crianças em suas brincadeiras, mas não corroboravam para uma construção cênica e muito pouco para o diálogo.

Em geral, os *jogos* davam-se em um estágio intermediário. Havia bom desempenho sensório-motor aliado à predisposição para o envolvimento emocional suscitado pela tensão inerente a toda situação de *jogo*, entretanto o mais elevado grau de envolvimento do *intérprete-jogador* e, conseqüentemente, da eficácia do *jogo* só era possível pela transformação evocada pela imaginação. Essa transformação se deu em momentos raros, transitórios, fugidios detectados pelos intérpretes por vezes em exercícios de laboratório no *jogo* “Caça e caçador”, em que experimentavam a relação de opressor e oprimido; na partilha da pulsão visceral em os “Encoleirados”, ou, em cena nos *jogos* de sorte e azar, dirigidos pela personagem o Destino. Momentos que abriram suas percepções para as possibilidades de uma atuação plena e satisfatória em um estado singular de conexão e sintonia difíceis de expressar em palavras, segundo Lusalva:

O que era diferente é que não importava muito o jogo, na verdade, e estávamos os dois presentes naquele momento, naquele instante, tão presentes ali que aquilo, independente de ser uma brincadeira ou não, era real, era verdadeiro, era todas aquelas outras palavras, e era maior do que o próprio jogo. Entendeu? Fugia dos limites do jogo, entendeu? Do limite que era físico, era mecânico, era disso, era daquilo. Entra num lugar que é um pouco desconhecido [...] e é muito delicado.

Em suma, vimos que o *jogo-cena* pode acontecer plenamente no estágio em que o imaginário é compartilhado. Ou, então, os *intérpretes-jogadores* são capazes de alçar esse imaginário comum, situação mais imponderável, percebida em certas circunstâncias no desenrolar da experiência. O *jogo-cena* pode suceder em um estágio intermediário em que predomine o envolvimento emocional aliado ao desempenho motor, suscitado pela própria condição de estar em *jogo*, situação mais comum entre os *jogos* criados. E também pode se dar num estágio mais elementar, no qual prevaleça uma concentração sobre a eficiência motora, mais observada no aprendizado do *jogo* “Corda–cobra” e “Fogo”, nos quais lidavam com a presença da corda e das claves. Nesse último caso, caracteriza-se a ação como funcional, cuja execução tem em vista atender à função de não obstruir a dinâmica do *jogo*, sem preocupação em procurar expressar significados mais profundos.

Entretanto, percebi que não só o grau de complexidade do *jogo* observado, até então, foi um fator inibidor à imaginação, mas também o fato de revelarem não terem conseguido apropriar-se de uma identidade particular que singularizasse suas atuações, de não se

reconhecerem uns aos outros fora de suas próprias identidades. Não se viam totalmente transformados e isso não os remetia à fantasia do *jogo*. Isso, em parte, explica a razão pela qual sentiram maior coesão do grupo nos *jogos* com o Destino, na interpretação de Lusálva, endossada por Pedro:

Lusálva

Como o Destino se delineou como um papel com muito mais força e clareza, ficou um personagem mais delineado, eu acho que a interação num jogo de todos nós, jogadores, com ele era mais clara. Era muito mais rica.

Márcia Duarte

Mas, o papel é criado, ele é uma fantasia também. Ele também é imaginário.

Pedro

O imaginário não se materializa. O papel é materializado.

Márcia Duarte

Mas, ele é fruto da nossa imaginação.

Pedro

Não importa. Você a chamou de o Destino. Eu posso até ter uma imagem diferente dos outros e uma relação diferente, mas todo mundo sabe que a gente tá falando da mesma coisa.

De fato, originalmente eu havia idealizado que cada um dos intérpretes corporificasse uma entidade, uma força abstrata que estivesse associada à regência dos *jogos* e sugeri que cada um adotasse um cognome. Entretanto, não houve tempo para amadurecer essas identidades a ponto de ver suas características impressas em seus corpos e ações, de forma a transformar o desempenho do intérprete. Não obstante, havia modificação no estado corporal, constatação que suscitou o seguinte questionamento: o *jogo* era um indutor de estados e promovia essa alteração ou a preparação para o *jogo* é que os modificava? Na opinião de Lucas:

Tem esse outro lado também. A preparação era um trabalho árduo mesmo, ela também fazia com que você chegasse naquela disposição para o jogo, mesmo nos dias em que você não estava disposto. Porque você se colocava no lugar de se voltar para um trabalho corporal, voltado para uma atenção de si [...] até que quando chegava ao jogo, quem já tinha essa disposição de brincar e de jogar, automaticamente, já entrava nesse universo da brincadeira, mesmo nos dias em que não estava disposto. Então, [...] é uma situação de mão dupla, porque o jogo também desperta essa vontade de

brincar. Não sei se o jogo faz com que você chegue nesse lugar ou é essa preparação que lhe encaminha para isso. Eu acho que essas duas coisas se confundiam mesmo durante aquela estrutura que a gente criou.

Indagado sobre em que momento viu a si e aos outros enredados pelo *jogo*, a ponto de se perceberem alterados, Lucas comenta:

Perceber essa transformação, de fato, no olhar do outro era muito fácil, quando você se colocava na caça e o outro no caçador e via a movimentação acontecendo ao seu redor, formando uma lareira. Você no meio com um caçador, às vezes, muito menor e acreditando que você ali era o mais frágil e que não poderia conseguir fugir ou escapar de alguma forma. A própria estrutura do jogo lhe possibilitava chegar nesse lugar de transformação, porque estávamos exercendo o movimento, vivendo a ação ali. Vivendo aquela ação em tempo real e trocando. [...] A forma como a gente trabalhou era como se trabalhasse duas idéias para se chegar a um único lugar. Era um estímulo corporal muito claro e um estímulo imaginário muito claro. E nossa tentativa era construir um corpo dentro daquele imaginário. Essa busca na brincadeira e na euforia de jogos que a gente não tinha que ganhar, era só exercer o papel do jogador e brincar, era fácil, era muito fácil chegar esse lugar de transformação e de ver nas outras pessoas essa transformação. Foi tranqüilo.

Lusalva e Pedro foram mais rigorosos. Reconheceram que havia mudança, mas não a interpretaram como uma transformação mais elaborada ou profunda de si mesmo em direção à personificação de uma entidade:

Lusalva

Eu acho que suscitava a transformação na pessoa. [...] Não era a criação do personagem. O jogo leva diretamente, mas pro papel do jogo. E não pra entidade que você estava trabalhando.

Pedro

É isso que eu ia falar. “Caça e caçador” era um jogo que tinha papéis definidos. Então, a transformação pra um papel definido, que tem uma ação mais simples, ou que tem uma relação simples, é fácil de ser alcançada. É fácil achar o predador que incute medo e a presa que sente medo. Essa é a relação óbvia, a primeira que você vai ter. O que eu sinto é que não se chega, ou não se busca uma presa maior que o predador, uma presa difícil, uma presa que luta, uma história ou uma alimentação desse papel, né? [...] Não existe essa transformação pelo jogo. Existe, e em qualquer um dos nossos jogos existia, é uma energia da brincadeira, uma energia infantil, da diversão, da excitação, que muitas vezes é maior do que a construção que você tentou fazer antes (referindo-se ao exercício de preparação).

Lusalva

Isso é o que eu estou falando, caçador e caça são papéis dentro do jogo, porque a entidade única é você. É você caça, é você caçador, entendeu? Não é uma entidade.

Márcia Duarte

Mas, você não se transforma em caçador? Não se transforma em caça?

Lusalva

Mas, aí é a criança brincando com aquilo, não é o “super-homem” caçador, nem o “super-homem” caça.

Pedro

É isso o que eu ia falar, sobre a contaminação do personagem, que deixa de ser o Pedro e começa a ser o personagem “Vontade” (referindo-se ao seu cognome), contagiando o papel caçador, o papel caça.

Devo admitir que essa lacuna na experiência de atuação como *intérprete-jogador* foi mais significativa para os intérpretes mais maduros, como Pedro e Lusalva, que almejavam romper com os limites de uma interpretação idiossincrásica para modular com mais acuidade suas personagens. Por outro lado, eu sabia que a sugestão de personificação de forças abstratas era uma proposta pretensiosa e demasiadamente subjetiva. Eu intencionava, com isso, provocar, instigar cada um deles a não se acomodarem em suas características pessoais, induzindo-os a assumir outra postura investigativa na busca da transformação, sem, contudo, esperar resultados precisos. Mas, pensando nas entidades que finalmente foram escolhidas para dar nome aos jogadores, teria sido ainda mais interessante ver o que Lusalva, prefigurou: “Eu, que era o Transtorno, se eu fosse uma presa, eu seria uma presa transtornada, como seria uma caçadora transtornada. Eu não chegava nesse ponto”.

Foi possível constatar que o *jogo-cena*, não importa qual a situação de conflito nele implícita, de alguma forma suscita o envolvimento, tal qual pressupõe a noção de *jogo*. Foi percebido que houve alteração no estado corporal e nas atitudes, de forma a extrapolar uma execução estritamente técnica, formal ou neutra. Mais curioso foi ouvir que, mesmo abordando uma temática densa, o *jogo-cena* despertou, sobretudo, o espírito infantil, a criança de cada um, o que me remete simbolicamente à raiz de nossa existência. A construção da personagem não parece ser uma condição para o *jogo*, mas jogar requer canalizar energias e tensões distintas que qualificam funções antagônicas e configuram cada papel no *jogo*. Sendo

caça ou caçador, encoleirado ou dono do encoleirado, manipulador de corda ou brincante, não há como não processar mudanças significativas em suas posturas.

Isso ficou ainda mais evidente quando falamos sobre os instantes em que perceberam alterações de grande intensidade em seus modos de ser ou estar, fortes sensações que, de certa forma, os desestabilizaram, tendo sido unânime a indicação do *jogo* “Encoleirados” como o mais perturbador:

Marcley

Houve um momento, para mim, em que isto acontecia no “Encoleirados”, mas chegava um momento que eu tinha que quebrar esse envolvimento, porque eu tinha medo de machucar as pessoas.

Lucas

Eu via isso muito forte em alguns momentos, como ver Ágatha fazer o “Encoleirados” e, no final, se acabar de chorar. Aquela cena, para mim, é um momento assim, onde Ágatha chegou ao limite corporal dela e psicológico mesmo.

Márcia Duarte

Você acha que isto pode ser comparado à idéia de vertigem como um desequilíbrio orgânico e psicológico, à imagem do transtorno?

Lucas

Eu acho. O “Encoleirados” lidava com um estímulo corporal muito específico, que era você querer ir e um grupo não deixar. O estímulo mental imaginário que era muito forte, que era a vontade de amar ou de matar, enquanto você estava encoleirado numa situação de cachorro. Eram dois estímulos que todo o tempo te levavam a este lugar de não conseguir controlar mesmo e de chegar a ter medo e tentar bloquear isto para poder segurar a onda.

Pedro

Definitivamente, quando você é o encoleirado [...] emocionalmente, é o primeiro que te destrói. Ele destrói fisicamente.

Lusalva

Tá aí um ponto de mergulho que, pra mim, não teve questão. É o jogo que me leva e como ele cabia muito também com o perfil do “Transtorno”, não importava.

Com certeza, todos apontaram esse *jogo* como aquele que mais provocava distúrbios emocionais e físicos, sendo indubitavelmente arrebatador, mas reconheceram outros

momentos em que a exaustão os remetia, igualmente, à sensação de revolução orgânica que os capturava inteiramente, exigindo-lhes controle, o que, na opinião de Pedro, era uma faca de dois gumes:

Pedro

[...] a vertigem é um ponto perigoso, porque é muito fácil de você voltar e não conseguir alçar de novo, entendeu? Tanto que os *jogos* de vertigem mais fortes que a gente tinha eram no final. Porque a gente tinha medo de não conseguir voltar a jogar. De não ter gás e perder toda aquela vontade e disponibilidade, porque a vertigem ela pode melhorar o jogo, mas ela mata a disponibilidade.

Evidentemente, os momentos de arroubo e êxtase traziam-lhes a sensação de total entrega e imersão, mas também traziam esgotamento, o que os desfavorecia na sustentação de um desempenho integrado, conforme se pode perceber nesse trecho da entrevista em que conversamos sobre a transição do *jogo* “Tempestade” para a “Festa”:

Pedro

Aquele é um exemplo em que a vertigem era só pra derrubar, não ajudava nada a criar o imagético. Quando você pedia a “Festa” vinda da exaustão, o físico tava tão destruído que o meu imaginário não conseguia chegar a pensar em festa. O meu físico tava acabado e, muitas vezes, o meu emocional ia lá pra baixo. Eu queria muito chegar na festa e não conseguia. E era uma sensação de [...].

Lusalva

Era uma impossibilidade. Ali era uma vertigem, e pra todos os intérpretes, da impossibilidade. Não tinha imaginário, não tinha nada que salvasse. Todo mundo se sentia meio [...], querendo fazer a festa, mas sem fôlego. E aí, chegava numa impossibilidade.

Pedro

Era uma festa de derrotados (risos).

O que, entretanto, proporcionou o momento de maior interação com o público, segundo comentário de Lucas:

Teve um dia até de o cara sair correndo da platéia (convencional) e pular no palco para poder participar também. Talvez, esse momento seja o momento em que a gente conseguisse mais, porque possibilitava ao público experimentar também aquela euforia que a gente estava vivendo. Aquele desgaste que a gente estava vivendo.

De fato, o público se viu estimulado e incitado a invadir e compartilhar daquela purgação de energia, de força e vitalidade proposta na “Festa”, aos gritos de “Hei!”. Isso, de certa forma, recompensava o desgaste e o esvaziamento provocado pelo esforço bem sucedido dos intérpretes em contagiar a platéia e integrá-la, ativamente, ao *jogo* nesse momento final de celebração.

Tornou-se evidente para todos que a pesquisa trouxe novas demandas para os intérpretes. Mesmo reconhecendo pontos de referências com experiências anteriores, alguns aspectos pareciam caracterizar uma vivência sem precedentes em suas trajetórias, cuja compreensão não estava totalmente assimilada. Pinçando, de seus testemunhos, algumas noções relacionadas às aptidões requeridas para suas atuações, busquei delinear um perfil que correspondesse às atribuições e funções que foram identificadas na experiência, na tentativa de decifrar o papel do *intérprete-jogador*.

Vimos o quanto foi notório e imprescindível haver condescendência e acordo mútuo para tornar possíveis as interações de *jogo*, exigindo deles uma disposição para ceder e tolerar diferenças, explicitado nesse comentário de Lusalva:

Lusalva

[...] engraçado, isso não é explícito, mas tem um acordo ali, mútuo, entre todas as pessoas, entende? Você sabe os limites de cada um e você joga diferente com cada um. Você respeita tanto o outro, que você joga diferente com cada um. Por isso que você falou que abaixa o seu limite, o outro vai atrás de crescer um pouco pra estar com você.

Márcia Duarte

Senão, não é jogo, né, gente?

Lusalva

Não é jogo. Não adianta eu exigir o que o outro não pode me dar e eu estar jogando sozinha, entendeu? [...] Então, tem esse pacto, entendeu?

A atitude de concessão, entretanto, deveria ser equilibrada com certo espírito de transgressão, para não haver uma acomodação aos limites das possibilidades de cada um, procurando ampliar esses limites para enriquecer o desempenho e gerar desafios e incentivo para o *jogo*. Nesse sentido, Pedro identificou a necessidade de subverter, extrapolar e revolucionar o *jogo* para criar estimulação e jogar criativamente:

Muitas vezes, pro jogo evoluir, você tem que subverter ele. [...] Há necessidade de subverter até por estar fazendo isso cotidianamente e tem uma hora que você se frustra, se cansa de tentar sempre os mesmos espaços, os mesmos locais, com as mesmas pessoas.

Ao mesmo tempo, para estender o campo das limitações, era preciso estar desenvolvendo a capacidade de lidar com a multiplicidade de fatores implicados no *jogo* e suas associações. A subversão poderia não contribuir para isso e servir como dissimulação para enfrentar os desafios impostos, sendo uma escapatória forjada por meio de uma via alternativa, justificada por um suposto espírito criativo aguçado. Essa controvérsia foi trazida à tona no debate:

Lusalva

São vários níveis juntos. Vários *jogos* juntos. Na verdade, tem esse jogo que é o jogo das relações, tem o jogo que é físico, motor, você tem que equilibrar todas essas coisas. Você tem que estar imerso lá e verdadeiro e sentindo, se propondo a estar brincando com isso, mas, ao mesmo tempo, você está aquecendo, tá aquecendo o corpo do outro, tá desenvolvendo o vocabulário de movimento em comum. [...] Então, tem também sempre esse limite [...] e eu posso estar só fugindo do jogo, toda vez que estou subvertendo o jogo, pra não jogá-lo também. Porque tem uma parte do jogo que é importante você jogar durante um tempo, porque aquilo traz milhões de propostas juntas. Senão, você vai tá sempre só subvertendo e criando qualquer tipo de jogo, ou jogo nenhum, leitura nenhuma, diálogo nenhum.

Pedro

Mas, aí é aquela coisa de você conhecer pra subverter. Você subverte para extrapolar e tem a subversão pra não jogar, você nem começa a jogar, nem aprende o jogo, nem joga e, antes disso, já quer subverter ele.

Lusalva

E tem aquele limite que a gente vai mal acomodada. Todo mundo quer fazer “certo”, então joga o jogo no limite de sempre estar bom. Não ousa muito, entendeu?

Pareceu-me que procurar o equilíbrio entre a violação e o respeito disciplinado às possibilidades conhecidas foi algo requerido para o crescimento dos *jogos* e dos jogadores. Isso significou, de um lado, trabalhar criativamente para promover o enriquecimento dos *jogos* e, de outro, perseverar para dominar os elementos já sabidos e suas possíveis e diferentes articulações. O esforço de compatibilizar esses impulsos correspondeu à mobilização para o desenvolvimento da capacidade associativa, pela qual aliou-se, entre outras, a faculdade de estabelecer relações lógicas e a faculdade de criar mediante a combinação de idéias. Essa capacidade foi considerada um fator fundamental no desempenho

do *intérprete-jogador*, constituindo um aspecto singular da experiência, revelado nesse trecho da discussão:

Lusalva

Porque a gente só faz isso. A gente desenvolve essa capacidade. O que é o que arduamente se ensaia? Ensaia poder estar disponível o tempo inteiro. Poder estar disponível para conexões.

Pedro

Fazer conexões imediatas.

Márcia Duarte

Isso! Ensaia a habilidade de fazer conexões imediatas. Essa é uma demanda. Talvez seja uma demanda que distinga o *intérprete-jogador* de outras experiências como intérprete, por mais abertas e criativas que elas sejam. Acessar conexões imediatas.

Como toda aptidão traduz uma potencialidade, o exercício sistemático, visando o seu desenvolvimento, traz a sensação de poder, de inteireza que nos permite seguir as próprias determinações, assim constata Lusalva, percebendo em que medida a disciplina teve uma função libertadora:

Lusalva

Na verdade, você trabalha uma integridade tão grande em você, que você pode tudo. É como se você se preparasse de uma maneira metódica para exercer a liberdade, entende? É uma coisa meio estranha.

Para orientar e aprofundar a nossa reflexão, propus ao Pedro e à Lusalva relacionarem outras solicitações aos propósitos e finalidades de se comunicarem por meio de uma linguagem poética. Quais foram os requerimentos para criar uma poética rica, diversificada em termos de vocabulário, expressividade e sutilezas? Isso desencadeou uma série de considerações que foram agregando-se para a configuração do conjunto de competências que qualificariam o *intérprete-jogador* no âmbito de nossa experiência.

Pedro se manifesta prontamente:

Necessidade um: disponibilidade física, porque o jogo, muitas vezes, demanda controle sobre essa euforia e quanto menos apto você é, mais eufórico você fica.

Lusalva

É bom, não é que seja necessário completamente. É bom que você tenha um vocabulário de movimento, repertório. [...] Não. Eu acho que é uma disponibilidade emocional, mental, para o jogo. Mais do que física. Porque o físico você pode treinar. [...] Agora, se você não agrega um valor... [...] Porque muitos têm habilidade física e nunca vão chegar a serem jogadores.

Aqui, ficou claro que os atributos em discussão não poderiam ser considerados estanques e tampouco hierarquizados. Foi frisada, em todo o processo, a importância da imaginação criativa, o que definiu uma prerrogativa básica: não basta ter disponibilidade física se você não sabe usá-la criativamente. Ao que Lusalva complementa com uma observação colhida de sua vivência fora do nosso processo, na qual teve a chance de aplicar os princípios explorados na pesquisa em oficinas de curta duração, das quais havia participantes em níveis de experiência diferenciados:

Tanto que você vai ver pessoas curiosíssimas que não vão fazer nada, fisicamente não estão fazendo nada, mas criam um jogo, criam uma interação, meu olhar fica lá dentro do jogo deles. [...] Tem gente que viaja na proposta e consegue achar um monte de coisa. Tem outro que tem um vocabulário maravilhoso e que vai achar aquele jogo um saco e não desenvolve nada com aquilo. Então, há uma disponibilidade, uma abertura [...] entendeu? O que é fundamental é essa disponibilidade pra jogar intensamente.

Predisposição a aceitar as solicitações do mundo exterior para jogar intensamente remetia-os à idéia de alimentar a curiosidade e manter vivo o interesse pelo *jogo* e, segundo Lusalva, “ter mais disposição pro *jogo* em si, do que pro resultado”. Ou seja, estar permanentemente estimulando-se, reativando suas motivações e, por consequência, gerando reverberações no *jogo*, o que sugeriu uma atitude de interferência direta, de condução, condicionada naturalmente à multiplicidade de fatores implicados no desempenho. Mas, essa parecia ser uma formulação ainda insatisfatória:

Pedro

[...] Inteligência! [...] Como se você tivesse regendo tudo o que acontece.

Márcia Duarte

Eu acho que não é regendo. É integrando tudo o que acontece.

Pedro

Mas, não é só integrando, é tá propondo o tempo todo. [...] Eu não acho bom o jogador que só responde.

Márcia Duarte

Que não tem iniciativa. Claro, o bom jogador é aquele que cria estratégias, cria situações, provoca situações favoráveis. [...] Sagacidade pra criar estratégias!

Pedro

Ao mesmo tempo, ele é dissimulado, pra não parecer que a estratégia é sempre criada por ele. [...] Não é o imperador que manda. Ele é mais um espírito.

Lusalva

Provocador mesmo.

Pedro

Provocador. Eu vejo um “Pan” ali. Alguém que fica cutucando vontades e... [...]

Lusalva

E é mais que isso. Ele não provoca só o jogo e o grupo, ele tem que estar provocando a si mesmo o tempo todo.

Pedro

E isso gera provocação o tempo todo.

Lusalva

Nesse sentido, que tudo é investigativo, que é independente também de qualquer jogo, de qualquer objetivo. Esse intérprete-jogador tem que estar disponível a jogar com ele mesmo. [...] Você tem que estar disponível a essa provocação contínua, porque senão até o próprio jogo fica estagnado. [...] Esse interesse, esse espírito provocativo talvez seja... [...] A criança tem um comportamento investigativo o tempo todo. [...] Ela, o tempo todo, é capaz de transformar tudo dentro do imaginário dela pela possibilidade de serem muitas coisas. Ela tem esse comportamento de experienciar todas as coisas, o tempo inteiro. Isso que o jogador tem que fazer.

Márcia Duarte

Ótimo. O jogador tem que estar disposto a experienciar as coisas o tempo inteiro.

Constatação que evidenciou a falta de uma compreensão clara dessa disposição em seus percursos, sentida, sobretudo, na fase de livres experimentos. Foi lembrado, por exemplo, que em muitos estudos perdia-se a chance de explorar novas abordagens para as

relações de *jogo*. Como não se davam conta dessa possibilidade, assumiam de antemão posturas definidas pela necessidade de estabelecerem papéis. Na verdade, existia uma orientação para que em algum momento cada um assumisse seu papel, como não havia maturidade para tirar o melhor proveito da liberdade oferecida no processo, eles não davam tempo ao tempo pra que as relações se construíssem em *jogo*. Assim, deliberavam prematuramente por uma posição, achando que isso era necessário pra que o *jogo* acontecesse. Ou seja, levar a idéia de *jogo* a cabo, às ultimas conseqüências, era uma dificuldade. Em algum momento, a idéia esvaziava-se e o sentido de *jogo* só se fazia presente quando viam-se orientados por uma estrutura elaborada. Enquanto que jogar, no meu ponto de vista, deveria prevalecer sobre todas as atitudes. Tudo deveria ser *jogo*.

Sob essa perspectiva, Pedro trouxe à tona uma estratégia encontrada por Lusalva que propunha diálogos paralelos e subliminares concomitantemente a uma atividade coletiva, o que a possibilitava estar se exercitando com esse propósito e lembra:

Mas você fazia muitos *jogos* individuais sobre o coletivo pra se aquecer.

Lusalva

Era uma coisa de tentar estabelecer comunicação com o outro, porque senão eu não ia conseguir trabalhar com o outro. Então, eu criava esses “sub-jogos” que eram os meus bonecos, meus pequenos feitiços.

Márcia Duarte

Que é o propósito do intérprete-jogador, buscar estar o tempo todo jogando com o material que ele tiver, com a situação que ele estiver vivendo.

Retornando ao sentido e extensão da disponibilidade corporal do *intérprete-jogador*, indaguei-os sobre como se processavam, intimamente, as estimulações emocionais, buscando compreender quais fatores os constringiam, os inibiam a expressarem dramaticamente as emoções suscitadas pelos conflitos vividos em cada *jogo*.

Lusalva

[...] é uma disponibilidade de perder o senso crítico, o pudor. Pro emocional acontecer, o que precisa é a pessoa perder o pudor e poder estar jogando, estar na experiência, sem nenhuma preocupação do que aquilo causa. O que mais acontece é a gente ter vergonha ou não embarcar na história, porque estão nos vendo assim ou assado. Se você tá no estado de jogo, você tá no estado de jogo. Aquilo vai acontecer e emocionalmente vai acontecer [...] não pode ser crítico demais, se não, não é vivencial.

Ficou claro que era preciso se liberar da autocrítica para fruir de um desempenho integrado. A preocupação em depurar o vocabulário gestual para construir uma poesia em cena desvirtuava-se, nas palavras de Pedro, pelo desejo de fazer “mais” e “bonito”, não favorecendo o envolvimento dos intérpretes. Tiveram chances de perceber isso em situações em que o *jogo* se dava no simples ato de olhar e como puderam sentir a força que os atava àquele instante. Havia ação dramática e muito pouca movimentação ou virtuosismo. É claro que pretendia-se dispor de todas as potencialidades corporais, mas sem, com isso, deixar de dar vida às ações ou sentido ao *jogo* para encontrar uma forma de agir, supostamente, satisfatória por seu efeito plástico ou grau de dificuldade técnica. Era um equívoco pensar em certo ou errado, bonito ou feio. É nesse sentido que o *intérprete-jogador* deve despojar-se de um espírito crítico que o conduz à falácia de uma performance “garantida”, que se apóia sobre elementos velhos e lugares comuns. Sua maior virtude é assumir o risco de jogar.

Vale lembrar que Spolin aborda essa questão, pondo em foco as relações de aprovação e desaprovação. Considera que a perda da liberdade pessoal decorre da dependência que a necessidade de aprovação social nos imputa. O temor da desaprovação condiciona e inibe o comportamento criativo ou suscita o egocentrismo e exibicionismo como formas de afirmação. Preocupados em agir para os olhos dos outros, “perdemos a capacidade de estar organicamente envolvidos num problema, e de uma maneira desconectada funcionamos somente com partes de nosso todo” (SPOLIN, 1992, p.5).

Estar exposto às situações mais ou menos imprevisíveis em cena impunha acumular um arsenal de recursos. Esses poderiam ser aplicados com o objetivo de dar desenvolvimento ao *jogo*, evitando obstruções e paralisações que comprometessem sua dinâmica. Essa demanda se opunha à idéia de produzir respostas inusitadas, constituindo mais um paradoxo da experiência que pareceu ter sido absorvido naturalmente. Na opinião de Marcley:

O intérprete jogador está exposto ao risco do imponderável, o que faz com que alguns consigam jogar mais ou menos que outros, porque cada dia será sempre diferente. Ainda que ele apresente uma tendência a lançar mão de respostas já conhecidas, nunca será exatamente a mesma coisa. [...] A minha impressão é que, ao mesmo tempo em que isto gera uma tensão, porque tudo pode acontecer, com o tempo as coisas se repetem, vai acionando em você um repertório. Aí, tem que se tomar cuidado para destravar isso e não ficar repetindo a mesma coisa. [...] Essa sensação de criar agora, naquele momento, põe à prova o seu potencial criativo.

Márcia Duarte

Para você também, Lucas? Quando se familiariza com o jogo, existe uma tendência a lançar mão de fórmulas conhecidas?

Lucas

Eu acho que a gente cria sim um repertório e em alguns jogos a gente criou até uma qualidade de movimentação que trazia uma unidade para o grupo, mas esse repertório se diferencia de repetição. Eu não entendo como repetição, porque você lida o tempo inteiro com a possibilidade de o outro escolher também e de mudar esse repertório, de propor uma nova situação onde o acaso não lhe permita usar aquilo que você já criou. O que é diferente de uma dança coreografada, onde [...] a gente não tem possibilidades de escolhas diferentes pra interferir no outro e desestabilizar o que está proposto. Cria-se sim um repertório, mas um repertório de estratégias de jogo e até de movimentação, mas sempre lidando com esse acaso que pode mudar tudo a qualquer momento.

Lusalva e Pedro admitem que exista uma tendência natural a fixar determinadas reações que surgem espontaneamente no *jogo* e são agregadas ao vocabulário de movimentos do jogador. Essa memória é reconhecida como um recurso legítimo e o uso, em condições favoráveis, de ações já experimentadas não invalidam a situação de *jogo*. Constituem, por assim dizer, estratégias pertinentes às táticas necessárias para um bom desempenho. Pedro também entende que utilizar um vocabulário armazenado ou estratégias conhecidas é fazer valer os bons frutos colhidos nas fases experimentais, não abandonando descobertas interessantes. Acredita que isso oferece uma base estável para novas descobertas, elevando o nível de execução do *jogo* e criando formas particulares de jogar. Lusalva faz uma ressalva, porém, às reações condicionadas pelo hábito, que constituem condutas costumeiras que empobrecem a execução dos *jogos*, conforme testemunha:

A situação no jogo, ela é tão intensa, tão forte em si, que a gente tem sempre que ser lembrado de que é mais importante estar jogando que o objetivo (de ganhar). Porque, senão, o corpo reage sempre daquele mesmo jeito respondendo à premência de não ser pego a qualquer custo ou pegar de qualquer maneira, e muito pouco interessa tudo que vai ser desenvolvido e as possibilidades daquela perseguição. A gente pode até repetir no mesmo jogo, a mesma ação quinhentas mil vezes, sabe? Sem ter um vocabulário ampliado.

Essa questão já havia sido levantada na discussão com os intérpretes de *Jogos temporários*, que admitiram haver uma natural familiarização aos *jogos* que desfaz a surpresa do risco. Em síntese, eu poderia dizer que cabe ao jogador acumular um rico vocabulário e assimilar estratégias como preparação para reagir às circunstâncias imponderáveis e, sobretudo, acionar sua astúcia para melhor utilizar esse arsenal frente à combinação aleatória de fatores e nisso reside seu desafio metodológico e performático. Esse quadro de competências delineado revelou a complexidade da experiência de atuação do *intérprete*-

jogador, não sendo possível definir com precisão seu perfil, restando aos entrevistados o entendimento de que os atributos e qualidades que o modulam se associam em condições indefiníveis:

Pedro

É tudo isso que a gente falou junto, mas é muito mais a pessoa que tem um interesse e autonomia, talvez seja isso. [...] Na minha loucura, são pessoas que precisam se auto-estimular mais do que serem estimuladas, porque é um perfil diferente, né? [...] É quase uma sensação de que você tem que sentir que é dono daquilo, [...] parte daquilo. Porque não existe meio termo. Não existe meio intérprete-jogador. Não existe alguém que cumpre tabela.

Lusalva

Sabe o que acontece, não tem ainda intérprete-jogador. Na verdade, em todos os trabalhos, eu acho que o que você mais se depara e tem dificuldade, é que todo mundo entende, mas não sabe nem como fazer aquilo, né? [...] No essencial daquilo, a pessoa entende, mas não sabe nem acercar o vocabulário, a experiência que ela tem dessa outra nova, entendeu? E agregar e funcionar. [...] Essa coisa do diálogo ainda não existe. [...] A poesia como pode ficar bela junto com a verdade do jogo em si. [...] A gente ainda não sabe em que horas uma coisa tem que ceder pra outra ganhar mais contorno. [...] A gente não sabe ainda como do imaginativo, do físico, do motor, de todas essas coisas compostas, do emocional, você não sabe em que momento você vai lançar mão de uma coisa, pra pegar outra, pra se apoiar em outra, porque tem todas essas juntas. [...] Então, o diálogo e as ferramentas que a gente pode usar pra isso ainda não são compreendidos pelo intérprete. É difícil associar todas as coisas. [...] O difícil, pra mim, como intérprete, é saber em que hora pegar a ferramenta certa, entendeu?

Em suas falas, fica nítida a percepção de que lhes careceu exercer a total autonomia que lhes foi concedida, tendo sido essa autonomia, ao que tudo indica, um fator novo e distintivo em suas vivências, não tendo havido tempo, creio eu, para amadurecerem seus entendimentos de como praticá-la plenamente. Houve a compreensão de que poder optar enquanto se atua é um diferencial no trabalho criativo, o que lhes abriu outra perspectiva de configuração do papel do intérprete na criação, ponderação trazida no testemunho de Lucas:

Eu acho que a possibilidade de levar o jogo para a cena, utilizando dele não só como um instrumento de improvisação para criação, mas sendo ele a própria cena, dá para a gente uma liberdade de escolha oposta à idéia de repetição. Acho que não é só um caminho diferente para se chegar a determinado lugar. São caminhos diferentes para se chegar a lugares diferentes. Diferencia-se, principalmente, por essa liberdade de você escolher e assumir a responsabilidade da sua escolha em cena. A liberdade de estar em cena vivendo a cena, podendo escolher e interferir nela e se responsabilizar por toda a interferência que você venha a exercer, resolvendo tudo isso na própria cena. É claro que isso aguça a criatividade, abre um leque de possibilidades criativas. Se nesse grau de evolução (evolução não

como algo que vai melhorando, mas algo que vai se transformando), a gente passa pelo intérprete-criador e lança várias idéias e propostas para quem está produzindo e criando a cena, no intérprete-jogador a gente escancara ainda mais esta possibilidade de escolha mesmo. [...] Escancara ainda mais, oferece uma possibilidade ainda maior ao intérprete. É como dizer: “Vá, faça cena, você tem de chegar de alguma forma a tal lugar, mas como você vai chegar lá decida, resolva”.

Devo reconhecer que a minha determinação em ampliar a minha experiência de criação de *jogos-cena* trouxe desafios ainda maiores aos intérpretes de *Húmus*. Mesmo em exíguo tempo, eu precisava explorar estruturas mais complexas e tentar conduzi-los a encarnar figuras dramáticas. Tinha como propósito descortinar aspectos que revelaram-se ainda nublados nas criações anteriores. Aparentemente, essa fase da pesquisa trouxe à tona mais problemas do que soluções, mas, por isso mesmo, desvendou sua riqueza.

Analisando as impressões e constatações dos entrevistados, foi possível relacionar alguns traços que, em conjunto, redefiniram a função do intérprete no processo criativo. Vimos que o *intérprete-jogador* reúne características que se combinam e se permeiam, imponderavelmente, e sua atuação pressupõe algumas posturas fundamentais.

Cultivar a condescendência e a tolerância propicia criar a cumplicidade necessária para se obter uma coesão no grupo, a manter um pacto de coletividade, lembrando que no *jogo-cena*, mesmo assumindo papéis antagônicos, todos integram um único time que joga a favor de comunicar sentidos e envolver o público. Essa é a responsabilidade de cada um para com o grupo.

Alimentar certa inquietação que os mobilize ou que os incite a transgredir orientações para extrapolar o conhecido, experimentar dentro de um campo indefinido de incógnitas e descobrir por si só as chaves de ignição da criatividade, permite novas descobertas em favor do desenvolvimento do *jogo*, impulsionando-os a transpor limitações e corrobora para o crescimento do desempenho grupal.

Associado a isso está o senso de nutrir um permanente interesse pelo *jogo*, de sustentar um estado de sensibilização e uma postura provocadora que o estimula criativamente e ao grupo, correspondente à compreensão de que deve agir todo o tempo como um jogador e fazer de toda relação um *jogo*. Dessa forma, o *intérprete-jogador* pode fazer predominar em sua atitude o espírito investigativo próprio à experimentação, reagir à tendência a codificar, a formular ou a fixar ações, assumir o risco de estar em *jogo*, favorecer

a construção de um vocabulário singular e assimilação de estratégias eficientes que venham a convergir para a criação poética autoral.

Na perspectiva de alcançar um desempenho orgânico e vivo, o *intérprete-jogador* pode escolher despojar-se da autocrítica e admitir que sua imaginação criativa o inspire, aceitando a fantasia do *jogo* e mergulhando nela, consentindo ao corpo sua integridade física, emocional e mental. Sua perseverança, tendo como provável via o árduo e sistemático trabalho cotidiano, na busca dessa consciência totalizadora, consiste em uma das possibilidades de romper com as amarras que o impedem de exercer a liberdade de imaginar na atuação, de superar a realidade concreta da cena e vencer o medo de se revelar, convidando o espectador para o seu *jogo*.

Essas atitudes podem abrir caminhos para desenvolver a competência de lidar com as múltiplas associações paradoxais que as situações de *jogo* impõem, como aceitar as regras como aliadas da liberdade, se dispor a atingir uma profunda percepção de si em conexão com o todo à sua volta e integrar a imaginação à realidade da ação. Finalmente, é o exercício dessa capacidade de estabelecer conexões, fazer analogias e conciliar contradições que confere a esse intérprete autonomia criativa em um processo coletivo, e, por que não dizer, outorga-lhe uma singular autoridade sobre a obra, configurando o papel do intérprete cênico na função de *intérprete-jogador*.

(IN) CONCLUSÃO

Os processos criativos aqui descritos e interpretados sob o meu olhar de criadora compreendem um ciclo de experiências e reflexões que transpassa delimitações conclusivas, por sua natureza processual fértil e multiplicadora. Seus frutos, ainda que tenham-se configurado nos espetáculos *Jogos temporários* e *Húmus*, são também sementes, experiências transitórias que não se esgotaram em sua evolução e, portanto, são obras que não podem ser contidas de forma estrita em seu tempo de concepção, criação e encenação. Tampouco, o tempo dedicado a esse estudo me permite circunscrevê-las.

Também suas razões de origem não têm marco fundador, elas remontam às significativas transformações da cena artística no século passado, um período em que se rompeu com os limites da linguagem das artes da cena pelos questionamentos que revolveram o terreno de criação na dança e no teatro, sobre o papel do intérprete e seus processos criativos. Foi nesse período que criadores especularam sobre as noções de verdade, autenticidade, naturalidade e espontaneidade na atuação, engendrando a concepção do corpo como lugar privilegiado da cena, cuja presença e vitalidade expressa a inteireza de sua natureza orgânica.

Posso, contudo, identificar, nas tramas desses processos em progresso, aspectos significativos que permitem tecer um fio condutor a partir dos desdobramentos da questão fundadora que serviu de ignição para as experimentações realizadas nessa pesquisa: seria possível, por meio da linguagem da dança, encontrar uma maneira pela qual eu pudesse outorgar liberdade a um coletivo de intérpretes, para vivenciar com integridade e coesão uma atuação marcada por suas presenças vivas, superando os artifícios da representação e dos códigos coreográficos tradicionais?

Debrucei-me sobre essa indagação sem pretender encontrar respostas definitivas, interessando-me, sobretudo, em alimentar minha inquietação e gerar motivações para trilhar um caminho artístico e criativo, no intuito de desfrutar do conhecimento que essa empreitada poderia me oferecer. Percebi eixos de confluência entre o que eu buscava e o *jogo*, considerando sua natureza lúdica, imprevisível, coletiva e interativa como geradora de energia potencial para desencadear no intérprete o “*fluxo comunicativo* que ele deve estabelecer entre sua pessoa, sua humanidade, seu fluxo de vida e seu *fazer*” (BURNIER, 2001, p.25, grifo do autor).

A aproximação com o universo interdisciplinar, abrangido pelo conceito de *jogo*, redimensionou meu olhar e descortinou um campo de experiência prática, assentado nas interconexões, interseções e imbricações de diferentes disciplinas. Isso pareceu deslocar o exercício da dança de seu isolamento artístico, incluindo-a no contexto das reflexões sobre o ser humano como tema de consideração, pertinente à antropologia, à sociologia, à filosofia e à história. Esse sentido de transgredir acomodações conhecidas estendeu-se a diferentes níveis de diálogos, no que concerne às relações de processo e produto; de coreografia, enquanto estrutura formulada e a improvisação emoldurada por uma estrutura; do papel do diretor como condutor do processo e intérprete como autor; da teoria e da prática, do teatro e da dança como linguagens específicas e afins. O estudo acabou por penetrar num campo de relações dialógicas e colaborações relacionais no seio do que ainda permanecia repousando sobre terrenos estanques.

Ao investir em experiências com o jogo como estruturador e norteador da construção cênica, eu percebi que havia certas características particulares dessa abordagem que se diferenciavam de tratamentos mais comumente aplicados na criação e composição em dança. Denominei essa proposta específica de *jogo-cena*. Assim, o exercício do *jogo-cena* tornou-se também um rito de passagem que permitiu com que abandonássemos de vez a idéia de coreografia como estrutura definida de vocabulários de movimentos pré-estabelecidos e codificada como suporte para o desempenho do intérprete, confirmando a aplicabilidade do *jogo* como elemento estruturante da composição em dança. Tal proposição define o *jogo-cena* segundo as seguintes características:

- estrutura de composição regida por um conflito imaginário, (fictício)
- situado em espaço e tempo próprios (delimitado),
- oferecendo aos jogadores flexibilidade para atuar (livre),
- sobre uma gama de possibilidades imprevisíveis de ação (incerto),
- delimitadas por regras (regulamentado),
- sem qualquer intuito de gerar vantagens materiais aos participantes (improdutivo),
- norteada por uma progressão dramática que pode ou não suscitar a geração de diferentes desfechos, objetivando, exclusivamente, a produção de sentido e significados.

Por caminhos próprios logrei romper com padrões convencionais de elaboração coreográfica, engendrando obras que se sustentam sobre estruturas dramáticas flexíveis que permitem que a criação ganhe novos contornos em cena, distanciando-me ainda mais de modelos elaborados para a reprodução. Obras abertas à possibilidade de interação com o

público, ampliando a sua participação e compreensão da sua implicância no resultado formal do espetáculo. Ao sagrar a experiência no encontro com poucos espectadores acolhidos como iniciados e integrados ao *jogo* pela ruptura do espaço convencional de representação, delimitado pelo palco italiano, aproximando-os da cena e convidando-os à interação, dedicamos à dança um lugar de reunião no qual as pessoas partilham do que é gerado pelo fato de estarem juntas.

Como em um ritual sem crença, ao inserir o acaso e experimentar a realidade instantânea da cena, vi a transformação do corpo através das reações e impulsos dos intérpretes, expressando sua completude como algo mais próximo da vida. Da mesma forma que o *jogo-cena* foi identificado, nessa pesquisa, pelas qualidades singulares dos procedimentos investigativos e compositivos implicados em sua prática, surgiu também o que identifiquei como *intérprete-jogador*, aquele que participa e realiza o *jogo-cena*. O *intérprete-jogador* tornou-se um neófito, posto à prova em sua capacidade criativa e incitado a expor e confrontar suas fragilidades diante da incerteza – imolado, sacrificado pelo desafio de superar a dependência de partituras coreográficas para se entregar ao exercício de uma autonomia ainda pouco experimentada. Seu corpo assemelhava-se àquele do *performer* em revelação, disponível ao instante e à experiência de estar e fazer a cena. Engajado no “aqui e agora”, fazia-se manifestação do seu processo artístico, irreprodutível, deixando de ser um instrumento de expressão/interpretação de uma criação alheia, para apresentar um estado de vida presente (BRANTES, 2005).

Quanto aos fatores que incidem sobre o desempenho do *intérprete-jogador*, compreendi que a complexidade do *jogo* deve ser introduzida gradativamente no processo de criação/aprendizado, de forma a não constituir obstáculo ao desempenho integrado e favorecer a comunicação de significados pretendidos. Isso corresponde à constatação de que o *jogo-cena*, em seu processo de construção, pode ser executado em níveis diferenciados de integração das faculdades de agir, sentir e imaginar. Quando há retração de uma dessas aptidões, ele pode ocorrer em um estágio intermediário de equilíbrio dialógico entre essas faculdades. Se há predomínio de uma sobre as outras, o *jogo-cena* é executado de forma elementar. Sua realização plena implica na interdependência equilibrada dessas potencialidades no diálogo entre os jogadores.

Outro aspecto relevante constatado é que o *jogo-cena* proporciona as condições e favorece ao *intérprete-jogador* operar transformações em seu estado orgânico, físico e psíquico, cabendo, entretanto, somente ao intérprete aprofundar-se na construção de seu

personagem em *jogo*. Mesmo reconhecendo as limitações da experiência vivenciada pelo *intérprete-jogador*, considerando a projeção inicialmente idealizada de uma presença arrebatadora e total, é perceptível a distinção que qualifica seu desempenho na autoridade e flexibilidade que lhe são concedidas, apontando para o seu conseqüente amadurecimento com a continuidade do exercício do *jogo-cena*. Finalmente, posso dizer que apenas o exercício do *jogo* pode proporcionar o adequado desenvolvimento das aptidões necessárias ao desempenho do *intérprete-jogador*, porque é somente no *jogo* que convergem os fatores que demandam o exercício dessas competências. Somado a isso, veio a constatação de que o papel do *intérprete-jogador* revela outro perfil de atuação que não é mais ancorado na versatilidade produzida pela mescla de técnicas absorvidas e apreendidas, mas se sustenta sobre outro domínio, constituído pelo aprimoramento da capacidade de integrar no corpo os diversos recursos expressivos que dispõem para o exercício livre e criativo de suas possibilidades, pressupondo algumas posturas fundamentais:

- Doação, vontade, total disponibilidade corporal acionada por meio de preparação específica;
- Capacidade para acessar a imaginação ativa que o engaja na ação;
- Sagacidade para reagir ao imediato;
- Espírito criativo para buscar o inusitado;
- Resistência à tendência a codificar, formular ou a fixar ações, assumindo o risco de estar em jogo;
- Interesse permanente pelo jogo. Ele deve agir todo o tempo como um jogador e fazer de toda relação um jogo;
- Equilíbrio e concentração para lidar com as variáveis circunstanciais;
- Percepção aguçada do ambiente, considerando tudo o que a ele se incorpora como elemento do jogo, incluindo o espectador;
- Condescendência e a tolerância para criar a cumplicidade necessária para se obter uma coesão no grupo;
- Despojamento de autocritica admitindo que sua imaginação criativa o inspire, aceitando a fantasia do jogo e mergulhando nela.
- Competência de lidar com as múltiplas associações paradoxais que as situações de jogo impõem.
- Autonomia criativa e autoridade sobre a obra.

Sobre isso, são significativos os aspectos que aproximam a atuação do *intérprete-jogador* ao ator/*performer* do Teatro Físico, que amplia sua participação no processo criativo como um todo; soma qualidades para gerar por si mesmo seu material expressivo, prescindindo de uma orientação dramaturgica de um diretor; privilegia a sua presença criativa,

ao invés de um movimento coreografado ou da criação de um personagem escrito, explicitando sua metamorfose e sugerindo uma materialidade reconhecível fora dos moldes da personagem dramática tradicional. Seu lugar central na cena incita outra relação de participação do espectador, assim expressa por Romano (2005, p.201, grifo do autor):

O espectador supera a “experiência puramente estética” e compartilha o jogo teatral. A consciência do jogo evidencia o aspecto de construção do teatro e destaca o ato de jogar, no aqui/agora da ação corporal. As estratégias de interpretação do ator/*performer*, então, saltam da função de *encarnar* um papel para a de *carnar* o jogo, *encorpar* e fundar a comunicação.

No esforço de ponderar, refletir e analisar a experiência, eu efetuei cruzamentos e intersecções de idéias e conceitos para gerar as definições do *jogo-cena* e *intérprete-jogador*. Se, por um lado, essas formulações redimensionam a compreensão dos papéis do artista criador, por outro podem suscitar dúvidas e questionamentos, contribuindo para dinamizar o pensamento da dança e de nossa prática artística. Assim, operando por associações e correspondências, eu deduzi, inferi e formulei noções com base em práticas experimentais, num movimento em que teoria e prática se retroalimentaram continuamente.

Ao estender a minha compreensão acerca dos laços existentes entre a dança, o ritual, o jogo e a festa, aproximei-me do sentido de ambivalência, antagonismo, complementaridade da morte e da vida, donde brota a substância da impermanência de tudo e de todos. A catarse efervescente das celebrações festivas que repousam essencialmente na despesa, no gasto, nos excessos, ganhou sentido como manifestação da superação da fuga diante da morte ou da negação da morte como fonte de existência (MAFFESOLLI, 2004). Por esse viés, o *jogo-cena* pareceu sintetizar em seus conflitos a noção de fluxos interativos entre polaridades em que bem e mal, morte e vida se interpenetram, não havendo nada estabelecido e sem riscos. Tudo está no devir.

Não posso deixar de reconhecer que processos criativos dessa natureza requerem um tempo mais confortável de gestação, e que, por nosso insuficiente período de trabalho, acabamos por acumular tensões, desgastes e digerir frustrações. Também devo admitir que o espaço cênico de grandes proporções do palco italiano do TCA, para o qual elaborou-se as encenações, não foi o mais apropriado à perspectiva de integração entre intérpretes e espectadores proposta pelos *jogos-cena*. Deve-se perdoar tais inadequações, considerando que, para comportarem o meu projeto de pesquisa, as duas oportunidades irrecusáveis que se abriram de subsídio e suporte à criação desses espetáculos demandaram concessões. A primeira, por meio de um convite do Balé do Teatro Castro Alves e, a segunda, oferecida pelo

extinto Ateliê de Coreógrafos Brasileiros, ambas comprometidas com pautas previamente reservadas e com períodos delimitados para a construção das obras até as respectivas estréias.

Entretanto, isso não destitui os processos criativos dessas obras de seu caráter experimental. *Jogos temporários* e *Húmus* constituíram-se como laboratórios-oficinas de uma artista investigadora que almejava uma experiência inaudita, desejosa de construir uma poética que correspondesse às recônditas aspirações de uma dança que apela à percepção sensorial. Que, à imagem do teatro utópico idealizado por Artaud, penetra na vida com o poder de atingir o espectador profunda e intuitivamente pela força da presença viva dos corpos em cena, privilegiando os sentidos humanos à razão, suscitando um sentimento de vinculação, de comunhão com um fundo coletivo. Utopia que, valendo-me das palavras de Silva (2002, p.149), “nos faz, por outro lado, acreditar em transformações e vislumbrar futuros antes impossíveis”.

Aprendi sobre o significado do *jogo* e sua pertinência à nossa existência. Sobre o valor lúdico da arte, da dança e da criatividade. Sobre como metamorfosear abstrações e pensamentos em estruturas de *jogos* postas concretamente em cena. Sobre como o *jogo* pode ser, ao mesmo tempo, meio e fim, servindo como estratégia do processo criativo e configurando-se como base estrutural da performance cênica. Sobre como reaprender a jogar, imaginar e criar e, no que tange à minha primeira questão, sobre o quanto é instável e imponderável o campo expressivo do intérprete criador, quando lhe é permitido flexibilidade para desempenhar, sujeito às contingências de uma obra aberta.

Percebi, através desse estudo, que ao esgarçar o tecido de minhas certezas, abri fendas que descortinaram perspectivas metodológicas dirigidas à criação e ao ensino da dança contemporânea por mim desconhecidas. Sem pretender sugerir um modelo ou padrão de abordagem prática, observo que o conhecimento aqui gerado e os procedimentos experimentados oferecem possibilidades de aplicação a outras experiências, extrapolando o âmbito da criação artística e estendendo-se à formação de intérpretes e à educação em dança.

Sinto-me fundamentada e instrumentalizada para, processualmente, aprofundar e consolidar esse estudo, multiplicando os conhecimentos adquiridos na formação de educadores e artistas, observando a fertilidade e as possibilidades que ele revela. Assim dito, e com bases nessas observações, os resultados obtidos nesse estudo podem ser instrumentais para profissionais e estudiosos das áreas das artes, em particular da dança e do teatro, como também da educação. A estrutura, a natureza e a adaptabilidade dos *jogos* podem beneficiar docentes de Arte-educação ao oferecer subsídios metodológicos de ensino das artes a

qualquer instância educacional, independentemente de faixa etária ou especificidades físicas, uma vez que tal abordagem prevê a participação do sujeito em suas possibilidades e capacidades pessoais. Neste sentido esta perspectiva metodológica e artística possibilita e se afina a propostas de inclusão social e de criatividade artística.

Hoje, posso vislumbrar novas etapas de estudo voltadas para a organização de um sistema de ensino criado e formulado para contribuir com a formação de intérpretes, atendendo a progressiva demanda da criação autoral no âmbito da linguagem da dança contemporânea, tendo como referência os fundamentos do sistema de *Jogos Teatrais* de Viola Spolin.

Espero que essa teoria do *jogo*, aplicado em estruturas de composição cênicas com o objetivo de proporcionar liberdade de criação e atuação, contribua para a reflexão sobre pedagogias de encenação e formação em dança contemporânea. Desejo, por fim, que esse estudo ofereça bases consistentes para outras pesquisas em dança e inspiração para novas experiências criativas, considerando que esse tipo de abordagem desponta para novos territórios processuais e estéticos de criação cênica na contemporaneidade.

Vejo, aqui, um estudo em processo, um caminho aberto que oferece prósperas perspectivas, assim como as obras que dele resultaram, à imagem da própria vida que perdura indefinidamente...

BIBLIOGRAFIA

ASLAN, Odette. *O Ator no século XX*. São Paulo: Perspectiva, 1994.

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

BAITELLO, Norval. *O Animal que Parou os Relógios*. São Paulo: Annablume, 1997.

BACHELARD, Gaston. *O ar e os sonhos: ensaio sobre a imaginação do movimento*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

BÉLEC, Danielle. “Improvisation et Chorégraphie”. In: *Nouvelles de Danse*. Bruxelles: Contredanse, 1998.

BENTIVOGLIO, Leoneta. “Europe et États-Unis: un courant”. In: *La Danse au Defi*. Montréal: Parachute, 1987.

BERNARD, Michel. “Danse et Hasard”. In: *Revue d'esthétique*. 22, Paris: Éditions Jean-Michel Place, 1992.

BOAL, Augusto. *200 exercícios e jogos para o ator e o não-ator com vontade de dizer algo através do teatro*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1977.

BONFITTO, Matteo. O corpo no trabalho do ator. In: GREINER, Christine (Ed.). *Repertório teatro & dança*. N.3, Salvador: UFBA-PPGAC, 1999.

_____. *O ator compositor*. São Paulo: Perspectiva, 2002.

BOURCIER, Paul. *História da Dança no Ocidente*. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

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

BRANDÃO, Junito de Souza. *Dicionário Mítico Etimológico*. 4ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

_____. *Mitologia Grega, Volume I*. Petrópolis, Vozes, 1999.

_____. *Mitologia Grega*, Volume II. Petrópolis, Vozes, 2001.

_____. *Teatro grego: tragédia e comédia*. Petrópolis: Vozes, 1985.

BRANTES, Eloisa. *Performance e espetacularidade através do Reisado do Mulungu*. Tese de Doutorado, UFBA, Salvador, 2005.

BROOK, Peter. *O ponto de mudança*. Tradução Antonio Mercado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1978.

_____. *O teatro e seu espaço*. Tradução Antonio Mercado. Petrópolis: Vozes, 1970.

_____. *A porta aberta*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens*. Tradução de José Garcez Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.

CAMINADA, Eliana. *História da dança: evolução cultural*. Rio de Janeiro: Sprint, 1999.

CANTON, Kátia. *E o príncipe dançou... O Conto de Fadas: da tradição oral à dança contemporânea*. São Paulo: Ática, 1994.

CARREIRA, André; VILLAR, Fernando Pinheiro; GRAMMONT, Guiomar de; RAVETTI, Graciela; ROJO, Sara (Org.). *Mediações performáticas latinoamericanas*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2003.

_____. *Mediações performáticas latinoamericanas II*. Belo Horizonte: FALE/UFMG, 2004.

CORDEL DO FOGO ENCANTADO. *Palhaço do Circo sem futuro*. Independente, 2002. 1 CD, faixa 08, Tempestade.

COHEN, Renato. *Work in progress na Cena contemporânea*. São Paulo: Perspectiva, 1997.

_____. *Performance como linguagem*. São Paulo: Perspectiva, 1989.

COURTNEY, Ricardo. *Jogo, Teatro e Pensamento*. Tradução de Karen Astrid Muller e Silvana Garcia. São Paulo: Perspectiva, 1980.

COLBERG, Ana Sanchez. Estados Alternativos e Espaços Subliminares: Mapeando o caminho rumo ao Teatro Físico. Trad. Júlio Mota. In: SILVA, Eliana Rodrigues (Coord). *Cadernos do GIPE–CIT*. n. 13, UFBA–PPGAC, Salvador, 2005.

DUVIGNAUD, Jean. *Le jeu du jeu*. Paris: Éditions Balland, 1980.

ELIA, Barbara. “Paul Valéry, pour une métaphysique de la corporéité”. In *Revue d'esthétique*. 22, Paris: Éditions Jean-Michel Place, 1992.

ELÍADE, Mircea. *História das crenças e das Idéias Religiosas*. Tradução Roberto Cortes de Lacerda. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1983.

ESSLIN, Martin. *Artaud*. Tradução de James Amado. São Paulo: Cultrix/Edusp, 1978.

FARO, Antônio José. *Pequena História da Dança no Ocidente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1986.

FEBVRE, Michèle. “Les paradoxes de la Danse-Théâtre”. In: *La Danse au Defi*. Montréal: Parachute, 1987.

FERRACINI, Renato. *A Arte de não Interpretar como Poesia Corpórea do Ator*. Campinas: Unicamp, 2001.

FLICK, Uwe. *Uma Introdução à Pesquisa Qualitativa*. Porto Alegre: Artmed, 2004.

GREBLER, M. A. *Coreografias de Pina Baush e Maguy Marin*. A Teatralidade como fundamento de uma dança contemporânea. Tese de Doutorado, UFBA. Salvador. 2006.

GREINER, Christine. *Butô: pensamento em evolução*. São Paulo: Escrituras, 1998.

_____ (Coord.). Estudos do Corpo II, *Cadernos do GIPE–CIT*, n. 7, UFBA–PPGAC, Salvador, 1999.

GROTOWSKI, Jerzy. *Em busca de um teatro pobre*. Tradução: Aldomar Conrado. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1971.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens*. Tradução de João Paulo Monteiro, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1993.

IANNITELLI, Leda Muhana. “Individuação e Criação Artística”. In: BEZERRA, Antonia (Coord.). *Cadernos do GIPE–CIT*. N 07, UFBA–PPGAC, Salvador, 2000.

_____, *Quadro de Atividades Básicas do Processo Criativo Artístico*. In: BIÃO, Armindo et al. (Orgs.) *Temas em contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade*. São Paulo: Annablume, 2000.

_____, *Dança, corpo e movimento: a criatividade artística*. In: BIÃO, Armindo et al. (Orgs.) *Temas em contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade*. São Paulo: Annablume, 2000.

JANUZZELI, Antônio (Janô). *A Aprendizagem do Ator*. São Paulo: Ática, 1992.

KOUDELA, Ingrid. *Jogos Teatrais*, São Paulo: Perspectiva, 1998.

KURY, Mário da Gama. *Dicionário de mitologia grega e romana*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 1997.

LABAN, Rudolf Von. *Domínio do movimento*. Tradução de Anna Maria Barros de Vecchi e Maria Sílvia Mourão Netto. São Paulo: Summus, 1978.

LAUNAY, Isabelle. *A la recherche d’une dance moderne –Rudolf Laban – Mary Wigman*. Paris: Chiron, 1996.

_____. Laban, ou “l’experience de danse”. In: *Revue D’esthetique* 22, 1992.

LEITE, Lourenço. *Do simbólico ao racional: ensaio sobre a gênese da mitologia grega como introdução à Filosofia*. Salvador: Secretaria da Cultura e Turismo, Fundação Cultural, EGBA, 2001.

LITTO, Frederic M. A sistematização do projeto de pesquisa em Artes. *ART. Revista da Escola de Música e Artes Cênicas da UFBA*, nº 015. Salvador, 1987, p.05-37.

LÜDKE, Menga; ANDRE, Marli E.D.A. *Pesquisa em educação: abordagens qualitativas*. São Paulo: EPU, 1986.

MAFFESOLLI, Michel. *A parte do diabo*. Tradução de Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2004.

_____. *A sombra de Dioniso: contribuição a uma sociologia da orgia*. Tradução Rogério de Almeida. São Paulo, Zouk, 2005.

MATTOS, Lucia. *Múltiplos corpos dançantes: diferença e deficiência*. In: BIÃO, Armindo et al. (Orgs.) *Temas em contemporaneidade, Imaginário e Teatralidade*. São Paulo: Annablume, 2000.

MAUTNER, Jorge. *Mitologia do Kaos*. Rio de Janeiro: Azougue, 2002.

NAÇÃO ZUMBI. *Nação Zumbi*. Independente, 2002. 1 CD, faixa 11, O Fogo anda comigo.

NACHMANOVITCH, Stephen. *Ser Criativo*. São Paulo: Summus, 1997.

NIETZSCHE, Friedrich. *O Nascimento da Tragédia*. São Paulo: Escala, 2007.

NUNES, Sandra Meyer. O Corpo que pensa: O treinamento corporal na formação do ator. BIÃO, Armindo (Coord.). *Anais do 1º Congresso Brasileiro de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas*. ABRACE, São Paulo, 2000, p. 236-241.

OSTROWER, Fayga. *Criatividade - Processos de Criação*. Petrópolis: Vozes, 1987.

_____. *Acasos e criação artística*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 1990.

OIDA, Yoshi. *Um ator errante*. São Paulo: Beca, 1999.

_____. *O ator invisível*. São Paulo: Beca, 2001.

PALLOTTINI, Renata. *Introdução à dramaturgia*. São Paulo: Editora Ática, 1988.

- PAREYSON, Luigi. *Os problemas da Estética*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.
- _____, *Estética, teoria da formatividade*. Petrópolis: Vozes, 1993.
- PLAZA, Júlio. Arte, Ciência e Pesquisa: Relações. In: *Trilhas*. Campinas, 1997, p.21-32.
- REIS, Demian. Etnocenologia e a criação do ator-dançarino. In: GREINER, Christine (Ed.). *Repertório teatro & dança*. N.3, Salvador: UFBA-PPGAC, 1999.
- RIBEIRO, António Pinto. *Dança temporariamente contemporânea*. Lisboa: Vega, 1994.
- ROCHA, Filho Rubem. *A personagem dramática*. Rio de Janeiro: INACEN, 1986.
- RODRIGUES, Graziela. *Bailarino, pesquisador, intérprete*. Rio de Janeiro: Zahar, 1982.
- ROMANO, Lúcia. *O teatro do corpo manifesto: teatro físico*. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- ROSEMAN, Janet Lynn. *Dance was her religion. The sacred Choreography of Isadora Duncan, Ruth St. Denis, and Martha Graham*. Prescott: Hohm Press, 2004.
- ROUBINE, Jean-Jacques. *Introdução às grandes teorias do teatro*. Tradução André Telles, Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- _____. *A Arte do ator*. Tradução Yan Michalski e Rosyane Trotta. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1987.
- RUSSO, Renato. *Legião Urbana*. São Paulo: EMI-Odeon Brasil, 1984. 1 CD, faixa 11, Por Enquanto.
- _____. *Legião Urbana: o descobrimento do Brasil*. São Paulo: EMI – Odeon Brasil, 1993. 1 CD, faixa 04, Perfeição.
- SCHWANDY, Thomas A. Três posturas epistemológicas para a investigação qualitativa. In: DENZIN, Norman K. , LINCOLN, Yvonna. *O planejamento da pesquisa qualitativa; teorias e abordagens*. Tradução: Sandra Regina Netz. Porto Alegre: Artmed, 2006.

SEGALEN, Martine. *Ritos e Rituais contemporâneos*. Rio de Janeiro: FGV Editora, 2002.

SILVA, Antônio Carlos de Araújo. *A Gênese da Vertigem: O Processo de Criação de o Paraíso Perdido*. Dissertação de Mestrado, Departamento de Artes Cênicas da Escola de Comunicação e Artes da Universidade de São Paulo. São Paulo: 2002.

SILVA, Eliana Rodrigues. *Dança e Pós-Modernidade*. Salvador: Edufba, 2005.

STRAZZACAPPA, Márcia . *As técnicas corporais e a cena*. In: BIÃO, Armindo e GREINER, Christine. *Etnocenologia: textos selecionados*. São Paulo: Annablume, 1998.

SZONDI, Peter. *Teoria do drama moderno (1880-1950)*. São Paulo: Cosac & Naify, 2002.

SPOLIN, Viola. *Improvisação para o Teatro*. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo José de Almeida Amos, São Paulo: Ed. Perspectiva, 1992.

_____. *O Jogo Teatral no Livro do Diretor*. Tradução: Ingrid Dormien Koudela e Eduardo Amos. São Paulo: Perspectiva, 2004.

WEISZ, Gabriel. *El Juego Viviente*. México: Siglo Veintiuno Editores, 1993.

WÉRY, Anne. *La Danse ecartelée de la fin du Moyen Âge `a l'âge classique*. Paris: Honoré Champion, 1992.

WINNICOTT, Donald Woods. *O brincar e a realidade*. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

ANEXO 1

Fichas Técnicas dos espetáculos

De Touros e Homens

Pesquisa e Criação -	Márcia Duarte e Márcia Lusalva
Argumento e Direção -	Márcia Duarte
Assistente de Direção -	Márcia Lusalva
Iluminação -	Fábio Espírito Santo
Cenário -	Zuarte Júnior
Figurinos -	Maurício Martins
Direção Musical -	Aleksey Turenko
Intérpretes-jogadores -	Ana Cláudia Pedone Jouse Fernandes Leonardo Luz Márcia Lusalva Marcley Oliveira Norma Santana Rogério Guerra

Um espetáculo criado para o Atelier de Coreógrafos Brasileiros- Ano II – 2003

Jogos Temporários

Argumento e Direção -	Márcia Duarte
Assistente de Direção -	Márcia Lusalva
Cenografia e Figurinos -	J. Cunha
Iluminação -	Irma Vidal
Assistente de Luz -	Marcos Napoleão
Intérpretes-jogadores -	Alice Becker Evandro Macedo Fátima Berenguer Joffre Santos Leonard Henrique Lilian Pereira Luis Molina Sônia Goçaves Paullo Fonseca

Uma realização do Balé do Teatro Castro Alves – 2006

Húmus

Concepção -	Márcia Duarte e Márcia Lusalva
Argumento e Direção -	Márcia Duarte
Assistente de Direção -	Márcia Lusalva
Pesquisa Artística -	Leonardo Luz
	Márcia Lusalva
	Pedro Martins
Iluminação -	Guilherme Bonfanti
Cenário -	Fritz Gutman
Figurinos -	Miguel Carvalho
Trilha Musical -	Lampirônicos
Intérpretes-jogadores -	Ágatha Oliveira
	Catarina Veiga
	Cláudia Guedes
	Guilherme Duarte
	Joselene Carvalho
	Lucas Valentim
	Leonardo Luz
	Márcia Lusalva
	Marcley Oliveira
	Pedro Martins

Um espetáculo criado para o Atelier de Coreógrafos Brasileiros- Ano V – 2006

Livros Grátis

(<http://www.livrosgratis.com.br>)

Milhares de Livros para Download:

[Baixar livros de Administração](#)

[Baixar livros de Agronomia](#)

[Baixar livros de Arquitetura](#)

[Baixar livros de Artes](#)

[Baixar livros de Astronomia](#)

[Baixar livros de Biologia Geral](#)

[Baixar livros de Ciência da Computação](#)

[Baixar livros de Ciência da Informação](#)

[Baixar livros de Ciência Política](#)

[Baixar livros de Ciências da Saúde](#)

[Baixar livros de Comunicação](#)

[Baixar livros do Conselho Nacional de Educação - CNE](#)

[Baixar livros de Defesa civil](#)

[Baixar livros de Direito](#)

[Baixar livros de Direitos humanos](#)

[Baixar livros de Economia](#)

[Baixar livros de Economia Doméstica](#)

[Baixar livros de Educação](#)

[Baixar livros de Educação - Trânsito](#)

[Baixar livros de Educação Física](#)

[Baixar livros de Engenharia Aeroespacial](#)

[Baixar livros de Farmácia](#)

[Baixar livros de Filosofia](#)

[Baixar livros de Física](#)

[Baixar livros de Geociências](#)

[Baixar livros de Geografia](#)

[Baixar livros de História](#)

[Baixar livros de Línguas](#)

[Baixar livros de Literatura](#)
[Baixar livros de Literatura de Cordel](#)
[Baixar livros de Literatura Infantil](#)
[Baixar livros de Matemática](#)
[Baixar livros de Medicina](#)
[Baixar livros de Medicina Veterinária](#)
[Baixar livros de Meio Ambiente](#)
[Baixar livros de Meteorologia](#)
[Baixar Monografias e TCC](#)
[Baixar livros Multidisciplinar](#)
[Baixar livros de Música](#)
[Baixar livros de Psicologia](#)
[Baixar livros de Química](#)
[Baixar livros de Saúde Coletiva](#)
[Baixar livros de Serviço Social](#)
[Baixar livros de Sociologia](#)
[Baixar livros de Teologia](#)
[Baixar livros de Trabalho](#)
[Baixar livros de Turismo](#)