



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

VICTOR GARGIULO

BRINCANDO SOBRE O ABISMO

O BRINCAR ENQUANTO POÉTICA PARA PERFORMANCE DIGITAL

Salvador
2019

VICTOR GARGIULO

BRINCANDO SOBRE O ABISMO

O BRINCAR ENQUANTO POÉTICA PARA PERFORMANCE DIGITAL

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação
em Artes Cênicas, Escola de Teatro, da Universidade
Federal da Bahia como requisito para obtenção do título
de Mestre em Artes Cênicas.

Orientadora: Profa. Dra. Ciane Fernandes

Salvador
2019

Ficha catalográfica elaborada pelo Sistema Universitário de Bibliotecas (SIBI/UFBA),
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Gargiulo, Victor
Brincando sobre o Abismo: O Brincar enquanto
Poética para Performance Digital / Victor Gargiulo. --
Salvador, 2019.
215 f. : il

Orientador: Ciane Fernandes.
Dissertação (Mestrado - Mestrado em Artes Cênicas) -
- Universidade Federal da Bahia, Escola de Teatro,
2019.

1. Artes Cênicas. 2. Brincar. 3. Estado de
Invenção. 4. Performance Digital. 5. Estudos da
Performance. I. Fernandes, Ciane. II. Título.



TERMO DE APROVAÇÃO

Victor Gargiulo

BRINCANDO SOBRE O ABISMO: O BRINCAR ENQUANTO POÉTICA PARA
PERFORMANCE DIGITAL

Dissertação aprovada como requisito para obtenção do grau de Mestre em Artes Cênicas, Escola de Teatro da Universidade Federal da Bahia.

Aprovada em 24 de outubro de 2019.

Banca Examinadora

Profª Drª. Ciane Fernandes (Orientadora)

Profª. Drº. Eloisa Brantes Bacellar Mendes (UERJ)

Prof. Dr. Leonardo José Sebiane Serrano (PPGAC/UFBA)

Aos meus pares e àqueles colocados à margem
do conhecimento hegemônico: crianças e
brincadores das expressões artístico-culturais
brasileiras

Ao meu pai, Naga, que me acompanhou de
longe durante toda a trama da pesquisa, mas
partiu antes que lhe pudesse dizer: “finalmente
terminei”.

À minha mãe, Ananda, cuja presença me
mantém próximo e inspirado, mesmo que
distante fisicamente.

À minha irmã, Francesca, por ser alegria e
amor, porto seguro com quem sempre pude
contar em meio às intempéries da vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, mil vezes mil agradeço,

Às mestras e mestres que passaram por meu caminho, às pessoas que tanto contribuíram para as tramas desta e de outras pesquisas, lembradas ou esquecidas.

À minha família, Naga, Ananda, Francesca. Às minhas companheiras e companheiros de jornada, faróis me salvando das pedras. Em especial, agradeço a Márcia Andrade e Rafael Martins, que me acompanharam tão de perto.

A Ciane Fernandes, orientadora paciente, persistente e insistente, fonte de inspiração e invenção.

A Ivani Santana, que me acolheu no início do desembaraçar dessa meada, a quem devo muitas das descobertas desta escrita.

A Érico José de Oliveira, que me ajudou a desatar tantos nós.

A todas e todos que contribuíram com o registro videográfico e fotográfico, tão essencial a esta pesquisa, em especial a Alessandro Lumare, Andréa Rabelo, Débora Guedes, Lina Mendes, Ludimila Nunes, Mariana Almeida, Mauro César Alves, Natália Ribeiro, Rebeca de Oliveira, Renata Dourado, Solange Souza, Ulla Macedo, Vanilton Lakka e Vivian Vieira.

Ao Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (UFBA), pelo apoio e infra-estrutura.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), que garante que esta e outras tantas pesquisas sejam possíveis.

Ao *Coletivo A-FETO* e ao Grupo de Pesquisa em Poéticas Tecnológicas da UFBA, cuja acolhida tornou possível a realização de tantas invenções e reflexões.

Ao Grupo de Pesquisa Estudos e Diálogos Transdisciplinares para Artes e Performances Culturais da Universidade Federal de Uberlândia, referência e fôlego de conhecimento.

[...] algumas vezes não é o mundo que olhamos através das lentes do brincar, mas sim um abismo — as contradições e riscos profundos que nossas mentes frágeis aceitam assumir

(SICART, p. 15-16, 2014, tradução minha)

RESUMO

A presente pesquisa performativo-reflexiva se propõe a investigar as implicações epistemológicas e poéticas do brincar enquanto conceito para performance digital. A metodologia de trabalho utilizada envolve o entrelaçamento da prática artística com a reflexão acadêmica, buscando um diálogo com a produção contemporânea na área. O aporte teórico da argumentação tem como trama conceitual o conceito de *estado de invenção* de Hélio Oiticica; os *estudos da performance* de Richard Schechner e Bruce McConachie; o entendimento de *performance digital* de Steve Dixon, e o conceito de *play* proposto por Victor Turner, Donald Winnicott e Miguel Sicart. Enquanto estratégia de composição em performance, foi utilizado o *programa performativo* de Eleonora Fabião e o conceito de *comportamento restaurado* de Richard Schechner. Para defender o conceito de *brincar* enquanto tradução mais abrangente para o conceito de *play*, esta investigação faz uma análise comparativa da bibliografia selecionada, bem como da etimologia e história do vocábulo. Busca-se, finalmente, redimensionar as relações entre artista, obra e público ao dar relevância ao brincar enquanto espisteme e práxis, bem como enquanto conceito estético e poético para análise e composição em performance digital, tendo como princípios-chave a abertura da obra, o público enquanto participador, a centralidade da ação e do corpo, e o declanchar de estados de invenção compartilhados.

Palavras-chave: brincar, estado de invenção, programa performativo, performance digital, estudos da performance.

ABSTRACT

The present performative-reflexive research aims to investigate the epistemological and poetic implications of play as a concept for digital performance. The methodology of this work is based on the intertwining of the artistic practice with the academic thinking, in dialogue with the contemporary research of the field. The conceptual webbing of the theoretical argument is based upon the following concepts: *invention state* (Hélio Oiticica); *performance studies* (Richard Schechner and Bruce McConachie); *digital performance* (Steve Dixon); *play* (Victor Turner, Donald Winnicott and Miguel Sicart). The composition strategy in performance adopted is oriented by Eleonora Fabião's approach on *performative program* and Richard Schechner's concept of *restored behavior*. In order to justify “brincar” as a broader translation to Portuguese of the play concept, the present investigation makes a comparative analysis of the selected bibliography on the vocable’s etymology and history. Finally, we aim to review the relationship between artist, art work, and audience as we understand play as being both episteme and praxis. The argument of this research understands the play concept as being at the same time aesthetic and poetic, which has as its key principles the opening of the work of art, the participative role of the audience and the centrality of action and body in the triggering (dclanchamento) of shared invention states.

Keywords: play (brincar), invention state, performative program, digital performance, performance studies

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – <i>Ciclope</i> , 2016. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.....	16
Figura 2 – <i>Novelo de Fita</i> (2017). Detalhe. Acervo pessoal do autor.....	21
Figura 3 – Performance <i>Novelo de Fita</i> (2017) no Centro Dragão do Mar em Fortaleza, Ceará. Foto de Débora Guedes. Acervo pessoal do autor.....	22
Figura 4 – <i>Tracer sa route</i> (Traçando o Próprio Caminho), Gilbert Garcin, 2006.....	37
Figura 5 – <i>Upward</i> (Para Cima), Gilbert Garcin, 2012.....	37
Figura 6 – <i>Altar à Pesquisa</i> , instalação com diários, anotações, celular e cabos VGA durante o Laboratório de Performance. Escola de Teatro, UFBA, 2016. Foto de Ciane Fernandes..	47
Figura 7 – Ciane Fernandes equilibrando registros de pesquisas dos estudantes e sendo duplamente fotografada. Escola de Teatro, UFBA, 2016. Acervo pessoal do autor.....	47
Figura 8 – <i>Diogène ou la lucidité</i> (Diógenes ou a Lucidez), Gilbert Garcin, 2005.....	48
Figura 9 – <i>Scarface Lithograph</i> , Andy Vible, 2009.....	50
Figura 10 – <i>L'examen de conscience</i> (Busca de Si) ,Gilbert Garcin, 2007.....	55
Figura 11 – <i>Le Choix Décisif</i> (A Escolha Decisiva), Gilbert Garcin, 2006.....	55
Figura 12 – <i>Caminhando</i> , Lygia Clark, 1964.....	57
Figura 13 – Instalação de <i>Novelo de Fita</i> na galeria de arte do Dragão do Mar, em Fortaleza, 2017. Acervo Pessoal do autor.....	65
Figura 14 – Interação de <i>Novelo de Fita</i> na 10ª Bienal da UNE em 2017. Fotos de Vitor Vogel.....	66
Figura 15 – Sequência do percurso de <i>Novelo de Fita</i> , 2017. Fotos de Débora Guedes. Acervo pessoal do autor.....	69
Figura 16 – Detalhes da instalação da série <i>Olhar Digital</i> , durante a performance <i>A Própria Ação</i> na VII Mostra de Peformance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves.....	73
Figura 17 – Ludimila Nunes, do Coletivo A-FETO, tendo sua imagem captada pelo celular-servidor nas mãos de Márcia Andrade durante a performance <i>A Própria Ação</i> na VII Mostra de Peformance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.....	75
Figura 18 – Performatividade das telas: câmeras e telas participando da performance, intervenções do público e do artista durante a performance <i>A Própria Ação</i> na VII Mostra de Peformance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.....	76
Figura 19 – Entrelaçamento de proposições. Celular-servidor da série <i>Olhar Digital</i> nas mãos do público captando ação de <i>Novelo de Fita</i> durante a performance <i>A Própria Ação</i> na VII Mostra de Peformance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Foto de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.....	77

Figura 20 – <i>Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar</i> , 2016. Detalhe. Foto de Lina Mendes. Acervo pessoal do autor.....	79
Figura 21 – <i>Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar</i> , na Universidade Federal de Uberlândia, em Minas Gerais, 2015. Foto de Vivian Vieira. Acervo pessoal do autor.....	80
Figura 22 – <i>Teeter-totter Wall</i> , de Ronald Rael e Virginia San Fratello, na fronteira que separa New Mexico, Estados Unidos de Ciudad Juárez, México, 2019.....	95
Figura 23 – Modelo linear para continuum de <i>play</i> inspirado na proposição <i>Caminhando</i> , de Lygia Clark, e na teoria de Roger Caillois (2001).....	98
Figura 24 – Modelo para continuum de <i>play</i> , Fita de Moebius (vistas para os lados escuro e claro)...	98
Figura 25 – Quadro da <i>Performance</i> (SCHECHNER, 2003, p. 17, tradução minha).....	101
Figura 26 – Quadro de polaridades (<i>ibidem</i> , p. 18, tradução minha).....	101
Figura 27 – Comparativo entre a visão racionalista, predominante no ocidente e a visão Maya-Lila, de tradição hindu, a respeito do conceito de <i>play</i> (SCHECHNER, 2013, p. 118, tradução minha).....	104
Figura 28 – <i>Seja Marginal Seja Herói</i> , de Hélio Oiticica, 1968.....	117
Figura 29 – <i>Estudo para ParangoPlay</i> com Touca de Ulla Macedo, 2017-8. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.....	142
Figura 30 – <i>Duplo Digital na Especialização em Mídia, Informação e Cultura do CELACC – USP</i> , 2018. Foto de Emerson Nascimento.....	143
Figura 31 – <i>Oxum</i> . Grafitti no muro do Uberaba Tênis Clube, em Uberaba, Minas Gerais, 2014. Acervo pessoal do autor.....	145
Figura 32 – <i>Watching TV</i> , Andy Vible, 2011.....	145
Figura 33 – Imagens da instalação de 2005 de <i>Flying Spy Potatoes: Mission</i> , por Jenny Marketou, na 21st Street, NYC.....	149
Figura 34 – Visão da instalação <i>Red Eyed Skywalker</i> , por Jenny Marketou, de 2008, na Theater Square and Star Plaza, em Cleveland, Ohio, durante o Ingenuity Festival.....	150
Figura 35 – Banner do site https://camover.noblogs.org/ fazendo menção a algumas das possíveis formas de se dar cabo à proposição de <i>Camover</i> (2013-).....	151
Figura 36 – Imagem de um dos participantes de <i>Camover</i> (2013-) prestes a destruir uma câmera de vigilância.....	151
Figura 37 – Maya Magnat e Doron Lev interpretando a conversa de duas pessoas do público em <i>Need Some Body</i> , durante o <i>PrintScreen Festival</i> , em Holon, Israel, 2016. Foto de Dafna Talmon.....	152
Figura 38 – <i>This is Not Maya</i> , por Maya Magnat, 2014.....	153
Figura 39 – <i>Interfacing</i> , por Maya Magnat, 2016. Fotos de Inbal Hershtig.....	154
Figura 40 – O Jogo do Outro, por Débora Guedes, durante o Congresso da Sociedade Brasileira para	

<i>o Progresso da Ciéncia</i> , em Belo Horizonte 2017.....	156
Figura 41 – Câmeras e telas no samba chula de São Francisco do Conde, Bahia, durante a visita orientada por Pedro Abib, em 2017. Acervo pessoal do autor.....	161
Figura 42 – Mar de telas – SSA Mapping, em 2017. Vários celulares iluminando a multidão durante o evento de videomapping do Palácio do Rio Branco, em Salvador, Bahia. Acervo pessoal do autor.....	163
Figura 43 – Quem fotografa quem? Alessandro Lumare fotografando e sendo fotografado durante a performance <i>AI Cubo</i> , por Segni Mossi, no Sesc Palladium, em Belo Horizonte, Minas Gerais, 2015. Acervo Pessoal do Autor.....	165
Figura 44 – Sequênci – <i>Moçambiqueiro performa para a câmera</i> . Festa de São Benedito em Uberlândia, Minas Gerais, 2015. Acervo pessoal do autor.....	167
Figura 45 – <i>Rind</i> , Escher, 1955.....	171
Figura 46 – <i>Bond of Union</i> , Escher, 1956.....	171
Figura 47 – Montagem – <i>Pinturas Rupestres e Projeção</i> , por Ulla Macedo, durante o Estágio Docente, na UFBA, Salvador, Bahia, 2017.....	174
Figura 48 – <i>Touca Digital</i> , por Ulla Macedo, Salvador, Bahia, 2017. Fotos de Ulla Macedo.....	176
Figura 49 – Quadro comparativo das proposições que compõem a série <i>Olhar Digital</i>	180
Figura 50 – Série <i>Olhar Digital</i> , na performance <i>Imersão 22</i> , com o Coletivo A-FETO. Solange Souza sendo fotografada em efeito droste no Elevador Lacerda, em Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.....	181
Figura 51 – <i>Cacau Droste</i> , 1900.....	183
Figura 52 – <i>Print Gallery</i> , Escher, 1956.....	183
Figura 53 – <i>Catch</i> com Vanilton Lakka para a disciplina <i>Análise do Movimento</i> , na UFBA, Salvador, BA, em 2016, sob a orientação de Ivani Santana. Foto de Ivani Santana.....	185
Figura 54 – <i>Eu Verônica</i> , com Renata Dourado como Verônica durante o estágio docente sob a orientação de Ivani Santana, na UFBA, Salvador, BA, em 2017. Acervo pessoal do autor... 187	
Figura 55 – <i>Centopeia Digital</i> durante o estágio docente sob orientação de Ivani Santana. UFBA, Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.....	188
Figura 56 – Setup da instalação <i>Present Continuous Pas(s)</i> , de Dan Graham (1974).....	190
Figura 57 – <i>ParangoPlay</i> nascendo durante o estágio docente sob orientação de Ivani Santana. UFBA, Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.....	192
Figura 58 – <i>ParangoPlay</i> durante a performance <i>EntreTons</i> com o Coletivo A-FETO, na <i>VIII Mostra de Performance Negra</i> da Galeria Cañizares. UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.....	193
Figura 59 – <i>ParangoPlay</i> , Andréa Rabelo no experimento no Laboratório de Performance, sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Foto de Ciane	

Fernandes.....	194
Figura 60 – Natália Pinto da Rocha Ribeiro experimentando <i>ParangoPlay</i> no #1 <i>Corporalidades Pós-Humanas</i> , organizado por Isabel Valverde, na Escola de Dança da UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.....	195
Figura 61 – Estudo para <i>ParangoPlay</i> , experimento com espelho, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.....	196
Figura 62 – <i>ParangoPlay</i> , Ludimila Nunes no experimento durante o Laboratório de Performance sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia. Foto de Ciane Fernandes.	197
Figura 63 – <i>ParangoPlay</i> , Victor Gargiulo no experimento durante o Laboratório de Performance sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia. Foto de Ciane Fernandes.	197
Figura 64 – Estudo para <i>Brincando Sobre o Abismo</i> , 2018. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.....	200
Figura 65 – Estudos para <i>Brincando sobre o Abismo</i> , em Salvador, Bahia, 2018. À esquerda, com Rebeca de Oliveira, à direita com Gabriel Dantas. Acervo pessoal do autor.....	201

SUMÁRIO

CHEGANÇA	17
1 NOVELO DE PESQUISA	22
1.1 ENCONTRANDO O FIO DA MEADA.....	22
1.1.1 O Brincar na Minha Experiência.....	23
1.1.1.1 Parangolé, Parangoplay: Dança, Performance, Invenção, Brincar.....	25
1.1.2 Ações, Programas, Prática e Pesquisa: Insistências Poéticas.....	31
1.1.2.1 Performance como Lente para Pesquisa e a Performatividade da Pesquisa ..	31
1.2 DESEMBARAÇANDO O NOVELO DE PESQUISA.....	49
1.3 NOVELO DE FITA: PROGRAMA PERFORMATIVO PARA PESQUISA.....	52
1.3.1.1 Novelo de Fita no Dragão do Mar.....	65
1.3.1.2 Novelo de Fita e Série Olhar Digital na Galeria Cañizares.....	73
2 PLAY — JOGAR OU BRINCAR?	80
2.1 DA NECESSIDADE DE APROFUNDAMENTO.....	83
2.2 UMA ARQUEOLOGIA ETIMOLÓGICA.....	87
2.3 DUAS CATEGORIAS DA PERFORMANCE EM RICHARD SCHECHNER: PLAY E GAMES.....	99
2.4 BRINCAR É COISA SÓ DE CRIANÇA? A ONTOGÊNESE DO SELF.....	105
2.5 O BRINCAR É MARGINAL: TRAMAS DO ÓCIO E DA VADIAGEM.....	108
2.5.1 O Herói Marginal de Oiticica.....	115
2.5.2 O Sagrado, a Vadiagem e a Resistência: “Fé com Festa” e “Fazendo da Festa Revolta”.....	120
2.5.3 O Controle Contemporâneo dos Ditos Vagabundos.....	126
2.6 APROPRIAÇÃO E SUBVERSÃO DE SENTIDOS.....	130
2.7 O BRINCAR É.....	134
2.8 DELINEANDO UMA POÉTICA DO BRINCAR.....	140
3 COMPOSIÇÃO EM PERFORMANCE DIGITAL	143
3.1 PERFORMANCE DIGITAL.....	146
3.2 ESTADO DA ARTE: ESTRATÉGIAS DE COMPOSIÇÃO EM PERFORMANCE DIGITAL.....	148
3.3 MIL TELAS, MIL CÂMERAS: SÉRIE OLHAR DIGITAL.....	157
3.4 A PERFORMATIVIDADE DO PESQUISADOR.....	159
3.4.1 Performando Câmeras e Telas.....	164
3.4.2 Insistências Poéticas Tomando Forma.....	173
3.4.3 Principais Ações da Série Olhar Digital.....	177
3.4.3.1 Câmera em Performance.....	181
3.4.3.2 Catch.....	184
3.4.3.3 Eu Verônica.....	186
3.4.3.4 Centopeia Digital.....	188
3.4.3.5 ParangoPlay: Proposições de Vertigem.....	189
3.4.3.6 Série Olhar Digital – Amarrando.....	197
BRINCANDO SOBRE O ABISMO: AMARRAÇÃO	201

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	204
ANEXO I: <i>O NEGRO NA IMPRENSA BAIANA NO SÉCULO XX</i>	211
ANEXO II: <i>COLETIVO A-FETO DURANTE AS MOSTRAS DE PERFORMANCE NEGRA DA GALERIA CAÑIZARES (2017-2019)</i>	213



Figura 1 – *Ciclope*, 2016. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.

CHEGANÇA

De qualquer forma, acho convincente o argumento de que toda inovação é uma espécie de adaptação e que encontros culturais encorajam a criatividade.

(BURKE, 2003, p. 17)

Sob o prisma dos estudos da performance, a presente pesquisa é uma investigação performativo-reflexiva organizada a partir do entendimento do *brincar (play)* enquanto conceito estético para experimentação em *performances digitais*, tendo o *programa performativo* como procedimento que é ao mesmo tempo composicional e epistemológico. É do interesse deste estudo discutir as possíveis implicações poéticas e epistemológicas de uma prática artística cujas estratégias de composição e experimentação se pautam em *programas performativos* orientados pelo *brincar* com *dispositivos digitais*.

Sem querer aprofundar neste momento, uma primeira ressalva diz respeito ao entendimento do *brincar* não enquanto uma atividade restrita ao universo infantil, mas antes enquanto atividade pertencente a todos os aspectos da vida de um indivíduo, incluindo os processos de criação e fruição. Sob a lente da premissa de que o *brincar* seria não só uma possibilidade de *programa poético*, mas também um *conceito estético*, o presente estudo busca estabelecer um diálogo entre as práticas e pensamentos de diferentes grupos de artistas e pesquisadores contemporâneos com os meus próprios processos performativo-reflexivos, de modo a propor uma possibilidade de compreensão das variações na relação público-artista-obra em cada um deles.

A proposição e investigação de performances mediadas por *dispositivos digitais*, em particular aqueles que são portáteis e móveis — celulares, telas e câmeras, principalmente —, se deve à contemporaneidade do uso (accidental ou intencional) destes dispositivos, bem como à possibilidade de oferecerem resposta em tempo presente às ações tanto do público quanto do artista-propositor sobre a obra-proposição.

Por utilizar os estudos da performance enquanto lente criativo-analítica, esta investigação em Artes Cênicas tem uma abordagem ampliada da *performance* enquanto *ação* que vai além do que comumente entendemos como *performance arte*. Do ponto de vista metodológico, ao observar *ações* sob a lente desta perspectiva, os conceitos e experiências performativo-reflexivas deste estudo são discutidos a partir dos seguintes princípios (adaptados daqueles propostos em Schechner, 2013):

- 1) o comportamento enquanto “objeto de estudo” — apesar de fazer uso de referenciais bibliográficos, vídeos, fotografias e anotações pessoais como “arquivo” desta pesquisa, o foco está no “repertório” de atividades realizadas pelos sujeitos envolvidos no eventos investigados;
- 2) há uma relação direta entre estudar performance e realizar performance, desta forma, a prática artística tem centralidade tanto como foco de interesse quanto como metodologia de investigação;
- 3) através da “observação participante”, ao colocar a minha própria prática como eixo interlocutor, é possível estabelecer um distanciamento (auto)crítico ao mesmo tempo em que mantendo um entendimento de que o conhecimento não é fixado, mas antes suscetível de revisão.

A partir destes princípios, torna-se central aqui o conceito de *comportamento restaurado* proposto pelo teórico dos estudos da performance, diretor teatral e professor estadunidense Richard Schechner (1934-). Tendo este conceito como ponto de partida, me interessa retomar como Schechner irá entender as diferenças entre os tipos de performance, em particular àquelas relacionadas ao *brincar (play)*. Além disso é fundamental a crítica evolucionista do professor e teórico dos estudos da performance Bruce McConachie (1944-) ao conceito de *brincar* proposto por Schechner, a qual categoriza a *performance* enquanto sua subcategoria.

Uma vez que os trabalhos de Schechner foram influenciados pelas investigações do antropólogo britânico Victor Witter Turner Glasgow (1920-1983), me interessa também a contribuição ampliada de Turner para o conceito de *brincar (play)*. Além de Turner, de modo a aprofundar o entendimento de Schechner a respeito das relações entre arte, *brincar (play)* e o processo de restauração do comportamento, este estudo ainda faz uso do pensamento do psicanalista britânico Donald Woods Winnicott (1896-1971), particularmente no que tange a *fenômenos/ objetos transicionais e espaços potenciais*.

As diversas proposições e experimentos da pintora, escultora e propositora brasileira, autointitulada “não-artista”, Lygia Clark (1920-1988) também servem de referência investigativa neste estudo, devido ao seu potencial de interlocução com o pensamento de Winnicott. De Lygia Clark, interessa aqui o seu entendimento a respeito da relação *artista-obra-público*, e do que propôs enquanto *objetos relacionais*. Tais referenciais são colocados em diálogo com a obra e pensamento do artista plástico, performer e escultor brasileiro Hélio

Oiticica (1937-1980), cuja perspectiva criativa serve de referência poética e epistemológica para a presente investigação, em particular no que se refere à sua concepção de *estados de invenção, play e na relação artista-obra-público*, que é muito próxima daquela de Clark.

Finalmente, enquanto estratégia de reflexão e composição, o presente estudo se pauta no *programa performativo* proposto pela professora e performer brasileira Eleonora Fabião, que é compreendido em diálogo com a perspectiva de *programa* de Hélio Oiticica, e com o conceito de *heterotopia* do filósofo e historiador francês Michel Foucault (1926-1984). Considerando a performance ao mesmo tempo enquanto práxis e episteme, os estudos da teórica estadunidense Diana Taylor (1950-) e do etnógrafo canadense Dwight Conquergood (1949-2004) também são fundamentais aqui, em seu entendimento das relações entre os conceitos de *arquivo* e *repertório*, os quais, aliados ao conceito de *programa performativo*, e à crítica do primado do texto na academia me auxiliam no entendimento da performance também enquanto metodologia estruturante desta pesquisa.

Vale ressaltar que, apesar da pergunta que orienta esta pesquisa — “quais as implicações poéticas e epistemológicas de uma prática artística pautada em programas performativos orientados pelo brincar com artefatos digitais?” — não ter surgido de forma explícita *a priori* do atual processo de investigação, ela vem me acompanhando há muito tempo. Na verdade, as próprias reflexões e experimentações que venho realizando é que me permitem formulá-la ao amarrar a trama desta escrita. Sendo assim, com fins de contextualização, serão abordados tanto estudos de caso de experimentos meus que se relacionam diretamente com esta pergunta, quanto da análise daqueles que não necessariamente tenham se pautado na mediação por *dispositivos digitais* ou no *programa performativo* enquanto estratégia de composição. Há de se destacar, portanto, a relação entre experimentos criativos e processos de formação, tanto no Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas, quanto em outros contextos, a qual será explicada de forma breve na primeira seção desta escritura.

Desta forma, nas primeiras seções serão apresentadas as lentes semântico-conceituais e metodológicas que guiaram a presente investigação buscando ressaltar o imbricamento de minha formação acadêmica com as *práticas performativas brasileiras*, vindo a culminar no meu interesse pelo *brincar* enquanto eixo norteador desta pesquisa. Aqui é central o estudo de caso do programa performativo *Novelo de Fita* (2016), criado por mim enquanto estratégia de explorar a relação entre analisar performance e criar performances, abrindo o potencial de

programa também enquanto estratégia epistemológica para reflexão em-ação dos conceitos ora pesquisados por mim na época.

Na última seção é explorada a definição de performance digital proposta pelo ator e teórico britânico Steve Dixon (1956-), que introduz a explicitação das diversas estratégias de composição e aglutinação dos conceitos discutidos até o momento. Nesta parte da escritura serão utilizados como estudos de caso os programas performativos que propus na *Série Olhar Digital* (2016-2019), que, dentre outras técnicas é importante fazer menção ao uso de *videofeedback*, do conceito de *programa performativo* e do conceito de *comportamento restaurado* para levantar possíveis implicações epistemológicas e poéticas de se propor *programas performativos* orientados pelo *brincar com dispositivos digitais* enquanto procedimento de composição e reflexão. Esta seção se encerra com uma série de experimentos que realizei no decorrer desta pesquisa, nos quais investigo desdobramentos das reflexões iniciadas na *Série Olhos Digitais*, com fins de organização das relações de proposição e sustentação de *estados de invenção com dispositivos digitais*.

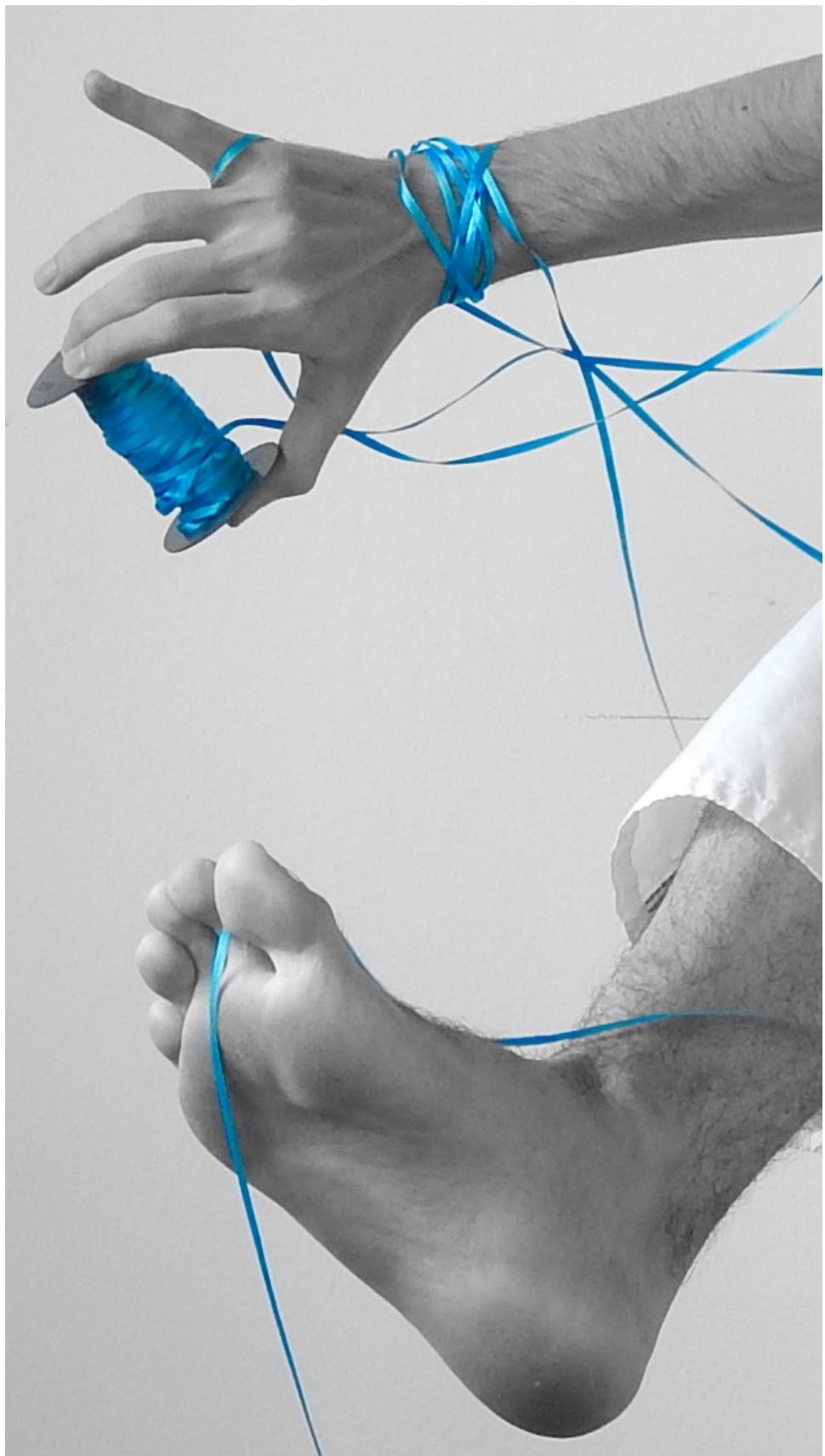


Figura 2 – *Novelo de Fita* (2017). Detalhe. Acervo pessoal do autor.

1 NOVELO DE PESQUISA

1.1 ENCONTRANDO O FIO DA MEADA



Figura 3 – Performance *Novelo de Fita* (2017) no Centro Dragão do Mar em Fortaleza, Ceará. Foto de Débora Guedes. Acervo pessoal do autor.

Antes de mais nada, é preciso sublinhar que minha prática de pesquisa na universidade emerge de forma ainda muito tradicional em 2004, ano em que iniciei minha graduação em pedagogia pela Universidade Federal de Uberlândia (UFU), em Minas Gerais. Apesar de que esta era uma pesquisa-ação, quer dizer, uma pesquisa pautada na e para a ação sobre determinado contexto investigativo, ela estava ainda muito centrada no mergulho em bibliografias — a chamada “pesquisa de gabinete”.

Quando iniciei o mestrado pelo Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal da Bahia (PPGAC-UFBA) em 2016, havia uma necessidade de ampliar meu escopo de experiência em pesquisa para outros âmbitos investigativos. Minha hipótese era de que esta ampliação se faria possível com o retorno às tramas que haviam tecido as práticas de dança vividas por mim durante os anos em que fiz parte do grupo *Baiadô: Pesquisa e Prática em Danças Brasileiras* (2005-2010), o qual foi um projeto de extensão da Universidade Federal de Uberlândia sob a coordenação da professora Renata Bittencourt Meira.

Revisitar minhas memórias desta época partia de uma necessidade de auto-descoberta, uma vez que o disparador da pesquisa foi o interesse em conectar e friccionar elementos da cultura digital com aspectos das expressões artístico-culturais brasileiras, mas antes de tudo, com minhas próprias experimentações e processos criativos em dança e performance digital. Além disso, estava claro para mim que haviam elementos específicos que mais me atraíam no que se comumente entende por “fazeres tradicionais” ou “cultura popular”. E é por não ter ainda clareza de quais eram esses elementos que tão logo iniciei esta pesquisa decidi revisitar o pensamento e ideias que alinhavavam as práticas da professora Renata Meira junto ao grupo *Baiadô*.

1.1.1 O Brincar na Minha Experiência¹

A dissertação de mestrado de Renata Meira (1997) versa sobre os cinco anos em que passou vivenciando e pesquisando no município de Cananéia, que fica no litoral sul de São Paulo, a “dança do caiçara em seu contexto de festas” (op. cit., s.p.) como parte de um projeto financiado pelo governo do estado de São Paulo. Além disso, nesta dissertação ela também descreve como foi o processo criativo — leitura cênica, em suas palavras — que culminou num espetáculo no qual ela reunia suas impressões e memórias a respeito da cultura popular de Cananéia. De todos os conceitos que Meira utilizou para embasar sua pesquisa, havia um em particular que me chamava mais atenção: “estado de criação”. Segundo Meira, estado de criação seria um conceito cunhado por Hélio Oiticica, e que emergiria pela participação criativa e direta do artista e do público na fruição da obra.

Ao retomar as referências bibliográficas utilizadas por Meira, chego ao livro de Celso Favaretto, *A Invenção de Hélio Oiticica* (que li na edição de 2000 e posteriormente de 2015). Através de Favaretto, me foi possível concluir que, originalmente, “estado de criação” seria na verdade entendido por Oiticica enquanto “estado de invenção”, uma vez que Oiticica criticava a ideia de “criação” — é importante ressaltar que ele via a si mesmo como inventor e não como criador. Minha hipótese foi que, de forma não intencional, Meira havia se apropriado e ressignificado o conceito originalmente proposto por Oiticica e, através de sua

¹ Parafraseando *A Dança na Minha Experiência*, de Hélio Oiticica (1965-6)

prática, lhe concedeu uma roupagem muito específica, pessoal e, por que não dizer, legítima. Independentemente de revisões semânticas e léxicas, entendi ser então importante entender Oiticica para melhor entender Meira e, desta forma, entender a mim mesmo enquanto artista e enquanto pesquisador, uma vez que, através de Renata Meira, o pensamento de Hélio Oiticica permeou uma parte significativa de minha formação artística.

A partir da leitura de alguns dos manuscritos de Oiticica, que estão disponíveis no site *Programa HO* (LAGNADO, 2002), tomei contato com suas reflexões a respeito dos experimentos que havia realizado de 1964 a 1980, os quais frequentemente friccionavam arte contemporânea de vanguarda com o samba do Morro da Mangueira, sendo que o *Parangolé* (1964) foi uma de suas proposições mais relevantes. Oiticica entendia o *Parangolé* mais do que uma obra, era também um conceito-chave, uma estrutura reflexiva que usou para explicar e organizar seu programa artístico. A partir de suas reflexões a respeito do *Parangolé*, Oiticica cunha o conceito *ParangoPlay*, que seria o encontro entre a dança e a performance num processo permeado e orientado pela invenção.

Paralelamente aos escritos de Oiticica, eu estava também me debruçando sobre os estudos da performance, em particular sobre os textos de Richard Schechner (especialmente aqueles de 1985 e 2003) no que tangia aos conceitos de performance e *play*. Se inicialmente eu estava inclinado a observar os eventos e fenômenos que vinha investigando tendo a lente da performance enquanto principal aporte teórico, o conceito *ParangoPlay* me provocou a questionar essa escolha inicial. Além disso, eu sabia que performance é um termo relativamente recente para a língua portuguesa e que, portanto, não se conecta diretamente com as auto-denominações dos praticantes das expressões artístico-culturais brasileiras. Há uma preferência, na verdade, pelo vocábulo brincadeira e, em alguns casos, jogo — por exemplo, brincar o Carnaval, brincar o Cavalo-Marinho, jogar o Jongo.

Ao me aproximar da teorização de Bruce McConachie (2011) e sua crítica aos escritos de Schechner a respeito das relações entre performance, *play* e ritual, tive mais pistas que justificavam a possibilidade de entender a performance enquanto um desenvolvimento evolutivo de *play*, tanto filo quanto ontogeneticamente, na espécie humana. Indo mais além, Hilde Hein (1968) que, ao se referenciar nas cartas de 1794 de Friedrich Schiller, viria também me oferecer as bases conceituais e históricas para entender *play* enquanto conceito estético.

Faltava assim encontrar e assumir uma tradução em português para esse conceito, tendo em vista a diversidade de sentidos que o vocábulo *play* reúne em si. Inspirado pelas expressões artístico-culturais brasileiras, decido então assumir o vocábulo *brincar* como sendo o termo mais aproximado para as definições dadas pelos autores que vinha estudando até então e também como mais apropriado às experimentações criativas que vinha desenvolvendo até o momento. Nas próximas seções espero detalhar melhor como justifico e fundamento esta escolha.

1.1.1.1 Parangolé, Parangoplay: Dança, Performance, Invenção, Brincar

[...] talvez até ser criança sem os grilos de quando se é
criança: pular dançar ser sambista no dia a dia
(OITICICA, 1973a, p. 2)

A obra de Hélio Oiticica foi profundamente influenciada e transformada pelo seu contato com o Morro da Mangueira e seu samba. A “descoberta” da dança para Oiticica foi para ele a “descoberta do corpo” enquanto expressão criadora, enquanto lócus gerador e recriador de imagens, influenciando de forma direta na sua própria expressão plástica.

Da Mangueira, Oiticica apropriou-se: do samba, que manifesta uma “força mítica interna, individual e coletiva” (vivência do cotidiano no morro sem referência às formalidades da “dança de par” e da coreografia do balé, significando para ele a livre expressão); da arquitetura das favelas, com suas casas bricoladas (produção de organizações espaciais abertas, adaptadas às mutações do ritmo de vida); e das relações sociais do povo da Mangueira, em que Oiticica surpreende uma ética comunitária (FAVARETTO, 2011, p. 18)

Em *A dança na minha experiência*, Oiticica (1965-6) revelou que sentia uma “necessidade vital de desintelectualização, de desinibição intelectual, da necessidade de uma livre expressão” (op. cit., p.1). Para ele, a dança era uma “busca do ato expressivo direto” — não a dança de coreografias pré-definidas, mas sim o que ele chamava de “dança dionisíaca”, nascida “do ritmo interior do coletivo, que se externa como característica de grupos Populares, nações, etc.” (ibidem). Havia uma prevalência, portanto, do interesse pelos limites expressivos da livre improvisação, pela mobilidade das imagens, rápidas e inapreensíveis, “oposto do ícone, estático e característico das artes ditas plásticas — em verdade a dança, o ritmo, são o próprio ato plástico na sua crudeza essencial” (ibidem). Neste processo, ele

questionava seu próprio lugar enquanto artista e enquanto indivíduo de uma coletividade, sendo portanto um processo que deveria se realizar “na sociedade como um todo, na vida prática, no modo objetivo de ser, na vivência subjetiva — seria a vontade de uma posição inteira, social no seu mais nobre sentido, livre e total” (op. cit., p. 2).

O contato com o Morro da Mangueira e com seu ritmo lhe traz assim uma outra concepção da obra de arte, que deixaria de ser entendida como uma “contemplação transcendente” para se tornar um “estar no mundo”, a “expressão total do eu”.

É pelo samba do Morro da Mangueira que surge o *Parangolé*, que era “uma roupa maleável que podia ser vestida, parecida com uma capa ou manto, feita de uma ou mais camadas de material brilhantemente colorido que requer movimento direto do corpo e se revela nesse ato” (CRANDALL, 2011, p. 147).

Parangolés (1964-1980)

Isso eu descobri na rua, essa palavra mágica. Porque eu trabalhava no Museu Nacional da Quinta, com meu pai, fazendo bibliografia. Um dia eu estava indo de ônibus e na Praça da Bandeira havia um mendigo que fez assim uma espécie de coisa mais linda do mundo: uma espécie de construção. No dia seguinte já havia desaparecido. Eram quatro postes, estacas de madeira de uns 2 metros de altura, que ele fez como se fossem vértices de retângulo no chão. Era um terreno baldio, com um matinho e tinha essa clareira que o cara estacou e botou as paredes feitas de fio de barbante de cima a baixo. Bem feitíssimo. E havia um pedaço de aniagem pregado num desses barbantes, que dizia: “aqui é...” e a única coisa que eu entendi, que estava escrito era a palavra “Parangolé”. Aí eu disse: “É essa a palavra” (OITICICA apud JACQUES, 2011, p. 154).

Paola B. Jacques lembra que foi com os *Parangolés* que Oiticica “conseguiu sair de todos os suportes tradicionais para fazer o corpo *brincar*, ao propor que os usuários de seu trabalho dançassem ao vesti-los” (JACQUES, 2011, p. 154, grifo nosso). Segundo ela, os *Parangolés* eram um “prolongamento lógico de seu trabalho” anterior, as cores que a ele tanto interessavam saíam das paredes e vinham “sambar sobre os corpos dos passistas da Mangueira ou outros participantes” (ibidem).

No manuscrito datilografado *Parangolé Síntese*, de 1972, Oiticica faz uma reflexão entre as variações de sua concepção inicial a respeito do *Parangolé* e de como suas expectativas e concepções se transformaram durante os oito anos iniciais de experimentação (1964-72). Neste manuscrito, ele reflete como inicialmente buscou na dança um “não-condicionamento sensorial”, uma nova experimentalidade na qual o corpo precisaria movimentar sobre si

mesmo para “construir-incorporar” a obra. O *Parangolé* era como um “casulo vazio”, uma “extensão solta q [sic] se reincorpora a cada vestir” (OITICICA, 1972, p. 1). Norval Baitello Junior (2012), ao tratar da história da invenção da vestimenta pelo ser humano, traz apontamentos interessantes que reforçam os experimentos de Oiticica:

E como as superfícies são apropriadas para carregar imagens, as roupas também o fazem: emprestam aos corpos que as vestem suas cores, suas formas, seus sentidos [...]. Assim, o corpo torna-se suporte de imagens e as anima. É agente de animação de espíritos, animais, lendas e mitos, crenças e figuras imaginárias. [...] Mas sempre é o corpo em movimento, em transmutações e transformações, em atividade e em performatividade. (BAITELLO JUNIOR, 2012, p. 43).

A “descoberta do corpo” através da dança seria assim fundamental para a concepção dos *Parangolés* tanto quanto obra quanto quanto conceito para Oiticica. Havia para ele, na totalidade da “criação pelo ato corporal”, uma transformabilidade bem como uma expressão estática, quer dizer, uma “imanência do ato corporal expressivo”. Pode parecer paradoxal a princípio, mas esta imanência não seria referente à não transformação no espaço-tempo, uma vez que seria revelada “na sua estrutura, fundando no mundo, o espaço objetivo que ocupa, seu lugar único” (OITICICA, 1965-6, p. 4). Desta junção entre o estático e o transformável nasce então o entendimento de Oiticica de “arte ambiental”, que reúne em si

[...] o eternamente móvel, transformável, que se estrutura pelo ato do espectador e o estático que é também transformável a seu modo, dependendo do ambiente em que esteja participando como estrutura (op. cit., p. 4).

Favaretto (2015) reforça que as “*Manifestações Ambientais* compõem o programa de uma arte da totalidade: conjugam linguagem, espaços e tempos dispersos, reconceituando a arte, cujo objeto se desintegra e a imagem se recria (op. cit., p. 121).

Segundo Favaretto, na perspectiva contemporânea o conceito e o processo intervêm no ambiental. “Propor e desenvolver constituem as operações dos protagonistas [quer dizer, artista e participadores] na realização de uma estrutura *in fieri* que, enquanto se elabora, conforma numa ‘idéia’ [sic]” (op. cit., p. 127). Não se trata entretanto de atualizar o conceito de arte, mas de afirmá-la enquanto procedimento conceitual. Em 1964, Oiticica já comprehendia que os *Parangolés* pediam “a participação corporal direta”, era necessário que o corpo movimentasse, dançasse em última instância (OITICICA, 1972). A ideia de incorporação da obra no corpo e do corpo na obra nascia aí e, em 1972, a dança passa a ser

entendida enquanto “clímax corporal”, uma expressão não-verbal concreta que pede *inventar* o “não-fragmentado”.

CLOTHING: pele-play: veste-desveste: ventosa que revela-quebra solidez-fusão CORPO-AMBIENTE: play → o dentro e o fora: MCHLUHAN-FIORE → CLOTHING: ANTI-AMBIENTAL q cria NOVO-AMBIENTE: CAPA-MANTO funde CORPO-AMBIENTE (OITICICA, 1973b, p. 3)

Provavelmente como desenvolvimento de sua concepção de arte ambiental, a preocupação inicial com o não-condicionamento começa a perder força, uma vez que não se tratava mais de organizar uma “visão pensada” de “significados situacionais”. Desta forma, o *Parangolé* passa a ser entendido por Oiticica enquanto “*programa do circunstancial*”, um “objeto-event” de experimentalidade aberta, com fins de “propor um tipo de atividade que não esteja irremediavelmente reduzida à contemplação do acabado”, afinal o “exercício experimental da liberdade² [...] não consiste da ‘criação de obras’, mas da ‘iniciativa’ de assumir o experimental” (ibidem). Isso se deve ao fato de que no ambiental há uma ressemantização do corpo, sendo necessário questionar os significados e normas pré-estabelecidos, uma vez que o ambiental “desaculta imagens, dissolve individualidades (coletiviza ações): desloca a arte.” (FAVARETTO, 2015, p. 129). Esta

é uma prática reflexiva; estrutura-se como Retórica (da ação e do movimento), aproximando-se dos relatos e dos mitos. Explora espaços, tempos e ações simultâneos, descontínuos, conjugando-os como bricolagem de fragmentos, pois reelabora relações (ibidem).

Do *programa do circunstancial* emerge a reflexão de Oiticica (1972) a respeito da *performance*, que seria entendida enquanto “ação simultânea”, “não ‘pré-formada’”, mas “em formação” — *perform*, e não *pre-form*, segundo Oiticica. O conceito de *performance*, assim como a dança, ganha então uma estrutura de problema, que seria finalmente elevado ao nível de *processo*. A obra se faria portanto concreta pelo ato de vestir a capa — um processo de concreção.

[...] quando eu visto a CAPA ela não só é a medida do meu corpo mas também a de todos os corpos: eu sou o meio e o propulsor mas nunca o fim: a alegria é leve e sem fim específico: assim é o PARANGOLÉ (OITICICA, 1973a, p. 1)

“As operações ambientais evidenciam a produção como significativa: não o constituído, o processo de constituição, dessublimando-se as experiências” (FAVARETTO, 2015, p. 128).

2 “Exercício experimental da liberdade” é uma definição que Hélio Oiticica toma emprestada de Mário Pedrosa (OITICICA, 1966, p. 1)

Do encontro de dança e performance, *Parangolé* é portanto “Parangolé-Play”, “Parangoplay” (OITICICA, 1972), no qual a capa “[...] abre o multi-jogo CORPO-AMBIENTE q [sic] nesse caso se dá como a realização de um clímax-CORPORAL na dança-PERFORMANCE [...]” (OITICICA, 1973b, p. 4).

Por essa razão que Oiticica (1965-6) sugere a necessidade de espaços que permitam a “criação total da participação”, com *participadores* ao invés de *espectadores*. Ricardo Basbaum (2011) lembra que Oiticica, juntamente com Lygia Clark, apesar de darem centralidade ao corpo em ação, se diferenciavam dos demais artistas da *body-art* na medida em que “o suporte principal do trabalho [...] não era seus corpos próprios mas os corpos de outros” (op. cit., p. 111). Requerer que o público saia “da posição passiva de espectador para o papel ativo e singular de ser o sujeito de sua própria experiência” (*ibidem*) implica em mudanças importantes também no que se refere ao espaço de “exposição” das proposições artísticas, uma vez que não se trata mais de “expor” obras, mas antes de criar condições para *participação inventiva do público*.

[...] pretendo estender o sentido de “apropriação” às coisas do mundo com que deparo nas ruas, terrenos baldios, campos, o mundo ambiente, enfim — coisas que não seriam transportáveis, mas para as quais eu chamaria o público à participação — seria isso um golpe fatal ao conceito de museu, galeria de arte etc., e ao próprio conceito de “exposição — ou nós o modificamos ou continuamos na mesma. Museu é o mundo; é a experiência cotidiana [...] (OITICICA apud FAVARETTO, 2015, P. 129).

O processo de concreção, de tonar corpo em obra, obra em corpo, se faz através do que Oiticica chamou de estado de invenção, que não se restringe apenas ao artista, mas deve ser amplamente “declanchado”³ juntamente ao público. “*Declinar*”, palavra inventada a partir do francês *déclencher*, com o sentido de destravar, provocar. *Déclencheur* também significa disparador de máquina fotográfica” (CARNEIRO, p. 199). De acordo com Celso Favaretto (2015), este é um “deslocamento [que] aponta para uma nova inscrição do estético: a arte como intervenção cultural” (op. cit., p. 124), como descoberta de novos significados por meio da participação. *Parangolé*, na perspectiva de Oiticica, estrutura a participação do espectador, que inicialmente é visto por ele enquanto *participador* e, em seu manuscrito de 1978, sugere ser “co-programador de performance”. Se *Núcleos Penetráveis* e *Bólides* introduziam o elemento da participação do público, o *Parangolé* vai mais além, gerando a *Tropicália* e as *Manifestações Ambientais*. Mas

3 “Eu não me transformei em um artista plástico, eu me transformei em um *declinchador* de estados de invenção” (OITICICA apud CARNEIRO, p. 199).

o q [sic] é participar, afinal?: entrar na dança e não-participar, seria negar entrar na dança?: todo esse papo ficou velho diante do brincar ficou tão sem sentido quanto o “ame-me ou deixe-me”: vocês já imaginaram o quanto a gente pode curtir brincando? (OITICICA, 1973a, p. 2)

A descoberta de novos significados se faria possível por meio da livre “criação pelo ato corporal”, pela dança do *Parangolé*, entendendo a dança enquanto “*liberação inventiva das capacidades de play*” (OITICICA, 1972, p. 4, grifo nosso), “invenção-play”, “estado artificial proposto como **programa-jogo**” (OITICICA, 1973b, p. 1) — invenção aqui enquanto “extensão das energias de quem veste a capa”⁴.

CAPA-CLOTHING: unicidade CORPO-AMBIENTE q se desgarra em play: metabrinca-se: fantasia-se: brinca-parodia jogo-CORPO auto-englobante sem reduzir-se à pratica-CAPA de antes nem à ROUPA-ROUPA-PELE: play de situação-limite: clothing-extensão da pele q é armadura-play do CORPO-com-AMBIENTE aí situados em desunicidade CAPA-CLOTHING é META-CLOTHING: o trivial da “fantasia” q mesmo quando quer insistir em ter um role não se reduz a ele nem se reduz a uma ‘interpretação’ dele: a “fantasia” quando é invenção gratuita e improvisação trivial é o q mais se aproxima do que possa vir a ser a CAPA-CLOTHING (OITICICA, 1973b, p. 4)

Corpo e capa são descobertos simultaneamente pelo processo de concreção, de incorporação de um no outro, deslocando e desmontando o conceito de obra (OITICICA, 1978). Assim, “o MANTO q deveria envolver o corpo se dissolve de objeto-MANTO para MANTO-espacó q não só envolve como estabelece relações de simultaneidade entre corpo e espaço-ambiente (OITICICA, 1973b, p. 1).

Se propõe aqui portanto um espetáculo “não-espetacular”, pois o *Parangolé* “é brincadeira e pretexto pra gente conversar e conhecer quem não conhece” (OITICICA, 1973a, p. 2). Quando se vai pra rua com a capa, ela “é brinquedo proposto pra não-solidão pro lazer mais-que-lazer”, e é portanto “convite pra dança [e] pro jogo” (OITICICA, 1973a, p. 2). Para que tal se faça possível, é imprescindível o exercício da liberdade no processo de experimentação, de modo que se esteja atento às necessidades individuais e coletivas que vierem a emergir nesse processo.

Finalmente, em Anotações Conta-Gota (1978), manuscrito redigido dois anos antes de sua morte, Oiticica explica como a “estrutura” do *Parangolé* se faz na “descoberta do corpo”, “estrutura sensorial” para concreção do “novo como invenção”. A respeito da *invenção*, Beatriz

4 “Inventions are extensions of man’s energy”, do livro *I Seem to be a Verb* (FULLER, ANGEL e FIORI apud Oiticica, 1972, p. 4).

Carneiro (2011) reforça que inventar vem “da experimentação e de estudo, não surge espontaneamente, mas resulta de necessidades sentidas, de exigências postas pelo percurso e vivência do inventor ou de seu grupo social” (op. cit., p. 200). Desta forma, enquanto criar obedeceria “a um impulso naturalista de realizar formas originárias, que prescinde da experiência” (*ibidem*), a invenção é um “programa além da arte” (OITICICA, 1978), o qual, além de abranger o cotidiano, é um processo em que “[...] os participantes não ‘criam’; ‘experimentam a criação’, recriando-se ao mesmo tempo como sujeitos” (FAVARETTO, 2015, p. 127).

1.1.2 Ações, Programas, Prática e Pesquisa: Insistências Poéticas⁵

1.1.2.1 Performance como Lente para Pesquisa e a Performatividade da Pesquisa

As performances, de acordo com Schechner, “são faz-de-conta, no brincar, por diversão” (2013, p. xviii). Ou, como Victor Turner entendia, “como se”. Para o hinduísmo, são *lilas* — brincadeiras —, e *maya*, sonhos tornados realidade ou ilusão.

Performance é uma ilusão de uma ilusão e, como tal, pode ser considerada mais “verdadeira”, mais “real” do que a experiência cotidiana. Essa, também, era a opinião de Aristóteles em sua *Poética* na qual o teatro não refletia a vida tanto quanto refletia sua essência, apresentando paradigmas para ela. Enquanto *lilas*, performances não apenas revelam formas, mas brincam com formas, deixando ações por terminar, de tal sorte que eventos teatrais são fundamentalmente experimentais: provisórios. [...] Uma vez que as performances são geralmente subjuntivas, liminais, perigosas, e ambíguas, elas quase sempre são circundadas por convenções e delimitações: meios de tornar seguros lugares, participantes e eventos. Nestes recintos relativamente seguros, ações podem ser levadas ao extremo, mesmo por diversão⁶.

5 As fotografias de Gilbert Garcin que acompanham este trecho apareceram durante a etapa final do processo de escrita, não configurando portanto elementos que inspiraram a prática criativa inicial. Se faço uso delas neste momento é por entender que estabelecem um diálogo interessante com os processos anteriores e com as conclusões que ora traço nesta escrita. Estão disponíveis em <http://www.gilbert-garcin.com> (acesso em janeiro de 2019).

6 Performances are make-believe, in play, for fun. Or, as Victor Turner said, in the subjunctive mood, the famous “as if.” Or, as Sanskrit aesthetics would have it, performances are *lilas* – sports, play – and *maya*, illusory. But, the Sanskrit tradition emphasizes, so is all life *lila* and *maya*. Performance is an illusion of an illusion and, as such, might be considered more “truthful,” more “real” than ordinary experience. This, too, was Aristotle’s opinion in his *Poetics* where theater did not so much reflect living as essentialize it, present paradigms of it. As *lilas*, performances not only play out modes, they play with modes, leaving actions

Para Diana Taylor, as “performances funcionam como atos vitais de transferência, transmitindo conhecimento social, memória e um senso de identidade através do comportamento reiterado”⁷. Se por um lado é o objeto/ processo (dança teatro, ritual, eleições etc.) de análise dos estudos da performance, do outro, são lentes metodológicas para analisar eventos *como* sendo performances (obediência civil, gênero, cidadania, etnicidade, identidade sexual etc.). Pode, portanto, para Taylor, tanto ser objeto quanto epistemologia, quer dizer, a prática incorporada pode oferecer também uma forma de conhecer (*ibidem*, p. 3). Essa transmissão de conhecimento se dá através de ação incorporada, através de iniciativa cultural (*cultural agency*) e por meio da tomada de decisões. Reforçando o que já foi dito anteriormente, na segunda seção desta escrita, Taylor não está interessada em suavizar seu posicionamento teórico e pessoal de seu discurso por meio dessa forma de conhecer. Ao contrário, ela deseja que eles falem através das tensões de quem ela é e do que ela faz.

O historiador Bruce McConachie (2018) faz uma crítica importante a Richard Schechner na medida em que este, apesar de ter um posicionamento evolucionista da performance dá uma ênfase maior ao comportamento e à fisiologia. McConachie se aporta nos estudos de Brian Boyd contidos no livro *On the Origin of Stories: Evolution, Cognition, and Fiction* para sustentar que os nossos impulsos de criar performances e de nos envolver com performances dos outros vem de uma herança evolutiva do brincar. Uma pequena parte das espécies existentes brinca, mas é certo que mamíferos e aves, alguns poucos peixes e répteis brincam. Da mesma forma que as crianças, os animais reconhecem o brincar como uma atividade um tanto quanto distinta das demais. De acordo com McConachie, cientistas identificaram que, por ser uma atividade prazerosa, o brincar está associado a mudanças químicas nos cérebros de mamíferos, tanto antes quanto durante a atividade. “Da mesma forma que toda performance, a atividade de brincar em animais já tem noções emergentes de evento, diversão e intencionalidade”⁸.

hanging and unfinished, so theatrical events are fundamentally experimental: provisional. [...] Because performances are usually subjunctive, liminal, dangerous, and duplicitous they are often hedged in with conventions and frames: ways of making the places, the participants, and the events somewhat safe. In these relatively safe make-believe precincts, actions can be carried to extremes, even for fun (*ibidem*, p. xviii-xix, tradução minha).

- 7 Performances function as vital acts of transfer, transmitting social knowledge, memory, and a sense of identity through reiterated (TAYLOR, 2003, p. 2, tradução minha).
- 8 As the likely foundation of all performance, the activity of play in animals already entails emergent notions of event, enjoyment, and intentionality (MCCONACHIE, 2018, p. 37, tradução minha).

Os estudos apontados por Boyd mostram que, da mesma forma que outras atividades, o brincar contribuiu de forma específica em cada espécie para facilitar sua sobrevivência. Especificamente na espécie humana, foi possível aumentar sua flexibilidade cognitiva, em particular de sua habilidade para reconhecer, repetir e refinar padrões tais como som, design, palavras ou ação. A visão de Boyd a respeito da arte é de que esta é “um tipo de brincadeira cognitiva, o conjunto de atividades projetadas para atrair a atenção humana através de seu próprio apelo à nossa preferência para uma informação inferencialmente rica e portanto padronizada”⁹. Desta forma, as artes auxiliaram os hominídeos a desenvolver sua espécie por meio da coordenação de curiosidade, memória, atenção, empatia, e outras capacidades cognitivas. McConachie reforça, entretanto, que defender a importância do brincar para o desenvolvimento evolutivo das artes performativas, não é o mesmo que igualar os dois.

Segundo McConachie, “a combinação entre imaginação e brincar de faz-de-conta é o que chamarei de performance. Uma forma mais desenvolvida do brincar, performar pode ser entendido como uma ‘espécie’ do ‘gênero’ mais amplo do brincar em geral”¹⁰. As características inerentes à performance (linguagem, criação de ferramentas complexas, projeção mental e altruísmo) seriam o que nos separa de outros animais ao mesmo tempo nos mantém conectados a eles. “A performance incorpora todos os elementos do brincar animal, mas constrói a partir deles de forma crucial”¹¹. Se considerarmos a metáfora de uma árvore para explicar a evolução do brincar animal, McConachie propõe ser possível entender que a performance estaria nos galhos mais próximos do topo e, a partir destes, se ramificariam o teatro, os jogos, os rituais religiosos e outras variedades de atividade subjuntiva (MCCONACHIE, 2018).

Com relação à presente pesquisa, faço uso da “performance” enquanto *lente metodológica* para compreensão epistemológica dos meus próprios eventos performativo-reflexivos. Isto quer dizer que, ao entender a minha própria pesquisa enquanto performance, eu a vejo enquanto prática incorporada e relacionada a outros discursos culturais (*ibidem*). É preciso,

9 a kind of cognitive *play*, the set of activities designed to engage human *attention* through their own appeal to our preference for inferentially rich and therefore *patterned* information (BOYD apud MCCONACHIE, 2018, p. 38, tradução minha).

10 The combination of imagination and pretend-play is what I will call performance, A higher-order form of play, performing can be understood as a “species” of the larger “genus” of general playing (*ibidem*, p. 44, tradução minha).

11 Performance incorporates all the elements of animal play, but builds upon it in crucial ways (*ibidem*, tradução minha).

assim, integrar o que Dwight Conquergood (2002) chamou de *conhecimento prático* (saber como), *conhecimento proposicional* (saber o que) e *inteligência política* (conhecer quem, quando e onde). Esta integração implica em questionar as próprias formas institucionalizadas de produção de conhecimento, frequentemente fundadas na sua divisão por disciplinas e segmentos. Para Conquergood, o desafio atual dos estudos da performance está justamente em

refutar e superar esta divisão profundamente arraigada do trabalho, este apartheid de conhecimentos, que se apresenta na academia enquanto a diferença entre pensar e fazer, interpretar e realizar, conceptualizar e criar. A divisão de trabalho entre teoria e prática, abstração e incorporação, é uma escolha arbitrária e aparelhada e, da mesma forma que todos os binarismos, é uma armadilha¹².

A partir da lente dos estudos da performance, tendo o brincar como conceito central, proponho portanto observar e refletir a respeito do encontro destas reflexões numa época em que as tecnologias disponíveis exponenciam as possibilidades de interposição de espaçotempos, de realidades na experiência de criação e fruição artística.

Além disso, ao reforçar o atravessamento das expressões artístico-culturais brasileiras em minha própria expressão criativa, não busco “olhar com os olhos do outro”. A esse respeito, faço menção específica ao posicionamento de Schechner em crítica aos antropólogos que entendem ser o papel do observador participante “ver com os olhos do nativo” ou mesmo “sentir com o coração do nativo” (SCHECHNER, 1985, p. 13). Não, quem melhor do que o outro para determinar o que seus olhos veem e seu coração sente? Estar aberto para ouvir a fala do outro é importante, mas quando eu falo, o faço a partir de minhas próprias experiências

Da minha parte, eu reconheço que estou vendo com meus próprios olhos. Eu também convido outros a verem a mim e à minha cultura com seus olhos. Nós estaremos assim na condição de compartilhar nossos pontos de vista¹³.

Especificamente a respeito das expressões artístico-culturais brasileiras, Eloisa Domenici afirma que é preciso considerar as epistemologias locais, as quais podem contribuir

12 The ongoing challenge of performance studies is to refuse and supercede this deeply entrenched division of labor, apartheid of knowledges, that plays out inside the academy as the difference between thinking and doing, interpreting and making, conceptualizing and creating. The division of labor between theory and practice, abstraction and embodiment, is an arbitrary and rigged choice and, like all binarisms, it is booby-trapped (op. cit., p. 153-154, tradução minha).

13 For my part, I acknowledge that I am seeing with my own eyes. I also invite others to see me and my culture with their eyes. We are then in a position to exchange our views (SCHECHNER, 1985, p. 13, tradução minha).

imensamente para uma melhor compreensão das artes do corpo. Seu argumento se volta ao entendimento de que

A brincadeira possibilita experimentar a criação de um sujeito coletivo e atualizar a memória dos antepassados. Corporifica a replicação de traços que extrapolam o tempo de vida e a dimensão dos indivíduos. Trata-se, o tempo todo, de informações se replicando. Informações organizadas por uma memória coletiva. É o que possibilita o reconhecimento de novas categorias conceituais, reafirmando ou não as já existentes, é, portanto, a percepção das relações por meio de experiências que se multiplicam nos corpos, ecoando, reverberando e amplificando o sinal de um traço (DOMENICI, 2009, p. 14).

Domenici reforça ainda o papel do movimento corporal na construção do conhecimento e da linguagem. Há aqui uma rede de metáforas compartilhadas, cuja gênese está ligada às experiências corporais comuns. Segundo seu entendimento,

[...] o que chamamos de “dança popular” seria, na verdade, uma extensa rede de movimentos e metáforas produzidas pelo exercício coletivo de significação de uma brincadeira. Uma estratégia evolutiva que nasce do lúdico. Um dos jogos de sobrevivência que constitui a especificidade da vida humana (*ibidem*, p. 16).

As práticas investigativo-performativas que ora desenvolvo nesta pesquisa, portanto, não são de mimésis, mas de diálogo. Dwight Conquergood (1991) sublinha a necessidade de mudança na abordagem etnográfica, que precisa perceber o “outro” (sujeitos, culturas) não enquanto tema, mas antes enquanto interlocutor, numa guinada do monólogo ao diálogo, da informação à comunicação. Neste sentido, a suposta “objetividade” não seria tanto um método científico propriamente dito, mas antes um ancoradouro para o *self* do pesquisador nas difíceis situações de campo, em que nos deparamos com a ambiguidade de uma língua estranha, de outros temperamentos, idades e relações de gênero entre nós e os sujeitos dos quais nos aproximamos (JACKSON apud CONQUERGOOD, 1991).

Estas práticas de pesquisa são performativas porque são ações que, apesar de subjuntivas, têm efeitos práticos, tanto na minha própria forma de produzir conhecimento quanto na forma com que proponho que se estabeleça uma relação com o conhecimento que estou construído. “Quando a ação subjuntiva tem efeitos práticos, [...] os teóricos dos estudos da performance geralmente nomeiam tais ações como ‘performativas’”¹⁴. McConachie atribui o termo “performativo” ao filósofo J. L. Austin que, em 1955, o utilizou para um tipo

14 When subjunctive action has practical effects, [...] theorists in performance studies generally term such actions “performative” (MCCONACHIE, 2018, p. 128, tradução minha).

específico de ato de fala. Nesse sentido, Austin diferia entre tipos de fala que *fazem* algo daqueles que apenas *dizem* algo. Um exemplo clássico é quando o padre diz “E agora, eu vos declaro marido e mulher”, que não se trata de uma mera descrição de uma realidade, mas antes de fazer algo novo acontecer. Vale ressaltar que Austin diferia a linguagem performativa daquela empregada na ficção teatral. “As definições e discussões iniciais de Austin levou muitos pensadores posteriores a distinguirem de forma extrema entre a realidade da fala performativa no dia-a-dia e a natureza ficcional da performance no palco”¹⁵. Em contrapartida, há aqueles que viriam a defender que a ficção não seria menos real do que a vida cotidiana. Se isso é verdade, o que dizer então da própria prática de pesquisa?

McConachie discorda em parte do pensamento de Austin e propõe um aporte na teoria da enação. Nesta perspectiva, “nós podemos chamar algo de real quando ele faz algo acontecer”¹⁶. Todas as formas de fala, sejam elas performativas no sentido de Austin ou não, podem causar ações reais, e todas as ações têm consequência.

Elas podem não ter os mesmos tipos de consequências, é claro, mas performances dão forma a redes distribuídas, desde conexões neuronais a ecologias cognitivo-culturais, e, [...] podem alterar realidades contingentes. [...] fazer uso da linguagem é primariamente outra forma de agir; não é simplesmente um problema representacional de símbolos e signos. A partir da perspectiva da enação, toda performance é performativa, mesmo no sentido restrito do termo proposto por Austin.¹⁷

A respeito de uma revisão da proposição de Austin, Fernandes substitui a ideia de “como fazer coisas com palavras” para “como mover e ser movido por coisas, palavras etc.”

Não apenas as palavras implicam em ações, mas toda materialidade pulsa performativamente e participa da criação artística. Neste contexto, a criação assume um outro patamar, pois é um agente central e articulador entre diferentes níveis da realidade, como modos de se relacionar com o mundo, nossa existência, nosso aprendizado, nossas dúvidas e questionamentos vitais. É nesse ambiente entre matéria e energia, texturas e estados, formas e intuições, que a criação emerge como modo de operação estruturante tanto da aprendizagem quanto da pesquisa (FERNANDES, 2018b, p. 165).

15 Austin’s initial definitions and discussion led some later thinks to distinguish sharply between the reality of performative utterances in everyday life and the fictitious nature of stage performance (*ibidem*, tradução minha).

16 [...] we may call something real when it can cause something to happen (*ibidem*, p. 129, tradução minha).

17 They may not have the same kinds of consequences, of course, but performances do shape distributed networks, from neuronal connections to cultural-cognitive ecologies, and [...] can alter contingent realities. [...] languaging is primarily another way of taking action; it is not simply a representational matter of symbols and signs. From an Enactive perspective, all performance is performative, even in the narrow sense of the term meant by Austin (*ibidem*, tradução minha).

McConachie reforça que é por causa do poder da performance que os representantes do poder legal e religioso, e até mesmo filósofos, tentaram restringir a abrangência da performance, especialmente o teatro — corroborando com a discussão que irei aprofundar no próximo capítulo. O preconceito com o teatro e as demais artes performativas é alimentado justamente por sua potência de dissolver as fronteiras que separam identidades e realidades, por serem capazes, pelo menos em potência, de misturar conceitos e ideias. Entender este processo de pesquisa enquanto prática ao mesmo tempo reflexiva e performativa significa portanto entender que, tem consequências reais. Implica portanto em um processo de identificar quais são essas consequências e seus efeitos — intencionais ou colaterais.



Figura 4 – *Tracer sa route* (Traçando o Próprio Caminho), Gilbert Garcin, 2006.



Figura 5 – *Upward* (Para Cima), Gilbert Garcin, 2012.

No meu caso específico, venho mantendo insistentemente dois agrupamentos de objetos, de artefatos, para me acompanhar em meu processo de pesquisa-aprendizagem em performance: fitas de cetim, câmeras e telas. Me interessa saber e rever como essas “coisas” movem minha forma de performar, como dão forma à minha performatividade. Simulacros de desejos investigativos que vêm me acompanhando em minha trajetória por diferentes espaços acadêmicos, culturais e artísticos, as fitas de cetim e esses dispositivos digitais servem de conduíte para ideias, conceitos e preocupações que desejo verem explicitados nesta pesquisa. Se inicialmente a fita estava enrolada no carretel, que ideias emergem de fazer do meu corpo carretel para a fita? Se tomo a fita de cetim como metáfora material para minha pesquisa, que ideias e soluções emergem do ato de desenrolá-la do carretel? Se empunhar uma câmera digital em performance remete a uma inversão ou mesmo a uma hipérbole da relação entre registro e performance, como a vivência aumentada performativamente desse

acontecimento serve para melhor compreender tal relação? Como podem se entrelaçar os sentidos artístico-culturais atribuídos por mim à materialidade da fita de cetim e aos dispositivos digitais?

Nesse sentido, o percurso que venho percorrendo nesta pesquisa se faz à medida e ao mesmo tempo em que o percorro. Sim, escrevo no tempo presente porque, mesmo agora no ato de escrita, não comprehendo por finalizada esta pesquisa, e ela talvez não o esteja nem mesmo depois da redação e impressão de suas “considerações finais”. Por essa razão, correndo o risco de ser clichê, peço licença para tomar emprestada a metáfora usada por Hélio Oiticica e definir este caminho que venho desembaraçando como sendo um labirinto. “Antes de ser forma o Labirinto é um estado sensorial. Antes ser espaço, é um caminho. Antes de ser, deve tornar-se Labirinto” (Jacques, 2001, p. 84). Paola Berestein Jacques explica que o labirinto é o “espaço da vertigem” e, como tal, não pode ser percorrido andando, mas dançando, uma vez que este é um “espaço em movimento”, um “espaço ébrio”. Incerta, percebo que a pesquisa que venho desenvolvendo também tem essas características. Vertiginosa, esta escrita se faz fazendo, dançando, performando, se perdendo, falhando, recomeçando e retomando. Jacques usa a imagem do fio de Ariadne e reforça que

Para desatar a complexidade do percurso, é necessário ausência de objetivo. é a vontade de sair do labirinto que faz a pessoa se perder. O estado labiríntico é o estado de quem vaga no estado errático. O percurso — ao contrário do que ocorreu em itinerário já planejado — impõe a disponibilidade para vagar. Vagando ao acaso a dúvida desaparece. São os que duvidam os que se perdem (ibidem, p. 86).

Vagar, vagabundo, vadio. O *flanéur*. O *delírio ambulatório* de Oiticica trazido do vagar pelo espaçotempo da cidade para dentro do espaçotempo da escrita. De fato, muitas vezes me perdi nesse percurso e, paradoxalmente, só viria a me encontrar ao abrir mão do projeto e me inserir num programa de pesquisa. Programa e não projeto porque

Projeto associa-se a visões utópicas de construção de um futuro. Programas não idealizam ações e obras para o futuro, mas anunciam uma experimentação, realizada progressivamente. Remetem a roteiros para experiências [...] (CARNEIRO, 2011, p. 188-9).

Entendo que há, de fato, especificidades peculiares no que tange à pesquisa acadêmica e à pesquisa criativa, afinal, são âmbitos diferentes com características próprias. Venho assim experimentando formas de entrelaçar uma na outra de modo a ampliar a potência de cada uma delas a partir das qualidades que lhes são inerentes, sem colocar a prática artística a

serviço da prática acadêmica ou reduzi-la a mero objeto de pesquisa a culminar num relato de experiência. Se trata de tomá-la enquanto metodologia em si. Esta dinâmica entre os dois elementos que compõem minha prática investigativa é bem explicada pelo jogo de palavras proposto pelo pedagogo e diretor de teatro Ingemar Lindh, que faz uma comparação entre os processos de busca (*search*) e de pesquisa (*research*) artística:

A busca artística [*artistic searching*] é [...] o que todo mundo está fazendo, colocando em uma peça ou trabalhando em uma obra artística que seja séria. [...] A busca artística é caótica e anacrônica, ilógica, e não há explicação, você simplesmente se deixa levar. E enquanto tal é antipedagógica [...] ninguém pode entender você, você simplesmente segue suas intuições, seus sentimentos, seus gostos, inclinações [...] Pesquisa [*research*] é diferente. Ela vem quando você começa a separar os resultados, entre aqueles que estão mais intimamente conectados com resultados artísticos e aqueles que pendem a um valor mais geral e universal; que significam algo que outras pessoas possam aprender a respeito, tomar parte de sua experiência, e aprender a partir de [...].¹⁸

A este respeito, o diretor artístico e professor da Universidade de Malta, Frank Camilleri, reforça que a busca indica uma “qualidade artística ou escolha estética enquanto um objetivo”, o qual é dependente da expressão, renovação ou desenvolvimento do artista, mas não deve ser confundida com a “pesquisa”, que se refere à “identificação e definição de princípios no processo criativo e não está atrelada a resultados ou escolhas artísticas específicas” (CAMILLERI, 2013, p. 153, livre tradução minha). Camilleri reforça, ainda, que tanto a busca quanto a pesquisa em performance são como duas faces da mesma moeda, coexistindo e alimentando uma à outra, ainda que seja importante diferenciá-las. “Mesmo que a pesquisa se torne possível graças ao meio da busca artística, não se pode dizer que a mídia sempre constitui a pesquisa”¹⁹.

Remetendo de volta a Lindh, Camilleri lembra que, ao transmitir determinado conhecimento para outra pessoa, você tenta dar “forma, informar, colocar em forma” a inspirações e intuições. É nesse âmbito que a busca então se torna um processo pedagógico,

18 “Artistic searching is [...] what everybody is doing, putting on a play or working on any artistic work that is serious. [...] Artistic searching is chaotic and anachronistic, illogical, and there is no explanation, you just go for it. And as such it is antipedagogical [...] nobody can understand you, you just go on your intuitions, on your feelings, your tastes, inclinations [...] Research is different. It comes when you start to separate the results, between those which are more intimately connected with artistic results, and those which take a more general, universal value; which means something that other people can learn about, take part in your experience, and learn from that [...]” (LINDH apud CAMILLERI, 2013, p. 153, livre tradução minha).

19 While research is made possible through the medium of artistic search, it cannot be claimed that the medium necessarily and always constitutes the research (ibidem, p. 154, tradução minha).

uma pesquisa. A partir da conexão entre pedagogia e pesquisa com o esforço empírico se torna possível conhecer princípios gerais de técnica e composição. “A capacidade da pesquisa de cristalizar suas conclusões torna favorável a separação, disseminação, aplicação e re-interpretação [destes princípios] em diferentes contextos”²⁰.

Esse entendimento, de acordo com Camilleri, é fundamental para compreender uma abordagem híbrida que integra a pesquisa prática com a acadêmica, quer dizer, dinâmicas de laboratório em contextos institucionais. A busca (mais uma vez, *search*), está contida na pesquisa (*research*), e, enquanto que esta é gerada por meio de uma abordagem ética fundada no processo, a abordagem ideológica permite perpetuar e alimentar os resultados da pesquisa. Neste âmbito, a estrutura ética que apoia a prática em laboratório garante que as regulações e limitações institucionais não se tornem um ponto final do processo investigativo, mas antes sejam transformados em possibilidades criativas. Desta forma, de acordo com Camilleri, mesmo se chegando a um possível ponto de “cristalização”, o fato de se alcançar um determinado resultado não necessariamente significa que se chegou ao ponto final da pesquisa. Ao contrário, esta culminância tem em si, na verdade, a potência de ramificação para novos processos de busca e pesquisa (*re-search*).

Penso que o pensamento de Camilleri se aproxima em certa medida daquele da professora do PPGAC-UFBA, Ciane Fernandes, segundo a qual,

[...] a prática é, em si mesma, o método de pesquisa, seu eixo principal e meio de organização. Nesse contexto, o impulso criativo é bem mais importante para delinear o desenvolvimento da pesquisa do que a hipótese ou o problema. Mas a prática como pesquisa difere da pesquisa feita unicamente como parte de um projeto artístico ou da coleta e troca de materiais para juntar informações e criar uma rede de práticas, por exemplo. Prática como pesquisa é uma forma de pesquisa acadêmica em que se busca descobrir e estabelecer novos conhecimentos através da prática, com resultados, muitas vezes, em formas simultaneamente práticas e teóricas. Através de abordagens exploratórias práticas, estabelecem-se os percursos, desdobramentos e escolhas da pesquisa (inclusive aqueles relacionados à coleta de dados, construção de rede de informações e criação de obras artísticas) (FERNANDES, 2015a, p. 26).

Dentre os vários aportes teóricos que orientam a abordagem de pesquisa de Ciane Fernandes, vale destacar Brad Haseman, que é professor na Creative Industries Faculty da School of Creative Drama na Queensland University of Technology, na Austrália. Haseman

20 Research's capacity to crystallize its findings thus makes it amenable to separation, dissemination, application, and re-interpretation in different contexts (ibidem, tradução minha).

(2006) propõe uma crítica aos paradigmas tradicionais de pesquisa quantitativa e qualitativa, os quais delimitam o que é legítimo e aceitável, mas que não seriam suficientes para atender às demandas de pesquisas orientadas pela prática, especialmente no campo das artes. Uma vez que cada abordagem metodológica traz incorporada em si uma visão muito específica de como o conhecimento é construído, é importante questionar como cada visão contribui de fato para a pesquisa que se propõe desenvolver. Haseman reforça que, enquanto que na pesquisa quantitativa há ênfase em expressar e interpretar conhecimento a partir de quantidades — números, gráficos, fórmulas —, a pesquisa qualitativa se preocupa em produzir conhecimento a partir de dados não numéricos obtidos a partir de fenômenos e eventos oriundos de comportamentos e respostas a determinados estímulos, buscando compreender o significado da ação humana. Seu entendimento é que, em se tratando da prática, se de um lado não há muito interesse por esta nas abordagens quantitativas, de outro, nas abordagens qualitativas, ela é colocada como objeto de estudo e não como método de pesquisa. Indo mais além, Haseman, lembra que, apesar dos avanços na abordagem qualitativa, a prática é até considerada por esta abordagem, mas não a orienta.

Levando em consideração os apontamentos que fiz até o momento, é meu intuito aqui procurar encontrar pistas para responder a alguns questionamentos: como pode a pesquisa artística ampliar a pesquisa acadêmica e vice-versa? Como as estratégias de uma podem ampliar a eficácia da outra? Quais as implicações de pensar a pesquisa enquanto programa e não enquanto projeto? A este respeito, me interessa e muito a perspectiva levantada pela professora dos estudos da performance Diana Taylor no início de seu livro *From The Archive and the Repertoire: Performing Cultural Memory in the Americas*:

[...] nós aprendemos e transmitimos conhecimento através da ação incorporada, da agência cultural [*cultural agency*], e pela tomada de decisões. Performance, para mim, funciona enquanto uma episteme, uma forma de conhecer, não sendo simplesmente um objeto de análise. Ao situar a mim mesma enquanto mais uma atriz social nos cenários que analiso, eu espero posicionar meu investimento pessoal e teórico nas argumentações que faço. Não pretendo diminuir as diferenças de tom, mas antes de tudo deixá-las falar às tensões entre quem sou eu e o que faço²¹.

21 “[...] we learn and transmit knowledge through embodied action, through cultural agency, and by making choices. Performance, for me, functions as an episteme, a way of knowing, not simply an object of analysis. By situating myself as one more social actor in the scenarios I analyze, I hope to position my personal and theoretical investment in the arguments. I chose not to smooth out the differences in tone, but rather let them speak to the tensions between who I am and what I do” (TAYLOR, 2003, p. XVI, livre tradução minha).

Dwight Conquergood, em *Beyond the Text: Toward a Performative Cultural Politics* (1998), argumentou a respeito da potência de aproximar a performance etnográfica da escrita etnográfica. A performance seria, segundo Conqueergood, uma ferramenta poderosa para pesquisadores que desejam privilegiar ação, “agência” (*agency*) e transformação, o grande desafio estando na quase total predominância do textualismo na academia, o que torna difícil repensar a performance fora da perspectiva eurocêntrica. Segundo Conquergood, mesmo teóricos mais progressistas, como aqueles dos estudos culturais tendem a dar preferência à orientação textual na organização de suas pesquisas, sendo fundamental portanto nos perguntarmos a quem interessa textualizar as práticas performativas, levando em consideração que o bloco conceitual está organizado de forma favorável às disciplinas, métodos e epistemologias orientadas pelo texto. Indo mais além, Conquergood se pergunta a respeito das consequências de pensar tanto a performance quanto a textualidade a partir de um viés mais “fluído, permutável e assimilável”. Sendo assim, o que estaria em jogo ao decidirmos borrar os limites, dissolver as fronteiras, desmantelar a oposição e acabar com o espaço que separa texto e performance? Quais seriam afinal os custos de “desmaterializar textos enquanto *textualidade*, desincorporar performance enquanto *performatividade*, e então intercambiar conceitualmente estas abstrações”²²? “Afinal de contas, uma vez que no Ocidente o conhecimento é centrado na escrita, precisamos recuperar da performance uma força de oposição, que sirva de resistência ao fundamentalismo textual da academia”²³.

Conquergood entende que o paradigma textual valoriza a distância, a separação e a revelação (*disclosure*) enquanto formas de conhecer, para além do imediatismo. Em contrapartida, o paradigma da performance insiste no imediatismo, no envolvimento, e na intimidade como forma de entendimento. Estas questões são ainda mais pungentes na concepção do modelo do mundo enquanto texto, tão frequente nos estudos culturais e na etnografia. Para reforçar estes argumentos, Conquergood se utiliza de exemplos relativos a pesquisas envolvendo grupos que estão excluídos em maior ou menor escala do domínio da escrita e que fazem uso de outras estratégias para construir e compartilhar conhecimento. Em sua perspectiva, as ferramentas etnográficas tradicionais não seriam somente insuficientes

22 “What is at stake in the desire to blur the edges, dissolve the boundary, dismantle the opposition, and close the space between text and performance” (CONQUERGOOD, 1998, p. 25, tradução nossa)

23 “Because knowledge in the West is scriptocentric, we need to recuperate from performance some oppositional force, some resistance to the textual fundamentalism of the academy” (ibidem, tradução minha).

para dar conta deste universo, como também serviriam para perpetuar formas complexas de opressão ao tentar estudar esses grupos e suas relações a partir do viés e da cosmovisão textual.

Por valorizar uma guinada da *etnografia informativa* para a *etnografia performativa*, Conquergood ressaltou a proximidade ao invés da pureza enquanto ponto epistemológico de partida e retorno, reforçando que capturar um evento em texto, trata-se quase sempre de construir seu significado “enquanto uma estase, antítese do movimento, do fluxo e curso das ações”²⁴. Haveria aqui, ainda, uma oposição, em que o texto seria masculino (forte, permanente, objetivo) e a performance, feminina (frágil, móvel, aberta). Ao texto caberia recuperar significado de eventos passageiros, de forma a torná-los inspecionáveis, tangíveis (até mesmo respeitáveis), separados de contingências situacionais. Há uma tentativa de fixação e uma valorização maior do *dito* do que o que *está sendo dito*. O texto implica portanto sempre numa distorção ao tentar apreender e estabilizar aquilo que é eternamente móvel. Retomando Fernandes, vale nos perguntarmos “Se performance é um evento que ocorre no tempo, que escapa à apreensão, então como poderia um texto controlá-la e fixá-la?” (FERNANDES, 2008, p. 1)

Ao mudar o foco da cultura escrita para a cultura incorporada, do discursivo para o performático, é preciso mudarmos nossas metodologias. Ao invés de focar em padrões de expressão cultural em forma de textos e narrativas, é preciso pensar nelas enquanto cenários que não reduzam gestos e práticas incorporadas à descrição narrativa²⁵.

Seria importante, assim, encontrar estratégias que deem conta não de estruturas, continuidades, e padrões, mas a *processos, mudanças, improvisações e dificuldades*. Entretanto, ao delinear uma crítica ao modelo do paradigma do mundo enquanto texto (tal como Clifford Geertz propõe, por exemplo), Conquergood não pressupunha que a performance por si só é isenta de ser opressiva — como bem exemplifica ao citar estudos a respeito de tradições de performance da Indonésia servirem como estratégia de perpetuação da marginalização de mulheres. Sua perspectiva partia da ideia de entender a performance enquanto um contraponto à predominância do texto na academia, tanto enquanto metáfora para

24 “[...] meaningfulness is constructed as stasis, the antithesis of motion, the flux and flow of events” (*ibidem*, p. 31, tradução minha).

25 “By shifting the focus from written to embodied culture, from the discursive to the performative, we need to shift our methodologies. Instead of focusing on patterns of cultural expression in terms of texts and narratives, we might think about them as scenarios that do not reduce gestures and embodied practices to narrative description” (TAYLOR, 2003, p. 16, tradução minha).

conceituar a realidade, quanto enquanto textos de fato (livros, monografias, artigos, arquivos etc.), ou enquanto forma de representação de conhecimento; uma vez que, mesmo nas etnografias orientadas pela performance, a palavra final quase sempre fica a cargo do texto escrito em papel — como é o caso da presente dissertação que estou redigindo, apesar desta não pretender se valer do método etnográfico. Trata-se, portanto, de justapor escrita e performance, esta última enquanto objeto, método e crítica de pesquisa. Não é assim o primado da performance sobre a escrita, mas antes a contribuição de uma à outra, em que as duas se encontram numa trama sustentada pelas suas próprias idiossincrasias. Tal perspectiva se aproxima daquela apontada por Fernandes (2015) quando trata da prática como pesquisa:

No caso da prática artística como pesquisa, o processo criativo gera a tese ou a dissertação, podendo ou não ser acompanhada de uma obra artística. Isso porque o processo artístico é o organizador de todo o desenvolvimento da pesquisa, que pode inclusive ser histórica, antropológica etc., sem necessariamente envolver a criação cênica final, por exemplo. No entanto, em grande parte dessas pesquisas, ocorre uma finalização que comunga defesa acadêmica e apresentação artística. Esta pode inclusive ser compartilhada como trabalho em processo, o que é coerente com tendências contemporâneas de ênfase no evento inacabado e que se realiza em tempo real (FERNANDES, 2015a, p. 26)

Estas questões apontadas por Ciane Fernandes, Brad Haseman, Dwight Conquergood e Diana Taylor ficam mais claras para mim ao considerar minha dificuldade inicial de conciliar os procedimentos clássicos de pesquisa científica com o processo de experimentação artística que venho desenvolvendo. É evidente para mim neste momento que, quanto mais busquei construir, estruturar a pergunta-problema da pesquisa e as estratégias para respondê-la, tanto mais me vi tolhido como artista e como acadêmico. Meses se passaram e, em vez de dar prosseguimento à proposição investigativa, me via estagnado e indisposto a continuar. Havia um descompasso entre a forma com a qual eu estava habituado a organizar o conhecimento e aquela forma que emergia do fazer criativo. Os nós somente começariam a se desembaraçar na medida em que me ocupava mais com roteiros de experiências do que com grandes metas a serem alcançadas, com o que a investigação estava me dizendo, com seu movimento mais do que com que um recorte estático. Acredito que este descompasso tem muito a ver especificamente com a crítica de Haseman (2006) a respeito de que, tanto na literatura da pesquisa quantitativa quanto na da pesquisa qualitativa a estrutura investigativa geralmente inicia a partir de uma definição clara do problema que se responder, o qual frequentemente é o eixo orientador da seleção de hipóteses que se espera alcançar.

Entretanto, muitos pesquisadores orientados pela prática não começam um projeto de pesquisa com o senso de “um problema”. De fato, podem ser orientados pelo que pode ser melhor descrito enquanto “um entusiasmo pela prática”: algo que é excitante, algo que pode ser indócil a regras, ou mesmo algo que possa estar se tornando possível tanto quanto novas tecnologias ou redes permitam (mas que não se pode saber com total certeza). Pesquisadores orientados pela prática constroem pontos de partida iniciais a partir dos quais a prática segue. Eles tendem a “mergulhar”, a começar praticando para ver o que emerge. Eles reconhecem que o que emerge é individual e idiosincrático. Não quer dizer que esses pesquisadores trabalham sem maiores agendas ou aspirações emancipatórias, mas eles renegam as limitações da definição restrita da definição do problema e de requerimentos metodológicos rígidos no início de um projeto²⁶.

Por essa razão, para melhor explicitar as estratégias e escolhas que venho fazendo neste processo de conciliação entre o mundo da reflexão acadêmica com o processo de investigação artística, penso ser importante, antes de mais nada, sublinhar algumas estratégias criativas e investigativas que venho utilizando para desembaraçar esse labirinto, em particular aquelas que emergiram após minha entrada no bacharelado em dança pela Universidade Federal de Uberlândia, em 2015. De 2015 a 2016 tomei contato com formas de investigação diferentes daquelas com as quais havia me habituado quando me licenciei pedagogo pela mesma universidade, em 2008. Ao interromper o bacharelado em dança em 2016 e iniciar o mestrado em artes cênicas pela Universidade Federal da Bahia, levei comigo as descobertas recentes para a pesquisa em artes cênicas.

A partir do contato com a dança enquanto estudo acadêmico, diversas experimentações criativas passaram a fazer parte do meu cotidiano de pesquisa e se emaranharam em meu próprio modo de pensar e produzir conhecimento.

penso que experimentação é um q muito importante da questão. seguir experimentando, ou seja, abrindo espaço. experimentar envolve uma espécie de não-saber convicto. ou a convicção de que o sentido é um fazer. em outras palavras: a gente passa da questão de se isso faz ou não faz sentido para a ação de fazer sentido. fazer sentido. a cada vez. um trabalho trabalhoso tarabalhento trabalhoadoo trabalhárduo traballífero tratorifildico e

26 However, many practice-led researchers do not commence a research project with a sense of ‘a problem’. Indeed they may be led by what is best described as ‘an enthusiasm of practice’: something which is exciting, something which may be unruly, or indeed something which may be just becoming possible as new technology or networks allow (but of which they cannot be certain). Practice-led researchers construct experiential starting points from which practice follows. They tend to ‘dive in’, to commence practising to see what emerges. They acknowledge that what emerges is individualistic and idiosyncratic. This is not to say these researchers work without larger agendas or emancipatory aspirations, but they eschew the constraints of narrow problem setting and rigid methodological requirements at the outset of a project (*ibidem*, p. 3-4, tradução minha).

infinitamente belo esse da experimentação (ABREU e FABIÃO, 2016, p. 367).

Ao iniciar o mestrado em artes cênicas, ficou ainda mais clara a importância de estar em ação performativa enquanto necessidade para a escrita e para a escolha de escritos. Era preciso experimentar criativamente as soluções trazidas nas (e emergidas das) leituras que vinha realizando no percurso investigativo. Às vezes me vinha uma ideia, uma vontade de colocar em prática uma ação, mas nem sempre estava explícito o conceito ou a razão pela qual a estava experimentando performativamente. A resposta — e não raras vezes, a própria pergunta —, só viria a aparecer durante — ou muito tempo depois de realizada — determinada ação. Além disso, de forma similar a Eleonora Fabião, eu percebia que

A realização de uma ação gera a necessidade da próxima — seja para endereçar alguma pergunta que se formulou durante sua realização, para satisfazer alguma necessidade que se impôs, ou reforçar alguma direção com mais veemência. Ou seja, ideias para novas performances geralmente surgem quando estou executando a performance da vez. Séries se sucedem em séries e tenho a impressão de que venho realizando um único trabalho em diversos movimentos e com diferentes nomes (FABIÃO e LEPECKI, 2015, sp).

Assim, ao estar imerso num determinado fazer criativo, novas necessidades surgiam, uma ideia puxando a outra, afinal “as proposições nascem e crescem nelas mesmas e noutras” (OITICICA, 1986, p. 115). Por essa razão, fui aos poucos me propondo a realizar performances como forma de estruturar e orientar meu próprio fazer reflexivo, o qual serviu de estratégia para ouvir minhas próprias pulsões internas e demandas criativas que emergiam no percurso. As ações se organizavam de acordo com as pulsões emergidas do contato com o conhecimento novo, mas também eram organizadas de acordo com os materiais disponíveis, domínio de técnicas e tecnologias (digitais e artísticas) e acesso a condições de reprodução e desenvolvimento da proposição. Neste processo, experimentei performar em espaços públicos; durante aulas, eventos ou sem anunciar para ninguém; para a câmera; criando e editando vídeos ou fotografias das ações que desenvolvia sozinho ou com artistas convidadas; revendo o arquivo e reinventando as ações incorporadas enquanto refletia a respeito de suas implicações para a investigação que vinha desenvolvendo. Em grande medida, essa estratégia tem reverberações das experiências iniciadas no bacharelado em dança e posteriormente aprofundadas no mestrado em artes cênicas, em particular durante o Laboratório de Performance sob a orientação da professora Ciane Fernandes.

Sentidos e conexões são criados a partir da experiência em todas as fases do aprendizado e pesquisa. Portanto coleta, registro, exploração, análise,

observação, e discussão de dados, bem como leitura e escrita, são processos dinâmicos realizados por meio da exploração prática de corpo inteiro. Durante o Laboratório de Performance, por exemplo, alunos percebem como suas pesquisas se organizam a partir de uma dinâmica de/em movimento, e escrevem, leem, trocam informações de forma inusitada e viva. Anotações e desenhos de uma sessão de Movimento Autêntico tornam-se instalações espalhadas pelo espaço como numa galeria, que pedem a deriva dos leitores. A hipótese de uma pesquisa toma corpo e se lança em curvas vertiginosas sem nenhuma palavra, provocando respostas imprevisíveis de aluno em aluno durante vários minutos, até culminar num dueto de contato-improvisação acompanhado da descrição oral improvisada de uma pesquisa em andamento (FERNANDES, 2018a, p. 135).



Figura 6 – *Altar à Pesquisa*, instalação com diários, anotações, celular e cabos VGA durante o Laboratório de Performance. Escola de Teatro, UFBA, 2016. Foto de Ciane Fernandes.



Figura 7 – Ciane Fernandes equilibrando registros de pesquisas dos estudantes e sendo duplamente fotografada. Escola de Teatro, UFBA, 2016. Acervo pessoal do autor.

Retomando Haseman, a pesquisa performativa, apesar de estar alinhada com muitos dos valores atribuídos à abordagem qualitativa, é distinta dela, principalmente no que tange à sua forma de expressar suas conclusões. Em vez de se expressar prioritariamente por meio de dados numéricos ou de texto discursivo e palavras, a pesquisa performativa dá preferência a formas de apresentação não linear, cujos dados simbólicos (imagens estáticas ou em movimento, música, som, formas de ação ao vivo, código digital etc.) funcionam

performativamente. “Não somente expressam a pesquisa, mas aquela expressão se torna a própria pesquisa”²⁷.

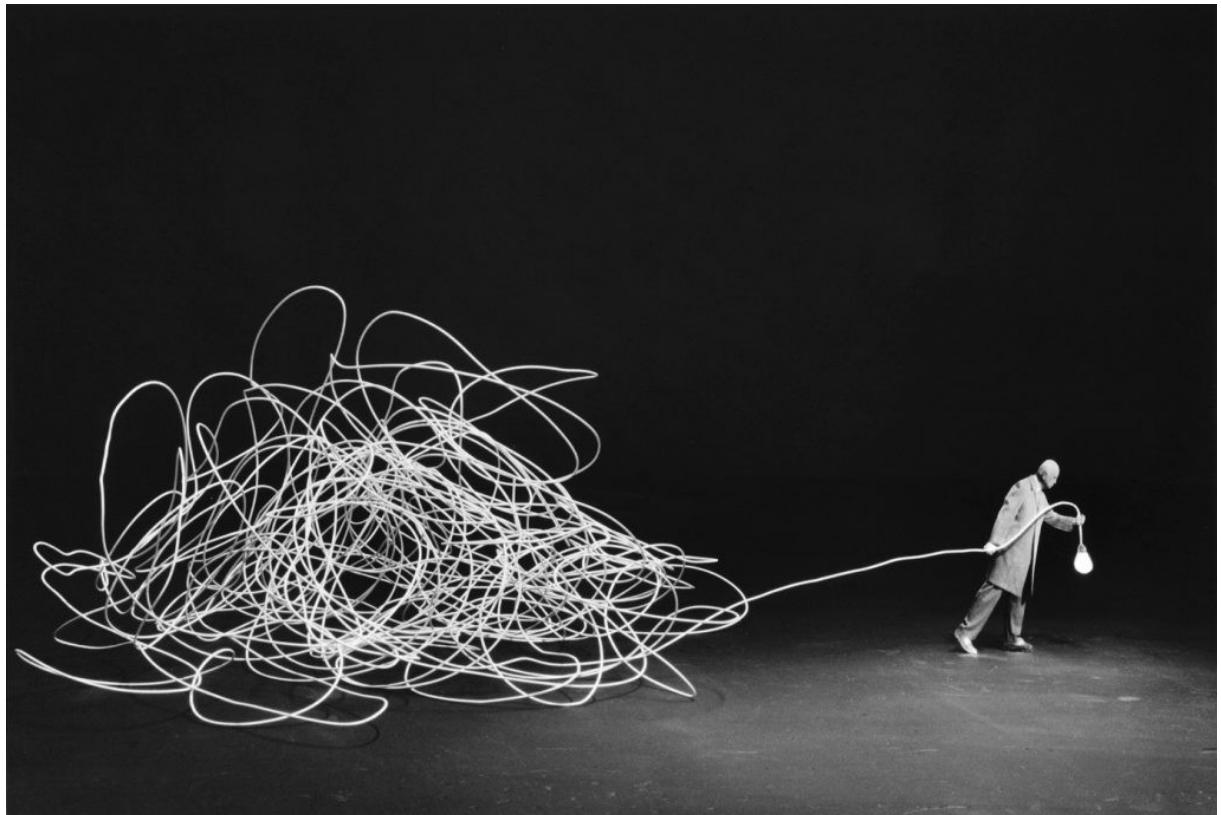


Figura 8 – *Diogène ou la lucidité* (Diógenes ou a Lucidez), Gilbert Garcin, 2005.

Nesse sentido, a partir da criação e manipulação de arquivos para rever e compor meu repertório performativo (cf. TAYLOR, 2003), fui entendendo que a grande pergunta-problema que buscava responder acabava sendo exatamente “qual a pergunta-problema?”. Mesmo assim, vale repetir Fernandes no sentido de que, por ter a prática como eixo norteador desta pesquisa, “o impulso criativo é bem mais importante para delinear o desenvolvimento da pesquisa do que a hipótese ou o problema” (FERNANDES, 2015a, p. 26).

Por essa razão, encontrar o fio da meada da pesquisa muitas vezes se fez observando o que chamo de *insistências poéticas* — ideias recorrentes se repetiam frequentemente nos programas performativos (cf. FABIÃO, 2011) experimentados por mim durante este período. Entretanto, para entender a tecitura desta pesquisa, era necessário assumir uma

27 It not only expresses the research, but in that expression becomes the research itself (HASEMAN, 2006, p. 6, tradução minha).

“perambulação voluntária” (JACQUES, 2001), um vagar, correndo o risco de perder o rigor científico ou mesmo de não chegar a lugar nenhum, observando os elementos que insistiam em se repetir no meu percurso investigativo, tentando superar a ansiedade e insegurança de caminhar com tanta incerteza.

Ecoando Deleuze e Guatarri, Fabião (2011) entende que o programa é o “motor da experimentação”. Fazendo eco a Fabião, o programa é o que orienta meu processo de experimentação performativo-reflexiva. Na experimentação, assumir o risco de falhar e de se perder é imprescindível, não sendo estranho portanto que experiência e perigo vêm da mesma raiz etimológica, como é bem apontado por Victor Turner (2015, p. 22):

Por meio da experiência, “pagamos nossa passagem” “com medo” pelos “perigos”, trilhando passos “experimentais”. [...] Tal experiência é incompleta, a menos que um de seus “momentos” seja uma “performance”, um ato de retrospecção criativa no qual é atribuído “significado” aos eventos e às partes da experiência — mesmo que o significado seja o de que “não há significado”. Assim, a experiência é tanto “vivenciar” como “pensar em retrospectiva”. Ela é também “vontade ou desejo de seguir em frente”, isto é, estabelecer metas e modelos para experiências futuras em que, espera-se, os erros e os perigos de experiências passadas serão evitados ou eliminados.

Se tomarmos a experiência emergida da performance, é possível entender que a perspectiva de Turner reforça a proposição de Taylor (2003) a respeito da performance não ser apenas uma práxis mas também uma episteme, enquanto forma de construir e organizar conhecimento. Por essa razão, apesar da aparente aleatoriedade do trajeto, um certo rigor de pesquisa se mantém graças à estrutura oferecida por cada programa performativo, quer dizer, pelo conjunto de ações definidas *a priori* de cada performance (FABIÃO, 2011). Os programas performativos funcionam portanto como um mapa temporário de orientação do caminhar e do experimentar. O risco de falhar e de se perder continua, mas por meio dos programas performativos se apontam pistas de continuidade para quando a repetição de experiências similares se faz necessária.

1.2 DESEMBARAÇANDO O NOVELO DE PESQUISA

Tendo em vista os elementos que venho discutindo e aqueles que ainda vou abordar, penso ser importante explicitar neste momento algumas premissas que vêm orientando direta

e indiretamente, implícita e explicitamente o meu percurso performativo-reflexivo. É fundamental ressaltar, entretanto, que, apesar de aparecer praticamente no início da escrita, essas premissas na verdade têm sido delineadas e destaca no/ pelo decorrer do processo de experimentação, seu contexto, desafios e limitações. São elas:

- antes de mais nada, as experimentações precisariam fazer uso dos materiais e tecnologias que já estivessem disponíveis (ou que fossem de fácil aquisição), ou prescindir de materiais e tecnologias que representassem empecilho/ obstáculo para sua realização (por exemplo, fazer uso de dispositivos que fossem oferecidos pela própria universidade ou que já estivessem à minha disposição, o espaço de ação geralmente não implicava em um deslocamento muito grande de minha residência);
- experimentações criativas orientam, emergem lado-a-lado da leitura e escrita de textos (muitas de minhas experimentações emergiram da leitura ou escrita de um texto ou um conceito sobre o qual estava me debruçando);
- as experimentações criativas podem envolver desde a interação com o público quanto a manipulação performativa dos registros fotográficos e videográficos de eventos passados (aqui, arquivo e repertório se entrelaçam de forma contundente e implicada);
- o espaço é uma questão importante, pois o desafio que propõe não pode ser obstáculo, empecilho (seja em nível de segurança física ou de dificuldade de acesso), de certa forma precisa promover mais do que dificultar a realização de um experimento;

Figura 9 – *Scarface Lithograph*, Andy Vible, 2009.

- é importante estabelecer uma escuta atenta para compreender as influências do meio no qual a ação será realizada de modo que se amplie o diálogo com o espaço e os sujeitos que dele fazem parte;
- o encontro com o outro, quer dizer, com outros espaços, com outros sujeitos, com outras proposições artísticas, pede uma abertura, uma maleabilidade das soluções que proponho, de modo a serem adaptáveis aos diferentes contextos com os quais possam ser empregadas;
- o encontro com as expressões artístico-culturais brasileiras se faz por meio das impressões que ficaram impregnadas no meu corpo (repertório), e na minha forma de ver e compreender o mundo após o contato com elas em minha formação inicial, não necessariamente sendo o foco central de pesquisa e releitura performativa;
- as tecnologias digitais de *hardware* e *software* são não somente ferramentas e meios de produção, mas também de tema, registro e reflexão desta pesquisa (por isso, são artefatos não só técnicos, mas também estéticos, poéticos e cognitivos);
- o afinamento do aparato tecnológico acaba sendo, neste processo específico, também parte do afinamento do meu corpo, pelo menos no que tange à prontidão e presença;
- é preciso equilibrar as pulsões internas e o fluxo de ações, havendo aqui necessidade de conciliar aspectos externos relacionados a prazos, compromissos e outros sujeitos envolvidos com necessidades e fluxos individuais e coletivos;
- a organização da metodologia de pesquisa se faz a partir da experimentação, o desafio está em manter o rigor, e a coerência, integrando escrita e vivência artística.

No presente momento, estas premissas podem aparecer como certezas, entretanto elas na verdade emergem de um desembaraçar de muitas incertezas, medos, tentativas, erros e acertos. Se tais premissas aparecem logo no início é como estratégia de organização do raciocínio e pela própria limitação do formato da escrita. Já diria Gilberto Gil na canção *Não Tenho Medo da Vida* (2010), “viver tornou-se outrossim, o modo de desatar, viver tornou-se o dever de me desembaraçar”, desembaraçar as tiras de memórias, desatar os nós das perguntas que emergem deste processo, e assim ter mais clareza de quais são as premissas que organizam e orientam a minha prática. Por serem processo, as vejo ainda passíveis de revisão e reorganização, a depender dos novos contextos de prática nos quais vier a me inserir. Espero

que o formato atual que tomam poderá, pouco a pouco, ficar melhor evidenciado no decorrer da leitura das seções que se seguem.

1.3 NOVELO DE FITA: PROGRAMA PERFORMATIVO PARA PESQUISA

*Desembaraçando. Desatando. Desenrolando. Encontrando
o fio da meada. Sem dar ponto sem nó. Sem deixar desfiar.
Reforçando os laços que precisam ser reforçados*

(*Novelo de Fita*, 2017)

Em novembro de 2016, houve certa vez que me vi absorto num dos meus experimentos com fotografia digital observando os efeitos visuais das transformações provocadas pelo delineamento do meu braço enrolado em fita de cetim neon iluminada por luz negra. Ao finalizar o experimento, decidi guardar a câmera fotográfica e enrolar a fita de volta ao carretel, pois gostaria de fazer novos testes na noite posterior. Então, por quase uma hora, fiquei ocupado de desembaraçar os nós que surgiram durante o experimento para então conseguir enrolar a fita de volta ao carretel. Eletrizado²⁸, mil ideias vinham à tona enquanto me via ocupado de reorganizar o material para uma outra experimentação. Era uma época em que me sentia um tanto quanto perdido no percurso da pesquisa e ansioso por definir melhor meu programa de investigação. Foi neste momento que ficou claro para mim, que, de certa forma, o ato de desembaraçar a fita de cetim me ajudava também a desembaraçar a própria pesquisa.

Nesta noite foi que acabei definindo o programa performativo de *Novelo de Fita* e, na manhã seguinte, decidi ir à praça do Campo Grande (oficialmente conhecida como praça 2 de Julho), em Salvador, Bahia, para colocá-lo em ação. O programa performativo de *Novelo de Fita* ficou definido inicialmente da seguinte forma:

Vestido de branco, desenrolar um carretel de fita de cetim azul inteiro em torno do próprio corpo. Enrolar a fita de volta ao carretel. Pedir ajuda dos passantes para executar a ação. Entregar um pedaço da fita àqueles que ajudarem.

28 *Wired*, num trocadilho feito certa vez pela professora Ciane Fernandes em uma das aulas do Laboratório de Performance, disciplina que cursei como parte deste mestrado.

Novelo de Fita emergiu justamente da necessidade de pensar a pesquisa (prática) acadêmica pelo viés da prática artística. Apesar de não ser um programa performativo que faz uso direto de tecnologias digitais (que são um dos eixos principais desta pesquisa), penso ser importante tratar dele neste momento considerando que a partir de *Novelo de Fita* me foi possível não só identificar uma série de insistências poéticas que vinham me acompanhando em minhas experimentações, tanto quanto também me viabilizou organizar o próprio *programa investigativo*.

Reconhecer a performance enquanto um foco válido de análise contribui para nosso entendimento da prática incorporada enquanto uma episteme e uma práxis, uma forma de conhecer tanto quanto uma forma de armazenar e transmitir conhecimento cultural e identidade. Performance enquanto uma lente permite a comentadores explorar não apenas eventos isolados e casos limite, mas também os cenários que engendram imaginários individuais e coletivos²⁹.

Em certa medida, *Novelo de Fita* me trouxe à tona os questionamentos apontados por Oiticica e Clark quanto à “descoberta do corpo”. A ideia de “construir-incorporar” a obra a partir do movimento por meio do *Parangolé*, é, nesse processo de investigação, revisitado enquanto “construir-incorporar” a pesquisa a partir do movimento, a partir da performance. “Por mais estranho que possa parecer para nossas mentes cartesianamente formatadas, a escrita começa no movimento, assim como a música começa no silêncio, e a dança, na pausa” (FERNANDES, 2008, p. 2). O corpo é importante aqui, uma vez que ele é “autor, criador e pesquisador; estudo, estudado e estudante; é o meio e o fim; tema e método; quem, o que, como e onde” (*ibidem*, p. 3).

Por meio desse processo de “construir-incorporar” a pesquisa a partir da prática, tem me sido possível destacar algumas insistências poéticas, sendo que a primeira se deve à escolha recorrente do material de várias de minhas práticas performativas: a fita de cetim, que aparece em, pelo menos, dois eventos significativos do meu percurso criativo anterior a *Novelo de Fita*. No primeiro evento que recordo se refere a meu pai, Bruno Matarazzo Gargiulo, professor, comunicador social, poeta e escritor que já trabalhava com estas fitas como forma de sensibilização em dinâmicas de grupos. Posteriormente, no grupo *Baiadô*, vim a ter contato

29 “Recognizing performance as a valid focus of analysis contributes to our understanding of embodied practice as an episteme and a praxis, a way of knowing as well as a way of storing and transmitting cultural knowledge and identity. Performance as a lens enables commentators to explore not only isolated events and limit cases, but also the scenarios that make up individual and collective imaginaries” (TAYLOR, 2003, p. 278, tradução minha).

novamente com as fitas de cetim, pela razão de que seu uso é frequente nas expressões artístico-culturais brasileiras³⁰, com função tanto estética quanto afetiva, sendo sempre imbuídas de forte carga simbólica. No cerrado mineiro, por exemplo, é comum ver fitas de cetim amarradas no braço de violões e violas, em que cada cor serve para um tipo de proteção, como o cantor Luiz Salgado bem demonstra em sua *Décima de Reis*:

Com a fita amarela eu canto/ Pra espantar os mau oiado/ Com vermêio encarnado/ Eu retiro os quebranto/ Com azul da cor do manto/ Da nossa Virge Maria/ Eu combato as arrelia/ Com a verde, as má querença/ Com a branca, as doença/ Com a preta, as tirania (*Décima de Reis*, Luiz Salgado, 2015).

Sem interesse de fazer uma paródia das expressões artístico-culturais brasileiras, nós no *Baiadô* nos apropriávamos de forma pessoal da prática de atribuir significados simbólicos às fitas, as oferecendo como presentes a outros integrantes do grupo em ocasiões especiais. As fitas se tornavam assim *tokens* de momentos importantes vividos pelos participantes do grupo, enfeitando os tambores e as roupas que vestíamos, dançando conosco as memórias queridas de eventos e afetos passados a cada novo encontro ou apresentação do grupo.

Escolhi a praça do Campo Grande por razões práticas (perto de casa) e afetivas (por estar há pouco tempo em Salvador, é um dos espaços com os quais mais tive tempo de estabelecer um vínculo, ainda que pequeno). Não me interessava colocar muitas dificuldades para esta experimentação, visto que a própria pesquisa já vinha carregada de obstáculos. Era importante que o espaço de vivência da proposição performativa me desse um mínimo de segurança e familiaridade para que não se restringisse a apenas um dia de experiência. No total foram quatro sextas-feiras indo sozinho à praça do Campo Grande, em horários diferentes a cada retorno.

Na verdade, essa é outra insistência poética que vem me acompanhando: o tipo de espaço. Tanto no *Baiadô* quanto nos dois semestres que cursei junto ao bacharelado em dança tenho me envolvido com práticas que se desenvolvem no espaço da rua, da praça ou em espaços de passagem. Apesar do gosto pessoal pelo uso de tecnologia digital — que demanda organização, equipamentos e espaços específicos para ser viabilizada³¹ —, sempre me desafiou

30 Fitas do Senhor do Bonfim, em Salvador BA; as fitas que enfeitam as caixas do Divino, no Maranhão; os Caboclos de Fita do Bumba-Meu-Boi maranhense; as fitas dos Caboclos do maracatu pernambucano; as fitas do figurino do *Cacuriá de Dona Teté*; os arcos de fitas do Cavalo Marinho pernambucano; o pau de fitas do Congado mineiro etc., só para citar alguns.

31 Exemplo prático disso é a impossibilidade de ir para a praça de uma metrópole sozinho com equipamento caro. Uma prática de experimentação que poderia ser realizada sozinho, como é o caso de *Novelo de Fita*, não

e me atraiu o contato do pé muitas vezes descalço com o chão áspero, não raras vezes sujo e outras tantas quente; bem como o encontro com o inesperado e com elementos de difícil controle. Aqui vale ressaltar a necessidade constante de se improvisar, adaptar e se adequar. Programas demasiado fechados não se adaptam muito bem a este tipo de proposição, sendo imprescindível sua abertura e reorganização às novas situações que podem porventura surgir. A respeito do espaço da rua, eu viria a escrever em meu diário de pesquisa sobre o sentido de ir para a rua:

o espaço que é demarcado de forma pejorativa como o lócus do corpo vadio, do vagabundo, do vagante, daquele que vaga a esmo sem destino ou função social relevante àquelas instituições que detém o poder. Vadiagem. Brincadeira³².



Figura 10 – *L'examen de conscience* (Busca de Si) ,Gilbert Garcin, 2007.

Figura 11 – *Le Choix Décisif* (A Escolha Decisiva), Gilbert Garcin, 2006.

Não raras vezes, o trabalho do artista também recebe uma alcunha pejorativa (trabalho menor, ou menos sério e importante do que outras formas de trabalho, se for considerado trabalho de fato) e, portanto, a pesquisa em artes também. Da mesma forma o são as expressões artístico-culturais brasileiras, caricaturadas ou minimizadas em importância em relação a outras expressões em seu cotidiano e também em políticas públicas. É importante ressaltar que, apesar de valorizar e buscar por essas expressões, a cada vez que as tocava, eu me via defronte à necessidade de superar meus próprios receios, reafirmando para mim

prescindiria de pelo menos uma segunda ou até uma terceira pessoa caso fizesse uso de câmera digital, computador e projetor multimídia. Seria também necessário um ponto de energia e outras organizações específicas. O meio termo aqui são espaços e ventos preparados para receber este tipo de intervenção, mas que fazem uso de locais outros que não palcos e galerias.

32 Anotação do meu diário de pesquisa (2016).

mesmo a importância, relevância e potência delas, de modo a entender suas reverberações em minhas próprias escolhas criativas.

Além disso, eu tinha uma necessidade grande de estar na cidade e de me enrolar nela. Migrante oriundo tanto de outro estado quanto de outra área de conhecimento, estrangeiro na Bahia e também nas artes cênicas, perambulando por caminhos desconhecidos que ia apreendendo exatamente na medida que os percorria. Estar na rua pensando nesta pesquisa com *Novelo de Fita* me foi então muito adequado para aquele momento. Assumir as escolhas feitas, entender sua importância e relevância, superar preconceitos pessoais e encontrar significado no caminho que estava percorrendo.

Ir para a praça com o *Novelo de Fita* tinha assim uma carga de memória significativa para mim. Eu levava comigo o ato de estar na rua criando, como havia feito tantas vezes junto do *Baiadô*, ao mesmo tempo que ia com o mesmo carretel de fita utilizado em outras práticas e que, portanto, materializava as memórias das experiências passadas — memórias essas que em grande parte foram e são a pulsão da presente pesquisa.

Como caminho, vale ressaltar que *Novelo de Fita* parte também de um fluxo imitativo e apropriativo, em especial da ação de contar grãos de arroz e lentilha em *Terra Comunal* (2015), de Marina Abramović; dos *Parangolés* de Hélio Oiticica (1964); de *Caminhando* (1964) e dos *Objetos Relacionais* (1966), de Lygia Clark; e finalmente das práticas de Eleonora Fabião em *Ações Cariocas* (2008). Fluxo imitativo é um conceito que tomo emprestado de Beatriz Scigliano Carneiro, segundo a qual

O inventor, ou os inventores, não “criam” o invento, aglutinam diversas injunções, inclusive o plágio de algum elemento, e propiciam o encontro de fluxos imitativos existentes, tal como numa assemblage, e disparam fluxos de consequências [sic] imprevisíveis e inéditas (CARNEIRO, 2011, p. 201).

Terra Comunal foi uma retrospectiva do trabalho de Marina Abramović e me interessou muito em particular a proposição de contar grãos de arroz e lentilha, ação com aparente falta de propósito, tal como construir castelo de areia à beira da praia só para tê-lo levado pelas ondas do mar. O propósito está exatamente na imanência do ato, na plenitude de se manter presente e inteiro na ação, o que acredito que se conecta bem com o *Caminhando* de Lygia Clark.

Nós somos uma totalidade espaço-tempo. No ato imanente nós não percebemos o limite temporal. Passado, presente e futuro se misturam. Existimos antes do depois — mas o depois antecipa o ato. O depois está

implícito no ato a ser feito. Se o tempo vive no momento do ato, o que deriva do ato é incorporado na percepção do tempo absoluto. Não existe distância entre passado e presente. Quando olhamos para trás, o passado anterior e o passado recente se fundem (CLARK, 1980, p. 24).



Figura 12 – *Caminhando*, Lygia Clark, 1964³³.

Caminhando era para Lygia Clark uma proposição que valorizava ao máximo o “ato imanente realizado pelo participante” (ibidem, p. 25). Nesta proposição se pega uma tira de papel, que deve ser torcida e colada de tal sorte que forme uma fita de Moebius. Então, com uma tesoura, se corta a fita no sentido do comprimento. É preciso cuidar para não cair no

33 (CLARK, 1980, p. 26)

corte já feito e assim evitar de partir a fita. Então, uma vez que se tenha dado a volta completa, torna-se necessário decidir se continuaremos cortando à esquerda ou à direita do ponto inicial — a questão de se fazer uma escolha é primordial para Clark. Aos poucos a faixa vai se afinando a cada nova volta da tesoura, até que o caminho se torna tão estreito que fica impossível de se continuar a cortar sem romper a fita.

Se eu utilizo uma fita de Moebius para essa experiência é porque ela contrasta com nossos hábitos espaciais: direita – esquerda; avesso – direito etc. Ela nos faz viver a experiência de um tempo limite e de um espaço contínuo.

Cada “Caminhando” é uma realidade imanente que se revela em sua totalidade durante o tempo de expressão do espectador-ator.

De saída, o “Caminhando” é apenas uma potencialidade. Vocês não formarão uma realidade única, total, existencial. Nenhuma separação entre sujeito-objeto. É um corpo-a-corpo, uma fusão. As diversas respostas nascerão de suas vozes.

[...] *Na obra sendo o ato de fazer a obra, você e ela tornam-se totalmente indissociáveis* (ibidem, p. 26, grifos da autora).

De forma análoga, o ato de desenrolar, desembaraçar e enrolar a fita de cetim no carretel é algo com aparente falta de propósito. Sua importância, significado, não se dá nem antes nem depois, mais durante o ato em si. Pensar a pesquisa enquanto se manipula o carretel de fita de cetim poderia ser uma ação sem fim, de desenrolar e enrolar de volta a fita, tendo apenas a predisposição para continuar enquanto limite e ponto final da vivência. Seu sentido se materializava na medida em que me via absorto na ação de desembaraçar a trama de fita azul e, desta forma, reforçava também o caráter indissociável entre eu e a pesquisa que ora estava realizando.

Outro aspecto importante se deve exatamente a essa corporificação da pesquisa no ato performativo, que de certa forma se conecta também a outra proposição de Lygia Clark, os “objetos relacionais”. Sobre as proposições de Lygia Clark, refletindo a respeito do próprio trabalho, Hélio Oiticica (1973b, p. 6) viria a escrever:

não-representação

nostalgia do corpo: “manipular não-representativo”

“O CORPO SE REAMBIENTIZA PELO TATO REINCORPORAN-
SE”

É CORPO-TATO q vive no momento manipulado

o TATO COMO CORPO-CLÍMAX

experiência limite porque não inaugura um novo objeto nem forma sensorial representativa:

ELA ILUMINA-REVELA O Q SE DÁ COMO RECONHECIMENTO NO PLAY CORPO-AMBIENTE

o CORPO se redescobre renunciando à representação

Com fins majoritariamente terapêuticos, Clark concebeu os objetos relacionais inspirada nos estudos psicanalíticos de Melaine Klein e Donald Winnicott, sendo utilizados por ela na “estruturação do Self” dos participantes do processo. Os objetos relacionais não tinham especificidade em si mesmos, sendo pela “relação estabelecida com a fantasia do sujeito que ele[s] se define[iam]” (CLARK, 1980, p. 49). Pela manipulação de sacos de plástico cheios de ar, água ou com um pouco de areia, conchas, ráfias etc., estes objetos eram “alvo da carga afetiva agressiva e passional do sujeito, na medida em que o sujeito lhe empresta[va] significado, perdendo a condição de simples objeto para, impregnado, ser vivido como parte do sujeito” (ibidem). A fita de cetim naquele momento em que eu a manipulava era vivida também como parte de mim, se impregnando da pesquisa e me permitindo rever e trabalhar os nós e embraços da investigação que vinha desenvolvendo.

Finalmente, dos diversos fios que compõem a trama de *Novelo de Fita*, gostaria de dar ênfase neste momento em especial àqueles elementos do fluxo imitativo trazidos por Eleonora Fabião em *Ações Cariocas*, por serem os mais significativos para a presente linha argumentativa que pretendo traçar. No Largo da Carioca, coração do Rio de Janeiro, Fabião massageava o músculo cardíaco da sua cidade natal pela execução de sete programas performativos (FABIÃO, 2011). Três anos antes ela havia dado a luz à sua filha e sobrevivido depois de ficar internada por vinte e um dias em uma UTI devido a uma série de complicações no parto causadas por erro médico, como seu marido, o coreógrafo André Lepecki, viria a descrever mais tarde (LEPECKI, 2015). O ano de 2005 foi para o Rio de Janeiro um ano de muitos escândalos. Violência, corrupção, desigualdade social marcavam a cidade onde Fabião havia nascido e crescido. Entretanto, ao invés de reforçar as imagens que emergem de pronto destes problemas, em 2008 ela decide utilizar estratégias que não reforçassem o imaginário emergido da violência. A série de ações de Fabião dava preferência ao dialogismo e à sutileza enquanto ferramentas dramatúrgicas para reverter a lógica da violência, “contradizendo tanto a

brutalidade e os mecanismos protecionistas de isolamento e indiferença tão comuns no Rio de hoje”³⁴.

Guardadas as devidas proporções (afinal eu não estive nem entre a vida e a morte, e tampouco tenho filhos), o ano de 2016 também não foi um ano tranquilo para mim. Eu me encontrava deslocado em Salvador, assustado com a violência e com a injustiça social tão explicitamente exposta nos corpos das pessoas dormindo e sobrevivendo nas calçadas da cidade. Me via também desnorteado com a pesquisa, inseguro quanto às escolhas que havia feito e quanto ao caminho que deveria percorrer. Naquele momento me encontrava em transição da pesquisa em dança para a pesquisa em performance e extremamente preocupado quanto ao valor real das estratégias e ferramentas investigativas que havia escolhido como forma de produção de conhecimento. Como aproximar as expressões artístico-culturais brasileiras do meu fazer acadêmico e criativo? Como não perder o rigor teórico e também não ser superficial ao produzir experimentações em artes tendo tão pouca bagagem artística e não tendo educação formal em artes, em particular em performance arte? Mais ainda: qual era de fato o meu interesse nessas expressões artístico-culturais? Como não cair num reducionismo ao tratar de um universo tão complexo quanto são estas expressões?

Era assim necessário naquele momento escolher elementos peculiares que reverberavam em mim a partir de cada uma essas questões. Observar as minhas insistências poéticas incorporadas nas minhas práticas performativas foi aos poucos me apontando direções para que se fizesse possível reunir e explicitar os fios soltos da tecitura epistemológica que vinha construindo com estas práticas. Já intuindo que o *brincar* seria o elemento central de interesse poético, que emergia de meu encontro inicial com as práticas performativas brasileiras, o desafio era justamente sustentá-lo e defendê-lo enquanto possibilidade criativa e transformativa. Inspirado por Eleonora Fabião, ficou claro para mim que, apesar das turbulências e dificuldades vividas, não me interessava em ressaltá-las. “Criar não é a tarefa do artista. Sua tarefa é a de mudar o valor das coisas” (OITICICA, 1972). Era portanto importante para mim, por meio da performance, massagear o músculo cardíaco da pesquisa que estava desenvolvendo, de modo a desembaraçar sua trama e encontrar meu caminho no labirinto que estava construindo.

34 “[...] contradicting both the brutality and the protective mechanisms of isolation and indifference so common in Rio today” (FABIÃO, 2011, tradução minha).

A partir das experiências na praça, levei minhas experimentações para a sala de casa e comecei a testar o enrolar e desenrolar da fita de cetim defronte a uma câmera, filmando todo o processo. As filmagens foram então trabalhadas por mim em um *software*, editadas (acelerando, mudando cores e sobrepondo imagens), mas sem cortes. Estas filmagens compuseram dois vídeos publicados posteriormente em minha página pessoal no Facebook e, a partir da video-experimentação *Novelo de Fita II*, escrevi:

de quando nos vemos em trânsito constante. de quando caminhos distintos se embolam e você já não tem mais tanta certeza para que lado está indo. de quando se tem a sensação de costurar com duas linhas, cada uma de uma cor. de quando nosso novelo de ideias já não sabe que ponto dar.

“Remixar”³⁵ o movimento, as lembranças, reordenando-as, invertendo-as, acelerando-as e sobrepondo-as é um exercício que vem me instigando há, pelo menos, uma década, mas que comecei a aprofundar apenas a partir de 2015 com minhas primeiras tentativas no campo da videodança. Manipular o momento e movimento imanentes, capturado em áudio e vídeo em forma de registro e transformá-lo, experimentando efeitos e propondo uma nova organização foi também uma outra forma de remixar — reordenar, inverter, acelerar e rever — a própria pesquisa. Aqui não se trata entretanto simplesmente de tentar preservar a performance e torná-la reproduzível e repetível a partir do vídeo. Se trata antes de tudo, de manipular e ampliar o escopo dos efeitos e possibilidades deixados pelos rastros e vestígios do *arquivo*, de tal sorte que também provoque alterações no *repertório* de memórias incorporadas³⁶ (TAYLOR, 2003). Vale ressaltar que não há grande novidade nessa abordagem, a qual foi utilizada de forma consciente por diversos pesquisadores, incluindo a da professora do PPGAC-UFBA, Ivani Santana:

A utilização desses dispositivos tecnológicos [...] são consideradas [...] como artefatos cognitivos que contribuíram para a construção do meu conhecimento na campo [sic] da dança com mediação tecnológica, o qual permitiu um efetivo desenvolvimento das minhas pesquisas de Dança Telemática. Compreendendo que a formação dos nossos conceitos e tomadas de decisão estão implicadas em como percebemos e agimos no mundo, pois ocorre um *embodiment* nesse processo, a constante utilização desses artefatos cognitivos colaboram com a forma como passei a entender e criar dança (SANTANA, 2014, p. 134).

35 Remix se refere a uma peça de mídia que foi alterada em seu original pela adição, remoção, reorganização ou mudança de elementos, sendo um termo comumente relacionado à música eletrônica e digital.

36 Arquivo para Taylor (2003) se refere aos materiais duráveis (textos, documentos, vídeos, edifícios, ossos etc.), enquanto que repertório se refere a aspectos mais efêmeros e que só podem ser acessados através da prática e conhecimento incorporados (linguagem falada, dança, espertes, rituais etc.).

No caso específico de Santana, este entendimento de artefatos cognitivos é oriundo do filósofo estadunidense Andy Clark (1957-), autor do livro *Natural-Born Cyborgs: Minds, Technologies and the Future of Human Intelligence* (2004). Para Santana, a tecnologia não é utilizada simplesmente como um eletrodoméstico para produção de efeitos especiais, mas antes como uma forma de organizar e construir conhecimento em dança. Seu entendimento é de que este “conhecimento ganhava corpo e maturidade na pesquisa da dança articulada com a cultura digital” (ibidem, p. 135). Nesse sentido, a pesquisa e produção de conhecimento que tanto atende às demandas emergidas de suas proposições artísticas quanto cria novas demandas para elas.

No *Coletivo A-FETO* também o registro é utilizado de forma performativa, como meio de questionar a “contradição [de] que a facilidade de comunicação pelos meios mais diversos traga, justamente, fragmentação, superficialidade de conteúdos, instabilidade de relações, fragilidade de conexões sensoriais e isolamento” (FERNANDES, 2018^a, p. 152). Fernandes reforça a importância de ressignificação das mídias por meio do “processo somático-performativo, para que deixem de ser objetos mediadores que nos ocupam e afastam do contato e tornem-se, em si mesmos, performativos e determinados pelas pulsões relacionais e afetivas do/com a coletividade” (ibidem). Desta forma, estes dispositivos se tornam parte do processo, ampliando e promovendo a “conexão e sintonia somáticas”. Mais uma vez, o arquivo (Taylor, 2003) de fotos, vídeos, desenhos, etc. é um mecanismo para acesso e ampliação do repertório. Fernandes trabalha a partir da prática criação de um campo somático seguro sem julgamentos a partir da diáde realizador-testemunha, com uso consciente e intencional do registro como forma de fortalecer as conexões e integração dos agentes envolvidos no processo.

Levar materiais de registro para a atividade — câmeras, fitas e/ou discos de memória, papel e caneta, lápis etc. O registro é parte da atividade; registro é performance, rastro, memória, imagem e poesia somática. [...] Os próprios participantes da atividade são performers e documentaristas, simultaneamente ou alternadamente. O documentarista escolhe a si mesmo no seu momento. Cada participante segue seu impulso, inclusive o de registrar-se a si mesmo, ao(s) outro(s), ao público, ou de estar totalmente desocupado com o registro. Num coletivo somático-performativo, todos são simultaneamente realizadores e documentaristas com/no ambiente (ibidem, p. 199).

Entendo ainda que o ato de atribuir a um objeto, tecnologia ou prática à potência de explicitar, reorganizar e reavaliar minha visão de mundo já havia sido explorado por mim

conscientemente de outras formas em rituais com minha família quando ainda criança e, posteriormente, na graduação em pedagogia. Com relação ao primeiro exemplo, me refiro ao ritual de quebra da casca do coco, que meus pais haviam trazido da tradição hindu e inserido em práticas de comunhão do nosso cotidiano. Antes de quebrar, era necessário limpar a casca de toda a palha, que servia de metáfora e exercício mental para a limpeza das impurezas de cada participante. A cada palha que se retirava, uma imperfeição era removida do sujeito. Apesar de nunca ter chegado ao ponto de tirar toda a palha que recobria o coco, a ideia era que a superfície ficasse lisa, polida e brilhante, que então seria quebrada para liberar a água doce e seu suculento interior, tal qual seria almejado por cada um dos presentes. Já em se tratando da graduação em pedagogia, tomei contato com a tecnologia cognitiva mapa conceitual, que havia sido criada pelo pesquisador estadunidense Joseph Novak com base nos estudos a respeito da teoria da aprendizagem significativa de David Ausubel. De maneira bem resumida, os mapas conceituais foram projetados enquanto ferramentas similares a organogramas para explicitar, analisar, mensurar e modificar a estrutura cognitiva do sujeito (daí o sentido de serem considerados artefatos ou tecnologias cognitivas), sendo possíveis de serem utilizados diretamente pelo indivíduo ou por pessoas outras.

Assim, *Novelo de Fita*, é para mim, além de uma proposição artística, também uma ferramenta performativa para organizar e orientar a pesquisa em artes e, enquanto performance, é não só uma práxis, mas também uma episteme, quer dizer uma forma de conhecer e construir conhecimento (cf. TAYLOR, 2003). De forma similar aos mapas conceituais e à prática de editar meu arquivo videográfico como forma de acessar meu repertório performativo, *Novelo de Fita* também se torna, portanto, uma estratégia para organizar minha forma de conceber e estruturar a prática performativa, bem como os conhecimentos que emergem dela, sendo assim, portanto, uma espécie de artefato cognitivo.

Por meio do *Novelo de Fita* me foi possível explicitar algumas insistências poéticas que vinham me acompanhando, e assim orientar a pesquisa para a etapa posterior que se seguiria. Uma dessas insistências se referiu à necessidade de preparar o corpo de modo a se tornar mais aberto e permeável ao encontro com o outro. Por necessidade de adaptação aos desafios emergidos da prática, após as primeiras experimentações com o *Novelo de Fita*, fui fazendo modificações no programa performativo original, chegando a uma variação de uma brincadeira que originalmente havia utilizado como aquecimento nas oficinas de danças brasileiras que costumava ministrar anos antes de minha vinda a Salvador:

Brincar e dançar com pedaços de fita de cetim de cores diferentes, provocando os passantes a tentar tomá-los para si. Caso alguém consiga pegar os pedaços, tentar reavê-los, sempre em busca de mais pessoas para entrar na brincadeira. Entregar um pedaço de fita àqueles que participarem³⁷.

Pensei que esta seria uma etapa importante de se adicionar ao programa performativo tendo em vista a dificuldade que senti em me aproximar das pessoas que frequentavam a praça para propor o partilhar do desenrolar, desembaraçar e enrolar da fita comigo. Além disso, elemento inesperado para mim, me surpreendi descobrir como me foi difícil estar “sozinho” e me abrir ao encontro com pessoas desconhecidas para realizar uma ação ao mesmo tempo tão despretensiosa e tão deslocada do cotidiano. Percebendo que levava quase uma hora para me sentir à vontade para me aproximar (ou deixar que se aproximasse de mim), estando sozinho na praça (quer dizer, sem ninguém conhecido), senti que era necessário um elemento que facilitasse e que desse o mote de mudança da disponibilidade corporal para que o encontro se fizesse possível. A brincadeira aqui foi o fio da meada que faltava para arrematar o programa performativo original.

Esta variação acompanhou *Novelo de Fita* em suas versões futuras ao deixar a praça para adentrar espaços mais formais de arte, tais como galerias e eventos da universidade. Penso que esse deslocamento foi interessante, uma vez que inverteu a prática criativa de iniciar a experimentação em espaços fechados para só então abri-la à vivência em espaços abertos. Nascido na rua e movido pela rua, *Novelo de Fita* carregou consigo para os espaços quase sempre assépticos e polidos a imprevisibilidade e a aspereza do concreto e do encontro com o desconhecido — apesar da candura e da maciez da fita enrolada no carretel.

Outro elemento fundamental que emergiu de *Novelo de Fita* foi a maleabilidade de sua proposição, facilmente adaptável às outras proposições e espaços com as quais viria a se encontrar em seu percurso. Faço menção especial aqui à 10ª Bienal de Arte da União Nacional dos Estudantes, no Centro Dragão do Mar, em Fortaleza, e à VII Mostra de Performance Negra da Galeria Cañizares da Escola de Belas Artes da UFBA, junto ao Coletivo A-FETO³⁸. Ambos os eventos aconteceram em 2017 e envolveram a participação de outros artistas, sendo

37 Programa performativo de *Novelo de Fita* (2016).

38 O Coletivo A-FETO de Dança-Teatro foi criado em 1997 pela professora Ciane Fernandes enquanto projeto de extensão da UFBA, tendo por conceitos fundamentais de trabalho: Movimento Autêntico, Análise de Movimento Laban/Bartenieff, dança-teatro, dança improvisação e performance.

importante a adaptação do programa performativo inicial aos contextos espaciais e coletivos em que viria a se desenvolver.

1.3.1.1 *Novelo de Fita no Dragão do Mar*

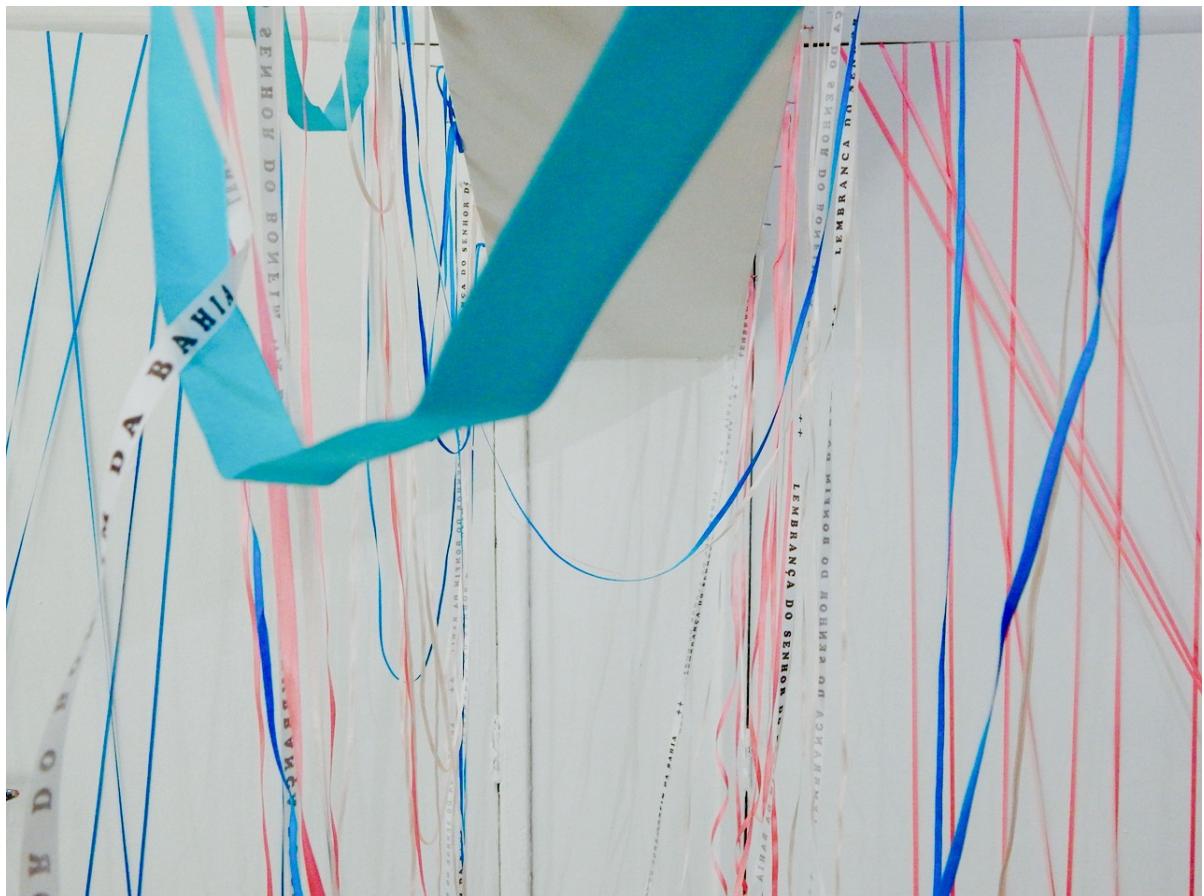


Figura 13 – Instalação de *Novelo de Fita* na galeria de arte do Dragão do Mar, em Fortaleza, 2017. Acervo Pessoal do autor.

Em Fortaleza, Ceará, *Novelo de Fita* havia sido aceito enquanto parte de uma mostra de artes visuais, sendo importante para a curadoria que se ampliasse sua potência de diálogo com as demais obras da exposição, em sua maioria menos interativas. A curadoria, sob o cuidado da artista plástica Andressa Argenta Orosco, era uma proposta neoconcretista e reuniu proposições que de alguma forma estabelecessem diálogos. Por essa razão, *Novelo de Fita* de performance se tornou também intervenção e instalação. Enquanto instalação, fitas de cetim azul-claro e rosa, e outras brancas com o tradicional escrito “lembraça do Senhor do

Bonfim” cobriram duas portas da parte interna da galeria e desciam do teto ao chão, precariamente enroladas em pinguinhos e caindo de leve sobre os passantes que ousassem atravessá-las. O azul e o rosa escolhidos por mim remetiam às cores do manto de Nossa Senhora do Rosário, tão frequentes nos ternos de congo e moçambique do Triângulo Mineiro. Era uma forma que encontrei de aproximar o imaginário simbólico de minha terra natal com a terra que havia me acolhido nesta pesquisa, Salvador. Coincidentemente, eram cores que também estabeleciam diálogo com o bordado sobre tela em tecido de Marlon Lopes Leal, intitulado Terceiro Imepachment: batalha política (2016), um quadrado dividido ao meio no sentido da altura, tendo o rosa preenchendo totalmente um lado e o azul o outro.

Enquanto intervenção e performance, eu me sentei sobre um banco que havia sido coberto com fios de crochê (figura 14) pela artista plástica Laise Xavier dos Santos na proposição *Yarn Bombing* (2016). Com camisa de crochê branco, sobre o banco modificado por ela, permiti e provoquei crianças e adultos que visitaram a vernissage a enrolar fitas de cetim amarelo neon em volta de mim, até que eu me tornasse um emaranhado vivo de fita e crochê.



Figura 14 – Interação de *Novelo de Fita* na 10ª Bienal da UNE em 2017. Fotos de Vitor Vogel³⁹.

Finalmente, no meio da semana de exposição, decidi fazer um diálogo com uma proposição da curadora, Andressa Argenta, que ficaria sentada no chão de olhos fechados, em silêncio, com um rolo de fita de cetim vermelho na entrada de uma das pontes vermelhas que

39 Disponível em: <https://www.flickr.com/photos/imagensdademocracia-cucadaune/>, acesso em fevereiro de 2017.

cruzam os pavilhões do Dragão do Mar (figura 15). As pontes são emaranhados de ferro pintados de vermelho. A proposta era que eu saísse da galeria, brincando com os passantes, enrolando e desenrolando as fitas nas pessoas e objetos do percurso até chegar a Andressa Argenta, com a qual deveria enrolar e desenrolar o carretel de cetim vermelho que ela ficaria segurando com suas mãos, de olhos fechados, aguardando em silêncio pela minha chegada.

Seguido por uma câmera filmando e fotografando as ações que ora se seguiriam, sair da galeria com ar condicionado, encontrar o chão quente do início de tarde de Fortaleza. Encontrar formas de me deslocar e brincar sem machucar os pés descalços. Encontrar com as pessoas, abraçá-las e enlaçá-las nas fitas. Ser fita, se enrolar nas pessoas. Deixar que encontrassem formas de escapar do enlace de pernas e braços, de tronco e pescoço. Acionar os programas performativos. Adaptá-los ao inesperado, me permitir brincar, entender formas de acionar estados de invenção em mim e nos demais participantes. Descobrir *mise en abyme*⁴⁰ sem ainda saber que seria tão importante para mim (no topo à direita da série de fotos da figura 15). Responder ao som de berimbaus que tocavam ao fundo. Sentir e me permitir ser levado pelo vento. Ser vento. Simular uma queda para chamar a atenção. Realmente cair porque me enrolei na fita. Atravessar a ponte de emaranhados de ferro vermelho, parar um pouco antes de Andressa Argenta e, provocado pela arquitetura, subverter o espaço de passagem fácil, criando uma teia de fitas azul e rosa que transformava e complicava o fluxo de pessoas — ao ponto dos seguranças virem pedir para desfazer a teia. Pedir aos passantes para ajudar a desfazer o emaranhado. Entregar aos seguranças um mimo, pedaços de fita da cor que escolheram. Sentar frente a frente com Andressa Argenta após enrolar muita fita vermelha em torno dela. Devolver a fita ao carretel com sua ajuda. Olhos fechados, pressa. As mãos não entendem os emaranhados. Os olhos, travessos, dão espiadelas de lado, vez e outra, ansiosos por finalizar a proposição. O sol, calor, o suor. O xale sobre as cabeças para oferecer um pouco de proteção. Faz parte da brincadeira quebrar as regras? Abraço. Deitar. Contemplar as sensações que ainda ressoam dessas duas horas de percurso⁴¹.

Ao levar *Novelo de Fita* para Fortaleza, algumas questões da presente investigação foram sendo elucidadas e explicitadas. A primeira delas se refere à participação do público. Influenciado pelo pensamento de Hélio Oiticica e Eleonora Fabião, me interessava entender que tipo de interação *Novelo de Fita* teria potência de promover. A participação direta, com o mínimo de mediação é uma das insistências poéticas que sempre têm me acompanhado neste processo. Apesar de reconhecer e utilizar a contemplação quase sempre acompanhada de câmeras e celulares enquanto inspiração de minhas investigações criativas, neste momento me interessava mais entender corporalmente formas de me manter aberto e atento ao diálogo

40 O conceito de *mise en abyme* e seus desdobramentos nesta pesquisa serão discutidos mais à frente.

41 Escrita automática a partir das memórias que emergiram da visita ao arquivo videográfico do processo.

com as contribuições oriundas de outros sujeitos e do próprio espaço, de tal sorte a ampliar seu interesse e inserção na proposição. O protagonismo, da mesma forma que Eleonora Fabião, deveria estar na ação. Mas reconheço que devido às roupas escolhidas por mim, que me destacavam dos passantes e devido à diferença na forma de me movimentar e de me relacionar com o público, neste momento ainda havia uma certa centralidade no corpo do artista. Toda ação que emergisse haveria ainda de passar por mim e quase sempre ser gestada em mim. Outro desafio importante era entender formas de viabilizar a participação por meio de um diálogo predominantemente não-verbal.

A voz seria utilizada em última instância e, por isso, encontrar estratégias de estar presente e disponível corporalmente eram elementos fundamentais para convidar, por meio do gesto, à participação. Finalmente, era indispensável que este fosse um convite e não uma imposição, que fosse algo como uma “provocação saborosa”, não cabendo portanto estratégias coercitivas ou vexatórias de participação. De outra forma, não seria viável a criação de espaços físicos e potenciais para a livre emergência de *estados de invenção partilhados* entre público e artista (cf. Oiticica 1972). As fitas de cetim coloridas, que se desenrolavam dos carretéis e se enrolavam no espaço, no meu corpo e no corpo daqueles que se dispusessem a participar da proposição serviam como elemento mediador importante na composição e transformação do espaço e das ações, trazendo aqui outra insistência poética: a abertura da proposição. Por serem elementos “crus”, sem tratamento prévio ou modificação, se colocavam como instrumentos abertos à manipulação e transformação, tanto física quanto simbólica. Claro que o contexto de uso e também a forma como eram manipuladas por mim definiam uma certa direção e limites de uso das fitas, mas nada que impusesse um caminho ou trama a serem seguidos.

Haviam por isso momentos em que eu me via impelido a abandonar um caminho previamente planejado segundos atrás para ceder a uma proposição das pessoas que chegavam e decidiam que as fitas ficariam interessantes se enroladas em um arbusto ou amarradas a um banco. Se antes me preparava para mudar de espaço, era necessário me demorar mais naquele trecho para dar resposta e abertura para a proposição que emergia.



Figura 15 – Sequência do percurso de *Novelo de Fita*, 2017. Fotos de Débora Guedes. Acervo pessoal do autor.

Se eu decidia complicar a passagem de pessoas, recriando o emaranhado de ferros da ponte no meio do caminho com um emaranhado de fitas e os seguranças do Dragão do Mar me solicitavam que as retirasse, era preciso rever a proposição de tal sorte a atender a solicitação e continuar promovendo a *liberação inventiva das capacidades de brincar* (cf. Oiticica, 1972) não somente com os passantes, mas agora também com os seguranças.

Neste sentido, o desafio de adaptar o corpo e adaptar a proposta pedia uma escuta atenta e carinhosa às intervenções dos demais propositores-interventores. Não se tratava de me sujeitar ao meio, mas antes de manter abertura à alteridade e ao diálogo, eixos norteadores e balizadores dos encontros que porventura viriam a emergir. Diálogo com os ferros entrelaçados, com o chão quente do meio dia próximo à linha do Equador num litoral, com corpos que se abraçam e se entrelaçam inspirados por fitas que também abraçam bancos e se emaranham em arbustos. Um diálogo que se faz na proposição de problemas e busca de soluções em tempo real.

Outra insistência poética foi a atualização de memórias do passado distante e recente (cf. conceito de comportamento restaurado em SCHECHNER, 1985), bem como buscar formas de compartilhar rastros desta atualização em *tokens* para rememoração no futuro. A imagem do banco coberto por crochê de Laise Xavier vir a se atualizar de forma inconsciente em outro banco coberto por mim com fitas de cetim dias depois (figura 15, topo à direita). Ou ainda, o ato de partilhar fitas de cetim como presentes, que presenciei junto ao meu pai e ao grupo *Baiadô* e posteriormente em Salvador com as fitinhas do Senhor do Bonfim, se atualizava ao oferecer pedaços das fitas usadas durante a performance àqueles que se dispusessem a participar nem que fossem por breves minutos da proposição. Pedaços de fita, ao mesmo tempo mimos e rastros, testemunhos de uma experiência efêmera.

Essa atualização de memórias também é utilizada na medida em que atualizo conscientemente em minha prática as experiências de outros artistas para solucionar problemas e desafios similares àqueles que porventura viria a vivenciar, em particular quanto ao direito ao espaço público, sua institucionalização, utilização, apropriação e intervenção. Apesar de realmente aprofundar nestas questões no próximo capítulo, gostaria de citar brevemente três cenários que servem de base para a última insistência poética do *Novelo de Fita* que se realizou no Dragão do Mar: o uso do espaço público e relações de poder.

Acredito que boa parte de minha tranquilidade na lida com os seguranças que solicitaram que desfizesse os emaranhados de fitas que atrapalhavam a passagem numa das pontes vermelhas do Dragão do Mar (ver figura 15, topo à direita) se deveu ao fato de ter tido acesso ao relato de Eleonora Fabião (FABIÃO e LEPECKI, 2015) a respeito de uma situação similar. Quando ela havia levado sua série de ações para uma praça de Fortaleza (coincidência?), chegou um grupo de policiais que vieram lhe informar que seria proibido realizar as ações que ora estava propondo ali — quer dizer, empinar pipas. Questionados por Fabião que esclarecessem o que de fato era proibido, estar ali na praça ou estar ali empinando pipa, eles informaram que ambas coisas eram proibidas. Sem se surpreender ou se demorar questionando a validade e legitimidade da informação oferecida, ela pediu aos policiais que aguardassem um momento e se virou para repassar às pessoas o que lhe havia sido dito: que seria necessário encerrar a ação, afinal era “proibido” estar ali fazendo o que estavam fazendo. Sem querer e sem saber, os policiais se inseriram e passaram a fazer parte da proposição de Fabião na medida em ela acolheu sua intervenção como ponto de encerramento do programa performativo que estava em curso.

Meses depois, eu viria a ouvir o relato do encontro de Eloisa Brantes com a polícia na ação *Universidade Pública Lixo Olímpico* (ver também LINKE et al., 2017), realizada na cidade do Rio de Janeiro em 2016. Em julho de 2017, Brantes participou da mesa redonda *Teatralidade, Cidade e Política no I Encontro de Arte, Cidade e Teatro* (URBARTE) organizado pelo PPGAC-UFBA em Salvador, BA. Nesta mesa redonda, Eloisa Brantes lembra de uma série de mobilizações ocasionadas pelo acúmulo de lixo na Universidade do Estado do Rio de Janeiro (UERJ) por conta de uma renovação do contrato com a empresa terceirizada responsável pela limpeza da universidade. Dentre as várias atividades organizadas por essas mobilizações, Brantes coordenou uma proposta na qual um mutirão de estudantes e professores viriam a ensacar o lixo, resultando em cinquenta sacos que foram então levados para a Praça Mauá e dispostos em frente a um monumento durante uma manifestação do Sindicato dos Professores. Logo, um grupo de policiais se aproximou, mas, contrário à expectativa implícita, os sacos não foram esvaziados na praça, impedindo que se justificasse qualquer intervenção policial posto que nenhum crime estava sendo cometido. Intencionalmente e silenciosamente, Eloisa Brantes e os demais integrantes dessa ação decidiram restringir a participação policial ao mero testemunho do protesto que se estabelecia, sem abrir brecha para um confronto violento, que acabaria por dar protagonismo a eles em vez de ressaltar o descontentamento

com o descaso do poder público com a educação do estado do Rio de Janeiro. Eloisa Brantes e os demais propositores é que definiram quando e como a ação se encerraria, o que aconteceu com o recolhimento dos sacos que seriam colocados em local apropriado para posterior coleta pelos agentes de limpeza.

Finalmente, vale ressaltar o encontro de Diana Taylor (2003) com os policiais de Nova York durante o outono de 1998 numa ação não proposta por ela, mas da qual tomou parte enquanto testemunha no Central Park. Um grupo de rumbeiros imigrantes de Cuba realizava uma apresentação musical que logo reuniu uma quantidade significativa de pessoas para dançar ao som de seus instrumentos. Sob a justificativa de que estariam perturbando a ordem pública e de que eles não tinham autorização para realizar o tal encontro, bem como que a quantidade de pessoas reunidas estava acima do número permitido (20 pessoas), um grupo de policiais interrompeu a apresentação, tomando o protagonismo para si. De verbal o confronto se tornou físico e instrumentos foram apreendidos, bem como um dos músicos foi algemado e levado preso.

Sem querer me aprofundar sobre tema neste capítulo, posto que irei desenvolvê-lo com maior detalhe no próximo, é importante ressaltar que tanto eu quanto Eleonora Fabião e Eloisa Brantes estávamos numa relação privilegiada de poder, protegidos pela instituição da qual vínhamos (a universidade), pelos eventos nos quais estávamos inseridos (a Bienal de Arte da UNE no meu caso, um edital do Itaú Cultural no caso de Elonora Fabião e o protesto do Sindicato dos Professores, no caso de Eloisa Brantes), e, obviamente, pela cor clara da pele. Da mesma forma estava a professora da New York University Diana Taylor, mas não o estavam os rumbeiros cubanos que tiveram seu evento não oficial e não financiado pelo governo encerrado, instrumentos apreendidos e um dos participantes preso sob alegações contraditórias. Todas as ações descritas, em maior ou menor escala propõem uma apropriação e subversão temporária do espaço público para expressão artística. A questão principal que fica para mim a cada vez que me proponho o uso deste espaço é referente aos limites e responsabilidades que estão colocadas a cada proposição, bem como o papel dos sujeitos envolvidos.

1.3.1.2 Novelo de Fita e Série Olhar Digital na Galeria Cañizares

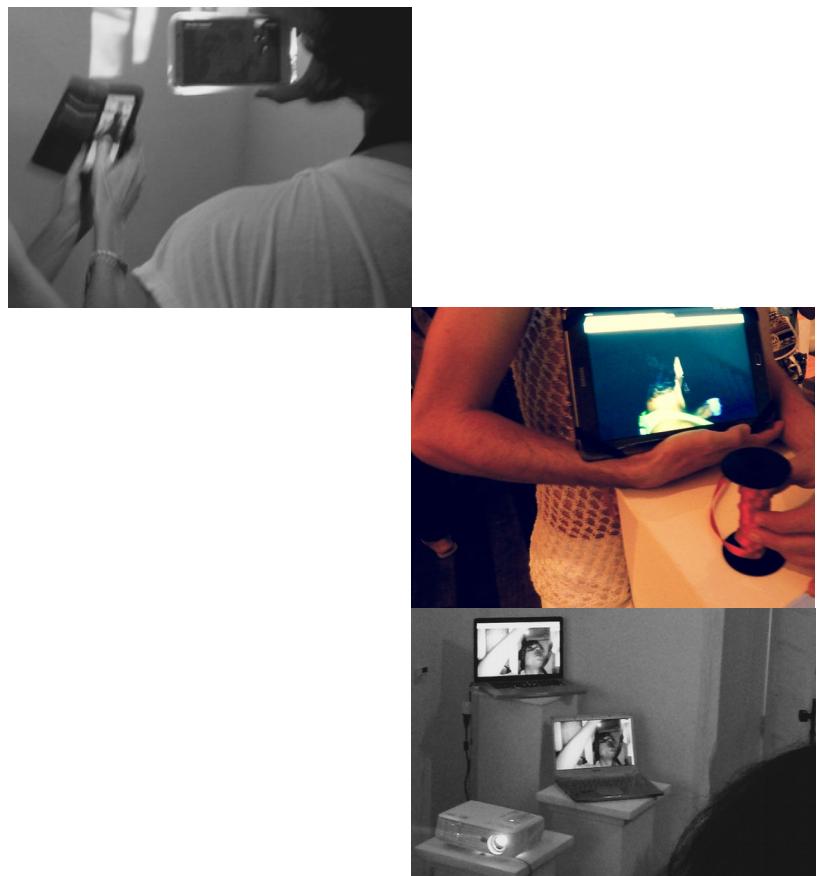


Figura 16 – Detalhes da instalação da série *Olhar Digital*, durante a performance *A Própria Ação* na VII Mostra de Performance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves.

O Coletivo *A-FETO*⁴² havia sido convidado em março de 2017 para participar da VII Mostra de Performance Negra da Galeria Cañizares da Escola de Belas Artes da UFBA. O tema da mostra era *Imagen Negra, Empoderamento e Dissonâncias Contemporâneas*, o qual por si só já provocou uma série de questionamentos quanto ao lugar de fala do coletivo. O título da proposição do Coletivo *A-FETO* era *A Própria Ação*, que vinha como reflexo das inquietações do grupo em relação ao seu lugar de fala nesta mostra. As insistências poéticas que eu havia experimentado meses antes em Fortaleza se repetiam também, com ênfase especial na adaptação da proposta inicial às proposições dos diversos integrantes do coletivo.

42 O Coletivo *A-FETO* foi criado pela professora Ciane Fernandes em 1997 quando fora nomeada professora de Técnica de Corpo para Cena da Escola de Teatro da UFBA. Seu “interesse era justamente o de fomentar a criação cênica a partir do movimento corporal para possibilitar a experimentação estética neste âmbito, expandindo o universo pedagógico da Escola de Teatro” (FERNANDES, 2018b, p. 145).

Vi nesta mostra uma oportunidade de entrelaçar *Novelo de Fita* com outra proposição que venho experimentando nesta pesquisa: *Olhar Digital* — outra insistência poética: o entrelaçamento de proposições artísticas. No aspecto técnico, a série de ações de *Olhar Digital*⁴³ consiste em criar um circuito fechado entre um roteador, um celular com sistema operacional *Android*, e computadores⁴⁴ via rede sem-fio para captação e transmissão de imagens em tempo real. No celular é instalado um *software* para transformá-lo em servidor de imagens. O computador é quase sempre conectado a um projetor multimídia e não é necessário que se instale nele nenhum *software* específico, posto que a comunicação com o celular é feita via navegador de rede⁴⁵ fazendo uso do número do IP gerado pelo *software* do celular⁴⁶.

Por fazer uso de dispositivos digitais (computador, roteador, celular, câmera, projetor multimídia), a série *Olhar Digital* demanda um espaço que garanta minimamente a segurança dos equipamentos, bem como a possibilidade projeção e, também, o acesso à rede elétrica. Essas questões podem ser adaptadas a espaços abertos tais como uma praça ou pátio, mas demandariam uma organização e apoio logístico mais complexo. Por preferir cuidar destas questões sem envolver outros agentes, o convite para participar junto do *Coletivo A-FETO* desta mostra de performance em uma galeria de arte se mostrou frutífera para experimentar o entrelaçamento de *Novelo de Fita* e da série *Olhar Digital* em um espaço que, apesar de ser fechado, ainda me oferecesse certa maleabilidade.

Mesmo envolvendo equipamentos mais complexos do que *Novelo de Fita*, a série *Olhar Digital* também parte da insistência poética de ser o mais adaptável possível, além de ser uma solução de custo e complexidade relativamente baixos, que não demanda equipamento de ponta ou espaços muito específicos para ser viável (na verdade, quanto ao espaço, o que geralmente é imprescindível para *Olhar Digital* são pontos de energia elétrica). Com relação ao sistema operacional, a única limitação na solução que encontrei no momento presente foi quanto ao sistema do celular que funciona como servidor de imagens, o qual precisa ser *Android*. É possível realizar proposição similar com um celular rodando outro *software* no

43 Irei ampliar a discussão e desenvolvimento desta série em capítulo posterior.

44 Por computador não me refiro somente aos dispositivos comumente relacionados ao termo, como laptops e computadores de mesa. Celulares e tablets com acesso à rede sem-fio também podem ser utilizados.

45 Navegador de rede, ou simplesmente navegador, é um *software* que permite a um dispositivo digital acessar e interagir com informações hospedadas em um servidor de rede.

46 Número de IP, ou número do Protocolo de Internet é utilizado para comunicação entre computadores conectados a uma mesma rede. Apesar da série *Olhar Digital* não fazer uso da internet, ela demanda a criação de uma rede sem-fio fechada para funcionar. O número de IP é utilizado pelo computador para acessar e transmitir as imagens captadas pela câmera do celular.

sistema *iOS*, da Apple, mas este teste não foi realizado por mim, pois me interessava fazer uso dos equipamentos de que já dispunha com o mínimo de gasto extra para que a proposição fosse viável. O celular e o roteador eram equipamentos de que já dispunha. A versão do *software* utilizado por mim para configurar o celular como servidor é gratuito — *Ip Webcam*, de Pavel Khlebovich⁴⁷. O projetor multimídia utilizado geralmente é da universidade e, para a mostra da galeria Cañizares, membros do *Coletivo A-FETO* me emprestaram laptops e tablet para multiplicar a quantidade de telas reproduzindo as imagens captadas.

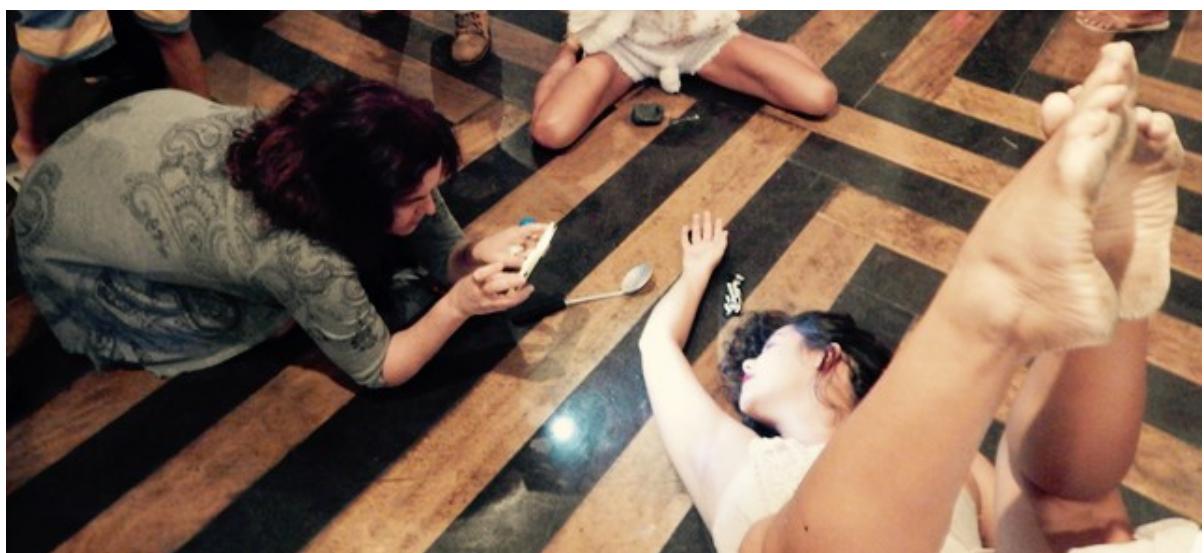


Figura 17 – Ludimila Nunes, do *Coletivo A-FETO*, tendo sua imagem captada pelo celular-servidor nas mãos de Márcia Andrade durante a performance *A Própria Ação* na *VII Mostra de Performance Negra* da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.

A preparação para a prontidão corporal com a série *Olhar Digital* envolve mais a instalação e afinação de dispositivos digitais do que uma atenção direta para o corpo do artista. Ou antes, tenho percebido que o alto nível de concentração exigido para organização dos aparelhos eletrônicos (que pode chegar a várias horas, a depender do equipamento) é por si só o elemento-chave para minha prontidão corporal, posto que fico praticamente sozinho na sua montagem e regulação antes, durante e depois da performance. Há aqui um entrelaçamento das funções típicas do performer em interação com o público, que precisa abrir a escuta ao espaço, às pessoas, e ao próprio corpo em relação com o meio, mas elas se complexificam na medida em que o performer é também o “técnico de informática”, que

47 Disponível para download em <https://play.google.com>.

precisa cuidar da segurança dos dispositivos e precisa estar atento para resolver qualquer mau funcionamento.

Observando meu estado corporal neste tipo de processo, geralmente percebo um aumento do tônus muscular, bem como uma sensação de “nervos à flor da pele”, raramente me sentindo tranquilo. Cuidar do circuito fechado da rede sem-fio (*wireless*) ao mesmo tempo em que tenho que cuidar da interação com o público é algo que quase sempre me deixa pilhado (*wired*). Com a licença de fazer mais alguns trocadilhos, o desafio aqui é sustentar uma dupla conexão com público e maquinário, sendo imprescindível cuidar de me manter na linha (*online*) sem perder a linha (*offline*) — ou mesmo o fio da meada. Estas questões geram em mim um estado alto de ansiedade, posto que a tensão muscular é aqui também tensão emocional, implicando em encontrar estratégias de garantia da fluidez da ação e da abertura para responder às proposições do público de tal sorte a não impedir a *liberação inventiva das capacidades de brincar* — de pouco adianta ter o maquinário funcionando se os corpos não têm disponibilidade para o encontro e a invenção.



Figura 18 – Performatividade das telas: câmeras e telas participando da performance *A Própria Ação* na VII Mostra de Performance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Fotos de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.

Nesta realização de *Olhar Digital*, uma das estratégias que usei foi compartilhar com o público o uso e cuidado dos dispositivos digitais disponíveis. De forma similar ao que aconteceu em Fortaleza, entreguei a Mauro César Alves — colega que também estava cursando mestrado — minha câmera digital e pedi a ele que fotografasse as pessoas da galeria fazendo um recorte específico de registro do uso de seus celulares e câmeras durante a apresentação das performances que estavam acontecendo. A ideia era ter um registro dos eventos a partir dos “olhos digitais” dos dispositivos do público. Além dos recortes já feitos por

mim com a montagem do circuito-fechado, me interessava ter um registro performativo dos recortes feitos por aqueles que participavam enquanto observadores.

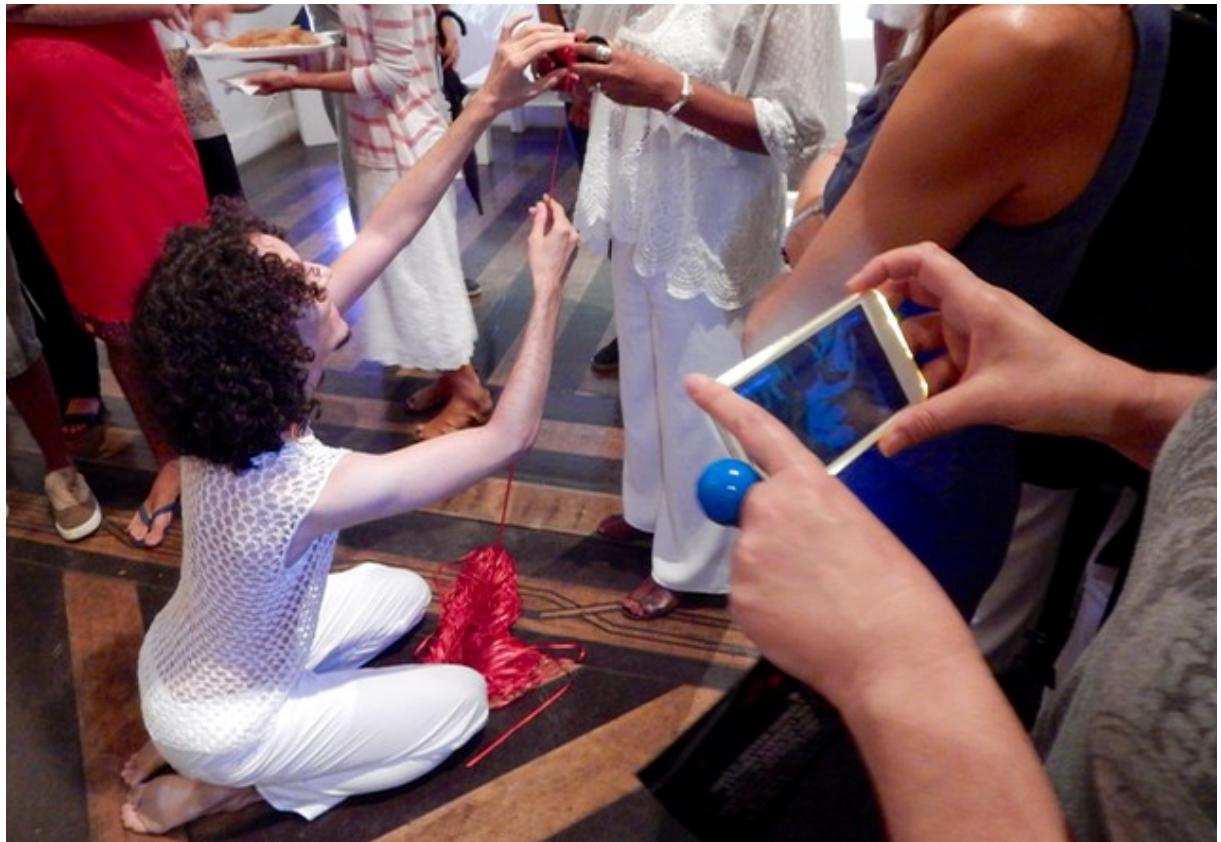


Figura 19 – Entrelaçamento de proposições. Celular-servidor da série *Olhar Digital* nas mãos do público captando ação de *Novelo de Fita* durante a performance *APrópriaAção* na VII Mostra de Peformance Negra da Galeria Cañizares, em Salvador, BA, 2017. Foto de Mauro César Alves. Acervo pessoal do autor.

Devido ao fato de que as proposições trazidas pelo *Coletivo A-FETO* para a mostra implicava numa quase cacofonia de discursos sobrepostos, a série *Olhar Digital* precisava não gerar muito ruído. Por essa razão, cuidei para que o programa performativo de *Olhar Digital* fosse o mais simples possível: *captar com um celular os eventos ao redor e transmitir via circuito-fechado sem-fio em tantas telas digitais quanto for viável os recortes capturados*. Além disso, procurei organizar a proposição de tal forma a dar centralidade tanto às imagens multiplicadas de artistas quanto do público, de tal sorte que o celular-servidor passasse de mão em mão pelo público captando e multiplicando discursos imagéticos ao gosto de quem estivesse filmando no momento.

Enrolado nessas questões de *Olhar Digital*, vestido de branco (com o mesmo figurino utilizado em Fortaleza), eu também caminhava com um novelo de fita de cetim vermelho

enrolado no pescoço como se fosse um colar — *tokens* da performance anterior: a camisa de crochê inspirada no banco de Laise Xavier e a mesma fita de cetim vermelho que havia enrolado e desenrolado com Andresa Argenta em Fortaleza. Ao retirar a fita do pescoço, ela começou a se embarasar e, a partir deste incidente, pedi a pessoas do público que me auxiliassem a desembaraçar a fita de tal forma que fosse possível enrolá-la de volta no carretel. Havia um porém, entretanto: a questão do tempo. Uma vez que *Novelo de Fita* se entrelaçava com *Olhar Digital* e uma vez que também se entrelaçava com uma série de outras ações que compunham a proposição do *Coletivo A-FETO* em *APropriAção*, não tinha disponível o mesmo tempo dilatado que estava acostumado a empregar para desembaraçar e enrolar a fita de volta ao carretel. O tempo de apresentação concedido a nós era reduzido em relação ao tempo que estava acostumado a desenvolver *Novelo de Fita* (de duas horas precisei desenvolver a ação em apenas trinta minutos). Novamente, era preciso adaptar a proposição, mas com o cuidado de manter a conexão com o público e a emergência de estados de invenção.



Figura 20 – *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar*, 2016. Detalhe. Foto de Lina Mendes.
Acervo pessoal do autor.

2 PLAY—JOGAR OU BRINCAR?



Figura 21 – *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar*, na Universidade Federal de Uberlândia, em Minas Gerais, 2015. Foto de Vivian Vieira. Acervo pessoal do autor.

A primeira vez que mergulho mais diretamente em experimentações artísticas que viriam a delinear a estrutura conceitual que fundamenta esta pesquisa aconteceu durante o primeiro semestre do bacharelado em dança pela UFU, em 2015. Nessa época concebi a performance *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar* como resultado dos estudos que estava realizando nas diversas disciplinas que cursava e na pesquisa que estava realizando na área de educação infantil da Escola de Aplicação Básica (ESEBA-UFU) (FARIA e GARGIULO, 2018), sob a orientação da professora Paula Amaral Faria. Mesmo atuando num espaço formal de educação e apesar de ser pedagogo, não me interessava aprofundar nos aspectos de ensino-aprendizagem pelo fato cursar um bacharelado e não uma licenciatura. Por isso, meu foco de trabalho na ESEBA foi próximo de uma residência artística para elaboração do processo criativo que viria a culminar posteriormente na performance *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar*.

Junto de Faria, inspirado pelas experimentações do duo italiano de dança-desenho Segni Mossi⁴⁸, eu propus durante dois semestres às crianças uma provocação: “como seria possível

pintar com o corpo?” Após cobrir o chão com papel pardo, dispor potes de tinta guache, pincéis, esponjas etc., e oferecer às crianças camisetas para proteger minimamente seu uniforme, fomos bombardeados com perguntas. Incertas quanto ao seu lugar de ação naquela proposição que saía do grupo de convenções habitualmente estabelecidas pelo espaço escolar, as crianças nos perguntavam “Posso pintar *com o dedo?*”, “Posso pintar *o dedo?*”, “Posso pintar a mão?”, “... e o braço?”, “... a nuca?”, “... o braço *do colega?*”, “E suas pernas, professora, posso pintar?”. Diante das respostas afirmativas, tanto minhas quanto de Paula Faria, acontecia uma revisão das expectativas das relações de poder previamente estabelecidas entre as crianças umas com as outras, entre as crianças com professores e das crianças com o espaço escolar. De pintar *com* o corpo, a proposição se ampliou também para pintar *o* corpo. Tal qual proposto por Oiticica, era um “processo de concreção”, da obra se tornando corpo e do corpo se tornando obra.

Estas perguntas das crianças levantaram questionamentos para mim enquanto estudante do bacharelado em dança a respeito das expectativas estabelecidas na relação artista-público-obra. Da mesma forma que na relação professor-estudante-escola, é uma relação cheia de “possos” e “não-possos”. Galerias de arte para proteger quadros, esculturas e instalações frequentemente orientam “Por favor, não-toque”. Peças de teatro e concertos musicais não raras vezes esperam o mínimo de participação da plateia, quase sempre restrita a aplausos ao final. As proposições artísticas que saem das estruturas convencionalmente estabelecidas, notadamente aquelas da arte contemporânea e, no meu caso em específico, da performance arte, por serem mais recentes, trazem convenções que nem sempre estão muito claras para o público. Meu desafio inicial, portanto era buscar propor soluções que permitissem à própria proposição falar por si mesma a respeito de seus limites e peculiaridades.

Tal qual um brinquedo num *playground*, eu estruturei *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar* de tal forma a buscar ser convidativo para a ação das pessoas presentes. Eu, vestido de branco sobre um quadrado de tecido branco de 1,4m² afixado no chão sobre plástico transparente, com quatro potinhos de tinta guache em cada ponta. Os potinhos, intencionalmente deixados abertos, e eu, ficávamos parados, num lugar com fluxo razoável de pessoas, à espera de sua interferência no micro-sistema proposto por mim. Eu só começaria a me movimentar uma vez que alguém se dispusesse a interferir, jogando a tinta dos potinhos

Lumare e pela bailarina Simona Lobefaro, tendo como pressuposto de que dança e desenho são duas formas de criar rastros. (Site: <http://segnimossi.net>)

sobre meu corpo ou sobre o quadrado. A movimentação do meu corpo se faria a partir de minha leitura pessoal das sensações oriundas dos estímulos táteis, visuais e sonoros emergidos do encontro com as pessoas que se abrissem a participar de forma não contemplativa comigo, num diálogo predominantemente não-verbal que remetia principalmente àqueles questionamentos trazidos pelas crianças na ESEBA: “será que eu posso?”, “o que eu posso de fato?”.

Considero *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar* enquanto o experimento seminal que viria a convergir posteriormente nas proposições que ora descrevo nesta pesquisa. Não é uma performance que faz uso de aparatos digitais, mas já tem em si mesma os conceitos inerentes à cultura digital, pelo fato de que foi inspirada nos sistemas digitais que oferecem *feedback* em tempo presente às ações do público, tal qual um computador com determinado programa o faria. É uma proposta que está imbuída do que entendo como sendo uma *poética do brincar*, pois cria intencionalmente um espaço potencial de interação (um *playground*) que só pode ser ativado pela liberação inventiva das capacidades de brincar por parte do público, o qual considero aqui como participador em referência a Oiticica. Por isso, esta proposição atendia à “criação total da participação”, bem como era um “processo de concreção”, no qual a obra se torna corpo e o corpo se torna obra. Obviamente, parte do meu interesse era, sim, questionar as convenções comumente estabelecidas na relação artista-obra-público, mas o ponto culminante de *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar* se referia principalmente em explorar estratégias em que tanto eu quanto o público engajássemos de forma inventiva nesta experiência, descobrindo novos significados da proposição artística por meio da participação direta.

Esse processo era, portanto, marcado por uma busca, uma tentativa de resposta aos questionamentos que começavam a tomar forma já naquela época. Em suma, considero que foi a partir de *Um Quadrado Branco no Meio de um Lugar* que dei início à estruturação conceitual que pretendo delinear neste capítulo a respeito do brincar e de suas relações com a poética que é base para os programas performativos que venho propondo nos últimos anos. A partir desta proposição, eu começo a investigar criativamente o lugar do brincar enquanto conceito para composição e reflexão em performance, inclusive me questionando a respeito das diferenças entre entender um mesmo processo segundo o viés do brincar ou do jogar — será que elas existem de fato? Intuitivamente, via na abertura da proposição, na participação direta do público, e na instauração de um espaço potencial algumas pistas para dizer que sim. Mas

era preciso aprofundar. Nas páginas que se seguem espero desatar alguns pontos que merecem consideração a esse respeito.

2.1 DA NECESSIDADE DE APROFUNDAMENTO

“Qual a diferença entre *jogar* e *brincar*? ” Essa pergunta já me acompanhava enquanto estudante de pedagogia e agora retorna pela necessidade de encontrar e fundamentar uma tradução que seja ao mesmo tempo eficiente e não ambígua para o português de conceitos originalmente propostos por diferentes autores em outras línguas.

Em *Performance Theory*, Richard Schechner (2003) apresenta um apanhado de perspectivas teóricas tratando de seu entendimento do que significa *performance*, bem como uma classificação dos tipos de atividades que comporiam o continuum deste conceito, a saber: *Play*⁴⁹, *Games*, *Sports*, *Theatre* e *Ritual*. Em 2012 é publicada em português uma seleção de seus ensaios intitulada *Performance e Antropologia de Richard Schechner*. Esta edição é traduzida para o português por diversos autores, sendo organizada e revisada pelo professor da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) e diretor teatral Zeca Ligiéro. A primeira vez que Schechner faz uso do conceito de performance foi em 1966, no artigo *Approaches to Theory/Criticism* (apud Schechner, 2012), a qual foi atualizada posteriormente na década de 1970 em seu livro *Performance Theory*, cuja edição de 2003 é utilizada nesta pesquisa. O contraponto entre o texto original de Schechner e as traduções revisadas por Ligiéro é importante aqui devido ao fato delas alimentarem e inspirarem parte das escolhas que faço na presente argumentação em torno do conceito de *play*.

No livro *Performance e Antropologia de Richard Schechner* (SCHECHNER, 2012), há uma clara preferência de traduzir *play* enquanto *jogo*. Uma das poucas vezes em que *play* aparece como *brincadeira* é logo no início (*ibidem*, p. 7), quando Ligiéro traduz um trecho do artigo seminal de Schechner de 1966: “a performance é uma categoria abrangente que inclui *brincadeiras*, jogos, esportes, o desempenho na vida cotidiana e ritual como parte de um fluido da atividade teatral” (grifo nosso). Nos demais trechos, quando este termo aparece novamente

49 Para evitar confusão, neste estágio da argumentação darei preferência a não traduzir o vocábulo *play*, a não ser que a edição do livro que eu estiver usando já o tenha feito.

é para sublinhar aspectos “menos sérios” do conceito (“estou só brincando”, “brincando com fogo” etc.) ou para se referir ao universo infantil. É importante ressaltar que o trecho escolhido por Ligiéro trata justamente do continuum de atividades que compõem o que Schechner entende como performance. Neste trecho, ele faz uma clara diferenciação entre os vocábulos *play* e *games*⁵⁰, o que fica um tanto quanto difícil de demarcar quando se dá preferência em traduzir *play* enquanto *jogo*. A meu ver, tal ambiguidade fica ainda mais clara quando, ao tentar explicar as diferenças entre *play* e *games*, Ligiéro afirma o seguinte:

Apesar de não ser fácil distinguir jogo (*play*) de *game*, pode-se dizer que, em geral, os *games* são mais estruturados que os jogos. *Games* são limitados por regras, acontecem em espaços previamente designados (que vão desde estádios até mesas de baralho), têm objetivos definidos e envolvem jogadores claramente marcados (algumas vezes, com uniformes). O jogo pode se dar em qualquer lugar e a qualquer momento, envolvendo qualquer quantidade de jogadores, que podem cumprir ou, inesperavelmente, mudar as regras (SCHECHNER, 2012, p. 85).

Mesmo não concordando totalmente com este trecho, acredito que a distinção proposta aqui parece se aproximar daquela feita por Jess e Urdang, segundo os quais “*Play* é a palavra usual para qualquer tipo de atividade, quase sempre não-direcionada, espontânea, ou aleatória. [...] *game* se refere à competição recreativa, mental, ou física, geralmente governada por uma série de regras”⁵¹. Em se tratando dos objetos que corporificam o conceito de *play*, jogos e brinquedos, a professora da Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo (USP) Tizuko Mochida Kishimoto (2006) entende que o que caracterizaria o brinquedo seria

uma *indeterminação quanto ao uso*, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização.

[...]

O brinquedo estimula a representação, a expressão de imagens que evocam aspectos da realidade. Ao contrário, jogos, como xadrez e jogos de construção exigem, de modo explícito ou implícito, o desempenho de certas habilidades definidas por uma *estrutura preexistente* no próprio objeto e suas regras (KISHIMOTO, 2006, p. 18, grifo nosso).

Num primeiro momento, fazendo uso do senso comum e seguindo a linha de pensamento de Kishimoto, pode-se dizer portanto que o que diferenciaria *jogar* de *brincar* seria

50 Aqui traduzido por Ligiéro enquanto *brincadeiras* e jogos, respectivamente.

51 Play is the general word of any such form of activity, often undirected, spontaneous, or random. [...] game refers to a recreational contest, mental or physical, usually governed by a set of rules (JESS e URDANG, 1966, p. 1104, livre tradução minha).

o mesmo que diferenciaria um *jogo* de um *brinquedo* — o xadrez de uma boneca, por exemplo. Por essa razão,

O vocábulo “brinquedo” não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material, cultural e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil. E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Dessa forma, brinquedo e brincadeira relacionam-sem diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (ibidem, p. 21).

Apesar de um jogo poder ser utilizado como um brinquedo e vice-versa, o que distanciaria um do outro seria a forma como se espera que seja utilizado. Para Kishimoto isso se deve ao fato de que “[...] cada contexto social constrói uma imagem de jogo conforme seus valores e modo de vida, que se expressa por meio da linguagem” (ibidem, p. 17) Kishimoto (ibidem) lembra ainda que os termos jogo, brinquedo e brincadeira são usados de forma indistinta no Brasil, o que por si só apontaria um nível baixo de conceituação do campo. De forma similar, numa nota de rodapé, a tradutora do livro *Jogo e Educação* (BROUGÈRE, 2008, p. 9), Patrícia Chittoni Ramos, relata que

Na língua [sic] Francesa, o vocábulo “jeu” é utilizado como sinônimo de *jogo*, *brincadeira* e, no plural “jeux”, *jogos*. Segundo análises do autor, [...], as diferenças são explicitadas pelos usos sociais do termo. Há que se esclarecer, porém que na língua portuguesa, apesar da discussão sócio-semântica também ser pertinente e válida, há vários termos para denominar aquilo que, em francês, está associado a “jeu”. Assim, em português, “brincadeira” refere-se a atividades preferencialmente infantis, enquanto que “jogo” está associado a atividades lúdicas com regras. Esse nível de diferenciação lingüística [sic], porém, deve ser explicado aqui, demandando, para além dessa nota, estudos mais aprofundados.

A respeito das observações feitas por Ramos e Kishimoto, dou destaque à *necessidade de se aprofundar os estudos sócio-semânticos desses conceitos*. Ambas apontam pistas para reforçar que, apesar de serem empregados como sinônimos na língua portuguesa, estes termos *não são a mesma coisa*. Tal entendimento está contido de certa forma também na diferenciação entre os vocábulos *play* e *games*, a qual, repito, é inferida nas notas de rodapé da seleção de ensaios organizada por Ligiéro (Schechner, 2012).

Todavia, minha crítica a Ramos e a Kishimoto se refere justamente à restrição do brincar enquanto supostamente restrito ao universo infantil, o que penso que inviabilizaria um aprofundamento teórico mais amplo do termo. Ontogeneticamente, não é difícil compreender

de onde viria a circunscrição do brincar enquanto atividade pertencente prioritariamente às crianças, posto que já na primeira infância dos seres humanos se desenvolvem comportamentos que poderiam facilmente ser categorizados enquanto brincar/ brincadeira. Por essa razão, não é surpresa que grande parte das traduções que dão preferência ao brincar enquanto tradução para o vocábulo *play* geralmente são de textos que tratam do universo infantil — como por exemplo *O Brincar e a Realidade*, do psicanalista inglês Donald Winnicott (1975), na tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanete Nobre. A questão que coloco aqui, entretanto é: só enquanto criança que um ser humano brinca? A tradução feita por Herbert Rodrigues (TURNER, 2012) de um dos ensaios do livro *From Ritual to Theatre: The human seriousness of play* (TURNER, 1982) e a tradução de Michele Markowitz e Juliana Romeiro, que deu origem à versão brasileira do mesmo livro, a qual é intitulada *Do Ritual ao Teatro: A seriedade humana de brincar* (TURNER, 2015), parecem propor que não.

Se jogar e brincar não são a mesma coisa, e se brincar não seria uma atividade que está necessariamente restrita ao universo infantil, por que razão então é recorrente a preferência em se traduzir *play* como *jogar*? Dentre as várias hipóteses que levanto para explicar esta preferência, aponto inicialmente a tradução do clássico de 1938, *Homo ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, do historiador holandês Johan Huizinga (1872-1945). Enquanto clássico, *Homo Ludens* é um livro que trata do aspecto lúdico da cultura e da sociedade, servindo de fundamentação, crítica e revisão para muitos estudos posteriores, incluindo aqueles de Richard Schechner. A primeira edição em português é datada de 1971, se intitulando *Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura*⁵², sendo que sua tradução foi feita pelo professor e filósofo português João Paulo Monteiro (1938-2016).

O português enquanto língua romântica tem alguns cognatos⁵³ no francês, no italiano e no espanhol, especialmente em relação à palavra jogo — *jeu*, em francês, *gioco* em italiano e *juego*, em espanhol. Outra característica interessante de tradução é que, apesar de todas essas línguas serem românicas, o português faz uso de duas palavras distintas para diferenciar as ações de jogar e brincar, ambas tendo seu sentido traduzido para as demais línguas nos cognatos do verbo jogar — *jouer*, em francês, *giocare*, em italiano e *jugar*, em espanhol. Minha hipótese é que, pelo fato de Portugal estar na Península Ibérica e compartilhar diretamente de

52 Na edição do ano 2000, a qual é usada nesta pesquisa, está somente como *Homo Ludens*.

53 Cognatos são palavras com a mesma raiz etimológica, quer dizer, palavras com grafia semelhante oriundas de um mesmo significado e que evoluíram de forma diferente, total ou parcialmente quanto ao significado.

trocas culturais mais intensas com Espanha, também compartilha de preferências linguísticas com o país vizinho, o que serviria para explicar a razão pela qual o professor João Paulo Monteiro preferiu traduzir o conceito proposto por Huizinga enquanto jogar/ jogo. Independentemente da razão pela qual Monteiro deu preferência a esta tradução, penso que em grande medida a sua escolha inicial tem peso significativo nas pesquisas que vieram depois.

Outra característica que complica a tradução é aquela mencionada nas notas de rodapé de *Performance e Antropologia de Richard Schechner* (SCHECHNER, 2012), a respeito da polissemia inerente à palavra *play*. Especificamente no ensaio traduzido por Ana Bigotte Vieira e Ricardo Seiça Salgado (*ibidem*, p. 30) há uma observação de que não se optou por “traduzir ‘*play*’ por ‘jogo’, dada a polissemia que o termo tem em inglês, e que a sua tradução para português deixa perder”. Mais à frente, na tradução de Juliana Manhães (*ibidem*, p. 82-3) é reforçado que

[...] em inglês, a palavra “*play*” possui diversas acepções, motivo que nos fez optar por não traduzir as expressões com o equivalente mais comum, “jogar”, na tentativa de sermos fiéis, o mais possível, à escritura e conceitos utilizados pelo autor e, ao mesmo tempo, aproximar o significado do português, como exemplificado nas expressões desse parágrafo. Contudo, em português, também podemos encontrar expressões similares, como “jogar conversa fora”, “jogar verde para colher maduro”, “jogar para escanteio” e outras.

De certa forma, isso também acontece com outras línguas germânicas, em especial no vocábulo holandês *spelen* e no alemão *spielen*, que abarcam em si mais de um sentido possível, o qual é inferido a partir do contexto em que a palavra é utilizada. Por isso, mais uma vez reforço a necessidade de se aprofundar os estudos sócio-semânticos desses conceitos de modo a contribuir para ampliar a sua compreensão em português.

2.2 UMA ARQUEOLOGIA ETIMOLÓGICA

Antes de entrar em outras hipóteses que embasam a escolha por um ou outro termo, penso ser importante investigar as raízes etimológicas de *jogar* e *brincar* em diferentes línguas. A análise etimológica, apesar de não oferecer um veredito fechado do significado contemporâneo dado a uma palavra, permite compreendermos melhor a evolução de um

sentido aplicado a ela e a como ele se desenvolveu no tempo. A esse respeito, o antropólogo britânico Victor Turner entende que,

Numa analogia com a geologia, a arqueologia e a psicologia de profundidade, talvez seja possível considerar a etimologia dos termos-chave de línguas maiores como sistemas de vários níveis, cujos estratos são compostos de camadas históricas de “experiência” depositadas sucessivamente. Afinal, etimologia é um modo de “restaurar o passado”, uma forma de “autorreflexividade” linguística. A crosta geológica da terra, com seus muitos níveis, está “viva” (pensem na erupção do monte Santa Helena); mais ainda está a “mente” ou a “psique” humana, com seus níveis consciente, pré-consciente e inconsciente, cada um subdividido em camadas depositadas por repetidas “experiências traumáticas” ou dramáticas. Os neurobiólogos do sistema nervoso central reconhecem estruturas “arcaicas” que sobreviveram no cérebro, no encéfalo frontal e no sistema nervoso autônomo e que continuam a interagir com o neocôrtex. Do mesmo modo, os “sentidos” passados de uma palavra moderna influenciaram sua nuvem atual de significado (TURNER, 2015, 20-21).

Desta forma, neste trecho da presente escrita, gostaria de me debruçar sobre os “sentidos passados” das palavras *jogar* e *brincar*, não somente em português, mas também em outras línguas, em especial naquelas de raiz românica e germânica. Esta escolha se faz tendo em vista que grande parte das pesquisas em português são embasadas em investigações realizadas em outras línguas, e, portanto, têm sedimentos semânticos heterogêneos de diversas culturas, as quais pedem uma análise das suas “camadas históricas de experiência” para melhor compreender sua conformação contemporânea e, assim, também melhor fundamentar uma ou outra escolha. Isso se justifica uma vez que

Ao falar de *play* enquanto algo conhecido de todos, e ao tentar analisar ou definir a ideia expressa naquela palavra, nós precisamos sempre nos atentar para o fato de que a ideia que nós conhecemos é definida e talvez limitada pela palavra que nós usamos para ela. Palavra e ideia não nascem de raciocínio lógico ou científico, mas antes de linguagem criativa, ou ainda, de inúmeras linguagens — posto que este ato de “concepção” se deu de novo e de novo. Ninguém espera que toda linguagem, ao formar uma ideia e significado de *play*, poderia ter alcançado a mesma ideia ou encontrado a mesma palavra para ela, no mesmo sentido de que cada linguagem tem uma palavra específica para “mão” ou “pé”⁵⁴.

54 When speaking of play as something known to all, and when trying to analyse [sic] or define the idea expressed in that word, we must always bear in mind that the idea as we know it is defined and perhaps limited by the word we use for it. Word and idea are not born of scientific or logical thinking but of creative language, which means of innumerable languages-for this act of "conception" has taken place over and over again. Nobody will expect that every language, in forming its idea of and expression for play, could have hit on the same idea or found a single word for it, in the way that every language has one de nite word for "hand" or "foot" (HUIZINGA, 1980, p. 28, livre tradução minha).

Esse apontamento de Huizinga é importante, na medida em que reforça o meu interesse em fundamentar a escolha de tradução que faço a partir de um argumento embasado na análise sócio-semântica dos conceitos que venho utilizando. Apesar disso, preciso ressaltar que não comungo com a ideia de Huizinga de que linguagens que abstraíram uma noção geral para definir o conceito de *play* em apenas uma palavra seriam necessariamente mais bem-sucedidas na compreensão deste conceito do que as linguagens tidas por ele como “primitivas”. O posicionamento de Huizinga é o mesmo criticado pelo antropólogo Johannes Fabian (1937-) em *O Tempo e o Outro: Como a antropologia estabelece seu objeto* (2013) a respeito do discurso antropológico ocidental que tende a produzir um distanciamento temporal a partir de suas estratégias de argumentação.

Um discurso que emprega termos como primitivo, selvagem (mas também tribal, tradicional, de Terceiro Mundo ou qualquer eufemismo corrente) não pensa ou observa, ou estuda criticamente, o “primitivo”; ele pensa, observa e estuda *nos termos* do primitivo. Sendo o *primitivo*, essencialmente, um conceito temporal, ele é uma categoria, e não um objeto, do pensamento ocidental (op. cit., p. 54).

Mais à frente, Fabian lembra que “as afirmações sobre outros estão correlacionadas com a experiência do observador” (*ibidem*, p. 118). Para Huizinga, as linguagens “altamente desenvolvidas”, compreenderiam melhor a ideia de *play* posto que agregariam em um só termo as diferentes modalidades de *play* em sua multiplicidade de sentidos. Pode-se dizer, portanto, que, ao classificar como “primitivas” o grupo de linguagens que não utilizam a estratégia semântica considerada por Huizinga enquanto mais “desenvolvida”, Huizinga nega a coetaneidade destas linguagens. O que Fabian chama de “negação da coetaneidade” se refere à “*persistente e sistemática tendência em identificar o(s) referente(s) da antropologia em um Tempo que não o presente do produtor do discurso antropológico*” (op. cit., p. 67, grifo do autor). Apesar destas críticas em relação ao seu ponto de vista etnocêntrico e linear, considero como relevante o esforço de Huizinga para explicar as diferentes estratégias linguísticas de expressão dos vários entendimentos do conceito de *play* em diversas culturas. Segundo Huizinga,

Vários indícios nos convencem que a abstração de um conceito geral de *play* tem sido tão tardio e secundário em algumas culturas quanto a função de *play* por si só é fundamental e primária. A este respeito, me parece altamente significativo que em nenhuma das mitologias conhecidas por mim tem *play* incorporado em uma figura divina ou demoníaca, enquanto que, em contrapartida, os deuses muitas vezes são representados brincando [*playing*]. A ausência de uma palavra indo-europeia comum para *play* também aponta para uma concepção tardia de um conceito geral para *play*. Mesmo o grupo

germânico de linguagens difere amplamente na nomeação de *play* e o divide em três compartimentos⁵⁵.

Huizinga argumenta que a concepção de *play* enquanto um conceito logicamente homogêneo e abrangente é uma invenção relativamente recente da linguagem. Tanto o grego quanto o sânscrito, o chinês e também o inglês fazem uso de muitas expressões diferentes para expressar a atividade de *play*. Exemplo disto é o sânscrito, que tem, pelo menos, quatro raízes verbais para o conceito de *play*, sendo que o mais geral é *kridati*, que se refere ao *play* de animais, crianças e adultos. Da mesma forma que nas linguagens germânicas, *kridati* trata ainda do movimento do vento e das ondas.

Voltando a Victor Turner (1982, 2015)⁵⁶, gostaria de trazer suas análises acerca do vocábulo *play*, segundo o qual este termo vem do inglês arcaico *plegan*, e tem relação direta com o movimento, no sentido de que significa “exercitar-se, mexer o corpo de forma animada” (TURNER, 2015, p. 44), sendo cognata do holandês médio *pleyen*, “dançar”. Fazendo referência a Walter Skeat, Turner também associa o termo ao anglo-saxônico médio, *plega*, quer dizer, “jogo, esporte”, ou mesmo “uma briga, uma batalha”, podendo ter se originado do latim *plaga*, “golpe”. Tais raízes parecem propor, segundo ele, um sentido de “luta dançada ou ritualizada” (TURNER, 1982, p. 33, tradução minha). Em seguida, ele cita o *Webster's Dictionary* (apud TURNER, 2015, p. 44-45), segundo o qual *play* é:

1) ação, movimento ou atividade, especialmente quando é livre, rápida, ou leve, por exemplo, o *jogo* dos músculos [aqui, como é bem comum, “brincar” é concebido como algo “leve” em oposição ao “peso” do “trabalho”, “livre” em oposição ao caráter “necessário” ou “obrigatório” do trabalho, e “rápido” em contraste com o estilo cuidadoso e refletido das rotinas de trabalho]; 2) liberdade ou escopo para moção ou ação; 3) atividade em que se engaja para diversão ou recreação [novamente estamos próximos da noção de atividades não vinculadas com necessidade ou obrigação]; 4) divertir-se, contar piadas, por exemplo, fazer algo de *brincadeira* [enfatizando o caráter *não* sério de certos tipos de brincadeiras modernas]; 5) a) jogar um jogo, b) a maneira ou a técnica de jogar um jogo [aqui é reintroduzida a noção de que brincar pode ser trabalhar e pode ter algo sério em sua dimensão não séria, levantando-se a questão de sob que condições a

- 55 Various indications convince us that the abstraction of a general play-concept has been as tardy and secondary in some cultures as the play-function itself is fundamental and primary. In this respect it seems to me highly significant that in none of the mythologies known to me has play been embodied in a divine or daemonic figure, while on the other hand the gods are often represented as playing. The absence of a common Indo-European word for play also points to the late conception of a general play-concept. Even the Germanic group of languages differs widely in the naming of play and divides it into three compartments (*ibidem*, p. 29).
- 56 Vale ressaltar que estou utilizando aqui duas edições do mesmo livro, uma em português datada de 2015, e outra em inglês, datada de 1982.

“diversão” se torna uma “técnica” governada por regras]; 6) a) manobra, movimento ou ato num jogo; por exemplo, o jogo do “osso da sorte”, a formação ofensiva em forma de T do futebol norte-americano ou uma jogada específica brilhante feita por um time ou por um indivíduo, b) a vez de jogar; por exemplo: “falta uma jogada (*play*) para terminar o jogo”; 7) o ato de apostar [e aqui podemos pensar no caráter de “aposta” da adivinhação na sociedade tribal ou mesmo feudal, e, claro a própria palavra “apostar” deriva do inglês arcaico *gamenian*, “brincar”, parente do termo de um dialeto alemão *gammeln*, “esportivo, divertir-se”]; 8) uma composição ou performance dramática; drama; “o negócio é a peça (*play*)” [claramente o termo preserva algo do sentido original de “briga, batalha”, como também aspectos da “recreação”, da “técnica” e da “vez de jogar”, ou sejam, atos, cenas, etc.]; 9) atividade sexual, gracejo.

De pronto, a partir desta citação, é possível identificar uma noção de *play* enquanto atividade em oposição a trabalho (*work*)⁵⁷, fazendo um contraste entre as noções de “peso” e “leveza”, de “obrigação” e “liberdade”, ou “recreação”. É também associado o sentido de “seriedade” como forma de diferenciar uma e outra atividade ou mesmo de oferecer um outro sentido ao mesmo tipo de atividade (o jogo enquanto uma brincadeira “mais séria” por ter regras que o organizam, por exemplo). E, finalmente, há uma contraposição entre o desejo e o prazer sexual⁵⁸ enquanto separados do “trabalho sério” de reprodução.

Retomando o verbete do *Webster’s Dictionary* citado por Turner, me interessa ainda destacar suas observações referentes ao sétimo item: aposta (*gamble*), palavra que se conecta a *game* (jogo, jogar), uma vez que ambos são derivados da mesma raiz etimológica. *Game* pode ser tanto um adjetivo quanto verbo ou substantivo dependendo do contexto. De acordo com o *Online Etymology Dictionary* (HARPER, 2001-2018), *game* enquanto verbo vem do inglês médio *gamen*, “fazer piada”. Fazendo livre tradução do verbete do *Online Etymology Dictionary*, é possível compreender que, no sentido de “jogar um jogo” (*play a game*), a palavra *game* é datada da década de 1520. No seu sentido mais usual, enquanto substantivo, *game* surge em torno de 1200, do inglês arcaico *gamen*, no sentido de “alegria, diversão; jogo, divertimento”; tendo também conexão com a língua germânica (e seus cognatos: frísio arcaico, *game* “alegria, contentamento”, nórdico arcaico *gaman* “jogo, esporte, prazer, divertimento”, saxão arcaico *gaman*, alto-alemão antigo *gaman* “esporte, divertimento”, dinamarquês *gamen*, sueco *gamman*,

- 57 Segundo o *Online Etymology Dictionary* (HARPER, 2001-2018) o sentido de *play* em oposição a *work* seria datada do final do século XIV. Além disso John Lowell Lewis (2013) reforça que trabalho enquanto atividade separada das demais só veio se tornar realidade “recentemente” na história da humanidade, em torno de 10 mil anos atrás, com o advento da agricultura.
- 58 Aqui os termos *foreplay*, “preliminares”, e *to play with oneself*, “se masturbar”, são exemplos importantes do sentido proposto.

“divertimento”), que é dita ser idêntica com o gótico *gaman*, “participação, comunhão”, do prefixo coletivo proto-germânico **ga* + **mann* “pessoa”, dando um sentido de “pessoas juntas”. Significando “competição orientada por regras para comprovar sucesso ou superioridade”, *game* também data de 1200 (exemplos aqui são os concursos atléticos, xadrez etc.), já enquanto caça esportiva data de algo em torno de 1300.

Mesmo que um e outro termo tenham sentidos intercambiáveis, é possível perceber, de pronto, uma predominância de *play* enquanto ação, verbo, e de *game* enquanto substantivo. Huizinga (1980) aponta para o fato de que, tanto em inglês quanto nas línguas germânicas, o sentido do conceito *play* se faz em conexão do verbo com o predicado. Apesar de ser possível dizer *ein Spiel treiben*, em alemão, e *een Spiel doen* em holandês, e *pursue a game* em inglês, o verbo mais apropriado seria *play*. Quer dizer, *play a game* ou *spielen ein Spiel*.

Em certa medida isso é perdido em inglês por causa da duplidade *play* e *game*. Mesmo assim, permanece o fato de que, de modo a expressar a natureza da atividade, é preciso que a ideia contida no substantivo seja repetida no verbo⁵⁹.

Para Huizinga isso por si só indicaria que a ação de *play* é de uma tal peculiaridade e independência, que lhe permite ser classificado enquanto ação que reside numa categoria fora dos demais tipos de atividade humana. A relação entre verbo e predicado se repete também em português, tanto para a expressão *jogar um jogo* quanto para *brincar com um brinquedo*, reforçando portanto a repetição da peculiaridade apontada em *play* do brincar e do jogar também enquanto atividades independentes das demais.

Das linguagens estudadas por Huizinga (1980), há menção especial ao latim, que em sua concepção tem apenas uma única palavra para todo o campo de sentidos que abarca o conceito de *play*: *ludus*, originário de *ludere*, do qual *lusus* é derivado. No latim clássico, *jocus* e *jocari* não significam *play* propriamente dito, mas antes zombar e fazer piadas (*joking*, em inglês). *Ludere* poderia ser também usado para o saltar dos peixes e o sacudir das asas dos pássaros, mas etimologicamente, não teria relação com o movimento rápido, diferentemente de boa parte das linguagens abordadas por Huizinga. Teria, na verdade, relação com atividades não-sérias, bem como com a ideia de “aparência” ou “logro”, “ardil”. *Ludus* se relaciona aos jogos de crianças, à recreação, a competições, a representações litúrgicas e teatrais, bem como a

59 To some extent this is lost in English by the doublet *play* and *game*. Nevertheless the fact remains that in order to express the nature of the activity the idea contained in the noun must be repeated in the verb (ibidem, p. 37, tradução minha).

jogos de azar, sendo que *lares ludentes* significa “dançando”. Há ainda aqui, segundo Huizinga, o sentido de “fingir”, ou “parecer ser”; *alludo*, *colludo*, e *illudo* se aproximando do sentido de irreal e ilusório.

Essa base semântica é quase não perceptível em *ludi* enquanto denotando os grandes jogos públicos que ocuparam um lugar tão importante na vida romana, ou em *ludi* no sentido de “escolas”. O ponto de partida semântico na primeira referência é a competição, já no segundo — provavelmente — é “prática”⁶⁰.

Huizinga, em sua análise do conceito *play*, advoga que, enquanto conceito, ele não é separado da ideia de competição. Na verdade, boa parte do esforço analítico de Huizinga reside exatamente em aprofundar a definição do caráter agonístico do conceito *play* e suas relações com a produção da cultura. Segundo seu pensamento, a conexão entre cultura e *play* só se torna evidente em formas mais desenvolvidas deste tipo de atividade, que geralmente ocorre numa atividade ordenada de um grupo ou de dois grupos oponentes, uma vez que o *play* individual produziria cultura apenas de forma limitada. Seu entendimento é de que competições e exibições enquanto formas de entretenimento precedem a cultura, mais do que emergem dela. Para reforçar sua argumentação, Huizinga aponta que todos os fatores básicos de *play* estão presentes em formas outras de vida animal que não a humana. Exemplo disso são os diversos pássaros que dançam, decoram seus ninhos, outros tantos realizam rituais de acasalamento e uma parcela significativa se ocupa de intrincados padrões melódicos de canto.

Em *play*, portanto, a base antitética e agonística da civilização é dada do início, posto que *play* é mais antigo e mais original do que a civilização. Então, para retornar ao nosso ponto de partida, o *ludi* romano, podemos afirmar que o latim estava certo em chamar as competições sagradas pela simples palavra “*play*”, uma vez que expressa tão puramente quanto possível a natureza única desta força civilizatória⁶¹.

Outro aspecto importante apontado por Huizinga se refere ao fato de que *ludus* enquanto um termo geral para *play* não teve continuidade nas línguas românicas, sendo substituído pelos derivados de *jocus*, ganhando o sentido de *play* em geral para além daqueles de zombar e gracejar. Em português, originário do latim *jocus* (ou grafado como *iócus*, a

60 This semantic base is barely visible in *ludi* as denoting the great public games which occupied so important a place in Roman life, or in *ludi* in the sense of “schools”. The semantic starting-point in the first instance is the contest, in the second — probably — it is “practice” (*ibidem*, p. 36, tradução minha).

61 In play, therefore, the antithetical and agonistic basis of civilization is given from the start, for play is older and more original than civilization. So to return to our starting-point, the Roman *ludi*, we can affirm that Latin was right in calling the sacred contests by the simple word “play”, because it expresses as purely as possible the unique nature of this civilizing force (HUIZINGA, 1980, p. 75, tradução minha).

depender da referência), *jogo* tem a ver com brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras (CUNHA, 1982). A *Encyclopédia Mirador Internacional* (1976) adiciona a estes sentidos também a ideia de gracejo, zombaria (ou alvo da zombaria), sendo que em português os primeiros registros são datados do século XV, enquanto que no espanhol *juego* data de 1140; no italiano *gioco*, de entre os séculos XII e XIII, e, finalmente, no francês *jeu* os registros são do século XII. Neste verbete da Encyclopédia Mirador há ainda uma menção de tradução do vocábulo em português para o inglês como *game* (datado do século XI) e para o alemão como *Spiel*. Duas outras fontes (KOEHLER, 1943 e GLARE, 2009), que tratam especificamente do vocábulo em latim (*iōcus/ iōcus/ jōcus*, a depender a fonte) adicionam ainda o sentido de “coisa fácil” ou “sem importância”, bem como o sentido de “brincadeira de criança” (*child's play*).

Brincar enquanto sentido de “divertir-se, entreter-se” (CUNHA, 1982), seria datado do século XVI, bem como sua variação, *brinco*, no sentido tanto de “brincadeira, brinquedo”, quanto de “adorno, enfeite”, o qual é originário do latim *vinculum*, “laço”. Enquanto isso, a variação *brinquedo* seria datada do século XIX, que pode ser tanto visto como objeto quanto como atividade, ambos relacionados prioritariamente ao universo infantil. A *Encyclopédia Mirador Internacional* (1976) propõe, além do latim *vinculum*, a seguinte hipótese:

Seria o al. *blinken*, ‘brilhar, cintilar’, cujo sentido teria passado ao de ‘agitarse’, comparado com o lat. *caruscāre*, ‘brilhar, luzir, agitar-se’. É, talvez, o al. *springen*, ‘pular, saltar’, it. *springare*, ou o ir. ant. *lingim*, ‘eu salto’, de *blingim, podendo também ser uma convergência do al. *springen* e do al. *blinken*. Outra suposição, baseada na dificuldade fonética do al. *springem*, *blinken*, passar ao port. *brincar*, deriva *brincar* de *brinco*, ‘pingente para orelha, jóia’ e logo ‘aro ou outro objeto de forma anular que enfeitava as chupetas das crianças, divertimento, jogo de crianças’. Nesse caso *brinquedo* e *brincar* derivariam de *brinco*, ‘pingente, jóia, jogo de crianças, divertimento’, lat. *vinculum*, ‘liame, laço, tudo o que serve para atar’, do lat. *vināre*, ‘ligar, prender, atar’ (ENCICLOPÉDIA, 1976, p. 6500-6501).

A análise etimológica destes dois termos nos permite inferir inicialmente que brincar carrega em si um sentido corporal (agitarse, pular, saltar), sendo que é uma palavra mais recente na língua portuguesa, enquanto que jogo, além de ser mais antigo, também tem cognatos em outras línguas de origem latina. Jogo possui uma relação muito próxima com o sentido de regra, e ambos os vocábulos estão associados a objetos (brinquedo) e atividades (jogo e brincadeira) de divertimento e passatempo infantil, desta forma carregando consigo o sentido pejorativo de “coisa de menor importância”.



Figura 22 – *Teetertotter Wall*, de Ronald Rael e Virginia San Fratello, na fronteira que separa New Mexico, Estados Unidos de Ciudad Juárez, México, 2019⁶².

Em se tratando especificamente do latim *vinculum*⁶³, que é uma das possíveis origens da palavra *brincar*, há ainda a ideia de laço ou corrente presos aos braços e pernas de um prisioneiro, algema, laço, aquilo que mantém algo junto, que restringe a liberdade (Glare, 2009). Além disso, tem-se aqui o sentido de “força ou impulso unindo pessoas, uma ligação, um laço (especialmente de amizade, camaradagem e similares)”, bem como o que “consolida ou salvaguarda (uma relação, acordo, ou similares)” (*ibidem*, p. 2065, tradução minha). A característica de vínculo é bem explorada por dois professores, Ronald Rael, da University of California e Virginia San Fratello, da San José State University, ambos da Califórnia, Estados Unidos. Em 2009 eles conceberam o projeto da *Teetertotter Wall* (algo como “parede de gangorras”). A ideia finalmente foi realizada em julho de 2019 no Sunland Park, em New Mexico, Estados Unidos, em que uma cerca a separa da Ciudad Juárez, no México. Em sua conta no Instagram⁶⁴, Ronald Rael reforça as principais características da proposição como

62 Disponível em: <https://www.instagram.com/p/B0fY2R6hfKr/>, acessado em julho de 2019.

63 *Vinculum* em GLARE, 2009.

64 <https://www.instagram.com/p/B0fY2R6hfKr/>, acessado em julho de 2019.

sendo o sentimento de união, alegria e entusiasmo por poderem vivenciar uma experiência que expressava a proximidade quebrada pela instalação da cerca separando as duas cidades.

Indo além da análise etimológica e mergulhando no sentido contemporâneo brasileiro dos dois vocábulos, o dicionário Michaelis On-line apresenta os seguintes verbetes:

Brincar: vti e vint 1) Divertir-se com jogos infantis; entreter-se com objetos ou atividades lúdicas; simular situações da vida real; distrair-se, folgar, recrear-se: *“Como sem motivo, lembrou-se de que em pequena brincava de tentar não se mover, como todas as crianças que já o esqueceram; ficava quieta, suportando; os instantes latejavam no corpo tenso, mais um, mais um, mais um”* (CL). Lembra-se de quando brincávamos de cabra-cega? Gostava de brincar com soldadinhos de chumbo. Passavam horas brincando de médico e enfermeira. Os banhistas brincavam alegremente. Como está sempre de bem com a vida, vive brincando. vti 2) Manusear alguma coisa distraidamente, para ocupar-se ou por compulsão: *Ela não para de brincar com as teclas da calculadora. Enquanto esperava, brincou com o isqueiro até quebrá-lo.* vti e vint 3) Dizer em tom de brincadeira; não falar a sério; gracejar, troçar: *Não brinque com sua avó; ela não gosta. Todos da família têm mania de brincar. Vá desamarrando essa cara, pois estou só brincando!* vit 4) Divertir-se, fingindo exercer uma atividade: *Brincar de ler. Vamos brincar de cozinhar?* vti 5) Fazer zombaria; achincalhar, debochar, escarnecer: *Aquele é que devia ser o patrão, diziam. É um homem sério e destemido! Com aquele ninguém brinca!*” (AA1). vint 6) Agitar-se com movimentos graciosos: *As ondas como que brincavam.* vint 7) Mover-se livremente; agitar-se, tremeliciar, tremer: *Seus longos cabelos brincavam ao vento.* vti e vint 8) Agir de modo negligente ou leviano: *Ela brincou todo o tempo com os meus sentimentos. Você está brincando quando diz que a ama. Não devia fazer isso.* vtd 9) p us Enfeitar excessivamente; adornar, embonecar, emperiquitar: *Brincou suas vestes e seu penteado para ir ao teatro.* vint 10) Apresentar-se à vista; evidenciar-se, exibir-se, manifestar-se: *Um sorriso indefinido brincava-lhe nos lábios.* vtd, vti e vint 11) Participar dos folguedos de Carnaval: *Brincaram o Carnaval em Olinda. Estamos tão endividados que nem vamos brincar no Carnaval este ano. Brinca sempre sozinho e com a mesma fantasia.* vit e vint 12) Ter relações sexuais; fazer sexo, transar: *O rapaz brincou com várias mulheres durante o Carnaval. Hoje está bem mais fácil brincar sem um comprometimento maior* (BRINCAR, 2015).

Jogar: vtd 1) Arriscar (algo) em jogo (de azar): *Jogou todo o ordenado.* vti, vint e vtdi 2) Fazer apostas em jogo (de azar); apostar, arriscar, aventurar: *Joga no bicho e não passa sem jogar. Jogou uma fortuna na loteria federal.* vtd e vint 3) Entregar-se ao jogo: *Os três amigos jogam bilhar diariamente. Jogarás, e as consequências te levarão à fome e ao roubo.* vti e vint 4) Entreter-se num jogo qualquer: *O hoteleiro gostava de jogar com os viajantes. Todas as noites jogamos, mas nunca a dinheiro.* vtd 5) Manejar com destreza; esgrimir, floretear: *Joga a espada como exímio espadachim.* vtd e vtdi 6) Atirar com força; arremessar, arrojar, disparar: *Jogar o laço. Jogava ao adversário certeiras lançadas.* vpr 7) Lançar-se (de um lugar mais alto); arremessar-se, atirar-se: *Jogou-se ao chão. Jogou-se contra o adversário. Jogou-se na água.* vint 8) Náut Mover-se (a embarcação) devido ao movimento das ondas; balançar, oscilar: *Sentiram-se mal assim que o barco começou a jogar.* vtd e vint 9) Mover(-se) de um lado para outro; oscilar: *Ela jogava os braços enquanto corria. Esses ultraleves jogam demais.* vti 10) Apoiar(-se) em fundamentos, princípios, elementos etc.; escorar(-se), fundamentar(-se), respaldar(-se): *Joga com bons argumentos.* vti e vtdi 11) Estar em proporção ou

harmonia; dizer bem; ajustar, casar, combinar: *A cor das paredes não joga bem com o estofo dos móveis. Jogar a forma com o conteúdo.* vint 12) Dar primazia ou preferência a; escolher; querer antes; apostar, optar: *Esses investidores jogam mais no risco do que na certeza.* vti 13) Usar com talento, arte ou habilidade; escorar-se, valer-se: *Jogar com as cores. Jogar com as tonalidades certas.* vtd e vint 14) Praticar (algum tipo de esporte): *Jogar futebol. Os ídolos dos torcedores brasileiros jogaram mal desta vez.* vtd e vint 15) Divertir-se com algum tipo de jogo; entreter(-se), folgar, recrear(-se): *Jogar cartas. Participam de concursos de xadrez e jogam horas a fio* (JOGAR, 2015).

Sem pretender estender muito mais esta etapa da argumentação, pode-se afirmar a partir destes dois verbetes que ambos os vocábulos têm sentidos sinônimos, pois podem ser entendidos como atividades referentes a passa-tempo, entretenimento e recreação. Além disso, ocupam categorias aproximadas de sentido, posto que ambos se relacionam a movimento — brincar: “Mover-se livremente; agitar-se, tremelicar, tremer”; jogar: “Atirar com força; arremessar, arrojar, disparar”, e “Mover(-se) de um lado para outro; oscilar”. Brincar estaria nesta definição em oposição à ideia de seriedade — especificamente em “Dizer em tom de brincadeira; não falar a sério; gracejar, troçar” — e jogo relacionado à perícia, expertise, virtuose. Jogar também se aproximaria do sentido de *game*, uma vez que se relaciona à aposta (*gamble*), ao risco, à sorte. Brincar se também se aproxima de *play* na medida em que, dos dois vocábulos, é o único que trata da relação sexual⁶⁵ e também porque está relacionado à ideia de “como se”, “faz de conta”: “Divertir-se, fingindo exercer uma atividade”.

De um modo geral, nenhum dos dois termos por si só dão conta de toda a amplitude de sentidos inseridas no vocábulo *play*, cada um se referindo a aspectos específicos do conceito, ideia essa que eu expresso com um modelo gráfico em forma de fita de Moebius, como nas figuras 23 e 24. Esse modelo é feito inspirado na perspectiva de Roger Caillois (1913-1978), que propõe uma revisão do pensamento de Huizinga em *Man, Play and Games* (2001). Neste livro, Caillois propõe utilizar ampliar o entendimento de *play* originalmente expresso pelo latim *ludus* de Huizinga com o grego *paidia* (παιδιά). O grego παιδιά se refere a tudo relacionado à criança e também a diversão. Seus derivados servem de base para brinquedo, brincadeira, brincar, jogos e jogar. Mas não se restringe ao universo infantil, abrangendo inclusive aspectos mais elevados do sagrado (ver HUIZINGA, 1980). A escolha de Caillois por *paidia* se deve ao fato de que, apesar do “sânscrito *kredati* e o chinês *wan* parecerem ser mais ricos e mais

65 Sentido encontrado em dicionários de português brasileiro, mas não no português de Portugal, como é o caso do Dicionário Priberam da Língua Portuguesa (<https://dicionario.priberam.org/>, acessado em março de 2018).

expressivos em variedade e natureza⁶⁶”, eles também abarcam sentidos outros que não lhe interessavam para o conceito que estava formulando (*kredati* se refere ao *play* de adultos, crianças e animais, bem como a apostas, relações sexuais, movimento das ondas e tudo aquilo que é movido pelo vento, enquanto que *wan* também se refere a jogos de habilidade, competição, simulação e de azar). *Ludus* e *Paidia*, para Caillois, não seriam categorias de *play*, mas antes modos opostos de realizar essa atividade. Tratam de preferências, por exemplo entre “cacofonia ou sinfonia”, “rabiscos ou aplicação consciente das leis da perspectiva”.



Figura 23 – Modelo linear para continuum de *play* inspirado na proposição *Caminhando*, de Lygia Clark, e na teoria de Roger Caillois (2001).

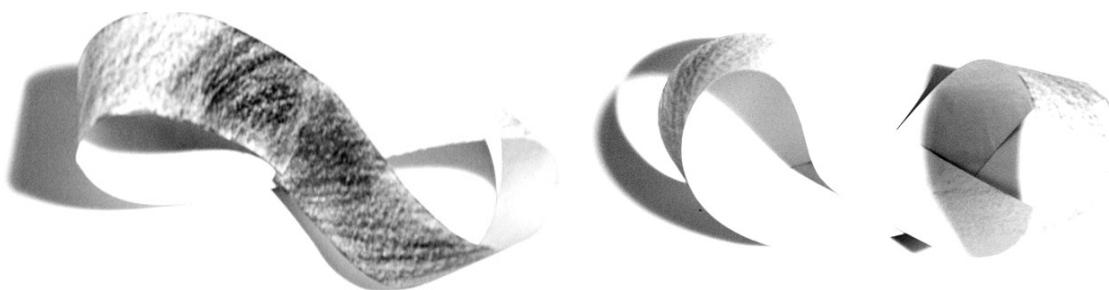


Figura 24 – Modelo para continuum de *play*, Fita de Moebius (vistas para os lados escuro e claro).

É, portanto, necessário recorrer a outros argumentos para embasar melhor a escolha de um ou outro para tratar do conceito que ora estamos alinhavando. A fim de amarrar essa proposição, pretendo lançar mão de três estruturas argumentativas finais: uma relacionada à estrutura de pensamento de Richard Schechner, outra relacionada a uma reflexão ontogenética e finalmente uma de cunho étnico-racial. Em relação a esta última, reforço especificamente um sentido que me interessa, o qual foi apontado em outras referências já citadas por mim e também na presente definição do Michaelis On-line, que é a noção de

66 Sanskrit *kredati* and the Chinese *wan* seem both richer and more expressive through the variety and nature (op. cit., p. 27, tradução minha).

brincar também enquanto vocábulo relacionado à ideia de folguedo popular — especificamente neste caso em referência a “brincar o Carnaval”, cujo sentido também pode ser aplicado a outras expressões artístico-culturais brasileiras, tais como o Cavalo-Marinho (PE) e o Bumba-Meu-Boi (MA) (cf. TENDERINI, 2003; OLIVEIRA, 2007).

2.3 DUAS CATEGORIAS DA PERFORMANCE EM RICHARD SCHECHNER: *PLAY E GAMES*

Retomando a discussão iniciada no início do capítulo, gostaria de rever dois quadros⁶⁷ (figuras 25 e 26) propostos por Schechner em *Performance Theory* (2003) a respeito do continuum que corresponde ao seu entendimento das categorias de atividades que compõem a *Performance*, das quais faço menção especial às categorias *Play* e *Games*⁶⁸. O argumento que desenvolverei a seguir se refere ao meu entendimento de que não seria suficiente traduzir *Play* dentro da categoria *Jogos/ Jugar*, posto que em português grande parte dos sentidos de *Brincar* se aproximam mais daqueles propostos por Schechner em *Play*, enquanto que os sentidos de *Jogos/ Jugar* se aproximariam mais daqueles atribuídos por ele à categoria *Games*.

A partir de uma breve análise inicial, é possível perceber de pronto que, apesar de *Play* estar num dos extremos do continuum, é a categoria que está mais próxima de *Games*, intercambiando diversas características com ela (mais uma vez, faço menção às figuras 23 e 24). Em ambas é oferecido um valor especial para objetos, sendo que nenhuma delas é considerada enquanto atividade produtiva (no sentido clássico do trabalho). A esse respeito, Roger Caillois lembra que o chinês *wan*, também utilizado como tradução para *play*, se refere ao “[...] ato de acariciar indefinidamente uma peça de jade ao poli-la, de modo a saborear sua suavidade ou enquanto acompanhamento do devaneio”⁶⁹. É, portanto, uma atividade que

67 Mais uma vez, para evitar confusão, ainda nesta etapa final da argumentação, os conceitos-chave serão mantidos como no original, em inglês.

68 Neste trecho da escrita, manterei esses conceitos em letra maiúscula sempre que estiver me referindo especificamente às categorias discutidas por Schechner.

69 [...] the act of indefinitely caressing a piece of jade while polishing it, in order to savor its smoothness or as an accompaniment to reverie. [...] The reservoir of free movement that is part of its original definition seems in this case to be oriented not toward process, calculation, or triumph over difficulties but toward calm, patience, and idle speculation (CAILLOIS, 2001, p. 33).

não se orienta para o “[...] processo, cálculo, ou triunfo sobre as dificuldades mas para calma, paciência, e especulação ociosa” (*ibidem*).

Voltando às tabelas de Schechner, nota-se que em *Play* geralmente há uma organização especial do tempo, enquanto que em *Games* essa ordenação sempre acontece. *Play* não precisa nem de lugar especial para acontecer, nem de apelo ao outro, enquanto que *Games* geralmente necessita. A presença do público não é necessariamente imprescindível para que nenhuma dessas atividades aconteça. Reforçando a ideia de que *Play* está num extremo do continuum e que *Games* está numa área mais cinzenta, em *Play* há uma auto-assertividade, e não é uma categoria auto-transcedente, enquanto que *Games* não é uma categoria nem totalmente auto-assertiva, nem totalmente auto-transcendente. Além disso, ambas pendem mais para o lado de atividades não roteirizadas, enquanto que o que as mais distancia uma da outra é o fato de que, diferentemente de *Games*, *Play* quase sempre envolve uma realidade simbólica (o faz-de-conta, o “como se”).

Finalmente, enquanto que as regras em *Play* são internas, estas na verdade, delimitam e definem da categoria *Games*. Em *Play*, as regras são estabelecidas pelo indivíduo, predominando aqui o princípio do prazer e o mundo privado. Da mesma forma que com as categorias *Theater* e *Sports*, em *Games* há um equilíbrio entre o prazer individual e a realidade social, em que as regras delimitam a natureza da atividade a ser realizada. Nessas categorias,

[...] as regras são projetadas não apenas para dizer aos participantes como jogar e representar [*play*], mas também para *defender a atividade contra invasão daquilo que está fora dela*. O que as regras são para jogos e esportes, as tradições são para o ritual e as convenções são para o teatro, a dança e a música. Se alguém busca uma “forma melhor” de performar, essa forma melhor se deve se conformar às regras⁷⁰.

A existência de regras especiais deve ao fato de que tais atividades estariam “à parte da vida cotidiana”. Aqui, se cria um mundo especial em que “[...] as pessoas podem fazer as regras, reorganizar o tempo, atribuir valor às coisas, e trabalhar por prazer [..., mas este é mundo] especial apenas se comparado às atividades ‘ordinárias’ do trabalho produtivo”⁷¹.

70 [...] the rules are designed not only to tell the players how to play but to *defend the activity against encroachment from the outside*. What rules are to games and sports, traditions are to ritual and conventions are to theater, dance, and music. If one is to find a “better way” to perform, this better way must conform to the rules (SCHECHNER, 2003, p. 13, tradução minha, grifos do autor).

71 Special rules exist, are formulated, and persist because these activities are something apart from everyday life. A special world is created where people can make the rules, rearrange time, assign value to things, and work for pleasure. [...] It is special only when compared to the “ordinary” activities of productive work (*ibidem*).

	<i>Play</i>	<i>Games</i>	<i>Sports</i>	<i>Theater</i>	<i>Ritual</i>
Ordenamento especial do tempo	Geralmente	Sim	Sim	Sim	Sim
Valor especial para objetos	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Não-Produtivo	Sim	Sim	Sim	Sim	Sim
Regras	Internas	Delimitação [Frame]	Delimitação	Delimitação	Externas
Lugar especial	Não	Quase sempre	Sim	Sim	Geralmente
Apelo ao outro	Não	Quase sempre	Sim	Sim	Sim
Público	Não necessariamente	Não necessariamente	Geralmente	Sim	Geralmente
Auto-assertivo	Sim	Não totalmente	Não totalmente	Não totalmente	Não
Auto-transcendente	Não	Não totalmente	Não totalmente	Não totalmente	Sim
Completado	Não necessariamente	Sim	Sim	Sim	Sim
Performado por grupo	Não necessariamente	Geralmente	Geralmente	Sim	Geralmente
Realidade Simbólica	Quase sempre	Não	Não	Sim	Quase sempre
Roteirizado	Algumas vezes/ Não	Não	Não	Sim	Geralmente

Figura 25 – Quadro da *Performance* (SCHECHNER, 2003, p. 17, tradução minha).

Auto-assertivo “Eu”: +	<i>Social</i> “Nós”: ±	<i>Auto-transcendente</i> “Outro”: -
<i>Play</i>	<i>Games</i> <i>Sports</i> <i>Theater</i>	<i>Ritual</i>
Regras estabelecidas pelo <i>player</i>	Regras estabelecem delimitações: “Faça” (liberdade) “Não faça”	Regras oferecidas por uma autoridade
Princípio do prazer, Eros, id, mundo privado, assimilação	Equilíbrio entre prazer e princípios da realidade, ego, acomodação	Princípio da realidade, Thanatos, superego

Figura 26 – Quadro de polaridades (ibidem, p. 18, tradução minha).

De fato, a forma como se configuram as regras é o ponto crucial de diferença entre as várias categorias constituintes do continuum da *Performance* em Richard Schechner. Enquanto *Play* é uma “atividade livre”, na qual o indivíduo faz as próprias regras e predomina o princípio do prazer e o mundo da fantasia, em *Ritual* há uma programação bem definida, que simboliza a submissão do indivíduo a forças “maiores”, à concordância de obedecer às regras dadas. No meio do caminho estão *Games*, *Sports* e *Theather* — que, além do teatro, também engloba a música e a dança. Entretanto, apesar de pontos opostos do continuum, *Play* e *Ritual* são categorias que se sobrepõem e se misturam, posto que “períodos de licença lúdica [*playful*] são quase sempre seguidos ou entrecruzados com períodos de controle ritual, tal qual no Mardi Gras ou nas atividades de palhaços rituais”⁷². Especificamente a respeito deste ponto, faço referência a uma nota de rodapé em que Schechner diz o seguinte:

A relação entre o brincar infantil [*child play*] e a fantasia adulta precisa de mais exploração. A sugestão de Freud ligando a operação do princípio do prazer na infância com nossas criações artísticas adultas é extremamente interessante. [...] Os adultos também brincam, e a relação entre o brincar adulto [*adult play*] e a atividade produtiva ainda não recebeu atenção suficiente. Eu separo *play* de *games* da seguinte forma: *play* é uma atividade na qual o(s) participante(s) definem suas próprias regras, enquanto que um *game* geralmente tem regras reconhecidas. Muito do que os analistas transacionais chamariam de *games*, eu chamo de *play*⁷³.

De forma análoga, parafraseando Schechner, muito do que alguns tradutores classificariam de *Jogo/Jogar*, eu entendo como sendo *Brincar*. Tal argumento é reforçado pelo entendimento de Schechner de que, tanto em *play* quanto na fantasia individual, o princípio do prazer ainda não foi institucionalizado na forma de performance propriamente dita. Isso torna possível e até interessante que se quebrem as regras, mesmo as regras mais rígidas de esportes, decoro, das leis etc., sem maiores consequências. Por isso que, uma vez mais, há aqui oposição entre *Brincar* e as ideias de trabalho e seriedade — apesar do fato de que Brincar pode ser uma atividade extremamente séria⁷⁴ — do mundo adulto com o mundo infantil, bem como uma posterior conexão com as diversas formas de entretenimento e expressão artística.

72 [...] periods of playful license are often followed by or interdigitated with periods of ritual control, as in Mardi Gras–Lent or in the activities of ritual clowns (*ibidem*, p. 15).

73 The relation between child play and adult fantasy needs more exploration. Freud's suggestion linking the operation of the pleasure principle in infancy with our adult artistic creations is extremely interesting. [...] Adults also play, and the relation between adult play and productive activity has not been given sufficient attention. I separate play from games in the following way: play is an activity in which the participant(s) set her/his own rules, while a game has generally acknowledged rules. Many of the activities transactional analysts would call games I call play (Schechner, 2003, p. 24, tradução minha).

74 Cf. TURNER, 2015.

Por meio do *brincar*, o indivíduo organiza a própria noção de realidade, bem como é a partir do *brincar* que a cultura é engendrada⁷⁵.

Na perspectiva de Schechner, a cosmovisão, filosofia e estética hindus têm uma maior receptividade para com o brincar posto que o universo é visto como resultado de um jogo de dados cósmico, em que as divindades o engendram a partir de uma “brincadeira com os significados”, a “vontade do poder” e com o princípio de incerteza que operam em todos os níveis da vida humana, natural e animal (*ibidem*). Essa ideia, com suas óbvias variantes, tem sido frequente na Índia por pelo menos 2500 anos. *Maya* e *lila* são palavras do sânscrito que querem dizer “ilusão” e “brincadeira”, respectivamente. Os conceitos contidos nelas são difíceis de se definir, havendo diversas acepções, interpretações e diferentes ênfases de acordo com o autor, o tempo histórico ou escola filosófica. De acordo com Schechner, o significado inicial de *maya* se aproximava da noção de “real”, que era derivada da raiz “*ma*”, “fazer”. Logo foi associado o sentido de força criativa, tanto divina quanto artística, e com as forças da transformação (fazer algo a partir de outra coisa ou a partir do nada).

Uma vez que os artistas na Índia, assim como em toda a parte, eram considerados “suspeitos, ardilosos personagens”, sendo, da mesma forma que os deuses, tanto admirados quando temidos, *maya* também passou ser associada à ideia de “ilusão”, “irreal”, “falso” ou “insubstancial” (não muito diferente dos sentidos atribuídos ao latim *jocus* e *ludus*).

“Toda a vida é *maya*”, um indiano diria, no sentido de que nada é confiável, tudo é apenas um espetáculo. Mas ele também poderia querer dizer que viver é altamente imprevisível, incerto, sujeito a mudanças súbitas, fundamentalmente lúdico, mas não necessariamente divertido. Ele pode também estar deixando subtendido que toda realidade experienciada é construída. O absoluto — o brahman para além de tudo que se conhece — não tem forma ou formato, imanifestado, não-criado: a oposição categórica de *maya*⁷⁶.

Lila significa “brincadeira”, “esporte”, drama (*ibidem*). De acordo com a mitologia hindu, foi a partir de *lila* que os deuses criaram *maya*, “quando os deuses brincam, o mundo

75 Cf. WINNICOTT, 2009; HUIZINGA, 1980.

76 “All life is *maya*,” an Indian will say, meaning that nothing is reliable, everything is just show. But he may also mean that living is extremely unpredictable, unreliable, subject to sudden shifts, fundamentally playful, but not necessarily fun. And he may imply that all experienced reality is constructed. The ultimate absolute – the brahman beyond all knowing – is without shape or form, unmanifest, uncreated: the categorical opposite of *maya* (*ibidem*, p. 114, p. tradução minha).

ganhá existência; mas esse mundo por mais substancial que pareça ser, não está fixado e não é confiável”⁷⁷.

Num mundo maya-lila, a experiência e a realidade são múltiplas, uma plenitude de eventos performados, transformáveis, não-excludentes ou mundos-brincadeira. Se todas as realidades e experiências dão forma umas às outras, são redes de constructos flexíveis, transformações, sonhos, de relações não definidas, o que dizer então então da “brincadeira cotidiana” — crianças brincando de pique-pega, ou de faz-de-conta, adultos lançando uma bola de golfe num campo, um auditório ouvindo atentamente a uma sinfonia de Brahms?⁷⁸

Atitudes Contrastantes acerca de *Play* e *Playing*

Maya-Lila	Racionalista
Ciclos intermináveis de criação/ destruição	Criação única
Realidades múltiplas	Única realidade
Como o universo é	Faz-de-conta
<i>Playing</i> está no mesmo nível que religião e arte	<i>Playing</i> está no mesmo nível que arte, mas não é tão importante quanto religião ou ciência
Criativo-destrutivo	Criativo
Em toda parte	Em <i>playgrounds</i> ou outros lugares especiais
Livre	Regido por regras
Para todos	Principalmente para crianças
Todo o tempo	Depois do trabalho
Combinação do feminino e do masculino	Infantil, pre-sexual
Extremamente poderoso	Com pouco poder
Celebra o erótico enquanto energia divina	Reprime o erótico enquanto “ruim”, “mal”

Figura 27 – Comparativo entre a visão racionalista, predominante no ocidente e a visão Maya-Lila, de tradição hindu, a respeito do conceito de *play* (SCHECHNER, 2013, p. 118, tradução minha).

Estando governado pela sorte e pelo desejo, o mundo tal qual o percebemos é portanto um capricho da brincadeira divina. Nesta perspectiva, o universo é concebido pela dinâmica da trimúrti Brahma, Vishnu e Shiva, em que Brahma cria a realidade, Vishnu a sustenta e Shiva, uma vez que Brahma adormece, dança e provoca o fim do universo. Tal qual uma

77 [...] when the gods play, the world comes into existence; but this world, however substantial it appears, is not fixed or reliable (ibidem).

78 In a maya-lila world, experience and reality are multiple, a plenitude of performed, transformable, non-exclusive events or play-worlds. If all realities and experiences shape each other, are networks of flexible constructs, transformations, dreams of dreams, unsettled relationships, what then of “ordinary play” — children playing tag or make-believe, grownups knocking a golf ball across the countryside, a rapt audience listening to a Brahms symphony? (ibidem, tradução minha)

criança brincando de construir um castelo de areia que é levado pelas ondas na beira da praia, a trimúrti hindu tanto engendraria a realidade quanto a dissolveria.

A perspectiva hindu do brincar como conceito para explicar a gênese da realidade me é interessante, posto que é mais abrangente do que a proposição racionalista ocidental (ver figura 27). Além disso, como Schechner enfatiza, mesmo o ocidente tem começado a se abrir para outras perspectivas filosóficas, posto que o mundo pouco a pouco se torna mais global. Finalmente, o conceito *maya-lila* tem um sentido “mais volátil, criativo-destrutivo, abrangente e transformativo do que a visão racionalista de *play*”⁷⁹. Em contrapartida, no ocidente este é um conceito que se mantém isolado a atividades que se realizariam apenas “depois do trabalho”, se referindo à infância e à recreação. Mesmo assim, provavelmente devido à globalização, noções não-racionalistas de *play* vêm emergindo no ocidente.

2.4 BRINCAR É COISA SÓ DE CRIANÇA? A ONTOGÊNESE DO SELF

O sentido de brincar enquanto relacionado ao latim *vinculum* me interessa, posto que me permite estabelecer conexões com a teoria de Donald Winnicott a respeito da relação (*vínculo*) mãe-bebê e o processo de elaboração da realidade simbólica pelo ser humano. Para tratar desse processo, Winnicott faz uma revisão da seguinte metáfora psicanalista:

O mar e a praia representariam [originalmente] o interminável ato sexual entre homem e mulher, e a criança emergiria dessa união para ter um breve período antes de se tornar adulto ou pai/mãe [...]. O mar é a mãe e na praia a criança nasce. Bebês vêm do mar e são lançados à terra, tal qual Jonas da baleia. Então agora [, na perspectiva de Winnicott,] a praia seria o corpo da mãe, e, uma vez que a criança nascesse, mãe e bebê começariam a conhecer um ao outro⁸⁰.

79 Maya-lila is more volatile, creative-destructive, all-encompassing, and transformative than the rationalist view of play (SCHECHNER, 2013, p. 118, tradução minha).

80 The sea and the shore represented endless intercourse between man and woman, and the child emerged from this union to have a brief moment before becoming in turn adult or parent. Then [...] sea is the mother, and onto the seashore the child is born. Babies come up out of the sea and are spewed out upon the land, like Jonah from the whale. So now the seashore was the mother's body, after the child is born and the mother and the now viable baby are getting to know each other (WINNICOTT, 2009, p. 129, tradução minha).

Essa metáfora da praia se refere ao espaço intermediário no qual o fenômeno transicional emerge e é evidenciado pelo brincar. Para Winnicott, o brincar⁸¹ não se trata nem de uma “realidade psíquica interna, nem tampouco de uma realidade externa” (*ibidem*). O bebê, ao fazer uso pela primeira vez de um objeto, quer dizer, de sua primeira posse não-eu, também está pela primeira vez fazendo uso de um símbolo e, portanto, vivenciando a primeira experiência de brincar. Este objeto, para Winnicott, é o símbolo da união entre mãe e bebê — ou *vínculo* entre mãe e bebê, em minha aproximação com a análise etimológica que venho traçando. Tal símbolo pode ser localizado no espaço-tempo de transição em que a mãe, no entendimento da criança, deixa de estar fundida com o bebê e começa a ser experienciada enquanto um objeto que é percebido em vez de concebido. “O uso de um objeto simboliza [, assim,] a união de duas coisas agora separadas, bebê e mãe, *no ponto espaço-temporal em que se inicia seu estado de separação*”⁸².

O brincar é uma área colocada em contraste com a realidade psíquica e com o mundo atual em que o indivíduo vive⁸³. Tal área de experiência cultural é localizada no *espaço potencial*, o qual fica entre o indivíduo e o meio (físico ou social). Este espaço é responsável tanto por unir quanto por separar — daí a ideia de vínculo — o bebê e a mãe desde que esta consiga garantir que a experiência cultural aconteça em condições de confiança e segurança. Se tais condições não forem atendidas, pode-se acontecer do vínculo se romper, gerando assim uma situação patológica.

O espaço potencial entre bebê e mãe, entre criança e família, entre indivíduo e sociedade ou o mundo, depende da experiência que leva à confiança. Ele pode ser entendido pelo indivíduo enquanto sagrado posto que é nele onde o indivíduo experiencia a *vivência criativa*⁸⁴.

Enquanto que a realidade psíquica e o mundo atual são relativamente constantes, o espaço potencial — e, portanto, o brincar —, são altamente variáveis. Para Winnicott, o

81 Aqui estou optando por seguir a tradução da edição brasileira de 1975 proposta por José Octávio de Aguiar Abreu e Vanete Nobre.

82 The use of an object symbolizes the union of two now separate things, baby and mother, *at the point in time and space of the initiation of their state of separateness* (*ibidem*, p. 131, grifo do autor, tradução minha).

83 Cf. Lacan e a queda no simbólico, simbolizada pelo vazio no modelo da fita de Moebius (ALVES e ALMEIDA, 2017), bem como as relações entre a poética de Lygia Clark a respeito do objeto e sua relação entre objeto e arte (RIVERA, 2008).

84 The potential space between baby and mother. between child and family. between individual and society or the world. depends on experience which leads to trust. It can be looked upon as sacred to the individual in that it is here that the individual experiences *creative living* (WINNICOTT, 2009, p. 139, tradução e grifo meus).

espaço potencial está no momento de continuidade-contiguidade, e é nele onde o fenômeno transicional acontece sendo, portanto, o único espaço onde o brincar pode acontecer. Desta forma, utilizando a metáfora do espelho⁸⁵ de Michel Foucault, no meu entendimento o espaço potencial poderia ser entendido tanto quanto *utopia* quanto *heterotopia*.

O espelho é uma utopia na medida em que é um lugar sem lugar. No espelho, eu vejo a mim mesmo lá onde não estou, num espaço irreal, virtual, que se abre atrás da superfície; [...], uma forma de sombra que me oferece a mim a minha própria visibilidade, que me permite me ver lá onde estou ausente. [...] Mas também é uma heterotopia uma vez que o espelho existe de fato na realidade, onde ele exerce um tipo de efeito contrário em relação à posição que ocupo. Do ponto de vista do espelho eu me descubro ausente do lugar onde estou, uma vez que me vejo adiante. Partindo desta visão que é dirigida a mim, do fundo deste espaço que está do outro lado do vidro, eu volto a mim mesmo; começando novamente a direcionar meus olhos de volta a mim e a me reconstituir onde estou. O espelho [...] faz desse lugar que eu ocupo no momento em que olho para mim mesmo no vidro ser tanto real, conectado com todo o espaço que o circunda, quanto absolutamente irreal, posto que, para ser percebido, é preciso ultrapassar esse ponto virtual que está adiante⁸⁶.

O espaço potencial no qual acontece o brincar é uma utopia posto que não é nem a realidade atual, nem tampouco é a realidade psíquica do indivíduo — é um não-lugar. É heterotopia na medida em que, pelo fato de ser um espaço *entre*, se justapõem diferentes espaços aparentemente incompatíveis — no caso, a realidade subjetiva, e o mundo atual, objetivo. Além disso, há também uma ruptura com o tempo tradicional, ligando (*vinculando*) e sobrepondo passado, presente e futuro, sendo portanto possível classificar o brincar enquanto heterocronia. É heterotopia ainda por que é um espaço ao mesmo tempo isolado e permeável — o paradoxo aqui é importante. Apesar de aberto, poroso, não se entra nele à vontade, uma vez que sua condição precária requer permissão para ultrapassar o limite que o separa da

85 Essa metáfora é fundamental para esta pesquisa. Tanto em seu sentido literal quanto figurado, o funcionamento do espelho acompanha soluções teóricas e técnicas para realização de muitas das proposições artísticas que venho sugerido, conforme irei discutir mais adiante.

86 The mirror is, after all, a utopia, since it is a placeless place. In the mirror, I see myself there where I am not, in an unreal, virtual space that opens up behind the surface; I am over there, there where I am not, a sort of shadow that gives my own visibility to myself, that enables me to see myself there where I am absent: such is the utopia of the mirror. But it is also a heterotopia in so far as the mirror does exist in reality, where it exerts a sort of counteraction on the position that I occupy. From the standpoint of the mirror I discover my absence from the place where I am since I see myself over there. Starting from this gaze that is, as it were, directed toward me, from the ground of this virtual space that is on the other side of the glass, I come back toward myself; I begin again to direct my eyes toward myself and to reconstitute myself there where I am. The mirror functions as a heterotopia in this respect: it makes this place that I occupy at the moment when I look at myself in the glass at once absolutely real, connected with all the space that surrounds it, and absolutely unreal, since in order to be perceived it has to pass through this virtual point which is over there (FOUCAULT, 1986, p. 24, tradução minha).

realidade circundante, sob o risco de se dissolver o espaço-tempo engendrado por causa da quebra da confiança, da *ruptura do vínculo*. Finalmente, tal qual um barco no mar, o espaço em que acontece o brincar é um lugar fechado em si mesmo ao mesmo tempo que é uma descontinuidade da realidade que o circunda. “Em civilizações sem barcos, os sonhos secam, a espionagem toma o lugar da aventura, e a polícia toma o lugar dos piratas” (FOUCAULT, 2014, p. 10). Tomando a liberdade de fazer uma paráfrase do texto de Foucault, em civilizações sem espaços seguros para o brincar, os sonhos secam, o controle toma o lugar da liberdade e o medo toma de assalto a imaginação.

2.5 O BRINCAR É MARGINAL: TRAMAS DO ÓCIO E DA VADIAGEM

Branco come na sala/ Mulato na cozinha/ Caboclo no corredor/ e nêgo? no cagador

Loa da figura do Saldanha, do Cavalo Marinho

(TENDERINI, 2003, p. 74)

Em português do Brasil, quem brinca? Certamente não as pessoas ditas sérias, tampouco aqueles que trabalham, muito menos os adultos. Brincam as crianças, brinca quem está fazendo troça (“não me leve a sério, estava só brincando”). Todos que gostam, brincam no Carnaval, e brincam também aqueles que fazem parte de diversas expressões da cultura dita popular. Brincam, portanto, todas e todos que não estariam fazendo algo considerado realmente importante ou com grandes relevâncias para a cultura hegemônica. Os demasiado ingênuos ou desocupados, os marginalizados, brincam aqueles que trabalharam muito e agora podem descansar em uma atividade com pouca ou nenhuma consequência. Brincam aqueles que podem perder tempo não fazendo nada. Brincam os vagabundos, ou aqueles que estão “com a vida ganha”, quiçá brincam os desonestos que fazem pouco do dinheiro público, não se importando com as consequências de seus atos. Brincam aqueles que ainda são muito novos para trabalhar e produzir algo que valha a pena. Obviamente que estou tratando aqui do aspecto simbólico pejorativo que pesa sobre o que se entende por brincar, que pode variar desde de uma perspectiva romântica e ingênua de frivolidade e pouca consequência até

aspectos mais negativos — “perda de tempo”, falta de seriedade e comprometimento, ou mesmo empecilho para o desenvolvimento de atividades “mais importantes”.

Quem eram os vadios nas ruas do início do século XX? A quem se direcionavam as leis criadas para perseguir a vadiagem? O que faziam os vadios? Inicialmente, minha imaginação pode me trazer a lembrança de corpos estirados, esfomeados e doloridos. E se também fossem considerados vadios os corpos em festa, da mesma forma que são os corpos dos nossos contemporâneos, impedidos de prosseguir com seus brinquedos na rua? Beatris dos Santos Gonçalves em *O Ócio como Crime: Vagabundos e Vadios à Luz do Direito Penal Português Medieval* explica como a marginalidade aumentou em Portugal e em toda a Europa entre os séculos XIV e XV, vindo a ocasionar num endurecimento das leis relacionadas à repressão da vadiagem. Gonçalves argumenta que os marginais, na época, eram aqueles que

[...] ocupavam um lugar intermediário, fronteiriço que, por seu aspecto limítrofe, situado entre a inclusão e a exclusão, e por permitir graduações, assumia um caráter flexível, fluido e, por vezes, transitório, capaz de possibilitar a atuação estratégica do poder régio em seus deslocamentos. [...] A condição marginal era determinada àqueles que estavam em desarmonia, seja por não estarem de acordo com o papel atribuído pelo seu estatuto social; seja por sua condição material; seja pelas suas capacidades e pela sua formação profissional; seja por não participarem do processo de produção; seja por se recusarem a pertencer a uma célula familiar ou por se absterem de domicílio fixo, enfim, por se mostrarem irredutíveis aos valores e às normas de comportamento em vigor, estabelecidos por uma dada sociedade (GONÇALVES, 2013, p. 195-196).

Obviamente que os problemas surgidos no século anterior — peste, intempéries no campo que afetaram a produção agrícola, principalmente — foram os principais responsáveis pelo êxodo rural de então, fazendo proliferar a pobreza e a criminalidade nas cidades. Àqueles que não conseguissem se associar a algum tipo de ofício ou corporação integravam essa população, sendo classificados de vadios, vagabundos ou inúteis.

Aparentemente sinônimos, os termos vadio e vagabundo, guardam suas particularidades, apesar de serem evocados com frequência sem distinção. De acordo com a etimologia da palavra, **vadio** é aquele que *anda sem propósito* [sic], *sem destino*. Já **vagabundo**, além de qualificar aquele que vagueia, que possui um estilo de vida nômade, também traduz outras noções que ultrapassam o sentido de vadiagem. Acrescentam-se, pois, a tal adjetivo significados como: aquele que *tem vida errante*, que *não tem ocupação* ou que *não faz nada* (ocioso, tunante) e, ainda, o que é *pouco constante* (volúvel) (*ibidem*, 197, grifos no original).

Se inicialmente o ócio era relacionado à ideia de pecado, e o trabalho era remédio para este e outros “vícios” derivados dele, a partir do século XIII com o crescimento econômico, há

uma “laicização” desse entendimento, elemento que aproximava a imagem do “bom cristão” à do “bom súdito” aquele que estivesse “sempre pronto a mostrar seus préstimos a Deus e à sociedade” (*ibidem*, p. 198).

Diferentes tipos de indivíduos integravam essa massa, entretanto. Além daqueles que seguiam sob essas condições por não terem outra opção de subsistência, também haviam os religiosos que voluntariamente adotavam voto de pobreza e haviam, finalmente, aqueles que identificavam na mendicância uma oportunidade mais proveitosa do que aquela anterior que porventura tivessem vivido:

[...] os indivíduos que se vinculavam à pobreza de maneira voluntária não eram motivados unicamente pela concretização da busca espiritual pelo *estado de necessidade*, mas também porque eram contestatários da ordem social estabelecida, filhos expulsos de casa, soldados desertores, artistas boêmios, clérigos que não se adaptavam à disciplina exigida pela vida religiosa, entre outros, cuja origem social e situação econômica eram variáveis (*ibidem*, p. 199).

As questões apontadas por Gonçalves ficam ainda mais claras se observarmos o seu efeito no Brasil dos séculos posteriores. Meneghin Júnior e outros (2008), fazem uma análise interessante dos vocábulos associados a ócio, vadios e vagabundos, identificando mudanças na compreensão de seus significados em três dicionários distintos: o dicionário de Antonio de Moraes Silva, cuja primeira edição é de 1789 (a edição utilizada no estudo data de 1922), o dicionário de Laudelino Freire, cuja edição é de 1943, publicado durante o governo Vargas e finalmente o dicionário de Aurélio Buarque de Holanda Ferreira, cuja publicação utilizada foi a de 1986.

De pronto, ecos do Portugal medieval podem ser notados na definição de Antonio de Moraes Silva para o termo vadio, que se referia ao indivíduo que não tinha ofício, emprego, o ocioso, mas também o que não tem “trato honesto”, aquele sem amo — podendo-se referir aqui a escravos alforriados ou seus descendentes, que não tivessem encontrado ocupação. Laudelino Freire associa a estes também o termo popular “fornicar”, bem como o sentido daquele que vive a “andar em pagodeiras”, aquele que brinca e se diverte. Meneghin Júnior et al. lembram que estas definições coincidem com o processo de industrialização do Brasil, e com a promulgação da Consolidação das Leis Trabalhistas, dando portanto um peso negativo ainda maior àqueles que não têm ofício nem emprego e vivem a se divertir. Finalmente, Aurélio Buarque de Holanda retoma os sentidos de Laudelino Freire, adicionando alguns sinônimos a mais para reforçar que vadio é o “desocupado”, ou o estudante pouco aplicado.

De um modo geral, percebe-se um contraste entre o ócio, o lazer, e a ocupação, o trabalho. A vadiagem e a vagabundagem, entretanto, teriam um peso um tanto quanto mais negativo do que o ócio, posto que esse estaria também relacionado ao trabalho mental. Além disso, há um sentido inserido nas definições posteriores que se conectam àquela do verbete *play* proposto no *Webster's Dictionary*, que é discutida por Victor Turner: a atividade sexual. Da mesma forma, vale relembrar o sentido de atividade sexual para a palavra *brincar* no português brasileiro (BRINCAR, 2015). Este sentido é utilizado por Turner para explicar a diferença entre “brincadeira” e “trabalho”, na medida em que há, também na atividade sexual essa diferenciação. Turner entende que há, aqui, uma

[...] separação da atividade sexual como “brincadeira”, ou “preliminares da brincadeira”, do negócio “sério” ou o “trabalho” de se reproduzir. As técnicas pós-industriais de controle de natalidade possibilitaram essa separação e são elas próprias exemplos da distinção entre trabalho e brincadeira trazida pelos sistemas de produção e pensamento modernos, tanto “objetivamente”, no domínio da cultura, quanto “subjetivamente”, na consciência e na percepção individuais. A própria distinção entre “subjetividade” e “objetividade” pode ser em parte um artefato da separação entre trabalho e brincadeira (TURNER, 2015, p. 45).

No entendimento de Turner, o trabalho pertence ao “domínio da adaptação racional dos meios aos fins”, sendo objetivo, enquanto que a brincadeira está fora desse domínio e, sendo seu inverso, é subjetiva. A separação entre trabalho e brincadeira, entre objetividade e subjetividade, tal qual a temos na sociedade contemporânea não foi sempre assim, entretanto. Nas sociedades que não passaram pelo processo de industrialização há pouca distinção entre essas duas atividades. Na Índia védica, por exemplo, há o entendimento de que os deuses brincam. O mundo surge, persiste e se desfaz por meio da brincadeira divina. No ritual sagrado há tanto seriedade quanto alegria.

O lazer, tal qual concebemos na contemporaneidade a partir de seu surgimento pela indústria moderna, não existia em outras formas de sociedade. Trabalho e brincadeira “eram partes formadoras do ritual por meio do qual os homens buscavam a comunhão com os espíritos ancestrais. Festas religiosas incorporavam tanto trabalho quanto brincadeira” (DUMAZEDIER apud TURNER, 2015, p. 46).

Na Grécia antiga e na Europa do século XVI, o lazer não era visto em relação ao trabalho, mas como algo que tomava o seu lugar completamente. Escravos, camponeses ou servos trabalhavam. “O lazer verdadeiro só passa a existir quando complementa ou compensa o trabalho” (ibidem, p. 47), surgindo sobre duas condições, que Turner descreve a partir do pensamento de Dumazedir.

Primeiro, a sociedade para de governar suas atividades segundo obrigações rituais comuns: algumas atividades, incluindo o trabalho e o lazer, tornam-se, pelo menos em teoria, *sujeitas à escolha individual*. Segundo, o trabalho pelo qual uma pessoa ganha a vida é “separado de suas outras atividades: seus limites não são mais ‘naturais’, mas arbitrários — ele é organizado de um modo tão definido que pode ser facilmente separado, tanto na teoria quanto na prática do tempo livre”. É apenas na vida social de civilizações industriais e pós-industriais que encontramos essas condições necessárias. [...] o lazer é produto de sistemas socioeconômicos de larga escala industrializados, racionalizados, burocratizados e com distinções arbitrárias e não naturais entre “trabalho” e “tempo livre” ou “folga” (*ibidem*, p. 48).

Nas sociedades industriais e pós-industriais, o lazer representa liberdade, no sentido de pausa na sobrecarga de funções impostas pela organização social e possibilidade de desfrutar os ritmos naturais e biológicos. Nesse sentido, lazer também implica em:

1) *liberdade para* participar ou mesmo para gerar novos mundos simbólicos de entretenimento, esporte, jogos, diversões de toda espécie. É, ainda, 2) *liberdade para* transcender as limitações sociais estruturais, liberdade para *brincar...* com ideias, fantasias, palavras [...], tinta [...] e relações sociais (*ibidem*, p. 49).

O lúdico e o experimental ganham proeminência, portanto, mais do que nos ritos e cerimônias de outros tipos de sociedade. Além disso, eram atividades muito mais permeadas de prazer do que as demais atividades relacionadas ao trabalho industrial. De acordo com Turner, lazer tem a potência de “[...] liberar os poderes criativos, sejam eles individuais ou coletivos, tanto para criticar quanto para apoiar os valores sociais estruturais dominantes” (*ibidem*, p. 49), não sendo de se estranhar que esta tenha sido outra justificativa para controlá-lo. Especificamente nos Estados Unidos e Europa, cujo espírito inicial do processo de industrialização foi marcado pelo que Max Weber entendia por “ética protestante”, a relação entre trabalho e lazer foi muito bem delimitada pelo conjunto de valores e crenças propostos por João Calvino e outros reformadores do cristianismo. A chamada “ética protestante” entendia que

[...] a salvação é uma dádiva pura de Deus e não pode ser ganha ou merecida por um ser tão corrompido em sua natureza quanto o homem após a queda de Adão. A predestinação, em sua forma extrema, significava que ninguém poderia ter certeza de que seria salvo, ou mesmo de que seria condenado (*ibidem*, p. 50).

Esse entendimento persistiu, até que a cultura popular abriu uma brecha com uma cláusula que dizia que o comportamento individual poderia garantir que determinada pessoa estivesse entre os eleitos, com o “autocontrole sistemático e a obediência à vontade de Deus”

(ibidem). Uma vez que o calvinista nunca estava totalmente certo se seus esforços haviam sido suficientes para salvá-lo, era necessário que essa autoanálise perdurasse por toda a sua vida.

[...] o que antes era na história cultural o “trabalho dos deuses”, o ciclo litúrgico do calendário, ou melhor, suas penitências e provações, e não suas recompensas festivas, foi “internalizado” como o “trabalho” sistemático e não lúdico da consciência individual (ibidem, p. 51).

Da mesma forma que relatamos a respeito da história portuguesa, o trabalho aqui torna-se sagrado, e ele se torna sinônimo de serviço a Deus, separando-o assim do lazer. Desta forma, organizaram-se regulações da face lúdica do contínuo trabalho-lazer, buscando-se romper com tudo aquilo que porventura remetesse ao domínio do trabalho e das brincadeiras dos deuses. “Os calvinistas desejavam pôr um ‘basta à cerveja e aos bolos’” (ibidem, p. 52).

O puritanismo inglês [...] afetou não apenas o culto religioso com seu ataque ao “ritualismo”, como também reduziu o “cerimonial” (o ritual “secular”) a um mínimo em muitos outros campos de atividade, inclusive o drama, que foi estigmatizado como “palhaçada”. A Lei que tornava as apresentações de palco ilegais encurtou em vinte anos a carreira de dramaturgo de Ben Jonson. Entre os alvos de tal legislação, estavam os gêneros de entretenimento aos ociosos que se desenvolveram em círculos aristocráticos e mercantis no período protoindustrial, como as produções teatrais, as mascaradas, os cortejos cívicos, as apresentações musicais, e naturalmente, os gêneros populares, como o Carnaval, os festivais, charivaris, cantigas de baladas e encenações de milagres (ibidem, p. 51-52).

Pouco a pouco, as motivações religiosas foram perdendo espaço, mas o autoexame, a autodisciplina e o trabalho árduo permaneceram após a laicização do sentido, imbuindo o capitalismo da “dedicação ascética aos lucros sistemáticos, [d]o reinvestimento dos ganhos e [d]a parcimônia” (ibidem, p. 52). Isso afetou mesmo o lazer, que se tornou “ergonímico”, quer dizer, “próprio da natureza do trabalho”, perdendo sua força lúdica. É neste ponto, segundo Turner, que surge a indústria do entretenimento, em que dança, canto, arte, escrita etc. se tornam “vocações profissionalizadas”, com instituições educacionais especializadas para instruir atores, dançarinos, cantores etc. para suas “carreiras”.

Os antepassados dos Estados Unidos acreditavam fortemente no conjunto de valores conhecido como ética protestante. A devoção ao trabalho era uma virtude cristã; e a brincadeira, inimiga do trabalho, era concedida apenas às crianças, e de forma relutante e cautelosa. Mesmo hoje em dia, esses valores estão longe de terem sido eliminados de nossa nação, e a antiga reprimenda de que o lazer é obra do demônio continua viva no pensamento secular. Embora o lazer tenha se tornado quase respeitável, ele ainda é algo que nos “permitimos fazer” (como o ato sexual), uma forma de fraqueza moral (NORBECK apud TURNER, 2015, p. 52-53).

Nesse sentido, o esporte organizado seria mais bem-aceito do que a brincadeira das crianças (lazer pedagógico x lazer pediátrico, de acordo com Turner). A brincadeira seria frivolidade, “perda de tempo”. Com o desenvolvimento das sociedades industriais e pós-industriais, entretanto, muitas das atitudes contrárias ao lazer foram postas de lado. Passam a fazer parte do cotidiano dos indivíduos um número maior de atividades relacionadas ao lazer, que pouco a pouco preenchem seu “tempo livre” (livre em parte, uma vez que há uma tendência de se delimitar seu espaço e o tempo de duração). Aqui, o lazer seria “como um intervalo de ‘nem uma coisa nem outra’ entre dois períodos de trabalho ou entre a atividade ocupacional e a atividade familiar e cívica” (ibidem, p. 53). Os gêneros da indústria de lazer são chamados por Turner de fenômenos “liminares” e incluem o teatro, a poesia, o romance, o balé, o cinema, o esporte, o rock, a música clássica, a arte, a arte pop, etc. Inclusive a especificação e diferenciação dos gêneros se prolifera com maior intensidade na medida em que as sociedades industriais e pós-industriais vão se desenvolvendo. Esses gêneros brincam

com os fatores da cultura e dispondo-os às vezes em combinações improvisadas, grotescas, improváveis, surpreendentes, chocantes e, em geral, experimentais. Mas eles o fazem de um modo mais complicado do que na liminaridade das iniciações tribais, multiplicando os gêneros especializados de entretenimento artístico e popular, cultura de massa, cultura pop, folclórica, erudita, *underground*, contracultura, etc., em contraste com os gêneros simbólicos relativamente limitados das sociedades “tribais” (ibidem, p. 54).

Obviamente que, devido à diversidade, muitos artistas podem apoiar, reforçar, justificar ou legitimar o *status quo* vigente, sendo portanto considerados por Turner enquanto liminares.

Os que o fazem aproximam-se muito mais do que as produções *críticas* dos mitos e dos rituais tribais — são “liminares” em vez de “liminoides”, ou “pseudo” ou “pós-liminares”. A sátira é um gênero conservador porque é *pseudoliminar*. Ela expõe, ataca ou ridiculariza o que considera vícios, loucuras, idiotices ou abusos, mas seu critério de julgamento, em geral, é o conjunto normativo estrutural dos valores promulgados oficialmente. [...] O espelho inverte, mas também reflete um objeto. Ele não desmonta o objeto em pedacinhos para depois reconstituir-lo, muito menos destrói e substitui o objeto antigo. Mas a arte e a literatura muitas vezes fazem exatamente isso, ainda que apenas o domínio da imaginação (ibidem, p. 54).

Em contraste, o que Turner chama de “fases liminares da sociedade tribal” podem até inverter, mas não subvertem o *status quo*. A inversão serve exatamente para mostrar que a alternativa ao cosmos é o caos, reforçando o apreço à ordem estabelecida — exemplo clássico é o Carnaval. Entretanto, vale reforçar que os gêneros de entretenimento das sociedades industriais por vezes são “[...] *subversivos* ao satirizar, difamar, caricaturar ou desqualificar

sutilmente os valores centrais da sociedade baseada na esfera do trabalho ou de pelo menos alguns setores específicos de tal sociedade” (ibidem, p. 55). Neste caso, Turner os classifica enquanto *liminoides*.

“A opção permeia o fenômeno liminoide, a obrigação é liminar” (ibidem, p. 57), enquanto que o primeiro envolve sentidos relacionados à opção, à escolha, à diversão e à brincadeira, o outro está imbuído da seriedade profunda ou aterrorizante, a exigência e a obrigação. De certa forma, estas duas distinções extremas contém relação com o continuum da performance proposto por Schechner, tendo *Play* e *Ritual* em seus extremos. Enquanto que “no liminar, o sujeito *trabalha*; no liminoide, ele *brinca*” (ibidem, p. 76).

2.5.1 O Herói Marginal de Oiticica

Para aprofundar a discussão desses temas, retomo Hélio Oiticica em 1965, na abertura da exposição *Opinião 65*, no Museu de Arte Moderna de São Paulo. Na ocasião, Oiticica levara consigo o *Parangolé* e também a companhia de seus amigos passistas e músicos. A direção do museu impediu a entrada do grupo munido de instrumentação e roupas de carnaval, o qual termina por apresentar o *Parangolé* ao ritmo de samba lado de fora, trazendo para a entrada do museu grande parte do público que se encontrava do lado de dentro aguardando o início da exposição.

Essa não fora a primeira nem a última vez que a arte de Oiticica entraria em choque com o poder estabelecido justamente por sua poética estar tão intrinsecamente conectada ao Morro da Mangueira e suas expressões artístico-culturais. Retomo esse evento em particular para alinhavar o último argumento dessa série: há um peso negativo sobre o brincar justamente por sua conexão com as expressões artístico-culturais dos grupos marginalizados pelo poder vigente, aos quais tenta-se controlar ou suprimir tanto em sua existência econômico-social, quanto também cultural e artística.

No ano anterior, 1964, no dia 3 de outubro, após uma intensa perseguição policial, devido à acusação de ter matado o policial Milton LeCocq, Manoel Moreira, amigo de Hélio Oiticica, então conhecido como Cara de Cavalo, seria morto de forma *espetacular*. Dois dias depois, a manchete do jornal *O Dia*, viria a anunciar: “VINGADA A MORTE DE LECOQ;

CARA DE CAVALO CRIVADO DE BALAS – MAIS DE CEM TIROS” (apud CARNEIRO, 2014). Um mês antes, como forma de intensificar a justificativa da perseguição ao “marginal”, o *Jornal do Brasil*, do dia dois de setembro do mesmo ano teria anunciado:

SÃO ATRIBUIDOS A CARA DE CAVALO MAIS DE 15 CRIMES [...] e 400 prisões já foram feitas, a maioria das quais de indivíduos sem ocupação que estão sendo autuados por *vadiagem* [...] A disposição dos policiais, além de capturar o assassino de LeCocq é fazer uma limpeza na cidade livrando-a de *marginais* que agem nos subúrbios (apud CARNEIRO, 2014, p. 51, grifos meus).

A história de Manoel Moreira é relevante para a presente argumentação na medida em que traz à tona uma série de questões e conceitos importantes que perpassam uma parte significativa da percepção negativa que recai sobre o brincar, o lazer e o ócio das populações marginalizadas, ócio esse nominado legalmente de *vadiagem*.

A definição de vadiagem e a sua punição estão previstas num artigo da Lei de Contravenções Penais, instituída por decreto em 3 de outubro de 1941. O artigo faz parte do capítulo VII da lei, que tem o sugestivo título “Das contravenções relativas à polícia de costumes”. No seu artigo 59, a lei considera vadiagem “entregar-se alguém habitualmente à ociosidade, sendo válido para o trabalho, sem ter renda que lhe assegure meios bastantes de subsistência, ou prover à própria subsistência mediante ocupação ilícita”. A pessoa classificada como “vadia” poderia ser levada à prisão simples, com pena de 15 dias até três meses. Na época da criação da lei, existiam a chamada Delegacia da Vadiagem e a figura do delegado de Costumes e Diversões, encarregados de reprimir também os contraventores do jogo do bicho (VILLELA, 2014).

Como informado pelo jornalista Gustavo Villela, e como relatado na justificativa de prisão dos diversos “marginais que agem nos subúrbios”, segundo o *Jornal do Brasil* em 1964, a lei de 1941 muitas vezes era aplicada pelos policiais como forma de “mostrar serviço” (VILLELA, 2014), isso numa época em que boa parte da população era de baixa renda, estava desempregada, e tinha pouca escolaridade. Mais à frente Villela lembrará que, em 1975, o “[...] balanço das estatísticas policiais da cidade mostrava que ‘vadiagem’ era o segundo crime mais ‘praticado’ na região metropolitana, com 1.956 casos, superando os ‘flagrantes de tóxicos’” (*ibidem*). Obviamente, que isso viria a contribuir e muito para o aumento da população carcerária, em larga escala descendente de negros que haviam sido escravizados no século anterior.

O que Villela não cita e que geralmente escapa aos noticiários e reflexões acadêmicas, entretanto, é que a perseguição por crime por vadiagem não se dava somente àqueles que

vagavam a esmo pelas cidades sem documentos ou sem uma ocupação produtiva. A trama que pretendo traçar aqui se refere também à perseguição das expressões artístico-culturais de uma parcela específica da população brasileira. Por essa razão que se torna ainda mais importante a relação de Oiticica com este tema e a forma como ele decide fazer ouvir sua indignação por meio de sua obra.

a maneira pela qual essa sociedade castrou toda possibilidade de sua sobrevivência como se ele fora uma lepra, um mal incurável — imprensa, polícia, políticos, a mentalidade mórbida e canalha de uma sociedade baseada nos mais degradados princípios como é a nossa, colaboraram para torna-lo o símbolo daquele que deve morrer, e digo mais, morrer violentamente com todo requinte canibalesco. Há como que um gozo social nisso [...] a homenagem, longe do romantismo que a muitos faz parecer, seria um modo de objetivar o problema, mais do que lamentar um crime sociedade X marginal (OITICICA apud CARNEIRO, 2014, p. 64-65, grifos no original).

Figura 28 – *Seja Marginal Seja Herói*, de Hélio Oiticica, 1968.

Desta forma, Oiticica retoma a imagem de Manoel Moreira em sua bandeira-poema, não enquanto um simulacro de lamúria, mas antes enquanto forma de se contrapor um

problema maior que alimenta a estrutura social vigente. Da mesma forma que Manoel Moreira fora brutalmente morto de forma espetacular por supostamente ser um marginal perigoso e assassino de policiais⁸⁷, também eram perseguidos seus companheiros do Morro da Mangueira, cuja expressão artística, em sua plenitude, não era sequer digna de adentrar um museu. Enquanto arte e cultura “marginal”, esperava-se que desse permanecer à margem do tempo e do espaço, da mesma forma que outras formas de heterotopia e heterocronias, mantidas distantes, no limiar da cidade e da vida hodierna. Voltando à discussão que iniciei no trecho anterior com Turner, entendo que a ideia de marginal não está distante daquela apresentada por ele a respeito dos fenômenos liminares, a princípio, dotados de um peso negativo, o qual acredito que precisa ser revisto, posto que

O termo *limen* em si, a palavra latina para “limiar” escolhida por Van Gennep para descrever uma “transição” parece negativo em suas conotações, já que não é mais a condição positiva do passado nem ainda a condição articulada e positiva do futuro. Parece, também, passivo, pois dependente das condições articuladas e positivas que intermedeia. Mas, ao analisar o termo, encontramos na liminaridade qualidades tanto positivas quanto ativas, sobretudo onde o “limiar” é esticado e se torna um “túnel”, quando o “liminar” se torna o “circular”. Esse é precisamente o caso dos ritos de iniciação, com seus longos períodos de reclusão e treinamento dos noviços, ricos no uso de formas simbólicas e ensinamentos esotéricos (TURNER, 2015, p. 55).

Aumentando o emaranhado de ideias, talvez o buraco do coelho (*circular*) da bandeirapoema de Oiticica promovesse um certo rito de passagem, no qual se tornar marginal permitiria também alguém se tornar herói justamente pelo ultrapassar do limite colocado pelo senso comum ao sentido de marginal. Com a vénia de esticar um pouco mais esse fio da meada, sob o risco de até rompê-lo, gostaria de enlaçar a ideia de marginal àquela de heterotopia, que, para Beatriz Scigliano Carneiro (2011),

[...] se contrapõe ao espaço cotidiano, está presente, não projeta nenhuma fábula. As heterotopias incomodam, pois desafiam as representações e a imagem do pensamento ao se comporem por justaposições de coisas não usualmente próximas em conjuntos precários (op. cit., p. 198).

Esse entrelaçamento é possível posto que a margem é o limite que separa o lado de dentro do lado de fora, estando portanto entre os dois. Caso entendemos que esse limite gradativamente difere o externo do interno — não é, portanto uma diferenciação súbita —, a margem contém em si um pouco de cada lado. Isso se deve ao fato de que

87 O questionamento a respeito das acusações pode ser mais aprofundado em CARNEIRO, 2014.

A liminaridade é uma interface temporal cujas propriedades invertem parcialmente aquelas da ordem já consolidada que constitui qualquer “cosmos” cultural específico (TURNER, 2015, p. 56).

Liminaridade, marginalidade e inferioridade estrutural são condições que com frequência geram mitos, símbolos, rituais, sistemas filosóficos e obras de arte. Essas formas culturais fornecem aos homens um conjunto de padrões, modelos e paradigmas que são, ao mesmo tempo, reclassificações periódicas da realidade (ou, pelo menos, da experiência social) e a relação do homem com a sociedade, a natureza e a cultura. Mas elas são mais do que classificações (meramente cognitivas), já que incitam os homens à ação e ao pensamento (TURNER apud TURNER, 2015, p. 71).

Pode-se dizer assim que o aparato espetacular utilizado pela polícia e pela imprensa na década de 1960 fora um fenômeno liminar para permitir a continuidade do funcionamento da estrutura social sem muita fricção. Em contrapartida, fazendo uso da teoria de Turner, a bandeira-poema poderia portanto ter agido como crítica social e manifesto revolucionário, expondo “as injustiças, as ineficiências e as imoralidades de estruturas econômicas e políticas da corrente principal” (ibidem, p. 75) de poder. Através dela, Oiticica teria dado centralidade a expressões marginais, justapondo-as sobre a arte socialmente aceita, originando o que Carneiro (2011) chama de *heterotopia de guerra*. Retomando Beatriz Scigliano Carneiro, as heterotopias

São contra-espacos, interpenetrados pelos espaços que contestam ou se contrapõem. De um lado, podem consistir em formas evidentes de dominação delimitadas em espaços reais, como por exemplo prisões, campos de concentração — criados em nome de um bem-estar da sociedade, da regeneração do criminoso ou de purificação pelo castigo. De outro, podem se referir a situações de prática de liberdade, campo aberto para experiências reais em que os corpos experimentam o que podem (CARNEIRO, 2011, p. 199).

A bandeira-poema enquanto heterotopia faz uso da linguagem para justapor a ideia de marginal — que no senso comum é geralmente associada à ideia dramatúrgica de vilão — àquela do herói. Tal inferência fica ainda mais visível, caso consideremos que o poema não está na terceira pessoa do indicativo (*ele é marginal/ ele é herói*), mas sim na segunda pessoa do imperativo (*seja marginal/ seja herói*). Em sua bandeira-poema, Oiticica convida (ou comanda, aconselha, suplica) ao interlocutor a ser também marginal e, portanto, herói.

A Hélio importavam elementos que não se diluíam, elementos experimentais e vivenciados que sustentariam a obra como “coisa nova”. Este é o sentido de inventar, descobrir, experimentar que aponta para elementos que escapam das capturas, pois decorrem da experimentação e propiciam experiências reais, com corpos reais. Havia algo além de inovação e

virtuosidade de linguagem nas obras que realmente interessavam, algo para rachar a linguagem. Dinamite? (ibidem, p. 206).

O poema age assim pela quebra do sentido prévio, justapondo e aproximando sentidos que de outra sorte seriam colocados em contraste. Ao entrelaçar os estilhaços da conotação habitual de marginal e herói, a bandeira-poema é lançada sobre o entendimento do interlocutor tal qual as balas que perfuraram a carne de Manoel Moreira — mais uma vez, é heterotopia de guerra.

2.5.2 O Sagrado, a Vadiagem e a Resistência: “Fé com Festa”⁸⁸ e “Fazendo da Festa Revolta”⁸⁹

Os escravo num podia comunicá com ninguém, eles num tinha liberdade, né? Então, quando eles entrava na senzala é que eles iam participá um co outro. Então, no meio eles faziam a roda de Jongo e, ali, cada um cantava o Jongo falando o que queria falá, mas sobre... pela canção. Daí, um entendia o que tinha que sê feito. As vezes o que se passô no dia, o que ia acontecê. Então, um já avisava o outro. E, era por meio de ponto de Jongo que era comunicado as coisa – Dona Zé, Guarantiquetá, SP, 1993

(DIAS, 2001, p. 875)

Obviamente que a arte e a cultura enquanto formas identitárias de resistência são tão antigas quanto o é a humanidade. Entretanto, vale ressaltar que os temas especificamente discutidos até aqui herdam uma conjuntura anterior ao contexto no qual ocorrem, a qual é datada pelo menos do processo de colonização do nosso país. A esse respeito, João José Reis (2001), entende que

[...] a festa foi referência básica de identidade étnica e também escrava, desde que se entenda que identidade não é um ponto fixo da experiência de um grupo, como não é do indivíduo. Identidade também muda e é múltipla. O que permanece é o seu sentido de alteridade e freqüentemente [sic] de oposição conflituosa. Daí por que toda festa negra, embora umas mais que outras, constituíram um meio de expressão da resistência escrava e negra, e portanto motivo de preocupação branca (op. cit., p. 340).

88 (DIAS, 2001, 866)

89 (REIS, 2001, 352)

Muito antes do filósofo da linguagem John Langshaw Austin (1911-1960) ter cunhado sua teoria a respeito dos atos de fala em 1975, segundo o historiador malinês Hamadou Hampat'-Bâ (DIAS, 2001, p. 877), a tradição africana já entendia a palavra como dotada do poder tanto de criar quanto de destruir, a qual poderia ser usada para movimentar as forças que estão latentes na natureza. “Da astúcia com as palavras, aliada ao poder de concentração do jongueiro, depende a força encantatória do ponto, capaz de *amarrar o outro*” (*ibidem*). E a força da palavra, movida pelo canto, pela música e pela dança encontrava sua maior potência nas festividades, as quais fortaleciam os valores de identidade do grupo:

o querer ser negro, manter-se negro dentro de uma sociedade dominada pelos brancos. Essa festa íntima opunha-se, em intenções, às festas públicas onde se produziam as danças de cortejo afro-católicas (congadas), nas quais o negro buscava incluir-se na sociedade branca, tendo para isso de abraçar certos valores da cultura hegemônica (*ibidem*, p. 880).

Não é de se estranhar, portanto, que se criasse um aparato policial amparado pela legislação justamente para a coibir ou impedir a realização de alguns tipos de expressão artístico-cultural da população escravizada. Exemplo dos efeitos dessa repressão seriam ainda sentidos quase um século depois, como é o caso da proibição confirmada pelo então chefe de polícia de Salvador, Bahia, na *Gazeta do Povo*, em 1906:

O Sr. José Maria Tourinho, chefe de polícia, oficiou aos delegados e sub-delegados desta capital, recomendando-lhes proibição formal dos sambas, batuques e candomblés, gêneros de diversões que muito depõem de nossos créditos de povo civilizado e que são verdadeiros centros de atentados à moral e a ordem pública. Se, desta feita, os desejos daquela autoridade encontrarem repercussão no animo dos seus subalternos, s.s. terá prestado um serviço.

Damos na integra o ofício a que nos referimos linhas acima: “Aos srs. delegados da 1^a e 2^a circunscrições. Recomendo-vos que espessais as mais terminantes ordens aos sub-delegados da vossa circunscrição, no sentido de serem absolutamente proibido os sambas, batuques e ‘candomblés’, que, além de perturbarem a paz e o sossego públicos, são depoentes da nossa civilização. Espero de vosso reconhecido zelo e dedicação ao serviço público que essa minha recomendação seja rigorosamente observada. – O chefe de polícia, Dr. José Maria Tourinho.” (*Gazeta do Povo*, 07/02/1906, ano 2, nº 161 apud DOS SANTOS)

Os representantes do poder religioso, econômico e político da Salvador do século XIX, preocupados com o controle das expressões culturais dos africanos, cobrava medidas mais rigorosas em relação a estas questões, como se pode ler nas palavras de Luís dos Santos Vilhena, professor de grego da época,

[...] não parece ser muito acerto em política, o tolerar que pelas ruas, e terreiros da cidade façam multidões de negros de um, e outro sexo, os seus batuques bárbaros a toque de muitos, e horrorosos atabaques, dançando desonestamente, e cantando canções gentílicas, falando línguas diversas, e isso com alaridos tão horrendos, e dissonantes que causam medo, e estranheza, ainda aos mais afoitos, na ponderação de consequências que dali podem provir, atendendo ao já referido número de escravos que há na Bahia, corporação temível, e digna de bastante atenção, a não intervir a rivalidade que há entre os crioulos, e os que não são; assim como entre as diversas nações de que se compõe a escravatura vinda das costas da África (ibidem, p. 345).

Mesmo assim, Reis reforça que não havia um consenso na época a respeito da melhor forma de lidar com as rebeliões dos negros escravizados. Uma parte dos representantes do poder político-administrativo e religioso via com bons olhos a tolerância da festa como forma de apaziguar os ânimos, enquanto a outra entendia que seria melhor reprimir e impedir, assim, a reunião de números significativos de indivíduos propensos a rebelarem-se. Havia aqueles que propunham já no século XVIII um meio termo, que muito agradava aos representantes do poder religioso da colônia, como é o caso de Antonil, em 1711 (apud Dias, 2001, p. 864):

Negar-lhes totalmente os seus folguedos, que são o único alívio de seu cativeiro, é querê-los desconsolados e melancólicos, de pouca vida e saúde. Portanto, não lhes estranhem os senhores o criarem seus reis, cantos e bailes por horas honestamente em alguns dias do ano, e alegrarem-se inocentemente à tarde depois de terem feito pela manhã suas festas de Nossa Senhora do Rosário, de São Benedito e do orago da capela do engenho, sem gasto dos escravos, acudindo o senhor com sua liberalidade.

As principais discussões giravam em torno de pelo menos duas visões igualmente depreciativas das expressões culturais afro-brasileiras da época, genericamente chamadas de batuque pelos autores coloniais: “grande insolência” ou “inocente brinquedo” (REIS, 2001). A respeito da valoração dada, Paulo Dias (2001) entende que

Na crônica histórica brasileira da colônia e do império, as danças de terreiro dos escravos negros, designadas *batuques*, são qualificadas comumente como diversão “desonesta”, sobretudo pelos representantes do poder político-administrativo e religioso, manifestando-se o temor de que se tratasse de rituais pagãos e atuassem como fermento de desordem social e revoltas. No pólo [sic] oposto situam-se os festejos públicos dos reis congos (congadas), considerados “diversão honesta” para os escravos e incentivados pelos senhores (op. cit., p. 859).

A partir da proclamação da independência, houve uma completa proibição dos batuques e lundus negros “em qualquer hora e lugar”, em esforço dos governos locais por

controlar a população de africanos, tanto por meio de leis provinciais quanto de posturas municipais. Em grande medida, o levante dos malês, ocorrido em janeiro de 1835 em Salvador, Bahia, contribuiu para isso. “Festa e revolta deram as mãos. Logo após o levante, num momento de grande tensão na província, as festas públicas, que facilitavam a reunião de negros, tornaram-se motivo de alarme” (REIS, 2001, p. 348). Apesar do levante ter sido subjugado pela ofensiva policial, Reis lembra que havia “medo da africanização cultural da província”: o Carnaval e a festa dos pescadores em Salvador, que acontecia no dia 12 de fevereiro haviam sido apropriadas pelos negros, indicando uma “vitória dos africanos numa batalha da guerra simbólica” (ibidem, p. 351). Mais à frente, Reis, lembra que

Os africanos realmente haviam provado, em 1835 e outras ocasiões anteriores, que eles podiam fazer da festa revolta. A excitação coletiva de seus batuques, não raro aureolados de mistério, parecia, para muitos, sempre, um aviso de que estivessem aquecendo o espírito para voltar a atacar.

Mas os atabaques na maioria das vezes batiam para anunciar um outro tipo de rebelião, diferente do ataque frontal e violento à sociedade escravista baiana. Eles comunicavam que os africanos e seus descendentes não se deixariam escravizar mentalmente. [...] Para gente que pensava como os que escreviam o *Correio Mercantil*, a festa africana representava uma ameaça ao projeto de uma Bahia civilizada ao modo europeu, além de ameaçar uma Bahia escravista bastante real (op. cit, p. 352).

Vinte anos depois da insurgência, em 1855, a assembleia legislativa soteropolitana se reuniria novamente para tratar dessas questões. São vinte anos sem nenhum levante significativo. Agora se tratava de

[...] reprimir costumes africanos, considerados bárbaros e imorais numa província que se queria civilizada, e também evitar que eles prejudicassem os negócios da escravidão. A preocupação aqui é com a resistência homeopática da fuga, da *vadiagem* e do indecoro, não com a resistência cirúrgica da insurreição violenta (ibidem, p. 354, grifo meu).

Para tanto, cria-se assim uma narrativa muito peculiar para tentar explicar as pouco compreendidas expressões culturais dos africanos escravizados em território brasileiro. “O termo *desonesto* torna-se qualificativo obrigatório para as expressões culturais de caráter mais reservado dos escravos” (DIAS, 2001, p. 861). Não se sabia como classificar a festa de terreiro, posto que reunia em si tanto elementos de diversão quanto de devoção, não cabendo portanto nas categorias comumente adotadas pela cosmovisão cartesiana europeia para explicar o mundo.

Passavam eles muito ao largo do conceito africano da continuidade entre os planos físico e espiritual [...] Num universo sacralizado, qualquer ação do homem ganha caráter ritual, direcionando-se para equilibrar a sua força vital com as demais energias do cosmo. E convivem em *continuum* o mundo dos homens, da materialidade, e o mundo invisível, dos ancestrais e divindades. Sendo, pois, a vivência do sagrado total e quotidiana, ela não exclui as emoções humanas, o prazer e a alegria: a *fé com festa* que tanto intrigava os cronistas. (ibidem, p. 866).

Paulo Dias lembra ainda que o contexto da escravidão rural contribuía para essa tendência de aproximar de forma liminar o sagrado da diversão⁹⁰, posto que a população escravizada, sempre sob a mira dos feitores das fazendas, estaria proibida de qualquer forma de reunião fora dos horários de folga.

Em outras palavras, a atitude religiosa permeia organicamente a festa aparentemente profana [na concepção eurocêntrica], e manifesta-se no respeito aos tambores, ancestrais e outras entidades espirituais (atualmente, também as do candomblé e da umbanda), bem como nas demandas poéticas de caráter mágico travadas entre os participantes. Os batuques ou sambas de terreiro, cuja existência em muitos casos é anterior à formação dos candomblés Congo-Angola, seriam, pois, representantes de antigas formas religiosas bantas no Brasil (ibidem, p. 868).

Gomes e Pereira (apud DIAS, 2001, p. 876) lembram que na aproximação do branco, a festa podia “mudar da água para o vinho”, sendo que chamava-se *camaleão* o negro escravizado que conseguia mudar o próprio comportamento de acordo com a situação, garantindo a privacidade às reuniões da comunidade escravizada.

Já no final do século XX, Paulo Dias, ao buscar apreender mais das expressões artístico-culturais do sudeste brasileiro, notou que havia uma tentativa de ocultar dos visitantes as tradições locais. Mas desta vez não por “camaleões” e sim pelos habitantes locais que não comungavam das práticas que ele buscava estudar.

[...] ou as manifestações que eu buscava eram absolutamente desconhecidas, não só dos organismos públicos de cultura quanto da própria população das cidades ou então esforços eram feitos em me dissuadir da empreitada, sob a alegação de que o grupo que eu procurava se encontrava à mercê do alcoolismo. Percebi mais tarde que a intenção era escamotear, esconder dos visitantes as tradições musicais e coreográficas da população negra da cidade que transitam fora da esfera do socialmente aceito — samba, pagode — ou daquilo que conta eventualmente com o beneplácito da Igreja Católica — congadas, folias. Interessa, pois, às classes médias brancas católicas (e, atualmente, também às evangélicas) do interior, em nome da boa imagem de suas cidades, que os batuques permaneçam enguetados nos morros, nas

90 Ou a reza se aproximar da vadiagem, no termo que procuro empregar neste trecho da escrita.

baixadas e periferias favelizadas, longe dos olhos e ouvidos dos forasteiros. Para isso tem contribuído decisivamente a aversão histórica da Igreja católica, sob cuja esfera de influência se põem as instâncias mantenedoras da ordem pública, aos batuques de terreiro, tidos como focos de paganismo, desordem e abusos morais de toda ordem (DIAS, 2001, 885).

Novamente, de forma análoga ao que aconteceu em 1965 com a abertura da exposição *Opinião 65*, buscava-se ocultar toda uma parcela significativa da expressão artístico-cultural de uma gente ao empurrá-la de volta ao que se considera a margem da sociedade. Neste caso, especificamente, vale ressaltar que a marginalidade aqui é literal, tendo em si uma materialidade e, portanto, um território geográfico muito bem localizado: a periferia da cidade, longe dos edifícios representativos dos fenômenos liminares de sustentação da estrutura social — a igreja matriz, por exemplo.

Retomando o que foi dito anteriormente, tais ações não seguiam e não seguem sem algum tipo de reação, entretanto. A cachaça, sagrada “nas comunidades do tambor e respeitada por ter sido o único lenitivo que ajudou o povo negro a suportar a brutalidade do escravismo” (ibidem, p. 886) foi um dos elementos que contribuiu para sustentar a confusão das classes dominantes brancas em relação à natureza das práticas culturais da população escravizada. Presente tanto nos momentos de devoção quanto de vadiagem, seria remédio para o sofrimento e importante elemento da religiosidade afro-brasileira. Ao mesmo tempo, vale ressaltar que justamente a sua presença nas expressões artístico-culturais afrodescendentes é usada como justificativa para perseguição racista dessas práticas.

O mais perverso é que os próprios acusadores se encarregaram historicamente de fornecer a bebida aos cátivos, na intenção de aliciá-los. E até hoje a moça branca tem sido a companheira, na falta de outras e melhores amizades, dos muitos brasileiros que se encontram privados de condições dignas de existência. Porém dela se fazem usos e abusos: na boca de preto é remédio, na boca de branco é veneno... (ibidem, p. 886)

Mais uma vez, faz-se necessário reforçar a narrativa que justifique a perseguição e o controle dessas expressões artístico-culturais. O cerceamento da liberdade não era apenas físico, como já dito anteriormente. O projeto civilizatório europeizante incluía também o cerceamento intelectual e criativo da população afrodescendente. Tanto se puniam os costumes quanto os marcavam com alcunhas negativas de modo a fortalecer a narrativa vigente. Os chamavam desonestos, vadios, vagabundos, ociosos. Não só os sujeitos, mas também suas práticas (tanto de diversão quanto de devoção) eram marcadas com esses adjetivos depreciativos, conforme é possível ler nos relatos elencados até o momento e

conforme se verá impresso nos jornais soteropolitanos do início do século XX⁹¹. E, não sendo suficiente a pura narrativa, segue-se a ela a ação da força policial.

2.5.3 O Controle Contemporâneo dos Ditos Vagabundos

Da mesma forma que Turner, Schechner (2013) entende que há um preconceito contra o brincar no ocidente.

De Platão aos puritanos, o lúdico tem sido considerado frívolo, sem importância, e até pecaminoso. A brincadeira é uma distração que tenta pessoas para longe do trabalho, que é o “negócio real” da vida. Platão queria banir os brincadores [*players*], especialmente poetas, dramaturgos e atores de sua República ideal. Surpreendentemente, ele quase foi bem-sucedido. Os adultos deveriam brincar apenas no “tempo livre” (do trabalho) em lugares especialmente projetados para tanto de acordo com regras muito bem definidas⁹².

Schechner lembra que, se o brincar for entendido como arriscado, sexual ou subversivo aos valores ou à autoridade do Estado, ele será circunscrito e designado ao que comumente conhecemos por distrito da “luz-vermelha”. Ou seja, retomando as discussões que trouxemos até o momento, em particular, Michel Foucault, serão organizadas localidades heterotópicas marginais e periféricas da cidade para a confluência desse tipo de atividade, as quais estão distanciadas topologicamente do centro das atividades hodiernas. Caso não sejam movidos e circunscritos geograficamente, o serão temporalmente, constituindo assim heterocronias, como é o caso do Carnaval, das atividades restritas às férias, ao tempo livre e aos feriados. Mesmo assim, Schechner lembra que todo Mardi Gras (e também o nosso Carnaval) é seguido de uma quarta-feira de cinzas, sempre vinculado a uma confissão. Desta forma,

[...] não é acidental que os distritos da luz-vermelha estejam cheios de artistas, prostitutas, transformistas [...], atores, e músicos. Em muitas cidades, a estação de trem, o distrito teatral e o distrito da luz-vermelha estão lado-a-lado. As pessoas desejam ir e vir eficientemente de onde sejam brincar ou ver outros brincarem⁹³.

91 Selecionei alguns exemplos do acervo *O Negro na Imprensa Baiana no Século XX*, organizado pelo Centro de Estudos Afro-Orientais (UFBA), os quais estão disponíveis no Anexo I.

92 From Plato to the Puritans, the playful has been considered frivolous, unimportant, and even sinful. Playing is a major distraction tempting people away from work, which is the “real business” of living. Plato wanted to banish the players, especially poets, playwrights, and actors, from his ideal Republic. Shockingly, he almost succeeded. Adults are supposed to play only during “time off” (from work) in specially designated places and according to well-defined rules (op. cit., p. 112, tradução minha).

93 [...] districts are full of con artists, prostitutes, cross-dressers (who are fantasy role-players), actors, and musicians. In many cities, the railroad station, the theatre district, and the red-light district are cheek by

De acordo com Schechner, apenas recentemente que o teatro foi um tanto quanto mais bem recebido pelo ocidente — e, ainda assim, somente em parte. Exemplo disso é a Broadway, localizada próxima da Times Square, que a partir da década de 1990 passou de um distrito “somente-adulto” para algo mais “voltado à família”. Enquanto que no ocidente as artes performativas têm sido ambivalentes com relação à “moralidade”, em outras culturas como a Índia, “[...] música, dança, sexo, e religião foram por muito tempo associadas umas às outras (até que os valores vitorianos impostos pela colonização tomaram lugar)”⁹⁴.

Não é de se surpreender, portanto, que todas as expressões que porventura saíssem do *script* imposto pelas regulações estatais sofressem repressão ou fossem alvo de confusão por parte da sociedade incomodada com a quebra do protocolo definido pelo *status quo*. Isso se deu no processo de colonização do Brasil, com o controle de toda uma população, cuja cosmovisão era conflitante com aquela da Europa ocidental. Tal pode ser visto ainda nos dias de hoje, seja por herança herdada do processo de colonização, seja pelo fato de que toda uma série de expressões artístico-culturais não se encaixam nos padrões estético, político, ético e morais supostamente aceitáveis.

Sem a intenção de fazer uma lista exaustiva de todos os incidentes relacionados ao embate da força policial com as expressões artísticas que por ventura não se enquadrem no padrão institucionalizado, selecionei alguns incidentes marcantes da última década.

- | | |
|-------------|---|
| 2009 | Sob a argumentação de perturbação da “ordem” e por causarem “transtorno”, ou sob a justificativa de dificultar a permanência de imigrantes em situação irregular, a Prefeitura de Florianópolis começa a coibir o trabalho de artistas em semáforos ⁹⁵ . |
| 2010 | A atividade de artistas de rua é entendida como sendo comercial pela polícia de São Paulo, sendo portanto coibida da mesma forma como o seria a de ambulantes na Avenida Paulista ⁹⁶ . |

jowl. People want to come and go efficiently from where they can play or watch others play (ibidem, p. 112, tradução minha).

94 In India, music, dance, sex, and religion were long associated with each other (until British Victorian values imposed by colonialism took hold) (ibidem, p. 113, tradução minha).

95 Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/2009/07/21/ult5772u4704.jhtm>. Acesso em fevereiro de 2019.

96 Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2010/11/22/prefeitura-expulsa->

- 2014** Em Nazaré da Mata, Pernambuco, o Ministério Público do estado estabelece que os maracatus não deveriam mais tocar a madrugada toda, precisando parar às duas da manhã. Após manifestações de artistas como Siba Veloso e pressão popular, o Ministério Público volta atrás, em reconhecimento da importância da virada noturna como inerente à expressão cultural do maracatu⁹⁷.
- 2015** Em Cascavel, oeste do Paraná, o ator Leonides Carlos Taborda Quadra, o palhaço Tico Bonito, é detido por desacato por criticar a polícia durante uma peça que realizava na praça. Tico Bonito foi absolvido por falta de provas e porque se entendeu que não foram feitas ofensas dirigidas aos policiais em questão⁹⁸.
- 2017** A partir de abril de 2017 a prefeitura de Campinas começou a aplicar de forma mais rígida uma resolução de 1999 que limita os locais e modalidades de uso do espaço público para fins artísticos⁹⁹.
- 2017** No dia 11 de julho, o então deputado Wladimir Costa, chama de vagabundos um grupo de artistas que haviam se organizado em um movimento para exigir a continuidade das investigações a respeito do presidente em exercício na época, Michel Temer¹⁰⁰.
- 2017** No dia 15 de julho o artista Maikon Kempinski foi detido pela Polícia Militar do Distrito Federal durante a realização da performance *DNA de Dan*, que fazia parte do Festival Palco Giratório do SESC, sob a justificativa de ser “ato obsceno”. Além de um pedido de desculpas do então governador, Rodrigo Rollemberg, e do secretário de Cultura, Guilherme Reis, Maikon Kempinski teve o direito de apresentar a mesma obra na íntegra no mesmo local durante o Festival Cena Contemporânea, dessa vez com apoio da polícia¹⁰¹.

artistas-de-rua-da-av-paulista-para-jurista-proibicao-e-ato-nazista.htm. Acesso em fevereiro de 2019.

97 Disponível em: <https://outroscriticos.com/pernambuco-maracatu-de-baque-solto-e-a-cobertura-da-lei/> e <https://amp-pe.jusbrasil.com.br/noticias/112678274/estado-cerceia-maracatus-jornal-do-commercio-caderno-c>. Acesso em fevereiro de 2019.

98 Disponível em: <http://g1.globo.com/pr/oeste-sudoeste/noticia/2016/05/palhaco-detido-por-desacato-policia-em-apresentacao-no-pr-e-absolvido.html>. Acesso em fevereiro de 2019.

99 Disponível em: http://correio.rac.com.br/_conteudo/2017/05/campinas_e_rmc/480991-prefeitura-limita-atuacao-de-artista-de-rua.html. Acesso em fevereiro de 2019

100 Disponível em: <https://epoca.globo.com/politica/expresso/noticia/2017/10/apos-serem-chamados-de-vagabundos-artistas-processam-deputado-da-tatuagem.html>. Acesso em fevereiro de 2019.

101 Disponível em: <https://g1.globo.com/distrito-federal/noticia/artista-detido-pela-policia-durante->

Esta breve lista aponta para o questionamento a respeito das razões da burocratização e regulamentação do uso do espaço público. Oficialmente, trata da garantia da manutenção da ordem e da preservação dos direitos de uso daquilo que é coletivo. Mas vale ressaltar que aqueles historicamente marginalizados se mantém excluídos do processo de negociação ou têm menos condições de argumentar com igualdade frente aos grupos que são responsáveis pela sustentação e regulamentação do *status quo*. Permanecem impedidos de adentrar as galerias e agora também se veem impedidos de usar livremente as ruas. Vale ressaltar que, diferentemente da seção anterior deste capítulo, os incidentes que elenco acima não necessariamente se tratam das expressões artístico-culturais da população afrodescendente. Se o faço dessa forma é para retomar

[...] os símbolos em ação social, em práxis, e não a partir de um distanciamento seguro da condição humana plena. Significa estudar todos os domínios de cultura expressiva, e não a cultura erudita ou a cultura popular de forma isolada, a letrada ou a pré-letrada, a grande ou a pequena tradição, o urbano ou o rural. (TURNER, 2015, p. 76).

Como já exposto por Gonçalves (2013) e Meneghin Júnior et al. (2008), a alcunha de vadio e vagabundo não raras vezes recai sobre aqueles envolvidos com as expressões artístico-culturais como forma de reforçar o seu lugar dentro do estrato social. Gonçalves explica como o controle e parte da perseguição sobre esse grupo se deveu, inicialmente em Portugal e Europa medievais, devido a concepções do catolicismo vigente, segundo o qual estas atividades estariam em maior ou menor escala contrários aos valores éticos e morais da sociedade de então. Turner (2015) trata do mesmo tema, mas especificamente do cristianismo calvinista, cuja ética serviu de base para o que Weber chamou de “espírito do capitalismo”. Em ambas as situações, os valores religiosos laicizaram-se, tanto nos países de tradição latina quanto anglo-saxã do ocidente, servindo de base para a organização contemporânea do entendimento das relações entre lazer e trabalho das sociedades industriais.

Especificamente no Brasil dos séculos XIX, XX e XXI, essa ética e moral ascética herdada tanto do catolicismo quanto do puritanismo — principalmente após a industrialização promovida pelo governo Vargas — servirá para justificar o embate entre o *status quo* e os fenômenos liminoides da arte, tendo o trabalho como categoria mais prestigiada e superior em relação às expressões artístico-culturais que porventura não se institucionalizaram dentro da constituição simbólica do trabalho. Obviamente que há um

peso ainda maior sobre aquelas expressões artístico-culturais de origem afro-brasileira e ameríndia, que, apesar de serem as maiores representantes do entendimento do que seria uma “cultura brasileira”, permanecem marginalizadas ainda nos dias atuais.

2.6 APROPRIAÇÃO E SUBVERSÃO DE SENTIDOS

Traduttore, Traditore¹⁰²

Parte do meu interesse por essa discussão surgiu após ler o antropólogo John Lowell Lewis, em *Ring of Liberation: Deceptive discourse in Brazilian capoeira*, de 1992. Neste livro, Lewis faz uma etnografia muito rica do tempo em que passou no Brasil buscando compreender a capoeira a partir do conceito *play*. Após da leitura desse estudo, ficou ainda mais clara para mim a crítica feita a muitos estudiosos que procuram se aproximar de um fenômeno que não necessariamente lhes é familiar para tentar explicá-lo e decifrá-lo. Eu nem de longe posso me considerar um especialista no tema, contudo, enquanto “nativo” do Brasil, posso dizer que muito me estranhou — para não dizer, incomodou — as categorias e classificações usadas por Lewis para explicar a capoeira.

No entendimento de Lewis, o *play* da capoeira seria subdividido nas seguintes categorias: *Jogar*, *Tocar* e *Brincar*, que corresponderiam respectivamente a “*body play*” (*play* corporal), “*musical play*” (*play* musical) e “*verbal play*” (*play* verbal). Apesar de que, logo no início do livro (op. cit., p. 2), Lewis reconhece que as categorias escolhidas não pretendem ser definições exatas dos sentidos em português, penso que há um problema aqui, pois o rótulo dado ao conceito carrega consigo também um peso importante. Exemplo disso é sua tentativa de tradução do seguinte ponto de capoeira: “dá dá dá no nêgo/ no nêgo você não dá”, o qual ele traduz como “*give give give to him/ You're not giving him a thing*” (op. cit. p. xviii). Em vez de carregar consigo o sentido figurado (e ardiloso, para me remeter ao título do livro) do termo *dá* como *bater*, ele o traduz no sentido literal de “entregar, oferecer, conceder”. Assim, ao invés de “bate bate bate no nêgo/ no nêgo você não bate”, a tradução de Lewis fica algo como “dê dê dê pra ele/ você não dá nada pra ele”.

102 Trocadilho popular italiano com o sentido aproximado de “tradutor, traidor”.

Retomando o problema da definição das categorias escolhidas por Lewis para as diferentes nuances de *play* na capoeira, me parece muito complicado que se restrinja jogar a elementos corporais e físicos, enquanto que brincar estaria relacionado ao lado do ardil verbal, da brincadeira com palavras ambíguas de duplo sentido. Além disso, nas traduções às quais ele teve acesso, mais uma vez o brincar fica restrito ao entendimento de que seu sentido estaria conectado ao universo infantil. Desta forma, o adulto quando brinca, o faz como o faria uma criança.

Apesar de ser uma convenção adotada por ele especificamente para este estudo, vale lembrar que convenções pouco a pouco se consolidam na organização do pensamento, como foi o caso de uma outra exceção que ele abre para explicar a teoria de Huizinga a respeito do conceito de *play* e sua variante latina, *ludus*. Huizinga entendia que as competições eram um dos tipos de atividades inerentes a *play*, as quais ele chamava de atividades agonísticas. Com objetivo organizar de seu argumento, Lewis decide opor *ludus* a *agón*, livre jogo/brincadeira a competição, de forma provisória (op. cit., p. xxv). Essas questões são explicadas numa nota de rodapé, mas são totalmente esquecidas em *The Anthropology of Cultural Performance*, que Lewis publica em 2013. Diferentemente do que havia feito em *Ring of Liberation: Deceptive discourse in Brazilian capoeira* (1992), desta vez Lewis não informa que a oposição entre *ágon* e *ludus* é de sua autoria. Ao invés disso, atribui a Huizinga esse entendimento (op. cit., p. 25), aparentemente se esquecendo de que essa foi uma convenção especificamente cunhada por ele em 1992 para explicar a capoeira.

Os problemas que identifiquei até o momento na estratégia argumentativa de Lewis na verdade me servem para dois propósitos: 1) reforçam a necessidade já apontada no início deste capítulo de aprofundar os estudos sócio-semânticos de *jogar* e *brincar*, em particular para o português brasileiro; e 2) apontam para a possibilidade de apropriação e subversão de um termo para consolidar um sentido peculiar que se deseje atribuir a ele quando da constituição de um conceito.

Até o momento, me foi possível identificar que uma análise etimológica por si só não justificaria a escolha de jogar ou brincar para a tradução de *play* para o português. Foi portanto necessário fazer ainda uma investigação conceitual dos sentidos nos quais estou me apoiando para organizar a presente pesquisa. Por isso, retomei tanto o pensamento de Richard Schechner quanto de Donald Winnicott para entender qual vocábulo se aproximaria mais do sentido que estou empregando para *play* enquanto conceito. Finalmente, investiguei

mais a fundo algumas das origens das conotações negativas desses vocábulos na língua portuguesa, identificando assim conexões de âmbito étnico-racial e sócio-cultural aliadas a eles.

Tanto o brincar quanto a vadiagem e a marginalidade são termos que andam de mãos dadas quando pensamos nas práticas lúdicas de adultos na contemporaneidade brasileira. Talvez o brincar seja aquele com a carga “mais leve” pelo fato do imaginário do senso comum também o associar ao universo infantil, enquanto que a vadiagem e a marginalidade estão mais relacionados com contravenções penais e com o pecado. Mesmo assim, a capoeira, por exemplo, pode tanto ser considerada como uma brincadeira quanto vadiagem e, ainda, “coisa de marginal” — talvez menos hoje do que o era cinquenta anos atrás. De qualquer forma, ao me aproximar destes termos e usá-los como conceitos, me apropriando e subvertendo seus sentidos, espero de certa forma, através da minha prática performativo-reflexiva transmutá-los para reforçar lados que frequentemente passam ao largo da sua compreensão hodierna, ao mesmo tempo que contribuo para sua compreensão aplicada ao campo das artes cênicas.

Penso que esta perspectiva pode ser extrapolada à crítica feita por Johannes Fabian (2006) a respeito de como o discurso de alguns campos tais como a etnografia clássica tendem a sustentar um afastamento temporal de seus autores, negando a contemporaneidade dos grupos estudados, uma vez que frequentemente são classificados nos registros escritos de pesquisa sob termos tais como “camponeses”, “subdesenvolvidos”, “primitivos”, “tribais”, “tradicionalis” etc.

Uma primeira tentativa de cuidado, portanto, se refere à escolha de tradução de *play* enquanto brincadeira, o que já mencionei anteriormente. Diversos sujeitos autodenominam suas práticas performativas enquanto brincadeira, como é o caso do Cavalo Marinho (Oliveira, 2007), da Zona da Mata de Pernambuco. Da mesma forma, houve a apropriação e subversão dos sentidos com vadiagem. Ainda assim, alguns pesquisadores preferem classificá-las sob rótulos estranhos ao seu fazer, ignorando as classificações propostas por seus praticantes, como é o caso de Zeca Ligiéro, por exemplo. Ligiéro, ao defender “o estudo das performances afro-ameríndias para compreender as particularidades de cada performance e suas afiliações culturais” (2011, p. 74), reúne os rituais do Toré Sagrado, o samba de roda, o Maneiro Pau de Crato e o Cavalo Marinho sob um mesmo manto, que chama de “puro teatro

brasileiro”¹⁰³. É como se, para se legitimar estas práticas, fosse necessário usar rótulos e classificações já institucionalizados e aceitos. O próprio Ligiéro reconhece a complexidade destas práticas ao propor o trinômio cantar-dançar-batucar, mas mesmo assim acaba se utilizando de uma classificação estranha a estas expressões culturais.

Uma ressalva aqui se faz necessária, entretanto: não é meu interesse usar a brincadeira como um guarda-chuva debaixo do qual todas as possibilidades de expressão cultural existentes devam se encaixar. Mais uma vez penso que seja importante reforçar que partilho do entendimento de Schechner (2003) a respeito de que a brincadeira é apenas um dos tipos possíveis de atividades pertencentes a um continuum de gradações complexas e não necessariamente puras ou unilaterais. Entretanto, é importante entender o brincar enquanto um tipo de atividade que tem peculiaridades específicas que não podem ser ignoradas, apesar de apresentar elementos coincidentes a jogos, esportes e rituais.

Outra ressalva importante se refere ao alerta feito por Johannes Fabian (2006) a respeito da necessidade por reconhecer a contemporaneidade das expressões artístico-culturais que atravessam meus processos de formação e investigação. Da mesma forma que Fabian, comprehendo que houve um tempo em que poderia ter sido estratégico definir alguns tipos de cultura sob a alcunha de “cultura popular”, mas este talvez não seja mais o caso para mim, da mesma forma que não o é para ele. A este respeito, Fabian ressalta que em seus primeiros escritos ele viu a necessidade de reconhecer, por exemplo, as especificidades do universo da produção cultural africana que não se enquadravam nas categorias de cultura ocidental ou tradicional, e tampouco sob as classificações de não-ocidental ou não-tradicional. A este universo ele chamou de “cultura popular africana”, mas anos depois Fabian viria a explicar que poderia ter classificado este universo simplesmente enquanto “cultura africana contemporânea”. Compreender a contemporaneidade dos fazeres dos quais me aproximo, entretanto, não significa ignorar as relações de poder e as diferenças deles em relação a si mesmos e em relação a outras culturas. Significa somente que não os entendo como separados do presente ou localizados num passado distante, significa sim que não entendo estes fazeres como estanques, em “perigo de extinção”, ou mesmo como em vias de se desenvolver em algo “melhor”, mais evoluído, “menos primitivo”. Significa antes de tudo reconhecer como são atravessados por universos culturais diversos, ao mesmo tempo que atravessam e influenciam o

103 Observação apresentada a mim pelo professor Érico José Souza de Oliveira e depois aprofundada em OLIVEIRA, 2018.

seu entorno, uma vez que são parte de uma dinâmica viva de interações que envolvem relações de poder, as quais estão inseridas em um meio socioeconômico historicamente localizado.

2.7 O BRINCAR É...

O título dessa seção é homônima ao primeiro capítulo do livro *Play Matters*, de Miguel Sicart. Sicart se auto intitula *play scholar* (algo como “estudioso do brincar”). Para Sicart, “brincar é estar no mundo”¹⁰⁴. A brincadeira é uma forma de entender o que nos circunda e quem nós somos, bem como uma forma de nos engajarmos com os outros. O brincar é uma forma de ser humano”¹⁰⁵. Sicart aponta para o fato de que a atualidade está cada vez mais permeada pelo jogo, havendo estudiosos que mesmo advogam que o século XXI teria os jogos como a forma cultural dominante. Mas, para Sicart, os “jogos não importam. Como na antiga fábula, nós somos os tolos olhando para dedo quando alguém nos aponta a lua. Os jogos são o dedo; o brincar é a lua”¹⁰⁶. Seu pensamento é de que o brincar seria uma forma dominante de expressão das sociedades do “primeiro mundo”. “Nós brincamos com jogos, mas também com brinquedos, em *playgrounds*, com tecnologia e design”¹⁰⁷.

O pensamento de Sicart se aproxima daquele da Índia pré-vitoriana no sentido de que o brincar não é somente lúdico, inofensivo, encapsulado e positivo. Pode também ser perigoso, arriscado, antissocial, corruptor. “O brincar é uma manifestação da humanidade, usado para expressar e estar no mundo”¹⁰⁸. Segundo sua teoria, o brincar não está restrito a um objeto em particular ou atividade, como guerra, ritual ou jogos, o brincar é como se fosse uma “ferramenta portátil para existir”. Não é portanto conectado estreitamente a objetos, mas antes trazido por pessoas para as complexas relações com e entre coisas que formam a vida.

¹⁰⁴ Esse entendimento não muito diferente do pensamento de Oiticica, que buscava não uma contemplação transcendente da obra, mas também um “estar no mundo” (cf. OITICICA, 1965-6).

¹⁰⁵ To play is to be in the world. Playing is a form of understanding what surrounds us and who we are, and a way of engaging with others. Play is a mode of being human (op. cit., p. 1, tradução minha).

¹⁰⁶ Games don’t matter. Like in the old fable, we are the fools looking at the finger when someone points at the moon. Games are the finger; play is the moon (ibidem, p. 2, tradução minha).

¹⁰⁷ We play games, but also with toys, on playgrounds, with technologies and design (ibidem, tradução minha).

¹⁰⁸ Play is a manifestation of humanity, used for expressing and being in the world (ibidem, tradução minha).

Mais uma vez, em certa consonância com Schechner, apesar da forte conotação negativa associada ao brincar nos últimos séculos, para Sicart o brincar e suas variantes ganha um sentido positivo. Ele faz uma crítica ao fato de ainda tentarmos entender o brincar a partir de modelos do passado, um clássico sendo o de Huizinga. Sicart reforça que o seu entendimento não é construído a partir do posicionamento do estudioso holandês, que entendia o “brincar/ jogar como relacionado a competições justas que criam um mundo separado com regras inquestionáveis”¹⁰⁹.

Sicart não opõe o brincar à realidade, ao trabalho, ao ritual, aos esportes, posto que em seu entendimento ele existe em todas essas esferas. Da mesma forma que as linguagens, mais uma vez, é uma forma de estar no mundo, através da fé, da razão e do mito. Além disso, contrário a muitas outras perspectivas, em sua compreensão, o brincar nem sempre é divertido. Ele pode ser prazeroso, mas esse prazer nem sempre se submete à diversão, alegria ou outras características positivas, podendo ser prazeroso mesmo quando machuca, ofende, nos desafia e provoca, ou mesmo quando não estamos brincando (isso me remete à criança que brinca de atrapalhar uma fila de um formigueiro, brincadeira que pode até ser divertida para ela, mas que para as formigas é provavelmente muito estressante).

O perigo é outra característica associada ao brincar por Sicart, podendo levar a ferimentos, sejam eles físicos, a perda de amizades ou traumas emocionais. Neste aspecto, sua perspectiva mais uma vez se aproxima daquela da mitologia hindu. “O brincar é uma dança entre criação e destruição, entre criatividade e niilismo”¹¹⁰. Enquanto que o brincar individual é um desafio de se continuar brincando, o brincar coletivo envolve um ato de equilibrar egos e interesses, propósitos e intenções. Está sempre no limite da destruição, de si mesmo e daqueles que dele participam. Seu movimento é o análogo àquele proposto por Victor Turner a respeito dos fenômenos liminares: entre a ordem e o caos.

O brincar também é carnavalesco, no sentido de que nos oferece eventos, estruturas e instituições para zombar e para trivializar (ou até mesmo torná-las mais sérias do que nunca), subvertendo convenções e instituições por meio de uma suspensão do tempo e do espaço, virando o mundo de cabeça pra baixo. É uma atividade que pode brincar com nossas

¹⁰⁹ This book is not written in the tradition of Huizingan play, understood as a fair contest that creates a separate world with rules that are never questioned (*ibidem*, p. 2, tradução minha).

¹¹⁰ Play is a dance between creation and destruction, between creativity and nihilism (*ibidem*, p. 3, tradução minha).

expectativas, ao ponto mesmo de partir nosso coração, mostrando novas formas de ver o mundo e entender a nós mesmos (nesse caso, me lembro especificamente da bandeira-poema de Oiticica em homenagem a Manoel Moreira). Apesar dos jogos serem uma manifestação, uma forma de brincar, não são a única. Obviamente, reforça Sicart, são a mais forte de todas, tanto culturalmente quanto economicamente dominante.

Mas eles são parte de uma ecologia de coisas de brincar e de contextos de brincar, desde brinquedos a *playgrounds*, de ação política a performance estética, através dos quais é usado para expressão. [...] desde jogos convencionais de tabuleiro e computador a esportes, ativismo, engenharia crítica, design interacional, brinquedos, e *playgrounds*. O brincar é a força que une essas expressões culturais juntas e as torna relevantes¹¹¹.

Sicart busca assim, desenvolver uma teoria, ou retórica do brincar no mundo contemporâneo, no qual este pode ser tanto construído quanto destruído, e é a partir do brincar que nós exploramos quem somos e o que falamos. De acordo com essa perspectiva, o brincar nos libertaria de convenções morais ao mesmo tempo que as torna presentes, de tal sorte que possamos estar cientes de seu peso, presença e importância. É, portanto, uma perspectiva humanística e não necessariamente cognitivista ou evolucionista. Neste sentido, Sicart define o brincar como sendo: contextual, carnavalesco, apropriativo, disruptivo, autotélico, criativo, e pessoal.

O brincar é *contextual* porque acontece no mundo emaranhado de pessoas, coisas, espaços e culturas. “O contexto abrange o meio em que brincamos, as tecnologias nas quais brincamos e os companheiros potenciais com os quais brincamos”¹¹². Nesse sentido, um *playground* é o contexto do brincar por excelência: “um espaço separado sem qualquer outra funcionalidade que não ser um contexto para brincadeira”¹¹³. E quase qualquer espaço pode virar *playground*. Por essa razão, o contexto para o brincar pode ser projetado, não no sentido clássico do design, mas enquanto proporcionado por coisas criadas para facilitar a emergência do brincar. Os computadores e o brincar se relacionam bem por essa razão, enquanto que

¹¹¹ But they are part of an ecology of playthings and play contexts, from toys to playgrounds, from political action to aesthetic performance, through which play is used for expression. This book explores this ecology, from conventional computer and board games to sports, activism, critical engineering, interaction design, toys, and playgrounds. Play is the force that ties these cultural expressions together and makes them matter (*ibidem*, p. 4, tradução minha).

¹¹² Context comprises the environment in which we play, the technologies with which we play, and the potential companions of play (*ibidem*, p. 6, tradução minha).

¹¹³ [...] a separated space devoid of any other functionality than being a context for playing (*ibidem*, p. 7, tradução minha).

[...] os computadores precisam de instruções para funcionar, de modo que possam executar uma atividade, [...] o brincar precisa de um certo elemento de design, material, contextual ou ambos, de tal sorte que saibamos que podemos brincar, que podemos ser brincalhões¹¹⁴.

Por meio das regras é que os contextos do brincar são criados e se é possível compartilhar a identificação dele enquanto tal. Independentemente do tipo de regras, são elas que definem onde se brinca, quando se para de brincar, e quando se pode retornar ao contexto de brincadeira. “As regras são facilitadores que criam um contexto de brincar, delimitações dentro das quais o brincar acontece”¹¹⁵. Mesmo assim, elas não são o elemento mais importante do contexto do brincar, segundo Sicart. São necessárias, mas não suficientes. Tanto brincadores quanto o desejo para participar do brincar são importantes aqui e, além disso, as regras não são sagradas, pelo menos não na perspectiva contemporânea, em que elas são entendidas como sendo mais flexíveis e interpretativas do que em perspectivas tradicionais. “Discutir e interpretar regras é uma parte crucial da atividade de brincar. [...] Um elemento-chave da brincadeira é pensar, manipular, mudar, e adaptar regras”¹¹⁶.

Sicart retoma a mitologia grega e reforça que o brincar pode ser tanto apolíneo quanto dionisíaco, envolvendo elementos tanto criativos quanto destrutivos, de ordem e desordem, de sobriedade, racionalidade e passionalidade e irracionalidade. Tanto um lado quanto o outro pode emergir aqui, num mesmo contexto de brincar, nós lidamos com a constante “[...] tentação de destruir o contexto, quebrar as regras, corromper o brincar, ou, no lado oposto, deixar todos os elementos de racionalidade e estrutura nos levar nos prazeres intoxicantes do brincar”¹¹⁷.

Nesse sentido, o brincar é *carnavalesco* porque é “uma afirmação da humanidade”, a qual só é possível na medida em que encontramos equilíbrio entre o brincar estruturado e nosso impulso de destruição. A expressão desta tensão por cada indivíduo, explorando as diversas possibilidades de gerenciamento entre o riso e a dor, os quais são encarnados no sentido do

114 [...] computers need to have instructions designed for them so they can execute an activity. Similarly, play requires a certain element of design, material or contextual or both, so we know we can play, or we can be playful (*ibidem*, p. 7, tradução minha).

115 Rules are facilitators that create a context of play, frames within which play takes place (*ibidem*, p. 7, tradução minha).

116 Discussing and interpreting rules is a crucial part of the play activity. A key ingredient of playing is thinking, manipulating, changing, and adapting rules (*ibidem*, p. 8, tradução minha).

117 [...] temptation of breaking the context, breaking the rules, corrupting play, or, on the opposite side, letting go of all the elements of rationality and structure and letting ourselves loose in the intoxicating pleasures of play (*ibidem*, p. 9, tradução minha).

Carnaval, o qual nos dá um “instrumento contra a seriedade, restaurando o ‘todo ambivalente’ que é o oposto das instituições em que vivemos”¹¹⁸.

O brincar é *apropriativo* na medida em que abarca o contexto no qual existe ao mesmo tempo que não pode ser de todo predeterminado por ele. Mais uma vez, esse contexto pode ser tanto objeto quanto espaço. Uma banheira, ao ser apropriada numa brincadeira se torna barco e um cabo de vassoura vira espada. Tanto o brinquedo quanto o jogo são meras *proposições* para o brincar (não muito distante do conceito de Clark e Oiticica). O brincar se apropria dos próprios objetos que lhe dão existência. Exemplo disso é que a ideia de apropriar e subverter tem sido conscientemente utilizada por mim enquanto estratégia de argumentação no decorrer desta escrita.

Me aproximando mais (e me apropriando) da teoria de Miguel Sicart, entendo que, uma vez que o brincar nos força a contextualizar o significado das coisas envolvidas na brincadeira, é importante que nos apropriemos delas e, assim, subvertamos seus sentidos para que engendrem o contexto desejado.

O caráter *disruptivo* do brincar se deve ao fato de que é apropriativo. “Uma vez que se apossa do contexto no qual o brincar acontece, quebra o estado das coisas”¹¹⁹. Mesmo quando isso é feito em nome do riso, da diversão e de “prazeres temporários”, também tem a possibilidade de “revelar nossas convenções, pressuposições, preconceitos e contra-gostos” (*ibidem*, tradução minha). A apropriação do contexto permite também desvelá-lo, deixando mais visíveis seus riscos, contradições, podendo mesmo chegar ao ponto de desestabilizar nosso equilíbrio mental. Exemplo disso é o caráter viciante dos jogos de azar, projetados com o intuito de tentar nossos impulsos com uma cadeia muito bem calculada de perdas e ganhos. Assim, há sempre a chance de nos perdermos em sua disruptividade, o que ressalta o caráter perigoso do brincar.

O brincar é *autotélico* por ser uma atividade com metas e propósitos próprios, sua duração e espaços são definidos por suas próprias características internas, bem como as condições para seu término. Mesmo assim, vale ressaltar que não há nada rígido aqui, não havendo fronteiras claras entre o “mundo do brincar” e o mundo cotidiano. O brincar é

¹¹⁸ Laughter and the carnival give us an instrument against seriousness, restoring the “ambivalent wholeness” that is opposite the institutions we live in (*ibidem*, p. 11, tradução minha).

¹¹⁹ When it takes over the context in which play take place, it breaks the state of affairs (*ibidem*, p. 14, tradução minha).

autotélico em seu contexto ao mesmo tempo em que é negociado. Negociam-se as razões do brincar e o quanto queremos que se prolonguem as influências da atividade para outros ramos da vida humana ou para o propósito da expressão pessoal. Mesmo tendo um propósito, este não é fixado, portanto. Sicart define o brincar como sendo ao mesmo tempo diacronicamente e sincronisticamente autotélico. “O brincar negocia suas metas e propósitos autotélicos como parte da brincadeira”¹²⁰.

Para Sicart, o brincar é *criativo* na medida em que permite aos seus participantes diferentes níveis de expressão posto que significa tanto aceitar as regras do jogo quanto brincar de acordo com nossa personalidade, necessidades e características do grupo de que fazemos parte. É “o ato de engajar criativamente com o mundo, com tecnologias, contextos, e objetos, desde jogos a brinquedos e *playgrounds*, explorando-os através de interação lúdica”¹²¹. Brincar envolve criar objetos e comunidades, o brincar “cria a si mesmo através de objetos, regras, brincadores, situações e espaços”¹²².

“Mesmo brincando com outras pessoas, os efeitos do brincar são pessoais, estando conectados às nossas próprias memórias sentimentais, morais, e políticas”¹²³. Sicart reforça que o brincar é *pessoal* pois não está separado de nossa vida cotidiana, sendo na verdade o fio que mantém nossas memórias e amizades conectadas (mais uma vez, faço menção à ideia de vínculo contida na etimologia da palavra brincar). É como um vestígio do caráter que nos define, bem como é a busca pela expressão pessoal, que nos permite compreender o mundo e, através dessa compreensão, desafiar o que está estabelecido. Nos direciona assim de encontro ao conhecimento, criando novos vínculos ou quebrando vínculos antigos. Para Sicart, tudo o que fazemos brincando permanece conosco. Mesmo quando é uma experiência compartilhada, só é significativa enquanto suporte para expressão de uma experiência individual. Ao brincar, estamos no mundo, seja através de objetos, seja de encontro a outras pessoas. Não brincamos para nos entreter, mas para *ser*. Por essa razão é que, por meio do brincar, nos é possível *existir*.

120 Play negotiates its autotelic goals and purposes as part of playing (ibidem, p. 16, tradução minha).

121 Play is the act of creatively engaging with the world, with technologies, contexts, and objects, from games to toys and playgrounds, exploring them through ludic interaction (ibidem, p. 17, tradução minha).

122 Play creates (itself) through objects, rules, players, situations, and spaces (ibidem, p. 17, tradução minha).

123 Even when we play with others, the effects of play are individual, attached to our own sentimental, moral, and political memories (ibidem, p. 17, tradução minha).

2.8 DELINEANDO UMA POÉTICA DO BRINCAR

É meu interesse propor o brincar enquanto conceito para a poética que venho desembaraçando por meio do processo performativo-reflexivo da presente pesquisa. Para isso, gostaria de reunir as insistências poéticas que vêm me acompanhando e entrelaçá-las aos pressupostos teóricos a respeito do brincar que discuti até o momento.

De pronto, reforço que boa parte dos elementos que constituem a poética desta pesquisa remetem às sete características do brincar como descritas por Miguel Sicart (2014). Há, talvez, apenas uma ressalva que faço ao seu entendimento do brincar como sendo criativo, que prefiro classificar enquanto inventivo, fazendo alusão ao programa artístico de Oiticica. Neste caso, o brincar, em vez de ser entendido como ato de se “engajar criativamente no mundo”, seria um ato de se “engajar inventivamente no mundo”, portanto. Sendo assim, se compreendida a partir do viés do brincar, a obra inventa a si mesma, o que tem relação com Eleonora Fabião (2015), quando ela diz que, ao ser realizada, “uma ação gera a necessidade da próxima” (op. cit., sp.), ou, de acordo com Oiticica, “as proposições nascem e crescem nelas mesmas e noutras” (OITICICA, 1986, p. 115). Desta forma, este não seria um programa nem somente criativo, nem somente destrutivo, mas antes um programa fundamentalmente inventivo, que busca novos caminhos mesmo quando faz uso do percurso habitual. A arte é, portanto, intervenção, a busca e invenção de novos significados, que emergem por meio da participação (cf. FAVARETTO, 2015), fazendo com que o papel do artista seja o de ser proposito, “declançador de estados de invenção” (OITICICA apud CARNEIRO, p. 199). O público é entendido aqui, portanto, como participador, como co-programador da proposição (OITICICA, 1978). Os estados de invenção são declançados na medida em que o participador se apropria da proposição e se põe tanto a subvertê-la quanto ao contexto cotidiano apropriado por ela (cf. SICART, 2014). A invenção se consolida direta e indiretamente pela atualização da potência de memórias e comportamentos, sejam elas do proposito, sejam elas dos demais participadores (cf. SCHECHNER, 1985).

Da mesma forma que um brinquedo, a proposição artística é um fenômeno transicional (WINNICOTT, 2009), entre participador e proposito. Por meio dela se engendram e se negociam realidades. Seus sentidos se mantém abertos e são pessoalíssimos, mesmo numa coletividade. Os significados, por serem pessoais, só podem emergir por meio da ação dos sujeitos que dela participarem. A participação não tem fins outros que não a expressão

inventiva de cada um dos envolvidos na proposição. Seus fins, razões e funções não são fixados e podem ser negociados, revistos e reinventados pela própria ação. Isso implica neste ser um programa voltado a proposições essencialmente experimentais, quer dizer, de construção de sentidos e significados por meio da experiência dos sujeitos envolvidos. Estes sentidos emergem a partir do corpo e ressoam no corpo, o qual se imbrica na obra ao mesmo tempo que esta se incorpora no participador, se torna corpo. Por isso, proponho performance e não *pre-form* (Oiticica, 1972), programa e não projeto de arte, heterotopia e não utopia (cf. FOUCAULT, 1986), em suma, suas proposições são roteiros de experiências (cf. CARNEIRO, 2011).

O espaçotempo da proposição é um *playground*, um espaço potencial, tanto heterotopia quanto heterocronia, em que os contextos cotidiano e extra-cotidiano se fundem e se confundem. Não há um espaçotempo fechado para a instauração da ação. Seu contexto de regras, proposição e necessidades define o espaçotempo mais adequado para sua realização. É possível mesmo se apropriar de um determinado lugar ou ocasião e subverter seu contexto de modo a se adequar às condições de realização da ação. A apropriação nem sempre precisa ser física. Pode também ser simbólica. Há, assim, a abertura para inversão do contexto cotidiano habitual, bem como das relações de poder entre artista-obra-público, que são questionadas, seus agentes se complementando e se entrelaçando uns nos outros. Por isso, é uma proposição que se diverte em quebrar expectativas e padrões preestabelecidos.

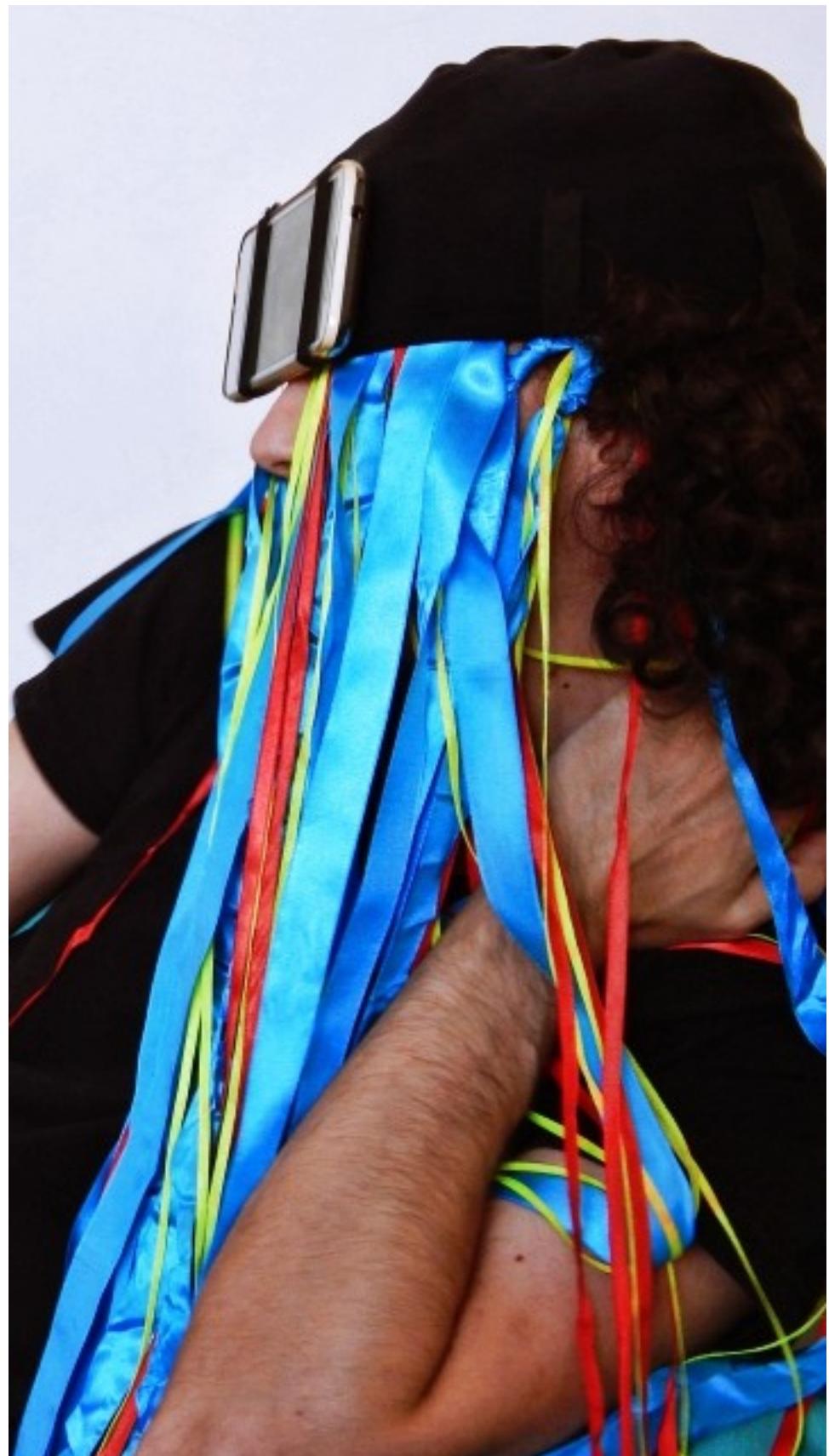


Figura 29 – *Estudo para ParangoPlay* com Touca de Ulla Macedo, 2017-8. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.

3 COMPOSIÇÃO EM PERFORMANCE DIGITAL

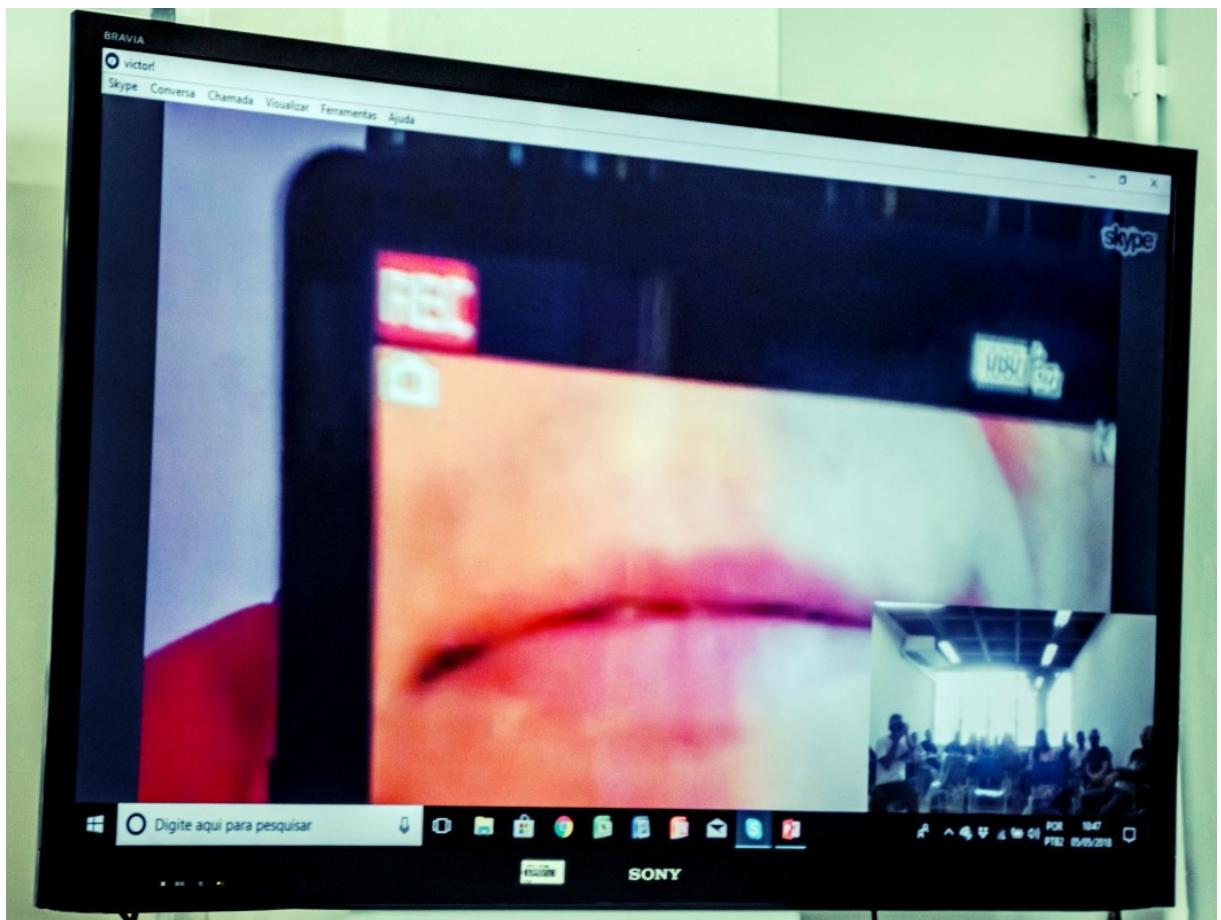


Figura 30 – *Duplo Digital na Especialização em Mídia, Informação e Cultura do CELACC – USP, 2018*. Foto de Emerson Nascimento¹²⁴.

Baitello Junior (2012), entende que haveria um crescente aumento do desejo irresistível por telas, “tela-dependência” que seria também uma “tele-dependência”, ou “dependência da distância”. Ao se encontrarem, estes “desejos irresistíveis” culminariam no seguinte fenômeno:

Busca-se uma proximidade do distante, na forma da imagem. Tudo o que está próximo, ao redor, é, em alguma medida, ignorado ou minimizado: o *espac*o concreto (onde e como estou), as *sensorialidades* (sinto frio, sinto sono, sinto fome, sinoto desconforto, dor nas costas, sinto mãos acariciando meus ombros?), o *tempo* imediato (afinal, que horas são e é hora de fazer o quê?), as sincronizações, os *ritmos* da vida e os ritmos sociais (hora de comer, hora de dormir, hora de ir para o trabalho, hora de conversar com a família?). (...) É uma dependência da busca, a tentativa de preenchimento de um presente e de uma proximidade esvaziados (*ibidem*, p. 90, grifos meus).

124 Foto da televisão transmitindo a imagem de enviada de Salvador, Bahia, para uma videoconferência em São Paulo, capital, na qual aparecem as telas de uma câmera criando o duplo que conversava com o público em tempo real.

Seria possível compreender o cenário apontado por Baitello Junior não como destino, mas antes enquanto tendência que vem se aprofundando? Entendendo que sim, cabe perguntar que estratégias poderiam ser úteis à prática e investigação artística mediada por tecnologias digitais na superação desta dicotomia. A proposta é pensar num fazer artístico que permita aos seus participantes permanecerem próximos daquilo que está longe sem os tornar distantes daquilo que está próximo (espaço concreto, sensorialidades, tempo imediato, ritmos da vida etc.). Em parte, este meu interesse se radicaliza na medida em que intuo soluções sob a perspectiva da previsão de Ross Gibson, segundo o qual no futuro os artistas

[...] não se fabricarão objetos tanto quanto experiências — eles irão nos oferecer uma imersão intensamente “tocante” no (ou talvez além do) mundo objetivo... As pessoas tomarão parte nessa nova arte de modo a ser diferentes em si mesmas¹²⁵.

Provavelmente Gibson se referia à possibilidade de que no futuro teríamos acesso a tecnologias mais apropriadas para este tipo de experiência. Digo isso pois seria estranho que ele desconsiderasse que, há pelo menos 50 anos, diversos artistas vêm se propondo investigar este tipo de imersão. A esse respeito, faço menção específica a Hélio Oiticica e seu interesse não por “uma contemplação transcendente [da obra,] mas [por] um ‘estar’ no mundo” (OITICICA, 1965-6, p. 3). Reforçando a perspectiva de Miguel Sicart, o brincar seria exatamente uma forma de “estar no mundo”, de existir, o qual pede a criação de contextos específicos para tanto. Essa proposição me leva de volta a Oiticica, a respeito da importância da “criação de espaços estruturados, [e] livres ao mesmo tempo à participação e invenção criativa do espectador” (ibidem, p. 5).

Considerando o evaziamento do presente e da proximidade apontado por Baitello Junior devido à tele e tela-dependência, o desafio está exatamente em descobrir formas de promover experiências expressivas que permitam às pessoas se preencherem de vida uma vez mais. Se trata de uma “criação total da participação” pela “liberação inventiva das capacidades de *play*” (OITICICA, 1972). Performar, mais do que pré-formar. Experiências não definidas a priori, mas que tomam forma no presente. O desafio se aprofunda na medida em que proponho um fazer artístico de interação ativa e de proximidade do público ao mesmo tempo que faço uso da mediação de tecnologias que usualmente resultam num

125 [...] won't be fabricating objects so much as experiences — they will offer us intensely “moving” immersion in (or perhaps beyond) the objective world... People will partake of this new art in order to be differently in themselves (apud RUSH, 2005, p. 238, tradução minha).

distanciamento e baixo envolvimento do corpo de seus usuários: as telas e câmeras. A questão central se refere, assim, a propiciar e sustentar a *liberação inventiva das capacidades de brincar* mediada por artefatos digitais, em particular para propor vivências de superação da ambivalência apresentada por Baitello Junior a respeito da “tele-dependência”.



Figura 31 – *Oxum*. Grafitti no muro do Uberaba Tênis Clube, em Uberaba, Minas Gerais, 2014. Acervo pessoal do autor.



Figura 32 – *Watching TV*, Andy Vible, 2011.

Talvez, isso seja ainda mais potente se radicalizarmos a crítica à tele-dependência também ao âmbito da pesquisa científica, que frequentemente propõe como técnica de investigação o distanciamento do pesquisador com o objeto de pesquisa. Assim, a própria metodologia investigativa poderia contribuir para essas questões, na medida em que se organiza também um paradigma de pesquisa que prese pelo que Dwight Conquergood viria a chamar de “epistemologia da proximidade” (CONQUERGOOD, 1998). Citando Frederick Douglass, Conquergood defende a necessidade de propor não uma etnografia informativa, mas sim uma etnografia performativa, em que o conhecimento é contextualizado e não transcidente, que é engajado e não abstraído, que é derivado da solidariedade e não separado das pessoas.

Pelo fato desta ser uma investigação em performance e pelo fato de fazer uso de artefatos digitais, é importante compreender as diferenças, se é que elas existem, de um processo com este tipo de aparato em relação a outras formas de performance. De pronto, há que se considerar na fala de Baitello Junior um certo pessimismo a respeito da presença deste tipo de tecnologia em nosso cotidiano. Mesmo que não seja mais do que um alerta, até que

ponto suas considerações podem ser de fato extrapoladas para proposições artísticas e acadêmicas embebidas na cultura digital? Questiono isso também tomando em consideração a afirmação de Conquergood de como o conhecimento é contextualizado, engajado intimamente ligado à vida das pessoas, o que me leva a pensar que seja relevante aproximar o conceito de performance ao de digital, e assim discutir os efeitos do encontro destes dois universos em minhas práticas performativo-reflexivas.

3.1 PERFORMANCE DIGITAL

Performance digital é um termo cunhado por Steve Dixon (2007) para se referir a práticas de performances ao vivo que tenham tecnologias e técnicas computacionais integradas, tais como instalações interativas, CD-ROMs e a rede mundial de computadores (web, internet). O termo no sentido proposto por Dixon exclui, portanto, o uso de tecnologias digitais em performances que “não sejam ao vivo” ou sejam “não interativas”, como filme, televisão e vídeo arte.

Dixon reforça que tanto o termo *performance* quanto o *digital* são palavras que nas últimas décadas foram ampliados para abranger uma miríade de significados possíveis, sendo que, especificamente, a sua justaposição propõe novos paradigmas, estéticas, gêneros, e experiências interativas tanto para o campo do teatro quanto da performance. Seu argumento se refere ao fato de que as novas tecnologias colocam em questão as ideias estabelecidas a respeito da natureza do teatro e da performance. Na medida em que o computador se torna uma ferramenta e agente cada vez mais significativo da ação e criação performativa, ele acaba por tornar cada vez mais difícil distinguir as diferenças entre comunicação, roteirização, atuação, arte visual, ciência, design, teatro, vídeo e performance arte. As distinções entre esses campos perdem, pouco a pouco, sentido.

As redes sociais, bem como as ferramentas online que as antecederam deram origem a um tipo de performance do *self* muito peculiar, em que se torna possível a indivíduos apresentarem e performarem diferentes versões de si mesmos fazendo uso da internet. Dixon entende mesmo que a rede mundial de computadores constituiria o maior teatro do mundo, “oferecendo a todos quinze megabytes de fama” (DIXON, 2007, p. 4, tradução minha).

Para Dixon, as novas mídias trazem não somente novas estéticas, mas também experiências performativas, gêneros e ontologias nunca antes vivenciadas. Segundo sua concepção, a performance digital propõe a criação de novas formas de vanguarda e um engajamento mais radical com a natureza dos lugares de realidade virtual fora dos paradigmas pós-modernos dominantes. Se trata também de uma mudança do entendimento de tecnologia, para além de um instrumental, de uma mera aplicação funcionalista da ciência. A esse respeito, Santana reforça uma implicação entre corpo e máquina para o entendimento que é a tecnologia, pois “trocam informação e contaminam-se mutuamente” (SANTANA, 2006, p. 78). Indo mais além,

É preciso compreender que a tecnologia, seja ela de qualquer natureza, não pode ser reduzida aos seus componentes físicos. Um computador [sic] não é simplesmente um chip dentro de uma caixa-preta, conectado a outros tantos componentes e dispositivos. O que torna esses elementos uma tecnologia, é um conjunto de relações, de conceitos, uma lógica que rege o seu funcionamento e sua interação com o ambiente (*ibidem*).

Para Santana, homem e computador co-variam e co-evoluem, inviabilizando qualquer entendimento que separe definitivamente o natural do artificial. Mas não é a máquina em si que seria responsável pela transformação do mundo e sim o pensamento incorporado nela. O pensamento incorporado na máquina, as ideias materializadas no advento do computador, contribuem para a alteração do macro-sistema de que faz parte, mas não é o processo em si — é parte do processo. A tecnologia digital deve, portanto,

[...] ser compreendida como um processo contínuo de manipular informação com propósitos gerais. As transformações a ela associadas não devem ser creditadas simplesmente a uma máquina no sentido velho e restrito do termo, mas sim às cadeias semióticas, aos memes que possibilitaram a emergência de uma outra forma do mundo se organizar, forma essa, agora de maior complexidade (*ibidem*, p. 95).

As tecnologias digitais trazem então um aspecto inédito, no sentido de que superam o sentido tradicional de ferramenta, não tendo, segundo Santana, uma função definida. São, por isso, “um manipulador de informações com propósitos gerais”, que propicia uma interação mais dinâmica entre arte e tecnologia, em que meio orgânico e o meio digital se entrelaçam num processo de mútua contaminação. Nesse sentido, o tempo contemporâneo é atravessado pelo que Santana entende como sendo o advento da “máquina conceitual”, no qual

A obra passa a ser encarada não mais como uma reapresentação, algo previamente preparado, mas como uma ocorrência promovida pelo

relacionamento em tempo real entre os vários elementos envolvidos: orgânicos e não-orgânicos. Trata-se de uma sopa de carne, osso e silício. Por isso, quanto mais rigidamente pré-fixados forem os movimentos, mais a relação torna-se de sobreposição, diminuindo o trânsito de informações entre os dois sistemas. É preciso portanto abertura e liberdade para as ocorrências, e esses são os objetivos e pressupostos dos trabalhos que tenho concebido. (ibidem, p. 149).

Finalmente, Dixon argumenta que nem o moderno nem o pós-moderno deveriam ser pensados como períodos, mas antes como posicionamentos estéticos e sociopolíticos, “como tipos divergentes de consciência e resposta à cultura e sociedade” (ibidem, p. 656, tradução minha). O argumento de Dixon se refere a aproximar os temperamentos, atitudes de posicionamentos pessoais dos artistas da performance digital mais do moderno do que do pós-moderno, posto que há uma percepção destes a respeito das novas tecnologias como instrumentos de mudança temporal e formas criativas futuras. “Os performers digitais são os futuristas da virada do milênio, descontentes resistindo fortemente aos brados vazios a respeito do fim da história, do tempo, do significado, e do ‘real’”¹²⁶.

3.2 ESTADO DA ARTE: ESTRATÉGIAS DE COMPOSIÇÃO EM PERFORMANCE DIGITAL

Neste momento, gostaria de destacar alguns trabalhos contemporâneos que se apropriam de contextos e dispositivos tecnológicos cotidianos desta que estou propondo chamar de *poética do brincar*. Vale ressaltar que, apesar de alguns destes trabalhos em parte também fazerem uso de sistemas de regras que se caracterizariam pelo que comumente se entende por jogo, todos eles, devido à sua natureza mais ou menos aberta, permitem e estimulam um trânsito caracterizado tanto pelo brincar quanto pelo jogar enquanto potências de composição estética.

126 Digital performers are the futurists of the turn of the millennium, discontents fiercely resisting postmodernism's hollow cries about the end of history, time, meaning, and the “real” (ibidem, p. 656, tradução minha).

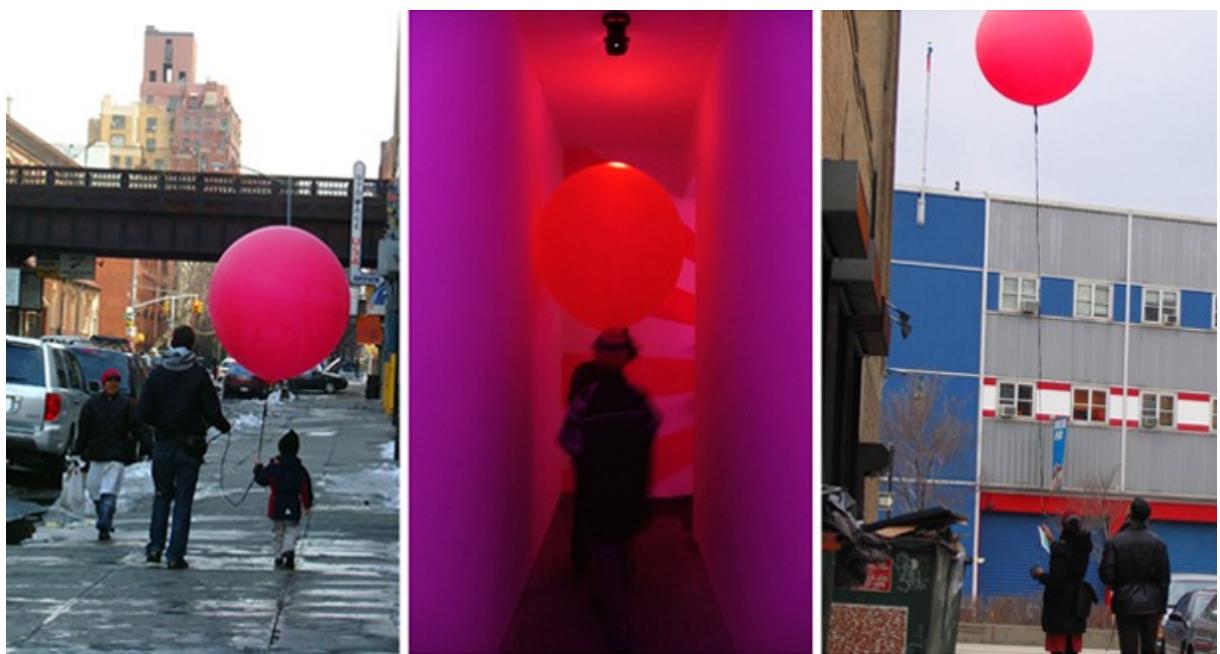


Figura 33 – Imagens da instalação de 2005 de *Flying Spy Potatoes: Mission*, por Jenny Marketou, na 21st Street, NYC¹²⁷.

Christiane Paul, em *Digital Art* (2015), defende que as tecnologias móveis têm oferecido novas formas de conexão e comunicação ao mesmo tempo em que também podem permitir que seus usuários sejam monitorados e rastreados. “As questões que circundam privacidade e identidade que emergem de capacidades de rastreamento e vigilância têm sido criticamente explorada por muitos artistas e práticos das mídias”¹²⁸. A este respeito, Paul cita a série de trabalhos da artista grega radicada nos Estados Unidos Jenny Marketou, os quais exploram os aspectos mais sinistros das tecnologias de vigilância a partir de uma “estética do brincar”¹²⁹. Na série de instalações *Flying Spy Potatoes* [Batatas Espiãs Voadoras] (2005) e em *99 Red Balloons: Be Careful who Sees you When you Dream* [99 Balões Vermelhos: Tenha Cuidado com Quem Observa Você ao Dormir] (2005), Jenny Marketou usa grandes balões vermelhos inflados com gás hélio e equipados com câmeras conectadas a uma rede sem-fio. As câmeras capturam imagens do espaço imediatamente abaixo deles e as enviam para telões dentro em uma sala distante de onde os balões estão localizados.

127 Nessas imagens podem-se ver pessoas participando do que Jenny Marketou chamou de “transformação da 21st Street em um jogo de tabuleiro”. Disponível em: www.jennymarketou.com, acessado em janeiro de 2017.

128 The issues surrounding privacy and identity that emerge from tracking and surveillance capabilities have been critically explored by many artists and media practitioners (*ibidem*, s. p., tradução minha).

129 *Aesthetic playfulness*.



Figura 34 – Visão da instalação *Red Eyed Skywalkers*, por Jenny Marketou, de 2008, na Theater Square and Star Plaza, em Cleveland, Ohio, durante o Ingenuity Festival¹³⁰.

Em algumas variações destas instalações, os balões ficam parados, afixados a suportes no chão, enquanto que em outras, Jenny Marketou propõe jogos que provocam o público a levar estes balões para passear em espaços abertos, fora da galeria. Esta série de trabalhos é inspirada na canção alemã da cantora pop Nena, *99 Red Balloons*, da década de 1980, que descreve o início de uma guerra provocada por generais que enviam aviões para interceptar objetos não identificados no espaço aéreo da nação e que posteriormente seriam identificados como sendo nada mais, nada menos, do que balões. As instalações fazem menção também aos balões de reconhecimento da era pré-aviação, tais como aqueles utilizados na guerra civil dos Estados Unidos. Segundo Paul,

O conceito do brincar implica possibilidades mas também riscos, regras, e limites, com o olho da câmera como 'espião' enfraquecendo as conotações liberdade sugeridas pelo jogo. De forma brincalhona, o projeto de Marketou levanta sérias questões sobre a relação entre a imagem gravada e o espectador, vigilância, e a sociedade contemporânea do espetáculo. Dirige-se à condição tecnologicamente interligada da sociedade contemporânea, as possibilidades dinâmicas de fazer e observar, e o papel das tecnologias de vigilância e gravação na arte e na cultura¹³¹.

¹³⁰ Nesta instalação, as câmeras capturam imagens aéreas e as enviam ao vivo via Internet para fachadas de prédios em volta da cidade. Disponível em: www.jennymarketou.com, acessado em janeiro de 2017.

¹³¹ The concept of play entails possibilities but also risks, rules, and limits, with the camera eye as 'spy' undermining the connotations of freedom suggested by the game. In a playful way, Marketou's project raises serious issues about the relationship between the recorded image and the spectator, surveillance, and the

Outro exemplo de intervenção proposta a partir ações sócio-políticas organizadas entorno do brincar é a performance ativista *Camover*, que surge em Berlim em 2013 como reação ao aumento de câmeras de circuito fechado em espaços públicos para controle de atos terroristas. Segundo Miguel Sicart, nesta intervenção “[...] os participantes são encorajados a destruir câmeras de vigilância de um ambiente urbano específico e são recompensados com pontos por fazê-lo — os pontos estão disponíveis e visíveis em um website”¹³².



Figura 35 – Banner do site <https://camover.noblogs.org/> fazendo menção a algumas das possíveis formas de se dar cabo à proposição de *Camover* (2013-).



Figura 36 – Imagem de um dos participantes de *Camover* (2013-) prestes a destruir uma câmera de vigilância¹³³.

contemporary society of spectacle. It addresses the technologically networked condition of contemporary society, the dynamic possibilities of doing and looking, and the role of technologies of surveillance and recording in art and culture (*ibidem*, s. p., tradução minha).

¹³² In *Camover*, players are encouraged to destroy CCTV cameras in a specific urban environment and are awarded points for doing so— the points are made available and visible on a website (SICART, 2014, p. 15, tradução minha).

Além de ilegal, esta ação política faz elementos próximos do que se comumente se entende por jogo ao computar pontos e ao criar uma comunidade que avalia o sucesso dos meios usados por seus participantes para cegar ou destruir as câmeras de vigilância. Em contrapartida, Sicart entende esta performance enquanto uma proposta de desestabilização do contexto urbano por meio de um brincar que é ao mesmo tempo violento e perigoso, proposição que se aproxima do conceito de *dark play* de Richard Schechner (2013). Apesar do evidente risco, um dos interesses da ação é justamente a sua visibilidade. Fazendo uso da tendência contemporânea dos *reality-games*, os participantes são encorajados a publicar na Internet vídeos e fotos de suas ações. Ter outros participantes que testemunham suas ações, mesmo não sendo estes os praticantes é um elemento fundamental em situações de *dark play*.



Figura 37 – Maya Magnat e Doron Lev interpretando a conversa de duas pessoas do público em *Need Some Body*, durante o PrintScreen Festival, em Holon, Israel, 2016. Foto de Dafna Talmon¹³⁴.

A respeito da relação homem e tecnologia, outro tema recorrente é a questão do controle. Sobre este tema, na seção *Control Games* do PrintScreen Festival (2016) se discute que, ao criarem tecnologias que atendam às suas necessidades e se submetam aos seus comandos, os seres humanos também escolheram delegar uma série de responsabilidades aos dispositivos tecnológicos, perdendo assim parte do controle sobre o mundo, acabando eles próprios se submetendo aos limites e características destes aparelhos. Além disso, essa perda é amplificada na era da inteligência artificial, da grande transmissão de dados via rede e da vigilância em massa. Alguns trabalhos artísticos com esta temática irão dialogar com o conceito de prazer,

133 Disponível em: <http://www.sickchirpse.com/camover/>, acessado em janeiro de 2017.

134 Disponível em: www.mayamagnat.com, acessado em janeiro de 2017.

seja ele provocado pelo controle sobre as ferramentas tecnológicas, seja ele provocado exatamente pela perda de controle ao ter seus comportamentos ditados pelas máquinas.

Uma das proposições apresentadas neste festival, de autoria da diretora teatral e performer israelense Maya Magnat e da artista das novas mídias Miri Segal é *Need Some Body* (2016)¹³⁵. Nesta peça, dois atores emulam avatares humanos e convidam duas pessoas do público a operá-los. Os operadores, que estão distante um do outro, têm 10 minutos de controle por meio de mensagem instantânea via texto escrito e *emojis*. Os atores têm acesso às mensagens trocadas pelos operadores através de um dispositivo acoplado ao braço e as interpretam livremente. A mediação tecnológica é associada assim à interferência humana e “testa as diferenças e fronteiras entre o texto e a ação, o self e o avatar, o virtual e o real e os limites de nossa audácia na situação de vida real versus o ambiente mediado por computador e ator”¹³⁶.



Figura 38 – *This is Not Maya*, por Maya Magnat, 2014¹³⁷.

Outro trabalho interessante de Maya Magnat é *This is Not Maya* [Esta não é Maya] (2014), que ela classifica como uma performance de Facebook. Nesta proposição, Maya

¹³⁵ Literalmente no sentido de *Precisa-se de Algum Corpo*, mas é um jogo de palavras com a palavra *somebody*, “alguém”.

¹³⁶ As a result, the technological mediation receives a human twist that tests the differences and boundaries between the text and the action, the self and the avatar, the virtual and the real and the limits of our audacity in real life situation versus the computer and actor mediated environment. (Disponível em: <https://www.printscreenfestival.com/control-games>, tradução minha).

¹³⁷ Nessas imagens, uma das 12 identidades da persona digital de Maya Magnat revela que irá se casar em outubro. Disponível em <https://www.mayamagnat.com>, acessado em janeiro de 2017.

entregou a senha de acesso à sua conta a 12 pessoas para que retratassem sua persona do Facebook por dois dias. Assim, a identidade online da artista se via dividida e desmontada pelos operadores, que podiam brincar a vontade com a ideia de propor a sua versão particular de quem seria Maya Magnat, tendo inclusive permissão explícita para que lessem suas mensagens privadas e conversassem com seus amigos, tendo desta forma controle total sobre o perfil online.



Figura 39 – *Interfacing*, por Maya Magnat, 2016. Fotos de Inbal Hershtig.¹³⁸

Este tema será aprofundado por Maya Magnat em 2016 com *Interfacing*, em que explora os conceitos de duplo digital e performance digital propostos por Steve Dixon. Para Magnat,

138 À esquerda, a foto tirada de seu avatar no jogo *The Sims* e usada em seu perfil no YouTube. À direita, Maya Magnat e sua boca digital interagem com o público durante a peça *Interfacing*. Abaixo, as personas viva e virtual de Maya Magnat formando uma terceira. Disponível em www.mayamagnat.com, acessado em janeiro de 2017.

as personas digitais que criamos, sejam elas avatares dos jogos ou avatares dos perfis das redes sociais, não seriam substitutivos de nossa própria persona física, mas antes extensões dela. Em *Interfacing Magnat* interage com duas versões de seu duplo em formato de vídeo gravado: sua própria boca e um avatar criado no ambiente virtual do jogo *The Sims*. No início da peça, a artista estabelece o que entende ser uma relação profissional com a tecnologia que a circunda e, em uma inversão do esperado da relação humana-máquina, passa a executar as instruções dadas por seu duplo digital.

Aos poucos, a relação toma uma conotação mais sexual em que, em meio a jogos de palavras, Magnat é requerida a tocar sua versão digital, aumentando o nível de intimidade entre as duas. Ao final, a persona viva e a persona gravada se fundem, formando uma terceira a partir da relação estabelecida. Apesar de ser uma proposição roteirizada e de sabermos que estamos vendo a relação de uma mulher com vídeos projetados na tela de um tablet ou na parede, de forma similar a uma criança com seus brinquedos, Maya Magnat aos poucos imbui estes vídeos com tal aura de vida e presença que fica difícil não ceder ao acordo de “suspensão da descrença” descrito por Schechner (1985). De forma resumida, as graduações de interação entre Magnat e seu duplo são descritas no texto do trailer da peça, que traduzo a seguir:

Olá, Maya. Você quer me tocar? Você quer me sentir? Você quer me beijar? Você quer colocar sua mão dentro de meu disco rígido? Minha saída USB? Você gostaria de fazer uma interface? Você gosta de usar apetrechos digitais? De deixá-los ligados? Você gostaria de tocar minha tela? Descreva-a para mim. Eu quase posso senti-la. Me role. Você pode escolher o design de meus lábios. Que cor você gosta? Eu tenho muitas opções de tela pra você escolher. Não chegue tão perto, assim você vai ver todos os meus pixels. Assim é melhor. Eu sempre estarei com você. Eu nunca a irei machucá-la ou deixá-la. Ou quebrar seu coração. Você pode se sentir a salvo comigo. Você nunca estará sozinha novamente¹³⁹.

Ainda no tema do controle, mas desta vez abordado por uma estudante brasileira de Belas Artes da Universidade Federal de Belo Horizonte, Débora Guedes, é o *Jogo do Outro* (2017). Da mesma forma que Maya Magnat, Débora Guedes emula um avatar, mas desta vez utilizando como referência os *role playing games* (RPGs). Fazendo uso do sistema de transmissão

¹³⁹ Hello, Maya. Do you want to touch me? Do you want to feel me? Do you want to kiss me? Do you want to put your hand inside my hard drive? My USB output? Do you want to interface? Do you like using digital devices? To turn them on? Do you want to touch my screen? Describe it to me. I can almost feel you. Slide me. You can choose my lips design. What color do you like? I have a lot of display options you can choose from. Don't stand so close, you can see all my pixels. That's better. I will always be with you. I will never hurt you or leave you. Or break your heart. You can feel safe with me. You will never be alone again (MAGNAT, 2016).

de vídeo ao vivo do Facebook (os arquivos das transmissões são facilmente acessados por meio da hashtag #ojogodooutro), Débora Guedes caminha pela cidade e se coloca à disposição do público por uma hora, que pode propor via bate-papo como ela deveria interagir com o espaço e com as pessoas presentes que vier a encontrar.

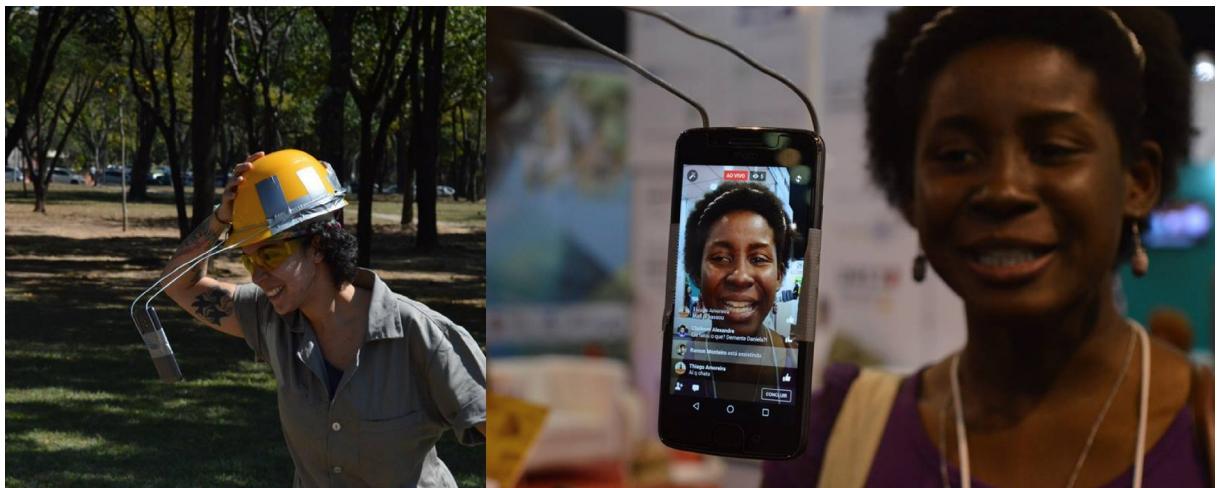


Figura 40 – *O Jogo do Outro*, por Débora Guedes, durante o *Congresso da Sociedade Brasileira para o Progresso da Ciência*, em Belo Horizonte 2017¹⁴⁰.

As proposições que selecionei para compor este trecho trazem algumas estratégias interessantes que de certa forma dialogam com o que venho investigando a respeito da poética do brincar como orientadora da composição em performance digital. Especificamente em se tratando dos artefatos utilizados, navega-se entre questões do coletivo e da individualidade, trazendo aqui a tomada do controle ou a sessão voluntária dele. Falo especificamente das câmeras enquanto ferramenta de vigilância ou das redes sociais que abrem a escolha de se compartilhar de aspectos particulares da individualidade e da intimidade que antes não estariam publicizados. Neste aspecto, o brincar se coloca enquanto estratégia conceitual fundamental caso nos interesse apropriar e subverter performativamente contextos destas tecnologias que prioritariamente seriam considerados como negativos, tanto no seu âmbito físico quanto conceitual — como é o caso de seu uso enquanto forma de vigilância ou no aspecto de super-exposição da intimidade. Através deste tipo de estratégia de composição, é possível ir além da crítica que explicita e destaca um determinado contexto, sendo possível intencionalmente apropriá-lo e transformá-lo diretamente. De uma forma ou de outra, a

140 Imagens disponíveis no perfil de Facebook de Débora Guedes.

partilha do controle com o público, que se torna participador, co-programador da performance, permite que interaja de forma inventiva no processo, inclusive organizando novas perspectivas e sentidos para a proposição original. Aqui se possível inclusive rever a própria noção de identidade e autonomia, diluindo-se e confundindo-se as fronteiras que originalmente param obra, público e artista.

3.3 MIL TELAS, MIL CÂMERAS: SÉRIE OLHAR DIGITAL

Neste trecho da escrita gostaria de abrir a rede de experimentos que venho propondo de modo a organizar o presente processo investigativo. Retomando as seções anteriores, este é um processo que se faz a partir do arquivo bibliográfico que tenho acessado, mas também a partir do arquivo videográfico e escrito que eu também venho construindo. Além disso, faz-se importante compreender a importância do repertório de experiências que permanecem marcando minha corporalidade.

Notadamente, é fundamental destacar a influência mais recente das professoras Ivani Santana e Ciane Fernandes, que não só tiveram impacto importante nas estratégias adotadas por mim neste percurso, como também influenciaram direta e indiretamente nos caminhos e direções que venho trilhando. Algumas dessas direções, inclusive, percorridas de forma não totalmente consciente. Para além de outras que já descrevi, exemplo marcante deste efeito praticamente inconsciente é como o próprio processo criativo de Santana viria a delinear o trajeto do meu próprio percurso, cujos efeitos eu só viria a perceber mais claramente exatamente durante a escrita e organização desta pesquisa.

Já em 2015, como pré-requisito para participar da seleção do mestrado, fiz a leitura de *Dança na Cultura Digital* (2006), de sua autoria. Recentemente, relendo o livro, encontrei uma passagem que na época não dei tanta atenção mas que tem muitos pontos em comum com o trajeto criativo que venho percorrendo desde minha admissão no PPGAC-UFBA.

Durante este módulo do Environments VII, com foco em “telemática – interatividade em espaço imersivo”, foram realizadas atividades envolvendo reflexões acerca do conceito de imersão, do espaço e das possibilidades de relação com o ambiente a partir das obras e do pensamento dos artistas brasileiros Lygia Clark e Hélio Oiticica. A ênfase dos trabalhos destes artistas estava no (corpo) indivíduo e não mais no objeto. O ato contemplativo era

modificado para o aspecto experencial do observador que tornava-se um participante. A obra deixava de ser observada para ser literalmente manuseada ou penetrada, como nos *Bichos* de Clark ou nos *Penetráveis* concebidos por Oiticica.

Esta série de experimentos recebeu o nome de “Caminhando” (escrito em português em homenagem os artistas estudados), o qual seria também adotado para o título da mostra dos resultados artísticos desenvolvidos no Environments Lab durante este módulo. O evento ocorreu em 11 de Janeiro de 2002, no Sullivant Theater, onde foram apresentadas as performances e no Studio V, com a instalação de Mirjam Schouten e com *DRIWET*.

As experiências com o uso do *close-circuit* ou da telemática, exploraram as condições de transmissão em tempo-real contando com o *delay* (atraso) decorrente da conexão e capacidade da rede. O fator *delay* poderia ser potencializado através de configurações no programa de difusão de imagem (*broadcasting*) utilizado na performance telemática, ou seja, aumentar seu tempo de retardamento.

A exploração do *delay* foi um dos fatores mais enriquecedores para a pesquisa. Como a imagem gravada era enviada para o computador configurado para o atraso, com a razão variando entre 5 a 10 segundos, a projeção lançada em cima do próprio performer fazia com que este dançasse com um eco do seu próprio movimento. O mesmo processo foi repetido utilizando como suporte para a projeção um espelho. O resultado era, além do eco, uma multiplicação infinita da imagem. A repetição da frase de movimento provocou uma outra variável, que foi testada. O eco se tornava duplo já que tanto imagem como corpo voltavam a mesma ação. Em determinados momentos, a execução das ações do corpo orgânico se igualava ao do imagético, mas logo era modificada pelo *delay*. No caso do circuito fechado de câmera, principalmente o operador da câmera tornava-se um *partner* na cena, pois a possibilidade de relacionamento entre os corpos remotos dependeriam das imagens geradas (SANTANA, 2006, p. 125-126).

Das “coincidências” — se é que posso chamá-las assim — entre o meu processo na UFBA de 2016 a 2019, e o de Santana, na Ohio University em 2002, vale destacar: a influência dos experimentos de Lygia Clark e Hélio Oiticica, com foco do observador enquanto participador, o uso de circuito-fechado para transmissão de imagens em tempo-real, o uso do espelho, a multiplicação de imagens, a interação com duplo digital e a importância do operador da câmera, que nas palavras de Santana se tornava um “*partner* na cena”. Apesar de não estar tão interessado com o efeito de latência (*delay*, atraso), eu também tive de lidar criativamente com ele em várias etapas de experimentação que venho proposto. Uma diferença entre as propostas minhas e as de Santana é que meu interesse não estava em aprofundar questões relativas aos propositores do experimento, mas em como abri-lo para livre fruição de outros participadores que não necessariamente teriam clareza do que ora estava sendo trazido à baila. A questão da implicação do corpo na realização da obra também

é importante, mas me interessava mais em como essas ferramentas poderiam se abrir para declanchar estados de invenção pelo processo de concreção que emerge do encontro entre obra e corpo.

Nas páginas a seguir irei delinear com maior clareza as influências mais conscientes das escolhas que deram forma ao meu trajeto criativo, bem como darei destaque a alguns apontamentos que emergiram dele, buscando estabelecer conexões com as discussões realizadas até o momento.

3.4 A PERFORMATIVIDADE DO PESQUISADOR

Um dos conceitos-chave que permeiam a minha investigação em performance é o *comportamento restaurado* (SCHECHNER, 1985). Segundo Schechner, este se refere ao comportamento tratado da mesma forma que um diretor de cinema trata uma tira de filme. “Tiras de comportamento” são reorganizadas ou reconstruídas, sendo também independentes dos sistemas sociopsicológicos e tecnológicos que lhes deu origem, tendo portanto vida própria, sendo que a fonte original pode até mesmo acabar por ser perdida, completamente ignorada ou contradita. Para Schechner, o comportamento restaurado está no cerne da performance, podendo ser armazenada, transmitida, manipulada e transformada por meio do processo de treinamento, ensaios e apresentações. Pela própria diversidade de modos que um comportamento pode ser restaurado, não era o meu interesse propriamente de recuperar uma suposta realidade “original” e repeti-la incansavelmente através do processo artístico. Na verdade, me interessava retomar especificamente uma série de “tiras de comportamento” (*ibidem*), me apropriando das sensações que marcaram minha prática e restaurá-las de forma a proporcionar uma reflexão que me permitisse compreender e revelar melhor os contextos com os quais estava lidando.

No presente esforço de pesquisa, tentei observar a minha própria presença nos diversos campos com os quais tive contato, de forma simbólica e reflexiva. Especificamente, me interessava observar o meu próprio corpo em interação mediada por dispositivos digitais com outros sujeitos e contextos. Isto posto que o pesquisador quando vai a campo carrega consigo não somente seu arsenal metodológico. Além do próprio corpo, ele também leva todo um

aparato de dispositivos que variam de cadernos para anotações até equipamentos mais sofisticados tais como câmeras e gravadores. A respeito de sua própria pesquisa, Renata Meira (2008, p. 75) revela que

A experiência sensível da pesquisa de campo percebe o contexto cultural de modo fragmentado. Nesse sentido, recolher fragmentos é colecionar impressões. Nas pesquisas de campo, as imagens e sons são impressos, literalmente, em fitas magnéticas, filmes fotossensíveis e arquivos digitais, enquanto os movimentos e as formas de falar são impressas na memória corporal e intelectual.

A perspectiva de Meira não é muito distinta daquela de Schechner (1985), na medida em que o que Meira chama de fragmentos, Schechner chama de tiras de comportamento. Schechner entende o trabalho de campo enquanto uma performance dividida em fases que são isomórficas com o processo de um ritual de criar sentido na medida em que busca organizar estes fragmentos, estas tiras de comportamento, num todo coeso.

Em um artigo de 1991, Conquergood defenderá o corpo enquanto “centro de conhecimento”, o “pesquisador incorporado é o instrumento”. Sob uma perspectiva ao mesmo tempo intelectual e corporal, o pesquisador participaria de forma ativa das atividades de campo. O desafio, como temos discutido, é sustentar esta postura incorporada e ativa uma vez que o acadêmico retorna do campo e se prepara para compartilhar os conhecimentos reunidos. É preciso superar o “Outro-enquanto-tema” e trazê-lo para o relato no sentido de “Outro-enquanto-interlocutor”. Conquergood propõe, portanto, uma guinada epistêmica: do monólogo para o diálogo, da informação para a comunicação. Ou, ainda: dos substantivos para os verbos, da *mimese* para a *kinesis*, do espaço textualizado para o tempo co-experienciado.

Estas ponderações de Conquergood se fazem particularmente relevantes para a produção de conhecimento nas artes da ação, em particular na dança. Apesar de que, a princípio, o movimento, a ação e o diálogo aparentemente seriam centrais nas epistemologias destas artes, não raras vezes o paradigma textualista também se traduz em métodos e práticas de análise dos eventos e sujeitos envolvidos. Ainda mais se considerarmos que o texto é uma metáfora da visão, sentido com grande supremacia na análise e apreensão do movimento corporal. Indo além, onde e em que condições está o corpo do pesquisador quando ele está em campo? De que forma ele interfere no contexto que pretende investigar?

A presença do pesquisador em campo poderia ser vista como “teatral” (SCHECHNER, 1985), uma vez que ao mesmo tempo em que ele está lá para ver, ele também é visto. Mais

ainda, atualmente, com a ampliação do acesso às novas tecnologias de informação e comunicação, poderia-se dizer que, ao mesmo tempo em que o pesquisador está em campo registrando, a sua presença é também registrada. Da mesma maneira que ele leva consigo aparatos tecnológicos, hoje mais do que nunca, ele também pode vir a ser recebido pelos mesmos aparatos. No caso específico da presente pesquisa me refiro particularmente aos celulares, que são dispositivos que observei como sendo usados tanto por pesquisadores quanto pelos seus interlocutores em algumas visitas de campo das quais participei.

Em maio de 2015, me deparei com a seguinte situação: estava eu na festa do congado de Uberlândia, Minas Gerais, enquanto estudante do bacharelado em dança da Universidade Federal de Uberlândia. O objetivo era observar de forma distanciada a festa, e eu me preocupava evitar posturas tanto maravilhamento quanto de estranhamento. A festa já não era mais novidade pra mim mas, assim mesmo, haviam alguns elementos para os quais eu ainda não havia me atentado: o movimento dos fotógrafos — em sua maioria estudantes, acadêmicos e jornalistas registrando a festa —, o movimento das câmeras e das telas que avidamente procuravam registrar figurinos, danças, sonoridades e pessoas. Ao lado do chacoalhar das gungas, dos pés batendo no chão, das gargantas entoando pontos de proteção, eu me observava interessado também no bailado dos pesquisadores empunhando câmeras, não raras vezes atravessando os ternos de congo e moçambique, em busca de um ângulo melhor.

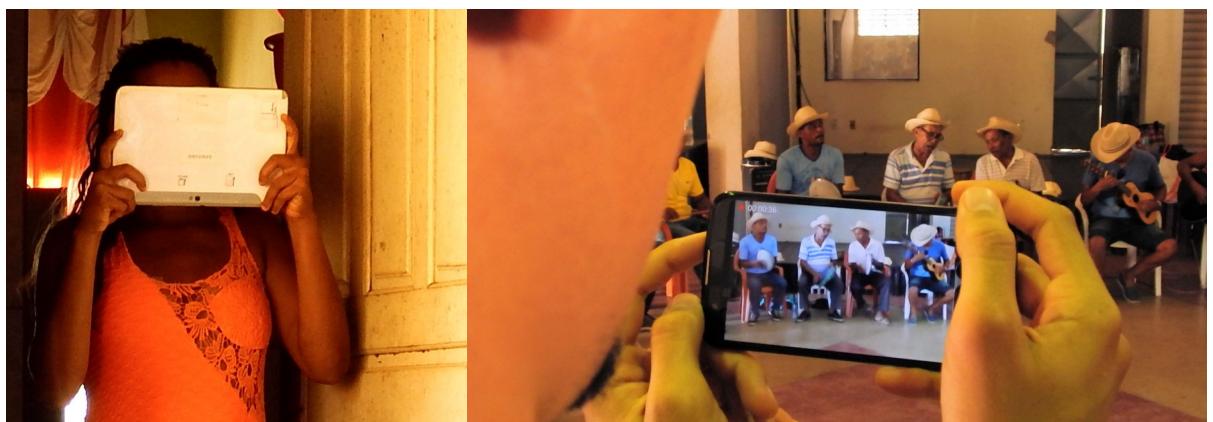


Figura 41 – Câmeras e telas no samba chula de São Francisco do Conde, Bahia, durante a visita orientada por Pedro Abib, em 2017. Acervo pessoal do autor¹⁴¹.

141 À esquerda, uma participante do grupo anfitrião fotografa com um *tablet* o grupo de estudantes da universidade. À direita, pessoas do público fotografam um dos grupos de samba chula que apresentaram no centro comunitário.

Um ano depois em Uberaba, Minas Gerais, junto de um grupo de pesquisadores visitei a Tenda de Tambor de Mina São Benedito na Cruzada de Xangô para fazer uma entrevista com a responsável pela tenda, Mãe Ana Lúcia. Como combinado, levamos uma câmera para filmar a entrevista e tive a agradável surpresa de nos descobrir também fotografados por uma das integrantes da casa, que chegou ao final da entrevista com seu celular para registrar a nossa visita, cujas fotos seriam mais tarde publicadas na internet na página que a tenda mantém em uma rede social.

Evento similar viria acontecer em fevereiro de 2017 durante uma visita de campo a São Francisco do Conde, Bahia, para conhecer um dos grupos de samba chula da região. Da mesma forma que na entrevista com Mãe Ana Lúcia, levamos nossas câmeras (em sua maioria celulares) para fazer registros. Em determinado momento, nós também fomos fotografados por uma integrante do grupo — desta vez com um *tablet*. A respeito destes dispositivos e seus usuários, Schechner diz que:

As pessoas com celulares falam, é claro. Mas elas também tiram fotos e fazem uso dos teclados de forma a digitar mensagens que combinam letras, marcas de pontuação, e outros gráficos. Um diferente tipo de liberdade de fala está se desenvolvendo, ainda mais rapidamente no então chamado “mundo em desenvolvimento” do que na Europa ou América do Norte. Na China — o maior mercado do mundo — mais de 1 bilhão de pessoas possuíam celulares em 2013 — e total mundial é 6 bilhões, de uma população global que chega quase a 7 bilhões. Nem tantas pessoas têm acesso à internet quanto tem acesso a celulares. Mas as duas plataformas estão convergindo e muito em breve quase todos no planeta Terra irão ser capazes de se comunicar com todos os demais e também estarem na internet. E-mail, a internet, celulares, blogs, mensagens instantâneas, e wi-fi estão transformando o que significa ser alfabetizado. A leitura de livros é suplementada e em alguma medida superada em diversas formas. As pessoas são ao mesmo tempo leitoras e autoras. Identidades são reveladas, mascaradas, fabricadas, e roubadas. Este tipo de comunicação é altamente performativa. Encoraja emissores e receptores a usar sua imaginação, navegar e interpretar a nuvem dinâmica de possibilidades que paira em torno de cada mensagem¹⁴².

¹⁴² People with cell phones talk, of course. But they also take photos and use the keypads to punch out messages that combine letters, punctuation marks, and other graphics. A different kind of freedom of speech is evolving, even more rapidly in the so-called “developing world” than in Europe or North America. In China – the world’s largest market – more than 1 billion people owned cell phones as of 2012 – and the global total is 6 billion, out of a total world population of nearly 7 billion. Not as many people have access to the internet as own cell phones. But the two platforms are converging and very soon just about everyone on planet earth will be able to communicate with everyone else and also be on the internet. Email, the internet, cell phones, blogs, instant messaging, and wi-fi are transforming what it means to be literate. Book reading is supplemented and to some degree supplanted by a range of ideas, feelings, requests, and desires

Conquergood (1991) recomenda que é importante que o pesquisador vez ou outra coloque a câmera de lado, e com ela os demais aparatos tecnológicos para tomar parte nas atividades que acontecem em campo, se aproximando de fato de seus interlocutores e fazendo uso de outros instrumentos nos quais pode “imprimir” as experiências de campo. Tanto Conquergood quanto Meira (2008) reconhecem o corpo como um instrumento importante para a apreensão da vivência em campo.



Figura 42 – Mar de telas – *SSA Mapping*, em 2017. Vários celulares iluminando a multidão durante o evento de *videomapping* do Palácio do Rio Branco, em Salvador, Bahia. Acervo pessoal do autor.

Talvez o mesmo poderia ser recomendado aos turistas com seus celulares, ávidos por capturar a própria presença nos lugares visitados. Mas, e se em invés de fazer recomendações a como estes sujeitos deveriam se aproximar destes novos lugares, fosse do nosso interesse justamente voltar nossa atenção para a relação estabelecida entre estas pessoas e seus olhos digitais (como na figura 42)? Veríamos a moça sentada no parapeito da janela, em meio ao carnaval de Salvador com um celular em mãos, através de cuja tela observava e fotografava (filmava?) a multidão. Veríamos no mar de gente do mesmo carnaval, um mar de mãos levantadas sobre a cabeça das pessoas, com as lentes apontadas adiante e abaixão, tentando capturar alguma imagem que valesse a pena manter na memória do aparelho. Veríamos o fotógrafo com sua câmera pesada dependurada no pescoço, sendo quase esmagado pelo mar

that are communicated in many different ways. People are both readers and authors. Identities are revealed, masked, fabricated, and stolen. This kind of communicating is highly performative. It encourages senders and receivers to use their imaginations, navigating and interpreting the dynamic cloud of possibilities surrounding each message (SCHECHNER, 2013, p. 4, tradução minha).

de gente contra a parede de um dos casarões históricos do Pelourinho, igualmente ocupado em encontrar uma permanência daquele momento efêmero por meio da permanência das imagens — e talvez, com sorte, dos sons caso estivesse filmando. Perceberíamos que essas telas e lentes pouco a pouco vão se acoplando aos corpos dos pesquisadores e de seus interlocutores, dos turistas e de suas atividades, promovendo uma experiência muito particular e, por que não dizer, performativa.

3.4.1 Performando Câmeras e Telas

Estes posicionamentos me levam, assim, à escolha que guia a presente investigação artística ao entendê-la como imersa na cultura digital e, portanto, mediada não somente por seus artefatos tecnológicos, mas também por suas práticas performativas e epistemologias.

Há quase um século atrás Walter Benjamin (2006) citava Pirandello a respeito do desconforto do ator defronte à câmera, um estranhamento por estar “exilado” do palco e de si mesmo. Sendo filmado, o ator não performa diretamente para o público, o qual não o vê imediatamente, mas para uma câmera que captura as suas ações, cujas imagens serão reorganizadas em uma sequência que não necessariamente seguirá aquela de gravação. Benjamin diz que esta é uma sensação de estranhamento análoga ao vermos nossa própria imagem diante do espelho. Mas a imagem filmada se torna separável e transportável, não é colocada diante do próprio ator, mas está lá, distante, diante do público.

Esta situação se aprofunda na medida em que saímos da reprodução mecânica citada por Benjamin e entramos na multiplicação digital. Não há mais um original com várias cópias de uma mesma obra. Todas as cópias passam a ser originais e, como mencionado anteriormente, os equipamentos necessários para criá-los se tornam cada vez mais acessíveis a diversas populações. Mais ainda, quando pensamos na complexidade colocada pela mudança de perspectiva de se relacionar com o mundo a partir das telas destes dispositivos.

Neste âmbito, como sustentar, ampliar e catalizar a presença e a proximidade do próprio corpo que se encontra envolvido neste tipo de vivência? Ou ainda, que desafios se colocam à relação com o “outro” (seja ele interlocutor ou artefato) numa prática que almeja

sobrepor, entrelaçar e compartilhar dois ou mais espaçotempos de forma simultânea e não ambivalente?



Figura 43 – Quem fotografa quem? Alessandro Lumare fotografando e sendo fotografado durante a performance *Al Cubo*, por Segni Mossi, no Sesc Palladium, em Belo Horizonte, Minas Gerais, 2015. Acervo Pessoal do Autor.

Pierre Lévy oferece um caminho interessante de interpretação do papel dos dispositivos digitais nesse quesito.

O gênero canônico da cibercultura é o *mundo virtual*. Não devemos entender esse termo no sentido estrito da simulação computacional de um universo tridimensional explorado com um capacete estereoscópico e *datagloves*. Vamos antes apreender o conceito mais geral de uma reserva digital de virtualidades sensoriais e informacionais que só se atualizam na interação com os seres humanos. De acordo com os dispositivos, essa atualização é mais ou menos inventiva, imprevisível, e deixa uma parte variável para as iniciativas daqueles que nela mergulham. Os mundos virtuais podem eventualmente ser enriquecidos e percorridos coletivamente. Tornam-se, nesse caso, um lugar de encontro e um meio de comunicação entre seus participantes (LÉVY, 2010, p. 147).

Da mesma forma, a obra off-line, pede a “implicação daqueles que a experimentam. [...] Os testemunhos artísticos da cibercultura são obras-fluxo, obras processo, ou mesmo

obras-acontecimento pouco adequadas ao armazenamento e à conservação” (ibidem, p. 149). Não se trata tanto de tornar o orgânico mais artificial, mas antes, de encontrar formas de potencializar o aspecto orgânico do artificial. O artificial é aquilo que é feito com arte, o que é polido, realizado pelo homem. E aí está sua organicidade, a conexão com o criador. A preocupação aqui está próxima daquela proposta por Oiticica, de criar proposições suficientemente abertas para a participação total, para a liberação das capacidades inventivas de brincar. Se trata de construir experiências para expressão pessoal e coletiva, mais do que objetos fechados. O virtual criado pelo artefato, é em si potência a ser atualizada pelo contato com a organicidade humana. Obviamente que cada virtualidade, que cada potência, tem em si um programa que guia seus limites e possibilidades, mas cabe ao interator, ao participador, ao fruidor, ao usuário ou brincador a apropriação de seu sistema e contexto, podendo mesmo subverter e reorganizar seu contexto-proposição-programa inicial.

O ser humano modifica o meio e, ao modificar o meio, é modificado por essa ação. Se cria artefatos, é para auxiliá-lo nessa tarefa, artefatos que se adaptam à tarefa e ao ser humano, e que implicam também em uma mudança do seu criador,. Artefatos aqui não entendidos apenas no sentido mais tangível da palavra, mas também significando “tudo aquilo feito pela arte humana” (Harper, 2001-2018), aqui incluídas estratégias e tecnologias cognitivas. Já tecnologias estão relacionadas ao tratamento sistemático oferecido a uma arte, a uma técnica, originalmente se referindo especificamente à gramática (ibidem).

Alguém com uma câmera, é diferente de alguém sem uma câmera. Há corporalidades específicas que se esperam desse alguém e de quem quer que entre no foco desse dispositivo. A potência do artefato não altera somente o usuário, mas também altera e é alterada pela sua relação com as demais pessoas. Da mesma forma que o moçambiqueiro-mirim (figura 44), defronte ao meu celular, ao pensar-se filmado por mim, fez uma série de movimentos de uma dança em que ele de criança se torna preto-velho por alguns segundos. Por algum problema com o celular, eu só consegui fotografar. Mas estava claro para mim que ele não se imaginava sendo fotografado, mas sim filmado, posto que não fazia poses e sim movimentos em sequência, se divertindo com o fato de ter a minha atenção por aquele curto período de tempo, brincando comigo. O sorriso ao final da pequena performance confirmava essa satisfação — o qual só não compartilho com quem me lê por proteção à sua identidade.

A relação colocada no início do século passado por Pirandello não é a mesma relação exemplificada há pouco por mim. Os tempos mudam, as relações com o artefato também e,

da mesma forma, as interações das pessoas mediadas por ele. Mesmo assim, generalizações aqui são perigosas e desnecessárias. Não me interessa fazer juízo de valor a respeito da positividade ou da negatividade do uso destes artefatos, mas reconhecer sua presença cotidiana em nossas vidas. E reconhecer também que exercem influência na forma como vemos e interagimos com o mundo ao nosso redor.



Figura 44 – Sequência – Moçambiqueiro performa para a câmera. Festa de São Benedito em Uberlândia, Minas Gerais, 2015. Acervo pessoal do autor.

Uma criança não fica a imaginar se brincar na gangorra é algo bom ou ruim. O interessante é se ela lhe é divertida ou não. Se lhe apraz girar até ficar tonta e cair sentada no chão. Ou se prefere sentir a velocidade batendo no rosto em forma de vento quando desliza ao gosto da gravidade sobre um escorregador. Há pessoas que gostam de altura, lhe divertindo a sensação de vertigem de ver o mundo do alto. Há outras que isso provoca, ao contrário, um incômodo muito grande.

Sendo assim, o que me interessa com essa investigação performativo-reflexiva da presença de telas e câmeras em nosso cotidiano, portanto, não é criticar seus problemas ou benesses (ver a discussão da crítica aos tecnoclastas e tecnófilos em SANTANA, 2006), mas antes reconhecê-las como parte de nossa vida e me permitir me apropriar delas para brincar com seus efeitos por meio de proposições artísticas. Brincar com seus efeitos nas relações interpessoais e em nível intrapessoal. Com a vertigem causada pelo distanciamento-aproximação do meio físico e social que nos circunda. Brincar mesmo através da distorção gerada por elas da nossa percepção da realidade. Brincar com o fato de que um pesquisador munido de câmera altera as relações que estabelece com os sujeitos que ora pretende pesquisar. Brincar com o fato de um turista ter uma performance que lhe é peculiar e, portanto ter também uma interação muito peculiar uma vez que esteja munido deste tipo de aparato.

A brincadeira é pessoal, mesmo que tendo efeitos coletivos, já disse Miguel Sicart (2014). Os sentidos e a forma de estar no mundo são pessoalíssimos para todos os sujeitos envolvidos, direta ou indiretamente. Da mesma forma, os sentidos que ora traço nos experimentos que proponho também são pessoais e não pretendem ser generalizáveis. O valor autotélico dessas proposições busca facilitar a emergência de estados de invenção naqueles que se abrem à participação. Seu caráter disruptivo pretende revelar a vertigem causada pela onipresença desses artefatos, podendo a alguns provocar prazer, enquanto a outros, repulsa. São proposições que buscam inverter a ordem das coisas na medida em que brincam com as fronteiras que separam artista-obra-público, não dando muita atenção a deixá-las definidas e estanques. A quebra de expectativas é prevista e benquista. Em suma, eu proponho um contexto inicial, mas ele permanece suficientemente aberto para ser alterado e revisado por todas e todos aqueles que se abrirem para a brincadeira.

De forma direta ou indireta retornam aos meus experimentos estes questionamentos que tenho levantado a respeito da performatividade do pesquisador, da distância do que está

próximo e da proximidade do que está distante, da relação entre os aparatos da cultura digital com processos de concreção da relação artista-obra-público. Especificamente neste momento me interessa recordar parte da minha participação na performance *Elemental*, em maio de 2019, junto do *Coletivo A-FETO* durante a IX Mostra de Performance Negra da Galeria Cañizares. Mais uma vez eu estava me propondo a restaurar a performatividade do pesquisador em campo a partir do meu ponto de vista do que seria um comportamento intrusivo. Fazia isso aproveitando o hábito recorrente do *Coletivo A-FETO* de aproximar registro de performance e, assim, explorava o encontro das duas ações em minha própria proposição.

Como noutras vezes, de câmera digital em mãos, revivendo a memória de ações anteriores desta pesquisa, usava como *tokens* a camisa branca de crochê, neste momento com muitas fitinhas brancas com os dizeres “Lembrança do Senhor do Bonfim” pendendo de sua trama.

Sabendo que Luzia Marques começaria sua ação na escadaria da Galeria Cañizares, me movi rapidamente para lá, com a intenção de estar junto dela quando começasse seu processo performativo, também como forma de apontar sua presença ao público que se deslocava pelo espaço. Inicialmente, praticamente sozinha defronte à entrada da galeria, no alto da escadaria, Luzia Marques, com um balde cheio de suco de beterraba, banhava sua pele negra coberta num vestido branco com o líquido que remetia ao nome de sua ação: *Banho de Sangue*.

Logo abaixo, estava eu, de câmera nas mãos, vestido de branco, enrolando uma fita de cetim azul-turquesa em volta de minha cabeça, aos poucos tentando eliminar o meu reconhecimento facial, que carrega consigo também parte da minha identidade. A ideia era ressaltar o indivíduo genérico que, de câmera em punho, invade e destaca determinado contexto. Intencionalmente me posicionei no meio do caminho, impedindo a passagem e dificultando que o público pudesse ter uma visão direta de Luzia Marques, da mesma forma como muitos fotógrafos fazem em diversos acontecimentos que eu havia presenciado anteriormente. Era minha intenção que, a fim de que se pudesse testemunhar sua ação, tivessem de ver a mim também, ciclope-pesquisador-turista-fotógrafo, sem olhos de carne, com um olho digital gigante apontado para o banho de sangue que escorria escada abaixo.

O pouco do que eu via, via pela fresta da fita de cetim enrolada no entorno de meu rosto, meus olhos preocupados em se manterem fixados na tela reduzida da câmera digital,

principal referência visual dos acontecimentos que tinham espaço logo à frente. A ideia era performar o distanciamento, me distanciando de Luzia Marques e distanciando o público da ação que ela propunha, ao mesmo tempo em que apontava o foco em sua direção. Uma ação tão delicada, e ao mesmo tempo tão dolorida. O sangue de beterrabas, tal qual o sangue dela mesma, escorria por sua pele e corria escadaria abaixo, quase chegando aos meus pés descalços enquanto a filmava. O olho-câmera, o sujeito branco, vestido de branco, se distanciando e objetificando sujeitos e subjetividades negras. Subjetividades essas que eram “recortadas, enquadradas, um efêmero permanentemente estagnado, fadado a se repetir numa sequência específica de imagens” (fala minha no Grupo de WhatsApp do *Coletivo A-FETO*, no dia 1/06/2019).

Esse encontro de proposições diferentes dentro de uma mesma performance era possível, uma vez que há no *Coletivo A-FETO* não há

[...] uma preferência estética formal dada *a priori*, e isso deixa em aberto as possibilidades criativas. Apesar de termos influências estéticas [...], buscamos sempre os princípios de cada influência estética que nos encanta. Isto porque todo encantamento vem acompanhado de longa pesquisa prático-teórica, o que nos perceber além do espetáculo pronto. Permite também ir além do próprio encantamento que hipnotiza e imergir de modo ativo, multiplicando fontes (FERNANDES, 2018b, p. 148).

E qual não foi minha surpresa ao ler posteriormente as impressões de Luzia Marques a respeito de minhas ações — ela, a outra fonte, para retomar a fala de Ciane Fernandes. Em suas palavras, “chego na escada branca e vou aos poucos deixando a dança acontecer em mim, abrindo as pernas para a Bahia, tem um anjo sempre comigo, com fitinhas na roupa feita de tramas, ele me acolhe. A voz da sereia está mais perto, está em mim agora, eu e ela uma só, o mar em mim” (Luzia Marques em Conversa no Grupo de WhatsApp do *Coletivo A-FETO*, no dia 1/06/2019). De pesquisador intrusivo, me re-conheço então, a partir de Luzia Marques, enquanto testemunha, reconheço a necessidade de olhos que vejam, conheçam e reconheçam o martírio do outro, sem o peso do julgamento. Alguém que, no futuro tenha condições de contar e recontar os passos e percalços. Querendo ser distante, sem querer me tornei próximo dela e fui apoio para que seguisse firme na abertura dos trabalhos daquela noite. Por essa razão é que

[...] criamos sempre a partir da perspectiva interna, com enfoque somático. Mesmo que relacional, a ênfase no impulso interno de movimento — característica do Movimento Autêntico — garante uma conexão e coerência internas como fonte desencadeadora de formas e seus sentidos. (ibidem)

Mesmo eu trazendo uma proposição *a priori*, ela só faz sentido e só ganha sentido no encontro com os demais agentes. E, uma vez mais, esses sentidos são pessoalíssimos, movendo cada um destes agentes de forma muito particular, sempre dependentes da vivência somático-performativa de cada um. Do meu ponto de vista, o aparato digital da forma como eu estava propondo usar naquele momento seria disruptor, intrusivo e distanciador. Era meu interesse experimentar destacar essas qualidades do artefato. Entretanto, pelo fato dos sentidos que emergem de cada ação serem pessoais, quebrou-se minha expectativa inicial e o processo criativo acabou ganhando nova consistência. “O processo criativo se dá no atravessamento entre essas consistências, entre gradações cada vez mais sutis ou mais densas, em constante modificação e desenvolvimento como num (a)feto” (*ibidem*, p. 149).



Figura 45 – *Rind*, Escher, 1955.

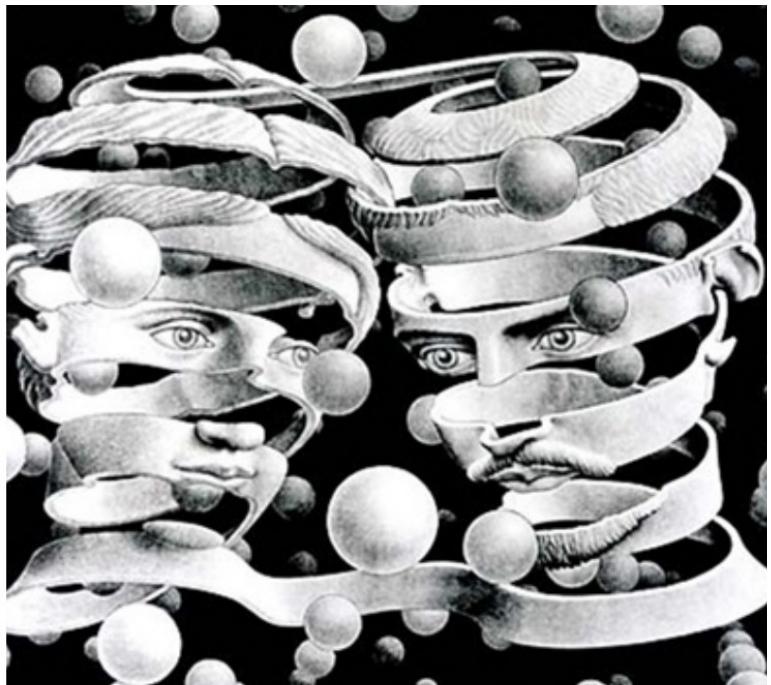


Figura 46 – *Bond of Union*, Escher, 1956.

Usando duas gravuras do artista gráfico Maurits Cornelis Escher como parâmetro de comparação e análise, ao enrolar a fita de cetim em torno da face, fora como se eu tivesse me proposto *Rind* (1955), mas na relação com Luzia Marques, o que preponderou foi *Bond of Union* (1956). Em *Rind*, Escher fora inspirado pelo romance de 1897 *The Invisible Man*, de H. G. Wells, em que um homem só é visível quando visto pelas bandagens que ele enrola pelo corpo. Em vez de um homem, Escher coloca na gravura uma mulher, tendo como modelo sua

própria esposa. Insatisfeito com as pontas soltas de *Rind*, no ano seguinte, na litografia *Bond of Union*, é adicionada a sua própria figura, a qual se conecta à figura feminina num ciclo infinito¹⁴³ semelhante a uma fita de Moebius, em que uma figura inicia onde a outra termina.

Mesmo que naquele momento eu não tivesse conscientemente me utilizado das proposições de Escher para compor essa ação, penso que são muito relevantes neste momento em que retomo minhas memórias em interação com Luzia Marques em contraste com as gravuras de Escher no ato da presente escrita. A interação com a performer também serve de parâmetro interativo que pode ser generalizado para outros encontros de minhas proposições com o *Coletivo A-FETO*, bem como de outras situações que venho descrevendo. Os sentidos que emergem do encontro são sempre pessoais, apesar de emergirem de uma relação.

No caso do A-FETO, a partir do mapeamento de impulsos, desafiando nossos limites e atendendo a necessidades somáticas eminentes, materializamos performances no *espacotempo*, gradualmente começando a criar sentidos ético-estéticos que não apenas transformam nossa identidade e relação com/no mundo, mas também criam novos modos de perceber, viver e interagir para o público geral e ambiente vivo. É nesse processo de pesquisa que desenham-se os *elos de integração dinâmica*, multiplicando e valorizando diferenças, ao mesmo tempo em que estas se aproximam, associam e criam um quadro pulsional numa perspectiva mais abrangente.

Transformam-se, assim, modos de criar sentidos, que deixam de ser fragmentários — partindo de modelos ideais pré-estabelecidos ou de uma ordem mental pré-determinada —, para advir da própria experiência estética em co-criação entre corpo e espaço, performer e público, impulso e materialidade, arte e vida (*ibidem*, 177-178, grifo meu).

Por isso, entendo que também remetem à raiz etimológica da palavra brincar, reforçando a ideia de vínculo e a ideia de como uma proposição artística é um fenômeno transicional em que um indivíduo adentra uma outra realidade simbólica por meio do encontro com a obra. Da mesma forma, pesquisa acadêmica e prática artística se entrelaçam, se complementam. Têm sim, suas especificidades, mas a busca é encontrar formas de fortalecer seu vínculo.

143 Ver <http://www.escherinhetpaleis.nl>.

3.4.2 Insistências Poéticas Tomando Forma

Esse processo performativo-reflexivo, como já dito anteriormente algumas vezes, se inciou bem antes do mestrado que organiza essa pesquisa. Entretanto, vale ressaltar que boa parte das soluções que ora proponho maturaram exatamente nos últimos três anos em que fiquei quase que exclusivamente debruçado em compreendê-las e aperfeiçoá-las. Especificamente na primeira parte das experimentações desta pesquisa, permaneci orientado oficialmente pela professora Ivani Lúcia Santana, que inclusive me acompanhou no estágio docente. Entretanto, desde o início, também fui acompanhado pela professora Ciane Fernandes que viria posteriormente a orientar oficialmente o processo final de investigação.

Com a professora Ivani Santana eu tive a oportunidade de testar boa parte das minhas proposições, particularmente em espaços de ensino-aprendizagem, tentando aproximar e organizar questões conceituais e práticas. Já com a professora Ciane Fernandes, essa aproximação da prática com a reflexão conceitual se deu prioritariamente na relação com o público e com outros artistas, durante mostras de performance ao lado do *Coletivo A-FETO*.

No processo do estágio docente, algumas insistências poéticas e descobertas foram se firmando e afirmindo. Aos poucos elas também se tornaram mais delineadas devido à necessidade de serem eliminadas ambiguidades conceituais para que não expressassem somente as teorias que vinha estudando, mas também orientassem sua aplicação em processos criativos com os estudantes envolvidos — aos quais devo muito, inclusive.

As experimentações inciais envolviam a exploração dos limites e potencialidades da solução criativa que vinha desenvolvendo na relação entre a projeção de imagens captadas por celular e transmitidas em tempo real para um projetor multimídia via circuito-fechado sem-fio¹⁴⁴. Além disso, também me preocupei em ampliar as possibilidades expressivas do desembaraçar da fita de cetim enquanto disparador de estados de invenção e reflexão compartilhados.

144 Quer dizer, uma rede *wireless* por meio de roteador não conectado à internet.

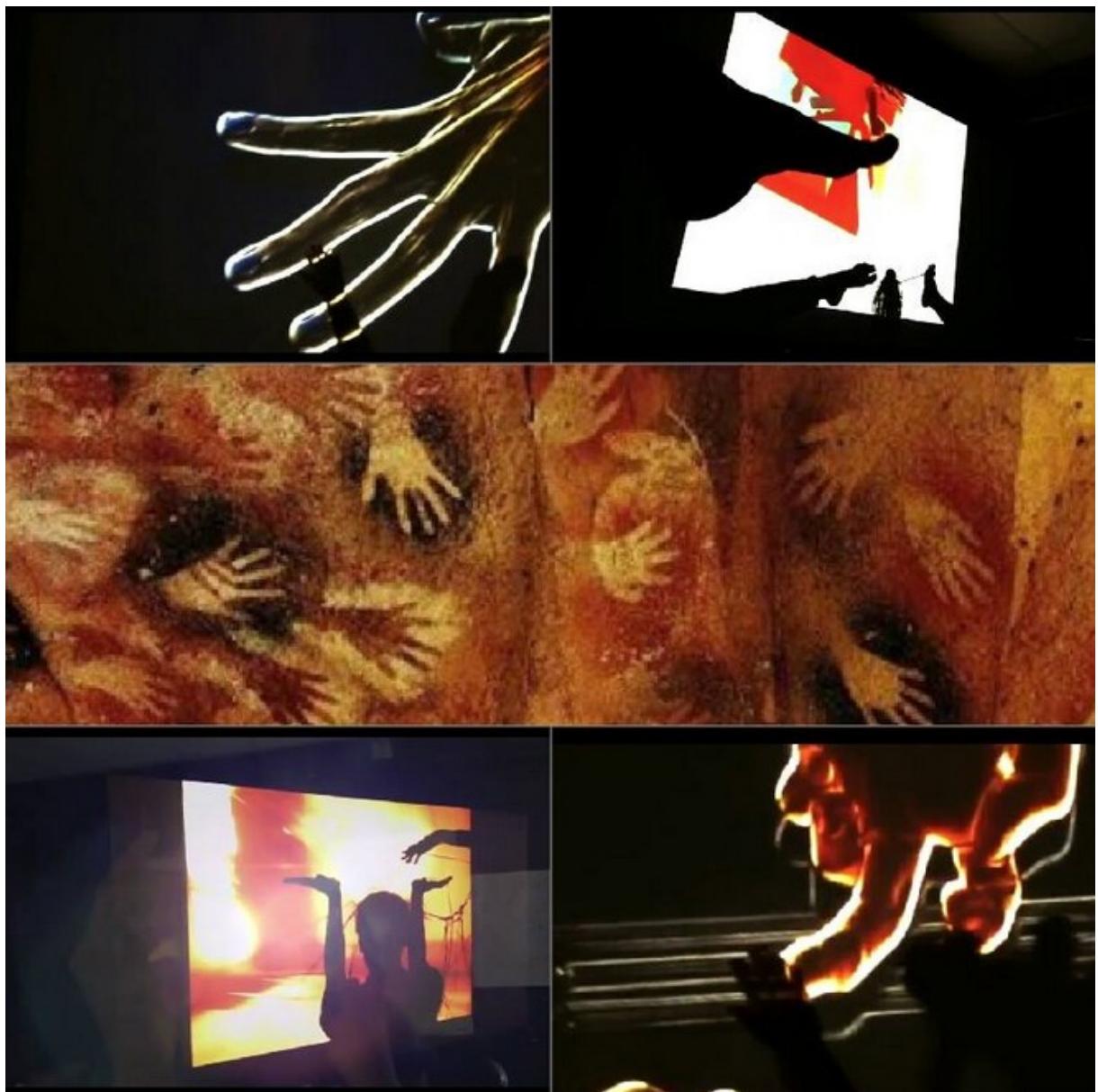


Figura 47 – Montagem – *Pinturas Rupestres e Projeção*, por Ulla Macedo, durante o Estágio Docente, na UFBA, Salvador, Bahia, 2017.

Um dos mais importantes delineamentos-descobertas foi possível graças a Ulla Macedo, uma das estudantes do Bacharelado Interdisciplinar em Artes. Ulla Macedo confirmou a relação entre a projeção de imagens criadas em tempo real e seu caráter performativo. Ao observar as mãos captadas, filmadas, fotografadas e projetadas por outros estudantes sobre o telão do laboratório, ela viria a comentar como se assemelhavam às pinturas rupestres de mãos de cavernas da Argentina. Como reforço de seu argumento, Ulla Macedo fez uma colagem entre as imagens que havíamos criado (figura 47). Curiosamente, na época estava lendo o livro *Performed Imaginaries*, de Richard Schechner (2015), o qual defendia em certo

trecho a tese de que as pinturas rupestres não necessariamente seriam representações bidimensionais de coisas tridimensionais do mundo material mas, ao invés disso, seriam imagens mentais fixadas na pedra. Visões materializadas como parte de rituais e para orientar rituais. Dependendo do ângulo e da iluminação, a “pintura-visão” pode parecer estar lá, ou mesmo desaparecer. As pinturas parecem emergir da rocha mais do que estarem “colocadas” lá, como o estariam numa galeria. Mesmo que essa tese seja impossível de provar, é fato que as imagens imprimem movimento à rocha, histórias, danças e cantos incorporados em forma de “*pinturas-script*”, ou arquivo, se fôssemos nos aportar em Taylor (2003).

Além disso, penso ser importante retomar o argumento de Ivani Santana no artigo *De Corpo Presente na Dança Digital Distribuída em Rede* (2014), em que discute seu processo investigativo em dança telemática e na arte em rede, cujos objetivos estavam centrados na digitalização e processamento de informações do corpo do artista, bem como na conectividade e distância entre os pontos remotos nos quais seus experimentos aconteciam. A proposta de Santana,

Uma das discussões — e crítica — daquela época no campo da dança era o distanciamento que a tecnologia provocaria entre o dançarino e seu próprio corpo, pois, para muitos, perder-se-ia a intimidade com a corporalidade. Entretanto, investigando intensivamente o programa computacional Life Forms na construção das animações coreográficas, comecei a perceber que o contrário era mais do que certo, era necessário. Para construir uma animação de um passo já concebido ou mesmo uma pequena e simples ação como um plié em primeira posição de pés, por exemplo, era preciso ter uma clara noção do que acontece no corpo humano para, então, poder construir no corpo do avatar (op. cit., p. 131).

Isso reforça o entendimento de que a dicotomia apresentada por Baitello Junior no início desta seção não é de fato um destino, posto que, neste tipo de trabalho a imagem digital “não se configura como um elemento independente, que pode ser assistido destituído de sua contrapartida corporal” (SANTANA, 2006, p. 150). Retomando McConachie (2018), a performatividade das imagens que organizam a colagem conceitual proposta por Ulla Macedo é reconhecida justamente porque provocam alterações no mundo, reorganizam nossa cognição, nossa forma de compreender, assimilar e processar as informações e estímulos oriundos do meio ao nosso redor, está implicada nos artefatos de que fazemos uso. A esse respeito, Santana (2010) reforça ainda que a “dança é um conhecimento que desestabiliza os mapas neurais e as imagens mentais já organizadas, promovendo novas possibilidades sobre o corpo se relacionar com o mundo” (op. cit., p. 13). Extrapolando essa afirmação para as artes

do corpo, mesmo fazendo uso de tecnologias da distância, cabe ao artista proposito investigar meios de aprofundar e estudar a implicação desta ação incorporada no contexto dos artefatos digitais nos quais estão sendo utilizados, reconhecendo como reconfiguram o sistema conceitual tanto dos artistas envolvidos quanto daqueles que participam fruindo da proposição.

Outra conexão importante também trazida por Ulla Macedo fora a partir de uma provocação feita por mim a respeito de que se propusessem soluções para repetir a performance *O Homem no Centro dos Acontecimentos*, de Lygia Clark (1967-1968), que é parte da série de proposições intitulada por ela como *Nostalgia do Corpo*, em que exponencializa seu entendimento de que a obra só acontece pela relação sensível com quem a frui. Nessa performance, Clark propõe que um homem caminhe por um determinado percurso munido de quatro câmeras, uma à frente, outra atrás, e outras duas à direita e à esquerda, filmando o seu entorno ao mesmo tempo. Numa proposição anterior às câmeras de 360º, da realidade virtual, Clark planejava criar uma filmagem que depois teria suas imagens projetadas em quatro telas em tamanho real para colocar o telespectador como se estivesse no mesmo lugar que a pessoa que serviu de suporte para a filmagem. A provocação que fiz foi: criar um suporte para quatro celulares que pudessem desempenhar o mesmo papel das filmadoras de Lygia Clark. Com isso, Ulla Macedo concebe a *Touca Digital*, feita de uma touca de mergulho com oito elásticos costurados de tal forma que se pudessem acoplar quatro celulares.

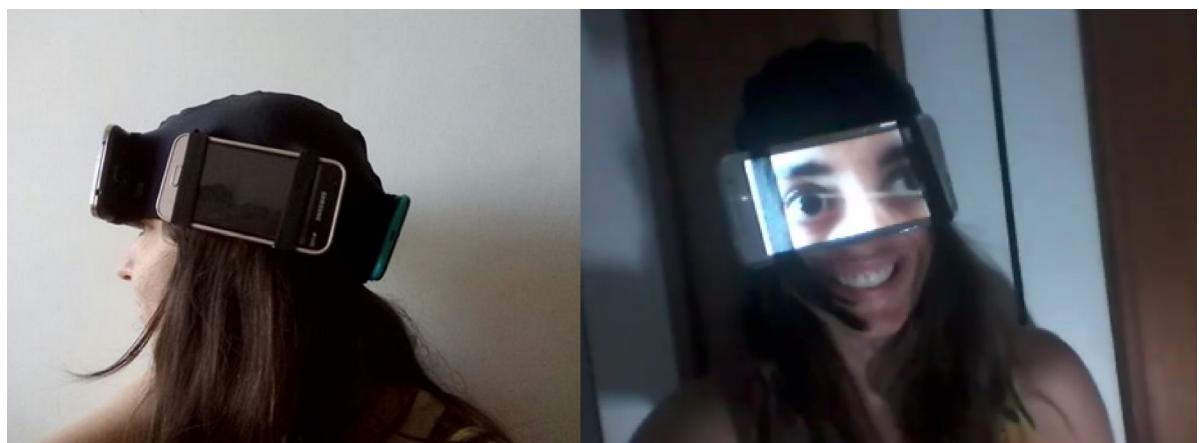


Figura 48 – *Touca Digital*, por Ulla Macedo, Salvador, Bahia, 2017. Fotos de Ulla Macedo.

Apesar de não termos chegado a reconstruir totalmente a proposição de Clark, a partir de *Touca Digital*, esta viria a contribuir de forma embrionária em outras proposições, tanto

minhas quanto de Macedo. Na versão máscara, Ulla Macedo transmitia a filmagem gravada previamente de seu rosto, que lhe permitia a ampliação e distorção de suas expressões faciais de forma inesperada e divertida. A partir da touca de Ulla Macedo, ampliei ainda as possibilidades de acoplamento do celular ao corpo, bem como a ideia de transformar a percepção do corpo a partir desse acoplamento. *Touca Digital* portanto viria a reforçar a ideia de implicação do indivíduo com a obra, posteriormente inclusive me permitindo estratégias de composição com conexão entre o meu corpo e o corpo dos demais participadores por meio da movimentação das imagens projetadas a partir do movimento de minha cabeça ou tórax.

3.4.3 Principais Ações da Série *Olhar Digital*

A série de ações que chamo de *Olhar Digital* se inspira principalmente na presença do celular e em como este dispositivo afeta estados corporais e interações. As ações propostas giram em torno das inquietações que movem a presente pesquisa, tentando expressá-las de forma performativa. Nos tópicos que se seguem elenco as principais proposições desta série, sendo que, ao final, teço um comparativo do percurso de composição e realização dessas ações. De pronto, abro essa seção com um quadro que reúne brevemente os principais elementos constituintes das proposições performativas que venho experimentando. Neste quadro evitei repetir referências, dando foco àquelas que são mais diretamente relacionadas ao experimento que buscava compor em determinado momento. Apesar de dar destaque a uma ou outra em cada tópico, entretanto, vale ressaltar o caráter cumulativo de todas as proposições, cujas referências são compartilhadas e influenciam, e muito, na forma como viria a pensar e experimentar programas performativos posteriores. Cada proposição tem também descrito o programa performativo que a orienta (cf. FABIÃO, 2011), bem como o evento em que aconteceu, o local e a respectiva data.

Proposição	Referências	Programa Performativo	Evento	Local	Data
Série Olhar Digital	A série <i>Olhar Digital</i> é inspirada nas diversas observações de campo que fiz antes e durante o mestrado. Câmeras, telas e dispositivos digitais permeando performances (arte), intencionalmente trazidas pelos propositores ou inseridas pelo público desejoso de capturar o efêmero.				
Câmera em Performance	Protagonismo, o público como parte da obra	Um celular conectado a uma rede sem-fio local em circuito-fechado é usado para capturar imagens de pessoas ao redor, as quais são projetadas de forma simultânea em outros suportes. [a ideia era tornar presentes determinadas ações da performance que aconteciam em outros espaços da casa, atravessando ações.]	Atraversos (Coletivo A-FETO)	Espaço Coati, Salvador, BA	Outubro de 2017
	Comportamento Restaurado (Schechner, 1985)	Além do celular, utilizar uma câmera fotográfica para fotografar e filmar o que é captado pelo celular e projetado em sua tela — registro do registro.	VII Mostra de Performance Negra – AprópriaAção – Coletivo A-FETO	Galeria Cañizares – UFBA, Salvador, BA	Março de 2017
	O pesquisador em campo		Imersão 22 – URBARTE	Elevador Lacerda, Salvador, BA	Julho de 2017
	Os turistas e o ponto turístico		VIII Mostra de Performance Negra – EntreTons – Coletivo A-FETO	Galeria Cañizares – UFBA, Salvador, BA	Junho de 2018
		Câmera digital sem uso do sistema de circuito-fechado sem-fio.	IX Mostra de Performance Negra – Elemental – Coletivo A-FETO	Galeria Cañizares – UFBA, Salvador, BA	Maio de 2019
Catch	Pique-pega	Duas pessoas, cada uma com um celular, brincam de pique-pega. A intenção é manter o outro sob o foco de sua câmera, ao mesmo tempo em que se tenta escapar do foco do adversário. Os celulares estão conectados a uma rede sem-fio local em circuito-fechado, cujas imagens são vistas pelos celulares do público.	Disciplina Análise do Movimento (com Vanilton Lakka)	UFBA, Campus Ondina, Salvador, BA	2º Semestre 2016

Proposição	Referências	Programa Performativo	Evento	Local	Data
Centopeia	Efeito Droste	Uma fila de pessoas que têm como principal informação visual aquilo que é captado pela câmera do seu celular. O celular deve sempre focar a tela do celular imediatamente à frente.	Estágio Docente	UFBA, Campus Ondina, Salvador, BA	Junho de 2017
		Os movimentos da cabeça da fila reverberam nos demais participadores, que precisam se reorganizar, um após o outro.	URBARTE	ICBIE, Salvador, BA	Julho de 2017
			Disciplina do Curso de Especialização em Comunicação, USP	São Paulo, SP (a distância)	Abril de 2018
Eu Verônica	Ações – Eleonora Fabião (2015)	Selecionar uma pessoa do grupo para ser Verônica. Enquanto os demais se diluem na multidão, Verônica aborda um passante e pede que tire uma foto sua, com o celular do passante. Quando o passante se preparar para tirar a foto, os demais integrantes do grupo se aproximam, formando um círculo em torno de Verônica para tirar fotos ao mesmo tempo. Elege-se uma outra Verônica e o processo se repete.	Estágio Docente (autoria coletiva)	UFBA, Campus Ondina, e Orla da Ribeira, Salvador, BA	Junho de 2017
	A Verônica original				
	Comportamento Restaurado (Schechner, 1985)				
Touca Digital	O Homem no Centro dos Acontecimentos – Lygia Clark (1967-1968)	Uma pessoa anda com quatro câmeras filmando o que se passa à frente, atrás e aos lados. Utilizar as filmagens para criar uma instalação com quatro projeções na qual uma pessoa por vez entra e vivencia o que foi experienciado no momento da filmagem	Estágio Docente (Ulla Macedo, sob minha orientação)	UFBA, Campus Ondina, Salvador, BA	Junho de 2017
	Videocriaturas – Otávio Donasci	[a proposição original de Clark foi utilizada num exercício de adaptação para as tecnologias (celulares, roteadores etc.) e conceitos que estavam sendo estudados no estágio docente, em que Ulla Macedo inventou numa proposição similar àquela de Otávio Donasci revisitando a ideia de um híbrido de humano com televisor que agora se torna um híbrido entre o humano e o celular]			

Proposição	Referências	Programa Performativo	Evento	Local	Data
ParangoPlay	Parangolé – Hélio Oiticica (1964) Present Continous Past(s) – Dan Graham (1974) Comportamento Restaurado (Schechner, 1985)	Um celular conectado a uma rede wireless local em circuito-fechado é usado para capturar de forma recursiva as próprias imagens, gerando uma mise en abyme/ um efeito droste. Por meio de video-feedback, o celular é programado para aplicar um filtro negativo sobre as imagens, que automaticamente gera uma série de camadas negativas e positivas intercaladas. Se girado levemente, o celular cria uma espiral de imagens.	Corporalidades Pós-Humanas	Escola de Dança, UFBA, Salvador, BA	Janeiro de 2018
	Espaço Potencial (Winnicott, 2009)	Se colocado em efeito espelho, os duplos digitais de quem se colocar à frente são destacados.	VIII Mostra de Performance Negra – EntreTons – Coletivo A-FETO	Galeria Cañizares – UFBA, Salvador, BA	Junho de 2018
	Heterotopia (Foucault, 1986)	Poéticas que se conectam: vertigem de girar o carretel, girar as imagens/ duplos digitais, girar o corpo, transformar o corpo em carretel/ suporte da fita, uma pesquisa dentro da pesquisa, imagens dentro de imagens, ações que começam e se repetem em um loop infinito, a participação do público, um ambiente que se adapta e se organiza a partir dos corpos que nele entram, uma resposta rápida e perceptível às ações daqueles que neste ambiente adentram, um ambiente que funciona como um playground, uma obra que é um brinquedo, cujo sentido e objetivo se fazem e refazem a cada novo participador/ brincador.			
Brincando sobre o Abismo	ParangoPlay Miguel Sicart (2014) Vertigem (Caillois, 2001)	Segue a mesma estrutura de ParangoPlay, mas a projeção digital não se faz na parede, e sim no chão, criando uma escadaria de imagens abissais.	Programa em processo		Setembro de 2018 – atual

Figura 49 – Quadro comparativo das proposições que compõem a série *Olhar Digital*.

3.4.3.1 Câmera em Performance

A percepção inicialmente provocada no encontro de 2015 com o moçambiqueiro-mirim de que uma câmera diante de um corpo propõe modificações nesse corpo me levou a experimentá-la em diversas interações com o *Coletivo A-FETO*. As performances do coletivo em geral tinham uma proposição aberta que me permitia trazer os experimentos e conceitos que vinha explorando em minha pesquisa para brincar e vivenciar durante as apresentações, testando limites e descobrindo novas soluções. Nessas interações com o coletivo, meu foco era entender a câmera em-performance, tanto para o registro performativo das ações e sujeitos presentes (artistas ou público), quanto para dar continuidade à ideia de pensar a imagem enquanto performatividade. Além disso, conforme exposto no quadro da figura 49, a partir da experimentação com o conceito de comportamento restaurado (SCHECHNER, 1985), brincava de performar a intromissão do pesquisador-turista ao mesmo tempo que invertia a relação artista-público, transformando as pessoas que haviam vindo “só para contemplar” em foco de atenção e centralidade ao se tornarem alvos (vítimas) de meus registros intrometidos.

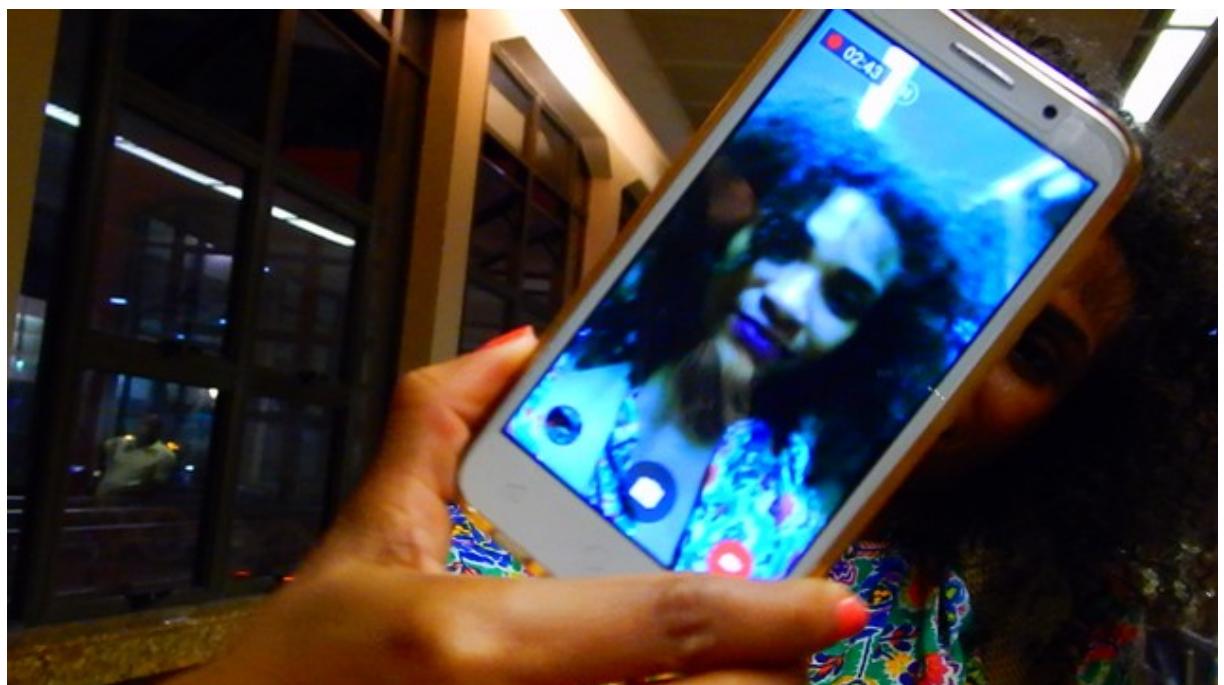


Figura 50 – Série *Olhar Digital*, na performance *Imersão 22*, com o *Coletivo A-FETO*. Solange Souza sendo fotografada em efeito droste no Elevador Lacerda, em Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.

Um ponto interessante de minha participação na performance *Imersão 22* junto do *Coletivo A-FETO* foi o entendimento de que me é necessária uma prontidão corporal muito específica. Nas proposições que venho desenvolvendo durante esta pesquisa, eu justaponto diversas funções que em outras situações estariam separadas. Sou performer, sim, mas também sou o responsável por cuidar da instalação, funcionamento e suporte dos dispositivos digitais de que faço uso. Pelo fato de serem proposições experimentais, muitas das soluções vão ser testadas e afinadas durante a própria execução da proposição performativa. A impressão que tenho é que meu “aquecimento”, “alongamento” e processo de concentração se faz exatamente pela preparação dos equipamentos tecnológicos que irão ser utilizados no decorrer da ação. É algo como que se eu processe a uma “preparação cibernetica” no tempo que fico a instalar e preparar projetor, computador e celular. Nesse momento estou eu também me aproximando e preparando o meu próprio corpo para se afinar ao *modus operandi* das máquinas. Ao mesmo tempo que preciso estar “conectado” aos equipamentos, preciso também me manter pronto, aberto, conectado e disponível para a escuta dos sujeitos que porventura venham a interagir comigo. É fundamental não deixar-me endurecer pelo *hardware* (referente à parte “dura”, física, rígida dos equipamentos), reafirmando a sensibilidade da minha pele por meio do “*software*” (referente à parte “macia”, menos tangível dos programas digitais que fazem o *hardware* funcionar) das relações humanas, bem como a minha própria humanidade. Pela precariedade das soluções e pelo fato de não raras vezes serem implementadas em espaços abertos, cria-se também uma situação de tensão-atenção muito grandes, em que sinto meu corpo *pilhado*, ou *wired*, como certa vez viria a classificar a professora Ciane Fernandes num trocadilho com a ideia de fios, conexão.

A atenção dividida entre problemas técnicos com os dispositivos e as necessidades de dar prosseguimento ao programa performativo ao lado dos sujeitos presentes acaba também por propor soluções criativas emergidas justamente desse desafio de equilibrar a máquina e a carne. Especificamente em uma dessas situações em que a solução principal falhou durante a performance *Imersão 22*, me peguei imerso no estado de invenção tentando reencontrar o fio da meada de uma proposição que agora se mostrava um tanto quanto disfuncional. Em meio ao desafio de solucionar minha presença, reorganizo o programa performativo inicial e me vejo diante de um casal que nos assistia e dançava ao som insistente de uma sequência de Steve Reich. Everton Paixão Santos e Solange Souza logo se tornaram foco de minhas câmeras. Sim, câmeras no plural porque estava munido de uma câmera digital e da câmera

do meu celular. Com as duas mãos ocupadas por esses dispositivos, logo me pus a captar a dança dos dois, filmando e fotografando. Me deixando levar pelo estado de invenção, me pego surpreso por num *insight* que viria a me acompanhar em muitos experimentos posteriores: eu havia conseguido criar o que posteriormente descobriria ser chamado de efeito droste.

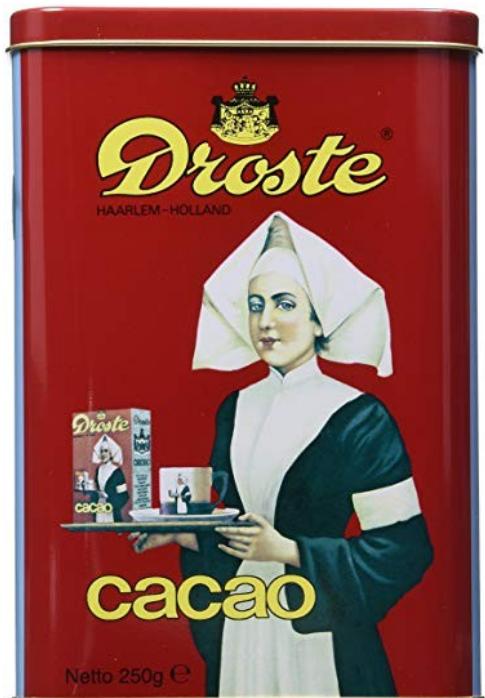


Figura 51 – Cacau Droste, 1900.



Figura 52 – *Print Gallery*, Escher, 1956.

Esse efeito é nomeado em menção à marca holandesa de cacau conhecida como *Cacau Droste*, cuja primeira fábrica foi fundada em 1890. No ano de 1900 é cunhada a famosa imagem que definiria a identidade visual de sua embalagem: uma freira segurando uma bandeja na qual tinha uma xícara gravada com uma miniatura sua, que por sua vez estava ao lado de uma outra miniatura da mesma embalagem, criando assim uma sequência de imagens recursivas.

O mesmo efeito viria a ser aplicado por Maurits Cornelis Escher em 1956 em sua litografia *Print Gallery* (*Prentententoonstelling* no original), na qual ele aplica esse princípio de imagens recursivas numa gravura em que um determinado indivíduo observa um quadro numa galeria, a qual é parte do mesmo quadro. Nessa imagem, as duas realidades se misturam: a galeria é parte da mesma pintura observada pelo indivíduo, o qual é observado ao mesmo tempo.

Esse efeito seria ouvido por mim em conversas do Grupo de Pesquisa em Poéticas Tecnológicas¹⁴⁵ como sendo *mise en abyme* (quer dizer: colocado sobre o/ no abismo), que é um termo em francês originalmente usado para descrever brasões em que um escudo maior continha dentro de si uma versão menor sua. O termo se torna popular com o romancista André-Gide (1869-1951), que o definiu como uma representação de um trabalho artístico dentro da estrutura daquele mesmo trabalho. Pode também ser definido como uma forma de auto-reflexibilidade em um texto, ou sugerindo uma regressão infinita (como é o caso do Cacau Droste)¹⁴⁶.

Provocado por essas questões, eu viria a experimentar mais e mais as diferentes formas de inserir esse efeito em minhas proposições, inicialmente como meio de reviver performativamente a onipresença cotidiana de telas e câmeras e posteriormente enquanto potencial de hipérbole infinita do recorte, enquadramento, repetição e recursividade das imagens capturadas. A *Câmera em Performance* se torna, assim, *câmeras em performance*, uma referenciando a outra, o universo performativo de imagens recursivas sendo experienciado a partir de seu recorte, e também a partir do recorte do recorte, quer dizer, a mediação da mediação. Se neste momento fiz uso específico de um arranjo, de uma câmera filmando ou fotografando as imagens capturadas por outras câmeras, em momentos posteriores, viria a revisitá-lo por meio de outras soluções, as quais pretendo elucidar mais à frente.

3.4.3.2 *Catch*

Durante a disciplina de Análise do Movimento, sob a orientação da professora Ivani Santana, tentei aproximar a solução tecno-criativa que vinha desenvolvendo a uma proto-poética do brincar, naquele momento inspirado diretamente pela brincadeira de pique-pega (ver figura 49). Juntamente de Vanilton Lakka, concebi *Catch*, que era uma proposição simples em que dois celulares servem como servidores de imagens, as quais são transmitidas para outros celulares via circuito-fechado sem-fio, estes das pessoas que estão assistindo a

¹⁴⁵ Coordenado pela professora Ivani Santana, o “Grupo de Pesquisa Poética Tecnológica na Dança (GP Poética) desenvolve experimentos e reflexões sobre a *poiesis* que emerge da tensão criada pela confluência entre a Arte e as Novas Mídias, investigando como acontece essa nova forma de fazer” (SANTANA, 2007, p. 1).

¹⁴⁶ Para outras definições, ver *Into the Abyss: A study of the mise en abyme*, de Marcus Snow (2016).

proposição. O programa de *Catch* envolve tentar capturar a imagem de uma pessoa ao mesmo tempo em que se busca evitar deixar que a outra pessoa capture sua imagem.

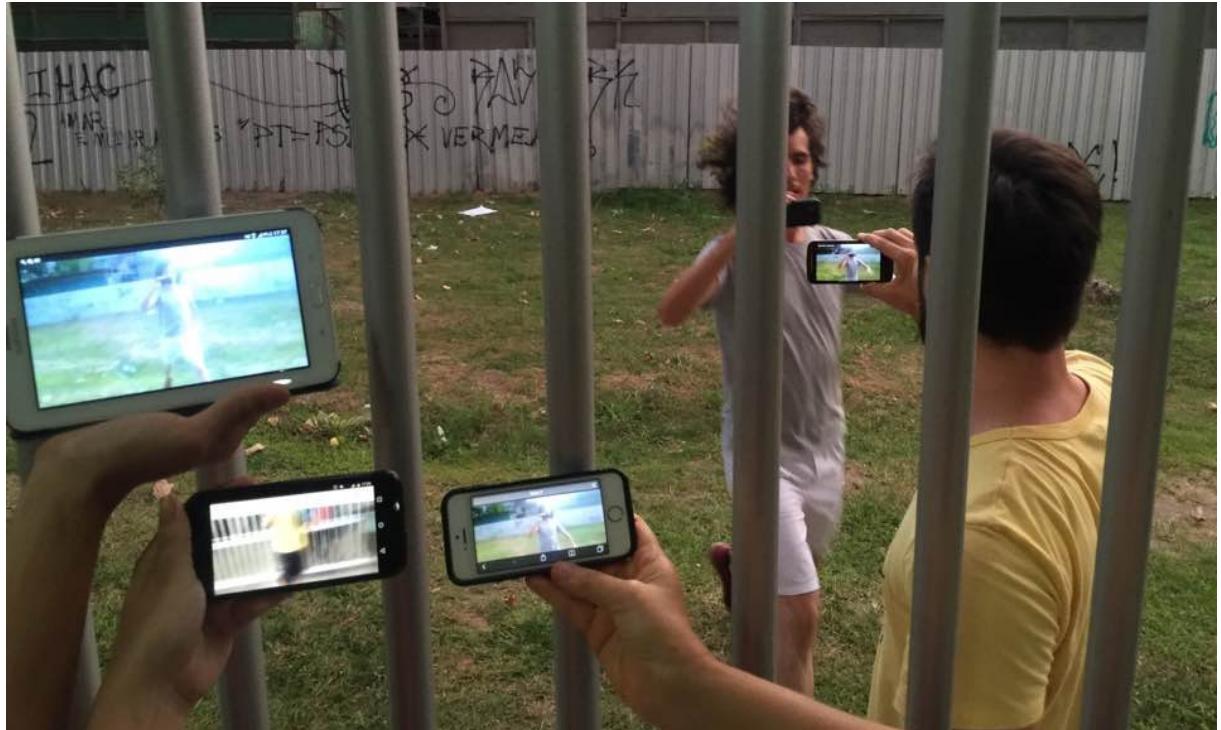


Figura 53 – *Catch* com Vanilton Lakka para a disciplina *Análise do Movimento*, na UFBA, Salvador, BA, em 2016, sob a orientação de Ivani Santana. Foto de Ivani Santana.

Em *Catch* há uma tentativa de explorar a explosão de telas e câmeras em uma brincadeira de transmissão e captura de imagens em tempo real, tendo centralidade o celular como dispositivo escolhido. Elementos que nos eram interessantes para a proposição foram a mobilidade proporcionada, a possibilidade de multiplicação de escolhas de visualização da proposição e um papel um tanto quanto mais ativo do público. Em *Catch* começo a observar a corporalidade do público e dos propositores, que vai se transformando de acordo com a situação e com o contexto da proposição. Enquadrar, ser enquadrado na imagem do outro, evitar ser visto, sendo visto, escapando da tela dos celulares e retornando.

Mais uma vez, foi uma solução relativamente simples, mas que também apontou para problemas e desafios técnicos que continuam a pedir adaptações e revisões do contexto de trabalho três anos depois. Os celulares dos presentes não necessariamente estavam preparados para receber aquela quantidade de volume de dados, causando uma latência muito grande, com imagens picotadas, em *slow motion* (ou até mesmo *stop motion*). Apesar de ser uma rede

sem-fio que transmitia as informações, quase que se podiam ver fios no entorno, posto que corpos humanos também implicam em interferência na rede, os quais pareciam tropeçar nesses fios invisíveis, diversas vezes interrompendo a conexão. A localização do roteador num local mais alto, bem como a existência de um roteador mais potente seria portanto fundamental para quando se fizesse uso de uma quantidade maior de celulares-servidores e celulares-receptores em espaços abertos. Isso se deve ao fato de que em um ambiente aberto, as ondas da rede sem-fio não têm paredes que as auxiliem a serem refletidas de volta, sem perda de potência do sinal.

3.4.3.3 *Eu Verônica*

Como procedimento compositivo de organização das experiências vividas no estágio docente, propus aos estudantes que fizéssemos um experimento de aplicação do programa performativo de Eleonora Fabião. O primeiro experimento nesta perspectiva foi a ação *Eu Verônica* (figura 49), que emergiu da restauração do comportamento (cf. SCHECHNER, 1985) de uma senhora que percorria o campus pedindo que se registrassem seu nome e informações pertinentes a ela nos cadernos e papéis das pessoas de quem ela se aproximava, bem como que se tirassem dez fotos dela. Ao ser questionada quanto à finalidade de tais pedidos, ela tão somente respondia “guarde pra você”.

Não era interesse do grupo fazer uma caricatura de Verônica, nem tampouco repetir suas ações à risca. Ao revisitar nossas memórias do encontro com Verônica, selecionamos o que de mais marcante atravessava o grupo e organizamos o material de tal forma que alimentasse as investigações performativo-reflexivas que vínhamos tecendo em conjunção com questões pertinentes ao artefato digital que estávamos explorando — o *celular*. Depois de muitas conversas e negociações, o programa performativo ficou organizado da seguinte forma:

Selecionar uma pessoa do grupo para ser Verônica. Enquanto os demais se diluem na multidão, Verônica aborda um passante e pede que tire uma foto sua, com o celular do passante. Quando o passante se preparar para tirar a foto, os demais integrantes do grupo se aproximam, formando um círculo em torno de Verônica para tirar fotos ao mesmo tempo. Elege-se uma outra Verônica e o processo se repete¹⁴⁷.

¹⁴⁷ Diário do Estágio Docente (2017).



Figura 54 – *Eu Verônica*, com Renata Dourado como Verônica durante o estágio docente sob a orientação de Ivani Santana, na UFBA, Salvador, BA, em 2017. Acervo pessoal do autor.

Neste programa, emergiram questões relacionadas às razões pelas quais Verônica (tanto a inspiradora do programa quanto a “eleita” pelo grupo) estaria pedindo que se tirassem fotos suas, fotos essas que não seriam pra si, mas para aqueles de quem ela se aproximava; relacionadas à ideia de continuidade de si, nem que seja na memória de um dispositivo digital, memória que não necessariamente seria acessada por um ser humano; relacionadas ao risco de esquecimento, ao fato de sua imagem estar armazenada num dispositivo de um estranho; relacionadas à dificuldade de aproximação com estranhos; relacionadas a estratégias mais adequadas de abordagem; relacionadas ao interesse ou não de desempenhar o papel de Verônica na ação; relacionadas à desautomatização de hábitos cotidianos; relacionadas ao encontro com o inesperado. Olhando com um certo distanciamento agora, esse programa performativo também restaura o comportamento de uma outra performance que frequentemente tem aparecido nas redes sociais na última década: os *flash mobs*, que são grupos que se misturam à multidão, para subitamente se reunirem e organizarem uma intervenção inesperada em determinado espaço. Da mesma forma que nos *flash mobs*, *Eu Verônica* se propõe a provocar prazer pela surpresa, pelo encontro e pela inversão, apropriação

e subversão de práticas cotidianas que acabam passando desapercebidas na neblina do dia-a-dia.

Finalmente, *Eu Verônica* provoca uma ruptura com o tempo-espacó cotidiano na medida em que intervém nele. Por um curto período de tempo, as fronteiras entre arte e dia-a-dia tornam-se mais difusas, uma pessoa subitamente é convidada a ser *paparazzi* ao mesmo tempo em que se torna também o disparador de um evento na medida em que aceita o convite. Seu caráter autotélico reforça a força despretensiosa da proposição. Não há objetivo outro que não seja estar junto vivenciando e se divertindo com a inversão da expectativa cotidiana.

3.4.3.4 *Centopeia Digital*

Interessado em aprofundar as investigações estéticas referentes ao efeito droste, mas ainda não totalmente ciente de seu histórico e implicações, propus aos estudantes do estágio supervisionado a *Centopeia Digital*, que consiste numa fila de pessoas andando com o celular em modo câmera. Naquele momento, estava menos movido pelo caráter teórico-conceitual e mais pelo efeito visual provocado pela solução.

Figura 55 – *Centopeia Digital* durante o estágio docente sob orientação de Ivani Santana. UFBA, Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.

Orientei aos estudantes que a principal referência visual deveria ser a tela do celular, que estaria apontada para a tela do celular imediatamente à frente (ver o programa performativo no quadro da figura 49). De tempos em tempos quem está à frente da fila viria para o final, de tal forma que todos os integrantes tivessem a possibilidade de experimentar todos os pedaços da fila. Quem dita a direção, velocidade e nível é quem está à frente da *Centopeia Digital*. Isso cria uma “coreografia” muito peculiar, reforçando a adaptação gradual do sistema-contexto (a fila) às alterações provocadas pela “cabeça”. Ao mesmo tempo que há uma recursividade das imagens, que se repetem na tela do celular em diversos mini-quadros, há também uma recursividade do movimento, que se propaga pouco a pouco na extensão da fila.

3.4.3.5 ParangoPlay: Proposições de Vertigem

ParangoPlay é uma proposição-síntese dos conceitos, técnicas e questionamentos que vinha propondo (ver quadro da figura 49). Ao me debruçar mais e mais sobre a solução tecnocriativa de capturar e projetar imagens em tempo real, descobri que o efeito droste poderia ser alcançado também por meio de uma técnica conhecida como *videofeedback*. Esta técnica consiste em uma variação da multiplicação infinita de imagens usualmente alcançada colocando-se um espelho em frente ao outro. *Videofeedback* se alcança por meio do uso de uma câmera para capturar exatamente as imagens que transmite, multiplicando assim ao infinito as imagens, da mesma forma que os espelhos — ou de forma similar à da microfonia, em que um microfone é colocado de frente a caixa de som.

Minha proposição tem uma ideia próxima àquela de Dan Graham, *Present Continuous Past(s)* (algo como Presente Passado(s) Contínuos), datada de 1974. Sua primeira apresentação foi em Colônia, Alemanha. Ela consistia numa sala com duas paredes cobertas por espelhos voltadas a uma outra com uma televisão sobre a qual havia uma câmera instalada. A câmera captura imagens e as transmite com 8 segundos de latência (atraso). Aquele que entra na sala é ao mesmo tempo espectador e objeto de percepção. De acordo com Dan Graham,

Os espelhos refletem o tempo presente. A câmera de vídeo grava o que está imediatamente à frente dela e toda a reflexão da parede espelhada. A imagem vista pela câmera (refletindo tudo na sala) aparece 8 segundos depois no monitor de vídeo [...]. Se o corpo de um espectador não obscurecer totalmente a visão das lentes que estão voltadas para o espelho, a câmera grava o reflexo da sala e a imagem refletida do monitor [...]. Uma pessoa vendo o monitor vê tanto a imagem de si mesma, 8 segundos atrás, quanto o que está refletido no espelho a partir do monitor, 8 segundos atrás, que é 16 segundos no passado [...]. Um regresso infinito de continuum de tempo dentro de continuum de tempo (sempre separado por intervalos de 8 segundos) dentro de continuum de tempo é criado¹⁴⁸.

A instalação de Dan Graham é ao mesmo tempo espetacular, teatral e lúdica ao revelar e destacar uma justaposição contínua pouco usual do tempo passado, presente e futuro.

148 The mirrors reflect present time. The video camera tapes what is immediately in front of it and the entire reflection on the opposite mirrored wall. The image seen by the camera (reflecting everything in the room) appears 8 seconds later in the video monitor [...]. If a viewer's body does not directly obscure the lens' view of the facing mirror, the camera is taping the reflection of the room and the reflected image of the monitor [...]. A person viewing the monitor sees both the image of himself, 8 seconds ago, and what was reflected on the mirror from the monitor, 8 seconds ago, which is 16 seconds in the past [...]. An infinite regress of time continuums within time continuums (always separated by 8-second intervals) within time continuums is created (GRAHAM apud LAGEIRA, tradução minha).

Obviamente que nós vivemos no tempo e no espaço, mas isso passa ao largo de nossa percepção cotidiana. Lageira (op. cit.) reforça que não estamos habituados a ver o tempo e o espaço se revelarem como nesta proposição de Dan Graham. Não são mostradas simplesmente uma infinidade de formas perceptíveis de tempo e espaço de um objeto, mas sim nossa própria experiência espacotemporal enquanto vivenciada, como se entrássemos em outro ser, como se nos vissemos a nós mesmos de fora. Para Lageira, Dan Graham nos mostra que quem nós somos ou pensamos que somos não está nunca fechado e definido, ao contrário: está sempre em transformação.

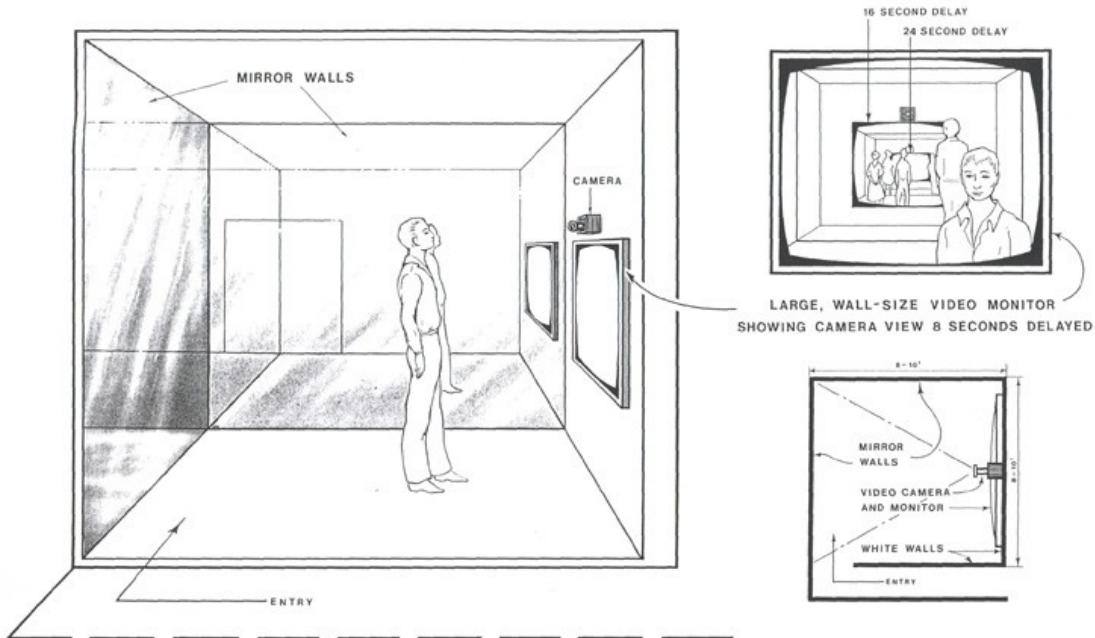


Figura 56 – *Setup* da instalação *Present Continuous Pas(s)*, de Dan Graham (1974).

Com relação às minhas próprias experimentações me interessava brincar com a multiplicação de imagens por meio de telas e câmeras, bem com a percepção do lugar que ocupamos no espacotempo. Isso foi possível inicialmente com a ampliação dos efeitos da técnica de *videofeedback*, fazendo uso de alterações nas configurações do *software* do celular, que me permitiu descobrir outros efeitos interessantes. O primeiro foi a inversão das cores (figura 58), colocando a imagem em modo negativo. Isso me permitiu destacar ainda mais a multiplicação de imagens, em que elas acabavam revezando entre imagem negativa e positiva. Tal revezamento seria possível pois, ao tornar a primeira imagem negativa, a próxima necessariamente seria positiva — o negativo do negativo é positivo. O segundo efeito foi o de

inversão dos lados da imagem. Se uma pessoa se posicionava à esquerda, sua imagem apareceria à direita, cuja inversão traria uma nova imagem à esquerda e assim sucessivamente. Finalmente, outro efeito que me interessou muito foi o de inclinação do ângulo do celular, que provoca imagens em espiral (figura 58), ampliando a sensação de vertigem.

O título da proposição artística, *ParangoPlay*, é tomado emprestado do conceito homônimo de Hélio Oiticica, que o cunhou associando seu *Parangolé* ao conceito de *play*. De forma similar a Oiticica, me instiga criar uma proposição que seja aberta o suficiente para acionar no público o que ele entendia como estado de invenção — quer dizer, “liberação das capacidades inventivas de brincar”.

Ainda inspirado em Oiticica, me preocupa aqui que o corpo se incorpore na obra e a obra no corpo, mas o faço de forma a atualizar o pensamento original dele para o contexto contemporâneo e para minha própria identidade enquanto artista e pesquisador. Diferentemente dos *Parangolés* que deram origem a esse conceito, não utilizo tecidos como material de composição, mas antes a técnica de *videofeedback* (quando a câmera filma a própria imagem que transmite, produzindo uma multiplicação das imagens, tal qual quando colocamos um espelho na frente do outro), usando a câmera de um celular, um roteador, um computador e um projetor para tanto. Inicialmente utilizei a projeção na vertical, em paredes nas quais o corpo do participador se multiplica e passa a fazer parte dessa heterotopia efêmera.

ParangoPlay emerge da onipresença contemporânea das câmeras e telas em nossa vida cotidiana, que pipocam pelos espaços mais diversos, transformando corpos, paisagens, atenção, relações. Neste sentido, em *O Pensamento Sentado*, Norval Baitello Junior (2012) evoca o conceito de teladependência, quer dizer: a irresistível atração que o sujeito contemporâneo sente pelas telas e em como nossa vida foi transformada pelos écrans com os quais convivemos. Indo mais além, faço uso do celular, que reúne em si mesmo — dentre outras muitas funções — tanto uma tela quanto uma câmera.

Defronte ao celular, nosso corpo se transforma. A presença e a prontidão são outras. *ParangoPlay* é uma hipérbole destas observações na medida que extrapola e amplia o comportamento de enquadrar, observar recortar e preservar uma parte do mundo por meio do olho digital da câmera e da tela. A vertigem se instaura na medida em que aglutina não só

a miríade de telas do cotidiano em um mesmo espaço, como também traz o participador para dentro da obra, para ser obra. A partir do processo de concreção (OITICICA, 1972), supera-se a dicotomia apontada por Baitello Junior e a proposição artística reforça, assim, a relação coevolutiva e codependente entre sujeito, objeto e meio, posto que as informações que emergem são incorporadas (cf. SANTANA, 2011).



Figura 57 – *ParangoPlay* nascendo durante o estágio docente sob orientação de Ivani Santana. UFBA, Salvador, Bahia, 2017. Acervo pessoal do autor.

Caillois (2001) define que as atitudes básicas que governam o brincar são: *competição*, *sorte*, *simulação* e *vertigem*. É possível que mais de uma dessas atitudes seja observável em determinada situação. No modelo proposto por Caillois, é possível mesmo que elas se misturem com facilidade, mas vale ressaltar que, em *ParangoPlay*, a atitude principal que busco gerar é a vertigem, a qual não raras vezes é ampliada pela simulação. Callois define a simulação como estando relacionada às iniciações das crianças, jogos de ilusão, pique-pega, máscaras, disfarces, ao teatro e a espetáculos de um modo geral. Já a vertigem estaria

relacionada à criança brincando de girar em torno do próprio eixo, montar em cavalos, balançar, valsar, circos, esquiar, escalar montanhas, caminhar na corda bamba.



Figura 58 – *ParangoPlay* durante a performance *EntreTons* com o *Coletivo A-FETO*, na *VIII Mostra de Performance Negra* da Galeria Cañizares. UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.

O caráter da vertigem em *ParangoPlay* se refere à apropriação do fenômeno da onipresença de écrans que permeiam nossos espaços cotidianos, para assim subvertê-los e reinventar o espaço, o qual é transformado na medida em que a câmera e a projeção alimentam uma à outra com uma infinitude de imagens se multiplicam recursivamente e se adaptam em tempo real (com certa latência comum a esse tipo de solução tecnológica) a cada alteração infinitesimal provocada no ambiente. Os próprios aparatos tornam-se sujeito e objeto da ação, convidando o público a tornar-se parte da proposição e a se confundirem neste território inserto, estranho e, ao mesmo tempo, familiar.



Figura 59 – *ParangoPlay*, Andréa Rabelo no experimento no Laboratório de Performance, sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Foto de Ciane Fernandes.

No início de 2018, a convite da dançarina Isabel Valverde eu ampliei a sensação de vertigem durante a #1 Mostra *Corporalidades Pós-Humanas* acoplando o celular-servidor ao meu tórax. De acordo com o movimento da minha coluna, eu conseguia fazer balançar as infinitas imagens projetadas na parede. Ao fazer isso com uma bailarina Natália Ribeiro (figura 60), eu notei que ela deixava seu corpo também balançar, respondendo aos movimentos provocados pela projeção. Aos poucos, eu ampliei o “tombo” das imagens até que, de forma brusca, provoquei uma movimentação mais inclinada, à qual a bailarina responde com um quase cair do corpo em direção ao chão. Da mesma forma, no mesmo evento, experimentei este efeito de pergunta-e-resposta com um grupo de quatro crianças que começaram a interagir com a projeção. Ao aumentar subitamente o tombo da projeção, o grupo de crianças se joga ao chão, caindo sentadas e rindo bastante.



Figura 60 – Natália Pinto da Rocha Ribeiro experimentando *ParangoPlay* no #1 *Corporalidades Pós-Humanas*, organizado por Isabel Valverde, na Escola de Dança da UFBA, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.

Neste sentido, considero que a atitude de simulação proposta por Callois como sendo também importante. Porque tanto a bailarina quanto as crianças assumem um “como se”. É como se as imagens tivessem um efeito não só visual, mas também tangível sobre o seu equilíbrio, daí a performatividade desta ação, provocando não só instruções motoras, nos sujeitos envolvidos, mas também alterações em sua forma de lidar com o meio circundante (cf. SANTANA, 2011).

Ao compreenderem que, por alguma razão as imagens projetadas respondiam às suas ações para além da multiplicação de seus corpos, tanto a bailarina quanto as crianças decidem também responder às “perguntas” feitas pelo baloiçar de imagens provocado pelos movimentos de meu tórax. Retomando Sicart e Oiticica, os sujeitos se apropriam do contexto de brincar da proposição, e imprimem nele sua própria expressão criativa pessoal por meio da ativação inventiva das capacidades de brincar.

Esta questão é interessante, pois dançar com a própria imagem é diferente de dançar com outra pessoa. Santana pergunta “Como é possível dançar com um corpo não mais de

carne e osso?”. Tal relação aciona o aparato sensório-motor de forma muito específica, ao observar a “própria imagem mover, para ter como referência sua relação com o parceiro e, então poder dançar. Ele [o sujeito] faz sua imagem dançar para dançar com o outro” (*ibidem*, p. 13). Isto acontece mesmo quando esse “outro” é a própria imagem (e não a imagem de outra pessoa remotamente localizada, como é o caso de muitos experimentos em dança telemática de Santana).



Figura 61 – Estudo para *ParangoPlay*, experimento com espelho, Salvador, Bahia, 2018. Acervo pessoal do autor.

De certa forma, retomando um trecho anterior da minha argumentação, os participantes também dançam comigo, ou ao menos influenciados pelo movimento do meu corpo, os quais se fazem presentes pela alteração de ângulo provocada na projeção. Quando meu tronco se dobrava, a imagem projetada na parede tombava para o lado. Enquanto isso, eu observava atentamente os participadores, suas imagens projetadas e respostas aos estímulos de

meu próprio corpo. Uma brincadeira se instaurava, com regras não explicitadas a priori, os acordos emergindo de um fluxo dinâmico de interação não verbal, de pergunta-resposta cujas conclusões estavam incorporadas no sistema de relações que ia se configurando na medida em que novos desafios eram propostos.

3.4.3.6 Série *Olhar Digital – Amarrando*

A série *Olhar Digital* se apropria das câmeras e telas cotidianas para criar proposições artísticas que consigam expressar as inquietações inerentes a esta pesquisa performativo-reflexiva. A proposição inicial foi diretamente relacionada aos eventos que vivenciei observando o uso destes dispositivos digitais no meu cotidiano, em particular nos contextos acadêmicos e artísticos. Esta proposição foi aos poucos se estruturando e tomando forma nas ações subsequentes, conforme expõe de forma resumida no quadro da figura 49.



Figura 62 – *ParangoPlay*, Ludimila Nunes no experimento durante o Laboratório de Performance sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia. Foto de Ciane Fernandes.

Figura 63 – *ParangoPlay*, Victor Gargiulo no experimento durante o Laboratório de Performance sob a orientação de Ciane Fernandes, na UFBA, Salvador, Bahia. Foto de Ciane Fernandes.

Retomando as premissas elencadas logo no início desta discussão, na página 49, em Desembaraçando o Novelo de Pesquisa, o desenvolvimento de Olhar Digital se fez pelo processo de adaptação e experimentação não somente conceitual, mas também técnico no

que concerne à adequação das ferramentas disponíveis ao que esperava investigar. Prática artística e prática reflexiva portanto se fundiam e confundiam performativamente neste processo, sendo que uma metodologia que servia para implementar determinada proposição artística acabava valendo para desenvolver e aprofundar determinado contexto mais teórico, e vice-versa. Em suma, esta tem sido uma pesquisa que investe de forma performativa sobre o arquivo como forma de ativar e recontextualizar o meu próprio repertório corporal, tentando compreender que elementos permanecem de minhas práticas, bem como em que medida as influenciam.

Câmera em Performance atualiza as minhas impressões referentes à presença do turista e do pesquisador, cujo olhar e aparato são um tanto quanto disruptivos, provocando alterações importantes nos contextos em que se inserem. A proposição é, portanto, quase literal, no sentido de traduzir essas impressões em ações que provocam desconforto e colocam o público dentro da performance, por meio da captura e multiplicação de sua imagem, independentemente de ser solicitada a permissão para tanto. Há também a possibilidade de entregar a um participador o dispositivo, em que ele assume o papel inicial aberto pelo proposito de capturar e transmitir as imagens dos presentes. Outro aspecto literal dessa ação é expressar a onipresença das câmeras e telas por meio do uso de tantos dispositivos quanto estiverem disponíveis. Finalmente, aqui começo a experimentar a câmera fotografando e filmando a tela. O dispositivo deixa de ter tanto foco no humano e passa a se voltar para si mesmo de forma recursiva.

Catch, por sua vez, mantém a proposta de experimentar com vários dispositivos, mas o foco está na ideia de que há a possibilidade de se tentar escapar do “olho digital”. Ao mesmo tempo em que você escapa, você também coloca o outro no foco. Explicita-se, destaca-se, que aquele que olha também pode ser olhado. Isto, entretanto, é feito de forma “marota”, diminuindo assim seu caráter invasivo, e se tornando uma proposição mais próxima do brincar consentido.

Já a *Centopeia* acontece como um desdobramento esperado de *Câmera em Performance*, posto que explora tanto o uso de todos os dispositivos que porventura estarem disponíveis quanto aprofunda a pesquisa de soluções que façam uso do efeito droste. Também apresenta reverberações de *Catch* no sentido de maior abertura para participação do público numa relação de convite, de que participa mais diretamente quem assim o desejar.

Eu Verônica foi um exercício de aplicação mais intencional dos conceitos de programa performativo e comportamento restaurado. Na medida em que foi detectado um evento significativo para o grupo de estudantes do estágio docente, procedemos a analisar esse evento e a compor um programa performativo que desse conta de suas características mais marcantes. Da mesma forma, *Touca Digital* foi uma proposição que emergiu a partir de uma provocação colocada para o grupo de estudantes, um problema que precisava de solução. Ambas as proposições servem como exemplos importantes do direcionamento e vivência prática dos conceitos discutidos como estratégia de composição.

ParangoPlay e, posteriormente, *Brincando sobre o Abismo*, são como obras-síntese das ações anteriores. Neles se aprofundam e se atualizam as reflexões emergidas a partir das inquietações que preenchem esta pesquisa. Enquanto solução criativa, não há mais o uso de tantos equipamentos quanto possível para experimentar a miríade de telas de nosso cotidiano. Ao invés disso, se multiplicam as imagens ao infinito fazendo uso de uma única projeção com a técnica de *videofeedback*. Desta forma, se delineia melhor a ideia do espaço da proposição enquanto *playground* e da obra enquanto brinquedo. O corpo do participador ganha ainda mais centralidade e o corpo do proposito é “só mais um na multidão”.

A partir dessas proposições, a “redescoberta do corpo” como implicado nas tecnologias físicas e conceituais de que faz uso é fundamental para superação da dicotomia apresentada no início deste capítulo. O processo de concreção proposto por Oiticica em 1972 é reafirmado aqui, na medida em que o corpo não está separado deste processo criativo, nem do meio no qual está inserido. A experiência artística é reconhecida neste sentido, portanto, enquanto fenômeno transicional entre o arquivo e repertório do proposito e o repertório do público participador. A obra é, assim, uma proposição que instaura um espaço potencial de emergência de estados de invenção, de ativação inventiva das capacidades de brincar. É espaço que tem a potencialidade de se abrir à apropriação e manipulação de contextos simbólicos, cujos sentidos que emergem são pessoais, mesmo que engendrados coletivamente. Ao subverter esses contextos, a realidade simbólica passa a fazer parte também dos participadores, que se tornam, neste processo, co-programadores da proposição artística.

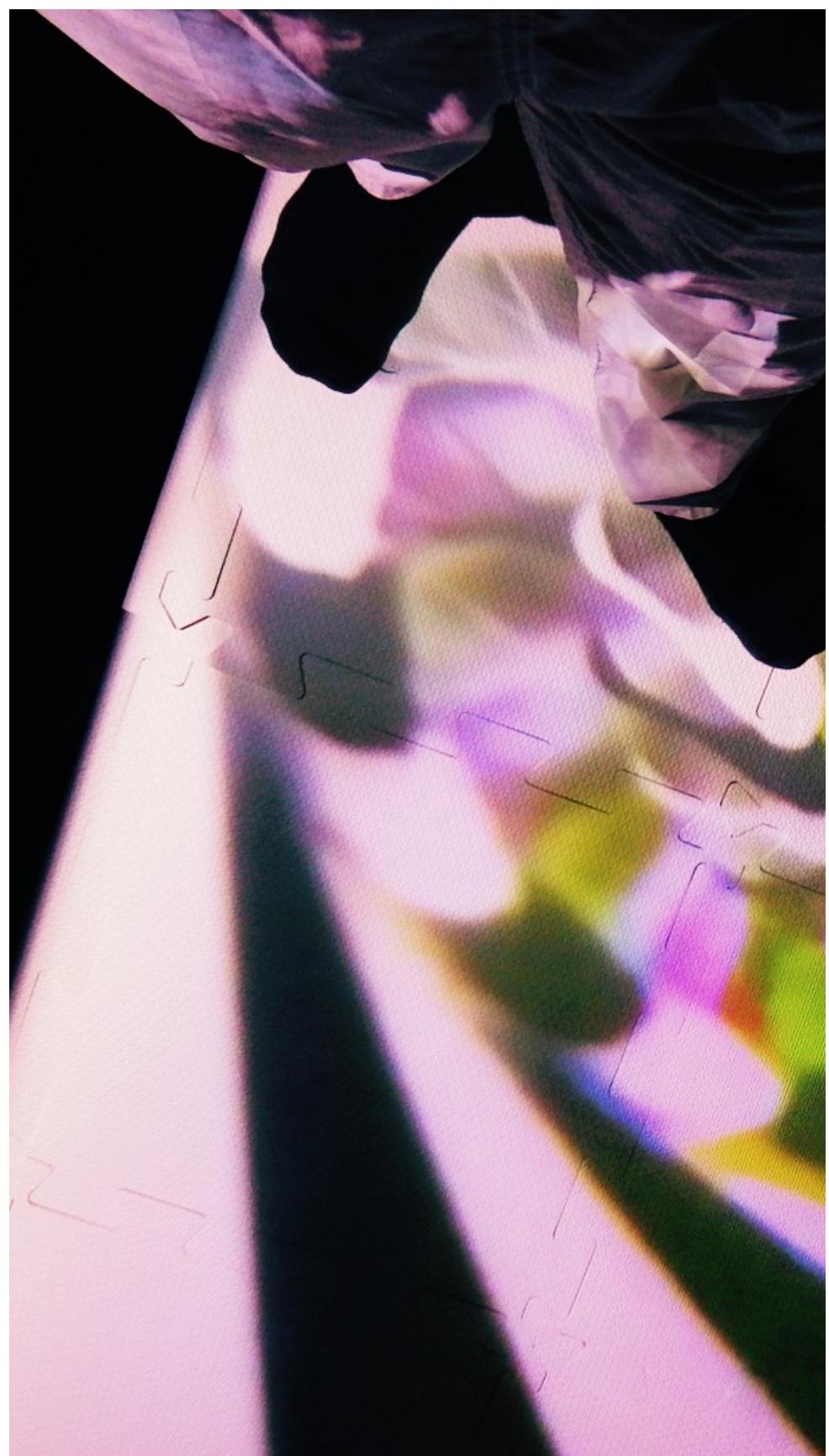


Figura 64 – Estudo para *Brincando Sobre o Abismo*, 2018. Detalhe. Acervo Pessoal do autor.

BRINCANDO SOBRE O ABISMO: AMARRAÇÃO

O abismo nos compels à destruição — é uma lembrança da morte — e ainda assim também nos puxa de encontro a ele, nos provocando a olhar para a escuridão logo abaixo¹⁴⁹

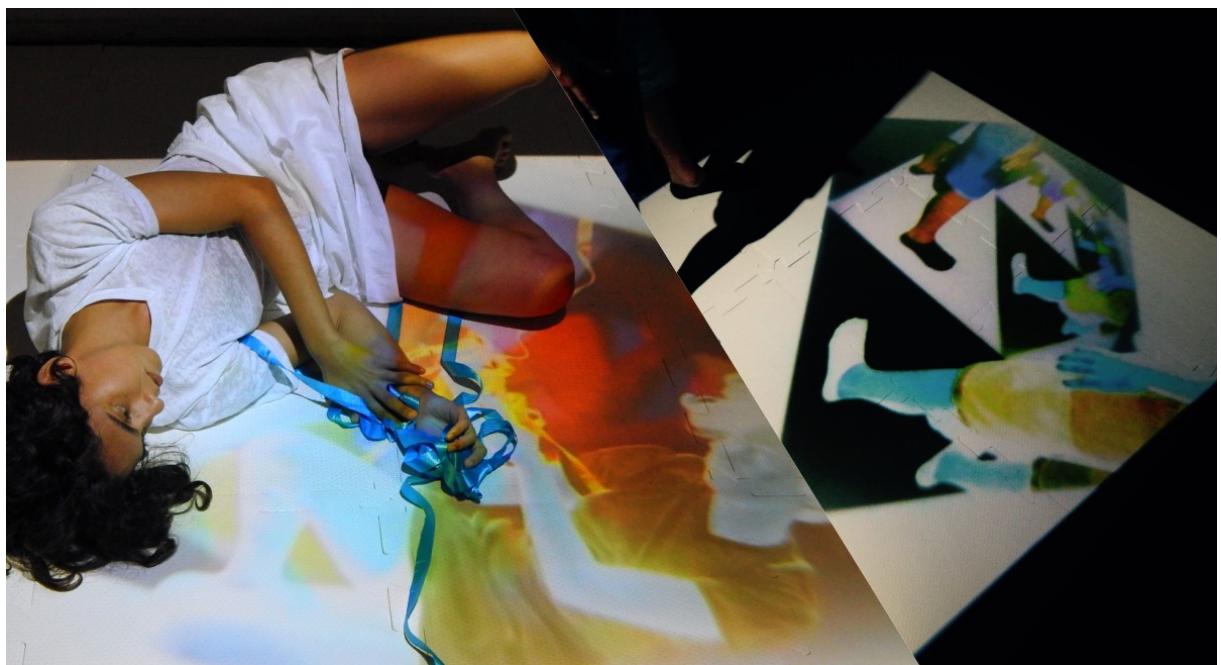


Figura 65 – Estudos para *Brincando sobre o Abismo*, em Salvador, Bahia, 2018. À esquerda, com Rebeca de Oliveira, à direita com Gabriel Dantas. Acervo pessoal do autor.

Este é um trabalho de reflexão a respeito das possibilidades da criação em performance digital orientada e entrelaçada ao brincar. Quando iniciei a presente escrita, o fazia absorto no espiralar da fita sendo enrolada e desenrolada do carretel para compreender o meu próprio percurso dentro de um processo de reflexão em artes cênicas. Minha amarração se faz com a infinitude de telas que espiralam ao infinito em nosso dia-a-dia. É nesse ponto que *ParangoPlay* se torna *Brincando sobre o Abismo*, saindo da projeção vertical para a projeção horizontal. Apesar de ter muitos pontos em comum com a proposição anterior, neste momento, eu busco na ideia de vertigem de Caillois (2001) uma ampliação das provocações que vinham me acompanhando anteriormente (ver quadro da figura 49). Neste momento, o chão se torna abismo de infinitas imagens recursivas — escadaria de imagens fractais, escadaria abissal —,

149 The abyss compels us to destruction — it is a reminder of death — and yet it also draws one toward it, attracting one to peer down into the darkness (EDWARDS apud SNOW, 2016, p. 5, tradução minha).

na qual se revela, destaca e amplia o nosso contexto cotidiano permeado por telas e imagens. Numa hipérbole das *selfies* dirárias mergulhadas em proposição artística, o próprio *self* é revelado ao ser multiplicado ao infinito. Nesse *playground* de vertigem, abre-se assim um contexto que convida para o brincar, com a própria imagem e com a percepção de si. *Brincando sobre o Abismo* não é um convite à contemplação, mas à ação direta de dar vida à obra, a ser obra por meio da justaposição de espaços-tempo no aqui-agora.

Brincando sobre o Abismo é um programa performativo em performance digital que faz uso da técnica de *videofeedback* para ativação inventiva das capacidades de brincar. Ele é uma continuidade do fio da meada proposto em *ParangoPlay*, e, como tal, é uma proposição artística com a qual busco retomar vivências e reflexões que vêm me acompanhando durante o meu processo de formação. Com *Brincando sobre o Abismo*, é meu objetivo restaurar o comportamento experienciado por mim ao observar o mundo e a mim mesmo por meio de câmeras e telas. É um *playground* abissal que almeja ser suficientemente provocador e seguro para que se declancem estados de invenção. Estados que proporcionam um espaço-tempo de apropriação e subversão dos contextos de captura e espelhamento do efêmero por meio de câmeras e telas digitais. É um programa-em-processo de revelar, ampliar e se destacar os contextos contemporâneos da relação entre seres humanos e dispositivos digitais. É proposição artística, mas também é uma proposição conceitual a respeito da necessidade de valorizar o corpo enquanto fonte de conhecimento. Explora o brincar enquanto forma de expressão, que se atualiza em um espaço potencial de aprendizado. Enquanto forma de estar no mundo, de ser humano e existir. Essa proposição performativo-reflexiva é uma lembrança do brincar enquanto conexão filogenética do ser humano com os demais animais e enquanto ontogênese de outras formas expressivas, tais como a performance e suas variantes artísticas.

Não se trata, entretanto, de pensar a arte como brincadeira, mas antes de como fazer arte tendo o brincar como eixo norteador do programa poético. Por isso, questiona estratégias relativas a como reinventar também os sentidos das palavras que usamos para nomear as coisas. É preciso rever quem somos e como somos no mundo. Brincar é coisa de criança, mas não só de criança. É parte do que nos torna humanos. É coisa de marginal, é coisa marginal. O brincar é marginal, e junto com ele os sujeitos que dele tomam parte. Por meio do brincar, não produzimos outra coisa que não a nós mesmos, nossa existência e expressão no mundo. O fio condutor da brincadeira é o desejo de estar presente, conectado a si mesmo no aqui-agora.

Em nossa contemporaneidade, não só a informação mas também as relações humanas e o próprio mundo físico passam por um processo veloz de digitalização. Em meio a previsões distópicas e projetos utópicos, faz-se necessário pensar em outros tempos, outros espaços, outros ritmos, outros silêncios. Há que se propor novas heterocronias e heterotopias a partir da apropriação e subversão do sistema contemporâneo de celulares, notebooks, e câmeras conectadas via redes sem-fio. Há também que se propor, ou ao menos reconhecer, outras epistemologias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ABREU, Marcio e FABIÃO, Eleonora. Troca de e-mails entre Marcio Abreu e Eleonora Fabião. **Revista Sala preta**, vol. 16, nº 2, 2016.
- ALVES, Rafaela Brandão e ALMEIDA, Marcela Toledo França de. Da perda do objeto: o encontro sobre o abismo. **Psicologia USP**, vol. 28, nº 1, 2017.
- BAITELLO JUNIOR, Norval. **O pensamento sentado:** Sobre glúteos, cadeiras e imagens. São Leopoldo: Unisinos, 2012.
- BENJAMIN, Walter. The work of art in the age of mechanical reproduction. **Film Theory and Criticism**, v. 4, p. 665-82, 2006.
- BRINCAR. **Michaelis On-line.** Melhoramentos, 2015. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=brincar#>, acessado em março de 2018.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação.** Tradução de Patrícia Chittoni Ramos. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games.** Tradução de Meyer Barrash. Urbana e Chicago: University of Illinois Press, 2001.
- CAMILLERI, Frank. Between Laboratory and Institution: Practice as research in No Man's Land. **The Drama Review**. vol. 57, nº 1, primavera de 2013. p. 152-166.
- CARNEIRO, Beatriz Sciglano. Cosmococa – Programa *in Progress*: Heterotopia de Guerra. In: BRAGA, Paula (org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2011.
- _____, Beatriz Sciglano. CaraCara Cara de Cavalo. In: **Verve**, 25, 2014, p. 47-71.
- CLARK, Lygia. **Lygia Clark.** Textos de Lygia Clark, Ferreira Gullar e Mário Pedrosa. Rio de Janeiro: FUNARTE, 1980.
- CONQUERGOOD, Dwight. Rethinking ethnography: Towards a critical cultural politics. **Communications monographs**, v. 58, n. 2, p. 179-194, 1991.
- _____, Dwight. Beyond the text: Toward a performative cultural politics. In: S. J. Dailey (Ed.). **The future of performance studies:** Visions and revisions (pp. 25-36). Annadale, VA: National Communication Association, 1998.
- _____, Dwight. Performance studies: Interventions and radical research. **TDR/The Drama Review**, v. 46, n. 2, p. 145-156, 2002.

CRANDALL, Jordan. Anotações sobre o Parangolé. In: BRAGA, Paula (org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2011.

CUNHA, Antonio Geraldo da. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa.** Rio de Janeiro: Fronteira, 1982.

DIAS, Paulo. A “Outra” Festa Negra. In: Jancsó, István e Kantor, Iris (org.). **Festa: Cultura e Sociabilidade na América Portuguesa**, vol. 2, p. 859-888. São Paulo: Huitem Ed. da USP: FAPESP: Imprensa Oficial, 2001.

DIXON, Steve. **Digital Performance:** A history of new media in theater, dance, performance art, and installation. Massachusetts: The MIT Press, 2007. Ebook Edição Kindle.

DOMENICI, Eloisa. A Pesquisa das Danças Populares Brasileiras: Questões epistemológicas para as artes cênicas. Cadernos do GIPE-CIT. Ano 12, nº 23, Salvador: UFBA/ PPGAC, 2003.

DOS SANTOS, Jocélia Teles (coord.). **O Negro na Imprensa Baiana no Século XX.** Disponível em: <http://www.negronaimprensa.ceao.ufba.br>, acessado em março de 2019.

ENCICLOPÉDIA Mirador Internacional. São Paulo: Encyclopaedia Britannica do Brasil, 1976.

FABIÃO, Eleonora. Performing Rio de Janeiro: Artistic Strategies in Times of Banditocracy. **E-misférica**, vol. 8, nº 1, verão de 2011. Disponível em: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/pt/e-misferica-81/fabiao>. Acessado em: novembro de 2016.

_____, Eleonora e LEPECKI, André (org.). **Ações:** Eleonora Fabião. Rio de Janeiro: Tamanduá Arte, 2015.

FAVARETTO, Celso. Inconformismo Estético, Inconformismo Social, Hélio Oiticica. In: BRAGA, Paula (org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica.** São Paulo: Perspectiva, 2011.

_____, Celso. **A Invenção de Hélio Oiticica.** 2ª Ed. São Paulo: EDUSP, 2015.

FARIA, Paula Amaral e GARGIULO, Victor. As múltiplas linguagens das crianças nas Artes de fazer com. In: **Infância: olhares que se entrecruzam**, editado por Claudio Gonçalves Prado; Fernanda Duarte Araújo Silva; Vilma Aparecida de Souza. Ituiutaba: Barlavento, 2018.

FERNANDES, Ciane. Entre Escrita Performativa e Performance Escritiva: O local da pesquisa em artes cênicas com encenação. **V Congresso da ABRACE**, v. 9, nº 1, 2008.

_____, Ciane. Quando o Todo é mais que a *Soma* das Partes: somática como campo epistemológico contemporâneo. **Revista Brasileira de Estudos da Presença**, v. 5, nº 1, p. 9-38, Porto Alegre, 2015a.

_____, Ciane. Princípios em Movimento na Pesquisa Somático-Performativa. In: **Resumos do 5º Seminário de Pesquisas em Andamento PPGAC/USP**. São Paulo: PPGAC-ECA/USP, 2015b.

_____, Ciane. **Dança Cristal**: da Arte do Movimento à Abordagem Somático-Performativa. Salvador: EDUFBA, 2018a.

_____, Ciane. Performo, Logo Pesquiso: Princípios constitutivos e composicionais do Coletivo A-FETO de Dança-Teatro. In: SILVA, Carlos Alberto Ferreira e MORAES, Danielle Rodrigues (org.). **Processos Criativos em Arte/ Educação**: Dos contextos educacionais à cena performativa. São Paulo: Fonte Editorial, 2018b.

FOUCAULT, Michel. Of Other Spaces. Tradução de Jay Miskowiec. In: **Diacritics**. Vol. 16, nº 1, p. 22-27, Primavera de 1986. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/464648>, acessado em fevereiro de 2014.

FOUCAULT, Michel. **De outros Espaços (1967), Heterotopias**. Tradução de Carmela Gross. 2014. Disponível em: http://ghiraldelli.pro.br/wp-content/uploads/michelfoucaultheterot_carmela.pdf, acessado em março de 2017.

GLARE, P. G. W. **Oxford Latin Dictionary**. Oxford, New York: Oxford University Press, 2009.

GONÇALVES, Beatris dos Santos. O Ócio como Crime: Vagabundos e Vadios à Luz do Direito Penal Português Medieval. In: **Revista da Faculdade de Direito Cândido Mendes**, nº 18, 2013.

HARPER, Douglas. **Online Etymology Dictionary**. 2001-2018. Disponível em: <http://www.etymonline.com/>. Acessado em fevereiro de 2018.

HASEMAN, Brad. A Manifesto for Performative Research. **Media International Australia incorporating Culture and Policy**, theme issue “Practice-led Research” nº. 118 (edição QUT ePrints), pp. 98-106, 2006.

HEIN, Hilde. Play as an Aesthetic Concept. **The Journal of Aesthetics and Art Criticism**. American Society for Aesthetics and Wiley, vol. 27, nº 1, outono de 1968, pp. 67-71. Disponível em <http://www.jstor.org/stable/428530>. Acessado em junho de 2017.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**: A Study of the Play-Element in Culture. London, Boston e Henley: Routledge & Kegan Paul, 1980.

_____, Johan. **Homo Ludens**. 4ª Edição. São Paulo: Perspectiva, 2000.

JACQUES, Paola Berenstein. **Estética da Ginga**: A arquitetura das favelas através da obra de Hélio Oiticica. Rio de Janeiro: Casa da Palavra, 2001.

_____, Paola Berenstein. Parangolés de Oiticica/ Favelas de Kawamata. In: BRAGA, Paula (org.). **Fios Soltos: A arte de Hélio Oiticica**. São Paulo: Perspectiva, 2011.

JESS, Sten e URDANG, LAURENCE. **The Random House Dictionary of the English Language.** New York: Random House, 1966.

JOGAR. **Michaelis On-line.** Melhoramentos, 2015. Disponível em: <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=jogar#>, acessado em março de 2018.

JOHANNES, Fabian. **O Tempo e o Outro:** Como a antropologia estabelece seu objeto. Tradução de Denise Jardim Duarte. Petrópolis: Vozes, 2013.

KISHIMOTO, Tizuko Mochida. O Jogo e a Educação Infantil. In: Kishimoto, T. M. (org.). **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2006.

KOEHLER, H. **Pequeno Dicionário Escolar Latino-Português.** 7^a Ed. Porto Alegre: Livraria do Globo, 1943.

KWASTEK, Katja. **Aesthetics of Interaction in Digital Art.** Massachusetts: The MIT Press, 2013. Ebook Edição Kindle.

LAGEIRA, Jacinto. **Present Coninous Past(s).** Tradução de Simon Pleasance. Disponível em: <http://www.newmedia-art.org/cgi-bin/show-oeu.asp?ID=150000000020624&lg=GBR>. Acessado em março de 2018.

LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO.** São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: janeiro de 2017.

LEPECKI, André. ao lado, um pouco atrás alongside. a bit behind. In: FABIÃO, Eleonora e LEPECKI, André (org.). **Ações:** Eleonora Fabião. Rio de Janeiro: Tamanduá Arte, 2015.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura.** Tradução de Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 2010.

LEWIS, John Lowell. **Ring of Liberation:** Deceptive discourse in Brazilian capoeira. Chicago: The University of Chicago Press, 1992.

_____, John Lowell. **The Anthropology of Cultural Performance.** New York: Palgrave Macmillan, 2013.

LIGIÉRO, Zeca. **Corpo a Corpo:** Estudo das performances brasileiras. Rio de Janeiro: Garamond, 2011.

LINKE, Ines; MENDES, Eloisa Brantes; ROCCO, Marcelo e CIOTTI, Naira. Políticas do espaço: desordem e emergências da performance. In: **ouvrir ouver**, vol. 13, n° 1 p. 66-77, junho de 2017.

LOVEJOY, Margot, PAUL, Christiane e VESNA, Victoria (org). **Context Providers:** Conditions of meaning in media arts. Chicago: Intellect, 2011. Ebook Edição Kindle.

MCCONACHIE, Bruce. An Evolutionary Perspective on Play, Performance, and Ritual. **The Drama Review**. New York University and the Massachusetts Institute of Technology, nº 55:4, inverno de 2011.

MEIRA, Renata Bittencourt. **O ciclo das festas:** uma leitura cênica da dança do Fandango e das festas populares de Cananeia, litoral sul do Estado de São Paulo. Dissertação de mestrado. Campinas: UNICAMP, 1997.

_____, Renata Bittencourt. Corpo cênico, um meio de estudo de si mesmo, do outro e da sociedade. **OuvirOuVer**, nº 4, p. 72-97, 2008.

MENECHIN JÚNIOR, Cláudio Luiz; FUJISAWA, Katia Sayuri; LIMA, Rafaela Santos. Análise de Verbetes: ‘Vadio’ e ‘Ócio’. In: **Língua, Literatura e Ensino**. Vol III, Maio de 2008.

OITICICA, Hélio. Parangolé Social e Parangolé Poético. 1966. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: outubro de 2018.

_____, Hélio. A dança na minha experiência. 1965-6. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: abril de 2017.

_____, Hélio. Performer, Performance. 1971. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: abril de 2017.

_____, Hélio. Parangolé-Síntese. 1972. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: abril de 2017.

_____, Hélio. Monólogo de Romero. 1973a. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: outubro de 2018.

_____, Hélio. Apontamentos. 1973b. In: LAGNADO, Lisete (org.). **Programa HO**. São Paulo: Itaú cultural; Rio de Janeiro: Projeto HO, 2002. Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/programaho/>. Acesso: outubro de 2018.

_____, Hélio. **Aspiro ao Grande Labirinto**. Rio de Janeiro: Rocco, 1986.

OLIVEIRA, Érico José Souza de. Um Olhar sobre o Fazer Artístico do Outro. In: **Artes do Corpo e do Espetáculo: Questões de etnocenologia**. Salvador: P&A Editora: 2007.

_____, Érico José Souza de. Comicidade e Máscara na Roda do Cavalo Marinho de Pernambuco. In: MELO, Sergio Nunes. **Ideias de Gericó: Ensaios sobre o Cômico**. Florianópolis: UFSC: 2018.

RAUEN, Margarida Gandara (org.) **A Interatividade, o Controle da Cena e o Público como Agente Compositor**. Salvador: EDUFBA, 2009.

- REIS, João José. Batuque Negro: Repressão e perseguição na Bahia Oitocentista. In: Jancsó, István e Kantor, Iris (org.). **Festa: Cultura e Sociabilidade na América Portuguesa**, vol. 1, p. 339-358. São Paulo: Huitec: Ed. da USP: FAPESP: Imprensa Oficial, 2001.
- RIVERA, Tania. Ensaio sobre o Espaço e o Sujeito: Lygia Clark e a Psicanálise. **Ágora**, vol. XI, nº 2, jul-dez de 2008.
- RUSH, Michael. **New media in art**. Thames & Hudson, 2005.
- SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital** [versão digital]. Salvador: EDUFBA, 2006.
- _____, Ivani. Um Olhar que Dança: A experiência telemática ‘Versus’ do ponto de vista da câmera. In: **IX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Nordeste**. Salvador: Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2007.
- _____, I. A “consciência” de cada dança: reverberações de =corpo-rel(ação)-objeto. **Anais Poéticas Tecnológicas**. Seminário Internacional sobre Dança, Teatro e Performance, 3., Salvador, 2010. Salvador: PPGAC/UFBA, 2011, pp 77-88.
- _____, Ivani. De corpo presente na dança digital distribuída em rede. **Art Research Journal**, vol. 1/2, p. 125-143, Jul./Dez. de 2014.
- SCHECHNER, Richard. **Between Theater and Anthropology**. Pensilvânia: University of Pennsylvania Press, 1985.
- _____, Richard. **Performance Theory**. London–New York: Routledge, 2003.
- _____, Richard. **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. (org. por Zeca Ligiéro). Tradução de Augusto Rodrigues da Silva Junior et al. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012. Ebook Edição Google Books.
- _____, Richard. **Performance Studies: An Introduction**. London–New York: Routledge, 2013.
- SICART, Miguel. **Play Matters**. Massachusetts: MIT PRESS, 2014. Ebook Edição Kindle.
- SNOW, Marcus. **Into the Abyss: A Study of the Mise en Abyme** (tese de doutorado). Londres: London Metropolitan University, 2016.
- TAYLOR, Diana. **The Archive and the Repertoire: Performing cultural memory in the Americas**. Durham: Duke University Press, 2003.
- TENDERINI, Helena Maria. **Cavalo Marinho na fronteira traçada entre Brincadeira e Realidade**. Dissertação de Mestrado. Recife: UFPE, 2003.
- TURNER, Victor. **From Ritual to Theatre: The human seriousness of play**. New York: PAJ Publications, 1982.

_____, Victor. Liminal ao Liminoide: Em Brincadeira, Fluxo e Ritual. Um Ensaio de Simbologia Comparativa. In: **Mediações**, Londrina, v. 17 n. 2, p. 214-257, Jul./Dez. 2012. Tradução de Herbert Rodrigues. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/mediacoes/article/view/14343/11951>.

_____, Victor. **Do Ritual ao Teatro:** A seriedade humana de brincar. Tradução de Michele Markowitz e Juliana Romeiro. Rio de Janeiro: UFRJ, 2015.

VILLELA, Gustavo. Lei de 1941 considera ociosidade crime e pune ‘vadiagem’ com prisão de 3 meses. In: **O Globo**. 04 de dez. de 2014. Acessado em maio de 2018, disponível em: <https://acervo.oglobo.globo.com/em-destaque/lei-de-1941-considera-ociosidade-crime-pune-vadiagem-com-prisao-de-3-meses-14738298#ixzz5v6ryMAAR>

WINNICOTT, Donald Woods. **O Brincar e a Realidade.** Tradução de José Octávio de Aguiar Abreu e Vanete Nobre. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

_____, Donald Woods. **Playing and Reality.** Londres e Nova York: Routledge, 2009.

ANEXO I: O NEGRO NA IMPRENSA BAIANA NO SÉCULO XX

Um inspetor de quarteirão de Limoeiro (Minas) resolveu acabar com a vagabundagem local. Prendeu algumas crioulas, que viviam na pandega, deu-lhes uma enxada e fê-las limpar o caminho do cemitério. (*A Ordem*, 31/03/1900 apud DOS SANTOS)

Moradores do largo de S. Francisco e Terreiro pedem-nos que chamemos a atenção do sub-comissário da Sé para que faça cessar, por uma vez, sambas que ali se formam todas noites, incomodando assim silêncio. Os ociosos indivíduos, que fazem parte deste divertimento, primam pelos armamentos com que andam (*Jornal de Notícias*, 05/05/1900, ano XXI, nº 6086 apud DOS SANTOS).

Ao sub-comissário de Santana deixamos as feituras das seguintes linhas. “Menores vagabundos e gente de toda a laia costumam, todas as tardes e noites, reunir-se na venda ao Guadalupe, esquina da ladeira da Palma, e sem o menor respeito às famílias profiram obscenidade, lutam, embaraçam o transito publico, enfim, transformam aquele ponto em centro de vadiagem, a mais imoral. Alguns praças da polícia serão o bastante, para, sem violência, fazer afastar dali tão perniciosa vagabundagem e é o que esperamos do Sr. Capitão Ismael Ribeiro.” (*Jornal de Notícias*, 02/04/1902, nº XX apud DOS SANTOS)

Perguntaram-nos os moradores do Garcia e arredores, que providências tomou o Sr. Dr. Casseano Lopes para que se não reproduzam os escândalos do samba de sábado e domingo, em que tomaram parte sessenta pessoas vadias e turbulentas? Pensamos, porém, sem dar resposta à pergunta acima, que o Dr. Casseano Lopes, se quis cumprir o seu dever não se pode furtar às providências reclamadas pelo caso. (*A Baía*, 05/04/1904 apud DOS SANTOS)

Informam-nos pessoas residentes no Gantois 1º distrito da Vitória, e merecedoras de inteiro crédito, que há cerca de 9 dias, estruge sem cessar na Rua da Lama, um infernal Candomblé, que se tem notado, por vezes, alteração da ordem, não faltando na multidão de ociosos que tomam parte no aludido divertimento, que, dizem-nos, ser chefiado por um indivíduo, sem profissão chamado Antônio Chumaré. À autoridade policial pedimos providências em benefício dos moradores daquele lugar (*A Baía*, 18/04/1904 apud DOS SANTOS).

Pedem-nos para chamarmos a atenção do sub-comissário do distrito da Rua do Passo, para umas mulheres ociosas residentes à porta de um sobrado à ladeira do Carmo nº 83, que levam, diariamente, a provocar a vizinhança com palavras obscenas, terminando, à noite, com um incomodativo samba, que se prolonga até horas tardias. Áí fica a reclamação, digna de providências. (*A Baía*, 21/09/1904 apud DOS SANTOS)

Chamamos a atenção do digno Sr. sub-comissário da Vitória para uma casa à Rua do Politeama onde, segundo nos informam, funciona um candomblé, de vagabundos e desordeiros, com prejuízos para os livres costumes e para a moral pública. (*A Baía*, 30/02/1905, ano X, nº 2798 in DOS SANTOS)

Segundo queixa nos foi trazida, diariamente, se reúne no alto do Beco do Sapoty uma súcia de desocupados de ambos os sexos, cujo divertimento consiste em sambas, recheados de obscenidades, os que terminam sempre em charivari. Chefia esse bando de vadios José dos Santos, vulgarmente conhecido por Zé Doutor, um turbulento de marca, que umas 20 vezes já tem pernoitado no xadrez. (*A Baía*, 24/01/1907 apud DOS SANTOS)

A respeito de um samba que constantemente funciona na Quinta das Beatas e que teve conhecimento o sub-delegado do 1º distrito de Brotas, ontem para ali se dirigiu o sargento comandante do posto de Brotas, Alipio da Selva Pinto e apreendeu 3 violas, um pandeiro e um berimbau, além de duas navalhas e um facão. (*A Baía*, 14/10/1907 apud DOS SANTOS)

ANEXO II: COLETIVO A-FETO DURANTE AS MOSTRAS DE PERFORMANCE NEGRA DA GALERIA CAÑIZARES (2017-2019)

AprópriAção (2017)

Concepção: Ciane Fernandes

Paisagem Sonora: Felipe Florentino

Criadores/performers:

Ciane Fernandes, Diego Pizarro, Larissa Lacerda, Lenine Guevara, Ludimila Nunes, Luiz Thomas Sarmento, Susanne Ohmann, Victor Gargiulo.

Vídeo: Alba Vieira

Neste 20º ano de A-FETO, os pós-graduandos em artes cênicas da UFBA vem explorar suas pesquisas transformando apropriações em ações próprias de sentidos, texturas, propriocepções e inquietudes. Como podemos, enquanto grupo de artistas, pesquisadores, educadores e estudantes circunscritos à instituição (“branca”) oficializada e legitimada que é a universidade, abrir nossos processos à beleza, ao risco e riscos (no sentido de traços) de outros fazeres sem silenciá-los? Como realizar essa empatia e identificação de modo tão mestiço quanto o DNA de toda a humanidade (como já foi cientificamente provado), porém sem segregação nem omissão? Se tem uma coisa que o corpo pode, é poder. A cultura é pulsional e porosa, como nós. E é através dela que criamos uma teia de a-fetos, entre raízes e rizomas, encontros e desencontros, deslocamentos, desterramentos e reterritorializações múltiplas. Que venham as bênçãos de Aruanda para empoderar nômades, refugiados e navios negreiros em nós.

EntreTons (2018)

Concepção: Ciane Fernandes

Paisagem Sonora: Felipe Florentino

Proposição multimídia: Victor Gargiulo

Criadores/performers:

Andrea Rabelo, Ciane Fernandes, Carlos Alberto Ferreira, Gabriela Holanda, Gina Tocchetto, Iane Garcia, Isabel Valverde, Lenine Guevara, Lucio Di Franco, Ludimila Nunes, Marta Bezerra, Victor Gargiulo.

Fotos: Marcos MC

Entre tantos tons,intonia,sim,aceitação,em ação,reverberação. Entre outros, entretanto,no encontro de dois (ou mais),meio,testemunho,nascimento de fala,espaço de importância,sem importação,pé,nuca,guelras,entranhas,orifícios,volumes, texturas,em expansão. Qual o lugar de fala de cada célula anônima,esquecida,emudecida em vão? É entre tons e tônus,que se encontram matizes,matrizes,motrizes e(m) irreverente comunhão. Quem é o protagonista da história agora,mundo adentro,nos mares de plástico,das espécies extintas,distintas,SubTons no silêncio aquoso,em cada um dos/de nós na garganta? Espanta,espanca,espalha,umedece... Minorias majoritárias nos espaços de afetos... Quem escuta? Quem toca? Troca de papéis,estado civil,invisibilidades,marcas sem identidade. Dentes,dores e desafios... Estamos por um fio,linhas e fitas. Refeitos,raros,mas não rarefeitos.

Elemental (2019)

Criadores/performers:

Arilma Soares, Brenda Urbina, Camila Florentino, Carlos Alberto Ferreira, Carolina Diniz, Ciane Fernandes, Douglas De Camargo, Evandro Macedo, Fao Miranda, Fernanda Motta, Janete Fonseca, Lenine Guevara, Leonardo Paulino, Ludimila Nunes, Luiz Thomas Sarmento, Luzia Marques, Priscylla Lins, Renata Otelo, Sandra Corradini, Victor Gargiulo.

Qual o movimento celular que rege nossas presenças advindas do oceano, com suas memórias de trânsitos, deslocamentos, escravidões, devaneios, desejos, encantamentos e escapes? Quais os trânsitos e insurgências entre terra e mar, fogo e ar, transmutando espaços de poder em enraizamentos dinâmicos? Como nossas pesquisas nos movem entre esses elementos de modo inusitado e autônomo, rumo ao mais fundamental da materialidade, reconquistando complexas sabedorias da Terra e para a Terra? Reencontrando o que nos faz pertencer a esse planeta, transbordamos em possibilidades infinitas de presença, entre viagens e pousos, partidas e chegadas, criando elos de conexão em horizontes de celebração em tempos de mudança. Elementar é fazer da festa revolta, em lembrança da insurgência dos malês, cujos atabaques continuaram ressoando, num perpétuo rememorar de que o povo não iria se permitir escravizar mentalmente em silêncio. Fazer arte e festa enquanto forma de manter vivo o movimento celular, enquanto forma de aglutinar e existir – rindo, lutando, amando e brincando. Enlaçamentos de afinidade-infinidade, infimidade-expansão, células-cuidado, pulmão-algas, ventre-raízes, coração-asas, soma-pesquisa, espaço-vento, nós-você.