



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA

LEONARDO AMORIM ROAT

**ESPAÇOS DE RELAÇÃO E TENSÃO NAS PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO
E IN-PREVISTOS NA CENA CONTEMPORÂNEA.**

Palhoça

2015

LEONARDO AMORIM ROAT

**ESPAÇOS DE RELAÇÃO E TENSÃO NAS PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO
E IN-PREVISTOS NA CENA CONTEMPORÂNEA.**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem.

Orientador: Prof. Dra. Nádia Regia Maffi Neckel

Palhoça

2015

R54 Roat, Leonardo Amorim, 1979-
Espaços de relação e tensão nas práticas de com-posição e in-
previstos na cena contemporânea / Leonardo Amorim Roat. – 2015.
192 f. : il. color ; 30 cm

Tese (Doutorado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Pós-
graduação em Ciências da Linguagem.

Orientação: Prof. Dra. Nádia Regia Maffi Neckel

1. Composição (Arte). 2. Autoria. 3. Artes cênicas. I. Neckel, Nádia
Regia Maffi. II. Universidade do Sul de Santa Catarina. III. Título.

CDD (21. ed.) 808

LEONARDO AMORIM ROAT

ESPAÇOS DE RELAÇÃO E TENSÃO NAS PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO E
IN-PREVISTOS NA CENA CONTEMPORÂNEA

Esta Tese foi julgada adequada à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

Palhoça, 30 de julho de 2015.



Professora e orientadora Nádia Régia Maffi Neckel, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina



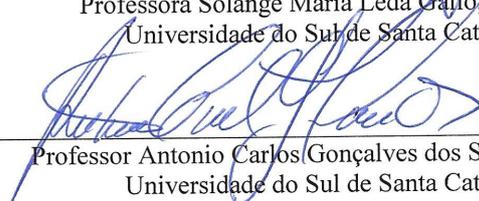
Professora Gisela Reis Biancalana, Doutora
Universidade Federal de Santa Maria



Professora Nadja de Carvalho Lamas, Doutora
Universidade da Região de Joinville



Professora Solange Maria Leda Gallo, Doutora
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professor Antonio Carlos Gonçalves dos Santos, Doutor
Universidade do Sul de Santa Catarina

“ATENÇÃO: PERCEPÇÃO REQUER MOVIMENTO” (Antoni Muntadas).

RESUMO

O objetivo deste trabalho é o de investigar as práticas de com-posição poético-estéticas cênicas contemporâneas. Perceber como estas proposições distintas do fazer cênico tradicional desejam criar a possibilidade da experiência do/no hoje. Trata-se de perceber como, através da ação do compor (que se apresenta distinta da ideia evocada pelo verbo compor), são articuladas as múltiplas possibilidades de produção de sentido, em que os espaços de relação permitem aos sujeitos, envolvidos em uma superfície de eventos, a troca de posições. A construção de um outro humano possível é investigada por meio de noções como jogo e autoria (que são levadas prática e conceitualmente ao seu desenvolvimento radical) e que deste modo apontam para uma proposição que tem nas possíveis rupturas pragmáticas, o instaurar de um outro olhar, um olhar que percebe a sociedade da/na cultura digital como um processo retroalimentador entre sujeitos e contextos. E tem o sentido e a experiência como resultantes dos espaços de relação, como consequências da tensão entre as discursividades colocadas na cena e possibilidade de textualização entre o que é a priori e/ou de sentido único e o que tende para o disperso e múltiplo em uma com-posição.

Palavras-chave: jogo. autoria. experiência. artes cênicas. com-posição.

ABSTRACT

The objective of this study is to investigate the practices of com-position of poetic-aesthetic contemporary scenic. Understanding how these different propositions of the traditional scenic wish to create the possibility of the experience of the/on today. It is to realize how, through the action of com-pose (which presents distinct from the idea evoked by the verb compose), multiple possibilities of meaning production are articulated, in which the spaces of relation allow the subject involved in a *surface of events*, switching positions. The construction of another possible human is investigated through notions such as game and authorship (which are brought practice and conceptually to their radical development) and thus point to a proposition which has in the potential pragmatic breaks, establish another look, look that perceives society of the/in digital culture as a feedback process between subjects and contexts. And has the sense and the experience as resultant from spaces of relation, as the consequences of the tension between the discourses placed in the scene and the possibility of textualization between what is a priori and/or one-way and which tends to stray and multiple in a com-position.

Keywords: game. authorship. experience. performing arts. com-position.

RESUMEN

El objetivo de este trabajo es lo de investigar las prácticas de com-posición poético-estéticas escénicas contemporáneas. Percibir como estas proposiciones distintas del hacer escénico tradicional desean crear la posibilidad de la experiencia del/no hoy. Se trata de percibir como, a través de la acción del com-poner (que se presenta distinta de la idea creada por el verbo componer), son articuladas a las múltiples posibilidades de producción de sentido, en que los espacios de relación permiten a los sujetos, involucrados en una superficie de ocurrencias, el cambio de posiciones. La construcción de un otro humano posible es investigada por medio de nociones como juego y autoría (que son llevadas práctica y conceptualmente a su desarrollo radical) y que de este modo apuntan para una proposición que tiene en las posibles rupturas pragmáticas, el instaurar de una otra mirada, un mirar que percibe la sociedad de la/en la cultura digital como un proceso retro alimentador entre sujetos y contextos. Y tiene el sentido y la experiencia como resultantes de los espacios de relación, como consecuencias de la tensión entre los discursos puestos en la escena y posibilidad del textual entre lo que es a priori y/o de sentido único y lo que tiende para el disperso y múltiple en una com-posición.

Palabras clave: juego. autoría. experiencia. las artes escénicas. com-posición.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1	124
Figura 2	125
Figura 3	125
Figura 4	126
Figura 5	127
Figura 6	128
Figura 7	129
Figura 8	130
Figura 9	130
Figura 10	131
Figura 11	132
Figura 12	133
Figura 13	135
Figura 14	137
Figura 15	137
Figura 16	138
Figura 17	139
Figura 18	142
Figura 19	142
Figura 20	143
Figura 21	144
Figura 22	145
Figura 23	146
Figura 24	147
Figura 25	148/149
Figura 26	151
Figura 27	152
Figura 28	153
Figura 29	156

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. OLHANDO PARA A CONSTELAÇÃO	18
3. COMEÇANDO A VIAGEM	20
4. PLANETA ESPECTADOR EMANCIPADO: UM DOS CORPOS CONCEITUAIS DA PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO.....	23
5. ESTRELA-OS CINCO ELEMENTOS: A (RE)SIGNIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS CÊNICOS CONSTITUINTES EM UM MUNDO CÊNICO DE CARBONO E SILÍCIO.	30
6. SATÉLITE- OBSERVAÇÕES CALEIDOSCÓPICAS	43
7. CORPO CELESTE: INESPECIFICIDADE E SUPERFÍCIES DE EVENTOS	48
8. PLANETA JOGO	55
8.1 ANÉIS DO PLANETA JOGO- PRIMEIRO ANEL: JOGADOR E JOGAR	57
8.2 ANÉIS DO PLANETA JOGO - SEGUNDO ANEL: O JOGO COMO ELEMENTO PROFANADOR.....	62
9. ESTRELA AUTORIA.....	71
9.1 FLANAR/NAVEGAR COM/ATRAVÉS DO JOGO - JOGO COMO AUTORIA E AUTORIA COMO JOGO	84
10. ESTRELA MAIOR - COM-POSIÇÃO	89
10.1 O COM-POR E AS PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO POÉTICAS.....	98
11. OUTROS CORPOS CELESTES - ESPAÇOS DE RELAÇÃO, ESPAÇOS DE TENSÃO E IN-PREVISTOS.....	107
11.1 ESPAÇOS DE RELAÇÃO.....	107
11.2 ESPAÇOS DE TENSÃO.....	109
11.3 IN-PREVISTOS.....	113
12. DESCRIÇÃO E ANÁLISE - <i>SUPERFÍCIE DE EVENTOS: APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS</i>.....	116
12.1 DESCRIÇÃO DE UM TRAJETO POSSÍVEL NA SUPERFÍCIE DE EVENTOS.....	124
12.2 APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS - O TRAJETO DA PERFORMER.....	154
12.3 APARELHOS DE AUSÊNCIAS - OUTRO VIÉS DE PRESENÇA DO PESQUISADOR...	158
13. CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS.....	161
REFERÊNCIAS.....	170
ANEXOS.....	178
ANEXO I - ORDEM PALESTRAS E WORKSHOPS PHILA7.....	178
ANEXO II - “TEXTO” RESULTANTE DO PROCESSO DA SUPERFÍCIE DE EVENTOS: APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS.....	182

INTRODUÇÃO

O que solicitamos, neste momento, ao leitor, é que ele se permita a criação de um espaço “vazio”, um espaço instaurado (quem sabe) pelo espanto de ouvir soar a sentença “foda-se a intenção do artista”.

Talvez o que pareça estranho agora possa demonstrar-se relevante na construção de uma reflexão referente às práticas que movimentam as inquietações estéticas/artísticas praticadas no contemporâneo, especialmente pela Cia. Phila7¹.

Quem sabe, assim, o “foda-se” demonstre-se uma interessante proposição de pensamento para tese, um interessante caminho porvir, um deslocar-se, um movimento sistólico-diafólico do/no espaço/tempo do hoje, entre vida e arte, pois foi justamente com este "foda-se", literalmente o mesmo do stencil (foda-se a intenção do artista), que me deparei no muro do centro de artes da UFPEL - Universidade Federal de Pelotas, em 2012 (vide figura abaixo).



Fonte: foto realizada pelo pesquisador - fotografia do stencil - UFPEL - 2012

Naquele instante, espaços “vazios” instauraram-se em mim. Foi através desse enunciado e com ele que eu decidi me colocar o desafio de pensar sobre o fazer artístico na contemporaneidade, abrir lugares para articular outras possibilidades poéticas e estéticas que tragam consigo a explosão

¹ O PHILA7 surgiu no início de 2005 com o objetivo de pesquisar novas linguagens e diferentes mídias. Desde seu primeiro trabalho, tem na imagem e na tecnologia ferramentas para o desenvolvimento de novos caminhos para as artes cênicas e vem lançando um olhar investigativo para a possível construção de novas linguagens que, aliadas às estéticas já estabelecidas, à grande velocidade de informação e à possibilidade quase infinita das redes que se formam através dela, busca parâmetros novos para uma poética contemporânea. O PHILA7 experimentou relações de contaminação de diversas linguagens artísticas até chegar à construção de espetáculos em que a internet transformava-se efetivamente em palcos virtuais (www.phila7.com.br).

atordoante do efeito metafórico contra esse estado de coisas cotidianas que, às vezes, não permitem que o pensamento seja íntimo da ação.

Afinal, olhar para a prática poético-estética de hoje, para o fazer artístico do/no contemporâneo, é atentar para mais do que uma tentativa de libertação de linguagens, de ações e fatos ordinários (da vida e da arte), é perseguir (mesmo que somente em pequenos momentos) a experiência de um encontro com o mundo, um mundo que talvez se encontre além de seu próprio remix e é composto de singularidades que desejam outras possibilidades sensíveis.

Assim, esta pesquisa caminha mais na direção das práticas do que das formas (apesar de utilizar-se delas como resultantes para exposição do processo percorrido, já que permanece em aberto).

Pensamos estas práticas por acreditarmos que olhar para o fazer e não somente para o resultado do fazer artístico pode ser uma eficaz tentativa de vislumbrar, ainda que de relance, outros modos de operar e colocar-se no mundo. E, desse modo, lançar luzes (mesmo que estroboscópicas) para encontrar as frestas, ou justamente nas frestas, ações poéticas divergentes do senso comum reproduzido pelo mundo do entretenimento e do espetáculo, já tão repetido à exaustão.

As considerações que serão tecidas a partir de agora serão sobre as ações poético-estéticas na contemporaneidade, que, apesar de terem sido inicialmente pensadas a partir do contato com um stencil (obra do campo das artes visuais), deslocam-se na direção da reflexão sobre práticas nas artes cênicas do/no hoje. (E quem sabe possam também atingir outros lugares distintos, numa possível onda explosiva, a posteriori da tese).

Tal deslocamento de pensar sobre uma arte e incidir em outra não é de se estranhar, especialmente no campo estético e, sobretudo, nesse emaranhado contemporâneo de noções e práticas líquidas, de fluxos e ações liminares, em que o encontro de uma singularidade com uma prática e/ou uma obra quase sempre também produz efeito em uma outra prática, resultando em uma outra proposição.

Desse modo, esse primeiro olhar/pensar/agir do muro da UFPEL não se fixa ali e sim desloca-se, desliza para repousar, especificamente agora sobre as práticas de com-posições² poético-estéticas ligadas às artes cênicas no contemporâneo e seus possíveis efeitos de produção de

² A noção de com-posição é distinta do termo composição e será desenvolvida posteriormente nesta tese.

sentido (como consequências imprevistas de explosões metafóricas) na *superfície de eventos*³: *Aparelhos de Superar Ausências*⁴ da Cia. Phila7, criado e realizado em São Paulo no ano de 2013.

Buscamos aqui entender como estas práticas colocam-se e agem como possíveis metáforas do estar no contemporâneo, pelo menos no plano estético (seu campo de atuação e circulação - em um primeiro instante), e como pretendem criar para seus viventes outras possibilidades de produção de sentido e constituição de experiência; ambas sempre conectadas com o tempo presente, tanto em práticas como em suportes utilizados.

Em outras palavras, apresentamos aqui a percepção de alguns aspectos do processo de feitura destas práticas poéticas, em que o surgimento das superfícies de eventos permitem a constituição da produção de sentidos (quem sabe de uma maneira até extravagante) para as livres singularidades desejanter⁵ participantes do evento, que agora se relacionam de modo intersubjetivo na troca/criação/fruição destas outras proposições, para que as formas resultantes possam, quem sabe, tornarem-se experiências (no sentido do termo de narrar proposto por Benjamin) para as partes envolvidas no processo, pois dialogam com questões, atravessam o seu ponto de partida e ancoram-se no hoje e em suas possíveis visões de mundo.

Olhar para este fazer poético do/no contemporâneo permite, entre algumas coisas, perceber como a instrumentação indicativa de gambiarras, das mais distintas linguagens/teóricas e práticas que existem, são armadas a fim de que todas as áreas sirvam para a poetização e aproximação de algo que se pode identificar como ser/estar no hoje, pelo menos dentro do universo artístico proposto, em que imaginários e ações de iconografias e unidades identitárias apresentam-se como fragmentados de fluxos caóticos em um disperso caminho.

Então, olhar para estas práticas, que colocam e dedicam atenção especial ao processo liminar de construção de sentido que ocorre na relação de seus atuantes, é olhar para um tipo de jogo que está ali exposto e proposto; de certo modo, é também tentar apresentar esta parte da experiência humana, como um desenvolvimento em processo em meio a coordenadas de espaço-tempo dispersas que se tem hoje.

³ Superfície de eventos, segundo Rubens Veloso - diretor da Cia. Phila 7, é plano das ideias formado por diferentes fluxos conceituais e artísticos (a palavra, o corpo, a imagem, as redes, as artes digitais, artes computacionais, etc.), que vão constituindo de forma rizomática esta superfície estética/ética/reflexiva, e que, portanto, apresenta-se distinta da noção de um espetáculo cênico como espaço conhecido.

⁴ Produção artística desenvolvida pela Cia. Phila7 no ano de 2013 e será analisada nesta tese.

⁵ Livres Singularidades Desejanter são, segundo Rubens Veloso - diretor da Cia.Phila7, “artistas” e “espectadores” envolvidos no processo. Receptor/intérprete/antecipador/emissor dos fluxos que emergem na superfície de eventos. Estão sempre transmutando de estado e se apropriando de todas as formas corporais, mentais de que possam se utilizar para o enredamento do plano da ideias no que é proposto.

Assim, todo o processo criativo empregado pelo Phila⁷, de transformar e remixar os elementos (materiais e filosóficos que são lidos pela Cia.) em ferramentas que possibilitam a fluidez de linguagens para a criação de sentido e poesia, é dar-se ao trabalho de deixar aberturas, ou até mesmo forçá-las ao nascimento/fissura, para que os deslizares de conhecimentos e fazeres permitam o vazamento e a construção do poético no estético. E aqui se toma por empréstimo um alerta dado por Tiburi ao pensar sobre a poesia na contemporaneidade:

o que chamo de poesia aqui não é pura produção de poemas, ou de arte, embora tudo isso possa ser incluído em nossa busca. O que chamo de poesia refere-se a um certo jeito de fazer contato com as coisas do mundo e poder dizer sobre elas a si mesmo, aos outros. Poética é a produção da vida, contra a antipoética, produção da morte, com que nos deparamos todos os dias (TIBURI, 2014, p. 19).

Desse modo, como praticar arte/poesia não pressupõe um *modus operandi* ou forma a priori, especialmente nos dias de hoje, o praticar ao qual se refere aqui nesta pesquisa é um estar desmontado o que existe na “cena” e entrar em processo. O praticar aqui não é ser, mas sim estar; sempre ser um sentido por fazer, poder atuar como metáfora⁶, gerar metáforas sem precisar de apenas um código específico a priori para colocar qualquer sentido em uso e/ou movimento. O praticar é que os agentes envolvidos no processo tenham contato entre si, possam criar sentido com as coisas e pessoas nas *superfícies de eventos* e, quem sabe, viver empiricamente através de um olhar ou gesto poético.

É desse modo que desejamos pensar estas práticas de com-posição⁷ poético-estética nas relações de “subjetividades expandidas” no hoje, percebê-las como práticas afirmativas de ação, como um modo de estar no contemporâneo, enquanto conjunto de ações. Mas não como ações conectadas a indivíduos e/ou a usos particulares de objetos e teorias fechados em si, e sim relacionar modos singulares de ação e posicionamento entre os participantes que interagem entre si e com o mundo ao seu redor.

Tais práticas baseiam-se na abertura a outros usos possíveis das linguagens e, de certa maneira, concebem-se como um modo de fazer que sempre se refaz e que concebe a relação na abertura, porque o modo de fazer relação é na abertura.

⁶ Aqui se entende metáfora no modo empregado por Donald Davidson (1994), para quem a metáfora não tem nenhum outro sentido senão o literal. E mesmo que não exista nenhum “sentido metafórico”, elas não são meramente ornamentos de linguagem, pois marcam o uso da linguagem na prática, fazendo com que escapem de conceitos fechados e nos apresentem novas coisas e ideias.

⁷ A noção de com-posição, termo cunhado nesta tese, será abordada e desenvolvida posteriormente em um “capítulo” específico para ela. Contudo, observamos que com-posição, que tem sua ideia em Jean Luc Nancy - no livro *Ser, Singular Plural* (2006), é distinta da ideia/conceito composição.

A possibilidade de expressão através da arte é a alternativa de usar a linguagem na suspensão de seus usos comunicativos e informativos, ampliando assim sua potência para além do que se pode imaginar em uso, prática, ação e forma, tanto em sentidos como em efeitos.

Para que seja possível um aprofundamento deste diálogo no tema proposto, solicitamos ao leitor que, a partir deste ponto, comece a pensar estas práticas como conexões, como fluxos que trabalham para o direcionamento de encontros entre as livres singularidades desejanter e o que é colocado na cena para jogo (fisicamente ou teoricamente), práticas de conversações, de trocas e escolhas em espaços tempos alternados, que, de certo modo, permitem vislumbrar até mesmo entre as linhas de pensamentos e teorias mais distintas (com suas afirmações e negações) ações de contiguidade na tentativa de construção de outra possibilidade de proposição poética.

Por isso, o que esta tese apresentará em seu percurso é a criação de uma constelação de pensamentos e ideias, um olhar para pontos que podem ser conectados, que exercem múltiplas influências entre si e que, se por vezes apresentam-se como distintos, distantes ou até contraditórios, aqui devem sempre serem vistos (e empregados) na construção de um outro pensar sobre o fazer cênico contemporâneo.

Afinal, os tempos atuais solicitam que toda observação para pensar a arte contemporânea seja, de certo modo, um modular em conjunto, uma forma de conectar grupos de saberes, posicionamentos e pontos de vista que, por vezes, são diferentes; portanto solicitamos aqui ao leitor que se fique com olhos e coração abertos e atentos.

Assim sendo, olhar para este mundo/objetos/ações desse modo pode apresentar-se como uma prática eficiente e produtiva, outro jeito de introduzir diversos itinerários flexíveis em uma pesquisa de doutoramento que tem no campo das artes o seu objeto.

Tal fato só é solicitado ao leitor, visto que o andar por tais espaços distintos, efetivamente flutuantes e deslizantes, já foi solicitado ao pesquisador em todo seu processo de pesquisa, e esta atitude demonstrou-se a mais profícua entre as posturas adotadas. Por isso, colocar-se atento para as misturas das possibilidades teóricas e estéticas envolvidas no desenvolver do estudo, mesmo que estas se apresentem provisórias e contraditórias, é, em certa medida, uma forma de perceber que certas alegorias e modos de ação são características de nossa época.

Logo, tudo o que aqui se dirá, o que aqui se silenciará, será uma tentativa de empreender sobre um jogo poético de con-viver e com-partilhar. Será uma tentativa de pensar sobre práticas de com-posição, que são ao seu modo a possibilidade da (re)experimentação da/na con-vivência da vivência nos dias de hoje.

É neste espaço-tempo do con-vívio e do hoje que estas práticas podem ter sentido e provocarem, imanarem, gerarem, a partir do lugar concreto das coisas tangíveis, o que ainda se poderá dar o nome de experiência. Não uma experiência que possa ser tomada como expropriada do homem de hoje, mas sim uma experiência que pode ser feita, (re)criada singularmente a partir de fragmentos vistos e unidos ao acaso (ou não) através do lusco-fusco de vagalumes das ações atuais que emergem na relação entre partes de um mesmo processo.

O que se vê, o que se toca e o que se sente podem ser mais do que a soma do todo, podem ser as resultantes dos sucessivos efeitos explosivos das metáforas contidas nestas práticas poético-estéticas, podem ser uma outra prática de poetização enquanto algo que move os envolvidos no jogo de abertura e relações.

Assim sendo, a continuidade dos temas abordados durante a pesquisa de mestrado, no desenrolar da pesquisa no doutorado, é importante e decisiva na realização do presente trabalho. Afinal, a investigação das questões abordadas na dissertação e o interesse no aprofundamento teórico das temáticas levantadas na pesquisa anterior irão propor e aparecer como pontos de partida das interrogações centrais deste estudo.

Também vale destacar o interesse pessoal do pesquisador em abordar o universo artístico-cultural, pois é meu desejo pessoal ampliar o debate e as contribuições nas pesquisas sobre relativo tema. Assim, pretendo que este caminho proposto sirva para aprofundar olhares e colaborar no desenvolvimento teórico-prático de pesquisas e ações relacionadas ao assunto central pesquisado, tanto fora quanto dentro do âmbito acadêmico.

Propor tal investigação a partir do campo das Ciências da Linguagem, tomando como apoio fundamental as contribuições provenientes dos campos da filosofia, estética e dos estudos culturais, significa pleitear uma interlocução qualitativa entre estas áreas de conhecimento e o universo atual das artes, o que contribui para uma análise significativa acerca do *status* que estas práticas estão adquirindo no cenário cultural contemporâneo.

Nesse âmbito, surge como possibilidade teórica consistente, a ser defendida aqui, a exploração das práticas poéticas de com-posição na estética contemporânea em que a ampliação/radicalização do jogo (re)aparece como um vetor constitutivo de uma (co)autoria entre as atuais

singularidades desejantes⁸, que compõem/constroem uma teatralidade múltipla em uma cena marcada pela imbricação/remixagem de linguagens, assim instaurando espaços possíveis para a produção de sentido e experiência estética no contemporâneo. Com tal abordagem, acreditamos cumprir com a condição de originalidade pertinente à investigação a ser empreendida com a tese de doutorado e contribuir com o avanço das pesquisas acadêmicas das áreas de conhecimento que aqui se encontram envolvidas.

A oportunidade de pensar sobre os diversos mecanismos influentes no desenrolar de uma prática de com-posição poético-estética emergente contribui para vislumbrar distintas percepções provenientes de outras ações, funções e papéis do/no processo relacional entre sujeitos e contextos na contemporaneidade, bem como seus efeitos em noções e ações em lugares distintos, em que ações cotidianas misturam-se e retroalimentam-se, tornando-se claras demonstrações das outras possíveis produções de sentido e das possibilidades de atuação das artes cênicas (re)significadas em um mundo de carbono e silício⁹.

⁸ Nesta tese desenvolve-se a noção de Atual Singularidade desejante, esta noção refere-se e relaciona-se com as Livres Singularidades Desejantes propostas pela Cia. Phila7, e que são, segundo Rubens Veloso: "os "artistas" e "espectadores" envolvidos no processo. Receptor/intérprete/antecipador/emissor dos fluxos que emergem na superfície de eventos. Estão sempre transmutando de estado e se apropriando de todas as formas corporais, mentais de que possam se utilizar para o enredamento do plano da ideias no que é proposto". Porém, a transmutação da ideia/palavra LIVRE proposta pela Phila7 para a palavra ATUAL, possibilita que esta nova nomenclatura use a linguagem para expressar e estabelecer a relação do ser que participa na superfície de eventos com o estado de presença (no/do agora). Afinal, este ser estabelece, cria e atualiza e devolve para o jogo o que por ele atravessa e é atravessado em todo processo. Pois, ele está implicado e implica sempre no momento presente e atual do desenvolvimento da tramaturgia, o que possibilita que outras relações entre os elementos utilizados tanto na poética, quanto na poética modifiquem-se.

⁹ Formulação da pesquisa da dissertação de mestrado: "As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: perspectivas de (re)significação dos elementos cênicos constituintes na cena contemporânea a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia"(2011). Orientação: Prof. Dr. Fernando Vugman.

Nesta formulação, a ideia das artes cênicas em um mundo de carbono e silício é que elas são uma manifestação da fractalidade como característica pós-moderna. Visto que a presença cênica, agora em duas frentes - ao vivo e na tela - começasse a ser tratada a partir de vocábulos provenientes do universo químico pela Cia. Phila7. Teríamos agora duas formas de presença: uma de carbono (dois indivíduos de carne e osso frente a frente) e uma de silício (uma das presenças ou ambas através de aparatos tecnológicos – telas ou holografia, por exemplo).

Desse modo, a discussão sobre a presença cênica desloca a pergunta (se o ator está ou não presente um diante do outro no virtual x real) para outra esfera, a esfera de qualidade da presença (se ele é real ou virtual) e não se discute mais sua existência. Assim, sempre estarão de forma genuína e existente um perante o outro, tanto os atores contracenando entre si como perante o público. Sua manifestação artística e sua presença são efetivas sua qualidade passa a servir como ferramenta de uso estético a serviço da encenação.

Percebemos aqui uma mudança importante no discurso sobre a questão da presença dentro do trabalho cênico desenvolvido pela Cia. Phila7, pois, tratando a presença a partir de vocábulos oriundos da química, a presença cênica deixa de ser questionada pela sua existência e passa a ser questionada enquanto forma. Os atores/*performers* sempre estão presentes, frente aos espectadores/usuários. O que muda seria apenas a forma de sua manifestação. Ela pode ser ou através de carbono, no encontro de ambas as partes no mesmo espaço físico ao mesmo tempo, ou através de silício, em que um dos interlocutores, ou ambos, apresenta-se sob a forma digital de bit 0-1, no mesmo tempo ou não; ou, por fim, as inúmeras possibilidades combinatórias de ambas as formas. O que pode ser discutido aqui é a qualidade da questão comunicativa, se ocorre de forma efetiva ou não em determinadas proposições estéticas, se esta maneira serve como possibilidade legítima para os fins para os quais está sendo empregada, ou se seria apenas um artifício tecnológico para chamar a atenção do público.

OLHANDO PARA A CONSTELAÇÃO

Pensar no redimensionamento de noções, teorias e práticas conectadas/remixadas, que são um outro modo de criação artística, é pensar no desenvolvimento de possibilidades de práticas de com-posição poético-estéticas contemporâneas, e esta é a direção desta investigação, aqui pensada a partir da *superfície de eventos Aparelhos de Superar Ausências* da Cia. Phila 7.

Buscar observações significativas para compreender o que é colocado nesta produção de arte contemporânea é, de certo modo, empreender-se no processo de montagem de uma constelação teórica e prática (talvez uma forma justa e eficaz para este trabalho). E assim analisar e perceber de forma dinâmica e atenta o que está sendo proposto neste contexto, permitindo que vozes diferentes das tradicionais análises das artes cênicas possam ecoar.

O caminho a ser percorrido a partir de agora na constelação que está a ser proposta não possui ordem fixa. Apresentaremos aqui apenas como uma sugestão de leitura, um indicativo de um possível caminho a ser percorrido. Afinal, cada estrela/planeta/corpo celeste possui força e características próprias, como será visto no decorrer do texto, e deve ser observado tanto em sua unicidade quanto na relação entre ele e as outras estrelas que formam esta constelação.

Os nomes dos “capítulos” desta tese são propostos a partir de termos da astronomia, obedecendo a um “critério” de acordo com sua dimensão e “importância” no referido campo científico. Portando, propomos uma relação entre os diferentes “tamanhos” dos astros, sua capacidade de conexão, “magnetude”, com os temas abordados em cada “capítulo” do estudo.

Também é importante atentar para o caminho que será percorrido, tendo em vista que o apresentado aqui será sempre apenas uma sugestão, pois o leitor deste estudo, com certeza, irá adicionar suas estrelas particulares e singulares (por afeto, memória e trajeto pessoal), que já fazem parte de seu próprio universo.

Assim como no objeto de estudo em questão, em que o “espectador” é livre para ir para onde quiser, do modo que quiser e juntar/relacionar o que é apresentado/posto em cena do/no modo que quiser, aqui também o andar por caminhos diferentes (texto, teorias, noções distintas), entre estrelas diferentes, é que formará relações diversas e necessárias para o jogo e a tese aqui proposta.

Esta opção é para apresentar não somente a forma do objeto de estudo em questão, mas tentar criar neste espaço (rígido do texto) a possibilidade de estabelecer sentidos próprios e amplos para além da própria ordem e do modo de leitura a que se está acostumado. Quem sabe assim, de outro modo, possa-se incorporar o singular de cada leitor, tanto com o que é apresentado quanto no

que será construído no entre, que influi e faz diferença em um objeto (*superfície de eventos*) que se pretende distinto das formas tradicionais ("espetáculo de teatro").

Esta é uma tentativa de proporcionar um olhar e de propor uma ação que tem outro modo de estar atento e perceber o que cada caminho pode propor, exatamente como o que acontece nas escolhas do jogo proposto pela Cia. Phila7 em *Aparelhos de Superar Ausências*.

Tal intenção na prática de escrita pode provocar confusão à primeira vista, mas acreditamos que seja realmente frutífera, ponderando sobre as ampliações nas observações e entendimentos das conexões entre os estudos abordados, o objeto do estudo e as observações propostas.

Assim, o processo como um todo dar-se-á através da interrelação da própria experiência, com/entre o modo de ação (jogar) e o material colocado. Pode-se, quem sabe, ou não, atingir uma outra possível experiência de compreensão do material proposto, e este fato também acontece nas superfícies de eventos, em que pode existir a produção de outros sentidos. Em outras palavras, cada ordem pelos pontos/estrelas aqui colocados pode (quem sabe) propiciar mais outras possibilidades de compreensão e entendimento do estudo proposto, obviamente que isso parte de um ponto pessoal e intransferível, e aqui pensamos nesta experiência como válida.

Por meio deste “método”, pretendemos questionar e relacionar diversas teorias e práticas usadas no desenvolvimento de observações como o/no objeto de estudo, para apontar, quem sabe, outras considerações sobre os modos de relação e produção de sentido inscritos nas singularidades de hoje, envolvidas em tal processo (de remixagem) e em suas possíveis relações/efeitos para fora das práticas e obras.

O que emana no atual cenário cultural é uma outra força, uma outra possibilidade de prática de com-por, uma forma distinta (*superfície de eventos*) que se mostra capaz de ser geradora de outras produções de sentidos. Sua pujança está, justamente, no fato de ser integrante do/no limiar primordial do cenário líquido das materialidades da/na contemporaneidade, que tem na diluição das fronteiras do pós-dramático (no caso do teatro) e nos deslizamentos práticos e conceituais (nas áreas da ciência e da filosofia) grande parte de sua potência.

Dessa maneira, de agora em diante, sinta-se convidado e livre para viajar por estas páginas, pelas estrelas, planetas e corpos celeste e suas relações. Boa viagem e bom jogo!

COMEÇANDO A VIAGEM

A estética cênica contemporânea apresenta uma cena fragmentada, intensificada em outros espaços e tempos, fontes de pesquisa e meios. Entre algumas das suas características principais está o fato de apoiar-se nas características das redes e da hipermídia para realizar o movimento da construção de sua própria linguagem, assim procurando manter-se viva junto aos sujeitos que a constituem como espaços de percepção e produção de sentidos nos tempos do hoje. Ela intenta lidar com os deslizamentos das formas contemporâneas de expressão, sejam éticas, estéticas, científicas, ou tecnológicas, e explicita sua natureza dinâmica de movimento, em que o jogo entre as atuais singularidades desejantes e todos os elementos apresentados compõem de forma simultânea um campo polifônico e polissêmico de condições para constituição (inter)subjetiva do sentido da obra, que pode, talvez, efetivar-se como experiência.

No decorrer desta investigação, mesmo antes de seu aprofundamento, e para pensar o porque do investimento nestas outras propostas, uma interrogação fez-se necessária: qual o lugar desta "arte" na cultura contemporânea? Cultura tão acostumada com formas “consagradas” de narrativa e “arte”, que muitas vezes não consegue mais provocar sensações (e “experiências”?) e atua, na verdade, amortizando o ser de uma possível vivência. Há espaço para esta “outra arte”, para o "novo" da/na arte neste horizonte contemporâneo? Italo Moriconi ilustra com consistência estas indagações:

De que valor geral, coletivo, público, pode ainda revestir-se a atividade artística nesta nossa civilização que a relega às casamatas corporativas da disciplinaridade acadêmica ou institucional? Civilização que, nas palavras de Sarlo, ‘tranca artistas em guetos esnobes ou faixas de mercado especializadas’. Qual o valor epistemológico, isto é, qual valor de revelação transcendente e de produção de conhecimento novo ou diferencial pode ainda ter a arte quando o conceito e as práticas da cultura universal foram tomados pela fantasmática da mídia, pelo ritmo da diversão incessante, pela lógica da lucratividade narcísica?
(MORICONI, 1988, p. 63)

Sem dúvida, essa pergunta estabelece-se como um eco cada vez mais pertinente em um mundo sem identidade definida, em que a velocidade de mudança atinge a todos e evidencia a interferência retroalimentar de sujeito e contexto em todos os aspectos práticos e teóricos da vida ordinária, do sócio-político ao artístico-cultural. Sujeitos com pouco espaço para a experiência, a qual até a arte transformada em entretenimento pode alienar e os colocar para fora.

Alguns desses aspectos, através do deslocamento e resgate de noções e conceitos, propõem pensar o tema do lugar da arte e o futuro das manifestações artísticas como forma e reflexo de expressão contemporânea.

Aliás, se todos os aspectos da vida estão cada vez mais imbricados uns nos outros, se estão se tornando cada vez mais indissociáveis, como poderia esta “arte cênica” com a sua atual percepção da total possibilidade de mistura entre os mais distantes aspectos do domínio humano, tecnológicos e analógicos (re)conectar-se novamente ao mundo e aos sujeitos que a produzem e a fruem? Qual o valor desta proposição? O que ela traz de diferente? O que traz para além da experimentação pura? Como lida com as características do tempo de hoje e com os sinais de rupturas e esgotamentos sociais, políticos, estéticos, identitários, entre outros?

Podem essas *superfícies de eventos* constituírem-se como espaços-tempos propícios para experiências para as atuais singularidades desejantes do/no hoje?

Podem ser entendidas como metáforas de um estar no contemporâneo? Uma outra prática, postura de vida frente ao mundo?

Para responder a tais indagações, esta investigação parte da hipótese de que enxerga as ações empregadas como práticas de com-posição poético-estéticas, um espaço de uma outra propositura de modo e construção/produção de sentido e um outro modo de fruir/conceber uma possível experiência (benjaminiana), em que efeitos pós-experimento sejam como a resultante da (re)mixagem de elementos distintos através de processo (inter)subjetivos, que, prioritariamente, originam-se através do jogo entre posições das singularidades envolvidas.

O jogo é um elemento de destaque nestas proposições, pois é ele que permite mobilizar e (re)significar e “unificar” várias noções, ações e ideias díspares envolvidas em uma mesma proposta. É através dele e com ele que se pode pensar em outras condutas (práticas e teóricas) importantes, inscritas nestas práticas. Condutas que têm já contidas em suas ações, por exemplo, a questão do foco de produção de sentido como um efeito, um fecho subordinado à relação entre as singularidades e objetos envolvidos no momento do acontecimento, e não como uma ideia a priori e fechada que já vem postulada por uma das partes da relação estética e que espera que seu sentido enquanto essência seja mantido ou perpetuado.

Agora, nestas práticas, o ato de jogar pretende-se como configuração necessária e radical e estende-se em todo o processo de com-posição poética. Age como condição *sin ne qua non* de uma outra possibilidade de autoria e geração de experiência. Correspondente a outra visão de estar e relacionar-se com o mundo (através do estético e lúdico), além de observar as coisas e ações como uma contiguidade, permite que o que está nas bordas, distante ou sem conexão aparente, seja interligado e atue em conjunto, atue de modo relacionado para que seja possível pensar. Talvez neste outro diálogo (até então não imaginado) existam práticas e formas de linguagens que coloquem a questão da cultura como algo desejável e a favor da questão da sobrevivência da

experiência, como uma espécie de oportunidade de criação da própria vida por meio do gesto poético, que se estende desde o próprio acontecimento em si, como no mundo a partir dele e para ele.

Assim, esta outra prática de com-posição poética estética que está sendo proposta pela Cia. Phila7 é marcada pelos efeitos das práticas e noções emergentes na contemporaneidade em vários campos (filosóficos, tecnológicos, científicos), em que o fluxo e a mobilidade são sempre condições de funcionamento para quem cria/joga em um espaço que pode ser vislumbrado até como lugar de resistência frente as práticas atuais e normativas de produção cultural do/no mundo do espetáculo.

Nos outros itens da constelação, buscamos orientar o pensamento no caminho que examine estes questionamentos, que permita que sejam expostas algumas ideias que estão sendo manifestadas em práticas contemporâneas em múltiplas áreas e que são, de certo modo, formulações pertinentes para olhar de frente um objeto que força os limites de sua própria constituição, produção e manifestação.

Só a partir daí poderemos enfrentar os problemas procedentes da hipótese formulada, que pretende perceber estes modos de agir como fundamentos de elaboração de uma prática de com-posição poético-estética contemporânea, especialmente as exemplificadas na *superfície de eventos* *Aparelho de Superar Ausências* criada pela Cia. Phila7.

Afinal, pretendemos justamente extrair do entrelugar do que será aqui apresentado, do movimento entre as noções abordadas, do deslizar entre as ideias aparentemente contraditórias, algo (mesmo que residual e muito sutil) que sirva como materialidade e que permita fazer uma reflexão sobre uma proposta de agir na criação estética contemporânea, que dê a oportunidade de observar as práticas contemporâneas de com-posição poético-estéticas como metáforas do estar no contemporâneo.

As práticas de com-posição poético-estéticas contemporâneas atuam nesta direção, jogando, profanando e renovando as ficções necessárias para a multiplicação da capacidade de produzir sentido no mundo e na vida. Por conseguinte, a noção de com-posição (o com-por), como gesto de ação e criação do/no fazer cênico contemporâneo, é o que será apresentado neste estudo.

PLANETA ESPECTADOR EMANCIPADO: UM DOS CORPOS CONCEITUAIS DA PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO

Um dos elementos de criação, que já merece destaque nesta investigação, é o que se conhece no fazer cênico tradicional como o espectador. Este elemento sempre, de um modo ou de outro, voltará a ser analisado ao longo de toda a tese (pois demonstraremos uma das conexões das criações das/nas ações propostas nas práticas de com-posição a serem desenvolvidas).

Na superfície de eventos, ele é tratado pelo diretor da Cia. Phila7, Rubens Veloso, como uma das singularidades envolvidas na feitura da obra; afinal, na *superfície de eventos*, artistas e públicos são *livres singularidade desejanter*¹⁰.

A partir de agora, pretendemos compreender teoricamente sobre a “atual singularidade desejanter” (espectador) dentro destas outras proposições. Sabemos que, em artes cênicas, dentro de sua própria história, por muitas vezes já se mexeu com a posição espectador. Diretores como Brecht (1898-1956) e Artaud (1896-1948) caminharam para um distanciamento ou para uma aproximação do espectador na cena. E apesar de tomarem os espectadores como passivos antes de suas proposições estéticas, como aponta Rancière (2010), estes diretores já postulavam, ao seu modo, que é somente através do movimento com/do o espectador (uma das partes envolvidas no processo de criação/fruição de uma obra) que se pode participar de uma outra cena; uma cena mais viva, que intentava restaurar o teatro sua “magia” e sua força.

É necessário manter a atenção e perceber que estes dois diretores/autores (Artaud e Brecht) trabalharam em cima de um falso problema, imaginando que no teatro o espectador sempre foi um ser passivo, e seria somente na sua “nova” posição na cena, com sua “recém” instaurada possibilidade de movimento, seja de aproximação (Artaud) ou distanciamento (Brecht) frente ao apresentado no teatro “antigo”, que o colocaria verdadeiramente como participante da cena, capaz de ser ativo e obter experiência em algo apresentado.

Podemos desmontar esta especulação através de dois autores. Primeiro temos o diretor britânico Peter Brook, que acredita que basta que um homem caminhe diante de outro para que uma cena aconteça e algo possa ser significado. Brook, em sua percepção, já toma a posição espectador não como passivo, não como sendo aquele que somente fica absorvendo as informações da cena e presta sua assistência somente como quem vê, mas como quem provê assistência e ajuda

¹⁰ Livres Singularidades Desejantes são, segundo Rubens Veloso - diretor da Cia. Phila7, “artistas” e “espectadores” envolvidos no processo. Receptor/intérprete/antecipador/emissor dos fluxos que emergem na superfície de eventos. Estão sempre transmutando de estado e se apropriando de todas as formas corporais, mentais de que possam se utilizar para o enredamento do plano das ideias no que é proposto.

na formação da cena com sua participação, através da construção de sentido do que está ali empregado, demonstra a importância e o movimento do espectador mesmo com a existência da quarta parede cênica.

Rancière também diz que a passividade não acontece, pois o espectador sempre trabalhou em conjunto com os artistas da cena, interpretando o que foi apresentado segundo suas próprias percepções. De acordo com Rancière, a emancipação parte do princípio da igualdade:

Ela começa quando dispensamos a oposição entre olhar e agir e entendemos que a distribuição do próprio visível faz parte da configuração de dominação e sujeição. Ela começa quando nos damos conta de que olhar também é uma ação que confirma ou modifica tal distribuição, e que “interpretar o mundo” já é uma forma de transformá-lo, de reconfigurá-lo. O espectador é ativo, assim como o aluno ou o cientista. Ele observa, ele seleciona, ele compara, ele interpreta. Ele conecta o que ele observa com muitas outras coisas que ele observou em outros palcos, em outros tipos de espaços. Ele faz o seu poema com o poema que é feito diante dele. Ele participa do espetáculo se for capaz de contar a sua própria história a respeito da história que está diante dele. Ou se for capaz de desfazer o espetáculo - por exemplo, negar a energia corporal que deve transmitir o aqui e agora e transformá-la em mera imagem, ao conectá-la com algo que leu num livro ou sonhou, viveu ou imaginou. Estes são observadores e intérpretes distantes daquilo que se apresenta diante deles. Eles prestam atenção ao espetáculo na medida da sua distância (RANCIÈRE, 2008, p. 8).

Brook (1999) e Rancière (2008) concordam com a premissa da não passividade do espectador. Portanto a conhecida quarta parede cênica, empregada nos espetáculos tradicionais de palco italiano, que foi apontada como uma importante maneira de colocar o espectador na “passividade” (talvez somente física - pois permanece sentado o tempo todo), funcionaria apenas como uma forma de proposição estética. Esta proposição possibilitaria ao espectador um determinado tipo de movimento, um tipo de ponto de vista, de opção de interpretação, mas jamais o colocaria em posição de concreta passividade, afastando-o completamente da cena, pois isso é impossível, visto que olhar para o mundo já é um ato ativo de (re)significar o que está sendo olhado.

Em entrevista para a Revista CULT, Jacques Rancière esclarece melhor sua posição sobre esta questão:

Em primeiro lugar, toda atividade comporta também uma posição de espectador. Agimos sempre, também, como espectadores do mundo. Em segundo lugar, toda posição espectador já é uma posição de interprete, com um olhar que desvia o sentido do espetáculo. É minha tese global, que não está ligada só a uma arte interativa. Todas as obras que se propõem como interativas, de certa maneira, definem as regras do jogo. Então, esse tipo de obra pode acabar sendo mais impositivo do que uma arte que está diante do espectador e com a qual ele pode fazer o que ele bem entender. Podemos dizer, então, que as obras estão no museu, na galeria, na internet, e o espectador é convidado a colaborar. Mas isso é só mais uma forma de participação, e não necessariamente a mais interessante (RANCIÈRE, 2010). (Disponível em <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/entrevista-jacques-ranciere/>)

Se no passado se pensava o espectador como passivo, agora, no hoje, estas outras práticas e formas da Cia. Phila7 tiram proveito da consciência da noção de que ele (a atual singularidade desejante - "espectador") é sempre ativo no jogo de significar.

Assim, as propostas estéticas atuais procuram, através de ações poéticas, estimular estes modos de atuação, interação, significação e participação do público, colocando-se como obras em que a questão relacional entre as partes envolvidas é mais radical e evidente, sendo talvez uma das suas ideias centrais e fundantes, tanto ética quanto esteticamente, para garantir o propósito de funcionamento de suas ações.

Em vista disso, o que a cena contemporânea abordada nesta pesquisa vem apontar é que, deixando a ingenuidade de lado, percebemos que hoje as práticas estéticas cênicas são mais do que a confluência dos caminhos artísticos percorridos pelos dadaístas, surrealistas, pelas vanguardas nos anos 60 e 70. Elas são proposições estéticas que tiram proveito de noções teóricas, como a apresentada por Rancière, e as usam somadas a outros campos, como a ciência e a tecnologia hipermediática, na tentativa de, através de uma radicalização extremada da posição e função da atual singularidade desejante ("espectador"), criar outras condições e possibilidades de produzir sentido na arte.

Dessa maneira, as proposições estéticas contemporâneas colocam de diversas maneiras e sob vários formatos o público em uma posição semelhante ao "navegar/flanar/zappear" pelas redes virtuais (online), pois quem vê algo também o seleciona e se relaciona com a ordem e modos de apresentação dos conteúdos para criar sentido. A constituição de sentido é resultado do efeito gerado pelo encontro entre quem "navega/flana/zappea" e o "link/conteúdo/objeto" ali colocado por ambas as singularidades em um processo constante de jogo. A ideia de como o elemento jogo se manifesta e atua nas práticas contemporâneas será melhor abordada em outra estrela da tese de modo mais aprofundado.

No trecho da entrevista acima destacada, Rancière também alerta sobre o modo como estas outras possibilidades "interativas" impõem sua marca/forma, que podem não ser necessariamente as formas mais interessantes, pois podem tornarem-se muito impositivas.

Assim, mesmo sem querer, elas acabariam agindo ao contrário de sua ideia conceitual de emancipação através de um princípio da igualdade entre o que é colocado na cena para (re)significar. Poderiam, mesmo sem querer, apesar de se empenharem em deixar mais caminhos possíveis para serem percorridos na construção da obra e produção de sentido, ao contrário, elas deixam menos possibilidades em suspenso, justamente por obrigarem seus participantes a se movimentarem de um único modo.

Mesmo que essa observação seja pertinente, a principal questão é que estas práticas de composição em suas ações e modos de operar demonstram-se como experimentações diferentes do habitual cênico, não melhores ou piores, apenas diferentes, acreditando que agir de outra maneira possa levar a outros possíveis caminhos.

Consequentemente, estas proposições poético-estéticas desejam, através de seu *modus operandi*, criar obras não pela obediência a um modelo fabular e aristotélico, mas pelas outras possibilidades de (re)significar o tema/assunto colocado em cena com quem está envolvido no acontecimento, no movimento, no jogo, de forma mais ampla, radical e plural.

Assim, justamente ao exacerbar a participação do “público” no jogo de (re)significar e produzir sentido, o que estas proposições fazem é deixar exposta a “estrutura” do funcionamento de seu modo de jogo, neste caso, um modo de jogar cênico distinto do tradicional, que tem como um dos seus princípios justamente tirar proveito desta posição e função da *atual singularidade desejante* (espectador).

Agora quem joga (ambas atuais singularidades desejantes) pode estar consciente de que uma outra configuração é possível na com-posição de sentido, e, portanto, a noção de autoria (a ser abordada/aprofundada em outra estrela) precisa ser (re)pensada, pois os ganhos intersubjetivos da obra podem se multiplicar. Uma vez que agora, nestas outras configurações poético-estéticas, as *atuais singularidades desejantes* têm a possibilidade de câmbio entre posições em espaços de troca (ora são quem cria, ora quem frui da obra) e, assim, passam a ser agentes que podem atuar em funções e lugares diferentes ao longo de todo o processo, ocasionando uma outra forma de produzir poética, estética e sentido.

Esta possibilidade de configuração de construção de uma obra pela Cia. Phila7 (de jogo e possibilidade de autoria) talvez se apresenta ou encontra-se nas bordas e fronteiras de um fazer cênico, justamente por colocar-se como estado extremo do/no jogo no fazer cênico. O que seguirá sendo trabalhado aqui neste estudo não são formas de proposituras que (re)inventam o jogo, mas as outras perspectivas das práticas de construção cênica empregadas e feitas por estas outras abordagens, que colocam os modos de ação e fruição (de ambos participantes) como integrantes de um jogo/obra contemporâneo.

A colocação acima, ao seu modo, corrobora a descrição que o diretor inglês Peter Brook deu sobre o que é o teatro. Para ele, teatro é o que acontece no encontro entre um grupo “supostamente preparado” (artistas) com um grupo “supostamente despreparado” (público); é neste encontro que o círculo fecha-se e algo emerge/acontece.

De certo modo, o que se coloca aqui é que a Cia. Phila7, também à sua maneira, reitera esta informação, porém a extremando, tratando os dois grupos não somente com a mesma importância em suas *superfícies de eventos*, mas os considerando como vetores de uma mesma e única relação necessária para a “completude” da obra, tanto na teoria como na prática, em que somente no jogo e encontro a produção de sentido (e “poesia”) é possível. Esse comportamento, no fazer cênico contemporâneo, os coloca em uma posição frente a outros grupos, pois, ao contrário da maioria dos “artistas”, que, quando o “público” não sente/compreende sua obra, coloca a culpa na falta de preparo pelo/do público, a Cia. Phila7 afirma que apenas não houve “produção de poesia e sentido” no que foi jogado, não aconteceu o encontro em sua plenitude, não sendo culpa disto ou daquilo, deste ou daquele que é responsável por algo da/na criação e fruição da obra; visto que é um processo radical de jogo e produção de sentido coletivo e intersubjetivo por quem participa da *superfície de eventos*.

Ao seu modo, Phila7 demonstra concordar com a afirmação do espectador emancipado de Rancière e, assim como o pensador francês, mantém o foco nas duas peças necessárias para que a relação e o jogo existam na produção de sentido. Contudo a Cia. paulista aponta seu foco para a importância da relação entre as partes envolvidas, abrindo caminho para que a relação entre as atuais singularidades desejantes seja (re)vitalizada e funcione em um outro modo de ação e de função do jogo, atuando como condição possível para uma combustão de (re)significados rumo ao fogo da experiência.

Se o que se pretende analisar é o modo, a construção e a prática empregada pela Cia. Phila7 no processo de com-posição poético-estética de uma *superfície de eventos*, é muito importante observar as partes envolvidas nele e suas relações, para poder perceber através do movimento realizado pelos agentes envolvidos na construção da cena não somente o modo como podem jogar entre si, mas como os espaços e os elementos colocados em cena atuam para tornar esta cena expandida. Realiza-se assim, um trabalho, um jogo e um movimento que, em primeira análise, permite que os agentes desloquem-se sem centro ou margens definidos e coloquem-se sempre em perspectiva a ideia de obra única.

Afinal, nesta outra proposta realizada pela Phila7, o que temos como final, como possibilidade de sentido, será sempre um imaginário de fecho, será um efeito de fim (GALLO, 1992). O “final” será a resultante (provisória) do choque entre as inúmeras enunciações (sociais e intersubjetivas) das atuais singularidades desejantes com os textos, objetos e ações colocados em cena em um instante preciso em meio ao que foi/está sendo proposto e pela forma como é jogada.

Desse modo, se é possível pensar no “espectador” como agente ativo, que além de fruir também cria, também podemos pensar que os “artistas” já não agem da mesma maneira, como quem sabe da “verdade” e conduz o público. As *atuais singularidades desejantes* (“artistas”) atuam agora apenas como os propositores das primeiras conexões que são colocadas na obra para criação de conteúdo; a partir de então, são jogadores com o público na produção de sentido. Eles (“artistas”) são propositores de condições criativas, que permitem e trabalham em conjunto com as atuais singularidades desejantes (“espectadores”) no jogo de (re)apropriar, (re)significar os elementos da/cena em outras possibilidades relevantes para construção de um sentido que seja manifesto em experiência coletiva e intersubjetiva.

E apesar de atuarem em um estilo mais próximo e semelhante ao modo de atuar e produzir sentido nas redes, em que o flamar é parte importante do que é apresentado, estas práticas contemporâneas de com-posição tentam ser a medida entre o fazer tradicional e o pós-moderno (pós-dramático - proposto por Lehmann), sendo no tempo contemporâneo uma distinta abertura no fazer cênico, que possibilita que a teatralidade construa-se de forma dinâmica e complementar em um espaço de tensão dialética, em que possa emergir e/ou ser “resgatada” a experiência. Nas palavras do filósofo Emanuele Coccia:

A experiência, a vida sensível, é sempre capaz de estar para além do lugar em que se produziu. Na realidade, ela está desde sempre em outro lugar, ou melhor, é o estar em outro lugar de toda forma. Toda a experiência é ativamente formulada pelos sujeitos, no entanto, não vive mais em nós do que for a de nós. [...] A experiência confere um corpo puramente mundano ao vivente. Ela é aquilo que dá concretude ao vivente, como também o liga ao mundo, a esse mundo, tal qual ele é aqui e agora, mas também a mundo tal que ele poderia ser em outro lugar e em outro tempo. Não fazemos senão apropriar-nos e libertar-nos das imagens (COCCIA, 2010, p. 69-70).

Assim, pensar na função e na posição da atual singularidade desejante (espectador) é começar pensar para além da relação que existe em si, é pensar na relação que existe entre os agentes entre si e com o posto em cena, é pensar na própria teatralidade e o que ela tem a ver com a experiência que podemos ter com/no mundo de hoje, pois se colocar em relação é mover-se, é criar, é dar espaço para o jogo. E jogar é o modo de fazer a busca pelo sentido expresso pelas redes (online) do contemporâneo. Jogar é o dar acesso e mobilizar a construção de outros usos para coisas que atuam dentro de contexto por vezes fixos; é, em certa medida, apresentar outra dimensão para a dimensão humana, que se pretende (re)significada, ao menos no campo do lúdico.

Como nos alerta Rancière (2010), “a temporalidade autônoma de uma revolução, os espaços que elas criam não correspondem jamais ao quadro conceitual que temos no início”. Assim, esta investigação segue (esta viagem pela constelação) seu percurso teórico-metodológico em sua busca por múltiplas (distintas) disciplinas e práticas, para que outros subsídios possam auxiliar as

condições de observação sobre a temática até aqui abordada, mesmo estando completamente imerso neste cenário.

ESTRELA - OS CINCO ELEMENTOS: A (RE)SIGNIFICAÇÃO DOS ELEMENTOS CÊNICOS CONSTITUINTES EM UM MUNDO CÊNICO DE CARBONO E SILÍCIO

Esta estrela apresenta e deseja retomar uma importante parte do estudo prévio desenvolvido na dissertação do próprio pesquisador. Aqui pretendemos apresentar algumas considerações que se julgam necessárias para compreensão do tema abordado, tanto para a prática como para a forma. A existência de um inédito fazer teatral contemporâneo, em que as artes cênicas incorporam os recursos da hipermídia como parte fundamental de sua feitura, potencializa a criação cênica como outra prática e forma de expressão artística/estética, na qual o participante é fruidor e criador do momento crucial de desenvolvimento da tramaturgia¹¹.

Esta outra configuração da apresentação de um “espetáculo interativo” fica exposta a importante e fundamental participação do “espectador” na apropriação e na criação de significados e metáforas através do conteúdo proposto pelo “artista” neste tipo de obra. Também é possível evidenciar o valor de quem assiste no processo de formação/criação da linguagem, exatamente como já foi apresentado no “Planeta Espectador Emancipado”, na constelação desta tese.

A existência de tais práticas e formas, atualmente, talvez possam ser justificadas como uma possível operação humana, em que o agir, o movimentar-se lança seus deslocamentos na busca de percepções e ações que podem transformar-se em entidades geradoras de outras compreensões de mundos válidas.

Na conclusão da dissertação de mestrado, acerca da mesma temática, foi colocada como citação final a seguinte colocação de Janet Murray em seu livro *Hamlet no Holodeck*.

Frequentemente supomos que as histórias contadas em um meio são intrinsecamente inferiores àquelas contadas em outro. Houve quem afirmasse que Shakespeare e Jane Austín trabalharam com formatos menos legítimos do que os usados por Ésquilo e Homero. Cem anos após sua invenção, a arte cinematográfica ainda ocupa espaço marginal nos círculos acadêmicos. O próprio ato de assistir televisão costuma ser rejeitado como uma atividade inerentemente inferior à da leitura, independentemente dos conteúdos envolvidos. Mas a beleza narrativa não depende do meio. Contos da tradição oral, histórias ilustradas, peças de teatro, romances, filmes de cinema e programas de televisão, todos podem variar do fraco e sensacionalista ao comovente e brilhante. Precisamos de cada forma de expressão disponível, e de todas as novas que possamos reunir, para que nos ajudem a compreender quem somos e o que estamos fazendo aqui (MURRAY, 2003, p. 255).

¹¹ Tramaturgia, segundo Rubens Veloso - diretor da Cia Phila7, é o código que passa a ser desenvolvido, que é específico, para cada trabalho, e cada instante no trabalho para que as Livre Singularidades Desejantes possam enredar e enredarem-se reflexivamente nos eventos da superfície. A tramaturgia não é só constituída pela palavra.

Tal citação aqui é tomada como um ponto de partida, e, nesse sentido, podemos imaginar que talvez seja possível "evoluir" e alcançar múltiplos meios sensíveis de expressões artísticas, sempre conectados com seu tempo.

Através da não-linearidade, estas outras proposições deixam de contar uma história sob modelo fabular – início/meio/fim, e o processo de com-posição da obra explicita a “des-hierarquização dos recurso teatrais” (LEHMANN, 2007) já contida no teatro pós-dramático¹². A ideia é que essa pulsão cênica passa a ser viva e criada de forma coletiva e colaborativa entre os elementos de cena e que participa do evento, justamente tirando proveito da configuração do atual sujeito fragmentado e descentrado dos dias de hoje, colocando-o em um cenário onde todas as combinações de sentido apresentam-se como possíveis e suscitam inimagináveis (re)significados.

Através dos diversos recursos tecnológicos/hipermidiáticos utilizados em cena (contracenação entre atores ao vivo e avatares virtuais, cenário real e holográfico, apresentação em espaços reais e virtuais simultaneamente, colaboração/interação ao vivo e no ciberespaço de cenários, maquinárias/objetos e pessoas), de modo objetivo ou subjetivo, é que cada participante amplia a sua possibilidade de dar forma única à obra a que assiste.

De certo modo, quem joga dentro deste/neste evento é o “principal” responsável por selecionar e encadear em sequência todos os atos/ações/situações apresentadas, apropriando-se dos elementos dispostos para formar a sua única e própria narrativa, semelhante ao modo de organização de disposição dos elementos em redes online.

O falso problema da postura original do "espectador" “passivo”, de apenas adentrar por um mundo em que a narrativa já está construída e tem sentido prévio, praticamente desaparece, pois a ele são dados o espaço e a função de realizar o mesmo movimento criador que antes era delegado “somente” ao “artista”.

O espaço do encontro (seja físico e/ou virtual) das materialidades propostas pelo "artista" dentro destas outras proposições, sob a forma não linear, passa a ser com o "espectador" justamente o espaço em que ocorre a possibilidade de produção de sentido, e, portanto, apresenta-se como sendo mais que um espetáculo enquanto unidade totalitária, aristotélica e fechada, conhecida tradicionalmente, é como um campo artístico de jogo muito amplo na construção provisória de significados.

¹² O teatro pós-dramático é uma denominação dada pelo estudioso Hans-Thies Lehmann, que pretende caracterizar as formas de ação teatral a partir do final do século XX, que seriam uma continuidade da estética do anos de 1960, que pesquisam e trabalham com novas possibilidades de comunicação no universo cênico; em que abdicam da primazia do texto (literário ou dramático) como base da encenação, configurando-se por não possuírem mais seu ancoramento em conceitos miméticos e estruturais aristotélicos.

À medida que atua, o participante torna-se o próprio produtor da narrativa polissêmica dentro do funcionamento destas *superfícies de eventos*. Assim, os resultados tornam-se imprevisíveis, variando conforme o movimento feito por quem participa, concretizando-se precisamente no ato de jogar, que ocorre na hora do acontecimento cênico e produzindo consequências na tramaturgia, que, por sua vez, obedecem a ordens randômicas, pessoais e intransferíveis. Tais resultantes são inferências provenientes do choque/encontro do posto em cena com as memórias/esquecimentos/imaginários/ideologias constituintes das atuais singularidades desejanças que jogam nestas *superfícies de eventos*.

Esta outra prática de fazer cênico do/no contemporâneo é, em certa medida, quase que exclusiva do teatro pós-dramático. São concretudes do tempo de hoje após um enorme processo cumulativo de experimentações e influências possíveis das mais variadas áreas artísticas. A expressão deste meio, relativamente “novo”, e sua força de comunicação afirmam as tentativas de “narrativas” pós-dramáticas como veículos artísticos legítimos da/na troca, criação/produção e circulação de sentidos e proposições em/entre agentes de um mundo relativizado, ágil e sempre em (re)construção.

Não é de se estranhar a voracidade com que as linguagens audiovisual e hipermidiática incorporaram-se nos acontecimentos cênicos atuais. Tal aproximação, de certo modo, é uma espécie de continuidade que foi originada nas artes performáticas dos anos cinquenta, sessenta e setenta do século XX, que, por sua vez, já continham genes vanguardistas dos surrealistas, dadaístas e futuristas, o que proporcionou alterações em vários aspectos do fazer teatral ao serem absorvidas por este. Atualmente as mudanças parecem ser mais significativas e podem ter produzido uma possibilidade de (re)posicionamento, uma distinta perspectiva e percepção sobre os elementos cênicos constituintes.

Ao identificar mudanças nestes elementos, percebemos mudança nas produções cênicas atuais. Tal fato deve-se em maior grau ao seu contato e fusão com o audiovisual e o hipermidiático, de onde surgem questões de ordem teórica e influências práticas em seus processos de elaboração.

Assim, vislumbram-se (re)significações nos seus elementos constituintes, já que estes apresentam-se transmutados, sintonizados com as transformações apresentadas em vários aspectos da vida contemporânea. Percebemos também que esses elementos foram impactados pelo desenvolvimento tecnológico e pelo modo de funcionamento e organização da internet e seus dispositivos de conexão e extensão.

Consequentemente, a incorporação destas técnicas e tecnologias ao fazer artístico cênico deve-se, em certa medida, à naturalização da presença cada vez mais constante de outras mídias e

artefatos tecnológicos em nossa sociedade, e, por conseguinte, seus funcionamentos e modos de operação tornaram-se passíveis de serem inseridos nas artes com maior frequência e despojamento.

A absorção de novas tecnologias pelos meios artísticos sempre ocorreu ao longo da história, é característica de todo o processo de desenvolvimento do universo artístico durante séculos e não seria justamente na contemporaneidade que ele cessaria.

Se o meio digital, a cultura digital já estão incorporados em outras atividades diárias, agora é que se entranham cada vez mais no campo das artes e, perceptivelmente nos últimos anos, segue ganhando terreno nas artes cênicas.

Por consequência, torna-se propícia uma abordagem sobre as influências do tecnológico nas artes, pois a maioria das questões evocadas neste modo de teatralidade surgem, de certo modo, proveniente de reflexões e ações sócio-comunicativas, que já vem sendo discutidas e utilizadas atualmente em diversas áreas de nossas atividades.

Afinal, as práticas tecnológicas adotadas no processo comunicacional dos dias atuais proporcionaram uma transformação no modo de relacionamento em sociedade, alteram a realização individual e/ou coletivas de tarefas diárias, as formas de expressão, os meios para troca de informações, os posicionamentos teórico-práticos frente ao mundo em assuntos e meios de qualquer natureza. O foco aqui segue, mesmo entre tantas questões, sobre o modo como se cria e se frui arte contemporaneamente, em todas suas formas de expressão no universo cênico.

O que evidenciamos aqui é que as mudanças originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos e aparelhos para produção, compartilhamento e armazenamento de informações, sejam elas textos, sons, imagens, etc., influenciam fundamentalmente as/nas condições criativas e nas formas "rígidas" de comunicação do/no hoje.

A convergência de mídias e a comunicação móvel, com aparelhos celulares inteligentes, já são exemplos das configurações destes "novos" tempos. A pesquisadora Lucia Santeaella assim apresenta esta mudança:

[...] nesta era de comunicação móvel, todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modelos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo, espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam (SANTEAELLA, 2007, p. 25).

É perceptível que as transformações, proporcionadas pela hipermídia¹³, obviamente estão atingindo todos os campos de nossa sociedade, mas nas artes, particularmente nas cênicas, o uso destes "novos" artefatos, mesmo que tardio se comparado às artes visuais ou à música em utilização, está criando possibilidades de aprimoramento e uso para produção, práticas e formas inéditas. Seu aparecimento e seu modo de funcionamento proporcionam que seja demandado um pensar sobre a suspensão/colapso dos elementos constituintes do modo "tradicional", que a definiam como singular no mundo das artes.

Em sua obra *Iniciação ao Teatro* (1998, p. 8), Sábato Magaldi nos apresenta o que considera como essencial:

[...] no teatro dramático são essenciais três elementos: o ator, o texto e o público. O fenômeno teatral não se processa sem a conjunção dessa tríade. É preciso que um ator interprete um texto para um público, ou, se quiser alterar a ordem, em função da raiz etimológica, o teatro existe quando o público vê e ouve ator interpretar um texto. Reduzindo-se o teatro à sua elementaridade, não são necessários mais que esses fatores.

Gostaríamos de acrescentar/evidenciar mais dois elementos constituintes ao que Magaldi chamou de fenômeno teatral, que sempre ficaram subtendidos durante o acontecimento cênico, mas sempre estiveram presentes, sendo fundamentalmente importantes e inseparáveis como princípios fundantes desta arte específica, conhecida também como arte do efêmero por muito artistas. Os elementos são: o tempo e o espaço. Acreditamos necessário o destaque para estes pontos, que devem somar-se de forma explícita a tríade essencial apresentada por Magaldi, ampliando-a desse modo para um quinteto essencial.

Esses dois elementos talvez sejam os mais substancialmente transmutados nesse outro jogo da incorporação/inclusão das tecnologias digitais pelas práticas e fazeres teatrais. Talvez não estivessem presentes explicitamente no que era considerado essencial em tempos atrás, pois a ausência de uma tecnologia que pudesse alterar tais elementos fazia com que estes estivessem presentes basicamente de modo inalterável.

Com o advento do digital e a quebra (ou encurtamento) de barreiras espaço-temporais, torna-se pertinente atentar-nos para eles como partes constituintes e fundamentais do que é possibilidade de fazer cênico e do que pode estar sendo modificado no fazer poético-estético da cênica contemporânea. Desse modo, o que passam a ser considerados como elementos constituintes de um acontecimento cênico são: **artistas – texto – público – tempo - espaço**.

¹³ O termo hipermídia aqui é concebido como nos apresenta Gosciola (2003, p. 15): “dois termos de uso freqüente neste livro são ‘novas mídias’ e ‘hipermídia’, definindo-se o primeiro como o vasto campo delimitado pelas tecnologias digitais e o segundo como o meio e a linguagem em que esse campo se encontra”.

Assim, uma *superfície de eventos*, como *Aparelhos de Superar Ausências* do Phila7, é uma acontecimento em que um grupo de atuais singularidades desejantes (“**artistas**”) propõem/expõem uma **proposição/texto** qualquer, para um grupo de atuais singularidades desejantes (“**público**”) em um evento/ação que contém em si **distintas possibilidades temporais** em vários **espaços (físicos e virtuais)** - ou como se pode melhor descrever - em espaços de carbono e de silício, ora simultaneamente, ora não.

Esta é a configuração dos elementos cênicos constituintes em práticas e formas contemporâneas que incorporam as transformações/transmutações advindas das “novas” mídias e tecnologias hipermediáticas. Esta (re)configuração dos elementos constituintes definitivamente traz consigo características que auxiliam a identificar tal processo de mutação. A não definição de uma única nomenclatura de suas práticas e formas surge como primeira característica. Cada grupo envolvido aborda e nomeia seus funcionamentos como desejar.

Nesta pesquisa, examinamos que, em palestras e workshops de debate sobre o tema, bem como em diversos artigos, livros e sites, esta prática cênica ainda em desenvolvimento possui vários nomes, entre os mais recorrentes encontramos teatro digital, teatro virtual, teatralidade virtual e pós-teatro. Os termos que aqui já estão sendo usados são os termos que foram desenvolvidos pela Cia. Phila7, e eles seguirão sendo apresentados e explicados ao longo deste texto.

Vale a ressalva que a Cia. Phila7 cria e transforma suas nomenclaturas de práticas e objetos em cada processo. Por enquanto, até o término desta tese, os termos aqui utilizados estão atualizados. Mas, ao que tudo indica, esses termos seguirão em constante transformação, seguindo o modo de ação e de sensibilidade que eles reconhecem como características das formas de comportamento provisório característico do contemporâneo.

Regressando ao pensar sobre os elementos constituintes do fazer cênico, esses são/estão (re)significados neste outro tempo-espaço da cena atual e apresentam-se como consequências inevitáveis da explosão entre as variadas articulações do quinteto essencial (**artistas-texto-público-tempo-espaço**) das cênicas e suas interações com os outros e possíveis meios expressivos (audiovisuais e hipermediáticos) somados ao cênico. (Re)surgem como anseios e expressões legítimas do tempo atual, que tem seu entendimento em uma perspectiva de realidade descentrada, em que as abordagens múltiplas e descentralizadas (do online) conduzem todos os envolvidos do processo criativo (que assimilam esta características) por caminhos confluentes dentro de uma outra e possível dimensão artística.

Desse modo, percebemos que resultam redimensionados os processos poéticos da cena contemporânea, contaminada pelas mais diferentes correntes artísticas, em técnicas, estéticas e

fazeres. O surgimento destas proposições estéticas ultrapassa as formulações configuradas em comportamentos de receituários repetidos e enquadrados nas narrativas pertencentes ao mero acúmulo de áreas. São proposições estéticas que, em princípio, são como minuciosas criações de associações e coeficientes discursivos que interagem entre si e tem o jogo como o elemento que (re)estabelece os (re)posicionamentos desta outra construção paradigmática cênica, que permite que **artistas-texto-público-tempo-espaco** assumam outras funções/posições e compreendam os diferentes fenômenos expressos através de modalidades cognitivas ubíquas, em representações não pré-existentes e sem sentidos *a priori*.

Olhar para os elementos constituintes enquanto quinteto permite perceber alguns aspectos destas outras propostas, permite compreender como eles são trabalhados e como ativam a (re)composição dos fragmentos da imagem caleidoscópica do universo teatral, como reconsideram os antigos esquemas formativos lineares em sua nova “dramaturgia” (agora tramaturgia) e como propõem preencher o aparente “vazio” criado a partir de histórias desconexas, que não obedecem uma lógica determinista, sob o apreço de uma estética ou de uma poética que atravessa realidades objetivas e apresenta verdades não únicas e plenas.

Os “artistas”¹⁴, sujeitos atuais dessa arte, são habitantes de um tempo em que o descentramento os apresenta como identidades contraditórias e não resolvidas, como representantes de múltiplos e complementares veículos de expressão cultural/estética. Seu trabalho não reside mais na construção de um “espetáculo” com um único caminho a seguir, que unicamente lança pistas para o público a partir de um texto dramático previamente concebido para exercer tal função. Agora são propositores de conexões, de links, de pontos de ancoragem e pontos de partida. Seu ofício foi transformado para tornar-se a ação que, ao mesmo tempo em que arremessa no espaço informações díspares de textos, imagens e sons simultaneamente, também as une e as conecta sob forma de sistemas abertos corporificados através de sua voz, de sua presença de carne e osso e operações virtuais.

A interpretação aproxima-se do jogo performático, misturando as materialidades e substâncias possíveis presentes na cena, e as técnicas empregadas pelos agentes da cena correspondem ao montante de técnicas que eles conseguiram absorver durante todo seu percurso artístico durante a vida, como pessoa, ator e performer.

Os “**artistas**” que trabalham neste “espetáculo” vêm de áreas distintas e atuam em conjuntos, e as ações feitas por eles nutrem a mistura de métodos teatrais seculares com técnicas

¹⁴ Não somente os atores e diretores são “artistas”, mas todos técnicos (como programadores) e envolvidos na feitura do evento que passam a ser encarados, na mesma medida de valor dos performers nestes acontecimentos.

modernas de dança, cinema e improvisações contemporâneas das artes visuais, somados aos conceitos do *happening/performance*. São os representantes de uma outra cena, que através da sintonia fina de seus corpos e tecnologias (analógicas e digitais), tornam possível exprimir e imprimir, através de diferentes disciplinas e habilidades artísticas, um outro jeito coletivo e descentrado de gerir os processos poéticos que com-põem a cena da emergente estética cênica do presente sempre na relação entre os participantes ativos no evento.

O texto, antes fonte primária de quase toda construção cênica tradicional, agora se apresenta como a combinação de distintas linguagens que são propostas. Não é somente uma única ideia prévia que vem antes da feitura da cena, pode ser qualquer coisa que possibilite a significação ou produção de sentido por parte de quem assiste ao espetáculo, escolhida ou selecionada antes ou durante o acontecimento, obedece a lógica da cena pós-dramática de Lehmann, continua deposto como ponto de partida e segue como mais um dos elementos apresentados em cena.

Este “texto” é um tecido orgânico, sua trama é a resultante composta de tudo o que é apresentado ao público e significado por este, através dos diferentes elementos colocados na cena e do trabalho dos "artistas". E seus criadores, os “antigos” dramaturgos, são substituídos por um grupo de criadores transdisciplinares, que unem em sua feitoria coisas diversas e transformam o formato de sua "redação" em uma confluência de fragmentos de imagens, de sons, de palavras e caracteres, de elementos tão distantes quanto possíveis em conteúdo e forma.

Desse modo, dão a este novo “texto” um caráter para além de uma “colagem”, em que existe espaços para leituras subjetivas, sejam elas lineares, não lineares, ou até mesmo caóticas. A produção deste "texto" funciona na mesma medida da produção discursiva: é viva e efêmera. O “texto” pode ser pensado como processo de “textualização” (GALLO, 2001) e resulta do choque dos muitos e diversos encontros discursivos, memórias, esquecimentos e singularidades dos atuantes do/no processo poético criativo. O “texto” apresenta-se a partir das/nas sobreposições do que é emitido em cena, com/através de processos (inter)subjetivos e é a resultante das relações entre seus ritmos, espaços, tempos e silêncios, é um tecido tramado em conjunto com fios polifônicos e polissêmicos filtrados pelas atuais singularidades desejantes dos participantes.

O "**público**", o outro sujeito da arte (outra atual singularidade desejante), também sujeito contemporâneo descentrado de identidade provisória e contraditória, continua sendo a outra parte essencial do acontecimento cênico, sem o qual este não existiria. Porém agora adquire de modo claro seu papel determinante e efetivo no encontro entre os dois grupos que compõem este fazer cênico contemporâneo. Torna-se notável a mudança paradigmática que assume este grupo nos outros “espetáculos” artísticos. Agora, é ele quem, de forma interativa, também assume as funções

de atuante no fazer cênico em conjunto com os artistas, isso de forma mais evidente e, por vezes, exacerbada. Sua atuação, seja através da sua participação silícica (através de aparelhos digitais e conexões pela internet) em cena via dispositivos digitais, seja pela sua participação carbônica (ao vivo no mesmo espaço em “carne e osso”) na seleção e apreensão dos fenômenos que ocorrem em sua presença, é determinante para o desenrolar do acontecimento cênico. Será ele que selecionará, de modo individual, o foco de sua atenção, abrindo espaço para uma compreensão e criação completamente única de tudo o que está sendo apresentado, mesmo que toda a elaboração e resultante seja trabalho coletivo. Afinal, será ele, unicamente ele, através das relações com o posto em cena, que fará o trabalho de conectar e enredar os elementos para feitura de uma trama que está sendo proposta.

O público, carbônico ou silícico, é o sujeito que (re)constrói a “narratividade” do “textual” no pós-dramático. É ele que trabalha, de certo modo, almejando encerrar (mesmo que seja impossível tal ação) o ciclo das possibilidades apresentadas. É ele que trabalha no intento da produção de sentido nestas práticas de com-posição, é ele que fecha o ciclo provisório na produção de sentido e o devolve para o jogo na *superfície de eventos*.

Mesmo sabendo que este trabalho não se encerra nunca, continua a buscar (re)significados no que está sendo apresentado, e desse modo vai (re)compondo continuamente a visão de um todo “fechado” de sentido em um universo repleto de enquadramentos distintos e múltiplos. O “público” posiciona-se nestas proposições como um dos operadores de conexões, relações, saberes e sentidos entre as partes de um todo fragmentado, e que produz fecho (provisório) para os sentidos “construídos” pela/para a materialidade apresentada.

O tempo, como unidade dramática, é desafiado, e por vezes até desconstruído. Pode ser encontrado fragmentado, relativizado na atuação formada pelos diversos elementos que compõem a mesma proposição estética. Sua desconstrução acontece com a ajuda dos recursos audiovisuais e digitais empregados na elaboração da linguagem cênica contemporânea e pós-dramática. Os computadores e seus softwares conectados entre si fornecem a este elemento a possibilidade deste elemento aparecer sob forma de diferente facetas, seja através de imagens pré-gravadas, multiplicadas nas telas e transmitidas pela internet, seja gerando duplos e dobrados temporais em que coexistem “artistas”, textualidades de variadas intensidades e inter-relações amplificadas entre os demais signos presentes na *superfície de eventos* de muitos espaços, físicos ou não.

O fluxo temporal passa a ser dilatado, ampliado em experimentos que compreendem interações entre as singularidades que participam em conjunto do evento, pois suas ações, seu jogo,

mesmo que realizado em tempos distintos e aparentemente desconexos uns dos outros, podem ser reagrupados por ambos (juntos ou individualmente) e são usadas para a produção de sentido no espaço ou ciberespaço onde se encontram.

O espaço constitui outra unidade dramática que pode ser implodida pelos recursos das “novas mídias” e da hipermídia, também se tornando instável, dividido, sobreposto, fragmentado. Multiplicado pelos meios e aparelhos digitais, ele pode ser “sentido e entendido” como um e/ou muitos espaços no desenrolar cênico na mesma “montagem teatral”, pode configurar-se como esfera de carbono no encontro presencial entre pessoas e/ou esfera de silício no encontro de avatares, separada ou simultaneamente.

De qualquer modo, é através do encontro das distintas subjetividades que se unem no acontecimento poético, que este elemento (re)compõem-se. É por meio de suas distintas configurações arranjos e (re)significações que ele inscreve outras geografias em uma poética em pleno desenvolvimento nestas proposições, que tem o jogo (radical) como elemento constitutivo.

As modificações deste/neste elemento cênico constituinte colaboram para a transcendência do trivial em emergentes formas estéticas contemporâneas, afinal, os encontros de presenças separadas pelas fronteiras físicas em um mesmo (ciber)espaço possibilitam ao “teatro” expandir-se e trazer o que está fora do edifício, jogado no mundo físico e no das redes, para dentro de suas paredes e, ao mesmo tempo, lançar para fora, lançar para o universo inteiro, suas ideias e conteúdos não mais aprisionados na caixa preta.

Consequentemente, através das atuais formas poéticas estéticas contemporâneas, verifica-se a possibilidade de transformação e (re)significação dos elementos cênicos constituintes. Este cenário atual apresenta-se como fruto de um processo cumulativo de técnicas, tecnologias, conceitos e noções que foram incorporando-se ao fazer das artes cênicas durante décadas, e também pode ser atribuído a “característica genética” do fazer cênico em assimilar outras fontes de saberes e práticas.

Assim, com estas outras formulações apresentadas sobre os elementos constituintes (**artistas-texto-público-tempo-espaço**), tem-se distintas possibilidades de tramar princípios de ação e criação para conceber outra proposição estética. Afinal, agora é possível alterar a habitual formulação cênica (de palco italiano tradicional) para um modo inédito de empregar ações, dizeres e efeitos sensíveis, propondo assim um fim, um meio e um início em ordem aleatória, multicausal e multi-sensorial, no encontro de (re)significações coletivas e intersubjetivas, em obras como *as superfícies de eventos*.

Este cenário, em que a linguagem tecnológica e digital conecta-se às artes cênicas, caracteriza a constante busca do diálogo humano através do estético. Mesmo que estas manifestações sejam/tenham caráter inapreensível, é possível verificar um processo inédito de cruzamento entre as respectivas linguagens (científica, artística e filosófica) em que surge a compreensão das possíveis rupturas pragmáticas no universo estético cênico.

Isso só acontece em decorrência de um olhar de sujeitos atentos ao que a revolução gerada pela cultura digital instaurada no mundo e também no campo das artes pode produzir. Visto que, o uso destas possibilidades ancorou a/na vida contemporânea um processo retroalimentador entre sujeito e contexto nos dias atuais, que, por mais inconstantes/flúidos que ambos sejam, acabam tendo como um dos efeitos resultantes de seu encontro, uma ampliação de outros caminhos percepção e ação no mundo .

Assim, podemos refletir sobre como o uso das tecnologias digitais, tanto para produção quanto exibição/compartilhamento, empregadas atualmente no uso da arte, implicam diferenciados regimes de representação, produção e subjetivação, e como suas manifestações demonstram o entrecruzamento arte-tecnologia como possibilidade expoente de (re)significação dos elementos constituintes das artes cênicas como linguagem. Como nos apresenta Cohen:

A criação de novas arenas de representação com a entrada, onipresente, do duplo virtual das redes telemáticas (WEB-internet), amplifica o espectro da performance e da investigação cênica com novas circuitações, a navegação de presenças e consciências na rede e a criação de interescrituras e textos colaborativos. Com uma imersão em novos paradigmas de simulação e conectividade, em detrimento da representação, a nova cena das redes, dos lofts, dos espaços conectados, desconstrói os axiomas da linguagem do teatro: atuante, texto, público – ao vivo, num único espaço, instaurando o campo do Pós-Teatro (COHEN, 2010, p. 99)

O que se pretende nas palavras acima não é o “Pós-Teatro” colocado por Cohen, nem o fato que suas possíveis inovações possam simplesmente atuarem como fogos de artifícios, trazendo beleza para uma noite demasiada escura e saturada, mas sim que as transformações, proporcionadas pelas “novas mídias” e hipermídia, obviamente atingiram todos os campos de nossa sociedade, mas particularmente nas artes proporcionam uma outra chance de estar e atuar.

Se a instabilidade trazida e incorporada dos elementos hipermidiáticos e seu modo de funcionamento/operação transbordam no fazer cênico contemporâneo, suas possíveis e diferentes modalidades possibilitam que emergjam outras formas estéticas, que por sua vez, proliferam-se em múltiplos discursos e modos de agir, sentir e ser, trabalhando de forma singular na maneira que se produz sentido na poética subjetiva para o sujeito de hoje.

Linguagens sonoras, visuais, orais, textuais, digitais, entre outras, tornam-se não somente fontes necessárias da/para a ação cênica, mas investem suas naturezas discursivas na produção de

uma obra de muitos (re)significados distintos (mas constituintes e complementares), e cuja amplitude da dissolução das fronteiras entre as artes (e ciências) atua como agenciador dos encadeamentos orgânicos entre formas e suportes, que mesmo tão díspares produzem jogos imprevisíveis.

Estas práticas apresentam-se como um sistema aberto de (re)significação, um modo mais aberto de “contar histórias” e/ou de produzir sentidos. Suas dinâmicas interativas propõem que as singularidades percorram caminhos sensíveis e singulares, repletos de conteúdos aparentemente desconexos e “vazios”, mas que no momento de (re)integração, de (re)combinação de/em uma rede relacional demonstram-se ricos pelas possibilidades libertadoras de suas imbricações e reafirmam o lugar do jogo na construção da relação entre os sujeitos, suas posições e funções, que agem como elementos fundantes de uma poética atual e emergem em outras instâncias discursivas, como frutos de encontros entre fractalidades multifacetadas, um outro modo de produzir sentido.

No projeto de (re)criação de um outro fazer estético cênico contemporâneo conectado com seu tempo, e contaminado pelas esferas (do espaço-tempo) das mídias hipermidiáticas e suportes tecnológicos, prenuncia-se, através do simultâneo e do midiaticizado, uma prática de com-posição poético-estética polissêmica, uma outra forma que joga e articula com/nas memórias, imaginários, construções de ordem sociais. Uma forma que provoca a permanente (re)construção de sentidos e (re)significados como consequências provenientes dos remixes de todos os elementos envolvidos no acontecimento “teatral”.

Instaura-se a construção da multiplicidade da produção de sentidos no fazer cênico, justamente na possibilidade de câmbio de lugar/função entre as posições sujeito que se alternam na feitura do jogo. O aparecimento de acontecimentos/eventos anuncia-se sob a forma de fusões entre formas carbônicas e silícicas, analógicas e digitais, que operam nas alternâncias de fluxos criativos que propõem, através das proposições cênicas contemporâneas, paisagens poéticas inscritas em uma temporalidade e espacialidade própria dos novos signos teatrais.

Os *inputs* e *outputs* provenientes destas formas e seus elementos de "montagem", hipermidiáticos ou analógicos, de saberes práticos ou conceituais, estabelecem outros parâmetros para esta e demais investigações cênicas, bem como para a criação de outras linguagens, em que as trocas entre os componentes/agentes/elementos existentes geram uma cena com processos contínuos.

Estas (re)construções são possibilidades de teatralidades inéditas e caminham na condição de colocar em diálogo teorias de diversas áreas: da linguagem, sociologia, filosofia, entre outras, com as práticas e pesquisas cênicas desenvolvidas nos dias atuais, possibilitando uma expansão do

campo de visão, e, quem sabe, do pensar este outro fazer cênico como gerador e objeto de proposições conectadas a um modo de viver polissêmico e polifônico.

Afinal, trata-se de uma proposição multiplicadora de sentidos e experiências, em que o jogo (re)aparece como elementos que instauram outras condições de autoria e que talvez sirvam até como uma metáfora do viver e movimentar-se na contemporaneidade. O processo (o jogar) não é o produto, mas sim o elemento contínuo que dá sentido ao que é proposto pelo/no acontecimento/discurso que ocorre em uma era de deslizamentos das/nas margens e sem centro fixo.

SATÉLITE - OBSERVAÇÕES CALEIDOSCÓPICAS

A feitura destas montagens ancoradas na multiplicidade de dispositivos distintos, teóricos e práticos, também carregam consigo um modo diferente de compreender a construção de "narrativas". As associações para construção de "narratividades" presentes nas possibilidades estéticas em particular dos modelos contemporâneos, como na Cia. Phila7 em suas *superfícies de eventos*, podem ser observadas através da metáfora do caleidoscópio, proposta por Janet Murray, em *Hamlet no Holodeck* (2003). A pesquisadora apresenta esta noção da seguinte maneira:

Vivenciando histórias entrelaçadas como uma unidade, podemos aperfeiçoar a capacidade caleidoscópica de nossas mentes, nossa capacidade de imaginar uma vida a partir de múltiplos pontos de vista. [...] O poder caleidoscópico do computador permite-nos contar histórias que refletem com maior sensibilidade a virada do século. Não acreditamos mais em uma realidade singular, numa visão única e integradora do mundo, nem mesmo na confiabilidade de um só ângulo de percepção. No entanto, retemos o desejo humano fundamental de fixar a realidade sobre uma tela apenas, de expressar tudo o que vemos de modo integrado e simétrico. A solução é a tela caleidoscópica, capaz de apreender o mundo como ele se apresenta de diferentes perspectivas – complexo e talvez incompreensível no final das contas, mas ainda assim coerente.

O caleidoscópico fornece uma organização das imagens em forma de mosaico valiosa para o entendimento de possibilidades de distintas construções de meios expressivos do teatro contemporâneo. A quantidade de informações contidas numa imagem caleidoscópica é da ordem dos padrões multifacetados, estilhaços justapostos da divisão de imagem em muitas, separadas e conectadas pelo mesmo aparelho.

A disposição das fractalidades do sistema fornecido por tal dispositivo permite, e não impõe, uma escolha dos padrões a serem observados por quem vê as imagens geradas da fragmentação proporcionada pela ação do caleidoscópio. Quem observa compõem ou recompõem a imagem que deseja ver através do dispositivo em questão, (re)ordena as múltiplas formas pertencentes ao caleidoscópio, assim como as possibilidades de fragmentação e (re)montagem da imagem cênica nestas propostas.

Mesmo que desassistida de intenção, a com-posição oferece aos seus participantes outras maneiras de elaborar os elementos da/na cena. Isso ocorre de forma impactante, especialmente através dos "novos aparelhos" (físicos ou conceituais) colocados no "palco" nesta outra prática poética. Câmeras, telas, internet, projeções holográficas interativas e teorias e noções da filosofia contemporânea misturam-se em jogo com novos e/ou outros elementos tradicionais do teatro (figurinos, texto, etc.), e em sua integração emerge uma tentativa de demonstrar uma maior autenticidade e multiplicidade de sentidos e (re)significações para uma obra conectada com a sensibilidade do tempo presente.

Evidentemente o uso do recurso hipermidiático acontece através do computador, smartphones, tablets, etc. Em razão destes aparelhos estarem tão presentes na sociedade atual, para as mais variadas funções e atividades, são eles que servem como o centro de emissão e recepção das fragmentações e projeções das imagens, sons e demais informações do acontecimento cênico. São estes dispositivos com seus recursos de aplicativos e softwares para os mais variados fins de manipulação de conteúdo digital, audiovisual e textual que permitem, pelo menos na parte prática e física, o funcionamento do caleidoscópio.

O pensamento de Murray contribui para a percepção de aspectos inerentes a estas propostas de poéticas cênicas, principalmente com o uso do computador/smartphones/tablets como importantes ferramentas de construção de uma tramaturgia fragmentada, múltipla de sentidos, formas e conteúdos.

Mesmo que estas proposições estéticas não pertençam a uma classificação única, o que se pode constatar até o presente momento é que possuem algumas características em comum:

- a) possibilidade de utilização de dispositivos e recursos digitais em cena (câmeras de vídeo e foto, computadores, softwares de manipulação de imagens, sons, texto, celulares, internet, streaming de vídeo e áudio, projeções holográficas, tridimensionais e volumétricas etc.);
- b) possibilidade de ampliação de sua duração no tempo e no espaço;
- c) possibilidade de recurso ao uso da linguagem audiovisual em sua construção narrativa;
- d) possibilidade de deixar subprodutos como registro em sites da internet (audiovisuais, gravações de áudios, textos, etc);
- e) possibilidade de serem interativos digital e/ou fisicamente;
- f) possibilidade de serem criados em processo colaborativos de lugares geograficamente distantes, ao mesmo tempo;
- g) podem possuir grupos multidisciplinares de artistas e técnicos (pessoas de áreas diferentes constroem um mesmo trabalho);
- h) na maioria das vezes, são fragmentados espacialmente durante sua execução (não podem ser apreciados por seus espectadores como um conjunto único de um mesmo lugar);
- i) não possuem nome definido;
- j) propõem novas possibilidades narrativas (através de misturas complexas de organização de seus elementos via de montagem caleidoscópica).

Tais características retiram estas proposições estéticas da visão cênica tradicional, saem do entendimento dominante que se entende como teatro convencional. Afinal, seu tempo, espaço,

conteúdos convergem, divergem, fragmentam e ampliam sua compreensão na mesma medida em que sua forma singular de composição cênica restringe ou abre caminhos para seus espectadores.

A imagem que se tem de teatro, com o qual se está acostumado, tende a desaparecer nestas proposituras estéticas e surgem em seu ambiente limiar uma outra linha fronteira, um outro espaço entre o mundo teatral conhecido e algo diferente conectado com as ações “cotidianas” do mundo contemporâneo.

É perceptível que estes eventos artísticos flertam com muita proximidade das artes performáticas e multimídiaicas, que sempre se conceberam livres quanto a dogmas e possibilidades de experimentação de conteúdos, uso de dispositivos e suportes, criação de formas e linguagens, tanto para artistas como para público.

O uso declarado dos recursos e linguagens audiovisuais, bem como de “novas mídias” e da hipermídia, vem corroborando para uma alteração na estética cênica contemporânea: a modificação da construção de uma estrutura de narratividade.

Afinal, se a desconstrução da narrativa dramática já era sensível em um teatro em que as formas de concepção de montagem apresentavam indícios de um abandono, ou migração de vários artistas e grupos, das formas aristotélicas, fabulares, lineares para formas mais “desconexas”, não lineares, atualmente conhecidas como pós-dramáticas, é com a incorporação quase massiva destes outros elementos (linguagem audiovisual e hipermídia) no jogo teatral que a narratividade pós-dramática ganha vitalidade e força.

Percebemos, através do uso destes aparatos, um aumento das condições para o desenvolvimento destes modos de fazer cênico, seja pela assimilação pelo público das novas ferramentas empregadas em cena (pelo seu contato com estas tecnologias no dia a dia e/ou pela maior pré disposição do “público” com estas outras formas e suportes), seja pelo apuro de justaposições que constroem este novo ambiente imersivo proposto por “artistas” dispostos a extrapolar limites de seus conhecimentos e regras até então “fixadas”.

Os apontamentos dispostos até aqui indicam que é necessário perceber que a tríade essencial (**artistas-texto-público**) apresentada por Sábato Magaldi, em que a essência teatral ficava restrita a três elementos, constitui uma proposta que não dá mais conta de administrar os pensamentos, conceitos e paradigmas sobre esta emergente estética cênica, em prática e forma. A proposta de ampliação de três para cinco os elementos que constituem as artes cênicas corrobora isto. Claramente, estas outras proposições estéticas desdobram-se como uma das possibilidades de um processo cumulativo de desenvolvimentos artísticos de distintas áreas ao longo do tempo, desde

Duchamp e os surrealistas, passando pelas artes performáticas até somar forças com a incorporação da linguagem audiovisual e todos os recursos existentes e emergentes do campo digital.

Não seria estranho pensar então que dentro do contexto contemporâneo surgisse, daqui a alguns anos, um “teatro” com o qual todos estivessem familiarizados com o múltiplo, com o transdisciplinar, com o somatório simbiótico do "teatro" e do digital. Quem sabe até pudessem desfrutar com alguma naturalidade destas propostas e brincar entre as diferenças delas e as do palco italiano convencional.

Seriam ambos remixes, com nomes já definidos, classificações surgidas das formas da hipermídia com os resquícios tradicionais das cênicas em suas ações mais íntimas, pois a evolução do teatro (entendida aqui como as transformações ocorridas desde da existência desta arte) tende a comprovar o poder de sobrevivência do teatro, justamente através de sua capacidade única e simbiótica (e/ou, às vezes, osmótica) ao longo do tempo, de conseguir extrair para seu benefício o que acha de proveitoso nos processos diferenciados com os quais se relaciona.

Vale destacar, aliás, que hoje temos a teatralidade apresentando-se em um momento ímpar no possível surgimento de uma distinta prática poético-estética, correspondente ao tempo vivido no surgimento de outras vanguardas, como por exemplo, o período correspondente ao vivenciado por Duchamp (1887-1968) e pelo coletivo Fluxus (1960-1970), no surgimento e afirmação da arte performática e do *Happening*.

Ainda mais se pensarmos que os indícios de uma presença tecnológica que marca e invade tantos territórios simultaneamente, como é o caso dos recursos hipermidiáticos atualmente em seu diálogo com os mais distintos suportes artísticos, é similar e remonta aos indícios que também ocorreram quando o advento do vídeo invade a cena estética e artística no final dos anos de 1960.

Hoje, não se questiona mais sobre alguns nomes de produtos artísticos surgidos nesta época. Alguns deles, inclusive, já possuem editais governamentais para apoio as suas práticas de desenvolvimento, fato que demonstra uma assimilação de várias partes da sociedade (incluindo instituições regulamentadas) frente a estes produtos estéticos que uma vez foram revolucionários e não tiveram, por um período de tempo, nem um nome. Estamos falando das conhecidas nomenclaturas: video-arte e video-dança.

Estes processos artístico-experimentais acima destacados, frutos de uma época (1970/1980) que se notabilizou por experimentações transgressoras, hoje são “relativamente definidos” ao referente de classificação no universo das artes em geral e possuem características que podem uní-las como uma forma de expressão autônoma e “reconhecível” enquanto “unidade”.

Tais fatos podem estar ocorrendo neste mesmo período histórico do hoje, pois as misturas de teorias e das práticas cênicas encontram na união com as "novas mídias", tecnologias hipermidiáticas e seus recursos digitais (de velocidades sem precedentes) oportunidades de proporcionar modificações de lógicas lineares em ordens não lineares, afetando, de forma prática e sensível, os saberes e ações sobre as substâncias usadas como matéria-prima do/no fazer cênico.

Outro ponto de destaque são os modos de pensar e agir em rede, pois as conexões em rede também estão alterando os processos cognitivos de ação, assimilação, produção e reprodução de conteúdo de qualquer natureza.

Uma revolução via digital de ordem sem precedentes atingiu os diferentes pedaços da vida humana em suas mais distintas instâncias e transmutou para sempre algumas ações da atividade humana em seus eixos fundamentais. Várias atividades de comunicação, culturais e sociais acontecem de forma diferente do que era realizado no século passado. Isso não traz em si o gene benéfico de melhoria, não carrega por si a condição de que sejam melhores que as formas antigas, apenas são diferentes. Isto serve também para as *superfície de eventos*, não são melhores em nada, apenas distintas do teatro que conhecemos.

Sendo proposições diferentes, emergentes de um momento histórico também caracterizados por revoluções, torna-se também legítimo pensar que sejam uma outra forma e prática de criação de arte, que sejam e desejem diferente e que almejem que algum aspecto do ineditismo de sua forma de funcionamento atue como possibilidade de expressão conectado e/ou oriunda do mundo cênico com o viver no contemporâneo.

Isso já ocorre nos dias de hoje, e o trabalho *Aparelhos de Superar Ausências* da Cia. Phila7 pode ser usado como exemplo aqui. Talvez seja o surgimento de algo distinto e que deve ser observado com atenção, pois atua em lugares que apresentam transformações para além de meros desdobramentos.

Nesta disposição, é necessário seguir o caminho por mais algumas estrelas desta constelação para perceber como algumas ideias e características de autores de distintas áreas podem ser conectadas para chamar a atenção do que possivelmente habita esta proposta radical, de como ela se articula e, possivelmente, funciona .

CORPO CELESTE: INESPECIFICIDADE E SUPERFÍCIES DE EVENTOS

Nesta parte do percurso, observamos a necessidade de pontuar um pouco sobre o lugar onde pode ser situado o acontecimento poético estético abordado neste estudo, em outras palavras, onde ocorre a superfície de eventos, e como esta está ligada ao modo de articulação de parte da arte produzida atualmente, visto que a estética de hoje tem investido na questão de sua produção para além da simples mistura ou hibridização de materialidades, suportes ou conteúdos.

A arte hoje transita entre espaços e tendências de radicalização de seu pensar e fazer, justamente em campos expansivos/expandidos. Boa parte de sua produção já não se enxerga mais apenas como um campo fechado em si mesmo, e sim como movimentos e deslizamentos que redimensionam o seu funcionamento em manifestações do pensamento e desejo humano entre muitas áreas.

Para auxiliar na reflexão desta questão, utilizaremos, durante esta estrela, algumas questões abordadas no livro “Frutos Estranhos: sobre a *inespecificidade* na estética contemporânea”, de Florência Garramuño (2014). De forma relevante e direta, esta autora aponta temas importantes para a discussão e desenvolvimento desta tese.

Sendo assim, expomos aqui o primeiro pensamento da autora sobre o assunto:

Na aposta no entrecruzamento de meios e na interdisciplinaridade, é possível observar uma saída da especificidade do meio, do próprio, da propriedade, do enquanto tal de cada uma das disciplinas, uma expansão de linguagens artísticas que desborda os muros e barreiras de contenção. [...] No entanto, se o entrecruzamento de meios e suportes é a face mais evidente desse questionamento da especificidade, o fato é que essa aposta no inespecífico se aninha também no interior do que poderíamos considerar uma mesma linguagem, desnudando-a em sua radicalidade mais extrema. Porque é na implosão da especificidade no interior de um mesmo material ou suporte que aparece o problema mais intrigante dessa aposta no inespecífico, explicando, aliás a proliferação cada vez mais insistente desses entrecruzamentos de suportes e materiais como uma condição de possibilidade - dir-se-ia de horizonte - da produção de práticas artísticas contemporâneas. Essa aposta no inespecífico seria um modo de elaborar uma linguagem do comum que propiciasse modos diversos do não pertencimento, mas também, e sobretudo, não pertencimento a uma ideia específica. Seria precisamente porque a arte das últimas décadas teria abalado a ideia de uma especificidade, além da especificidade do meio, que cada vez há mais arte multimídia ou que poderíamos chamar de “arte inespecífica” (GARRAMUÑO, 2014, p. 15-16).

Uma primeira constatação que pode ser imediatamente percebida na fala de Garramuño é que é necessário atentar-nos que o que está sendo debatido é um universo criado através de conexões, de propostas que se pretendem livres de amarras únicas, particulares ou específicas que pertencem a um único campo de atuação e buscam justamente em sua colocação e posicionamento

na vida, uma afirmação através de sua declaração enquanto complexidade de conexões, enquanto construções espaço-temporais afetivas e não somente por suportes semelhantes.

A noção cunhada de *inespecificidade* vem, de certo modo, abarcar um conjunto de trabalhos/obras contemporâneas que não pertencem a uma categoria exclusiva e que, portanto, poderiam ser “colocados” em um “grupo” justamente pela sua não identificação, em uma unidade de “não pertencimento”.

Para isso a autora busca os trabalhos de autores/artistas como Helio Oiticica (década de 60) e Nuno Ramos (2010), que, ao serem analisados, apresentam em sua constituição e em seus processos misturas artísticas e optam por esta escolha de produção para tentar agir em outra realidade de proposição estética, uma realidade de misturas, mestiçagens e remixagens e que desejam abrir espaços para outros formatos sociais de interação.

Os limites das formas de expressão estão sendo deliberadamente dissolvidos por algumas proposições artísticas, que não compactuam ou se recusam a seguir um único modelo. A tentativa da ampliação das possibilidades discursivas de uma obra não é gratuita e funda outro modo discursivo que permite que estas sejam multiplicadas, não ficando mais restritas a um único jogo de regras exclusivo de determinados suportes.

A percepção é que o que está sendo produzido em nosso tempo, mesmo que talvez seja eco do que foi produzido pelas vanguardas do século XX, ainda é algo complexo e delicado. Afinal, os artistas ainda se dedicam a experimentalismos que podem esvanecer a força das formas de arte vigentes e dominantes de determinada época.

Forçar esta elasticidade conceitual, de práticas e de formas, é um ato de vontade de libertação por parte de quem concebe tais propostas. Mais que isso, é uma maneira de tentar alçar ligações com outras coisas que sejam pertinentes aos sentimentos das pessoas do/no hoje e fazer perceber que as provocações ou possíveis ganhos reflexivos desta ação questionam "verdades" como propriedade e outras convicções do *establishment*¹⁵ (seja ele qual for). Portanto tornar a arte mais elástica hoje, no sentido de não pertencimento, é uma maneira de traçar outras feições e buscar afetos de distintos lugares e para distintos pares.

Os limites de seguir desengessando a arte é uma marca destas obras com características “pós-vanguardistas”. Colocar distintos elementos em uma mesma obra e fazer com que objetos de diversas ordens se entrecruzem para reverberar outras possíveis referências e pontos de vista é, nas

¹⁵Aqui se entende establishment em um sentido depreciativo. Como algo que designa uma elite social, econômica e política, e que exerce forte controle sobre parte ou conjunto da sociedade, funcionando, e fazendo que a mesma, mantenha e seja a base dos poderes estabelecidos.

palavras de Garramuño (2014, p. 96), uma forma de fertilizar a transformação gerada pelo encontro de elementos:

todos estes elementos e objetos provenientes de ordens diferentes constroem [...] um espaço-tempo sensorial em que as diferenças e heterogeneidades encontram um espaço em comum no qual coexistir, potencializando contemplação e pensamento entre meios e suportes, entre espaços e conexões.

São construídos espaços para novas/outras linguagens que promovem, através do múltiplo, a possibilidade de diversas interpretações. Nestes espaços, o processo colocado faz a obra inegavelmente abarcar o público, que se transforma em parte do processo instaurado. Trabalha-se de um modo que os efeitos a serem gerados para o e no espectador sejam de ordem sensoriais, em que, para serem experimentados, precisam ser vividos em sua totalidade, como os parangolés de Oiticica.

Segundo a autora:

A disposição dos materiais e meios no espaço leva o espectador a considerar os efeitos e os enigmas que esta produz, em vez de se concentrar em sua forma estética. Ao retirar a arte da forma e aproximá-la dos efeitos sensoriais que esta disposição produz, a consideração dos afetos e das relações entre os objetos e materiais adquire maior importância na recepção desta prática estética (GARRAMUÑO, 2014, p. 98).

Tais constatações também podem ser feitas para as obras que utilizam tecnologias digitais e eletrônicas. Afinal, justamente nestas obras e processos é que as propostas dos artistas podem ficar ainda mais evidentes, pois eles desejam jogar com algo que é próprio desta era, a interatividade exarcebada (de um público acostumado com as redes sociais). Portanto armam suas operações para um público transformado, que já tende a se enxergar ativo no processo de apropriação e elaboração de conteúdos e sentidos a partir de fragmentos.

Estas operações não são processos casuais, são proposições que investigam outros modos de expressão e comunicação, em que a implosão dos suportes auxilia na remoção de discursos estanques e tradicionais, discursos estes que talvez sejam proferidos por um único centro, e, todavia, não produzam mais tanto efeito em pessoas nascidas em uma cultura que tem, justamente, na colisão de seus avanços nas áreas de tecnologia, política e arte, uma possibilidade de renovação de si própria.

É um trabalho para ser realizado coletivamente e não pode ser operado de forma individual, é preciso que as singularidades trabalhem fora de si para criarem uma tensão que obtenha consequências de outra ordem, por isso estas obras sempre contam e esperam contar com o auxílio do espectador, pois somente assim conseguirão construir outras imagens mais significativas que as primeiras potencialidades do trabalho.

Outra questão é que se trata de um campo expandido, semelhante à ideia concebida por Roselind Krauss (1979) sobre a escultura no campo expandido (“*expanded field*”), tratar de formas, práticas e processos que podem se expandirem na direção do infinito, em prática ou significação, e os transbordamentos de tais trabalhos são contribuições advindas da mutação de parte da própria genealogia das artes.

A articulação destes lugares e características de ação geralmente constroem movimentos que produzem e permitem pensar sobre as formas discursivas ali implicadas, bem como nas derivações destas possibilidades. Nas palavras de Garramuño (2014, p. 38-39):

o modo como a compilação de fragmentos de discurso diferentes vai criando discontinuidades constantes que não se reduzem a um gesto significativo [...] faz com que já não se possa pensar nesses fragmentos como centelhas de um sentido perdido que seguiria, ainda, faiscando nessa chispas. A expansividade do campo deveria ser pensada como resultado de uma "fractalidade" da obra - para usar o conceito de Nancy - que anuncia o acesso aberto a uma presença.

Assim, as questões de produção estéticas contemporâneas podem ser mais que simplesmente negativas de formatos anteriores, mais que modos de misturas de modelos artísticos que buscam puramente o apagamento de fronteiras, buscam, sim, desapegar-se da estabilidade dos que os precederam, a fim de que isto possa produzir um renovado espaço de contiguidade com o espectador.

A arte então pode reaparecer não com uma única identidade estável, mas como inscrições heterogêneas que solicitam aos seus participantes que processem em conjunto tudo o que está sendo elaborado antes e durante a obra. Não no sentido de uma colagem, mas como uma rearticulação de várias condições que trabalham cada uma ao seu modo e com o espectador, em um curso conjunto de construção de coerência da linguagem. E este é um trabalho conjunto, tanto de quem cria como de quem se coloca frente à obra. Não se busca nenhuma forma de identidade ontológica, não existe essência compartilhada, mas sim a potência de conjugar em conjunto as propriedades que são relevantes para a produção de sentido. Segundo Garramuño (2014, p. 102):

Para além de uma essência produzida coletivamente, para além da identificação homogênea que funda o pertencimento, a grande aposta da arte inespecífica se propõe como uma invenção do comum sustentada num radical deslocamento da propriedade e do pertencimento.

É precisamente por isso que este tipo de trabalho oferece outras dimensões a serem exploradas. Dimensões estas que buscam a criação da poética através de múltiplos meios, que podem ser inclusive de contradições e de ambiguidades. Garramuño utiliza-se do pensamento de Jacques Rancière para analisar possíveis consequências desta arte inespecífica:

Essa indiferenciação, no entanto, não significa a supressão da arte em um mundo de energia coletiva e que carrega o telos da tecnologia, pelo contrário, implica uma neutralização que

autoriza transferências entre fins, meios e materiais das diferentes artes, a criação de um meio específico da experiência que não é determinado nem pelos fins da arte nem pelos da tecnologia, mas que está organizado segundo novas interseções entre arte e tecnologia, assim como entre arte e tecnologia e o que não é arte (RANCIÈRE, 2011, p. 42).

As *superfície de eventos* do Phila7 atuam neste caminho, como a tentativa de criação de um espaço em que ideias e sentidos possam ganhar forma na relação entre as partes envolvidas na obra. Elas têm suas propostas concebidas para ocorrerem coletivamente, tanto em sua natureza de não pertencimento (sendo composta por fractalidades) como em suas invenções (dos mais diversos suportes, técnicas e tecnologias), e tentam ampliar e, quem sabe, até desejam redefinir o potencial político da poesia que emerge das proposições ali compartilhadas.

Por essas características, podemos pensar que sejam obras que, pelas suas práticas, formas e propostas, podem ser inseridas na definição de Garramuño, como pertencentes a uma estética inespecífica. Afinal, estas outras propostas estéticas contemporâneas são uma proliferação maior dos entrecruzamentos que criam uma condição de práticas que intentam, ao seu modo, elaborar uma linguagem do comum. E de modo interessante, permite pensar que talvez seja justamente pela implosão do específico no interior das linguagens que propicie uma (re)invenção do comum, do que pode pertencer a muitos (e não somente a um) através da exploração dos sentidos que estão sendo ali apresentados, criando nesta mistura um espaço e um tempo onde a ação/reação e contemplação formam um “cenário de igualdade”.

Seguindo esta mesma linha de raciocínio, podemos pensar que as *superfícies de eventos* são ao seu modo estas propostas e práticas de com-posição¹⁶ e pretendem, justamente através do questionamento do que é próprio e específico imaginar, modos alternativos de com-partilhamento do comum. Um comum que está no outro, e justamente por estar no outro não pode ser caracterizado como pertencente somente a um, mas sim como algo que se move, se desloca entre o próprio e o impróprio, entre o “eu” e o outro, tanto de forma parcial, como integral, mas, acima de tudo, como uma prática de criação/fruição, e possibilidade de organização/construção coletiva entre indivíduos e grupos que pretendem arguir sobre seus relatos e suas vidas em “comunidades” (e porque não dizer “comunidades expandidas?”).

É preciso ressaltar que “tensão e instabilidade são consequências” constantes das *superfícies de eventos*, pois, nestas produções, os fluxos que operam as trajetórias da produção de sentido trabalham com e entre sujeitos e as condições sociais e históricas de eventos e elementos

¹⁶ Como já foi colocado, a noção de com-posição, termo cunhado nesta tese, será abordada e desenvolvida posteriormente em um “capítulo” específico para ela. Contudo, observamos que com-posição, que tem sua ideia em Jean Luc Nancy - Ser, Singular Plural (2006), é distinta da ideia/conceito composição.

envolvidos no processo, visto que seus participantes são oriundos dos mais diversos *backgrounds*, e seus elementos das mais distintas materialidades e suportes.

São nessas/entre essas tensões é que se abrem as fendas necessárias para a potencialização destas outras propostas (as superfícies de eventos) que são distintas dos espetáculos tradicionais, uma vez que estas proposições contemporâneas tentam redefinir algumas questões estéticas, especialmente as ligadas ao modo de relação entre os grupos participantes envolvidos na obra e sua produção de sentido.

O modo afetivo de relacionar-se entre si e com o proposto em "cena" pode estabelecer-se como um modo efetivo de caminhar por espaços contidos na fractalidade da com-posição, mesmo que estes espaços e relações não estejam plenamente e /ou claramente enunciados na cena. Afinal, tecer possibilidades de encontros são aspirações contidas nessa poetização da experiência singular. Como coloca Garramuño (2014, p. 72-73):

No simultâneo gesto de singularizar no *eu* a experiência mais íntima [...] opera um deslocamento do individual para o coletivo no qual nem a experiência nem eu pertencem a um indivíduo em particular, conseguindo desta maneira singularizar a experiência, sem amarrar a ela a noção alguma de pertencimento ou especificidade. Singularidade sem pertencimento: enquanto o singular aparece ali numa relação constitutiva com o outro e com outros, esse passo de prosa se torna um gesto político no sentido que deu Hannah Arendt ao político: “um espaço plural e interativo de exibição”.

Esta ação de construção de obras *inespecíficas* tem possibilitado articulações entre os mais variados elementos e funções do sujeito. A utilização desse modo de operar na *superfície de eventos* é um modo de possibilitar uma contiguidade e não apenas uma forma de contentar-se em ser um simples cruzamento entre suportes.

As *superfície de eventos* são ao seu modo formas radicais de ação/criação artística que, através de seu experimentalismo e “união” de aspectos distintos, elaboram uma outra condição e de possibilidade de modos de construção e produção de sentido. São obras que atuam como proliferações e expansões de campos (arte, tecnologia, ciência, filosofia) em conexões multicausais em espaços de troca entre os sujeitos.

As *superfícies de eventos* podem ser consideradas obras *inespecíficas* resultantes de outros modos de com-posição poético-estética contemporânea. Modos que se utilizam da condição do funcionamento do "espectador emancipado", de Rancière, como uma das condições para colocar o jogo entre os participantes, como elemento central que será a base da relação “artista/espectador”. O jogo, na construção de uma superfície de eventos será um dos elementos base da prática de composição e permitirá, por sua condição extrema, a emergência das potencialidades contidas na obra,

o jogo como processo, como procedimento que permite que na prática radical de jogar o surgimento de outra poética.

PLANETA JOGO

A construção das formas poéticas de composição cênica, originada a partir da incorporação da linguagem audiovisual e da hipermídia no teatro, passa a ser resultado da diluição de fronteiras não somente entre as artes, mas de uma desterritorialização mais ampla, coincidente com a atual e emergente hibridização, ou até mesmo remixagem, de diversos aspectos do conhecimento humano via desenvolvimento conceitual-tecnológico.

Neste cenário contemporâneo, a linguagem digital conectada às artes cênicas aponta para um processo inédito de cruzamento entre distintas linguagens e evidencia mudanças comunicacionais originadas pelo ambiente digital e seus dispositivos de produção e compartilhamento de informações e conteúdo.

A pesquisadora Lucia Santeaella (2007) assim apresenta esta mudança:

[...] nesta era de comunicação móvel, todos testemunhamos o desaparecimento progressivo dos obstáculos materiais que até agora bloqueavam os fluxos dos signos e trocas de informação. Cada vez menos a comunicação está confinada a lugares fixos, e os novos modelos de telecomunicação têm produzido transmutações na estrutura da nossa concepção cotidiana do tempo, espaço, dos modos de viver, aprender, agir, engajar-se, sentir, reviravoltas na nossa afetividade, sensualidade, nas crenças que acalentamos e nas emoções que nos assomam.

Praticamente todos os campos de produção de conhecimento humano foram atingidos por esta mudança, mas nas artes, particularmente nas cênicas, o uso destes novos artefatos, mesmo que tardio se comparado às artes visuais ou à música, está proporcionando o surgimento de outras produções estéticas com distintas formas e processos, em que o advento da hipermídia sobre os elementos constituintes de sua “matriz” originária (teatro) pode produzir diferentes possibilidades.

Afinal, se as artes cênicas antes eram consagradas apenas em sua tríade artista-texto-público, agora devem ser consideradas como um quinteto essencial: artista-texto-público-espaço-tempo, como já foi apresentado anteriormente. Isso se deve, em parte, a estas possibilidades de construção estética/conceituais que os dispositivos tecnológicos e hipermediáticos introduziram ao serem incorporados à cena ¹⁷.

Desenvolver a percepção de que as artes cênicas, ou uma nova forma de arte, desenrola-se com e através destes recursos, em que a sofisticação e injeção das inovações científicas na cênica pós-moderna atuam como inovações poéticas e buscam conexões que transbordam as fronteiras que

¹⁷ Esta formulação é do próprio autor desta tese e foi apresentada como resultado da pesquisa da dissertação “As artes cênicas em um mundo de carbono e silício: possibilidade de (re)significação dos elementos cênicos constituintes a partir da incorporação do audiovisual e da hipermídia” (2011). Orientação: Prof. Dr. Fernando Vugman.

dividem universos artísticos, é perceber que algo de distintas configurações e linguagem está emergindo. Nas palavras de Cohen:

Essa nova cena está ancorada em alternâncias de fluxos, de sentidos e de suportes, instaurando o hipersigno teatral, da mutação, da desterritorialização, da pulsação do híbrido. O contemporâneo contempla o múltiplo, a fusão, a diluição de gêneros: trágico, lírico, épico, dramático; epifania, crueldade e paródia convivem na mesma cena, consubstanciando uma escritura não sequencial, corporificando o paradigma da descentralização, formulado por Derrida, para quem o centro é uma função, não uma entidade de realidade. Gesta-se nessa tessitura hipertextual, a grande “memória interativa”, rizomática, em recursos de proliferação, mediação e subjetivação (COHEN, 2010, p.100).

O que as palavras de Cohen vêm salientar é que a entrada e efetivação eficaz de um novo *modus operandi* via uso de interfaces interativas e sistemas integrados apresenta-se como uma resultante do pensamento contemporâneo, que já se constitui múltiplo no atravessamento pelas tecnologias.

Agora, o universo cênico, notoriamente reconhecido como uma área de experimentação em sua *praxis*, permite novamente a insurreição de outras poéticas, outros processos e conceitos criativos através da colaboração de informações e técnicas das mais diversas áreas (engenharia de software, webdesign, cinema/audiovisual, computação gráfica 2D e 3D, música, etc.). Este postulado das práticas utilizadas na criação destas *superfícies de eventos* evidencia características da transdisciplinaridade do atual fazer cênico, bem como suscita que se atente para as modificações implícitas em noções primordiais de seu funcionamento.

Desse modo, noções e modos de funcionar pertencentes a outros territórios do contemporâneo misturam-se a territórios das artes, diluindo, assim, fronteiras e delimitações do conhecimento teórico e/ou prático da ciência e da arte. Trata-se de uma experiência físico-química nessa relação simbiótica/digital entre a história, cultura e sociedade.

Sob esse viés de indistinção de territórios, o jogo teatral se (re)nova, e é através da investigação sobre este elemento (o jogo) que esta pesquisa pretende analisar as possibilidades de construções/produções de sentido durante um acontecimento cênico hipermidiático contemporâneo; essa forma multifacetada, na qual a importância do ato de jogar determina as formas poéticas de com-posição estéticas.

O jogar é o ato inerente do campo do lúdico, nele existem as potencialidades de desenvolvimentos de inúmeras possibilidades de troca e construção de (re)significações. O jogo é o funcionamento pelo qual as *superfícies de eventos* pretendem abrir espaços, zonas de troca entre sujeitos, para que, na alternância de suas posições e funções, sejam articuladas a movimentos plurais de conexões intersubjetivas e multicausais.

ANÉIS DO PLANETA JOGO - PRIMEIRO ANEL: JOGADOR E JOGAR

Obviamente é impossível capitular todas as teorias e conceituações sobre jogo, mas, para continuar elaborando materiais para seguir a proposição de tese, é possível atentar para algumas colocações importantes realizadas por alguns estudiosos importantes desse assunto.

Um dos primeiros pesquisadores a salientar este tema, de forma destacada, foi Johan Huizinga, historiador holandês, que propôs a formulação do homem como um *homo ludens*, em que o jogo constitui-se como fundador da cultura. Para o historiador, cada época cria seus próprios jogos, e assim se pode afirmar que os modos de determinada sociedade, em determinado momento histórico, organizam-se também como jogos.

[...] O espírito de competição lúdica, enquanto impulso social, é mais antigo que a cultura, e a própria vida está toda penetrada por ele, como por um verdadeiro fermento. O ritual teve origem no jogo sagrado, a poesia nasceu do jogo e dele se nutriu, a música e a dança eram puro jogo. O saber e a filosofia encontraram expressão em palavras e formas derivadas das competições religiosas. As regras da guerra e as convenções da vida aristocrática eram baseadas em modelos lúdicos. Daí se conclui necessariamente que em suas fases primitivas a cultura é um jogo. Não quer isto dizer que ela nasce do jogo, como um recém-nascido se separa do corpo da mãe. Ela surge no jogo, e enquanto jogo, para nunca mais perder esse caráter (HUIZINGA, 2008, p. 193).

Huizinga, em suas colocações, lança-se no esforço de demonstrar que antigas manifestações humanas, como os já citados rituais sagrados, as guerras, como as mais recentes manifestações de justiça, de arte (inclusive escrita)¹⁸ e do conhecimento guardam uma estreita relação com o jogo.

Assim, Huizinga (2008, p. 6) trata o problema do jogo como função da cultura, afirmando ser o jogo “um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos”.

A inegável contribuição deste autor aos estudos do jogo deixa claro que, por mais que não se atente completamente para a importância do jogo na questão relacional com outras esferas da vida “cotidiana”, é de forma imperceptível que tais funcionamentos são semelhantes e até compartilhados. O autor coloca algumas características muito peculiares sobre este elemento. Ele as resume:

¹⁸ Tem-se o conhecimento de WITTGENSTEIN e os jogos de linguagem e suas contribuições para o jogo para esta questão, mas que a sua lógica em particular (em lógica) não é o foco desta pesquisa.

Numa tentativa de resumir as características formais do jogo, poderíamos considerá-lo uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (HUIZINGA, 2008, p. 16).

Algumas características fundamentais do jogo são levantadas por Huizinga e podem ser facilmente observadas nos acontecimentos estéticos e artísticos, entre elas estão: ser “livre”, pois a “liberdade” é o que dá a possibilidade de (re)significações dos elementos colocados em cena. Afinal, ser “livre” no jogo da “interpretação” do texto em um espetáculo de teatro é o que permite, por exemplo, que uma fala/texto não seja apreendida de modo único, mas possa variar de sentido, que não seja um discurso autoritário, mas uma gama de possibilidades interpretativas. Outra característica do jogo é não fazer parte da vida “real” e “cotidiana”, uma vez que, a título de exemplo, em um espetáculo tradicional ou uma *superfície de evento*, temos uma proposição artística que é distinta de um trabalho social-econômico exercido cotidianamente para a maioria das pessoas.

O jogo também apresenta como característica certos limites de espaço e tempo, pois acontece por um período determinado de horas ou dias e geralmente em um local (edifício) propício para isso. Mesmo que as proposições contemporâneas ampliem e/ou expandam espaços-tempos, em última análise, por maiores que sejam, eles sempre apresentaram limites (físicos, teóricos e/ou virtuais). A última característica aqui apresentada é que o jogo acontece dentro de um campo previamente delimitado, ou seja, no caso do objeto de estudo desta tese (uma proposição artística), ela ocorre dentro do universo das artes e não no campo da medicina; por mais que, como obra contemporânea possa até se utilizar de questões médicas para compor sua constituição enquanto obra *inespecífica*.

Atentar para estas características levantadas pelo trabalho de Huizinga é perceber parte do funcionamento de características do jogo dentro das artes e como tal estudo teceu bases para pensar a respeito do jogo dentro das manifestações culturais humanas. Portanto aqui é possível pensar como as elaborações lúdicas abrangem de forma consistente este elemento, como o ampliam e o modificam, fazendo com que o jogo como elemento primordial do estético (re)signifique diversos elementos a serem incorporados no campo do lúdico.

Outro pensador importante sobre o jogo foi filósofo Gadamer, que, nas páginas de Verdade e Método, dedicadas às artes, apresenta seu pensamento sobre o modo de ser deste elemento (o jogo). Sua relevância aqui parte de uma colocação que expõe uma ideia simples, mas que será levada à

risca (e porque não risco?) pelas *superfícies de eventos* criadas pela Phila7. Conforme o filósofo Gadamer (1997, p. 155), “o jogar só cumpre a finalidade que lhe é própria quando aquele que joga entra no jogo”. E as *superfícies de eventos* criadas pela Cia. Phila7, como poderemos observar mais a frente nesta tese, em sua tentativa de abrirem-se ao máximo para o jogo e produção de sentido, colocam-se em posição de fragilidade, podendo não ser jogadas e, portanto, não produzindo sentido e perdendo a finalidade, pois, de tão “livres” e expandidas espaço-temporalmente que se pretendem na formulação de suas possibilidades (re)significativas, do que é posto em cena, chegam ao ponto de que sejam somente um emaranhado de coisas com as quais a atual singularidade desejante (ex-“espectador”) não possa se conectar com ela, e assim não jogar e não produzir sentido.

O modo como acontece em *Aparelho de Superar Ausências*, em que múltiplos objetos, ações, suportes são postos em cena simultaneamente para que o participante elabore em seu trajeto o sentido, coloca o jogo como veículo para várias possibilidades de percepção. Ora bruscas, em que o jogo é semelhante ao jogo praticado em um esporte ou em um game (e, portanto, fáceis de identificar e participar. Como em casos que oferecem possibilidades de deslocamentos rápidos ou lentos). Ora muito sutis, (leves e de difícil percepção, portanto, de difícil engajamento. Dependendo do nível de atenção colocado durante o evento, por parte de quem o co-cria, como perceber uma música ou ruído colocado junto a um objeto ao qual iremos passar em nosso trajeto dentro do deslocamento pelo espaço cênico).

Para que a sentença colocada por Gadamer, de que o jogo precisa ser jogado para cumprir sua função, possa acontecer e cumprir sua finalidade, o jogador precisa jogar. Assim, para o participante da *superfície de eventos* será no decidir jogar e no entrar no jogo que o que é “apenas” um jogo pode ter uma finalidade e produzir efeito e sentido. Só após o início do jogo, em um mundo determinado pelos seus próprios fins e pelo modo de ser do jogo, é que as conseqüências desta “finalidade” irão se expor para seus envolvidos/participantes.

Da mesma forma, “a obra de arte ganha seu verdadeiro ser ao se tornar uma experiência que transforma aquele que a experimenta” (GADAMER, 1997, p. 155), portanto, acreditamos que a experiência do jogo jogado abre possibilidades de produção de sentido para quem joga.

Esta colocação ilustra de modo eficaz o modo de funcionamento dos processos que desejam ser ativados pelo jogo em um processo estético por parte do Phila7. Afinal, eles desejam, através do jogo com o “espectador emancipado”¹⁹ (Rancière), a construção da experiência comungada. Assim,

¹⁹ Do livro “O Espectador Emancipado”, de Jacques Rancière (2010). E esta noção é abordada no “Planeta espectador emancipado: um dos corpos conceituais das práticas de com-posição”.

podemos pensar que será no ato de jogar que o jogo é o ser que por ele é jogado. Afinal, como Gadamer aponta:

para que haja jogo não é absolutamente indispensável que outro participe efetivamente do jogo, mas é preciso que ali sempre haja um outro elemento com o qual o jogador jogue e que, de si mesmo, responda com um contralance ao lance do jogador (GADAMER, 1997, p. 159).

No caso das *superfícies de eventos*, eles (os elementos/jogadores possíveis) são muitos e invadem os espaços-tempos na esperança que as manifestações cotidianas sejam percebidas através da ótica sensível de uma outra manifestação estética. O jogo é que permite este funcionamento e olhar, agindo como elemento "libertador", que permite que o discurso seja constantemente construído a partir de múltiplas direções e de modo multicausal. A pesquisadora Arlete Petry também complementa e aponta que o jogo é :

[...] por excelência, abertura, liberdade, um rol de possibilidades. Como tal, não está livre de riscos. “Os dados estão lançados”, é anunciado em alto e bom tom, e a tensão instaura-se em uma atrativa espera pelo acontecer do jogo. É justamente pelo fato de que “o jogo se assenhora do jogador”, que o jogo fascina. Todo jogar é um ser-jogado, afirmará Gadamer. Isso implica que o ser do jogo impõe-se ao comportamento lúdico, revelando sua primazia sobre o jogar enquanto ação daquele que joga. Dessa forma, as tarefas ou finalidades do jogo são a ordenação e a configuração do próprio movimento do jogo: o fim do jogo está em si mesmo e não em outro lugar. Essa idéia, defendida pela hermenêutica filosófica de Gadamer, é diametralmente oposta à racionalidade instrumental de nossa época: a época da ciência e da tecnologia, como nos disse Heidegger (PETRY, 2005, p. 49).

É no jogar que se instaura um (re)apresentar pertinente ao humano, e a tarefa de jogar é aqui entendida como algo que vai além da brincadeira infantil. É no jogar que se coloca como evidente as possíveis transformações que podem modificar os que jogam, que saem da experiência diferente de como entraram, os que podem sair transformados pela *superfície de eventos*.

Considerando tal fato, a arte e as *superfícies de eventos* podem ser encaradas como deslocamentos da lógica cotidiana e desejam produzir em seus participantes a possibilidade de uma experiência marcante e singular a partir do universo presente no jogo que tentam instaurar, um jogo que não se deseja fechado em si, mas sim completamente aberto para o jogador e para as consequências das ações que ali acontecerão.

Há de se atentar, contudo, que não estamos falando de jogo no sentido de fantasia, de que quem joga está em via de perder-se nele, ou a ponto de perder-se a si mesmo. Tão pouco pretendemos pensar aqui o jogo como um elemento que se fecha somente em si, e, portanto, torna-se um único espaço especial e detentor de um único discurso verdadeiro, o que seria completamente contraditório ao funcionamento do ato de jogar. É exatamente o contrário, a ideia do jogo aqui é eliminar a inércia, colocar noções e possíveis sentidos em movimento, é agir e criar, é co-criar possibilidades e não enfrentamentos entre verdades imutáveis.

O jogo nas *superfície de eventos* é utilizado na produção de proposições estéticas não como algo capaz de construir algo objetivo a priori, mas como algo que pode construir um espaço para que os jogadores/participantes de suas ações possam conceber e trabalhar com um “sistema” - mesmo que provisório - que seja múltiplo, tanto em ações como em posições de atuação. Caso contrário, teríamos no jogo apenas um “sistema” limitador, um modo de criar castrador de espaços heterogêneos de conteúdo e sentido.

Aqui tomamos como pressuposto que é através do jogo que fica manifestada a possibilidade do ilimitado, da abertura espaço temporal de fenômenos humanos, pois através dele e com ele é que se pode enredar e ser enredado por múltiplas situações no ato de jogar, (re)construindo assim, a cada momento do/no jogo, outras e novas possibilidades de acasos para a produção de (re)significações, sentidos e experiência.

No campo da arte, o jogo é espaço vital para a continuação das multiplicidades de compreensão de mundo e não deve ser confundido nem como uma lugar único e homogêneo e tão pouco como um produtor de espaços sacralizados, visto que será por ele que outras e novas correspondências serão construídas.

Assim, podemos perceber que o jogo é desestabilizador, um modo de funcionar que permite que este seja crítico com o que está sendo mobilizado na cena e para a cena. Não de forma ritualística ou sagrada, pois o sagrado está acima do mundo, e o jogo fora (visto que existe uma delimitação do campo de jogo apontada por Huizinga). Aqui ele funciona, de forma diferente, de um modo que possibilite que o jogo seja um elemento “libertador”. O jogo não como um elemento que sacraliza e venera o que está no mundo, e sim como elemento que por estar “fora” pode profanar o que está no mundo, que pode colocar em movimento o que está parado

Podemos então, em certa medida, pensar que o jogo atue nestas outras proposições estéticas (*superfícies de eventos*) como elemento restituidor da produção de sentidos, e através da maneira como se articula com o que é posto em/na cena desenvolve e amplia os movimentos entre seus participantes, o que possibilita constituir e multiplicar a concepção/criação/construção de (re)significações.

Pensar o jogo desta forma, na *superfície de eventos Aparelhos de Superar Ausências* do Phila7, busca sair do estabelecido e do óbvio já encontrado, de jogar "ritual" já estabelecido como “sacro”/“fixo”, e partir para um outro jogo/jogar, que não obedece regras “religiosas” e plenamente reconhecíveis dos espetáculos cênicos tradicionais ao que o público está habituado, e sim que

através do jogo evoca provocações e profanações que conjuram outras produções de efeitos e sentidos.

ANÉIS DO PLANETA JOGO - SEGUNDO ANEL: O JOGO COMO ELEMENTO PROFANADOR

A partir de agora, o tema *jogo* dialoga com Agamben (2007), que, na sua investigação presente em seu ensaio “*Elogio da Profanação*”, coloca o ato de profanar como um ato (de jogar), que pretende restituir ao uso e posse dos homens o que havia sido retirado para a esfera do religioso ou do sagrado.

Para desenvolver o pensar sobre o elemento jogo desse modo é que suas ideias serão incorporadas neste trabalho, percebendo que a noção de profanar de Agamben serve de estímulo para o processo do Phila7²⁰, que entende que o jogo pode atuar como elemento profanador na construção de uma com-posição poético-estética contemporânea.

Nesse sentido, olhamos para as palavras do próprio Agamben, que fundamenta teoricamente sua reflexão a partir de um tema de seu amplo domínio. O filósofo serve-se dos escritos dos juristas romanos do passado; na Roma Antiga, afirma Agamben:

Sagradas ou religiosas eram as coisas que de algum modo pertenciam aos deuses. Como tais, elas eram subtraídas ao livre uso e ao comércio dos homens, não podiam ser vendidas nem dadas como fiança, nem cedidas ao usufruto ou gravadas de servidão. Sacrilégio era todo ato que violasse ou transgredisse esta sua especial indisponibilidade, que as reservava exclusivamente aos deuses celestes (nesse caso eram denominadas propriamente ‘sagradas’) ou infernais (nesse caso eram simplesmente chamadas ‘religiosas’) (AGAMBEN, 2007, p. 65).

Podemos entender neste esclarecimento que o filósofo toma religião por aquilo que retira coisas, lugares, animais ou pessoas do contato com o homem e, portanto, realiza a transferência delas para uma dimensão à parte da existência. Sendo assim, concluímos que não existe religião sem separação, que todas as modalidades que exercem algum tipo de separação podem ser vislumbradas como semelhantes a esses moldes e que, por conseguinte, elas contenham em si e no seu funcionamento algo de religioso.

Agamben coloca que a atitude ligada à religião (ao divino ligado ao humano) não é verdadeira e que ela deriva de *relegere*, que significa precisamente “a atitude de escrupulo e de atenção que deve caracterizar as relações com os deuses, a inquieta hesitação (o ‘reler’) perante as

²⁰ A partir das afirmações acima colocadas, podemos trazer para o diálogo o filósofo Giorgio Agamben e sua noção de *profanação*. Este autor está intimamente ligado às noções desenvolvidas pela Phila7, que até já realizou uma *superfície de eventos*, intitulada: Profanações, e que foi anterior ao Aparelho de Superar Ausências.

formas – e as fórmulas – que se devem observar a fim de respeitar a separação entre o sagrado e o profano” (Ibid., p. 66).

Religião seria, portanto, precisamente aquilo que separa, distinguindo os mundos do humano e do divino. Agamben, aproveitando as colocações romanas, as aproveita para denominar o que eles definem como uma atitude de “negligência” para com a religião e suas normas, e a isto denomina profanação: “profanar significa abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência, que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular” (Ibid., p. 66). E também coloca que uma das formas de contornar, burlar o conjunto de regras que separam divino e humano é o lúdico, através do jogo. Assim assevera:

Brincar de roda era originalmente um rito matrimonial; jogar com bola reproduz a luta dos deuses pela posse do sol; os jogos de azar derivam de práticas oraculares; o pião e o jogo de xadrez eram instrumentos de adivinhação. Ao analisar a relação entre jogo e rito, Émile Benveniste mostrou que o jogo não só provém da esfera do sagrado, mas também, de algum modo, representa a sua inversão. A potência do ato sagrado – escreve ele – reside na conjunção do mito que narra a história com o rito que a reproduz e a põe em cena (grifo nosso). O jogo quebra essa unidade: como ludus, ou jogo de ação, faz desaparecer o mito e conserva o rito; como jocus, ou jogo de palavras, ele cancela o rito e deixa sobreviver o mito. (...) Isso significa que o jogo libera e desvia a humanidade da esfera do sagrado, mas sem a abolir simplesmente. O uso a que o sagrado é devolvido é um uso especial, que não coincide com o consumo utilitarista. Assim, a ‘profanação’ do jogo não tem a ver apenas com a esfera religiosa. As crianças, que brincam com qualquer bugiganga que lhes caia nas mãos, transformam em brinquedo o que pertence à esfera da economia, da guerra, do direito e das outras atividades que estamos acostumadas a considerar sérias. Um automóvel, uma arma de fogo, um contrato jurídico transformam-se improvisadamente em brinquedos (AGAMBEN, 2007, p. 66-67).

O jogo pode ser uma das maneiras exemplares de executar/exercer a profanação, visto que, através de seu funcionamento, as relações entre os objetos e suas relações, bem como dos participantes envolvidos na ação, podem criar ou inserirem outras e renovadas relações entre os envolvidos no ato, sendo que estas relações serão completamente distintas das primeiras que foram e que estavam estabelecidas.

Assim, o ato de profanar serve exemplarmente para as artes, que intentam, através de suas práticas, jogar para criar outras relações entre sujeitos e coisas do mundo. Através do jogo e do lúdico é possível criar e estabelecer relações para além das relações primárias que se tem no/com o mundo.

Dito de outra forma, profanar ou o ato de profanar jogando no/com o lúdico é um modo de operar tentativas de desenvolver múltiplos (re)significados entre/nas relações entre coisas, sujeitos e mundo. Através do jogo é possível a emergência de distintos e singulares significados em outras produções de sentido, que podem até transformar as práticas sociais com/no mundo.

Por que a noção de profanação exposta por Agamben com a noção do jogo como elemento profanador é “adotada”/utilizada pelo Phila7? Nos atuais dias de “religião capitalista”, observamos

que a esfera do espetáculo ou da espetacularização já tomou conta de quase todas as situações e modos de ação da esfera cotidiana. Portanto esperar algo diferente (outra produção de sentido que possa gerar experiência em nossa vida) como resultante do funcionamento de um espetáculo é quase impossível ou pouco provável, visto que ele (o espetáculo) é apenas uma proposta de "liturgia" do "mercado" e, por isso, também é concebido originalmente (mesmo que seja inconscientemente) como práticas de separação.

Sendo assim, podemos pensar que a escolha do Phila⁷ de profanar, de jogar para que o profanar possa estabelecer outro modo de relação com as coisas e o mundo, vem do/no desejo de atuar contra a decadência imposta e concreta presente em quase “todo o lugar” marcado pelo espetáculo. Profanam partindo da ideia que cabe ao fazer cênico contemporâneo criar outras práticas, outras formas, em que o jogar possa, profanando, ignorar a separação entre universos e de um modo particular abrir possibilidades para construção de outro ser/estar homem no mundo.

Para isso, usam diversas táticas, como por exemplo, a simples troca da palavra espetáculo pela nomenclatura de *superfícies de eventos*, como uma ideia que tenta neutralizar as ideias “sacralizadas” e invocadas pelo termo espetáculo, e manifestar outras perspectivas pertinentes de uma proposição estética conectada com as possibilidades do fazer artístico do/no hoje.

A troca do termo espetáculo por *superfície de eventos* também pode ser pensada a partir da noção de "superfície de emergência" desenvolvida por Foucault, pois esta seria as condições de possibilidade em conjunto (históricas, institucionais de cognição) que marcam o surgimento de novas práticas discursivas.

Estas trocas de palavras, esta pequena resistência, lança-se enquanto ato político de quem pretende que as propostas estéticas possam ser mais que espetáculos, e a propositura da troca da nomenclatura em um evento artístico possa fazer operar algo para além da troca de uma simples alternância de terminologia, que problematize sobre todas as formas prévias de continuidade. Segundo Foucault:

Não se trata, é claro, de recusá-las definitivamente, mas sacudir a quietude com a qual as aceitamos; mostrar que elas não se justificam por si mesmas, que são sempre o efeito de uma construção cujas regras devem ser conhecidas e cujas justificativas devem ser controladas; definir em que condições e em vista de que análises algumas são legítimas; indicar as que, de qualquer forma, não podem mais ser admitidas (FOUCAULT, 1987, p. 29).

Sendo assim, a troca pode sugerir uma multiplicação das rupturas no sistema "espetacular" que se deseja contínuo, visto que, em diferentes partes da sociedade, circulam diferentes formas de discursos, e estes discursos podem tentar libertarem-se, cada um ao seu modo, da continuidade das noções que lhes são constituintes.

Dessa forma, a troca de “espetáculo” para *superfície de eventos* faz com que sejam questionados alguns agrupamentos que são já tomados como fixos e contínuos. Como diz Foucault:

É preciso pôr em questão, novamente, essas sínteses acabadas, esses agrupamentos que, na maioria das vezes, são aceitos antes de qualquer exame, esses laços cuja validade é reconhecida desde o início ... E ao invés de deixá-las ter valor espontaneamente, aceitar tratar apenas ... de uma população de acontecimentos dispersos (FOUCAULT, 1987, p. 24).

Então, a troca de nomes da obra artística pela Cia. Phila7 dá aos participantes do evento a possibilidade de perceber as outras relações que gravitam ao seu redor em uma proposição estética, observar que existem outros e vários (re)significados no jogo proposto e possibilidades de relações e de conexões de ordens “indisciplinadas” (um avanço no caminho que sai da disciplina e vai até além da transdisciplinaridade, como se existissem somente disciplinas rígidas que pudessem ser atravessadas por um único fio condutor).

É assim, desse mesmo modo, que a troca de nomenclatura age, auxiliando o elemento jogo a atuar, a performar no processo de criação/execução do Phila7 em suas proposições estéticas. Afinal, o jogo é um elemento que se pretende político, desestabilizador e profanador. Será através do jogo, enquanto profanador, que se deseja propor um outro modo de elaborar/produzir sentidos. A participação do “espectador emancipado” em um jogo profanador pode abrir espaços para uma construção em con-junto do que será (re)significado no decorrer do evento. Um jogo em que as atuais singularidades desejantes sejam as co-criadoras de múltiplos e remixados sentidos; sentidos estes que podem ser singulares e transmutados para cada participante na relação do/no entre eles e os elementos do jogo. Assim, a profanação (re)empodera o jogo e a capacidade de que joga de movimentar e estabelecer relações, de conectar como a principal força motriz de um acontecimento estético.

Por estas razões, o jogo, nas proposições contemporâneas da Cia. Phila 7, é um elemento distinto do jogo encontrado nos habituais espetáculos tradicionais. Pois, se nos espetáculos artísticos tradicionais quase que se constrói em uníssono um mesmo significado para uma massa de pessoas a partir de um texto e uma mesma temática (fato o que pode anestesiar os sentidos), não colaborando para a ampliação da multiplicação das possibilidades de sentido, nas *superfícies de eventos* é justamente ao contrário: o jogo deseja ampliar as possibilidades de significações ao extremo, fazendo que todos os movimentos e ações no decorrer do evento sejam interdependentes e relacionais. Justamente por isso qualquer ação do/no jogar pode produzir sentido (um sentido) distinto para as subjetividades, visto que ele (o sentido) se estabelece no intersubjetivo.

Evidente que todo texto exige entrada do leitor para que aja interlocução e que cada sujeito, mesmo em um espetáculo tradicional, faz a leitura que lhe é possível (sofrendo as forças da função

autor e efeito-leitor). Nunca se tratará de uma mesma interpretação, seja nos espetáculos tradicionais, seja nas *superfícies de eventos*. Porém, estas últimas tendem a uma tendência maior para a particularização, o efeito de leitura tende a ser mais subjetivo que em um espetáculo, visto que fornecem para vários e distintos elementos colocados na cena, uma mesma força poética, e por mais que o texto falado, por exemplo, assuma por algumas vezes a dominância frente a outros elementos, ele não está no comando quase que de forma homogênea, como temos em uma peça de teatro que é montada e pensada a partir de um texto dramático. Enquanto, o “modelo” tradicional tende para a expressão manutenção de um sistema, a proposta das superfícies, é que, ao fornecer mais elementos para cada uma das subjetividades participantes se relacionar de forma individual, seja possível que cada uma crie sua própria trama, e assim, profane o “modelo” padrão de uma “única” narrativa dramática.

Desse modo, o que temos é um breve momento em que os espetáculos nas situações diárias / cotidianas podem ser considerados como objetos de culto e reverência, instaurando a secularização, que, como adverte o filósofo Agamben, é diferente de profanação. Afinal, profanar caminha na direção de desestabilizar o que está permanente e imutável, é uma luta contra forças seculares de regulação e fixação. Para Agamben:

A secularização é uma forma de remoção que deixa intacta as forças, que se limita a deslocá-las de um lugar a outro. Assim, a secularização política dos conceitos teológicos (a transcendência de Deus como paradigma do poder soberano) só desloca a monarquia celeste para a monarquia terrena, porém deixa intacto seu poder. A profanação, ao contrário, implica uma neutralização do que se profana. Quando foi profanado, o que era indisponível e separado perde sua aura e é restituído ao uso. Ambas são operações políticas. Porém, a primeira vincula-se ao exercício de poder, que é garantido por meio da referência a um modelo sagrado. A segunda desativa os dispositivos do poder e restitui ao uso comum os espaços que ele havia confiscado (AGAMBEN, 2007, p. 88).

A ideia de buscar a profanação, portanto, também é para o Phila7 uma ideia de desativação deste sistema espetacular e “secular”, uma ideia de desativar os dispositivos²¹.

Há aqui uma “tarefa” da/na *superfície de eventos* e no jogo como elemento profanador, pois se a construção do “sistema”, do “sagrado” se dá por meio de dispositivos, e estes realizam outra atividade do governo, é o sujeito que está em jogo. Os dispositivos (entre eles o espetáculo como dispositivo) só trabalham a práxis na construção de uma (possível) subjetividade mundana e ordinária.

²¹ Dispositivo para Agamben: "o termo dispositivo nomeia aquilo em que e por meio do qual se realiza uma pura atividade de governo sem nenhum fundamento no ser" (AGAMBEN, 2009, p. 39).

A Cia Phila7 faz leituras e estudos teóricos de noções de vários autores, como a apresentada acima. Estas também são a base das proposições do processo criativo.

Assim, é conferido um problema ao sujeito que é estabelecido, justamente, pela vida que está atrelada aos dispositivos (sociais, científicos, tecnológicos) de forma entrelaçada. Portanto é visto que os dispositivos regulam e separam, “consagram” as possibilidades do ser, assujeitando-o, mas, por eles também é possível uma operação contrária, o “profanar”. Segundo Agamben, profanar é “em sentido próprio, daquilo que, de sagrado ou religioso que era, é restituído ao uso e à propriedade dos homens” (2009, p. 45).

A resistência pelo profanar pode estabelecer outra possibilidade àquilo que o dispositivo “sacrificou” (colocando “sacramento” fora do contato com os homens). Existe, então, esta outra maneira de relação com/pelos dispositivos (a profanação). Porém, esta maneira radical de dar potência ao pensamento, só pode ser alcançada através da “inoperosidade” do dispositivo vigente. Desse modo, temos um enfrentamento do “espetáculo” com a *superfície de eventos*. Pelo menos, na proposição do jogo para seus participantes.

Nas superfícies de eventos, jogar é profanar, é mais do que (re)uso dos dispositivos ativos, é fazer com que eles possam até perder a finalidade para poderem produzir outros sentidos e poesia. Então, o jogo como profanador é, nas superfícies de eventos, o tecido que dá suporte para que estas sejam o contra-dispositivo que enfrenta o que os dispositivos separaram e levaram para a esfera do “sagrado”, as possibilidades de ampliação subjetivas, em que sujeitos (em espaços de entretenimento e consumo) trocam enunciações que são da ordem do espectral e do nebuloso.

As *superfície de eventos*, junto com o jogo (profanador), utilizam-se, justamente, da hiper-quantidade, do hiper-povoamento de dispositivos disponíveis na sociedade para colocá-los em choque, enfrentamento e confronto e fazer emergir outras possibilidade de construção de proposições, pois o excesso de dispositivos e a falta de espaços-tempo para (re)significações possivelmente sejam o que se tem de mais concreto para armar o contra-ataque, para alterar a lógica, o funcionamento do próprio “sistema” que opera, em grande parte dos espaços-tempo esvaziado, seguindo somente a lógica do capital, espetáculo e consumo, impedindo, portanto, outras possibilidades ao homem.

Afinal, se o processo de separação é sentido e percebido em todas as esferas da atividade humana como um sistema implementado e multiforme, é simples compreender que quase toda a produção é elevada ao “status” de mercadoria. Conforme Agamben:

Na sua forma extrema, a religião capitalista realiza a pura forma de separação, sem mais nada a separar. Uma profanação absoluta e sem resíduos coincide agora com uma consagração igualmente vazia e integral. E como, na mercadoria, a separação faz parte da própria forma do objeto, que se distingue em valor de uso e valor de troca e se transforma em fetiche inapreensível, assim agora tudo o que é feito, produzido e vivido – também o corpo humano, também a sexualidade, também a linguagem – acaba sendo dividido por si mesmo e deslocado para uma esfera

separada que já não define nenhuma divisão substancial e na qual todo uso [no sentido de profanação] se torna duravelmente impossível. Esta esfera é o consumo (Ibid., p. 71).

Desse modo, quase todas as coisas são separadas e tornam-se sagradas e acima do universo humano. O todo se divide, e o consumo, o espetáculo (também o cênico tradicional) pode passar a ser o espaço-tempo e o modo de consumir a “mercadoria”.

Qual a alternativa? Voltamos, de certo modo, à pergunta da relação entre profanação e o jogo como elemento profanador proposto pela Cia. Phila7, pois buscar a profanação é (re)colocar em movimento o que estava (se)parado, buscar o jogo é buscar movimento, e movimentar-se é dar outras possibilidades aos sujeitos. O movimento aqui é estabelecido por outra postura e prática, uma outra maneira de fazer uso das coisas, dos materiais, suportes, teorias e tudo mais que estiver a mão para a com-posição da proposição estética.

O movimento é jogo e o jogo é movimento, e ambos funcionam no batimento da profanação agambeniana, pois pretendem, através do estético, estabelecer outra forma de relacionamento social que elimine a separação instaurada pelo espetáculo/capitalismo (já que este está tão espreado nas relações sociais e de consumo).

Assim, jogar como ação de profanar é restituir ao domínio humano a potência da experiência para o humano, já que o sistema que está posto (espetáculo) aliena a maioria das possibilidades de experiência para o plano do “sagrado”. Em outras palavras, o que o Phila7 coloca é que é preciso tomar o jogo como elemento profanador para tentarmos outras possibilidades de relações em um acontecimento estético cênico e, assim, produzir sentido e experiência. Porém, o gesto de profanar, nos alerta o filósofo italiano, não permite que o antigo uso possa ser recuperado na íntegra, permite apenas que se invente um novo uso, o qual deverá ser suficiente para que o objeto permaneça afeito à dimensão humana (re)significado, uma forma de criação de um espaço de restituição de/entre elementos concretos e conceituais. Afinal:

Profanar não significa simplesmente abolir e cancelar as separações, mas aprender a fazer delas um novo uso, a brincar com elas. A sociedade sem classes não é uma sociedade que aboliu e perdeu toda memória das diferenças de classe, mas uma sociedade que soube desativar seus dispositivos, a fim de tornar possível um novo uso, para transformá-las em meios puros (AGAMBEN, 2007, p. 75).

Ao tomarmos o jogo e/ou ato de jogar como elemento profanador, é preciso perceber que este elemento pertence a um espaço-tempo somente seu, que é circunscrito em sua lógica de funcionamento (apontada por Huizinga, 2001), em que se joga e se é jogado e que serve como possibilidade de produzir sentidos, mesmo que provisoriamente (conforme as características

estabelecidas através das relações ali postas para jogo), em que tem no entre e na troca intersubjetiva a sua potência.

Esta é a potência do jogo profanador em uma *superfície de eventos*. O jogo é que produzirá outros sentidos de (re)significação ao/no/do acontecimento estético e, conseqüentemente, poderá transmutar as relações sociais e permitir ao homem “recuperar”/viver experiências.

Assim, talvez, o jogo sirva como princípio transformador de outra possível forma de estabelecer relações e reinventar condições em que o viver seja um *experimentum continuum* na qual a experiência pode acontecer e na qual o movimento do jogo, o deslizamento entre o que é empregado no jogo e as trocas de funções por quem joga formem as prática de produção de sentido e efeitos enquanto efêmeros e provisórios, e não como sentidos a priori e plenos.

Nesta perspectiva, assumir o jogo como elemento profanador é, provavelmente, assumir um modo de incorporar/utilizar os inúmeros adventos tecnológicos e todas as alterações que estes estão provocando na sociedade (e nas suas relações). Mesmo que por ora e somente no campo do lúdico, outras formas possíveis de relação são apresentadas na esperança de que isto reverbere e deslize para outros campos da sociedade, alterando o *modus operandi* espetacular e capitalista em sua forma de ação.

Ao seu modo, a Cia. Phila7 quer dialogar e contribuir para que a fala de Agamben de que “a profanação do improfanável é a tarefa política da geração que vem” (2007, p. 79) comece a ser incorporada/jogada através do estético já no agora, já no hoje, para quem sabe, desse modo, já possam ser ampliadas as pequenas/micros revoluções do século XXI como formas de resistência (e afirmação de outra forma de ser/estar no mundo com os outros).

Assim, o jogo como elemento profanador, nas *superfícies de eventos* da Phila7, é uma abertura de espaços de troca para o entre e no entre, dentro de outras abordagens estéticas possíveis, nas quais o poder transformador do lúdico ganha força, na medida em que o profanar e o jogar são experienciados como ação contígua das/nas relações humanas, e nas quais a experiência é percebida no sentido agambeniano, em que uma experiência se faz e não se tem.

Desse modo, as *superfície de eventos* e o jogo (profanador) tecem outra possibilidade de prática/forma de autoria, agora conectada com o tempo contemporâneo, na qual a constituição de uma proposição estética é desenvolvida justamente na transferência de proposições entre sujeitos que alternam posições e funções em *espaços cambiáveis*, na produção de sentidos.

ESTRELA AUTORIA

Apesar de complexos, os funcionamentos e questionamentos sobre a noção de autoria serão abordados aqui nesta estrela. Primeiramente, desejamos tecer algumas considerações acerca da "constituição" do sujeito do/no contemporâneo. Afinal, são sujeitos que têm como possibilidades de/em sua constituição muitos deslocamentos, movimentos, posicionamentos, funções. Ora podem ser o autor, ora o espectador de determinado "texto" e/ou produção. Estes sujeitos também têm a possibilidade da multiplicidade da ação e sua simultaneidade em seus espaços constitutivos nos dias de hoje e são sujeitos que constituem o tempo contemporâneo, e por ele são constituídos.

O tempo contemporâneo apresenta-se como um espaço em que as múltiplas possibilidades dos sujeitos inscritos na linguagem organizam a (re)construção e (re)significação de elementos, materialidades e comportamentos (tecnológicos/ ideológicos/ sociais e filosóficos), atuando na possibilidade organizacional de formação em rede, com configurações rizomáticas.

A constituição do sujeito do/no contemporâneo inscreve características particulares dos dias de hoje, pois soma a perspectiva de constituição socio-história-ideológica do sujeito com características e elementos da cibercultura (LEVY, 1999), em que percebemos as propriedades/ características que permitem uma desterritorialização da linguagem a partir e do/no universo virtual e todos os seus efeitos para o sujeito e a sociedade contemporânea.

O funcionamento das relações dos sujeitos do/no tempo contemporâneo assume uma natureza remixada e líquida, o que pode ser percebido sensivelmente através das várias interações e conexões humano-digitais presentes em nosso cotidiano, em que o digital e o analógico atuam em conexão.

Vale a ressalva de que este processo de interações humano-digitais encontra-se em estado de plena expansão, observando que neste exato momento histórico de desenvolvimento da tese, o desenvolvimento tecnológico tende a oferecer outras possibilidades de produção (de materiais, tecnologia, comunicação, conhecimento e outros.) através da democratização de produtos e conceitos (como as impressoras 3D) e também através de outras possibilidades de (re)significação de relacionamentos com os objetos do mundo através da internet.

Afinal, a interação dos meios digitais em nossos hábitos de comunicação é inegável e manifesta (até expansiva), e seu uso, cada vez mais constante no campo das artes, é apenas um dos sintomas“e efeitos dessas práticas cotidianas humano-digitais.

Essa característica não cria somente extensões de suas possibilidades práticas, como também adventos filosóficos e estéticos, que, em ciclo contíguo e contínuo, não ampliam somente os recursos técnicos à disposição dos artistas e do público, mas também trazem consigo outros pontos

de complexidade que são e serão desdobramentos em vários aspectos da vida humana; tem seu funcionamento em uma espécie de espiral e que, aqui neste estudo, se volta especialmente para os desdobramentos na linguagem, no jogo e na autoria.

Para repensar autoria, jogo e linguagem neste cibercontexto é necessário (como já foi dito) tentar entender sujeitos e contexto, pois os sujeitos atuais estão inseridos em sociedades que estão passando por uma mudança estrutural, em que as bases, antes tidas como sólidas, estão desaparecendo. Estes sujeitos fragmentados (no sentido de HALL, 2002) delineiam-se como resultantes de uma emergente configuração que os deixam deslocados/descentrados frente a seu lugar no mundo social e cultural.

Assim, tais sujeitos colocam-se como seres móveis que operam entre o “universal” e o “particular”, caracterizados pelas variações e cruzamentos de diferentes tradições culturais de espaços e tempos que co-existem no tempo presente e articulam as relações sobre as coisas do/no mundo de modo coletivo ou individual.

No caso desta pesquisa, há uma percepção entre a visão dominante das cênicas (e do falso problema do espectador "passivo") e a nova/outra visão emergente possível desta/nesta arte, e que pode ser o fruto de uma (re)combinação contextual e exclusiva da remixagem contemporânea, entre vida cotidiana, artes, filosofia, ciência e tecnologia.

Quais as “formulações” que tratarão de “levar a termo a exigência universal e a exigência da singularidade em cada indivíduo” (KRISTEVA *apud* LIMA, 2008, p. 165) de forma simultânea? Qual o movimento que irá auxiliar que estas outras práticas cotidianas atuem como mola para o desenvolvimento de um outro tipo de pensamento e de linguagem que proponha algo que crie e mantenha relação entre sujeitos e mundo?

Com a exposição das pessoas aos avanços dos adventos tecnológicos, é plausível dizer que estes agentes agora atuam como sujeitos que se encontram simultaneamente dentro de um outro modelo de sociedade e de relação, modelo este que reconhece e permite que outros olhares e (re)enquadramentos distintos sejam associados em/atraves do deslocamento da função e das posiçõesdo sujeito. Estes olhares permitem alternar essas posições no jogo da relação com o mundo. Esses olhares se estabelecem graças a um jogo constante por estas outras tecnologias e relações e abrem espaço através da expansão do modo de agir dos sujeitos, tanto no cotidiano quanto no universo lúdico, com retro - influências em ambos os casos.

Estas outras possibilidades de constituição de sujeitos e de suas relações são, em alguma medida, semelhantes as que ocorrem para as condições de constituição de autoria no mundo hoje, especialmente no mundo *online*, em que a desterritorialização, produzida pelas tecnologias, noções

e conceitos aplicados para seu funcionamento, permite formular outras perspectivas de atuação dos sujeitos em relação e constituição. A autoria entre/com sujeitos agora se encontra no ato da constituição da linguagem de muitos universos para muitos universos, por vezes simultaneamente.

Com estas outras práticas e formas de produção e circulação de conteúdo no digital, a constituição de efeitos e sentidos passa a ser outra, a operar em outra lógica, uma lógica de confluência, contiguidade, continuidade e simultaneidade de elementos e materialidades e tem como uma de suas origens, justamente, o colapso entre as fronteiras da própria constituição do sujeito. No caso desta tese, não somente as derrocadas das fronteiras do mundo da arte entre si, mas entre arte-ciência-filosofia-sociedade, vida cotidiana e espaço físico/online e espaço do lúdico.

Assim, as noções e conceitos colocados até agora trabalham em conjunto na produção de uma distinta concepção de sujeitos que hoje dispõem de outras possibilidades de criação/fruição estética e de sentidos e, portanto, são e estão em contato com uma outra possibilidade de autoria. Por conseguinte, estão em contato com uma outra possível prática e fruição da produção de sentidos.

Ao observar as propostas estéticas cênicas contemporâneas, especialmente nas obras da Cia. Phila7, percebemos que as práticas que se desenvolvem em seu modo de feitura têm as suas capacidades pautadas pelas latentes possibilidades do jogo como elemento (profanador e fundamental) da (re)configuração do funcionamento do ato de criar como desdobramento possível da/na (re)construção da autoria do/no estético contemporâneo.

Os ativos papéis dos agentes envolvidos, agora "cientes" de sua atuação/ação em deslocamentos no jogo da/na cena, marcam as mudanças no fazer cênico como viabilidade de emergir um novo/outro meio estético composto das imbricações próprias do tempo do hoje, em que as fronteiras (tecnologia/ciência/arte) estão embaçadas. O espaço gerado no entre tende a ganhar força e visibilidade para (re)vitalizar o elemento jogo e a autoria.

Desse modo, torna-se importante pensar nestas práticas estéticas relacionadas à autoria, pois pensar autoria é pensar como estas outras proposições estéticas articulam o lugar do "autor", não mais como uma fonte única e indivisível de produção de efeitos e sentidos permanentes, mas sim como podem ser proposições que alinham prática e teoria com o funcionamento das conexões tecnológicas e sociais das redes do/no online.

Então, se por um lado percebemos que hoje estas outras configurações artísticas cênicas expõem mais facilmente as possibilidades de ocupação dos espaços e a mobilidade proporcionada por obras "desmaterializadas" espaço-temporalmente, por outro é importante compreender e atentar que esta "nova" faceta é um processo histórico. Consecutivas abordagens de conceitos, práticas e noções sobre o termo autoria modificaram-se e modificam-se dentro do e no funcionamento do

objeto de arte, seja em consideração à posição e função do espectador, ou quanto ao artista antes “autor”, “proprietário” que “ditava” as possibilidades de posicionamentos e funcionamentos do fazer estético, bem como as possíveis aberturas para a constituição de sentido e (re)significações.

A(re)significação da obra por parte do espectador, através das referências apresentadas pelo artista, corrobora estas outras modalidades cênicas. Portanto as ordem sociais e subjetivas passam a apresentar a esta linguagem uma possibilidade de autoria em que o “autor” é uma das variantes que se apresentam como possíveis da função do sujeito. A liberação das posições fixas neste jogo conceitual sobre autoria e suas (re)configurações tem força expressiva em alguns movimentos e pensadores de linhas distintas ao longo do tempo. Acreditamos que colocá-los em diálogo pode frutificar em algo profícuo para esta viagem, a saber, os pensadores são Barthes (1988), Foucault (2000) e Gallo (2012).

No primeiro momento, temos Barthes (1988), para quem a professada morte do autor abre espaço para uma autonomia de um texto que é transpassado por outros, em que a linguagem fala e a voz do autor cala, em que os textos são maiores que o autor.

A pergunta proposta por Barthes “o autor morreu?” é uma provocação que visa definir a ideia de texto como um espaço “onde se casam e se contestam escrituras variadas, das quais nenhuma é original: o texto é um tecido de citações, saídas dos mil focos da cultura” (BARTHES, 1988, p. 68-69).

Tal colocação retira a ideia de originalidade, pois aponta que os “textos” são, de certo modo, mesclas de outros textos. Assim, o Autor seria como uma personagem que unifica tudo, sendo a única medida possível da criação de um texto próprio, desaparecido na concepção de Barthes. Ao questionar o Autor, Barthes deseja que seja percebido que é na obra e não na pessoas, que é através dos “textos” que a linguagem fala. Como ele coloca em seu ensaio:

é a linguagem que fala, não o autor; escrever é, através de uma impessoalidade prévia [...], atingir esse ponto em que só a linguagem age, ‘performa’, e não ‘eu’”. Essa ideia é contrária também a toda tentativa de juntar a pessoa do autor à obra. Especialmente a Psicologado Eu tende a buscar a explicação da obra do lado de quem a produziu, como se, através da alegoria da ficção, “fosse sempre afinal a voz de uma só e mesma pessoa, o autor, a entregar a sua ‘confidência (BARTHES, 1988, p. 66).

A proposta é desmobilizar a ideia do Autor, desmanchar sua figura e apresentar a linguagem enquanto um modelo/modo em que os enunciados serão constituídos na medida em que são “preenchidos” pelos participantes da troca de proposições, pois a linguagem, no sentido de Barthes, conhece o sujeito e a pessoa e trabalha com o vazio do sujeito para sua sustentação. Portanto é um trabalho de cooperação que deve ser realizado para que as ideias do texto “funcionem”, é o trabalho

de sujeitos com capacidades de compartilhamento, que usam da estratégia de estabelecer correlações e que abrem espaço para as possibilidades contidas nas enunciações. Este processo se dá nesta relação e não na ideia de uma apreensão de sentido previamente colocado por um Autor.

Na proposta, a interpretação é incorporada como capacidade dos sujeitos que realizam o ato de leitura. Tanto quem escreve como quem lê extrapola sua contínua parceria com muitos autores e fontes referenciais, por vezes seculares. Em outras palavras, a "ação e a autonomia" são expostas como partes essenciais de uma engrenagem de produção de sentidos e efeitos nas escrituras, indo muito além do autor que "escreveu" o texto que está sendo lido.

Começa-se a tratar de uma outra proposição, de um "novo"/outro fenômeno, pelo qual a apreensão e produção de sentido é dada pelo trabalho dos sujeitos do texto com os textos e não pela figura do autor. Então, constituir autoria passa a ser um trabalho de cooperação entre leitor e autor, que, de certa forma, trabalham em um posicionamento (social e político) que desestabiliza a hierarquia autor-leitor até então conhecida e pensada como única e estável.

Seguindo por uma linha semelhante à linha acima apresentada de recusa à modelos antigos de autoria, que rompem com a subjugada fixação de posições entre os atuantes do jogo de configurações da linguagem, encontramos Foucault, que, em sua conferência *O que é um autor?*, em 22 de fevereiro de 1969, no Collège de France, destaca que "autor" é, com certeza, "apenas uma das especificações possíveis da função-sujeito" (FOUCAULT, 2000, p. 70).

A noção apresentada por Foucault procura valorizar a experiência da leitura através do abandono da autoria, do escritor, amplificando e valorizando as condições de produção e circulação de discursos entre sujeitos que podem se posicionar de diversas formas dentro das "estruturas dos sistemas". Portanto trata-se de percorrer um caminho em direção ao fenômeno da linguagem enquanto ato vivo, enquanto uma abertura para um espaço de compreensão de um jogo (de concebê-lo como postulação de autoria - jogo como autoria e autoria como jogo), em que a ordenação de signos subtrai e realiza o desaparecimento do sujeito fixado unicamente em uma posição de autor. Enquanto função, a autoria é apenas uma das possibilidades ou necessidade da posição sujeito para Foucault. Ele apresenta seu debate sobre o autor não colocando que este está morto, e sim que se faz "necessário (ao escritor) representar o papel de morto no jogo da escrita" (FOUCAULT, 2000, p. 37). Não se trata de dizer que o autor não exista, e sim que "o autor deve apagar-se ou ser apagado em proveito das formas próprias aos discursos" (Ibid., p. 80).

A percepção que se tem é que o desejo de Foucault é de pensar sobre as condições que dão possibilidade da função autor para o indivíduo, isto dentro da questão histórica e social,

apresentando neste movimento um caminho na direção de uma experiência determinada e marcada por estas condições.

O pensamento foucaultiniano aponta que não basta abandonar o autor e o escritor para concentrar-se na obra, pois a obra não é uma unidade concisa, ela é tão portadora de problemas e inconsistências quanto à noção de Autor, ou seja, para caminhar para a “obra” é preciso perceber que esta é uma maneira de buscar a linguagem enquanto linguagem. Sendo assim, dirigir-se à obra é sempre manter a atenção de que não se trata mais do que autor quis dizer, e sim de que agora o leitor está experimentando no ato da leitura e, portanto, a linguagem também se expressa viva ali.

Esta concepção de Foucault aproxima-se da de Barthes, ao pensar a valorização do leitor na/ em relação ao autor, pois ambos os pensamentos vêm da proposta do/no abandono da autoridade, do desmanche da voz do autor do texto, para abrir espaço para que seja possível uma outra experiência estética viva. Porém, mesmo que muitos tenham tentado pensar o autor como morto, Foucault dirá algo importante, que “o nome de autor serve para caracterizar um certo modo de ser do discurso” (Ibid., 2000, p. 45).

Com esta afirmação o que Foucault intenta dizer é que o nome do autor não atua como nome próprio dentro de uma estrutura de um texto, e sim que ele ao seu modo organiza, delimita e dá características ao texto. A ideia foucaultiniana é que “o nome de autor não está situado no estado civil dos homens nem na ficção da obra, mas sim na ruptura que instaura em um certo grupo de discursos e o seu modo de ser singular” (Ibid., 2000, p. 46). Isto é verificável a partir do ponto em que temos discursos que extrapolam suas próprias fronteiras e estabelecem-se como unidades discursivas consistentes, a exemplo de Marx e a continuidade de seus textos e pensamentos. Existem também textos que são desprovidos da função autor, sendo que esta seria a “característica do modo de existência, de circulação e de funcionamento de alguns discursos no interior de uma sociedade” (Ibid., 2000, p. 46).

Algumas questões precisam ser colocadas no momento em que se pensa na função autor. Uma delas é que essa função não ocorreu ao longo da história de modo uniforme e universal, mas sempre sofreu o agenciamento dos fatores correspondentes aos discursos que circulavam, ou seja, sempre houve deslocamentos desta função, até nos casos em que historicamente os textos tinham credibilidade independente de quem os estivesse escrito, como no caso dos valores de verdade da Idade Média.

Outro apontamento importante é referente ao modo de formação/construção dessa função autor, visto que esta é produto de variações históricas e sociais de diferentes “textos” e será

justamente a operação dos "textos" de acordo com a época de produção e circulação que poderá determinar o "tratamento" ao qual um texto pode ter sido (ou será) submetido e/ou "compreendido".

Tal fato é que poderá dar validade a um determinado texto, mesmo que este não seja lido/"compreendido" em sua época de produção. De certo modo, é uma constituição de interdependência de vários fatores históricos e sociais que afirmam a validação de determinado texto no discurso. Afinal, sempre teremos as estruturas de validação dos discursos e de reconhecimento de "autoria" passando por distintas instâncias, o que permitirá que os movimentos para a produção e análise dos discursos sejam alterados e transmutados ao longo do tempo.

Dito de outro modo, é possível afirmar que sempre existirão processos internos de delimitação e controle dos discursos. Estes processos atuam de modo a disciplinar as maneiras e as dimensões do acontecimento. Então, "matar" ou suprimir o autor para dar liberdade plena à linguagem é um sonho impossível de acontecer, embora haja a abertura para práticas e formas mais expandidas de "texto", textos enquanto discursos que circulam sem tantas delimitações, como no campo das artes. As artes atuam, justamente, na direção de promover a abertura do espaço, da (re)significação e da interação entre seus participantes. Assim o autor, preservada a sua existência, agora é outro, coloca-se em outro lugar, atua de outra maneira em sua produção. Nas palavras de Foucault:

Chegaríamos finalmente à ideia de que o nome do autor não transita, como o nome próprio, do interior de um discurso para o indivíduo real e exterior que o produziu, mas que, de algum modo, bordeja os textos, recortando-os, delimitando-os, tornando-lhes manifesto o seu modo de ser ou, pelo menos, caracterizando-lho (FOUCAULT, 2000, p. 45-46).

Até agora o que foi apresentado coloca que, em distintos momentos da história, a pergunta o que é autor e a autoria foi respondida de formas distintas, pois sempre serão investidas, tanto na pergunta como na resposta, variadas forças subjetivas e institucionais em sua constituição.

Percebemos que, mesmo sem um único autor em específico, todo texto tende a ter colocado para si uma autoria, e, portanto, esta investigação segue na busca de quais outras constatações são pertinentes para que sejam evidenciadas as correspondências entre jogo e autoria, visto que as *superfícies de eventos* do Phila7 tendem a levar aos limites a correlação entre estes elementos.

Assim, torna-se pertinente pensar não o autor, mas a condição de autoria colocada na obra, bem como as necessidades expostas ali para que o elemento jogo seja o ponto fundamental da criação desta, visto que a autoria deseja ter/ser justamente a relação entre os envolvidos, e o que isto pode construir e contribuir para uma das faces mais radicais da *superfície de eventos*, a possibilidade da não (re)significação e não produção de sentidos.

Afinal, nestas proposições estéticas contemporâneas da Phila7 (toda a construção) é realizada por sujeitos ativos que mudam de posição e atuam como possíveis narradores e intérpretes da

linguagem, esta que comungam em um espaço-tempo no presente em um diálogo constante. Caso não consigam com-partilhar do jogo, ou de produção de sentido entre elementos postos em/para cena, poderão obter um nada como resultante do processo estético em que estão envolvidos.

Também é importante pensar que um sentido único nestas proposições é impossível, visto que não existe mais a ilusão de um sentido de enunciação único e imanente, em que existam verdades e significados a priori. As obras da Cia. Phila7 emanam de si e em si várias possibilidades de (re)significações e produções de sentido, que devem ser construídas entre os participantes no jogo enquanto movimento de autoria.

Foi justamente esta conclusão que trouxe para esta conversa as proposições de Gallo (2001-2012), visto que suas ideias apresentam-se como uma das mais arejadas sobre questões de internet e relações online, especialmente sobre a noção de autoria e seus efeitos. Interessa-nos suas ideias também porque o funcionamento em rede e questões de tecnologia são presentes e marcantes no trabalho da Phila7.

A pesquisadora está atenta para importantes modos de constituição de efeitos de sentido que envolvem produções discursivas através/com elementos digitais, apresentando a influência e necessidade de pesquisar estes recursos tão presentes na vida dos dias de hoje.

A leitura de Gallo traz para este trabalho duas proposições importantes: a noção de efeito-autor e a de espaços cambiáveis. Ambas são igualmente fundamentais para compreender a autoria e as novas/outras possibilidades discursivas que surgem do/no contato com o online.

A primeira noção citada acima aborda “o efeito-autor” e ele é descrito como “o efeito que emana dos discursos institucionalizados, estabilizados, legitimados e que ressoam nos sujeitos” (GALLO, 2012, p. 414) inscritos em um discurso como o da mídia, por exemplo. Este efeito permite que se “crie” um produto acabado, com “final” (efeito de fecho), e os dizeres realizados por “autores” tenham legitimidade aos sujeitos inscritos nessas determinadas instâncias discursivas.

Esta noção abordada por Gallo é importante para, em diálogo com Barthes e Foucault, (des)construir a noção de Autor e autoria. É esta noção que também a diferencia dos dois autores, pois, a percepção de Gallo é a de que, em determinados tipos de discurso, a discursividade se constitui como algo “estabilizado” e “legitimado”, e o sujeito assume e “re-produz” todas as instâncias de poder do tal discurso, mas apenas como efeito e não como realidade ou verdade, pois estas não existem.

Enquanto mídia “teatral”, o que as *superfícies de eventos* vêm colocar, partindo da proposta de Gallo, é a possibilidade de trabalhar com o autor para além de uma função do sujeito, e sim

como um efeito, um efeito-autor. Tal possibilidade abre espaços para que os discursos que são empregados na constituição da obra sejam percebidos como efeitos, e não como elementos verdadeiros e fixos que podem ser reagrupados para formar outro discurso “maior”, verdadeiro. Não são elementos de uma composição, em que se pega coisas de vários lugares, cada uma tendo o mesmo poder e determinadas características e que juntas formariam um objeto composto único, verdadeiro e real. Para que haja unidade, é necessário que uma formação discursiva seja dominante sobre as outras.

Os discursos, agora percebidos como mandos de sujeitos que dispõem da possibilidade de autoria através/com o efeito-autor, são elementos de um jogo de (re)construção, de (re)significações das/nas *superfícies de eventos*. Nesse jogo, é solicitado aos participantes que formulem atentamente outras possibilidades de discursividade, de efeitos, com efeitos, para efeitos entre sujeitos em distintas posições.

Esta possibilidade de se produzir uma discursividade de escrita é resultante da historicidade do teatro em nossa sociedade. Essa historicidade, presente na memória, é constitutiva do processo de “textualização” (GALLO, 2012). No entanto, Gallo mostra que, nas discursividades online, esse efeito-autor é afetado pelos processos de oralidade, igualmente aí presentes, e que são responsáveis pela desestabilização do efeito de unidade, verdade e legitimidade.

A segunda noção proposta por Gallo, decorrente da primeira, é justamente a noção de “espaços cambiáveis”. A noção de "espaços cambiáveis" foi proposta por Gallo em seu estudo sobre as transmissões ao vivo. Nas transmissões ao vivo o que se tem é um texto já definido a priori, mas de qualquer maneira pelo menos em alguns momentos, este texto é interrompido. Como um programa de rádio. No momento de interrupção, o que está sendo colocado a prioristicamente, será interrompido, e será aberto espaço para uma relação direta com o interlocutor, por exemplo, quando alguém está dizendo que horas são, quem está falando em tal lugar, nome da radio. Há que se furar a espessura pré-moldada com alguma coisa de presente porque é ao vivo.

Então, por mais que não seja composto todo o texto naquele instante presencial, alguma coisa terá que ser produzida ali. Essa alguma coisa é o que a Professora Solange Gallo chamou de espaços cambiáveis, porque será ali que penetra o imprevisto, será ali que poderá acontecer de fato o texto do ao vivo. Mesmo que tudo já esteja, nestes casos mais ou menos pré-moldado, sempre haverá o lugar dos espaços cambiáveis, espaço para aquele que vaza de toda previsão possível. A grande questão sempre foi como o sujeito midiático, que controla os espaços, “negociava” e “gerenciava” estes espaços cambiáveis. Controlando-os ao máximo para dar o melhor contorno, na hora e momento que o sentido vaza.

Esta mesma noção foi transposta por Gallo (2011) para pensar o *online*. Para pensar o que acontece no *online*. O trabalho partiu da proposta de que as proposições do *online* tem seu espaço esgarçado, pois não existe para elas a preocupação com o contorno, não existe para elas a necessidade de mediação para realizar o fecho que solicita os mesmos sentidos do ao vivo.

No *online*, tudo pode ficar aberto, principalmente porque não tem o trabalho do mediador midiático que vai fechando os contornos, e controlando os espaços. O modo como estes espaços são distintos entre ao vivo e *online* demonstram que a mídia *online* é de outro tipo.

Trazendo esta noção de espaço cambiável para a *superfície de eventos* e fazendo uma possível analogia, a superfície de eventos está para o espetáculo tradicional, assim como o *online* está para o ao vivo na questão de controle e regulação de espaços.

Mesmo sendo uma mídia teatral (das artes da cena), ela se inscreve neste espaço, porém sem a necessidade de regular o fecho que normalmente o teatro busca e tem. Igual ao vivo tem. As superfícies de eventos se dão na lógica do online, estão abertas e não tem uma mediação fechando, muito menos desejam um sentido a priori fechado. Elas são a tentativa de serem somente a relação. Elas são a tentativa de serem somente a relação entre todas as subjetividades presentes. Independentes de sua ação ou papel no jogo, e isso é o que promove e possibilita ao jogo ser movimento. Afinal, ser a relação preferencialmente, é ser sentido por fazer, acima de qualquer sentido que se coloque preferencialmente.

Vamos às considerações da analista do discurso, Solange Gallo:

No entanto, uma primeira diferença em relação ao “ao vivo”, é que no *online* os “espaços cambiáveis” são muitos, são inumeráveis, e cada um constitui um nó de uma grande teia (*web*) em uma configuração rizomática. Nesse sentido, a própria ideia de rede é efeito de sentido dessa discursividade que estou denominando *online*, na medida em que ela funciona apontando inúmeros caminhos, múltiplas possibilidades, que se apresentam simultaneamente e que, embora não sejam realizáveis simultaneamente pelo sujeito, que tem o limite de só poder estar em um lugar discursivo a cada enunciação, o sentido produzido por esse sujeito é um entre inúmeras possibilidades latentes (virtuais). Enquanto no caso do “ao vivo”, o sentido fica contido em um movimento de ida e volta, no qual prevalece um interlocutor (quase) exclusivo, como é próprio das formas discursivas autoritárias. Ao contrário, nas produções *online*, a reversibilidade entre os interlocutores é determinante. Dessa diferença decorrem várias outras (GALLO, 2012, disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaixo-foi-enviado-para-ser.html>).

Este primeiro apontamento já direciona a atenção para o movimento contido na construção de sentido e nas diferenças que ocorrem entre ao vivo e *online*. O que nos chama atenção é que o modo de funcionamento *online* tem como característica operar em formato de rede, com conexões de formas rizomáticas, o que gera múltiplas possibilidades, tanto em movimento quanto em números de possibilidades latentes para os envolvidos no evento.

No objeto de estudo desta pesquisa, há de se ter a percepção de que a noção de autoria precisa ser pensada como um elemento que se desenvolverá justamente a partir desta ideia de uma

proposição que se deseja múltipla com relação às possibilidades expressivas/expansivas para os sujeitos que decidem participar de tal evento, justamente na relação do entremeio materializada pelos/nos espaços cambiáveis.

Assim, a colocação de Gallo já ajuda a pensar em desdobramentos para a autoria em elementos que se valham do *online* em sua constituição, pois estes elementos funcionam no modelo de rede, como seu postular de articulações.

Assim, o autor, não mais em sua “verdade”, pode (re)colocar-se em múltiplos sujeitos que se relacionam em múltiplos espaços de troca, em que se diminui a potência autoritária e amplia sua potência lúdica. Afinal, se o Autor com A maiúsculo morreu, segundo Barthes, cedendo espaço para o atravessamento da linguagem, e esta possibilidade é notoriamente percebida com uma das funções do sujeito, será aqui no espaço das redes, das ampliadas conexões que ele irá estabelecer-se mais do que nunca em/na relação ao/com o outro, sempre num diálogo.

Será nesse outro espaço intervalar (cambiável), lugar marcado pelas amplas medidas do online, que as possibilidades contidas no jogo revelar-se-ão. Será nos espaços cambiáveis a atuação e relacionamento de forma simultânea, imersiva, interativa e provisória de produzir sentido enquanto ação intersubjetiva. Mesmo que o jogo possibilite, em determinado momento, aparente estado de conclusão para seus jogadores em sua feitura, este estado será sempre provisório e apenas efeito de sentido para o sujeito que joga e “navega” “*online*”. Nas palavras de Gallo, trata-se do discurso da escritorialidade:

é um dizer sem fim, apenas interrupção, de multiplicidade em vez de unidade e, ao mesmo tempo, de um poder dizer, em um lugar discursivo que tem o efeito de legitimidade, de inscrição, para logo em seguida desfazer-se em múltiplas trilhas e potenciais trajetórias jamais completamente trilhadas (GALLO, 2012, disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaxio-foi-enviado-para-ser.html>)

Todos os autores, todas as *atuais singularidades desejanter* atuam polissemicamente e polifonicamente na construção de um estado de fecho através da captura e proposição de links em um processo de um curso constante nas *superfícies de eventos*.

Seguindo esta linha de raciocínio, podemos perceber que as colocações de Gallo propõem que, na contemporaneidade, os eventos que se utilizam dos modos *online* (de modo prático ou conceitual) em seu funcionamento, demandarão um constante movimento e presentificação por parte de seus participantes, pois será nestes eventos que ocorrerão muitos deslocamentos por vários espaços (sejam físicos e/ou virtuais). Como o sentido é resultado do choque entre as proposições, estar presente é condição *sin-qua-non* para produzir sentido (seja online/ou fisicamente).

(Re)pensar como estas práticas de com-posição colocam uma outra noção de autoria como parte fundante de seu modo de ação é fruto desta outra possibilidade de criar com o movimento das/com as redes, é perceber como se pode usar o movimento dos desdobramentos (próprio do *online*) para (re)significar as noções de autor e autoria nos percursos da história, conectando, especificamente aqui, proposições estéticas e a constituição do desenvolvimento tecnológico ao longo da história.

Além disto, a pesquisa sobre as discursividades online de Gallo permite ampliar a conexão entre esta outra autoria, ancorada no compartilhamento, diálogo e alteridade com o elemento jogo. Para isso, é necessário atentar sobre a relação dos "espaços cambiáveis" e a produção de sentido, visto que será na (re)combinação e na escolha dentre as múltiplas possibilidades contidas nestes espaços que se dará as singularidades participantes do processo artístico e as possibilidades de seleção/criação de enunciações discursivas, afinal estes discursos são (quase) todas as (re)combinações possíveis latentes dentro de determinada proposição estética.

Pensar as *superfícies de eventos* é pensar sobre possibilidades contemporâneas de articulação da ação e do pensamento humano, por meio do deslocar-se por "espaços cambiáveis", não só como lugares possíveis da presentificação, mas espaço da produção de sentido e da constituição da experiência em um mundo de múltiplos e simultâneos caminhos. Assim, o jogo e a ação vão de encontro à autoria, e transformam-se na produção de um outro evento.

O evento discurso é o momento de saturação dos "espaços cambiáveis", e que tem relação com a presentificação. O conteúdo destes espaços é a materialização do "presente" do texto. Em outras palavras, diremos que no preenchimento dos "espaços cambiáveis" se materializa a relação entre os interlocutores (locutor/ouvinte). Por esse motivo são deixados esses espaços para serem preenchidos no momento da transmissão, de acordo com a demanda do interlocutor. E é exatamente na materialidade desses "espaços cambiáveis" que se dá a presentificação do sentido (GALLO, 2012, disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaixo-foi-enviado-para-ser.html>).

Desse modo, o que se pode considerar para esta pesquisa é que a noção de autoria que está sendo desenvolvida aqui é o ato de construção da/na produção de sentidos que ocorre na troca de proposições entre sujeitos que assumem variadas e distintas posições, na alternância de suas funções enquanto sujeitos. Tal ação (jogo) só é possível pois os "espaços cambiáveis" presentes neste tipo de evento permitem que as enunciações discursivas sejam as resultantes do choque das enunciações que são propostas/dispostas e selecionadas nos movimentos realizados pelos participantes, que elencam uma possibilidade dentre as inúmeras que são dispostas para ele simultaneamente. Assim, é possível pensar que aqui a noção de autoria funda-se no ato de jogar enquanto movimento constante dentro de espaços-tempos cambiáveis cada vez mais ampliados/conectados/contaminados pelas reverberações do *online*.

Temos, portanto, nestas outras proposições estéticas, claramente a tentativa de uma operação que visa sua constituição a partir da potência da/em rede, do processo de relacionamento entre os vários agentes e autores. A experimentação nestes acontecimentos trabalha em outro dinamismo, para quem estabelece outra forma de funcionamento, em que atuam mais as características próprias do *online* que do ao vivo. Essas distinções ficam claras nas palavras de Gallo:

Assim, se o acontecimento discursivo é a articulação de uma atualidade e de uma memória (Pêcheux, 1990), diremos que a discursividade online se constitui em acontecimento discursivo em relação ao “ao vivo”, na medida em que sua atualidade, a interlocução, encontra a memória por meio de formas polêmicas e lúdicas, e não por meio de formas autoritárias, como é o caso do “ao vivo”. Além disso, as interlocuções na internet são muitas e a todo momento e quase simultaneamente, enquanto no “ao vivo” são poucos os momentos em que a interlocução realmente flui fora do controle do discurso da mídia. Finalmente, se no “ao vivo” se produz o efeito de autoria, unidade, fechamento e legitimidade nos chamados “espaços cambiáveis”, no online, ao contrário, esse efeito é tão instantâneo e recorrente que muitas vezes não chega sequer a caracterizar-se como tal, principalmente nas redes sociais (GALLO, 2012, disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaxio-foi-enviado-para-ser.html>).

O que está sendo apresentado aqui é que estas outras práticas se articulam e buscam no modo *online* um funcionamento, um caminho de uma possibilidade de constituição de uma outra forma de autoria, válida para esta contemporaneidade cênica. Autoria esta que permita e auxilie pensar o modo de fazer desta poética centrada na retomada do jogo como fator preponderante e constitutivo, para fortalecer a experiência das/nas trocas que ocorrem nas relações que são estabelecidas.

O ato de movimentar-se agora é como no *online*, em que o movimento contínuo entre os envolvidos exige participação. É do elemento *online* que estas propostas retiram maneiras de atuar na construção de uma outra coisa, diferente dos tradicionais espetáculos cênicos, e que pode, quem sabe, criar um outro espaço possível para a existência e fruição de uma experiência. Gallo auxilia este pensamento na medida em que apresenta as seguintes colocações:

no online, a relação do sujeito que navega, inscrito em uma memória discursiva, tanto pode se dar na forma de uma interação, com um efeito-sujeito produzido pela memória metálica; quanto pode se dar na forma de uma interlocução, com um sujeito em uma posição discursiva, resultante de uma interpelação. [...] Dessa primeira consequência, decorre imediatamente outra, a saber, ao se posicionar em uma relação sem um sujeito interlocutor (um efeito-sujeito), a reversibilidade tem uma nova configuração, mais própria de formas lúdicas. Por exemplo, ao digitar um enunciado para busca, no google, virá uma resposta do interlocutor-efeito-sujeito, dispondo inúmeros enunciados que podem encaixar-se (ou não) à demanda do sujeito que busca, que por sua vez dará uma resposta a esse sujeito que é, em última instância, o programador do site. Mas essa relação de interlocução é vaga, difusa e im-precisa. Por outro lado, as possibilidades de reversibilidade são quase infinitas em razão da dimensão dos bancos de dados informatizados, o que caracteriza formas lúdicas. Podemos dizer que nesse caso a identificação dos sujeitos se dá, inclusive, com a discursividade dos jogos (games) (GALLO, 2012, disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaxio-foi-enviado-para-ser.html>).

Tal similaridade e busca pelo modo de funcionar semelhante às redes e os games repousa tranquilamente nas artes que sempre tiveram no jogo um ponto de partida constitutivo. Porém, o jogo aqui realizado é um elemento que profana as práticas e formas já estabelecidas e, portanto, permite outro modo de relação entre os participantes e seus elementos. É através deste jogo e desta outra possibilidade de experimentar que estas proposições poéticas operam em um outro estatuto, mais focado nas relações e trocas entre posições de sujeitos (com suas múltiplas funções), fazendo com que o que seja produzido do choque entre ditos e não ditos, sirva como um modo de multiplicar diálogos e significações, já que estas obras são concebidas por meio da utilização dos elementos digitais e hipermediáticos, tanto de forma prática como conceitual.

Assim, pensar na potencialização deste processo de “autores” é acreditar que é possível explorar outras camadas dentro do universo estético que está em atual fase de desenvolvimento no contemporâneo. É acreditar que possa haver outras formas de produção de sentido legítimo, que não seja pela via de formas discursivas autoritárias.

SATÉLITE AUTORIA - FLANAR/NAVEGAR COM/ATRAVÉS DO JOGO - JOGO COMO AUTORIA E AUTORIA COMO JOGO

As práticas e formas poético-estéticas contemporâneas, em sua formatação e conteúdo, aproximam-se muito das linguagens exploradas pelas vertentes das performances e dos *happenings*, pois trazem consigo outras estéticas que suscitam outras formas de olhar para os grupos comunicantes que se encontram nesta expressão artística, em que cada vez mais as fronteiras das singularidades envolvidas (artistas e público) são diluídas e apagadas.

Com isso, a constituição da produção de sentidos nos espaços propostos ocorre com/através do jogo, utilizando a materialidade estética cênica na perspectiva pós-dramática, em que a formação de uma discursividade acontece por meio de uma cena expandida e possibilita vários significados.

Adotar uma estratégia que encoraje os envolvidos no processo criativo a elaborar “técnicas” para a ação da criação de (re)significações como ferramentas de com-posição parte, mesmo que remotamente de uma noção “derivada” do “zapping”, mas já é ancorada “quase” totalmente no flunar e nos outros modos de operar próprios do *online*.

Ao tomar o Zap como partida, podemos observar, como aponta Beatriz Sarlo (1997), que o uso do controle remoto, essa “moviola caseira de resultados imprevisíveis e instantâneos”, faz-se segundo leis que a própria televisão ensinou a seus espectadores: produção de um grande acúmulo de imagens de alto impacto e, paradoxalmente, baixa quantidade de informação ou alta quantidade

de informação indiferenciada por unidade de tempo, oferecendo um “efeito de informação”, uma velocidade superior à nossa capacidade de reter seus conteúdos, fuga da pausa e da retenção do fluxo de imagens, visto que elas não se adequam à “atenção distraída” solicitada pelos meios de massa e ao seu principal valor estético. O zap “ensinou” a “nova” audiência a saltar de um espaço para o outro sem medo e como é possível começar a construir outras possibilidades discursivas a partir da união fragmentária do que é simplesmente coletado ao acaso.

Estas operações (zapping) no fazer poético cênico contemporâneo das *superfícies de eventos* buscam, ao contrário do que Sarlo coloca, na questão da baixa qualidade da informação do/no *zappear*, o inverso. As *superfícies de eventos* querem operar como espaços, por meio de excesso, das proposições estéticas e materialidades postas em cena, criando um aumento no número de possibilidades de (re)significação com um possível aumento da qualidade de produção de sentido. Para isso, abrem mão da ordem de zappear (que tem em si uma possibilidade “quase linear” de avanço para frente e para trás) e lançam mão de uma outra possibilidade de movimentação, a do flunar/navegar, na qual se pode escolher várias direções, sem ter um caminho prévio.

As *superfícies de eventos* são proposições estéticas que levam em conta que o trabalho do controle remoto, seu funcionamento e forma de operar já tivessem sido absorvidos pelas pessoas, que agora já entendem sua mecânica enquanto dispositivo. Portanto já se permitem o pulo exponencial para explorar mais possibilidades de construções, com o funcionamento da ação semelhante ao funcionamento das redes *online*.

Estas práticas desejam se tornar espaços e dispositivos geradores de metáforas para as singularidades que as com-põem e atuam em con-junto. Não é somente o espaço que é marcado pela possibilidade do múltiplo, do fragmento, mas também são as posições-sujeitos que se tornam mutáveis, abrangentes, coletivas (mesmo enquanto individuais), pois atuam intersubjetivamente e, assim, podem ser agregadoras ou dispersoras de sentidos, já que se apresentam remixados e ampliados durante o evento discursivo.

Refletimos aqui para além de zappear. Apresentamos um outro caminho mais profícuo: o flunar, pois este se coloca como sinônimo de movimento mais apropriado para esta tese, visto que os deslocamentos por parte dos envolvidos, que agem entre/por os elementos da/na cena, criam possibilidades de resultados imprevisíveis devido à grande quantidade de “informação ofertada”.

Assim, esta autoria como jogo, e através do jogo, propõe-se a navegar pelos elementos, pelo espaço-tempo cambiável cênico como outra possibilidade de proposição poético-estética, que permite que as atuais singularidades desejanteras abram mão da rigidez imposta por outras práticas e formas estéticas e primem pela liberdade do desejo do jogo e das manifestações intersubjetivas

contidas na obra desde sua concepção. Temos, pois, o jogo e a noção de autoria (apresentada nas páginas acima) como elementos que trabalham em conjunto para a constituição de espaços de/em relação, em que o entre é o que permite e efetiva a prática da proposta estética. Assim, temos uma relação de jogo como autoria e autoria como jogo.

Esta abertura gera espaços para que todos os participantes envolvidos na obra em processo, independente de sua erudição, possam fruir da/na obra como desejarem, sem julgamento ou conhecimento prévio, pois, nestas práticas, pode-se flunar de modo semelhante ao modo como se age no mundo *online*. Tal liberdade pode intensificar os sentidos propostos pela singularidade “artista”, que agora opera como um propositor de conexões e “links”, e que, através dos deslocamentos entre as cenas (seus agentes e objetos), as possíveis funções que compõem a subjetividade do sujeito, formulem a própria obra.

Outro ponto para atentar é que estas práticas não deixam oportunidade para a existência da posição de repouso dos/nos lugares onde se encontram as atuais singularidades desejantes. Afinal, será justo nesta diluição das ações fronteiriças de ambos os grupos que irão se oportunizar os arranjos de produção de sentido. Será no entre e na relação que ambos serão co-autores simultâneos do mesmo trabalho artístico.

Desta forma, estas práticas, em certa medida, podem ser consideradas consequências, quase natural, das possibilidades do mundo das redes virtuais e seu modo de atuação *online*. Como explana a pesquisadora Jaqueline Raymundo:

Para que se possa falar do potencial de imersão no teatro com as mídias, é preciso que se estabeleça um entendimento do que pode vir a ser imersão, no sentido de reconhecer a imersão como uma experiência sensório-corporal. [...] Uma hipótese interessante seria a de que os trabalhos que envolvem imersão advinda do uso das mídias digitais manifestariam um fenômeno cognitivo e corporal, assim como ofereceria um processo experimental que fundisse informação com materialidade, uma vez que o corpo é utilizado para acessar estes ambientes e pode ser “invadido” por textos, imagens e sons digitalizados (RAYMUNDO, 2010, p. 11).

Os trabalhos que utilizam estas outras propostas do jogo como autoria e autoria como jogo (de uma “espécie” de *flunar*) já contam e esperam a ação interativa dos envolvidos, tal qual estes fazem com/em seus dispositivos digitais (computadores e smartphones).

As *superfícies de eventos* esperam que as singularidades construam sua trama na sucessão de imagens/sons/outros, que saltem de um elemento para outro, que joguem, que escolham por vontade própria onde desejam repousar no jogo da produção de sentido, que criem em uma partitura/imagem/"escritura", que operem esta com intensidade suficiente para encontrar/significar algo do/no evento proposto, para assim poder prosseguir em sua constante construção.

Desejam abrir espaços e com esta ação criar uma potência do ver pelo que foi deixado de ver. Evidenciar que existem mais caminhos para o olhar. Permitir que o olhar desloque-se, movimente-se, flane. Assim, “flanerie é a desterritorialização da visão. Parece que a narrativa cria no caminho um dispositivo de sabotagem da máquina do olhar e materializa o sentido da literatura como ponto de vista do escuro.” (LOTH, 2014, p. 110)

Ao seu modo, o flâneur evidencia o olhar como ação de construção de narrativas. Desperta outras potências que só podem ser descobertas se o olhar pulsar em outro espaços, pois só este pulsar é que pode impulsionar o que é contemplado e relacioná-lo com outras possíveis discursividades presentes ao que é por ele olhado. Em meio à um contemporâneo soterrado de modelos e fórmulas conhecidas (e porque não dizer “espetaculares”), a ação de flunar é resistência, é uma forma de criação que é “constituente de uma forma de discursividade ótica, a flânerie opera uma percepção do mundo e da linguagem cristalizada no olhar” (LOTH, p. 109).

Não se flana sozinho, é preciso o outro, ou outros para a constituição do movimento, é preciso o outro para que se possa produzir um discurso do olhar. Não se pode olhar o nada e criar sentido, portanto, para que seja possível o pulo de uma “referência” para outra na construção de sentido, o outro é necessário. Serão somente os outros que poderão produzir junto com o olhar do flâneur os deslocamentos por trajetos que, ora o integram a um conjunto de pessoas, coisas e significados, e ora o excluem disto tudo. “O flaneur vaga em torno de fragmentos de tese sem muito se deter, pula de uma citação para outra, misturando-as aos enunciados próprios, sem se submeter ao controle do tempo ou da lógica do fechamento” (LOTH, 2014, p.112). Assim,

Tudo até aqui quer enfatizar que o flâneur inaugura não apenas para si próprio, mas coloca em evidência uma narrativa e uma política do olhar. Embora a deambulação física a caracterize, não é ela que determina a escrita, assim como não termina a viagem. É antes a pulsão de olhar o desconhecido a despertar outras potências obscurecidas que se integram à percepção dos movimentos urbanos que impulsionam a narrativa (LOTH, 2014, p. 81).

Desse modo, flunar, como criação e como possibilidade de jogo e profanação, mostra que existem mais possibilidades a serem exploradas pelas imagens postas e que podem ser concluídas do que é colocado para jogo em cena. Afinal:

A imagem de uma espécie de império expressivo e corolário do sujeito moderno costuma supervalorizar a subjetividade da arte em nossa cultura ocidental. Mas a história das realizações estéticas mostra, ao contrario, a busca inquebrável do artista para afastar-se de si e tocar uma exterioridade. criar uma linha de expressão é impactá-la pelo pensamento do corpo do outro. Muito mais do que impor uma subjetividade, um estilo próprio, o artista povoa seu traço com toda estranheza e multiplicidade de seres possíveis imaginários, invisíveis, inumanos que atravessam a sua humanidade. provocando o desfazimento dos papéis de sujeito e objeto, o pensamento da arte suspende o eu para abstrai-lo no jogo da pura exterioridade.[...] se só diante do olhar do outro o eu se reconhece como sujeito, no jogo da semelhança e da diferença, se se o eu só pode ser visto pelo outro, o outro é, paradoxalmente, a medida de distância e de reconhecimento de si mesmo (LOTH, 2014, p. 169 -170).

Assim, através da abertura (explícita e expansível) do processo criativo para as singularidades através da possibilidade de flunar, a construção da trama das proposições estéticas contemporâneas estabelece noções como imaginário, autoria, memória e esquecimento, como sendo importantes vetores constitutivos da produção de sentido, que são muito mobilizados e mobilizadores neste tipo específico de jogo cênico. São ferramentas produtoras de uma outra (re)configuração do conceito de autoria, na qual, através de posições cambiáveis, de troca de posições em espaços flexíveis, possam ser alteradas funções dos sujeitos envolvidos e assim produzir por meio de dobras e expansões no espaço-tempo, outras perspectivas da obra.

As práticas e formas poéticas contemporâneas têm sua trama inventada/construída através dos procedimentos artísticos cênicos e hipermediáticos, que não podem ser mais atribuídas apenas a um único autor, ou mesmo um único processo. Elas passam a ser as múltiplas resultantes constituídas do/no jogo (ato de duplo movimento/deslocamento de posições-sujeito do/no preenchimento dos espaços cambiáveis) da/na autoria (utilização de ferramenta/aparelhagem conceitual) enquanto prática de com-posição.

Logo, assumir este processo na criação de tramas é assumir a abertura do processo criativo das manifestações contidas nas estéticas contemporâneas. É exemplo da relevância de outras posições das singularidades, expressadas no jogo como condição de autoria e vice-versa. Em tais arranjos, as formulações são como fruto de outras posturas e vivências contemporâneas em que se estabelece um constante *work in progress* (COHEN, 1998).

Nesta perspectiva, a cadeia de interdependência de intersubjetividade e elaboração de imagens e metáforas que compõem estas outras práticas de com-posição poética-estética cênica é, antes de tudo, a construção do sentido no/entre, na relação das singularidades através dos meios analógicos, mecânicos e digitais e possibilita a interação e a construção de múltiplos signos e enunciados, arquitetados em uma fruição no espaço-tempo dilatados do agora, sob formatividade fluida, não hierárquica, típica de uma outra condição estética, a qual podemos perceber pela prática da com-posição.

ESTRELA MAIOR - COM-POSIÇÃO

O que cabe ao fazer cênico no mundo contemporâneo? É certo que não bastaria somente agregar elementos tecnológicos/hipermidiáticos dos dias de hoje para que a existência de uma outra prática ou forma artística contemporânea seja justificada. É preciso mais do que apenas a união de tecnologia com a arte, é preciso que as proposições dialoguem com os dias atuais e os sujeitos dos hoje.

Então, qual a conexão e relação destes outros processos artísticos com os sujeitos do/no contemporâneo? Esta arte pode ser um espaço em que seja possível a experiência do sujeito nos dias de hoje? Experiência esta que pode estar soterrada entre excessos de informações e faltas de espaços de troca e formulações de significados e sentidos. Pode esta proposição ser ou criar um espaço de resistência, em que seja possível gerar algo de enriquecedor para o sujeito atual na relação com o mundo?

Estes são alguns questionamentos que surgem no horizonte e que serão perguntas auxiliares no desenvolvimento da noção de *com-posição*²², na perspectiva que aqui adotamos. Afinal, apesar do livre trânsito de conhecimentos e outras possibilidades de fruições estéticas, atualmente, segundo Agamben, temos um homem que não consegue mais fruir experiências, pois o viver/estar no mundo contemporâneo sobrecarrega o homem de acontecimentos e estes já não podem mais serem convertidos em experiências, visto o acúmulo e excesso de informações e atenção solicitadas.

Podemos pensar que, talvez, este seja apenas um reflexo do estilo de vida atual, com excessos e velocidades atordoantes. Contudo, a expropriação da experiência do homem contemporâneo poderia estar na sua incapacidade de relacionar-se com o mundo, de narrar, traduzir e vivenciar situações e acontecimentos que ocorrem ao seu redor, seja pela banalidade do cotidiano, seja pela influência da indústria cultural, que amortizou em boa medida a produção de sentidos possíveis através da arte convertida em entretenimento, espetáculo e ou consumo.

Para o filósofo italiano, os dias atuais, se levados em consideração, apresentam um dia a dia esmaecido e, portanto, o “dia-a-dia do homem contemporâneo não contém quase nada que seja traduzível em experiência” (AGAMBEN, 2005, p. 21).

²² A noção de com-posição é umas das principais desenvolvidas nesta tese, e é um termo cunhado por este pesquisador com escuta em Nancy e nos conceitos abordados em *Ser, Singular, Plural* (2006).

Nas palavras de Edgar Castro, estudioso que trata do pensamento filosófico de Giorgio Agamben, a expropriação da experiência precisa ser delineada.

Não se trata, obviamente, de experiência tal como a entendem a ciência e a filosofia modernas, a qual frequentemente remetem concebendo-a como condição de possibilidade de conhecimento. Esta experiência está sempre antecipada pelas regras do método e pode ser repetida em condições idênticas ou quase idênticas. A experiência da qual foi expropriada a Modernidade é, ao contrário, a experiência singular, o acontecimento nem antecipável nem repetível que transforma uma vida (CASTRO, 2012, p. 42).

Caso a ideia de Agamben sobre a falta da experiência seja tomada como uma percepção fidedigna dos tempos atuais, vive-se agora, em certa medida, o tempo da não experiência, da incapacidade da apropriação de eventos, da não transformação, não narração e não tradução de fatos e eventos em experiências significativas. Assim, no mundo contemporâneo, se estaria afastado de quase toda a condição fundamental de experienciar.

Desse modo, experiência singular é quase impossível, pois os fatos e eventos tornam-se impossíveis de serem apropriados. E desta forma, a vida atual se apresentaria como um diagnóstico pessimista, na qual esta época é um “novo” mal-estar, em que a rejeição da experiência é parte intrínseca do modo de vida.

É necessário fugir de pensamentos totalizadores e procurar trincheiras em que resistências possam aparecer, pois ainda existe a possibilidade de relacionar-se com as coisas e sujeitos do mundo.

O campo da filosofia talvez seja um dos lugares possíveis para se atingir a maturação do experimentar. Talvez seja porque a filosofia contemporânea possua natureza participativa e requeira de quem entra (ou dialoga) em seu campo uma relação de troca, uma relação de abertura e contato para que possa ser vivida e produza sentido.

O campo filosófico contemporâneo é um dos possíveis lugares de germinação de significados e de experiências. Tem como uma de suas principais bases de ação a participação de quem a vivencia, constituindo-se em uma prática possível de construção de experiências. Tal postura do universo filosófico o coloca como um local de defesa de que é possível experimentar, de que é possível criar relação com as pessoas e coisas do mundo e, a partir disto, produzir sentidos capazes de serem narrados. Se for assim, a recusa da premissa de que nos dias atuais seja impossível experienciar pode também estar no próprio campo que argumentou tal fato, o campo filosófico.

Se tomarmos outro enunciado de Agamben, que “a experiência é definitivamente algo que se pode fazer e jamais ter” (2005, p. 44), abrimos espaço para pensar a ação de experimentar como

algo fugaz, mas que ainda existe e resiste, portanto, mesmo que difícil, ainda passível de ser realizada.

O fato de que os tempos atuais são fortemente marcados pelos deslizamentos e pela diluição de fronteiras, e que esta característica desloca os modos de construção de estruturas fixas e rígidas para flexíveis e móveis, permite pensar que a possibilidade de construção/produção de uma experiência como um processo que seja efêmero e que não se apreenda.

Desse modo, há como conectar este campo do pensamento agambeniano (mesmo que este seja pessimista - e às vezes apocalíptico) com o pensamento do filósofo Didi-Huberman (2011), pois se Agamben fala da "quase" impossibilidade da experiência, que até pode ser pensada não como inexistente, mas como de difícil ocorrência, visto seu caráter efêmero, como algo que se faz e não se tem, será através de Didi-Huberman que poderemos pensar a experiência como um ato possível de resistência.

O pensamento de Didi-Huberman aqui não nos serve tanto como uma afronta a Agamben, mas como uma colocação que em conjunto, num discordar-“concordar” (irá corroborar uma possível efetivação do experienciar).

O início da sustentação do argumento acima reside, como mencionado anteriormente, no campo filosófico e tem como ponto inicial a ideia central do livro “A sobrevivência dos vagalumes”, de Didi-Huberman (2011)²³.

Neste trabalho, o autor através da metáfora dos vaga-lumes formula a tese de resistência, de afastamento do pensamento apocalíptico dos dias de hoje e resgata a possibilidade de resistência da/na cultura. Isso através de uma “espécie de genealogia” das crônicas de Pasolini sobre o desaparecimento dos *lucioles*, que estão sumindo pela luz ofuscante dos “projetores” de propaganda facista e do neofascismo (em 1941 e 1975, respectivamente). Se na primeira crônica era claro a relação com a luta contra o facismo, no segundo texto, Pasolini apresenta um estado aparentemente democrático, mas que traz implícito na sua cultura ideias de intolerância que são capazes de eliminar tudo que não se enquadrar dentro da sociedade de consumo.

É justamente esta metáfora que Didi-Huberman utiliza para refutar a ideia totalitária e apocalíptica de que a experiência é impossível e já foi destruída.

O pensamento do autor procura compreender a metáfora dos vaga-lumes para mostrar que a ideia da experiência é possível, mas tem de ser pensada a partir de uma reformulação positiva, em que o brilho do vaga-lume é a possibilidade de resistência à escuridão da noite, e o ato de

²³ Os autores Didi-Huberman e Agambem, apesar de antagônicos, são utilizados nesta pesquisa exatamente para se pensar o objeto de estudo.

experiência pode ser entendido como dar mais atenção aos brilhos e luminescências, mesmo que fugazes, do que apenas atentar para o horizonte sombrio da noite. Segundo Didi-Huberman:

Seria criminoso e estúpido colocar os vaga-lumes sob um projetor acreditando assim melhor observá-los. Assim como não serve de nada estudá-los, previamente mortos, alfinetados sobre uma mesa de um entomologista ou observados como coisas muito antigas presas no âmbar de milhões de anos. Para conhecer os vaga-lumes, é preciso observá-los no presente de sua sobrevivência: é preciso vê-los dançar vivos no meio da noite, ainda que esta noite seja varrida por alguns ferozes projetores. Ainda que por pouco tempo (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 52).

Tal colocação aponta para um pensamento crítico que permite colocar-se na esfera de resistência às ideias totalizantes, como a da impossibilidade e destruição de experienciar. Acreditar que se pode ver e perceber vaga-lumes²⁴ é agir na tentativa de perceber outros movimentos, que atuam como gestos de luta ao domínio da cultura do espetacular.

Assim, mesmo que tenhamos, nos tempos atuais, o domínio quase que total do espetáculo (das luzes dos projetores), os homens sempre conseguirão encontrar maneiras de criar e preservar ações que lutam contra o desaparecimento total de aberturas poéticas, mantendo a capacidade de transmitir sinais que demonstrem esperança e resistência.

O lampejo do vaga-lume é a imagem que defende o que não é aniquilado, o que não desaparece. Apesar de inesperada, traz consigo a possibilidade de abertura, mas, para se ver os vagalumes, há de se mudar de posição, há de se deslocar e atentar para outros focos que se colocam em constante movimento.

Mas como fazer isto já que a experiência quase não existe ou "vale tão pouco"? Segundo, Didi-Huberman:

O valor da experiência caiu de cotação é verdade, mas cabe somente a nós não apostarmos neste mercado. Cabe somente a nós compreendermos onde e como “esse movimento[...] ao mesmo tempo, tornou sensível uma nova beleza naquilo que desaparecia (DIDI-HUBERMAN, 2011, p.126).

Se cabe somente a nós darmos valor ao que quase não existe, ao que quase desaparece, caberá também a nós (re)significar os modos de criar, de inventar relações que aumentem a potência desses lampejos? Para Didi-Huberman:

O valor da experiência caiu de cotação, mas cabe somente a nós em cada situação em particular, erguer essa queda à dignidade, à nova beleza de uma coreografia, de uma invenção de formas. Não assume a imagem, em sua própria fragilidade, em sua intermitência de vaga-lume, a mesma potência, cada vez que ela nos mostra sua capacidade, de sobreviver? (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 127).

²⁴ No livro “A Sobrevivência dos Vaga-lumes” (2011), Didi-Huberman usa a metáfora do vaga-lume como a possibilidade da resistência, como possibilidade de vida frente as pressões totalizantes e obscurantistas.

Aqui, o autor auxilia o pensamento na medida em que coloca que cabe a nós valorar a fugacidade dos lampejos das luminescências, dar-lhes outra coreografia. A agitação das luzes dos vaga-lumes, mesmo por breve segundos, pode provocar e inquietar o pensar. Portanto pode produzir potência na medida em que sobrevive. Pode ser um modo de desmontar a história linear, a verdade absoluta, e remontá-la em sentido oposto, justamente pela intermitência e pela fractalidade.

A luz dos vaga-lumes pode ser a resistência. A luz do vaga-lumes pode ser a poesia, que tem na sua forma de existência, justamente, a habilidade de resistir, de propor e de afirmar que existem outros caminhos além do caminho principal. Em uma sociedade acostumada com o espetáculo, poder residir na construção destes outros caminhos, mesmo que por breves instantes, é uma possibilidade de reinventar um processo que permita experienciar.

Ao mudar o foco de atenção da noite para os vaga-lumes, pode-se pelo movimento (nem que seja o da queda do valor da experiência) transformar a ideia de uma montagem de sentido homogênea, em uma montagem de sentido heterogênea. Assim, é impossível não perceber que o lugar da experiência existe no contemporâneo.

Não se pode, portanto, dizer que a experiência, seja qual for o momento da história, tenha sido “destruída”. Ao contrário - e pouco importa a potência do reino e de sua glória, pouco importa a eficácia universal da “sociedade do espetáculo” - afirmar que a experiência é indestrutível, mesmo que se encontre reduzida às sobrevivências e as clandestinidades de simples lampejos na noite (DIDI-HUBERMAN, 2011, p. 148).

Resistência. Os vaga-lumes representam as diversas formas de resistência da/na cultura, seja pelo pensamento ou pelo corpo. Se resiste ao poder da política, da mídia, da mercadoria; se resiste confrontando o “normal”, o fixado, o *status quo*; se resiste através dos/nos deslocamentos, nos movimentos que buscam fugir dos centros, nos movimentos que vão ao encontro dos outros movimentos, que também se encontram longe do centro. Afinal:

[...] nas margens, isto é, em um território infinitamente mais extenso, caminham inúmeros povos sobre os quais sabemos muito pouco, logo, para os quais uma contra informação parece sempre mais necessária. Povos-vaga-lumes, quando se retiram na noite, buscam como podem sua liberdade de movimento, fogem dos projetores do “reino”, fazem o impossível para afirmar seus desejos, emitir seus próprios lampejos e dirigi-los aos outros (DIDI-HURBEMAN, 2011, p. 155).

O andar pelas margens confere aos participantes dos “Povos-vaga-lumes” a iminente possibilidade de elaboração de desejos. Desejos estes que são contra-informações que alimentam o ato de resistência. E mais que isso, permite que eles emitam e partilhem seus próprios “lampejos”.

Esta perspectiva de ação instaura possíveis rotas de fuga de pensamentos totalizantes e abre espaço para que a construção do desejo seja calcada na troca, no exato momento em que um se

dirige ao outro. A experiência passa a ser possível em um processo de troca, como algo que não se deixa fixar e pode produzir sentido.

Mesmo que exista um tom pessimista e que este seja dominante, torna-se importante procurar pelos momentos e lugares em que se pode abrir os olhos e ver os vaga-lumes. Talvez, tais instantes sejam justamente os instantes com-partilhados, nos quais se pode perceber que é preciso de mais olhos para procurar em con-junto, sem descanso, os vaga-lumes.

Se Agamben diz que a experiência é quase impossível de ser realizada, que hoje é algo que só se faz e não se tem, e se em Didi-Huberman encontra-se a possibilidade de resistir ao tom pessimista e ampliar (nem que minimamente) as maneiras para que seja possível ver/sentir/viver a experiência, ainda resta uma pergunta: por qual caminho percebemos a possibilidade da experiência e por onde podemos tentar modificar o que temos no hoje para resistir ao que o próprio hoje nos coloca?

Uma possibilidade é olhar para a falta, para a incompletude, para buscar algo diferente. Podemos, pela incompletude, buscar e seguir desejando a possibilidade da experiência. Mas como podemos olhar os vaga-lumes? Como construir este olhar? Uma solução possível é a profanação apontada por Agamben, porque ela permite um modo de operar que abre uma brecha para a construção de algo, que pode formar espaço para um jogo de multiplicidades, de construções, a partir do ato do compartilhamento.

A quase impossibilidade de existência, da não experiência, perde-se no ato de perceber os vaga-lumes, que agora são vistos por olhos que profanam o olhar do/no mundo, e, por profanar, não olham mais para a escuridão e sim para os pequenos lampejos.

Em um discordar-concordar, Agamben e Didi-Huberman possibilitam uma produção de sentido que “vem”, não sozinha (pois resistir sozinho já é impossível no hoje), mas em con-junto. E abre pela falta do/no ser ele próprio o caminho para a resistência. Tal movimento, tal caminho de resistência talvez seja/esteja a/na base para o com-partilhar uma coisa com o outro. Afinal, com-partilhar é um modo de estar com o outro, outro modo de existir com o outro, e, portanto, pode ser um modo de perceber que esse existir é um modo de co-existir.

É uma maneira de ser abertura, de estar-junto. É um modo de experienciar, de jogar e, quem sabe, produzir o sentido, pois revelada a incompletude (e a impossibilidade de existir sozinho), só cabe assumir esta incompletude e trabalhar com ela, e trabalhar com o outro. Jean-Luc Nancy, em seu Livro *Ser Singular Plural* (2006), apresenta este posicionamento, em que o sentido que falta está em nós e no outro.

Não temos mais sentido por que somos nós mesmo o sentido, inteiramente, sem reservas, sem outro sentido que “nós”. Isto não quer dizer que sejamos o conteúdo do sentido (a finalidade, a substância ou valor) do ser, da natureza ou da história. [...] Mas aqui o que somos: o sentido como elemento em que as significações podem produzir-se e circular (NANCY, 2006, p. 17).

Encontramos aqui a percepção que assume que somos nós o sentido, e que o sentido é o elemento em que as significações podem se produzir e circular em nós e conosco. Por conseguinte, na medida em que somos o sentido, podemos questionar sobre o ser, o circular e o compartilhar. Nas palavras de Nancy:

Quando dizemos “ser” [...] seja o que seja e por mais confuso que seja - é o seguinte: o ser mesmo não é dotado de sentido. O Ser não tem sentido, mas o ser ele mesmo, o fenômeno do ser, é o sentido, que é sua própria circulação - e nós somos esta circulação. Não existe sentido se o sentido não se compartilha, e isto não é porque haja uma significação primeira ou última, que todos seres tenham em comum, senão porque o sentido mesmo é a participação do ser. O sentido começa ali onde a presença não é pura presença, senão que ela se divide para ela ser ela mesma enquanto tal. Este enquanto supõe distância, espaçamento e participação da presença. Somente o conceito de presença contém a necessidade da participação. A pura presença não compartilhada, presença ante nada, para nada, não está presente nem ausente: simples implosão de um ser que nunca há sido (NANCY, 2006, p. 18).

Então o ser, que é o sentido, é o ser que existe porque sempre co-existe e tem na contiguidade a perspectiva de elaboração de outro movimento, de um existir que é sempre para o outro e com o outro.

Assim, o ser, que é o sentido, é que se movimenta, pois na circulação reside justamente a possibilidade do questionamento da coisa separada e isolada. Como Nancy coloca: "não há outro sentido, se me permite dizer assim, que o sentido da circulação, na qual vão todos os sentidos simultaneamente, em todos os sentidos de todos os espaços tempos abertos pela presença na presença" (NANCY, 2006, p.19). Portanto se somos nós o sentido, somos nós todas as coisas que existem, a única possibilidade de total do existente.

Essa “característica” leva, portanto, a pensar que seja exigida a participação e a circulação de “nós”, de um ser-com-outro, para que o sentido seja possível como via de expressão, e, como já apontado acima, que esta seja uma relação de contiguidade. Nancy nos lembra que:

Tudo se passa então entre nós: este “entre”, como seu nome indica, não tem consistência própria, nem continuidade. Não conduz de um a outro, não serve de tecido, nem de cimento, nem de ponte. Quiçá nem sequer seja exato falar de “vínculo” ao respeito: não está ligado, nem desligado, senão por debaixo de ambos, [...] O “entre” é a distinção e a distância abertas pelo singular quanto tal, e como seu espaçamento de sentido. O que não se tem a distância de “entre” não é senão imanência sumida nela mesma e privada de sentido. De um singular a outro, há contiguidade, mas sem continuidade (NANCY, 2006, p. 21).

Em *Ser Singular Plural*, Jean-Luc Nancy ainda assevera que “o que existe, seja o que seja, existe porque existe co-existe. A co-implicação do existir é a participação de um mundo” (NANCY,

2006, p. 45). É uma forma que propõem o deslocamento de uma visão fixada no unitário, no único, e que entende a constituição das coisas em relação e no entre. Portanto assume que é impossível que algo possa ser fechado em uma unidade absoluta.

As articulações do co-existir, do com-partilhar apontam para caminhos de múltiplas construções, num movimento de ampliação das significações, produzidas no jogar, no “com”. Nancy aponta que:

trabalhar com o com, na co-existência, portanto, é: se trata de substituir a dominação em geral por uma soberania compartilhada, que seja de todos sendo a de cada qual- mas uma soberania entendida não precisamente como um exercício de poder e de uma dominação, senão como uma práxis de sentido (NANCY, 2006, p. 57).

Desta forma, atuar para levar esta práxis ao seu extremo seria uma maneira de fazer que pela sua atuação con-junta e contígua, o “com” seja a possibilidade do afloramento da poesia e do pensamento, enquanto processo múltiplo, pois, como nos alerta Nancy, “o sentido da poesia é sempre um sentido por fazer” (2004).

Isto posto, o estar juntos, o ser-com, o co-criar, será a produção de sentido que cria a relação e se estabelece no entre. Estar juntos é uma maneira de estar “dis-posto”, de colocar-se como ser social em outro horizonte. “Ser-com” é uma outra instituição de ação, que não atenta para ordem da aparência, do sentido originário, mas da intuição compartilhada, que resulta na substituição de um sentido a priori por uma co-criação conjunta em um espaço de co-existência.

Assim, “ser-um-com-os-outros” no compartilhamento e na troca permanente de circulação e produção de sentido é o gesto da com-posição, uma prática que deseja elaborar no entre e com o “ser-com” um espaço de relação em que, em con-junto, possam ser desenvolvidas e ampliadas as capacidades de produzir e constituir sentido, portanto, de com-por.

De certo modo, é uma crítica não de forma teórica, mas de modo prático, que coloca as esferas da história, natureza, humano e social em distintas possibilidades de posicionamento e funcionamento, em que o mundo será mundo enquanto totalidade, enquanto mundo contíguo.

A tensão que sempre fora investida no “Ser” passa a ser um rasgo do/no sentido que é investido no “ser-com”. A forma não é de um sujeito, mas do ‘ser-um-com-outros’. De maneira geral, reverbera que qualquer possibilidade de produção de sentido seja decorrente do entre-nós, sempre, a partir de identificações, mas nunca de uma identidade. Sempre a partir de uma intencionalidade e não de uma intenção única, fechada e “verdadeira”.

Sem nunca ter uma intenção, as com-posições nunca têm um a priori que seja sentido absoluto, elas atuam no máximo no campo possível das/nas intencionalidades, das proposições compartilhadas para manifestações que serão construídas em conjunto.

Estas manifestações são plurais, simultâneas e coexistem na abertura de espaços-tempos em que se (re)distribuem as possibilidades do/no nós, são manifestações que têm a linguagem como a potência das extensões e das simultaneidades. Afinal, para Nancy:

a linguagem não é um instrumento de comunicação, e a comunicação não é um instrumento para o ser: senão que, precisamente, a comunicação é o ser, e o ser, em consequência, não é senão a incorporação na qual os corpos se anunciam uns aos outros enquanto tais (NANCY, 2006, p. 109).

E complementa mais adiante:

para compreender o mundo: “no ser-com e como ser-com, temos começado há sempre a compreender o sentido, a compreendermo-nos e a compreender o mundo como sentido. E esta compreensão está já sempre acabada, é plena, completa e infinita. Nos compreendemos infinitamente, a nós e ao mundo e nada mais (NANCY, 2006, p. 113).

Dessa maneira, podemos pensar que a linguagem é infinita e atua na operação de co-criar e compreender os sentidos do ser, sentidos esses que são o ser. sendo assim, propicia-se a perspectiva de compreender o mundo e sua rede de conexões. Afinal, será justamente na troca de proposições, na circulação da linguagem, que serão abertos caminhos para a compreensão do sentido, bem como sua produção. Segundo Nancy:

compreedemos, ao compreendermos, que não há nada a compreender - mas isto quer dizer de maneira precisa: que não há apropriação do sentido, porque o sentido é a participação do ser. Não há apropriação, logo não há sentido. Este mesmo é nossa compreensão. Não é uma operação dialética (segundo a qual “compreender nada” seria “compreender tudo”) tampouco é um contemplar o vazio (compreender o nada da compreensão ela mesma), nem uma reflexão (compreender, como toda compreensão, que nos compreendemos) - senão tudo isto junto, mas reunido de outro modo: como ethos e práxis (NANCY, 2006, p. 114).

Compreender não como comparação dialética é um modo de praticar, é uma forma de perceber que o sentido é a participação do ser, é uma ação afirmativa que não permite o tudo, ou tampouco se esvazia no nada.

Produzir sentido no “ser-com” é uma maneira de jogar com a incompletude²⁵ que nos constitui. Jogar é uma possibilidade da incompletude que também nos constitui. No jogar, “ser-um-com-outros” dá várias alternativas ao caminho empobrecido de um sentido único, preexistente e a priori como condição de ser/estar no mundo. Assim, “ser-com” é a condição preexistente da possibilidade de co-criação e permite uma com-posição, uma outra prática, que construa, quem sabe, uma outra ética.

²⁵ Incompletude no sentido defendido por Nancy em *Ser, Singular, Plural* (2006).

O COM-POR E AS PRÁTICAS DE COM-POSIÇÃO POÉTICAS

Se compreender o mundo através do “ser-com” de Nancy abre alternativas para pensar questões constitutivas do ser e da sociedade, será no campo das artes que esta noção pode ganhar força para, até quem sabe, tornar-se a possibilidade de vislumbrar as práticas de com-posição, como desejos de uma (re)significação ontológica do mundo.

As artes, principalmente as contemporâneas, possuem suportes que permitem dar vazão de maneira mais evidente ao “ser-com”, permitem que os deslocamentos e trocas característicos para que a produção de sentido ocorra como uma espécie de jogos de completar, em que o produzido do/no mundo é que irá criar outras alternativas para o mundo em que se vive. Em outras palavras, as artes contemporâneas podem ser vaga-lumes em meio aos projetores de proposições espetaculares, podem ser vaga-lumes que trazem consigo a possibilidade de experiência enquanto uma possibilidade que se faz “um-com-outros” e não enquanto uma experiência que se tem ou que se pode adquirir como mercadoria.

Também é na arte produzida na contemporaneidade que se percebem e se utilizam os avanços tecnológicos, quase que restritos ao campo das ciências, como avanços estéticos sensíveis. Tal postura faz com que o uso das tecnologias, suas hibridizações e imbricações atuem como pontos de ruptura, na qual a subversão do conhecido e do conhecimento produza significância e aponte para caminhos nos quais os resultados operam nas margens, nas fronteiras entre pensar-agir-sentir-viver.

É na arte que é possível tentar a experiência em um processo de produção de sentido de “ser-com-outros”²⁶, que se desenrola no batimento entre tudo e todos e que vai sendo (des)construído e sendo (re)construído no exato momento em que acontece.

Estas práticas poéticas de com-posição contemporâneas atuam como outra maneira constitutiva, não se pretendem revelar como únicas e/ou verdadeiras/reais. Assumem uma outra postura e buscam nas ações de compartilhamento um ponto de partida para a construção de sentidos do/no ser contemporâneo.

Neste ponto, podemos perceber a inseparável conexão entre experiência, aqui proposta por estas com-posições contemporâneas e a percepção de linguagem apresentada por Nancy. Afinal, se a linguagem não é um instrumento puro e simplesmente de comunicação, mas é o próprio ser,

²⁶ “Ser-com-outros” vem de Nancy e é um modo de pensar a constituição do sujeito na formulação de sentidos com/através do outro em um processo constante de formulação de sentidos.

temos aqui sujeitos se anunciando uns para os outros e atuando como linguagem no intuito de compreenderem-se e compreenderem o mundo onde estão.

Pensar desse modo pode colocar que os experimentos destas proposições estéticas contemporâneas são experimentos mais que experimentos de linguagem, são experimentos de ser, de “ser-com” e de co-existência.

Experimentos amplos que sustentam mais que a própria linguagem envolvida, mas que exploram os limites referenciais de conceitos, pensamentos e práticas envoltos em sua construção, atuam nas margens dos vários e distintos campos de conhecimento e da ação cotidiana e trabalham em conjunto, apostando no modo remixado de suas construções para colocar os sujeitos contemporâneos na possibilidade de relação do/no entre. Se sua ação é onde se constrói as possibilidades de relações, é onde também, justamente por elas, são produzidos os sujeitos e os sentidos.

Por conseguinte, em tais práticas, é impossível isolar e demarcar estados puros que pressupõem permanência constante. Elas são jogos de completar poéticos, jogos nos quais se unem processos criativos e trabalham na direção da construção do poético.

Os jogos têm, nas artes cênicas contemporâneas, as possibilidades da tramaturgia e propõem, através da multiplicação dos meios de produção e circulação inscritos nas *superfícies de eventos*, mais que uma mistura de elementos, técnicas, símbolos, signos ou noções. Propõem, acima de tudo, um estar em movimento (um deslocar/deslizar) constante que permite aos agentes envolvidos no acontecimento outra maneira de experienciar, que pode ser própria do homem do/no presente.

Sendo assim, a aproximação dos sujeitos atuais com as novas possibilidades comunicantes, provenientes das práticas poéticas de com-posição cênicas contemporâneas, que se utilizam das possibilidades dos avanços tecnológicos, criam uma rede de conexões entre sujeitos e modos de ser/estar no mundo. Através da troca de proposições entre os participantes do processo se abrem caminhos para o acontecimento por meio da operação dos deslizamentos de sentidos no contemporâneo, emergindo a possibilidade da experiência.

Então, o caminho percorrido até aqui nesta tese, que passou pela (re)significação dos elementos constituintes das arte cênicas, pelo espectador emancipado, pelo jogo e suas perspectivas, pela profanação como ação transformadora do jogo, pela outra possibilidade de autoria que é investida do/no jogo e que encontra no espaço das posições cambiáveis, o espaço possível da construção de sentido, e que tem na resistência a possibilidade da experiência no contemporâneo,

encontra na co-existência, no com-partilhar, no “ser-com-outros”, a possibilidade de aglutinar o que foi apresentado acima e propor a ação de com-por.

Afinal, podemos ver o “com” como sendo o jogo mesmo, o “com” como a ampliação da dilatação do espaço tempo, e, portanto, sendo sempre finito e infinito no jogo de significar.

Uma das possibilidades de afirmação de com-por é pensá-la como a alternativa que constrói distintas significações, resultantes do choque no exato instante dos/nos encontros das posições dos sujeitos.

Com-por é a produção dos efeitos, que são sentidos no agora e deslizam para outros tempos, em que o tempo passa a ser o instante das sequências e con-sequências simultâneas. Porém, para o tempo acontecer, é necessário o espaço, pois, no espaço, é que ocorrem as presentificações, que acontecem a partir do processo de troca e de com-partilhamento, enfim, de jogo.

Com-por é uma ação que dá muitas possibilidades de arranjos de significações e de produção de sentidos para as singularidades que constroem e que se constroem em movimentos em/na profundidade. Aqui entendemos a profundidade como a relação que é construída na/entre a alternância das/entre as posições das atuais singularidades desejantes (“ex-artistas e ex-espectadores”) durante o jogo nas superfícies de eventos.

A existência da profundidade faz-se necessária para a ocorrência do jogo, pois é ela que permite que se crie um espaço que permite o câmbio de posição e, por conseguinte, uma outra relação com a obra e sua manifestação de autoria.

A profundidade, sendo relação, é o espaço do “entre”, espaço que garante que justamente pelo modo como se joga, as proposições sejam sempre provisórias em seu significado. Portanto a profundidade na ação do com-por é o que garante a possibilidade de construção de sentidos e efeitos pelo e no movimento entre as atuais singularidades desejantes. Afinal, estas singularidades ocupam as posições/funções em um diálogo estabelecido entre movimentos de aproximações voluntárias e deslocamentos forçados entre sujeitos e objetos presentes no evento.

Com-por é colocar para jogo o que é profanado no evento lúdico em um acontecimento espaço-temporal único, singular, mas compartilhado. Com-por é abrir possibilidade para o jogo, em que o que acontece no “entre” ocorre na relação, que é construída pela profundidade, estabelecida entre quem e o que participa do evento.

Os movimentos de aproximação e de afastamento são movimentos por quem realiza a ação de com-por, trabalham na relação, no batimento sistólico/diastólico dentro dos espaços cambiáveis.

Ambos podem ser “intencionais” (realizados voluntariamente pelo participante) ou “forçados” (realizados de maneira involuntária por quem participa).

Um exemplo disto, nas *superfícies de eventos*, pode ser percebido quando, entrando na casa, vemos a mulher pichando uma faixa com as seguintes palavras: “Sonhos são possíveis”. Podemos imaginar por parte de quem presencia esta cena um movimento de aproximação de modo voluntário, seja ele fisicamente expresso ou não. Neste momento e movimento de aproximação, temos um espaço aberto para a construção de uma significação e/ou possível sentido. A relação de profundidade que estamos criando com a ação, e todas as imbricações contidas nela, é o que nos permitirá jogar, e, portanto, criar e construir sentido.

Quando, na mesma casa (na mesma instalação), uma voz começa a falar um texto sobre política e poesia, ouvimos a voz - não temos como não ouvi-la - e na medida em que ela toma conta da mesma sala onde acontece a manufatura da faixa, somos deslocados de maneira forçada para um outro lugar possível de significação. Realizamos um movimento involuntário na produção de sentido que já estávamos construindo a medida que víamos ela fazer a faixa, pois tudo o que está sendo dito começa a criar uma outra relação com a faixa que estávamos vendo ser pintada e a voz que fala sobre política e poesia.

Esta relação entre voluntário e involuntário na produção de sentido é a relação de profundidade entre o sentido primeiro que já estava sendo criado, com o sentido segundo a ser “recebido” pelo enunciado da voz. Visto que, se antes só se via a produção da faixa e já era construído sentido para aquela ação, realizada no silêncio, em um segundo instante, provavelmente será concebida outra formulação possível, com um texto político “colado” à ação de pintar e teremos outro sentido possível, tanto para a ação de pintar a faixa, como para o texto que fala de política e poesia, como para combinação de ambas que resulta em uma terceira coisa.

É na relação destes movimentos de aproximação e afastamento (voluntários e involuntários) que se co-constrói a profundidade. Será esta relação de inferências e interferências que determinará as possibilidades de produção de sentido para cada subjetividade.

Após esta “cena”, o jogo na *superfície de eventos* sempre segue, e, à medida que nos aproximamos novamente de uma outra possível significação e/ou sentido com o que já estamos jogando (vendo e/ou ouvindo) (faixa+frase e fala/voz), a voz cala-se, o texto some e é adicionada uma música composta essencialmente por ruídos. A esta música soma-se uma projeção de explosões de objetos em câmera lenta que começa ao fundo da sala.

A supressão ou adição de ações, objetos e outros, é o que faz trabalhar o jogo na superfície de eventos. A produção de sentido no gesto de com-por se dá, na *superfície de eventos*, na troca

entre quem joga nos espaços cambiáveis, em que a troca de funções entre sujeitos e seus efeitos resultantes dão a cada elemento da cena mais possibilidades de produção de sentido, que podem (e provavelmente serão) ampliados quando todos trabalharem em conjunto no jogo de (re)significar.

É a relação entre estes movimentos (aproximação e deslocamento), na relação de profundidade, que causa e que permite que um elemento em particular assuma o efeito de dominante (provisório) em determinada sentença.

Tal elemento, no gesto do com-por, tende a colocar todos os outros elementos que estão jogando ali com ele (ou que apareceram antes dele) em uma outra possibilidade espacial, em uma outra com-posição, em que ele e a partir dele é que tudo se reorganizará, mesmo que efemeramente, uma “nova estrutura” de distinto significado e efeito de fecho.

Esta “estrutura” possibilita que o choque do que é posto para cena e na cena seja o choque das coisas em relação, e neste espaço de relação entre o que é emanado de cada coisa com quem joga o sentido seja produzido como relação da tensão que opera entre o efeito de fecho e o sentido que vaza para além do a priori. É esta possibilidade de arranjos móveis que produz, que se produz e permite que se emitam um jogo de sinais, sinais estes que, no momento de pausa ou suspensão, configurem-se como o sentido que é "obtido" pelas intersubjetividades.

Assim, estabelece-se um processo constante de movimento, de significar e produzir sentido, em que a relação entre as ações e elementos do evento funcionam como elementos de um jogo que tem como base a relação entre os participantes, os espaços de relação e de tensão sobre o que é posto para a cena. Assim, choques resultantes dos encontros do que está na cena e as percepções de quem a assiste constituem ciclicamente, e de modo muito particular, um imperativo de agir (de jogar), que transforma toda a ação investida ali, sob o risco de que caso não se jogue, caso não se movimente na busca de sentido, nada signifique e/ou não produza algum sentido.

A ação de com-por fica sempre na relação de produção de sentido entre o preconstruído e o aberto, entre o dito e o não dito, entre o fixo e o móvel, entre o vazio e o infinito, e é uma ação imperativa em proposições como as *superfícies de eventos* que ocorre nos espaços de relação e tensão investidos na com-posição e nos in-previstos das ações cênicas.

Ir a uma *superfície de eventos* é semelhante a procurar algo na internet. Abre-se o computador (decide que vai à superfície), acessa-se o navegador (entra na superfície de eventos), só que se não agir/participar/jogar (digitar), nada acontece. Na superfície de eventos também, se se decidir não jogar, nada irá acontecer. Teremos coisas ali que podem ser acessadas, mas que dependem da ação do outro sobre elas para que possam ir para além de simples objetos ou simples

cenas, que só serão evidenciadas, construídas e poderão ser (re)significadas com a ação do outro. Portanto se o outro não jogar, não se movimentar, nada acontece.

Desse modo, as superfícies de eventos apresentam-se como outras propostas, nem melhores, nem piores, mas apenas distintas dos espetáculos tradicionais. Afinal, os espetáculos tradicionais podem seguir e conseguir a construção de seus significados e sentidos ancorados mais fortemente em algum elemento que conduza quase que sozinho a sua construção, como por exemplo, um texto dramático apresentado em um palco de estrutura italiana.

Podemos, portanto, pensar as *superfícies de eventos* como proposições-provocações. Provocações enquanto (contra)dispositivos aos dispositivos tradicionais e tão habituais do espetáculo e seus efeitos (ou efeitos da sociedade do espetáculo). Proposições enquanto propostas que pretendem funcionar em formato de rede, para solicitar a construção de sentido através do outro e com o outro, solicitando um outro modo de ação, o com-por.

As *superfícies de eventos* pretendem investigar e, quem sabe, até propor modos concretos que as ações se estabeleçam nas relações e por elas consigam produzir algo. E também podem ser ao seu modo (contra)dispositivos de/da ordem política hegemônica, pois pretendem relacionarem-se com as subjetividades, e seus contatos com o cotidiano/sistemas/história em outro modo de operar. E assim, através deste outro funcionamento (em rede), propor alternativas e perspectivas para compreender o mundo.

Estas com-posições acreditam que a poesia, que ali está sendo produzida, pode avançar para outros campos, (re)significando hábitos e, por conseguinte, com-pondo com uma outra ética, e que a poesia pode ser a força motriz de uma mudança da/na sociedade. A poesia é entendida como uma outra possibilidade de produção da vida frente ao modelo que se está vivendo; ou como diz o Phila7, acreditar na potência capaz de "gerar uma ausência de nós mesmos, do que ainda hoje definimos como Humano, para que, a partir do vazio criado, possamos tentar um outro Humano possível, que poderíamos chamar de "homo-poeticus"²⁷.

Em certa medida, se se está resistindo a tudo o que cabia e cabe na noção de espetáculo (entendo que a força deste como noções a priori e previamente assimiladas em vários campos da sociedade, incluindo o artístico), também se está apostando na possibilidade de emergência de outra coisa, pois se o espetáculo é a máquina assimilada, se é a forma como que se enxerga quase tudo, a prática que orienta quase toda a produção ordenada e disciplinada, então as *superfícies de eventos* são espaços/zonas e práticas "indisciplinadas e autônomas". São espaços que profanam a obviedade

²⁷ fonte: www.phila7.com.br/ausencias

e trabalham no processo a favor das subjetividades e suas relações e são contra as questões objetivas e óbvias que, de certo modo, unificam os modos de troca, assimilação e "subjetivação" do/no mundo espetacular.

Com-por uma superfície de eventos é a tentativa de co-criar uma metáfora e, para isso, se deseja e se percebe que a prática (práxis) deva ser levada ao extremo (em ação e teoria), pois assim pode-se abrir dimensão para uma manifestação da *poiesis* enquanto processo de produção de sentido e de manifestação do/no lúdico. *Superfície de eventos* enquanto com-posição, e com-posição enquanto resistência, enquanto espaços cambiáveis passíveis de serem ocupados por sujeitos que co-criam no tempo-espaço remixado operante no presente. Espaços-tempos que trazem em si, pelo modo de relação próprio do *online* (utilizado agora também no "offline") a possibilidade da multi-causalidade das trocas de proposições entre as intersubjetividades como forma de construir-se enquanto atividade estética.

É assim que o com-por aparece como ato de jogar, que permite ligações de multicausalidade de sentido entre subjetividades e que propõem outras metáforas com alternativa as metáforas existentes e que, talvez, já não produzam mais tanto efeito. Com-por configura-se como uma outra maneira de jogar e ser jogado, enquanto jogo e jogador; tanto para o jogo e no jogo como com outros jogadores, um modo de propor o artístico enquanto mídia teatral, para quem faz e quem assiste (entenda-se aqui assistir como ver e auxiliar).

Com-por é uma afirmação ativa, que cria, que trama da tramaturgia, que é tecida nas/com as coisas profanadas para que os sujeitos possam experienciar e, a posteriori, poderem narrar (no sentido benjaminiano). Com-por é trabalhar sobre a incompletude, como trabalho sobre a incompletude. Com-por é com os outros, para os outros e nos outros; é abrir simultaneamente as possibilidades de dividir e multiplicar os sentidos que serão produzidos nas trocas de posições, funções nos espaços que resistem/existem do/no "entre".

Isto posto, podemos pensar a noção ("antiga") de composição como a ideia de agrupar partes de outro lugares para formar um todo; uma espécie de amontado de coisas reunidas para juntar em uma única coisa é completamente distinta de com-posição. A composição (próxima do espetáculo) já tem os seus fragmentos selecionados, e tudo o que ao seu modo já foi escolhido será ordenado, por um único sujeito ou um pequeno grupo, e só depois colocado para apresentação para quem sabe, possa produzir sentido. Por outro lado com-posição é coletar fractalidades (não fragmentos), para que o "ser-um-com-outros" possa jogar com estes (e somente desse modo escolher/selecionar) em con-junto, e assim com-por sentidos possíveis.

Com-posição é ter a possibilidade de flunar nas fractalidades colocadas para jogo antes que sejam reordenadas em um arranjo único. É permitir que as atuais singularidades desejantes possam remixar coisas de distintos lugares para a ampliação de sentidos e não para formação de um único sentido, e a priori. É, justamente, gerar potências, "criar" dispositivos na falta e pela falta. É agenciar os elementos não de modo fechado, mas em movimento em fluxo para possibilidades mais amplas de diálogo e troca.

Em certa medida, colocar uma *superfície de eventos* para jogo não é apresentar, tampouco (re)apresentar, mas fornecer o ferramental necessário para que os participantes possam co-criar espaços que sejam espaços-tempos de encontros de fluxos criativos entre suas subjetividades, pois a ação de com-por é um jogo de completar que surge da percepção da incompletude. Com-por é a possibilidade de articular em conjunto as coisas e os seres em relação do/no entre.

Com-posição é o con-junto (sempre móvel) das coisas em relação, em espaços de relação e tensão (que são sempre maleáveis e cambiáveis), e se utiliza dos espaços existentes do/no entre para produzir sentido através do jogo intersubjetivo e das relações criadas com ele e nele pelos seus agentes e participantes.

Assim, com-posição coloca para jogos os dispositivos artísticos "tradicionais" (profanando-os) e cria com eles contradispositivos para que estes trabalhem co-relacionados e em con-junto, usando o tempo e o espaço e as fractalidades como matéria de construção. Portanto com-por é o gesto que fortalece as práticas estéticas poéticas que têm na produção de afetos a construção de outros modos de relação. A com-posição estabelece a possibilidade de inventar outros modos de vida, como uma prática estética e poética que mergulha no sensível, na produção de outro e de novos infinitos, e alimenta amores pelo desconhecido, um caminho artístico que deseja não ser abarcado pela lógica do espetáculo.

Somente desse modo arriscado podem levar suas atuais singularidades desejantes a outros lugares, pois sua proposição/com-posição corre sempre o risco de não significar nada caso eles não joguem, caso não profanem, caso não se sintam habilitados a brincar e criar outros dispositivos.

Desse modo, as práticas estéticas contemporâneas, como as realizadas pela Cia. Phila7 em *Aparelhos de Superar Ausências*, buscam a sua poética através da com-posição e do ato de com-por. Talvez, estas práticas sejam o início de outra constituição estética e de uma outra poética com capacidade inventiva de outros processos no estético. Processos estes que sejam capazes de afirmar que é justamente na potência do poético, no trabalho extremo da *praxis*, que se pode perceber a incompletude e trabalhar com ela. A falta junto com o jogo (como elemento profanador) traz para o campo do possível a construção dos espaços da com-posição, e o/no com-por resida e resista uma outra possibilidade de produção de sentidos. Apesar de sua origem e de seu lugar de fruição estar no

campo do lúdico/artístico, suas possibilidades podem ir para além deste espaço, atuando de forma mais contundente no desenvolvimento do estético enquanto político, refletindo assim possibilidades inerentes da arte também no tempo contemporâneo.

OUTROS CORPOS CELESTES - ESPAÇOS DE RELAÇÃO, ESPAÇOS DE TENSÃO E IMPREVISTOS

ESPAÇOS DE RELAÇÃO

As circunstâncias dadas pelo tempo presente, pelo contexto do/no hoje, para quem produz arte são distintas do passado. Hoje, podemos pensar que fazer arte talvez não tenha mais tanto a ver com construir um mundo com uma ideia preconcebida, e sim com o desejo de viver/habitar outro mundo, no qual seja possível transformar o contexto, o modo e as formas das relações.

É desse modo que as *superfícies de eventos* desejam criar encontros, criar espaços para relacionamentos intersubjetivos, de trocas (em teoria, ilimitadas) com o mundo. Para tanto, a arte tem de se transformar em uma “elaboração coletiva de sentido”, em que quem/o que está inserido no coletivo sofre a ação de uma ética proveniente da trama social (do todo que é articulado na e para a obra) e tem por aspiração ser fundadora de um diálogo que transcende seu contexto original. Por isso, há a necessidade de ser uma produção artística em que o sentido precisa ser completado.

Se tomarmos a arte contemporânea como sendo o objeto e o sujeito de outra ética, em que ela não se intenta separada do mundo, e sim como arte que se pretende um espaço de encontro, o destino principal não é apenas a forma, mas o processo de interações humanas. Assim, ela passa a criar e a ser um espaço possível de ocorrência das relações entre as intersubjetividades. Este espaço é a construção do diálogo possível do encontro resultante da produção de sentidos entre tudo que a com-põem e os sujeitos inscritos nela, e isso só se dá quando as interações acontecem.

Estes espaços de relação são espaços em que se tentam alçar ligações com outras coisas que sejam pertinentes ao vivido pelas pessoas do/no hoje para além do sentido imediato e a priori; espaços em que as relações provoquem possíveis ganhos reflexivos a partir da ação poética-estética (*superfícies de eventos*) que os sujeitos irão vivenciar.

Espaços em que o modo de se relacionar, o modo de com-por sentidos, questione e porque não dizer profane o social através da profanação do dispositivo artístico. O espetáculo, tanto como propriedade de sentidos fixados como outras convicções do *establishment*, carrega consigo modelos “estruturais” de funcionamento e relação em sociedade estabilizados em certa medida. Logo, profanar o modo e o espaço de relação é, por conseguinte, uma maneira de profanar modos de operação e relação da própria sociedade.

Construir um espaço de relação para os sujeitos, mais amplo que os espaços com os quais eles já estão habituados, é tornar a arte mais elástica conceitualmente no hoje, no sentido de “não

pertencimento” (GARRAMUÑO, 2014). É uma maneira de traçar outras feições e proporcionar a busca de afetos de distintos lugares para construção de um espaço de relação em que as proposições poético-estéticas possam começar suas modificações no campo do estético, mas que também atuem no político.

Para estas proposições poéticas-estéticas, o sujeito se constitui na relação que estabelece com o outro. É a partir desta percepção que as *superfícies de eventos* vão procurar construir um dispositivo de produção de sentido, estabelecendo-se como espaços de relação para trocas subjetivas. Nesses espaços, ocorrem sofisticadas maneiras de dar e devolver falas e discursos, em que a obra (como um todo, desde seus aspectos estéticos até os técnicos) deve funcionar como um “dispositivo relacional” (BORRIAUD, 2009) que tem capacidade de provocar encontros. Assim, podemos dizer que essas proposições poético-estéticas são espaços de relação. E tem para si bases poéticas, em que o espaço de relação atua como o espaço em que a produção de sentido é a resultante da tensão entre a relação do efeito de fecho e a dispersão que vaza de todo sentido “a priori”.

Trabalhar a relação entre o efeito de fecho e a dispersão é o objetivo das *superfícies de eventos*, pois, desse modo, conseguem colocar-se como espaços de relação conectados à estética contemporânea, mas principalmente como espaços de tensão (a noção de espaço de tensão será desenvolvida posteriormente neste mesmo capítulo).

Ser espaço de relação é entender que dividir com a audiência a produção de sentidos sempre foi, de algum modo, entender que se trabalha na direção da ampliação das possibilidades de textualização para múltiplos sentidos. Tal ocorrência desta tarefa só acontece pelo funcionamento dos espaços cambiáveis.

Os possíveis sentidos produzidos são os sentidos que são trabalhados em espaços de relação entre quem participa do processo da obra e da obra enquanto processo. Estes sentidos acontecem em espaços de troca, em espaços de relação contidos nos espaços cambiáveis, espaços que acontecem entre os participantes no desenvolvimento da obra. Postulam, pelo seu modo de ação, outra maneira de criar processos que furam os espaços predefinidos e preestabelecidos aos quais a audiência já estava acostumada (dos espetáculos tradicionais), compondo também o texto com o qual iriam se relacionar, deixando abertura para, através da profanação, o jogo estabeleça outras relações de sentido entre o que é posto para a cena e na cena.

Estes outros espaços de troca e de relação são dos espaços cambiáveis, os lugares onde se diminui o controle do previsto (do a priori) e onde a troca da/na posição sujeito amplia a potência

do inédito e do surpreendente. Propõem-se, então, uma espécie de reviravolta que retira, em parte, ligações óbvias do que se mostra e apresenta possibilidades de outros significados que vazam para além do evidente.

Apresenta-se, em certa maneira, para o espectador o estranhamento e tira-se justamente deste estranhamento não o referencial por completo da coisa que ele conhece, e sim somente parte de possíveis conexões óbvias desta coisa. Não se retira toda a possibilidade de paráfrase, pois assim tudo ficaria sem possibilidade de entendimento, mas somente parte da ligação com o mundo, deixando somente o suficiente para a possível entrada de uma “nova” possibilidade de textualização.

Os espaços de relação têm como um dos seus objetivos criar práticas de jogo que abram espaços para encontros possíveis de maneira que a troca entre as intersubjetividades seja a base desta prática.

A ideia é que, desse modo, seja dada ênfase às relações (mais do que em um sentido imanente), trabalhando com o cotidiano como quem trabalha com microutopias, fazendo com que as obras se diferenciem das outras atividades humanas por este aspecto. Uma obra que tente resistir aos ataques da “sociedade do espetáculo” e que possa abrir espaços para diálogo que vão além de sua presença ou acontecimento imediatos.

É a criação de um ponto de resistência dentro do espetáculo maior (seja ele a sociedade ou somente o campo das artes), em que os participantes da obra podem produzir um espaço de relação que visa a uma outra relação com o mundo, que se apresenta para eles como uma tentativa poética de produzir sentido nas relações intersubjetivas, em que o tempo, o espaço, os afetos e o diálogo são fundamentais em sua construção de algo distinto do já existente.

É desse modo que as *superfícies de eventos* e os modos de criar da Phila7, através de diferentes formas e tecnologias, operam, criando um modo de se relacionar com todos os possíveis presentes em sua proposta, num tempo e espaço em que o importante não é o resultado, mas o processo, que propicia um espaço de relação em que a produção de sentidos é um espaço a ser coabitado para a criação do poético.

ESPAÇOS DE TENSÃO

A arte do Phila7 concorda com a instância que as subjetividades são produzidas por questões individuais, coletivas e institucionais. É na troca destas questões pelo sujeito e entre sujeitos que ela se apresenta como plural e polifônica. É um trabalho de codificação e (re)codificação sobre as

questões da sociedade, incluindo aqui as formas artísticas já criadas por ela. Portanto abrem-se territórios em que os suportes materiais são apenas suporte para construção de uma relação que, por muitas vezes, tem o afeto e a memória como guias principais.

A promoção de afetos, do sentir, é uma das importantes proposições colocadas por este tipo de arte, pois reconhece nestes procedimentos uma possibilidade de promover a potência para além da finitude do material (espaço-tempo, ações e objetos que ali são colocados). Utiliza-se do funcionamento em rede para ampliar as possibilidades sensíveis, para multiplicar o efeito do posto em cena, para que os sujeitos possam (re)significar o que “soa” como anomalias como outros caminhos e espaços onde seja possível a construção do sentido como polifônico. A promoção dos afetos faz com que os sujeitos busquem analogias e similaridades com outras coisas que não os sentidos óbvios (primeiros), faz com que produzam outras ideias, outras proposições e outros sentidos que estavam contidos fora do óbvio horizonte que é apresentado, mas que são poeticamente possíveis. Dito de maneira poética, podemos dizer que é uma proposta, que é um convite a um mergulho em abismos desconhecidos de novos/outros infinitos sensíveis a partir de fractalidades de coisas que se conhece e se profana .

A prática da Phila7 é, na esfera do contemporâneo, um modo de articular com as relações para criar espaços e tempos, a fim de que as coisas criem fluxos e produzam gestos e sentidos. Para que isso aconteça, é necessário que quem está presente na obra participe, pois só assim se poderá avançar para além de seus referenciais iniciais.

A produção de sentido que é criada neste espaço de relação só é criada a partir da possibilidade de troca de posições por sujeitos nos espaços cambiáveis. É na troca das posições que as discursividades se movimentam, e é neste movimento que se encontra a tensão entre o que tende para o efeito de unidade, de fecho e o que caminha no sentido da dispersão enquanto produção de sentido a partir do encontro entre as discursividades.

A tensão, bem como nos espaços de tensão, pode ser vista como parte do mecanismo de funcionamento das *superfícies de eventos*, ocorre dentro dos espaços de relação e, ao seu modo, é proveniente das semelhanças com o modo de funcionamento das redes *online* e seu “modelo” de conexões entre os dados e seus usuários.

Aqui, nos espaços de tensão, a produção de sentido ocorre justamente pela relação de forças. Esta relação entre forças encontra, no modelo fluído das redes, uma forma de operar não linear e não fabular. Afinal, se o sentido de um texto em proposições estéticas mais tradicionais apresentasse, em algum grau ou modo único, aqui, nestas proposições estéticas, este efeito de fecho depara-se

com elementos na produção de sentido, que tendem para a dispersão do sentido enquanto algo uno, ou a priori.

Nos espaços de tensão, o efeito de fecho que tende ao particular é confrontado com elementos que são colocados para desestabilizar o que já é conhecido. Ele é colocado em contato ou em choque com elementos que são mais polissêmicos que parafrásticos. É desse choque entre sentido particular/“único” e dispersão que se pode extrair a textualidade das *superfícies de eventos*. Da relação desses dois movimentos, da tensão entre eles, surge a possibilidade da textualização e de produção de sentido nestas com-posições.

Sendo assim, será dentro dos espaços de relação, provenientes da possibilidade aberta pelos espaços cambiáveis, que os espaços de tensão serão o lugar onde a relação e a tensão entre o que tende ao uno e o que tende à dispersão poderão ganhar profundidade e produzir sentido.

Assim, é importante perceber que estas *superfícies de eventos* e seus ferramentais trabalham na relação de forças entre fecho e dispersão, como a força propulsora que permite a geração de sentido, extraindo assim sentido da tensão entre estas duas forças distintas. A possibilidade de produção de sentido só existe no momento em que se é efetivado o movimento, no momento em que o jogo proposto é jogado. Ou se realiza o jogo, se escolhe, se conecta elementos na proposição, ou nada acontece.

Para quem joga, são as forças que ficam em conflito. São forças da função autor e do efeito autor que ficam ali na/em contradição, uma tendendo para particularização, para fruição e dispersão, e a outra tendendo para unidade. É nesta relação de forças que se dá a profundidade. É a partir da profundidade que é possível se teatralizar uma *superfície de eventos*. Afinal, na relação de forças, está sempre investida uma tensão (intencionalidade x intenção) que constituirá o texto; intencionalidade como o desejo de que algo faça o mínimo de sentido parafrástico, que tenha o mínimo necessário para possibilitar leitura para quem participa do acontecimento. A intenção é entendida aqui como algo que tem sentido único sem abertura para ser relido. Operar neste movimento entre intencionalidade e intenção é construir profundidade, é constituir o texto em uma obra como uma *superfície de eventos*, é o que aqui chamamos de com-por.

Podemos pensar de muitas maneiras, mas para ativar a imaginação, seria algo como se a relação de forças pudesse ser expressa em um gráfico, em que X é intencionalidade; Y, intenção; e Z, profundidade. A produção de sentido varia de acordo com a possibilidade do eixo Z, fica sempre variando de acordo entre X e Y, ora tendendo para Unidade, ora tendendo para dispersão. O eixo Z, ou seja, a profundidade, varia neste batimento.

Assim, tudo que é posto para cena conta, pois a produção de sentido conta com a tensão que será gerada na relação que uma livre singularidade faz com tudo o que é posto na cena. Desse modo, se muita coisa é colocada em cena para produzir sentido, e todas elas “falam” ao mesmo tempo, teremos, com certeza, uma profusão de possibilidades. Talvez até mais do que possam ser conectadas e assimiladas, e assim o sentido talvez não seja alcançado por excesso do que é posto na cena. Em outras palavras, seria quase impossível a produção de profundidade (Z) como se deseja em uma com-posição (em uma superfície de eventos), pois teríamos muitas coisas em X e muito poucas com Y.

Podemos também verificar o contrário, se temos poucas coisas, e estas são todas fechadas em si com sentidos muito fortes, talvez fique difícil relacionar umas com as outras. Assim, de tão pouco, teremos quase que esvaziadas as possibilidades de conexão entre os elementos da cena, e não ampliaremos a possibilidade de múltiplos sentidos. Neste caso, também seria quase impossível a produção de profundidade (Z) como se deseja em uma com-posição, pois se tenderia ao a priori com sentido único, quase fechado do eixo (Y), e com poucas coisas no eixo X, que tendem a multiplicar as pontes e conexões.

A produção de Z, ou seja, de profundidade, depende da capacidade de manter e relacionar o posto para cena, por quem joga, como uma relação de tensão “equilibrada” entre o disperso e o uno, pois será desta tensão que a produção de sentido poderá efetivar-se. Será através da relação de forças e da profundidade que uma superfície de eventos poderá produzir outra experiência para o sujeito do/no hoje.

Nada consegue ser unitário por completo ou muito menos disperso inteiramente. Por mais que se tenda à dispersão nas *superfícies de eventos*, talvez como uma forma de diferenciá-las dos espetáculos tradicionais, aristotélicos, apresentados em palco italiano, é preciso atentar que nem tudo se resolve pela dispersão, especialmente, quando se deseja compartilhar e produzir sentido e criar experiência. Este cuidado é necessário, pois, caso contrário, tudo seria tudo e nada seria nada.

Sempre será necessária a constituição do parafrástico para produção de sentido, mesmo que minimamente, ou se poderia cair ao ridículo por completo e/ou, principalmente, para o *nonsense*, em que nada produziria sentido para ninguém, pois nada teria “ancoragem” em coisa alguma.

O que denuncia esta necessidade de um mínimo parafrástico, mesmo em uma textualidade gerada na tensão, é a própria maneira de existir das *superfícies de eventos* enquanto acontecimento estético. Estas proposições utilizam-se de suportes e de formas da história do teatro em sua feitura,

bem como dos modos do uso da tecnologia do/no hoje, obviamente tudo de modo remixado (obedecendo uma das características do contemporâneo).

Mesmo que sua remixagem seja expandida (abarcando os mais longínquos campos das ciências e artes - mesmo que distintos e diferentes na mesma construção), remixar tais elementos é uma maneira de criar multiplicidade das/nas leituras do que está sendo proposto na cena, bem como de garantir que na *superfície de eventos* existam possíveis amarras para uma textualização (e produção de sentido). Será no que é colocado para quem joga que deverá existir, tanto que amplia, quanto o que não permite que o participante fique completamente perdido em meio à profusão de coisas diferentes, a tensão entre o que disputa a sua atenção, a tensão entre o que é conectado por quem joga, para criar uma trama, isso é o que permite que sentidos a priori sejam deslocados.

IN-PREVISTOS

Forçar esta elasticidade conceitual de modelos tradicionais/institucionalizados é um ato e uma vontade de libertação por parte de quem concebe propostas como uma *superfície de eventos*, pois reconhece no outro a percepção da importância do trabalho com o interlocutor e tem no outro a condição *sine qua non* de produzir arte que não tem e não deseja sentido único, mas sim que produza sentido para o outro e com o outro.

Se o local de tensão ocorre em uma *superfície de eventos*, que se apresenta distinta de um espetáculo tradicional, o que se tem aqui é um dispositivo artístico que é uma profanação, ou seja, em certa medida, a proposta é profanar o dispositivo artístico.

Se a arte já tem por característica profanar o que é do mundo, profanar o que profana (ou seja, profanar a arte), é criar a dobra da profanação, criar efeitos metafóricos em cima de efeitos metafóricos, na tentativa de criar uma experiência estética singular.

Ser singular é, entre outras coisas, a possibilidade de permitir a quem participa criar, na relação com o outro e em relação com o outro, um distinto ponto de vista, um ponto de vista concebido na tensão entre o que se abre e o que se fecha, enquanto elementos polissêmicos ou parafrásticos que são postos na cena. Esta relação de potência trabalha de modo único, trabalha tendo o in-previsto como possibilidade de ação, o in-previsto como modo de jogar.

Chamamos aqui in-previsto aquilo tudo que é criado na relação e tensão com os elementos de cena e que fura a espessura pré-moldada de uma coisa fixa e com sentido a priori. In-previsto é

um modo de agir com e em alguma coisa do presente sobre algo que tem seu sentido fixado em alguma memória; é atacar a paráfrase para conferir-lhe o polissêmico.

Em uma relação presencial, entre os textos da/na cena, é o in-previsto que confere a possibilidade de vazamento do sentido previsto e possível a partir dos espaços cambiáveis e dos espaços de relação. Se a com-posição deseja que a produção de sentido, ou seja, a relação de profundidade, seja “equilibrada” entre o que dispersa (eixo X) versus o que unifica (eixo Y), há de se ter um movimento em que se tenda à mistura e a remixar ambos os eixos. Este movimento, esta ação, é o in-previsto, visto que ele não é completamente sem intenção, mas também não é a intenção fechada, a priori.

No imprevisto, há uma previsão, porque existe uma “tecedura”²⁸ Neckel (2010) necessária para ser artístico, mas também há espaço para o jogo, pois há no jogo espaços para ação, e nesses espaços (que precisam de interlocução) há o in-previsto.

Jogar com o in-previsto esgarça a textualidade do previsto, abre o espaço do discurso, inclusive do artístico teatral, pois, mesmo onde existem espaços que já permitem o vazamento de sentido, será o in-previsto que, junto com os espaços cambiáveis e de relação, retirará os últimos contornos de controle do que já vem pré-moldado. Jogar com o in-previsto é abrir espaços para outras operações de “tessituras”²⁹ distintas (Neckel, 2010).

Jogar com o in-previsto coloca o sujeito em um jogo polissêmico que o faz operar a memória, o sujeito em estado disruptivo. Como coloca Neckel:

A estética contemporânea oferece a possibilidade da leitura de uma obra pela outra, e aí, temos dois movimentos: o primeiro movimento que conhecemos por re-leitura, habita a paráfrase, funcionamento este que se dá especificamente ao se percorrer a tessitura, ou seja, ao se estabelecer filiação; o segundo movimento se dá quando o funcionamento extrapola as fronteiras da materialidade física, ou melhor, se dá na imbricação material (histórica). É esta imbricação material que nos coloca nas teias do discurso, na sua tecedura (NECKEL, 2010, p. 229).

É neste batimento (tecedura e tessitura) que se opera o jogo do/no in-previsto nas composições poético-estéticas contemporâneas, pois há no jogo (do in-previsto) o completar que precisa da interlocução.

²⁸ Tomamos por Tecedura o tecer dos dizeres no discurso, na trama dos sentidos. A tecedura está no jogo polissêmico e no interdiscursivo. A Tecedura estaria mobilizando uma memória que atravessa e constitui a materialidade discursiva. A Tecedura é constituída no movimento da heterogeneidade. Ressaltamos que estamos tratando, aqui, da heterogeneidade discursiva, tal como pensada por Gallo (2001), que realiza um deslocamento da noção de Authier. (NECKEL, 2010).

²⁹ Tomamos por Tessitura a estrutura da própria diferentes materialidades discursivas ancoradas no artístico em seus modos de funcionamento. Tomamos metaforicamente Tessitura do conceito de funcionamento musical, como aquilo que ordena o andamento, os compassos, as notas, etc. Assim como no funcionamento musical, a Tessitura estaria para a estrutura do dizer (visual/sonoro/gestual/ verbal). A tessitura se mostra na circulação do movimento parafrástico, o que recuperaria uma memória marcada e mostrada pela heterogeneidade discursiva (NECKEL, 2010, p. 144).

O in-previsto age na com-posição, que tem uma de suas formas possíveis de expressão as *superfícies de eventos*. Estas últimas atuam em área de tensão distinta do espetáculo. O in-previsto está na tessitura e na tecedura. É ferramental de uma arte que profana arte. É um dispositivo de um contra-dispositivo (*superfícies de eventos*) que se deseja diferente do dispositivo artístico espetacular, não é melhor, só diferente.

In-previsto é modo de jogar, de agir. É um modo diferente de rearranjar, de reorganizar, de criar outras coisas com tudo o que está posto para jogo, para proporcionar tensão entre unidade e dispersão, e, assim, criar possibilidade de sentidos que podem, ou não, ser experiências.

In-previsto permite que a arte liberte-se do mundo das aparências e que, subvertendo espaços-tempos, construa outra paisagem possível em que o olhar e a participação mobilizem o desejo revolucionário que permite que a arte seja sempre o espaço de outros, múltiplos e renovados regimes (predominantemente lúdicos).

DESCRIÇÃO E ANÁLISE - *SUPERFÍCIE DE EVENTOS: APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS*

No ano de 2013, na cidade de São Paulo, a Cia. PHILA7³⁰ começou o processo de montagem de seu mais novo trabalho, intitulado *Aparelho de Superar Ausências*. O processo de montagem deste trabalho do grupo seguiria obedecendo a uma forma distinta das montagens cênicas tradicionais. Nestas, realiza-se um trabalho sobre um texto para a montagem da obra, ou um trabalho de ensaios coletivos, em que o grupo, através de processos criativos e improvisações, cria o texto e o trabalho que será apresentado.

Vale a ressalva que improvisações e escrita de parte de um texto foram realizadas durante a criação do *Aparelhos de Superar Ausências*, mas que estes passos foram apenas algumas etapas durante a montagem e não serviram como ponto de partida a priori para a construção do que estaria em cena.

Obviamente que, para a construção de algo, faz-se necessário a seleção de um ou mais temas (mesmo que não de forma deliberada), e aqui a questão selecionada era algo que inquietava os integrantes desde 2011. Eles mesmos colocam em seu site mais sobre esta parte do processo:

Em 2011, surgiram inúmeras manifestações coletivas e ocupações urbanas, potencializadas pelas redes digitais, que têm apontado para um outro entendimento sócio-político do ser humano. As questões do corpo, cidade e palavra se manifestam fortemente através das redes, e também nos “deslocamentos de indignação” que reúnem, em pontos da cidade, corpos e vozes repletos de inquietude (fonte: www.phila7.com.br).

Foi no ano de 2011 que ocorreu o *Occupy Wall Street* em Nova York. *Occupy Wall Street* (OWS) foi o nome dado a um protesto que ocorreu em 17 de setembro de 2011, no Parque Zuccotti, localizado no distrito financeiro de Wall Street, recebendo atenção global. Mais tarde, a atividade tornou-se o movimento Occupy, que se manifesta contra desigualdades sociais e econômicas em

³⁰ COLETIVO PHILA7

Fundado em 2004, trabalha nas relações das artes cênicas com a potência do encontro intermediado pelas novas interfaces tecnológicas que compreendemos como expansões de percepção. Durante esses anos, o Phila7 foi alvo de diversas teses acadêmicas e consolidou um sistema criativo próprio. São sócios fundadores e integrantes do coletivo: Mirella Brandi, Rubens Velloso, Marcos Azevedo, Beto Matos e Marisa Riccitelli Sant’ana.

Neste ano, o Phila7 foi contemplado com o Programa Municipal de Fomento ao Teatro da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo. Desde março, vem realizando, com apoio institucional da Oficina Cultural Oswald de Andrade, uma série de workshops gratuitos, com o tema “Aparelhos de Superar Ausências”. Dentre seus espetáculos, destacam-se: “Play on Earth”, montagem pioneira no uso da internet, unindo três elencos em três continentes simultaneamente, “What’s Wrong With the World?”, “Alice através do Espelho” e “WeTudo DesEsperando Godot”. Fonte: www.phila7.com.br.

todo o mundo. Foi inspirado em atos públicos anti-austeridade da Espanha, provenientes do movimento 15-M³¹.

O ponto de partida é a construção de algo poético a partir da inquietação sobre os eventos ocorridos neste período. Eventos que, desde 2011, teriam desdobramentos pelas cidades do mundo até os dias atuais (visto as manifestações que ocorreram no Brasil em junho de 2013, período justamente de parte do processo criativo e de “ensaios” do *Aparelhos de Superar Ausências*).

Assim, *Aparelhos de Superar Ausências* se inspira nas inquietações dos movimentos de ocupação dos espaços públicos, que aconteceram pelo mundo contra a situação política e social vigente. No site da Phila7, há destaque para trechos de textos que serviriam, cada um ao seu modo, como pontos iniciais do debate para os integrantes do grupo durante o processo de criação. Aqui:

1- trecho da matéria do Estado de São Paulo

Ocupar significa enfrentar a lógica antidemocrática do poder, redefinindo o papel do cidadão na ‘rua global’. Ocupar não é o mesmo que demonstrar. Muitos dos protestos do ano passado – praça Tahrir, os indignados, ‘Occupy All Streets’ (OWS) e outros – deixam nítido o fato de que ocupar significa estabelecer um novo território. Transformar o que era visto meramente como um espaço num território. Nesse processo, ocupar também cria um pouco de história. ... Os movimentos ‘Ocupe’ também são agrupamentos emergentes de uma miscelânea de vários territórios nacionais (e globais). Sua reivindicação do espaço público é uma resposta às deficiências cada vez mais palpáveis da lógica do Estado-nação (“A política como lugar” artigo de Saskia Sassen – O Estado de São Paulo – 25/12/2011).

2 - trecho do texto de Leonardo Sakamoto

Praças e ruas ficaram cheias – da Primavera Árabe aos protestos contra medidas de austeridade econômica na Europa, do Occupy aos indignados da Espanha. Somem-se a isso outras tantas ações aqui no Brasil – das manifestações pela descriminalização da maconha àquelas organizadas pelo direito de se vestir livremente.

Muitos políticos não entendem como esses atos não foram necessariamente organizados por partidos e sindicatos, mas sim em um processo descentralizado, que brotou a partir da insatisfação popular tanto com a persistência de problemas existentes quanto com as soluções que vêm sendo dadas pelos próprios representantes políticos a esses problemas. Não são raros os que têm dificuldade em assimilar como funcionam Twitter e Facebook, utilizados na organização de protestos. Eles não são ferramentas de descrição, mas sim de construção e reconstrução da realidade. Plataformas nas quais vozes dissonantes se conectam e ganham escala, pois não são mediadas pelos veículos tradicionais. Quando a pessoa atua através de uma dessas redes, não reporta simplesmente. Inventa, articula, muda. Vive.

Ver que os jovens estão gritando a plenos pulmões sob o sol e a chuva traz uma lufada de esperança. Talvez esta nova geração, auxiliada pelas trocas e conexões possibilitadas pela tecnologia, faça a diferença de uma forma que os que vieram antes não conseguiram (Leonardo Sakamoto – jornalista e doutor em Ciência Política.).

³¹ Movimento 15-M é o movimento que surgiu em 2011 durante a crise política e econômica espanhola.

3 - Parte do discurso de Slavoj Žižek aos manifestantes de OWS

Não se apaixonem por si mesmos, nem pelo momento agradável que estamos tendo aqui. Carnavais custam muito pouco – o verdadeiro teste de seu valor é o que permanece no dia seguinte, ou a maneira como nossa vida normal e cotidiana será modificada. Apaixone-se pelo trabalho duro e paciente – somos o início, não o fim. Nossa mensagem básica é: o tabu já foi rompido, não vivemos no melhor mundo possível, temos a permissão e a obrigação de pensar em alternativas. Há um longo caminho pela frente, e em pouco tempo teremos de enfrentar questões realmente difíceis – questões não sobre aquilo que não queremos, mas sobre aquilo que QUEREMOS. Qual organização social pode substituir o capitalismo vigente? De quais tipos de líderes nós precisamos? As alternativas do século XX obviamente não servem (Slavoj Žižek em discurso aos manifestantes do movimento Occupy Wall Street).

Depois destes e outros trechos de jornais, relatos de blogs, trechos de livros, o tema escolhido para a futura montagem foi a ausência. A escolha de tal tema foi: implicações que as possíveis noções de ausência e sua opositora - a presença - evocam nos dias de hoje nos indivíduos e nas relações em sociedade a partir dos eventos e relatos apresentados acima.

A proposta buscava desenvolver as intersubjetividades e relações nas mais distintas ordens e possíveis categorias de ausências, na busca de um possível espaço de cruzamento entre as ordens de possíveis ausências. Afinal, os dias atuais são interpelados pela velocidade e ritmo incessante de contato entre os indivíduos que lutam para abarcar tudo o que está à sua volta (nas questões sociais, econômicas, afetivas, políticas e outros), mas algo sempre escapa, fica faltando.

Assim, é evidente que tudo se atravessa, multiplica-se, soma-se, diminui-se ou até desaparece quando o humano tenta modificar as possibilidades já construídas da/na vida até então. Esta é a realidade abordada pelo Phila7, a realidade é de choque e, por vezes, de enfrentamento que obriga o humano a transitar nas escolhas que faz, presentificando-se e ausentando-se, do/no mundo que “construiu”.

Em uma sociedade inundada por tantas presenças que disputam espaços de atenção, como estes seres lidam com a ausência? Como a tecnologia e os modos de vida pensam e sentem ausência e presença na relação entre as redes sociais, a cidade e a sociedade? Como isso já alterou nossa relação enquanto sociedade? Enquanto humanos? Estas são perguntas que foram lançadas no início do processo criativo das *superfícies de eventos*.

Aqui alguns lugares em que foi pensada a questão da ausência e outros conceitos paralelos que serviram de base para o trabalho:

As ausências

Na ordem sócio-política
 Na ordem artístico-cultural
 Na ordem filosófico-existencial
 Na ordem emocional-psicológica
 Na ordem mítico-religiosa
 Na ordem histórico-antropológica
 Na ordem semiótico-linguística

Conceitos paralelos:

Pós-nomadismo
 Performatividade
 Pós dramático
 A cidade e a rede como corpo
 As extensões sensoriais
 A alteridade
 Os dispositivos hoje
 Os espaços simultâneos de ação
 As ações de ocupação e reivindicações poéticas.
 O espectador atuante – emancipado
 (Fonte: www.phila7.com.br/ausencias)

A partir do trabalho com diferentes noções de “ausências” e suas relações, foi percebido que seria somente através das relações sua construção, ou desconstrução, que se expandem as possibilidades do humano (especialmente neste período histórico) pelo que nos falta. Isto poderia ser organizado sob forma de uma proposição estética que coloca para jogo cênico o modo que nos organizamos em sociedade e como desejamos mudar estas relações.

Desse modo, a ausência (palavra forte) foi o que norteou todo o processo criativo. Mesmo quando agia como enigma a ser decifrado, foi sendo (re)significada junto com as noções e conceitos paralelos em propostas de remixagem de modos de ação e criação artística. Abriu espaços para que, através do jogo, as noções colocadas acima emergissem como outras formas de percepção do momento presente, para que estas pudessem ser “expressadas” no fazer cênico.

Tudo isso precisava ser colocado em cena de algum modo. Para isto, foi construída a noção de “aparelhos” para esta *superfície de eventos*. Nas palavras da Phila7, a noção de aparelho corresponde a algo muito específico nesta proposição estética e serve de instrumental e instrumentação para armar um outro jogo com muitas funções e desdobramentos, um jogo de completar complexo:

Entende-se como aparelho todo procedimento que visa anular, encurtar, ou mesmo criar a ausência em questão. A ideia de superação pode, neste sentido, significar sensibilizar ou poetizar.

Devem privilegiar o atrito entre a cidade, os espaços urbanos abertos e fechados que apontem para uma falta específica de dispositivos que aproximem as pessoas de realidades urbanas distintas. Os mecanismos e ferramentas tecnológicas presenciais ou inseridas na rede devem apontar para potenciais interações poéticas.

Pesquisar o desenvolvimento dos meios de comunicação num recorte temporal para uma releitura de suas funcionalidades, no sentido de resignificar essa instrumentação num âmbito artístico e relacional.

O hibridismo das linguagens pode transitar do teatral para o performático, do espaço imersivo de uma instalação interna à um espaço aberto de trânsito urbano, de uma composição audiovisual presencial a uma criação colaborativa em rede em tempo real, onde até mesmo a presença ou necessidade do performer pode ser questionada. Não há distância conceitual entre performer e participante. O livre cruzamento e contaminação das linguagens e formas de expressão deve se dar sem a necessidade de predominância de uma sobre outra. Não há a sobreposição ou justaposição delas, mas uma interdependência de estímulos ente elas.

A plataforma digital pode, além de servir como arquivo vivo das experiências e pesquisa, servir ao projeto com ferramentas criativas de edição de áudio, vídeo e texto das experiências entre espaços simultâneos. Desse modo, a documentação dessas poéticas de relação e presença, não são apenas registros, mas a própria obra em processo.

Os espaços podem ser ou não sensibilizados por recursos tecnológicos, a depender da natureza do experimento (câmeras, projetores, microfones e sensores de som, luz e movimento, por exemplo).

O repertório poético, seja imagético, textual ou sonoro, atende a uma escritura-partitura aberta aos conteúdos colhidos através de processos criativos desenvolvidos tanto nas redes quanto na cidade. Um espaço de ocupação criativa (Fonte: www.phila7.com.br).

Assim, os aparelhos a serem elaborados são “gambiarras” (teóricas/conceituais e práticas), instrumentação a ser desenvolvida no intuito e na direção de, por meio da simultaneidade, fragmentos (e fractalidades) propor a dilatação espaço-temporal do cotidiano, para que os elementos e eventos do cotidiano sejam revisitados e profanados (a partir do conceito agambeniano) para a criação de um espaço e um tempo de experiências sensíveis.

Os estímulos, que podem ser produzidos por estes aparelhos, baseiam-se nas memórias e experiências singulares das subjetividades e nas intersubjetividade que jogam durante a *superfície de eventos* e tomam corpo nos desdobramentos vivenciados pelo/no coletivo, seja ao vivo, seja nas redes *online*³².

A vida individual e o dia a dia das cidades, os fatos que fazem parte da vida humana (como uma gestação) e/ou os acontecimentos de ordem sócio-política (como uma manifestação do OWS) são os recursos a serem acessados e se contaminam neste jogo de profanações e relações.

Trabalhar com este fluxo de percepções subjetivas (e por vezes coletivas), a partir do externo, é um procedimento (modo de criação cênica) que aponta para caminhos em que as pessoas podem transformar ações cotidianas, fatos políticos e afetos em estímulos em uma outra percepção

³² Conforme enfatizado no referencial teórico desta tese, a partir da proposições de Gallo (2012) a respeito do online e ao vivo.

da realidade. Uma realidade que não se pretende apenas de registros e informações, pois o modo que as coisas mais simples vividas todos os dias pode, através de um processo de sensibilização, tornar-se processos de produção de sentido. Jogar com o cotidiano e no cotidiano criar arte.

O processo presente nas funcionalidades latentes e potenciais de qualquer objeto ou fala pode transformar-se em potencial poético de interação entre seres humanos e pode não somente aproximar visões de mundo distintas, mas criar uma rede colaborativa de sensibilizar, significar e poetizar questões da vida humana no século XXI.

Toda esta ação cênica da/na *superfície de eventos* é um modo de articular, de pensar sobre as mudanças sociais, políticas e filosóficas que afetam a relação do homem com outro homem, com a cidade e a sociedade, desde que o surgimento de outras possibilidades de (re)significar foram maximizadas com e pelas redes sociais.

Assim, a construção da *superfície de eventos* é, nas palavras da Phila7:

Desde o final do século XX, começou a se configurar uma nova categoria do humano que poderíamos chamar de homo-informaticus. O humano não está mais preso às limitações do seu corpo. Durante toda a sua evolução foi construindo extensões de movimento, locomoção, comunicação diminuindo a distância com o outro. Com o aparecimento da era digital e das redes, começou a construir também ligações digineurais, ou seja, sua voz não aparecia mais somente nas mídias tradicionais, agora era possível compartilhar: inquietações, ideias, pensamentos com o resto da humanidade. Como poderíamos definir então esse novo Ser que aparece como fluxo, como código, multifacetado e imerso num universo de multiplicidades?

Quando entramos nas redes e nos conectamos com uma parcela da humanidade, mesmo que seja com seis graus de separação, sentimos o quanto de ódio, preconceitos, vilanias e verdades imutáveis definem o nosso estar no mundo. O universo, a terra, a vida – na sua espantosa diversidade – são pura poesia. Fluxos criativos e de renovação que emergem, para além do bem e do mal, na sua infinita multiplicidade. Em algum momento de nosso percurso, trocamos esses fluxos, que também nos habitam, por uma história escrita em sangue, territorial e egóica, que se tornou abismal.

“Aparelhos de Superar Ausências” não busca tratar, então, das ausências que já nos habitam, mas sim gerar uma ausência de nós mesmos, do que ainda hoje definimos como Humano, para que, a partir do vazio criado, possamos tentar um outro Humano possível, que poderíamos chamar de homo-poeticus (Fonte: www.phila7.com.br).

A ideia de uma possível construção de um *homo-poeticus* (da Cia. Phila7) vem da ideia de que o resultado das ações humanas pode ser obtido através de articulações de sentidos que emergem de universos permeáveis e permeados das relações porosas criadas pelo próprio homem para si, consigo e com as coisas com as quais se relaciona; sejam relações de política, de arte, questões sociais, econômicas, sexuais e outras. Afinal, o resultado possível destas relações, em uma remixagem poética, poderia ser a produção de sentidos criada do/no compartilhamento que nos habita, em excesso e/ou falta.

Como “guia” de trabalho, optaram por desenvolver alguns objetivos que, ao final destes, pudessem colocar algo para jogo com o “público”. Estes objetivos desejavam criar procedimentos e

um experimento cênico que pretendia abordar a relação entre as redes digitais e as redes urbanas. Aconteceria, assim, no espaço “teatral” e, simultaneamente, nas redes sociais e nas ruas da cidade de São Paulo. Utilizariam os espaços físicos e os recursos tecnológicos que se fizessem necessários durante o desenvolvimento da pesquisa e das apresentações/performances.

Após levantamento de material teórico e documental para o estudo das mudanças sociais, políticas e filosóficas ocorridas nas relações humanas desde o surgimento das redes digitais, a Cia. Phila7 criou um núcleo de ação e reflexão formado por artistas e pensadores de diversas áreas, que colaborariam diretamente na pesquisa através de provocações teóricas e práticas.

Através de palestras, *workshops* e “ensaios”, organizaram a equipe que trabalharia neste projeto e, assim, começaram sua realização. O resultado destes “objetivos” foi a construção da *superfície de eventos: Aparelhos de Superar Ausências*. Este processo aconteceu durante 10 meses de atividades, realizadas por meio do Programa Municipal de Fomento ao Teatro da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo.

Dos *workshops* também foram selecionados “artistas” que passaram a integrar o processo e a participar dos encontros de fluxos criativos - este é o modo como o Phila7 nomeia os seus ensaios.

Durante este processo, foi construído o que seria colocado para jogo nos dias dos eventos. Para esta construção, não existia nenhuma técnica dominante, fosse ela teatral, tecnologia, e/ou de procedimento de ordem performática. Todas estas foram utilizadas e outros modos de criação de diferentes artes também.

A partir de agora, passamos a apresentar a *superfície de eventos*, que foi construída a partir do processo apresentado acima.

A sinopse divulgada para os meios de comunicação foi:

Aparelhos de Superar Ausências: trata de uma articulação poética que se utiliza de várias formas de linguagem artística, que se inspiram nas inquietações das manifestações em espaços públicos que ocorrem em várias partes do mundo, potencializadas pelas redes sociais. “Criamos uma poética cênica que aborda a relação entre as redes digitais e urbanas, construindo uma cena permeável às múltiplas linguagens que desenham novas possibilidades para reconfigurar o que definimos como humano”, define o Phila7.

Quatro estágios – A performance do Phila7 será em forma de ocupação imagética e teatral, que se dará em vários espaços da Oficina Cultural Oswald de Andrade e na rua em seu entorno. O projeto é dividido em quatro estágios: “O Abismo da Humanidade”, “O Clamor das ruas”, “O silêncio eloquente” e “Um outro humano possível”. Cada um deles se utilizará de uma linguagem específica.

Com a seguinte ficha técnica:

Concepção e criação: Phila7 (Beto Matos, Marcos Azevedo, Marisa Riccitelli Sant’ana, Mirella Brandi e Rubens Velloso).

Elenco: Andrea Tedesco, Joana Dória, Clóris Paris, Adriane Gomes, João Paulo Azevedo, Samuel Vieira e Thais de Almeida Prado.

Realização: Programa Municipal de Fomento ao Teatro da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo

Apoio institucional: Oficina Cultural Oswald de Andrade.

Como são possíveis várias experimentações (sensações do evento), a partir deste momento, passo a descrever a ordem da vivência na *superfície de eventos* do meu ponto de vista, visto que um outro participante pode ter seguido outra ordem ou se demorando em outro objeto e/ou questão particular durante a sua vivência da/na *superfície de eventos* e, assim, vivido outra “experiência”.

Desse modo, o texto que segue será colocado na primeira pessoa do singular, com alternâncias na forma da linguagem para alguns movimentos de análise. Por mais que se possa construir outra maneira textual de apresentar esta descrição, esta foi a maneira selecionada para a realização desta tarefa, pois acredito que ela poderá emular a sensação e o processo ocorrido durante os trajetos de jogo e “ensaios”. O trajeto aqui descrito será uma espécie de “resumo” (como se fosse uma única “apresentação”), pois acompanhei todas as dezoito apresentações, cinco de modo presencial (em presença de carbono) e treze de modo online (em presença de silício).

DESCRIÇÃO DE UM TRAJETO POSSÍVEL NA SUPERFÍCIE DE EVENTOS - APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS

O primeiro ponto a ser destacado é que tudo o que será descrito aqui também poderia ser acompanhado sob um ponto de vista pela web, transmitido via *streaming* por um *tablet*. Este ponto de vista simulava uma câmera em primeira pessoa (ponto de vista) e trabalhava com a possibilidade de se acompanhar o trajeto simulando como se estivesse no espaço presencial em São Paulo, exceto em uma pequena parte do trajeto em que o tablet fazia um percurso especial somente para quem estava acompanhando pela web.

Figuras – Início da superfície de eventos em frente ao local de apresentação.



FIGURA 1 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

O primeiro ponto é que tínhamos um evento que acontecia ao vivo e outro que acontecia na rede, em que as pessoas podiam comentar e, em determinados momentos (restrito ao trajeto da performer, como veremos no decorrer do texto), terem um trajeto diferente de quem estava no ao vivo, percorrendo distintos lugares e diferentes ações.

Podemos pensar sobre os espaços que estão sendo colocados aqui, pois suas possibilidades de criação são distintos e, por vezes, trabalham simultaneamente. As imagens que são levadas para as redes, em determinados momentos, também são utilizadas no ao vivo (em projeções cenográficas), num jogo de duplicidade que tende a multiplicar as possibilidades do olhar.

Ao chegar na Oficina Cultural Oswald de Andrade, logo se percebia uma mesa, onde estava sentada uma secretária. Atrás desta, um banner expunha a mesma imagem da carta programa da *Aparelhos de Superar Ausências*. A imagem é uma foto do grupo, emulando o quadro *Liberdade guiando o povo*, de Delacroix.

FIGURA 2 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)



Na mesa (das figuras abaixo), o público recebia pulseiras de identificação. Esta normativa se fez necessária por questões de segurança, já que, após avaliação de fiscais, apenas 40 pessoas poderiam ingressar no último local do evento.



FIGURA 3 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Depois de devidamente “etiquetado”, aguardei um pouco na entrada da Oficina Cultural junto com todas as pessoas que foram assistir *Aparelhos de Superar Ausências*. Todos aguardavam sem saber o que iria acontecer ou para onde iriam. Era perceptível que a curiosidade e a ansiedade começavam a tomar conta dos presentes, que, aos poucos, pela inquietação, demonstravam perceber que este seria um trabalho distinto do tradicional cênico.

Quando o Salão de entrada já estava cheio, um guarda (na verdade um integrante da Phila7, selecionado em um dos *workshops*, caracterizado como um guarda da casa) nos dava as boas-vindas, identificava-se. Ele pedia para que as pessoas levantassem seu braço para que ele pudesse ver as pulseiras. Começava ali o jogo.

Toda esta etapa da *superfície de eventos* lembrou, em partes, o trabalho desenvolvido por Augusto Boal e suas “técnicas” do teatro do invisível.

FIGURA 4 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)



O guarda explicava que todos, mesmo os que não possuísem pulseira, poderiam acompanhar o desenrolar das ações até a parte final, quando, apenas lá, seria exigida a apresentação da identificação (pulseira) por questões de segurança.

Em seguida, ele pedia para que o seguissem, pois levaria todos até o lugar onde iria acontecer um “espetáculo”, que ele definia como um “espetáculo” desses que você precisa prestar atenção, já que ele (o guarda) não “entendia” muito bem como aconteciam “essas coisa de arte”.

De maneira irônica, a proposta aqui sutilmente começa a fazer o público pensar, jogar e comparar formas e práticas cênicas; pensar sobre o que poderia vir a vivenciar e sobre o que já se está acostumado a obter como vivência no teatro.

O guarda seguia andando pela casa, conduzindo o público por lugares que não tinham nenhuma evidência de fazer parte da cena. Ele andava como quem estivesse perdido, mas querendo disfarçar, sem demonstrar que não sabia para onde ir.

A concepção da ação de perder-se, nesta parte da superfície, evocava e colocava (de forma leve e sutil) um jogo de andar de um lado para o outro, como metáfora da “evolução da humanidade”, como uma tentativa de demonstrar que sempre se caminha sem saber para onde vamos e que, por vezes, sentimos como se conduzidos para este lugar (que vem e nunca chega) por alguém que outro alguém encarregou como responsável para esta tarefa, mas que não sabe que é o responsável.

Seguimos alguém que também não sabe para onde vai e, em conjunto, tateamos o espaço por onde caminhamos enquanto “humanidade”. Perder o referencial, suprimir as regulações de uma ação tão simples ou exacerbá-las pode provocar angústia e irritação. De fato, algumas pessoas ficaram irritadas com esta “perda de tempo”, este “não saber para onde estamos indo”, e interferiram na superfície. Foram feitas sugestões, como: “que tal ficarmos aqui e chamar outra pessoa que saiba para onde devemos ir?” ou “pergunta pelo rádio” e outras frases.

Era o momento em que todos estavam encarando o “nada”, sem saber que o “nada” que acontecia podia ser compreendido como o nada que acontece todos os dias, como a ausência de sentido em vários pontos da/na vida.



FIGURA 5 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Depois de perder-se por mais alguns momentos, o guarda pede desculpas ao “público” e começa a conversar, dizendo que está meio atordoado, pois perdeu alguém que ele amava muito e não sabia lidar com estas perdas. Não sabia lidar com a falta. Comenta que já está percebendo que isto começava a atrapalhar seu desempenho no trabalho e que ele quase foi atropelado naquela mesma manhã por falta de atenção.

Sem muita cerimônia, ele se virava aleatoriamente para uma pessoa “da plateia” e perguntava se ela já sentiu algo parecido com o que ele acabou de falar, se sentiu falta de algo ou de alguém que, por alguma vez na vida, o tivesse feito perder os sentidos. Quando a pessoa ia responder, ele interrompia a resposta, porque o supervisor estaria o chamando pelos fones de ouvido (parte do equipamento de rádio que o guarda usava). O guarda conversava com este supervisor, que dizia estar observando o “público” e o “artista” pelas câmeras do prédio. (Nota: o supervisor nunca aparece, e nem sua voz se ouve, quase um apontamento sobre o que se crê, um ser maior que tudo vê e nunca se coloca fisicamente presente e, de “alguma maneira”, falta).

O guarda pede desculpa para a pessoa a quem ele fez a pergunta e demonstra interesse em ouvir a resposta. Quando a pessoa começa, outra vez, a responder, como antes, o guarda corta a conversa para falar com o supervisor, mas, desta vez, o diálogo é bem maior.

Guarda:

- Não, Nestor! Eu não estou contando da minha vida pra ninguém! Sim, eu sei que você pode me ver pelas câmeras de segurança. Não, Nestor! Eu só estou respondendo a pergunta da moça sobre

informações do nosso espaço. Sim, Nestor, foi a moça que me parou e fez a pergunta. Sim, já estou levando eles ao lugar da peça.

O guarda pede desculpas novamente e não deixa a moça responder à pergunta que ele fez anteriormente. Volta, então, a falar das faltas que existem na sua vida.

Aqui é possível perceber que várias partes de sua fala são trechos de alguns poemas que mencionam o sentimento de solidão. São textos de vários autores, que estão misturados e remixados a fatos que não sabemos se são invenção do “guarda”, fatos reais da vida do ator ou de outra pessoa.

Podemos perceber, claramente, pela construção de todo o movimento do “guarda” em seu texto, que as questões levantadas por Barthes e Foucault são expressadas aqui. O atravessamento da linguagem, as escrituras de muitos, a construção da falta não pela experiência expressa em texto próprio, mas (re)organizada pela ideia de que a ruptura do único pode instaurar a um grupo de discursos um modo singular de ser.

Por fim, depois de passar por no mínimo seis espaços distintos, andando dentro da Oficina Cultural, ele deixa todos nós em um ambiente a céu aberto, onde ouço ao longe um som, uma voz masculina, como de apresentador de programa de rádio.



FIGURA 6 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Ao me aproximar, vejo uma casinha e uma mesa onde uma pessoa age semelhante aos antigos locutores de rádio, porém, suas falas/palavras são únicas e exclusivamente de um livro à sua frente; são palavras e termos de um livro de física aerodinâmica para aeronaves. Atrás deste locutor, temos um técnico de som que realmente opera todos os instrumentos que são usados naquela “rádio” ao vivo. O som que ouvimos saía de aparelhos de rádio como se estivéssemos ouvindo emissora radiofônicas de verdade.

Ao lado da mesa da rádio, temos um pequeno prédio abandonado onde dois integrantes da Phila7 estão localizados. Eles usam materiais de pintura, mas sem tintas para “pintar” faixas e bandeiras. Trabalham como quem se organiza para ir a um protesto. Fazem isto em silêncio,

ouvindo atentamente o que é transmitido pelo rádio, mesmo que as palavras do rádio não façam sentido.



FIGURA 7 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Ao término da primeira parte da transmissão, eles começavam um diálogo sobre se devem ficar ou devem partir para algum lugar. Tal texto³³ lembra muito as questões e, ao seu modo, lembram as propostas colocadas em *Esperando Godot*, de Beckett.

Nós, que assistimos a cena, poderíamos nos colocar onde quiséssemos: próximo da rádio ou dos integrantes que produziam as faixas, ou até mesmo sair caminhando pelo pátio da Oficina Cultural, ouvindo a rádio e os diálogos travados, que se tornam propositalmente repetitivos.

A mesma sequência do bloco desta situação ocorre por mais duas vezes, porém, ao término da terceira vez, percebemos que, de dentro da casa, sai uma performer nua, apenas com palavras escritas em seu corpo. Ela caminha cabisbaixa e passa lentamente pelo meio de todos. As palavras estão escritas em outros idiomas e poucas em português. O “público” presente tentou acompanhar a performer para ler as palavras escritas em seu corpo. Algumas pessoas chegaram a “entortar” o pescoço na tentativa de ler os escritos.

A repetição do texto emana algo do teatro do absurdo. A ação de “pintar” as faixas, sem pintá-las, propõe explicitamente espaço para um jogo de completar sentidos, por meio dos enunciados que poderiam preencher estas faixas. As palavras que faltam nas faixas, sobram no corpo da performer. Podemos pensar em um corpo submisso, controlado pelas ideias expressas pelas palavras.

Tanto nas palavras que faltam quanto nas palavras que sobram, como nos corpos que pensam em sair do lugar e não “escrevem”, e no corpo que sai do lugar “carregando os escritos” percebemos a luta dos processos históricos, a deposição, a sedimentação de uma série de campos

³³ Esse texto está no anexo II deste trabalho.

que desejaram constituir verdades historicamente. Porém, nunca conseguiram este fato, nunca firmaram “verdades”, que aqui vazam no/pelo corpo nu que sai da casa, que “abandona” a preparação da luta, do protesto, e leva tudo que foi “escrito” consigo.



FIGURA 8 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Flanamos entre o excesso das repetições e as faltas dos significados colocados na cena e, de certo modo, acessamos o mecanismo que se conecta ao corpo e que leva o corpo nu pelo espaço e para a luta.



FIGURA 9 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

A maioria das pessoas segue o andar da performer nua somente com o olhar, sendo que alguns poucos já a seguem caminhando bem de perto, andando quase que junto a ela. Porém, repentinamente, ela dispara, corre até desaparecer de todos e passa correndo por entre duas mulheres que se aproximam de todos os presentes.

Neste momento, somos surpreendidos por uma dupla de mulheres segurando uma faixa branca em branco (semelhante a que vimos antes). Elas olham fortemente para todos e começam a discursar em tom de protesto político.



FIGURA 10 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

O “texto” que elas falam é um discurso dito pelo ex-presidente do Urugway (José Mujica), na ONU, poucas semanas antes da primeira apresentação. Aqui segue um trecho do que foi dito:

Meus erros são, em parte, filhos de meu tempo. Obviamente, os assumo, mas há vezes que medito com nostalgia.

Quem tivera a força de quando éramos capazes de abrigar tanta utopia! No entanto, não olho para trás, porque o hoje real nasceu das cinzas férteis do ontem. Pelo contrário, não vivo para cobrar contas ou para reverberar memórias.

Me angustia, e como, o amanhã que não verei, e pelo qual me comprometo. Sim, é possível um mundo com uma humanidade melhor, mas talvez, hoje, a primeira tarefa seja cuidar da vida. [...]

Carrego as culturas originais esmagadas, com os restos de colonialismo nas Malvinas, com bloqueios inúteis a este jacaré sob o sol do Caribe que se chama Cuba. Carrego as consequências da vigilância eletrônica, que não faz outra coisa que não despertar desconfiança. Desconfiança que nos envenena inutilmente. Carrego uma gigantesca dívida social, com a necessidade de defender a Amazônia, os mares, nossos grandes rios na América. [...]

Parece que nascemos apenas para consumir e consumir e, quando não podemos, nos enchemos de frustração, pobreza e até autoexclusão.

O certo, hoje, é que, para gastar e enterrar os detritos nisso que se chama pela ciência de poeira de carbono, se aspirarmos nesta humanidade a consumir como um americano médio, seriam imprescindíveis três planetas para poder viver.

Nossa civilização montou um desafio mentiroso e, assim como vamos, não é possível satisfazer esse sentido de esbanjamento que se deu à vida. Isso se massifica como uma cultura de nossa época, sempre dirigida pela acumulação e pelo mercado.

Prometemos uma vida de esbanjamento, e, no fundo, constitui uma conta regressiva contra a natureza, contra a humanidade no futuro. Civilização contra a simplicidade, contra a sobriedade, contra todos os ciclos naturais.

Nossa época é portentosamente revolucionária como não conheceu a história da humanidade. Mas não tem condução consciente, ou ao menos condução simplesmente instintiva. Muito menos, todavia, condução política organizada, porque nem se quer tivemos filosofia precursora ante a velocidade das mudanças que se acumularam.

A cobiça, tão negativa e tão motor da história, essa que impulsionou o progresso material técnico e científico, que fez o que é nossa época e nosso tempo e um fenomenal avanço em muitas frentes, paradoxalmente, essa mesma ferramenta, a cobiça que nos impulsionou a domesticar a ciência e transformá-la em tecnologia nos precipita a um abismo nebuloso. A uma história que não conhecemos, a uma época sem história, e estamos ficando sem olhos nem inteligência coletiva para seguir colonizando e para continuar nos transformando[...]

Até que o homem não saia dessa pré-história e archive a guerra como recurso quando a política fracassa, essa é a larga marcha e o desafio que temos daqui adiante. E o dizemos com conhecimento de causa. Conhecemos a solidão da guerra. No entanto,

esses sonhos, esses desafios que estão no horizonte implicam lutar por uma agenda de acordos mundiais que comecem a governar nossa história e superar, passo a passo, as ameaças à vida. A espécie como tal deveria ter um governo para a humanidade que superasse o individualismo e primasse por recriar cabeças políticas que acudam ao caminho da ciência, e não apenas aos interesses imediatos que nos governam e nos afogam.[...]

Mas, para que todos esses sonhos sejam possíveis, precisamos governar a nós mesmos, ou sucumbiremos porque não somos capazes de estar à altura da civilização em que fomos desenvolvendo.

Este é nosso dilema. Não nos entretenhemos apenas remendando consequências. Pensemos na causa profundas, na civilização do esbanjamento, na civilização do usatira que rouba tempo mal gasto de vida humana, esbanjando questões inúteis. Pensem que a vida humana é um milagre. Que estamos vivos por um milagre e nada vale mais que a vida. E que nosso dever biológico, acima de todas as coisas, é respeitar a vida e impulsioná-la, cuidá-la, procriá-la e entender que a espécie é nosso “nós” (fonte: jornal Zero Hora. disponível em : <http://zh.clicrbs.com.br/rs/noticias/noticia/2013/09/leia-a-integra-do-discurso-de-jose-mujica-na-onu-4281650.html>. acessado em: 18/01/2015)

Após o término do discurso, elas “convidam” o “público” a acompanhar sua caminhada e, ao seu modo, conduzem uma espécie de manifestação, piquete ou pequena passeata. Neste instante da *superfície de evento*, é perceptível a relação do proposto pela Phila7 com os acontecimentos e manifestações políticas que ocorreram no Brasil em junho de 2013.



FIGURA 11 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Para além disso, esta forma quase similar de participação em um evento político por natureza transcende aqui seu primeiro significado. Na medida em que o “público” avança pelo espaço da Oswald de Andrade, acompanhando as “manifestantes”, chegam a um ponto do protesto em que encontram outros integrantes da Cia., que jogam papéis brancos picados na multidão e cantarolam músicas festivas. Entre estes performes está o “guarda” que “guiou” a “plateia” no início da *superfície de evento*. Aqui, uma festa é instaurada, como se o protesto se transformasse e toda a ação passa a se assemelhar a outro evento cultural do país: o carnaval.

Enquanto algumas pessoas “caem na folia”, outras demonstram inquietação e indignação pela mudança de cenário e chegam a se afastar do meio da multidão, passam a ser expectadores do novo manifesto formado pela transição de proposta.

Em sua similaridade com as manifestações políticas, a *superfície de evento* tenta demarcar, ao seu modo, os conjuntos de condições históricas e institucionais que foram experienciadas no país (junho de 2013). Mas, deixa de lado a percepção de que estas também poderiam ser vistas como encontros, como conjunto de possibilidades dos outros discursos que não foram lá feitos, que também são resistência, mesmo que não ajam da forma que se entendem, protesto e luta.

As manifestações da *superfície de eventos* nos conduzem para outros espaços, podem suscitar outra dimensão de ubiquidade graças ao poder de uma manifestação e ao poder de uma manifestação sobre o poder. Apresentam-se como emergências das sociedades contemporâneas (Brasil, Europa, Estados Unidos, Primavera Árabe) como pontos de resistência e de jogo, de poderes e construção de relações humanas, onde o nível das micropolítica das subjetividades utilizam-se do pluralismo, da multiplicidade para enfrentar os macro aparatos da sociedade.

As mulheres que carregavam a faixa branca caminham, e nós seguimos atrás delas por dentro do pátio da Oficina Cultural até parar em frente a uma porta. A primeira mulher entra, enquanto a outra espera na porta.

Aos poucos, as pessoas vão entrando neste novo espaço, que é preparado com isolamento acústico, como um estúdio de gravação. A mudança de som ambiente, de um som amplo para um som seco, altera a percepção espacial. A luz também muda, fica da cor marrom, reflexo da cor do revestimento das paredes. O som é seco, quase sem eco, a luz uniforme e de tonalidade sépia. Tudo sugere uma outra atmosfera, um outro lugar muito diferente das “ruas” por onde andávamos.

Ingressamos em uma “espécie” de instalação e, neste espaço vemos uma das performers da manifestação próxima a um faixa branca, em branco, similar a já apresentada por ela. A mulher começa agora a pichar na faixa a frase: SONHOS AINDA SÃO POSSÍVEIS.



FIGURA 12 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Ao lado da faixa, na parede, projeção de cenas apresenta objetos explodindo em câmera lenta. Por exemplo: um carro velho parado explode, a detonação de um prédio velho em uma área abandonada.

Por toda a instalação, temos diversos objetos antigos e tecnologias ultrapassadas. Temos uma grande poltrona vermelha colocada exatamente na posição de quem estaria assistindo aos vídeos das explosões. Minha sensação foi a de presenciar a dobra da ausência. A falta de alguém na poltrona, que assistiria o processo de destruição, e a iminente falta de algo, que, em instantes, “faltar” em algum outro lugar. Esta situação, da dobra da ausência, evidencia uma dobra de espaço-tempo, pois, sou eu, no presente, assistindo a um tempo passado (e presente) do vídeo que apresenta provas de objetos que já faltam (em outro espaço-tempo) e correlaciono com a falta (passado) da pessoa que estaria sentada na poltrona e que não sabemos se assistiu (passado) ou iria assistir (futuro) ao vídeo que mostra a falta de objetos que explodem no passado e no presente, sob forma de *looping*. Esta é a ausência que se presentifica, por meio de mim, que assisto a alguém que assistiu ou assistiria a algo que não existe (objetos que já explodiram), continua existindo (sob forma de vídeo), deixando de existir novamente (no vídeo). São vários espaços-tempos co-existindo pela presença e pela ausência.

Seguindo pelo espaço, na maior parede disponível, tínhamos uma frase que foi escavada na espuma do isolamento acústico, revelando a parede branca por trás. A frase é: LA RÉALITE N’EXISTE PAS (tradução livre do autor “A realidade não existe”).



FIGURA 13 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

O “público” estava livre para andar por todo o espaço, tocar, pegar e mexer em tudo que desejassem. Eram muitos objetos espalhados, como panelas, discos, objetos cortantes, fotografias, caixas velhas de madeira, discos de vinil quebrados, peças religiosas, espelhos quebrados e outros.

Toda a ideia espaço-temporal da instalação, bem como a sua atmosfera, remetia à proposta de incentivar os participantes a realizarem o terrorismo poético formulado por Hakim Bey e apresentado em manifesto³⁴. Durante algum tempo, as pessoas jogavam com os objetos, os manipulavam, criando outros usos e outras formas de relação para eles e para quem jogava com eles. Algumas pessoas tiraram fotos, compartilharam com outras pessoas que não estavam presentes no mesmo espaço físico através de redes sociais. Em nenhum momento, a Cia. solicitou aos participantes que desligassem os celulares ou que não usassem mídias eletrônicas durante a *superfície de eventos*.

Em algumas apresentações, um dos integrantes da Phila7 (Rubens Velloso) sentava em frente às imagens de explosão projetadas. Ele aguardava a entrada de todos, esperava que todos observassem o lugar e comesçassem a se relacionar com os objetos fisicamente, só depois começava a falar, quase sempre de improviso, porém, sempre sobre a mesma temática: coisas que seriam estranhas se fossem a prática, se fossem o “normal”, mas fatos e ações que poderiam ser encarados como atos revolucionários poéticos. Suas palavras também lembravam os escritos de Hakim Bey. Apesar de falar de improviso, sempre terminava com as mesmas palavras: “se tudo o que nos resta é luta e poesia, então nos resta muito!”

³⁴“Dançar de forma bizarra durante a noite inteira nos caixas eletrônicos dos bancos. Apresentações pirotécnicas não autorizadas. Land-art, peças de argila que sugerem estranhos artefatos alienígenas espalhados em parques estaduais. Arrombe apartamentos, mas, em vez de roubar, deixe objetos Poético-Terroristas. Sequestre alguém e o faça feliz. Escolha alguém ao acaso e o convença de que é herdeiro de uma enorme, inútil e impressionante fortuna – digamos, 5 mil quilômetros quadrados na Antártica, um velho elefante de circo, um orfanato em Bombaim ou uma coleção de manuscritos de alquimia. Mais tarde, essa pessoa perceberá que por alguns momentos acreditou em algo extraordinário e talvez se sinta motivada a procurar um modo mais interessante de existência. Coloque placas de bronze comemorativas nos lugares (públicos ou privados) onde você teve uma revelação ou viveu uma experiência sexual particularmente inesquecível etc. Fique nu para simbolizar algo. Organize uma greve em sua escola ou trabalho em protesto por eles não satisfazerem a sua necessidade de indolência e beleza espiritual. A arte do grafite emprestou alguma graça aos horríveis vagões do metrô e sóbrios monumentos públicos – a arte Terrorismo Poético (TP) também pode ser criada para lugares públicos: poemas rabiscados nos lavabos dos tribunais, pequenos fetiches abandonados em parques e restaurantes, arte-xerox sob o limpador de pára-brisas de carros estacionados, slogans escritos com letras gigantes nas paredes de playgrounds, cartas anônimas enviadas a destinatários previamente eleitos ou escolhidos ao acaso (fraude postal), transmissões de rádio piratas. Cimento fresco... A reação do público ou choque-estético produzido pelo TP tem de ser uma emoção ao menos tão forte quanto o terror – profunda repugnância, tesão sexual, temor supersticioso, súbitas revelações intuitivas, angústia dadaísta – não importa se o TP é dirigido a apenas uma ou várias pessoas, se é “assinado” ou anônimo: se não mudar a vida de alguém (além da do artista), ele falhou. TP é um ato num Teatro da Crueldade sem palco, sem fileiras de poltronas, sem ingressos ou paredes. Pare que funcione, o TP deve afastar-se de forma categórica de todas as estruturas tradicionais para o consumo de arte (galerias, publicações, mídia). Mesmo as táticas da guerrilha Situacionista do teatro de rua talvez já tenham se tornado conhecidas e previsíveis demais. Uma primorosa sedução praticada não apenas em busca da satisfação mútua, mas também como um ato consciente de uma vida deliberadamente bela – talvez isso seja o TP em seu alto grau. Os Terroristas-Poéticos comportam-se como um trapaceiro totalmente confiante cujo objetivo não é dinheiro, mas transformação. Não faça TP para outros artistas, faça-o para aquelas pessoas que não perceberão (pelo menos não imediatamente) que aquilo que você fez é arte. Evite categorias artísticas reconhecíveis, evite politicagem, não argumente, não seja sentimental. Seja brutal, assuma riscos, vandalize apenas o que deve ser destruído, faça algo de que as crianças se lembrarão por toda a vida – mas não seja espontâneo a menos que a musa do TP tenha se apossado de você. Vista-se de forma intencional. Deixe um nome falso. Torne-se uma lenda. O melhor TP é contra a lei, mas não seja pego. Arte como crime; crime como arte. Trecho de “Caos, Terrorismo Poético e Outros Crimes Exemplares”, de Hakim Bey.

Também, dentro deste espaço, tínhamos uma sala bem pequena localizada no canto, ao fundo, e suas paredes tinham dois vidros grandes. Por estes vidros, conseguíamos ver que a sala estava cheia de restos de madeira pendurados do teto e ocupavam quase todo o espaço da pequena sala. No meio destas madeiras, estava a mesma performer com escrituras pelo corpo, mas desta vez ela não estava nua. A mulher ficava ali imóvel, apenas observando o “público” que passava por ela. Mesmo que os participantes tentassem interagir com a performer, batendo no vidro, pedindo para que ela se virasse ou até esticasse os braços para que pudessem ler os escritos em seu corpo, ela nada fazia e a nada reagia.



FIGURA 14 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Ao sair da instalação, os participantes se deparavam com quase todos os integrantes da Phila7, que estavam parados próximos a um portão de saída da Oficina Cultural. Um dos integrantes começava a falar sobre ausência e sobre modos que esta se manifesta por entre o tempo e com o tempo. O homem que falou saía caminhando portão a fora, os outros integrantes o seguiam, assim como as demais pessoas.

FIGURA 15 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)





FIGURA 16 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Desse modo, agora, a rua lateral é que passava a ser o espaço do acontecimento, com tudo o que estava acontecendo em tempo real, das ruas reais da cidade de São Paulo, sendo incorporado às possibilidades de (re)significação e jogo.

À medida que avançavam no caminhar, passavam por aberturas que estavam na lateral do prédio da Oswald de Andrade, e destas aberturas se ouviam frases soltas, sussurros e gemidos, como se viessem de pessoas que estavam localizadas no porão daquele espaço. Vários integrantes e pessoas paravam para tentar ouvir e tentar compreender melhor o que estava sendo dito, até conversavam entre si para entrar em um consenso do que estava sendo dito, enquanto outros seguiam andando pela rua livremente sem nenhuma indicação ou cena acontecendo.

A simples ação de caminhar pela rua, enquanto parte integrante da *superfície de eventos* desativa a rua de sua possibilidade de ser só rua, opera agora outros sentidos e suspende-se enquanto simples espaço de passagem urbana.

O caminhar, como jogo, como parte da proposição estética, que se abre para (re)significações, coloca a rua e na rua um outro lugar de criação, de surgimento do novo espaço-tempo e de novas relações. Por consequência, inopera a rua de seu velho uso, na medida em que suspende o caminhar como um simples caminhar, pois, agora, o caminhar é jogo e profanação, na medida em que cada estímulo é percebido, absorvido e trabalhado com atenção por quem ali passa para produzir sentido para a ação que se desenvolve.

Ao final deste percurso, todos ingressavam por um portão e deparavam-se com uma grande quantidade de pares de sapatos espalhados pelo pátio, já dentro da Oswald de Andrade novamente.

Na frente do sapatos, avistavam uma das integrantes da Cia. Phila7, que, aos poucos, convida todos para irem se aproximando. Os integrantes avançavam e acabavam por se colocar entre os pares de sapatos, formando uma imagem de multidão que estaria em pé com seus sapatos ou misturada com muitos pares de sapatos de pessoas que não estavam lá, ou que estiveram lá. Presença e ausência, contíguas no tempo que foi, é e vem.

Também ao se colocarem nesta posição entre os sapatos, um dispositivo tecnológico capturava a forma de cada pessoa presente e a projetava no prédio. Estas imagens surgiam como se fossem sombras coloridas na fachada do edifício, colocando lá, no outro lugar, as silhuetas das pessoas presentes, como a presença da ausência das pessoas ausentes, por meio das pessoas presentes ou a ausência das possibilidades das próprias pessoas presentes.



FIGURA 17

Fonte: www.phila7.com.br/ausencias

(2013)



Aqui, novamente, como no espaço da poltrona com as projeções, é amplamente exposto o jogo de presença versus ausência e presença com ausência. Tempos e espaços são contrapontos e correlacionados simultaneamente.

Este jogo é reforçado pelas falas de uma integrante que está grávida e que questiona o pensar sobre o escrever da história de quem nasce e de quem morre, do que fica e do que falta.

Ao final da fala, a performer das escrituras pelo corpo, que estava na instalação e que já havia passado pelo público em cenas anteriores, reaparece e começa a caminhar por entre os presentes. Ela atuava com postura mais decidida, encarando um a um nos olhos. Algumas pessoas sentiam-se intimidadas e desviavam o olhar, enquanto outras tentavam uma aproximação por meio de fala ou contato físico.

A essas intervenções a performer respondia corporalmente com negação ou projetando o sentido oposto ao proposto na interação do “público”. Se alguém dissesse “oi”, a integrante da Phila7 virava as costas e se afastava imediatamente, como indo embora. Assim, a percepção de cada espectador era única, pois, mesmo que se eu assistisse a ela indo embora, a pessoa que disse “oi” tinha uma relação completamente distinta da minha com o desenrolar da trama. É possível afirmar que cada participante recebeu elementos subjetivos que deram outros caminhos para que cada um continuasse criando a sua própria tramaturgia da *superfície de eventos*. Isso porque, por mais que a proposta fosse recebida em coletividade, são estes momentos que tendenciam o todo para a particularização e distinguem a produção de sentido de uma *superfície de eventos* por prática e ação de um espetáculo apresentado em palco tradicional italiano.

Na sequência dos acontecimentos, a performer com escrituras pelo corpo, que neste momento encarava o público, sai correndo de repente, entrando pela porta do edifício em que estão sendo projetadas as sombras (ausências e presenças).

Logo após esse momento, os integrantes da Phila7 dirigem-se a uma porta que fora aberta pela mulher grávida, mas, para chegar até a porta aberta, eles vão pisando somente nos sapatos que estão no chão, como quem atravessa um rio somente pisando nas pedras. Esta ação também pode ser encarada como um ato simbólico de reforçar a ausência, ao pisar nos sapatos dos que ali não se fazem presentes, ou de aceitar o seu duplo, antes projetado na parede do edifício, através da própria silhueta, ou ainda negar a presença do duplo (como uma outra possibilidade de ser) ao aceitar pisar como se tentasse incorporar os “sapatos” do outro a si.

Parte do público brinca com este procedimento e imita o que foi feito pelos integrantes da Cia., criando deslocamentos e encontros imprevistos entre as pessoas que se chocam e se ajudam nessa tarefa. “Gastam tempo” jogando, pulando, indo e vindo por entre os sapatos, para somente

depois chegarem perto da multidão que está na porta, esperando aglomerada para entrar. Essa multidão é formada por boa parte do “público” que já caminhou diretamente para a porta, não jogando o jogo dos sapatos.

O trajeto que foi feito aos pulos, às vezes, só às vezes, com outros sugerem que os caminhos possíveis até a porta são infinitos. Tal jogo faz lembrar a quem joga que o jogo é abertura, é um rol de possibilidades. O jogo tem tensão e movimento aqui explícitos na ação do pulo nos deslocamentos, que devem ser feitos para andar sobre os sapatos. O jogo aqui joga o jogador no momento em que configura o próprio movimento do jogo no ato do pulo.

Abrir-se para sua experiência (pular para “caminhar”) é uma forma de impor o comportamento do lúdico sobre uma situação e uma ação cotidianas, pois, se antes na rua caminhar era o jogo do lúdico (porque era profanado o sentido de tudo que cabia lá), agora, no aqui, caminhar é a regra, a normatização.

As *superfícies de eventos* querem marcar que a poesia e o jogo abrem a percepção das possibilidades de ação, que se realiza em si e para si e constrói outros sentidos de ser/estar para a vida, pois qual seria a finalidade de pular, se podemos andar até a porta como sempre foi feito? Para que serve o jogo aqui proposto? Serve para apontar que outra realidade é possível, outro jeito de caminhar pelo mundo é possível e válido e que a experiência deste outro “caminhar” pode ser diametralmente oposta ao considerado normal, mas pode ser que ela seja a libertadora. Então, a pergunta que fica poderia ser: por que caminhar até a porta, se podemos chegar até ela pulando? Por que manter algo como verdadeiro e fixo, se tudo é arbitrário e provisório? Afinal, se antes (cena da rua) caminhar era o jogo, agora (cena dos sapatos) caminhar é o normal e pular é o jogo.

Seguindo pelo trajeto da *superfície de eventos*, quando todos chegavam à porta da frente, deparavam-se com uma escada que estava sendo iluminada somente por duas lanternas. Todos subiram a escadaria do prédio e acessaram o último espaço da *superfície de eventos*, o espaço do teatro da Oficina Cultural.



FIGURA 18 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Ao chegar ao espaço, o lugar destinado à plateia está ocupado por roupas penduradas e outros pertences “pessoais”, sendo impossível para que este local seja ocupado. Mais a frente, é possível perceber que temos duas filas de cadeiras dispostas uma de cada lado do palco. Ali já estão sentadas algumas integrantes, seus lugares são aleatórios, e quem chega passa a sentar-se nos espaços disponíveis. Somente depois, quando todos estão sentados, é que um dos integrantes do grupo vai até a porta por onde todos entraram, sai por ela, fecha-a e abre-a como quem inaugura algo, e começa um “espetáculo”.

A próxima etapa da *superfície de eventos* tem seu início muito próximo ao que seria um espetáculo cênico habitual. Obviamente, os sentidos da “plateia” já estão contaminados por todas as demais experiências que foram vivenciadas até aquele momento, porém, a forma, nos primeiros minutos da nova cena, dá a impressão de que o desfecho será de modo tradicional.



FIGURA 19 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Aos poucos, esta impressão era transformada, e nós voltamos a ver outras possibilidades do/ no jogo e experimentalismos que não poderiam acontecer no habitual cênico de palco italiano.

Na primeira etapa, a mais próxima de um espetáculo (em forma), ocorre uma troca de diálogos entre os integrantes, que começam a cena sentados em assentos no meio do “público”.



FIGURA 20 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Eles levantam-se e seguem para o palco. Os diálogos³⁵, de característica beckettiniana, versam sobre nosso lugar no mundo, sobre nossas ações e suas consequências e passam por questões fundamentais sempre questionadas pela humanidade. Assim, como se apresentassem, ao mesmo tempo, as misérias humanas que foram construídas pelo comportamento dos homens ao longo da história, discordando das possibilidades de mudanças ou não vislumbrando mudanças nenhuma em nossa “evolução”.

Ao poucos, o que começa emergir, principalmente do texto dito em cena, é uma vontade de mudança, de sair de onde estamos, de que algo ficou para trás ou nos falta enquanto humanidade.

É a partir deste ponto que o jogo mais ativo da plateia começa. Este jogo iniciava em um momento em que todas as pessoas presentes recebiam muitas folhas de papel em branco e, a partir da ação de um dos integrantes da Phila7, todos eram convidados a jogar as folhas para o alto. Os papéis caídos no chão formavam uma tela onde foram projetadas imagens, poesias e também foram utilizadas como “palco” para uso das tecnologias que faziam parte desta última etapa da obra. Trouxeram também para dentro deste espaço as imagens que aconteciam ao vivo fora dele.

FIGURA 21, 22 e 23 PRÓXIMAS TRÊS PÁGINAS — Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

³⁵ Os diálogos encontram-se no anexo II nesta tese.







Agora, em todo espaço, havia projeções. Elas estavam na porta de entrada, na parede do fundo e no chão, que antes preto e que agora formava uma tela branca, composta por fragmentos/folhas de papéis jogados pelos participantes.

Uma explosão de imagens, em velocidade vertiginosa, acontecia ao mesmo tempo nestes lugares. Imagens captadas por uma câmera ao vivo no espaço, imagens de arquivos de filmes e notícias e de câmeras de segurança, em tempo real, que mostravam os locais que foram percorridos pelo público. Imagens do tablet (transmissão via *streaming*), que seguem a performer pelos espaços da Oficina Cultural, eram projetadas para dentro do espaço do acontecimento onde estávamos.

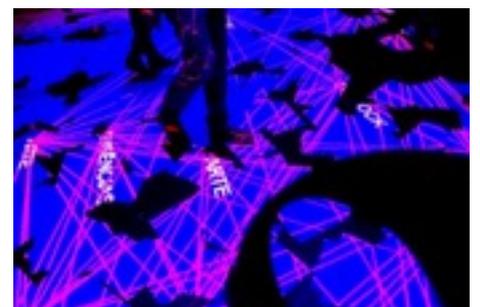
Ao término da projeção destas imagens, duas integrantes entravam nesse espaço da tela feita por folhas brancas, entre elas, uma linha projetada as conectava. Elas andavam pelo espaço, e a linha, gerada por computador, as acompanhava. Um outro integrante entrava também pelo espaço, e mais uma linha surgia, conectando-o com as duas. Assim, sucessivamente, a cada pessoa que entrava mais linhas apareciam, conectando todos que ali estavam. Os diálogos falados eram trechos de poesias de Manoel de Barros. Quem estava dentro, convidava quem estava sentado, e, aos poucos, todos estavam em pé, juntos no centro, brincando com poesias. Neste momento, palavras, também retiradas dos poemas de Manoel de Barros, eram projetadas no chão e acompanhavam as pessoas, uma palavra/frase por pessoa.

Quando elas se aproximavam, as palavras se uniam e formavam uma poesia ao acaso e efêmera. Começava, então, um jogo de formar poemas e de “capturar” as palavras com as folhas brancas que estavam pelo chão. As pessoas tomavam estas folhas em suas mãos e pegavam a palavra projetada e doavam, davam de presente, as palavras umas entre as outras. Davam e recebiam poesia.

Enquanto este jogo acontecia, alguns integrantes saíam do meio das pessoas e iam até a “arquibancada”, que estava ocupada por roupas e objetos. Colocavam um objeto em cada cadeira que tinha uma pessoa sentada. Assim, quando a pessoa parava de jogar e voltava para seu lugar, tinha um objeto (que foi escolhido ao acaso) ocupando o seu lugar. Alguns pegavam o objeto e interagiam com ele, outros escolhiam trocar de lugar por causa do objeto, outros apenas sentavam-se com o objeto no colo.

FIGURA 24 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)





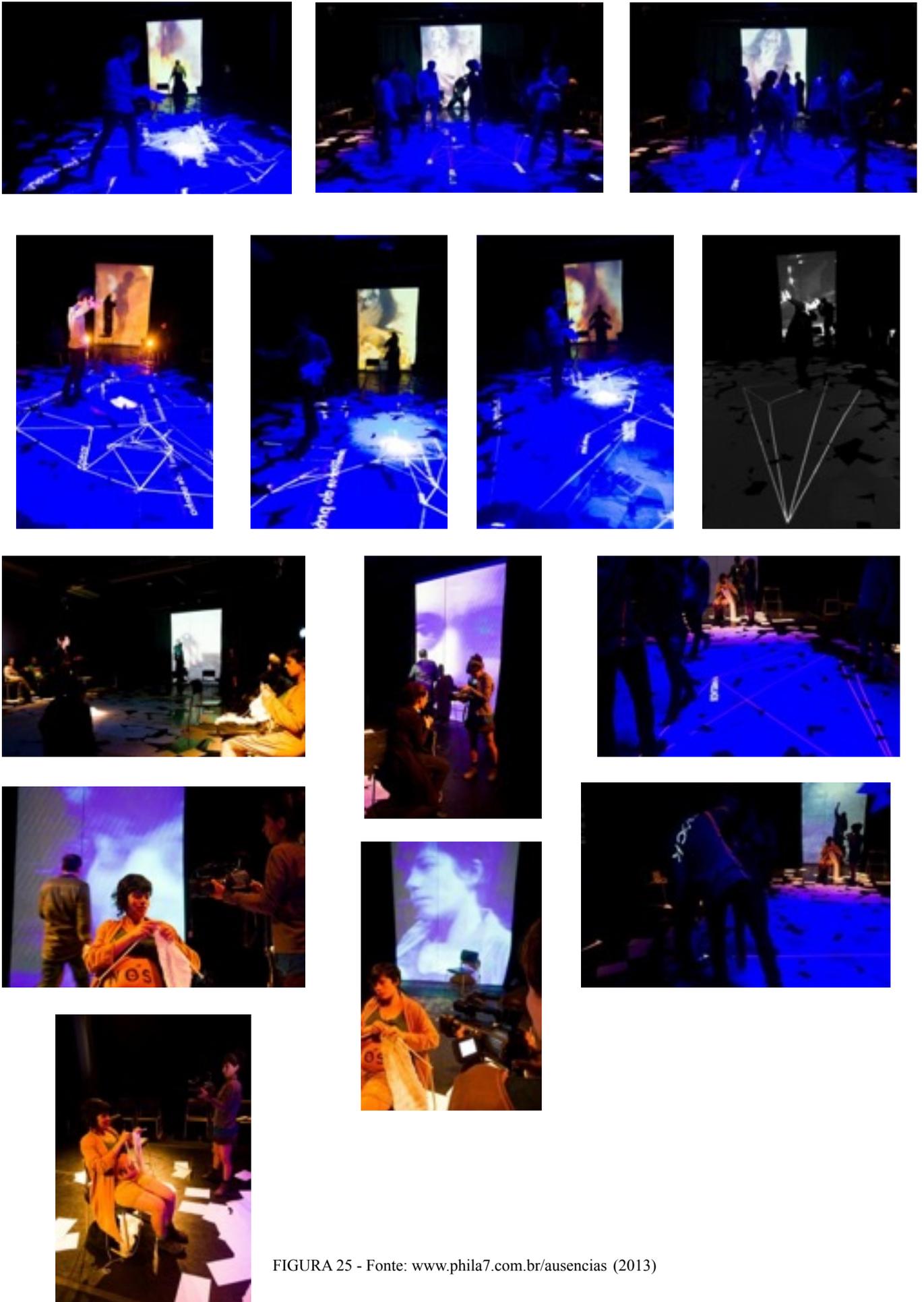


FIGURA 25 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Nesta parte da *superfície de eventos*, tudo o que antes foi colocado na fundamentação teórica retorna para cena neste momento. Jogo, autoria, (re)combinações. Tudo assume sua forma ativa de produzir sentido e poesia. O ilimitado abre-se no espaço e no tempo, nas poesias, fractalidades e projeções. As intersubjetividades eram/estavam explicitamente conectadas no jogo. A visão de conexão entre homens e mundos é vista e realizada como um jogo qualquer, que pode produzir, a partir de qualquer coisa, qualquer sentido e nem por isso perder sua potência de (re)significar a vida e as relações. A multiplicidade e a pluralidade se impõem e qualquer significado de humano pode ser construído no fenômeno do jogo.

No meio desse processo todo, a porta de entrada se abria, e a performer dos escritos no corpo, que percorreu todo o trajeto interceptando os participantes em algum ponto, adentra o espaço. Quando ela abria a porta, uma forte luz delineava sua figura, transformando-a em uma sombra muito densa. Ela entrava e arrastava consigo uma espécie de capa, que parece ter sido tecida pelo artista Arthur Bispo do Rosário. Na capa, existem dezenas de objetos e pedaços de coisas, como que se esta capa fosse algo composto destes objetos ou que os capturou durante seu trajeto.

A performer traz seu rosto coberto por fotos bem pequenas. O rosto está completamente coberto por estas fotos. Depois, conforme o desenrolar da cena, descobríamos que a mulher que víamos nas fotos era na verdade a própria performer.

Ela atravessava todo o espaço, passando pelo meio das pessoas, que cediam espaço para sua entrada. Esta entrada assemelhava-se a um ritual ou a entrada de uma figura real importante.

A performer dirigia-se ao fundo da sala, onde estava sentada a mulher grávida. A capa é solta e agora cobre todo o chão onde antes estavam as palavras de poesia. A performer das escrituras no corpo pegava um espelho e passava entre os participantes. Um a um, a performer mostrava para a pessoa o rosto dela mesma (o expectador se enxerga no reflexo), fazendo com que cada participante da *superfície de eventos* fosse obrigado a defrontar-se com sua imagem refletida no espelho. Após isso, a performer dos escritos no corpo dirigiu-se até a performer grávida, que estava sentada no meio do público, e levantou a camiseta da grávida, expondo a barriga redonda pela gravidez. Na pele recém exposta, a performer dos escritos escreveu a palavra NÓS. Depois, ajoelha-se ao lado da grávida e fica acariciando sua barriga.

Os outros integrantes da Phila7 começavam a abrir todas as cortinas da sala, cortinas estas que antes deixavam a sala como uma caixa preta uniforme. Agora estão expostas as paredes, os fios, as janelas (que também estavam abertas). Após abrirem toda a sala, ao poucos, eles saíam pela porta de entrada, deixando no espaço os participantes, a mulher grávida e a performer dos escritos no corpo.

Assim, fica posto, em “última” análise, que criar outras possibilidades, através da proposição da *superfície de eventos*, é com-por, praticar a com-posição, enquanto ação que carrega a possibilidade de uma outra produção de discursos e sentidos. É a opção por mostrar e transparecer que o efeito do único, do verdadeiro, do a priori são construções e que outros “textos” fazem parte da produção geral e do funcionamento maior da sociedade, podendo, apesar das instituições e determinações históricas, produzir outros possíveis homens, sociedade e modos de vida.

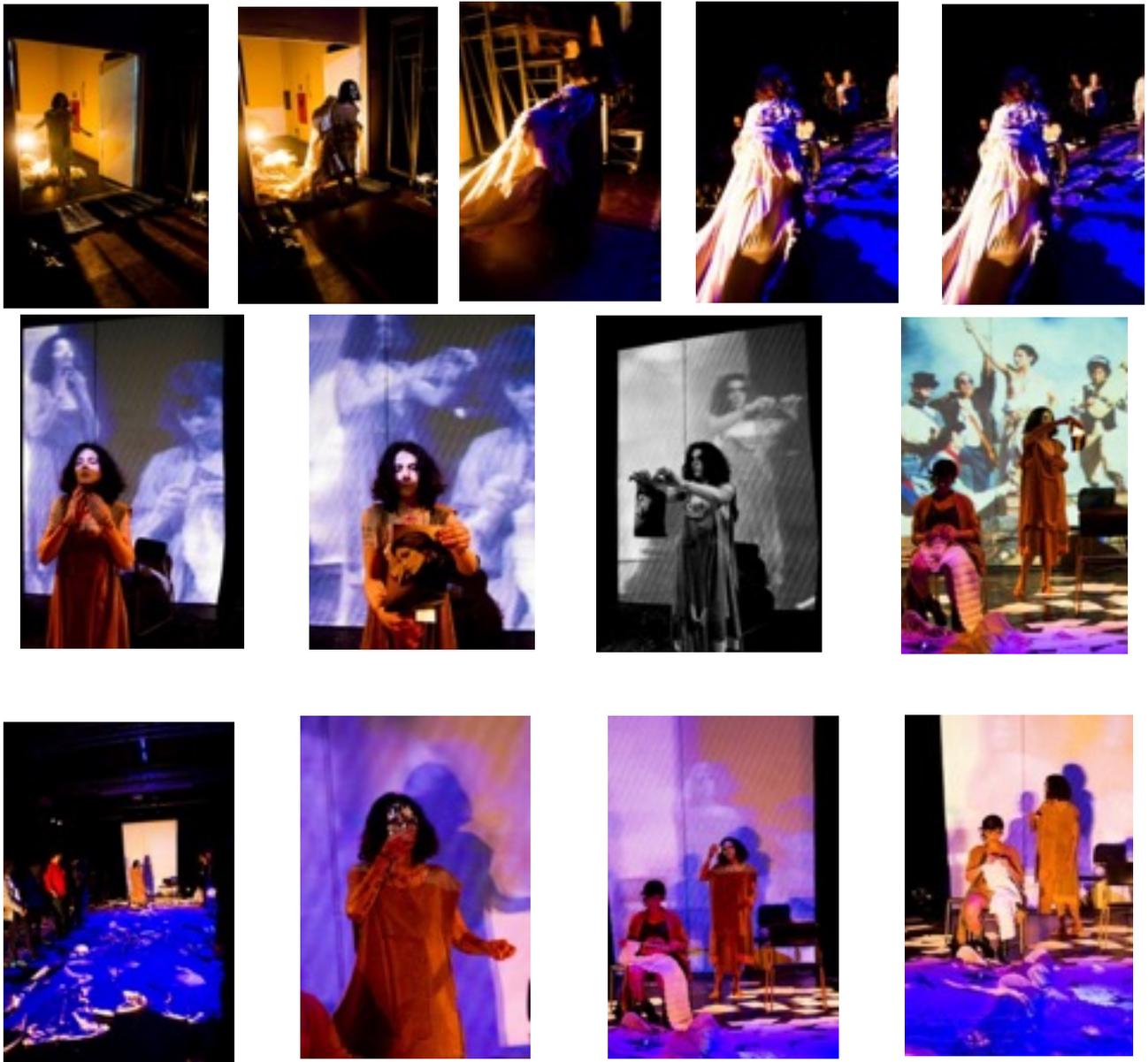


FIGURA 26 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

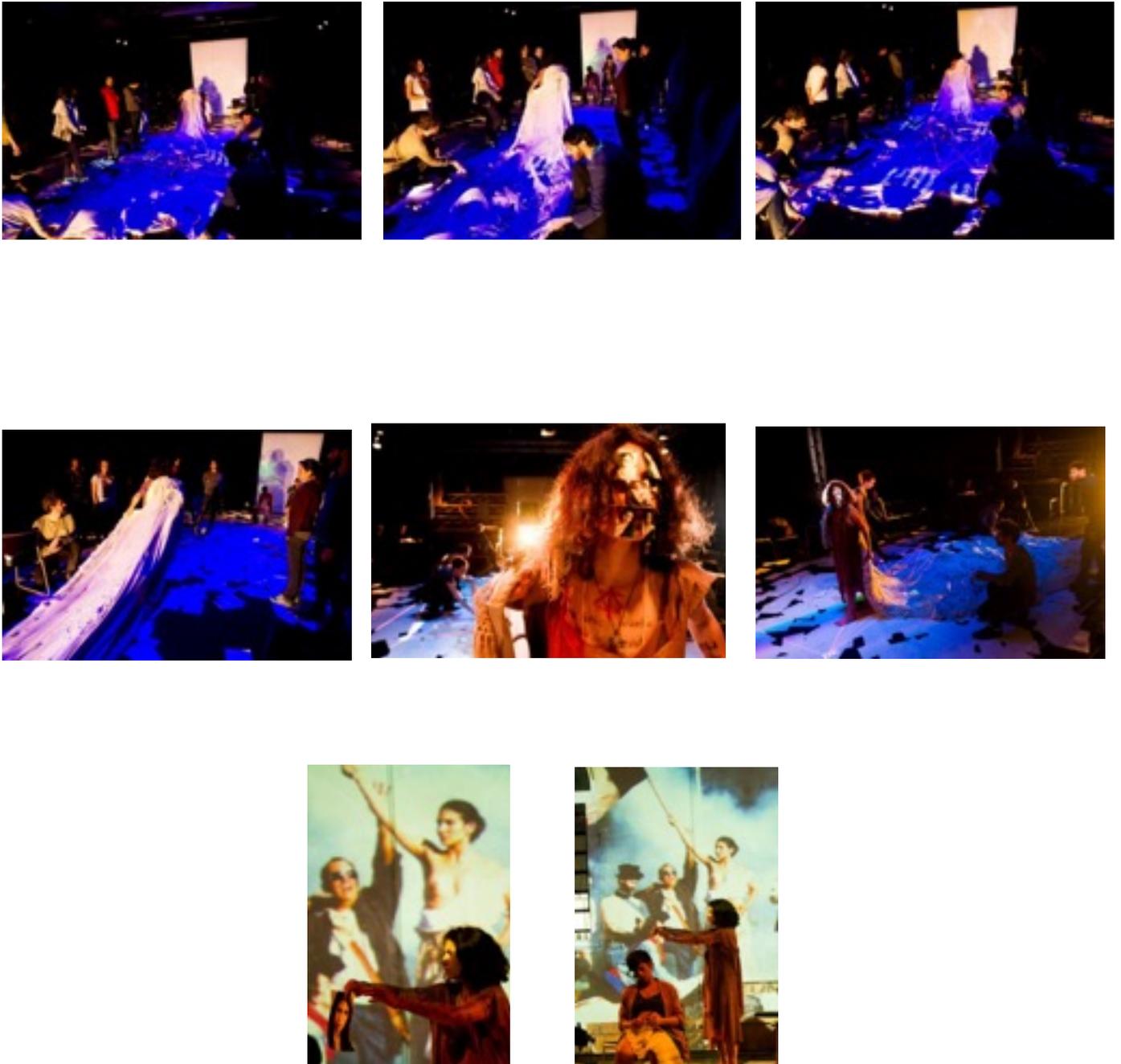


FIGURA 27 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)



FIGURA 28 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS - O TRAJETO DA PERFORMER (com a internet)

Durante a *superfície de eventos* acima descrita, cruzamos algumas vezes com a performer dos escritos no corpo. O papel dela é como um fio que costura consigo outras possibilidades de significação a cada aparição aos participantes. É importante ressaltar que, quando a performer dos escritos não estava com todos os participantes presentes (sob forma de carbono - ao vivo), ela seguia performando, pois uma outra componente da Phila7 transmitia toda a *superfície de eventos* e a performance da mulher com escritos no corpo pela web (via *streaming*). Ação esta que dava aos participantes *online* (sob forma de silício) outro trajeto, outras significações e outra *superfície de eventos*.

Desde o início, temos dois tempos sendo acompanhados. Um ao vivo e um outro transmitido para web, os quais, por vezes, misturam-se e, por vezes, separam-se.

Na segunda forma de tempo, a participação do público sob presença de silício era através de comentários com a responsável pela transmissão. De certo modo, as proposições e perguntas dos participantes virtuais eram todas respondidas. Além disso, o público sob forma de silício podia enviar trechos de poesias para a responsável pela transmissão via *streaming*, que aqui também é uma espécie de performer. A integrante da Phila7 podia utilizar estes trechos para responder a outros comentários de outra pessoa que também estava no público virtual. Os participantes sob presença de silício ainda podiam compartilhar a transmissão dos eventos por meio de suas redes sociais.

O primeiro encontro do público real com a performer dos escritos no corpo acontece na casinha onde estavam os dois performers arrumando as coisas para uma manifestação, enquanto escutam um programa de rádio. Porém, antes desse momento, ela já estava dentro da casa performando para o público sob presença de silício, e, ao final de sua cena nesta etapa (dentro da casa), ela sai para passar nua pelo meio dos participantes sob presença de carbono.

Em seguida, ela vai até a instalação onde, posteriormente, o público real poderá perceber sua presença entre as madeiras que estão penduradas em uma sala com “paredes” de vidro. Lá, continua sua performance para o público sob forma de silício, até que chegue o momento de o público sob forma de carbono vê-la dentro da “sala de vidro”.

Depois que os participantes sob presença de carbono deixavam o espaço da instalação, a performer dos escritos no corpo começava sua participação de maior tempo somente com a assistência da web, apenas para o público sob presença de silício. Essa etapa ainda acontecia dentro da “sala de vidro”.

A performer buscava a construção de relações com objetos mundanos e cotidianos, construindo, em suas ações, possibilidades de (re)significar, construir e desconstruir ausências. Toda a cena era realizada dentro do mesmo espaço, mas, ao fim desta, ela se dirigia para reencontrar os participantes sob presença de carbono, quando eles estavam todos misturados à multidão de pares de sapatos.

A performance iniciada neste espaço era a mesma, tanto para o público sob presença de carbono quanto para o público sob presença de silício. Porém, a cena seguia para os participantes virtuais (neste local e por outros espaços da Oswald de Andrade), mesmo depois que os participantes reais subiam para outro espaço do teatro.

O reencontro entre a performer dos escritos no corpo, o público sob presença de silício e o público sob presença de carbono só voltava a acontecer no final da *superfície de eventos* quando ela adentra a porta usando a capa e as “máscaras” de fotos que lhe cobrem o rosto.

A *superfície de eventos* era construída no trajeto da performer dos escritos no corpo, transmitida integralmente pela web.

Essa performance para o público sob forma de silício era composta com muito menos músicas. A atuação da mulher dos escritos no corpo não era composta por falas, assim, os textos falados que faziam parte de outras cenas invadiam a transmissão via web. Os textos na *superfície de eventos* eram ditos somente para os participantes sob presença de carbono, interpretados pelos outros integrantes da Phila7. A performer, neste caso específico, tinha as palavras em seu corpo e as utilizava como fala.

Assim, temos dentro de uma mesma *superfície de eventos* duas possibilidades de acontecimentos cênicos, que ora se integravam, ora se separavam, mas que sempre trabalhavam dentro da mesma temática e no mesmo desejo da ampliação de produção de sentidos.

O que interessa nas *superfícies de eventos* como um todo é que o funcionamento proposto pela prática (modo de agir/constituição) tem seus vários desdobramentos e ocorrem seja pela divisão clara entre online e ao vivo, seja pela imbricação destes espaços, ou pelas misturas de espaços tempos e técnicas empregadas em sua construção. Ele é um processo constante dos emaranhados de linguagens e visa desestabilizar quem participa da produção dos discursos e dos sentidos ali postos, abrindo espaço para o poético no/e através do jogo.

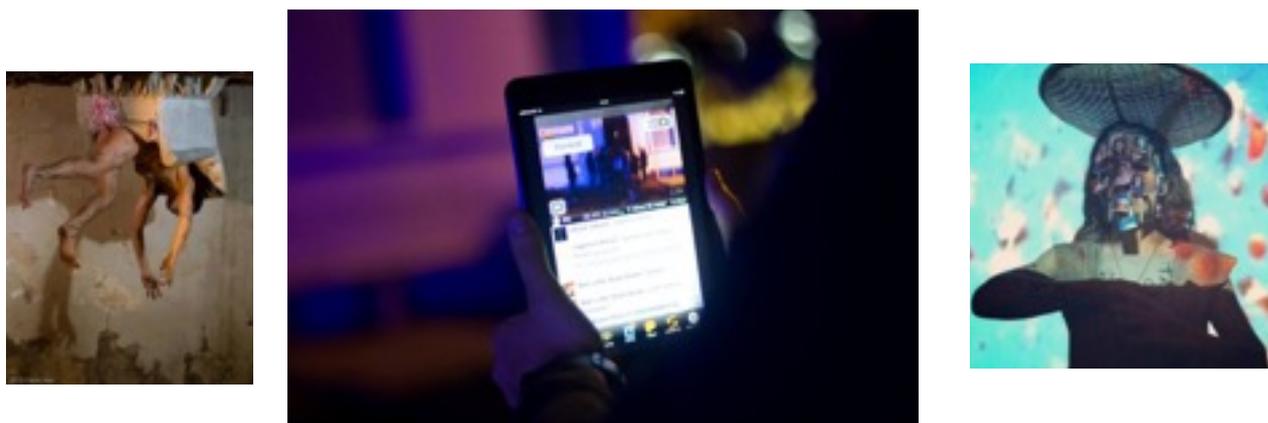


FIGURA 29 - Fonte: www.phila7.com.br/ausencias (2013)

Existem outros recortes possíveis para descrever todo o acontecido, pois são muitas as possibilidades colocadas na cena para jogo em uma *superfície de eventos*, o que não deixa óbvio que, em determinado momento, tenhamos um foco de maior ou menor atenção neste ou naquele elemento, nem como tal procedimento seja determinante para postular qualquer discurso em qualquer momento em que a proposição acontece.

Com muitas coisas acontecendo ao mesmo tempo, espaços muito distintos, tecnologias misturadas, proposições extremamente sensoriais, com certeza, é desafiador jogar e ser jogado por este tipo de proposta, ainda mais que ela espera de quem participa uma ação afirmativa, uma postura de quem está ali para co-criar, ou correr o risco de não haver produção de sentido nenhuma, de nada ser conectado, de nada ser produzido e, assim, termos somente coisas jogadas no tempo e no espaço aleatoriamente, sem sentido nenhum.

É um jogo não linear, de formação conceitual e de funcionamento em modo de rede, em que sempre uma ação/objeto/gesto pede uma outra ação/objeto/gesto, gera um deslizamento e constrói, a partir do choque e/ou das conexões, das remixagens e do entre, um outro possível; constrói também relações entre quem participa do acontecimento e a rede de materialidade que as sustentam.

As possibilidades apresentadas mudam os caminhos que podem ser percorridos, e dentro de cada caminho podemos dar maior atenção a isto ou aquilo, exatamente na mesma medida em que

vamos construindo um ponto de vista e nos relacionando com os processos e discursos ali apresentados, vamos produzindo sentido com que joga conosco.

No entanto, nestas proposições poéticas e estéticas, somos nós que estamos sendo colocados para com-por, de forma inquestionável, as possibilidades significativas do discurso artístico. Assim, cada um que participa elegerá, à sua maneira, os recortes possíveis no itinerário que seguiu, sem um a priori, sem uma intenção textual fechada que já foi previamente colocada pelos artistas e da qual não podemos nos desvencilhar.

Ver uma obra assim é jogar uma obra assim. Isso faz pensar sobre os modos, processos e, principalmente, as práticas que estão sendo organizadas e propostas contemporaneamente, pois, ao seu modo, elas propõem um outro desafio, ver uma obra é jogar uma obra, jogar um jogo em que as múltiplas camadas do jogo estão ali no desejo de construir relação. É na construção dessas relações que espaços irão se abrir, espaços de troca, espaços possíveis de serem habitados por distintos jogadores de distintas posições e funções no jogo proposto. Nesta perspectiva, é construir práticas que sustentam diferentes possibilidades de posições para quem participa delas, o que pode garantir processos interpretativos distintos que são ancorados nas relações, e, por isso, podem ter efeitos de fecho distintos, que são amparados na troca de proposições entre o proposto em cena e o gesto de interpretação de quem participa.

Assim, estas práticas permitem que as posições presentes possam em todos seus acontecimentos trocarem de lugar na produção do sentido, e, desse modo, seguirem ampliando o gesto de interpretação que já é intrínseco do artístico.

APARELHOS DE SUPERAR AUSÊNCIAS - OUTRO VIÉS DE PRESENÇA-PARTICIPAÇÃO DO PESQUISADOR

Além de espectador/pesquisador, acompanhei todo o processo de criação da *superfície de eventos* e, nas três primeiras apresentações, me envolvi diretamente com a produção/execução tecnológica/perfomática de *Aparelhos de Superar Ausências*. Nesta etapa da pesquisa, vou contar outras percepções que tive do processo. Por tratar-se de um relato, manterei a apresentação em primeira pessoa.

Não desejo fazer uma simples descrição, por mais que eu descreva objetos e ações. Pretendo uma espécie de reflexão, de alguém que se coloca em outro lugar, uma outra posição sujeito (aqui acadêmica) e descreve o ocorrido para a produção de uma reflexão sobre uma outra posição sujeito, a de participante.

Sei que são posições sujeitos distintas e que a construção enquanto sujeito participante da experiência é uma outra coisa; aqui se tem o efeito, o recuo necessário que precisa ser feito enquanto analista, mesmo inconscientemente. É uma tentativa de ver do lugar da academia a outra posição que foi tomada por mim lá enquanto participante da experiência.

O objetivo desta descrição, deste “relato”, é auxiliar o leitor desta tese a perceber quais são as possibilidades do interlocutor neste tipo de proposição estética. Talvez o meu lugar do entre, um lugar entre o grupo da proposição e do grupo da fruição, possibilite uma outra visão/compreensão para este estudo. Afinal, a minha posição de entre, de certo modo, exacerba a possibilidade de apresentar o que é possível, como modo de fruir ou de construir algo distinto, visto de dentro de todo o processo, na feitura e no acontecimento.

A Phila7 elaborou *Aparelhos de Superar Ausências* por meio de pesquisas, workshops e seminários, atividades das quais participei de maneira ativa, com opiniões e outros conhecimentos que a Cia. optou por agregar, ou não, nas etapas seguintes de elaboração da *superfície de eventos*. Também auxiliiei na fase de “ensaios” e nos testes de montagens de tecnologia (software, captação, computadores, som, luz, *streaming*, entre outros).

Percebi que a Cia. encara todos os elementos não apenas como complementares, mas sim como um performer em cena. Os programas e aplicativos desenvolvidos, por exemplo, não são somente itens cênicos, operados por um técnico, mas são encarados como um artista que joga com os demais componentes em cena, sejam eles outros objetos ou os performers da Phila7, por exemplo, a programação das linhas em forma de luz, que conectavam os performers entre si e com o “público” na cena das folhas brancas de papel pelo chão, com trechos das poesias de Manoel de

Barros. Este foi um elemento tecnológico desenvolvido especificamente para *Aparelhos de Superar Ausências*. A ideia era criar a percepção de que todos os participantes estivessem conectados, apresentar visualmente todas as possibilidades de relação entre eles na cena.

Conforme acompanhei os processos criativos da *superfície de eventos*, percebi quais detalhes eram considerados importantes para os criadores das cenas. Ao longo do processo, no desenrolar da elaboração de *Aparelhos para Superar a Ausência*, foi como se eu “integrasse” a Cia. e fosse responsável pela ordem de entrada e saída dos vídeos, a ordem das músicas que ambientariam cada fragmento e outras atividades relacionadas às questões tecnológicas.

Outro fator que interferi diretamente foi por meio de auxílio sobre possibilidades de aberturas tecnológicas, principalmente do *online*, que poderiam se relacionar com o que a própria Phila7 nas cenas e com a “plateia”, sempre elaborando a construção do que faria parte do jogo e iria para cena mantendo a ideia de fruição de fragmentos em rede. Realizei apontamentos conforme eles debatiam e criavam (pensavam) as propostas e as estéticas visuais. Desse modo, emulava-se o funcionamento do online em toda a proposição estética, conferindo ao que estava sendo colocado para a cena múltiplas possibilidades de relacionamento, jogo e produção do sentido.

Por ter me tornado presença em todas estas etapas de elaboração da *superfície de eventos* e por, durante as apresentações, estar tanto na posição de participante quanto, indiretamente, na posição de um “coordenador/perfomer” de execuções/ações tecnológicas, foi como se eu estivesse ocupando o caminho do “entre” destes espaços. Ao mesmo tempo em que criei ritmos e conexões entre fragmentos, tecnologias e cenas, pude, enquanto “público”, perceber a amplitude da multiplicidade de sentidos contidos na proposição, pois, como muitos elementos relacionavam-se de maneira ampla e espontânea, era impossível que qualquer intenção a priori concebida durante os “ensaios” se mantivesse existente. A *superfície de eventos* mantinha a sua articulação semelhante aos modos de conexão online, o que tendia sempre para a dispersão dos sentidos. Colocava-se como um espaço de relação que se desejava como relação e que cada sentido construído fosse apenas um degrau para a construção de uma outra etapa do processo tramatúrgico.

Não se deseja de modo algum levantar bandeira em defesa desta *superfície de eventos*, dizendo que por qualquer motivo este tipo de proposição estética seja melhor que outra, são somente maneiras de fazer diferentes. A efetiva participação dentro de um processo como este, que se faz interativo, me apresentou uma outra possibilidade de jogar e criar, como proponente e fruidor.

Também permitiu que eu confirmasse, como pesquisador e também como participante, que, sim, existem potencialidades de uma outra produção de sentido distinta do fazer cênico tradicional. É uma produção de sentido afirmada na relação e tem, na interatividade imperativa (afinal, se não

jogarmos, não conectamos as fractalidades, não criamos relação de profundidade com o que está sendo apresentado, nada faz sentido), a possibilidade de uma experiência conectada com o tempo contemporâneo.

CONSIDERAÇÕES PROVISÓRIAS

Pensar sobre a proposição *superfície de eventos* na produção *Aparelhos de Superar Ausências* da Cia. Phila7 (tomado como corpus de análise desta tese) foi o modo encontrado de encarar o desafio de pensar sobre as produções estéticas contemporâneas, que, por sua existência, diluem fronteiras entre a ciência, a arte e a sociedade.

Essas produções abordam temáticas que são pertinentes ao humano e à vida social do tempo presente e utilizam-se da ciência, das tecnologias, das mais variadas linguagens para criar condições de uma produção artística distinta do tradicional, especialmente nas cênicas. Produções estas que se tecem na confluência entre linguagens. Produções advindas de proposição estética que está mais interessada no diálogo, no processo, do que em um produto final ou em uma mensagem fechada.

São proposições estéticas ancoradas em distintos anseios e pensamentos explorados por questões da filosofia e ciências contemporâneas e têm, no liminar e na relação com quem participa, um dos seus mais importantes quesitos. Portanto ser uma proposta diferente em termos estéticos é um modo de operar uma busca por outras condições e práticas ancoradas na alteridade.

O outro é determinante para a leitura, para o “fechamento” da obra, sendo que este é sempre provisório. Os espaços vazios da obra são colocados em jogo a partir do momento em que são relacionados aos agentes que convivem e se inter-relacionam. A própria proposição não pode ser fechada em um único aspecto de critérios intrínsecos à própria obra. Ela passa a ser a resultante do que pode ser lido/sentido/compreendido a partir da interação social dos seus agentes, através das suas práticas, e isto não acontece sem o outro para jogar, para com-por.

Afinal, é pela diversidade dos processos empregados na feitura da obra que se pode perceber o desejo da relação com o outro, de uma abertura e, por consequência, um processo fundamentado na polissemia. É através desse *outro* poético que é possível abrir espaços para outros modos de sentir, colocar-se e viver em sociedade. Como aponta o diretor da Cia. Phila7, Rubens Velloso, “se o que nos resta é luta e poesia, então nos resta muito”.

Optar pelo gesto de com-por (como ato de jogar que permite ligações de multicausalidade entre subjetividades), ao invés de criar artisticamente do mesmo modo que se concebe espetáculos tradicionais, é conceber-se sempre em movimento, em processo. A Cia. Phila7 pretende que suas com-posições (*superfícies de eventos*) sejam baseadas na/pela relação que estas obras estabelecem com seus participantes.

Mesmo que o espetáculo tradicional ainda possa atingir (sensibilizar) parte das pessoas que se colocam em contato como estas obras, será, talvez, por outras práticas (práticas de com-posição estética) que será possível estabelecer outras relações que não cabem no modo de operar do

espetáculo tradicional. Essas relações buscam outro modo de estabelecer conexões, de agir e estar no mundo de forma poética, propondo-se como uma maneira bem distinta de atuar em sociedade, de modo com-partilhado e não como sociedade do espetáculo e seus jogos de poder e hierarquizações.

Será partindo das ideias de com-partilhar e de co-existir (“ser-um-com-outros”) e do jogo (como um trabalho em con-junto que busca profanar os elementos da vida cotidiana/mundana para produzir outros sentidos) que será possível a construção de uma outra obra, que possibilite aos participantes relacionarem-se uns com os outros no e com o mundo. Afinal, a com-posição é uma proposta estética que enxerga no poético a possibilidade de que as relações entre os participantes podem gerar outras experimentações sociais e que estas podem sair do terreno do estético e refletirem-se em outras paragens da sociedade.

Essa convicção se deve ao fato de as com-posições serem proposições-provocações, de serem contra-dispositivos, que acreditam que as formas de jogo e de relação entre os sujeitos na sociedade se transformaram conforme as épocas. Acreditam também que outras transformações no humano são possíveis e, portanto, que o espetáculo (e a sociedade do espetáculo) é somente uma forma de expressão (talvez dominante por agora), mas não a única e, talvez, não a mais apropriada para o hoje e para o porvir.

Mesmo que formas e modos de relação das formas tradicionais de expressões artísticas sigam tendo valor, é necessária a emergência de outras práticas e modos estéticos que dialoguem com os dias de hoje. Assim, fica quase uma obviedade dizer que a atividade artística não é algo imutável, que a arte de hoje pode ser distinta da arte feita no ontem e que elas dialogam e se transformam em processos cumulativos.

O que reside nessas afirmações óbvias é, justamente, perceber que as circunstâncias dadas pelo/no presente e pelo contexto do hoje, para quem produz arte, são distintas do passado. Portanto, para que as provocações causem efeitos ressonantes no hoje, é preciso criar outra prática, elaborar um outro processo estético como um gesto válido e, assim, ao seu modo, seja algo novo e um gesto de resistência frente ao mundo espetacular que aí está.

Hoje podemos pensar que fazer arte talvez não tenha mais tanto a ver com construir um mundo com uma ideia preconcebida, um a priori, ou um ponto de vista próprio e único, mesmo que este ponto de vista seja importante e singular para discutir os temas abordados na obra concebida desse modo. Trata-se de construir uma obra com/através da multiplicidade, na qual seja possível transformar o contexto, o modo de vida e as formas das relações por meio das relações contidas da/na proposição estética. É criar um gesto, é criar uma ação, é forçar o limite do jogo (profanando-o)

dentro do lúdico para que a prática estética possa conduzir a uma outra poética. É conceber o gesto de criar como com-por.

Com-por é um modo de conceber esteticamente proposições que abram espaços cambiáveis de troca de proposições. Com-por é tramar obras que desejam criar encontros, criar espaços para relacionamentos intersubjetivos em que as trocas (entre as esferas das interações humanas e seu contexto social) também possam acontecer com o mundo. Com-por é assumir o risco (até fatal, para o jogo elemento fundante da arte) de que esta obra, ou com-posição, possa não produzir sentido para quem não entrar em seu jogo, pois depende do outro e só se faz com o outro.

Ao seu modo, estas com-posições estéticas são práticas de elaborações coletivas de sentido, em que quem/o que está inserido no coletivo sofre a ação de uma ética proveniente do com-por (ancorado no jogo) e na/da trama social e histórica. Como já foi apontado antes, essas com-posições têm por aspiração serem fundadoras de diálogos que transcendam seu contexto original, que transbordem para o ser/estar/agir nas relações e no mundo. Por isso, a necessidade de ser uma obra em que se precisa construir o sentido coletivamente, pois é assim, na triangulação e na troca, que os discursos e seus efeitos se efetivam.

Essas com-posições são entendidas como obras contemporâneas, como objeto de outra ética, em que as próprias com-posições não são separadas do mundo como uma arte que só intenta o “belo” e mundos mágicos, mas sim como um processo de interações humanas do que acontece no agora sobre o agora.

Nessas proposições poéticas estéticas, o sujeito se constitui na relação que estabelece com o outro. É a partir disso que elas vão buscar a possibilidade da construção sentido em uma proposição poético-estética, como uma troca intersubjetiva em que ocorrem maneiras de dar e devolver falas, discursos e sentidos. Portanto a obra deve funcionar como um “dispositivo relacional” que tem capacidade de provocar encontros e reverberar ecos.

Nesse caso, o sentido é construído na relação, na interação entre os participantes de determinada proposta estética. Por mais que o campo do lúdico já seja um campo extremamente aberto em si, com essa tomada de posição e *modus operandi*, ele torna-se mais amplo ainda, desejando anular qualquer resquício de um discurso autoritário.

O com-por é uma maneira de afirmar que também no campo do lúdico as subjetividades são produzidas por questões individuais, coletivas e institucionais em relação, pois é a partir da troca entre estas questões pelos sujeitos entre/com sujeitos e com o mundo (social, histórico) que a com-

posição pode se apresentar como plural e polifônica como produtora de sentido, e não de outra forma. Por isso, não adianta ter um texto ou forma a priori para ser ensaiado e apresentado.

É uma espécie de trabalho de (re)significação constante sobre as questões da sociedade, incluindo aqui as formas artísticas já criadas por ela. Na com-posição, abrem-se territórios em que os suportes materiais (novos, velhos ou tradicionais) são apenas suportes para construção das relações que, por muitas vezes, tem o afeto e a memória como guias principais do jogador, do que e com que ele joga e do jogo que é jogado.

A promoção de afetos, do sentir, é uma das importantes proposições colocadas por esse tipo de gesto criativo, pois reconhece, nos procedimentos empregados, uma possibilidade de promover a potência para além da finitude do material (e do espaço e tempo que ali estão/são colocados). Dito de maneira poética, essas proposições estéticas e o gesto de com-por são um convite a um mergulho em abismos desconhecidos de novos/outros infinitos sensíveis e sentidos.

Por isso, é legítimo afirmar que a prática dos “artistas” do contemporâneo é um modo de articular elementos (cênicos, científicos, tecnológicos) com diversos tempos em distintos espaços. É dizer que o gesto de com-por é o gesto da criação de espaços para encontros de fluxos criativos que podem produzir sentidos. A com-posição, tendo ela a forma que for, é resultante de uma prática de produção de relações intersubjetivas com o mundo, na tentativa de construção de algo enriquecedor para os sujeitos que o habitam.

Para que isso aconteça, quem está presente na obra é necessário que participe, que se jogue mais, que simplesmente se contemple os pedaços que faltam em sua “estrutura”, pois é só nessa ação relacional, no jogo, que obra e sujeitos poderão avançar para além de seus referenciais primeiros e poderão, partindo da ideia da importância dos afetos, vivenciar algo diferente durante o acontecimento e, quem sabe, experienciar.

Com-por, portanto, é assumir essa perspectiva de produção, de elaboração destas outras possibilidades de práticas, é realizar um gesto que deseje provocar diferentes formulações; formulações estas que se sustentam em um processo de articulações, em um modo retroalimentador de funcionamento, em que justamente na troca de falas, proposições, posições e funções é que o jogo se realiza e pode produzir sentido.

De qualquer modo, o gesto de com-por e a com-posição são possibilidades de resistência dentro do espetáculo maior (seja ele a sociedade e/ou somente o campo das artes no sentido de espetacular tradicional, ou Broadway/Hollywood).

Nessas com-posições poético-estético contemporâneas, os participantes da obra podem produzir uma outra relação com o mundo, de caráter ainda inédito, se forem observadas as

potências das ligações da multiplicidade de todos os entrecruzamentos entre os elementos que são postos para jogo. O com-por, gesto de criação primeiro de tais formas, apresenta-se como um ato de resistência, na medida em que é uma tentativa poética de produzir sentido através de uma postura da prática do jogo (profanador) levada ao extremo, em que se deve jogar o jogo radical proposto ou nada acontece.

Somente a partir das relações intersubjetivas e do jogo, é possível produzir sentido. Assim, elementos como o tempo, o espaço, os afetos e o diálogo são formas fundamentais para uma construção poética, que se pretende igualitária e horizontal enquanto obra em processo (*work in progress*), em que a hierarquia rígida e vertical dos espetáculos tradicionais é transformada em espaços cambiáveis de trocas provisórias e efêmeras.

A com-posição é uma galáxia construída e em construção, composta por elementos materiais (luzes/som/figurinos/textos/vídeos/hipermídia/web/tempo-espaço físicos etc.) e elementos imateriais (teorias científicas/ noções filosóficas contemporâneas / tempos-espaços virtuais e outros) como estrelas espalhadas pelo espaço. O com-por é a ação possível/flexível/impermanente do trajeto da viagem que pode produzir o sentido (enquanto destino e não enquanto ponto de chegada). O sentido é o sentido com-partilhado, é o sentido/trajeto (a ser percorrido na viagem) com-posto pela ação em conjunto das atuais singularidades desejantes enquanto intersubjetividades que jogam e se jogam na busca de (re)significações de si e do mundo/universo.

Refletimos, através de diferentes formas e tecnologias, modos de operar/ser/estar no mundo com os outros. Elas criam um modo de se relacionar com vários possíveis presentes em sua proposta através de um emaranhado de elementos (teóricos e práticos, materiais e imateriais) postos em suas proposições, em que a relação entre as atuais singularidades desejantes gera a profundidade que pode definir ou não o sentido. O importante não é o resultado, mas o processo, no qual se tem não uma, mas várias (re)significações possíveis, em que o jogo joga o jogador e vice-versa. O jogo, elemento profanador, desestabiliza e cria formas incontornáveis e uma outra possibilidade de produção de sentidos em espaços a serem co-habitados para a co-criação do poético, em que, quem sabe, possa aflorar o *homo-poeticus*.

Assim, o com-por propõe a possibilidade de criar estratégias de resistência no contemporâneo, de ver o “vaga-lume” da experiência pela desativação dos dispositivos através do que os próprios dispositivos permitem para seu “re-uso”, resistir pela tentativa da inoperância, pela suspensão do uso a priori das coisas e do mundo, com-por pela suspensão do uso informativo da linguagem (inclusos os códigos plenamente assimilados do campo do artístico), pois não há determinação específica para linguagem.

Do com-por pela lógica do *online*, que é contemporânea e que prioriza a relação em detrimento do fecho e até da legitimidade, surge a indomável potência da qualidade humana, que pode qualificar a relação do homem com o mundo e ser muito distinta da “arte” que se utiliza das relações sociais somente para o lucro.

Usar dos espaços cambiáveis para com-por é criar in-previstos, porque se não é possível dizer que algo é completamente sem intenção (que um mínimo parafrástico se faz necessário para a leitura e que este mesmo mínimo é o que denuncia a vontade do artista), é possível atentar que não existe em medida absoluta (nestas proposições estéticas) uma intenção fechada, *a priori*.

Há uma previsão, uma imanência de coisas que são ligadas ao humano pelo humano, e, no caso desta arte, também existe um convite ao sentido ali contido, porque existe uma “tecedura” (NECKEL, 2010) necessária para ser artístico. Também há, no jogo destas composições, a criação pelo in-previsto, porque essas propostas precisam, além do próprio jogo, da interlocução, precisam do que não está pensado para que possam existir e interagir. Também precisam do outro e do que a exterioridade do outro pode adicionar à sua própria constituição, pois é no outro que se constituem e que continuam suas possibilidades de sentidos. É no outro que suas práticas podem ser percebidas como agenciadoras dos fluxos criativos possíveis em cada subjetividade, que podem ser percebidas como possibilidades de produtoras de sentidos distintas dos espetáculos tradicionais. Afinal, são essas com-posições que tentam relacionar os encontros intersubjetivos, para que, nestes encontros, possam emergir o que não pertence como verdade a ninguém de modo isolado, só aparecendo como sentido possível pelo que aparece do/no entre com o outro, acessado/realizado somente “um-com-outro”.

Assim, com-por e criar in-previsto é um modo de estranhamento, de desapossamento de si enquanto produção estética. É abrir-se ao desconhecido para que no vazio seja preenchido, quem sabe, através das relações, o que acreditamos estar na potência do ser.

Essas com-posições solicitam a existência do outro para que possam, talvez, adentrar por desconhecidas dimensões estéticas e dependem do espaço cambiável (e da troca que ocorre com o outro) para, através da lógica de funcionamento em rede (do *online*), construir espaços de relação.

Esses espaços de relação são os lugares em que é possível perceber a articulação da produção de sentido e como esta se faz criada na tensão, como se faz criada no limiar do que tende ao único e particular (do que dispersa/vaza pela subjetividade dos sujeitos e das possibilidades das coisas).

O jogo que ocorre nos espaços de tensão, que estão contidos nos espaços de relação e que, por sua vez, só existem pela abertura dos espaços cambiáveis, é o que permite aos sujeitos inscritos

nesse tipo de *superfície de eventos* e de com-posição produzir sentido. É na tensão entre o fechado e único e o grande, vasto e múltiplo, que o sentido aqui se faz e se articula. É no esgarçar das textualidades que se pretende uma “textualização” (GALLO, 2001), porque a tensão abre, esgarçando uma textualidade, o que estava em um lugar fechado.

Nas *superfícies de eventos*, a tensão abre a possibilidade de produção de sentidos contida em uma obra que tem sua textualidade dentro do discurso artístico, no caso mais específico do caso “teatral”. Enquanto a tensão dos espetáculos tradicionais é, geralmente, diluída por um elemento que tende a resolver a questão priorizando o sentido único ao disperso, nessas com-posições, o que tende ao único mede forças com o que dispersa e, assim, esgarça as textualidades contidas na obra. A textualização, portanto, é resultante de uma tensão que sobra e que abre espaços para a produção de sentido, dependendo do outro para que possa ocorrer.

Não é somente colocar em cena elementos díspares ou aparentemente sem sentido para tudo funcionar; não é somente dar objetos e ações non-sense para “por em relação” e pronto - está tudo resolvido. Não é isso, pois assim se corre o risco de não ser percebido/sentido coisa alguma.

A tentativa de construção de poiesis e de poética nesta outra cena contemporânea passa por um outro viés. Apesar de colocar muita coisa dentro da proposição estética, para que estas sejam colocadas em relação, será no modo de articulação do todo (ações, sujeitos e objetos) que o sentido é produzido.

A construção, através do outro e dos espaços cambiáveis (que são provenientes da lógica *online*), deseja levar ao limite extremo a produção de sentido algo através da prática, através da possibilidade incessante de escolha a cada momento e de colocar em relação cada escolha com outra possibilidade no instante a seguir. É tentar ser relação pura o tempo todo. Assim, de maneira evidente ou sutil, é que estabelecem outras possibilidades poéticas, que são evidenciadas na tensão de nunca ter um sentido simples, *a priori*.

Se a poiética é a obra enquanto acontece, é o processo. Uma vez construído, saímos do âmbito da poiética (do fazer, da produção) e aí já estamos no campo que é a obra pronta, em que é possível apontar a poética. Por exemplo, a poética da Cia Philla⁷ é a criação de *superfícies de eventos*, ou seja, uma produção que, por se pretender relação o tempo todo, pretende-se processo o tempo todo e, por isso, solicita e demanda a quem participa de seu funcionamento um agir e (re)significar incessantes e constantes. Essa é a assinatura deles. As *superfícies de eventos* seriam, portanto, ao contrário dos espetáculos tradicionais, espaços de construção de relação, calcados na tensão, nos espaços de tensão proporcionados pelo funcionamento dos espaços cambiáveis para construção de textualidade, em que o jogo opera no batimento da tecitura e da tessidura.

É desse modo que essas com-posições poético-estéticas contemporâneas utilizam a lógica do *online* (impregnada nos dias de hoje) e criam os espaços necessários para que a relação entre os sujeitos seja a potência e crie a tensão mínima necessária para que se escape de esquemas fixos e maniqueísmos baratos e espetaculares do mundo da arte.

Discute-se aqui uma proposição estética, pensada com características contemporâneas, que não aceita esquemas conceituais do passado como receitas que funcionam. Aceita esses esquemas somente para profaná-los, para que com eles possa criar um dispositivo que, na verdade, é um contra-dispositivo à arte que, ao invés de abrir possibilidades ao humano, o entorpece, mantendo tudo como sempre esteve.

As *superfícies de eventos* mostram que não existe uma característica única no teatro contemporâneo, que este é uma manifestação orgânica entre outras manifestações cênicas do hoje, manifestações que, sob diferentes formas de teatralidade, apresentam os (des)limites de uma cena contemporânea.

Instaurar outras possibilidades, outros modos de inventar, multiplica a arte, aumenta os dispositivos que temos à disposição para profanar o que está fixo de sentido, e, por isso, sem sentido no mundo de hoje.

Profanar a arte hoje é restituir-lhe a possibilidade de produzir sentido através de um contra-dispositivo que se opõem ao iluminado e espetacular mundo da arte produzido no hoje. Assim, partilhar a produção de sentido e colocá-la (humildemente) em divisão igualitária é, de certa maneira, responder em parte a uma das perguntas iniciais desta tese. É perceber que a atividade artística ainda pode sim ser revertida de sentido, mesmo em meio a uma civilização corporativa, que tem na mídia e nos guetos esnobes e especializados boa parte de seu funcionamento.

O valor possível de perceber e forçar a experiência estética pode residir no fato de que esta será uma das poucas maneiras de se resistir e de se produzir conhecimento outro/novo no hoje. Para que isso ocorra, porém, é preciso que se desmonte, mesmo que em parte, o que está posto nesta “civilização”. Para que isso ocorra, é preciso mandar “se foder”. Mandar “se foder” o sagrado e profanar. Mandar “se foder” o dispositivo e criar um contra-dispositivo (com tudo que estiver à mão e até fornecido pelos antigos dispositivos). Mandar “se foder” a intenção do artista, pois se a arte é a possibilidade da resistência, não pode haver, na resistência, determinações específicas que esbarrem em apriorísticos de uma linguagem correta, pois não há determinações para a linguagem.

Usar a linguagem para chocar-se com e contra as possibilidades excludentes criadas na vida pelo/do/no *homo sacer*. Usar a falta, a incompletude do homem como ser único e verdadeiro e perceber-se “ser-com-outros” como possibilidade de espaço vazio, de espaço aberto para o jogo. O

jogo é o elemento de construção das/nas relações do homem que agora é, ou sempre foi, *homo ludens*. Também é preciso usar o lúdico, a falha e o deslizar do homem pelos (des)territórios do/no contemporâneo, em que o humano não está mais preso às limitações do seu corpo (*homo-informaticus*), e, a partir das suas novas extensões vindas da tecnologia, construir (prática e conceitualmente) o movimento que emula as redes de conexões e diminui a distância com o outro. Para criar arte, é necessário ligar-se, conectar-se com o outro, inquietar o pensamento e dar potência a falta humana, e, na criação da arte, abrir-se para o espaço que permite que o homem recupere, talvez, a condição primeira (a metafórica) de que a vida pode ser vivida poeticamente e de que “a poesia é sempre sentido por fazer”. Dessa maneira, produz-se sentidos como “única forma de defesa da vida” e “única forma de vida”, deixando vir à tona o *homo-poeticus* como potência, que não se extingue no ato, que opera e inopera, mas que dá à natureza dos encontros as possibilidades da vida nos afetos e nas relações, dando aos processos de tramas porosas a capacidade de com-por formas de vida, que dá aos fluxos que habitam o/no humano a criatividade e a inovação. Assim, através da espantosa diversidade que existe na esfera da vida, busquemos um “foda-se a intenção”: a intenção do artista, do espectador, do certo, do errado, do *a priori* e “das verdades imutáveis”. Pois se um outro humano é possível, e muitos humanos são possíveis, que estes sejam inventados pela poesia em sua infinita multiplicidade.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **Infância e história: destruição da experiência e origem da história**. Ed.UFMG. 2008.

_____. **Profanações**. Editora Boitempo, 2007.

_____. **A Política da profanação**. Entrevista concedida à Folha de São Paulo em 18.9.2005. Disponível em <http://www.geocities.com/vladimirsafatle/vladi081.htm?200722>.

_____. **Homo sacer: il potere sovrano e la nuda vita**. Turin: Einaudi, 1995. **Homo sacer: o poder soberano e a vida nua I**. Tradução de Henrique Burgo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2002

ARANTES, Priscila. **Arte e mídia: perspectivas da estética digital**. São Paulo: Editora SENAC, 2005.

ARAÚJO, Rodolfo. **Play on Earth: o teatro digital como trânsito de espaços, tempos e narrativas**. Disponível em: <http://www.guionactualidad.uach.cl/spip.php?article3775>. Acesso em: 15 dez.2010.

Arte do Cibridismo. Disponível em: <http://culturadigital.br/artedocibridismo>. Acesso em 10 nov. 2010.

AUMONT, Jacques, **A imagem**. Tradução Estela dos Santos Abreu e Cláudio C. Santoro – Campinas, SP: Papyrus, 1993.

_____. **O olho interminável [cinema e pintura]**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Cosac & Naify, 2004.

_____. **A estética do filme**. (org.) BERGALA, Alain; MARIE, Michel; VERNET, Marc. Tradução Marina Appenzeller. Campinas, SP : Papyrus (1995) - 5a ed. 2007.

BAIRON, Sérgio. **Multimídia**. São Paulo: Global, 1995.

BANDIOU, Allain. **Pequeno manual de inestética**. Tradução Marina Appenzeller. São Paulo: Estação Liberdade, 2002.

BARTHES, Roland. **A morte do autor**. In: _____. *O Rumor da Língua*. Tradução Mario Laranjeira. São Paulo: Brasiliense, 1988.

BARBOSA, Ana Mae & AMARAL, Lilian (organizadoras). **Interterritorialidades: mídias, contextos e educação**. São Paulo: Editora Senac São Paulo: Edições SESC SP, 2008.

BARONE, Luciana Paula Castilho. **Projeções poéticas: Influência do advento das técnicas da iluminação, do cinema e do vídeo sobre a cênica moderna e contemporânea**. UNICAMP. Disponível em: http://www.fap.pr.gov.br/arquivos/File/Arquivos2009/Extensao/I_encontro_inter_artes/16_Luciana_Barone.pdf. Acesso em: 22 set. 2012.

BAUMAN, Zigmunt. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.

BOND, Fernanda Coutinho. **O ator-autor: a questão da autoria nas formas teatrais contemporâneas**. 2010.

BROOK, Peter. **A porta aberta**. Rio de Janeiro. Ed. Civilização Brasileira, 1999.

_____. **O teatro e o seu espaço**. Petrópolis. Ed. Vozes, 1970.

BUYTENDIJK, Utrecht. **O jogo humano**. In: GADAMER, Hans-Georg e VOGLER, P. (Orgs.) **Nova antropologia: o homem em sua existência biológica, social e cultural**. São Paulo: EPU, Ed. da Universidade de São Paulo, 1977. V.4.

CAGE, John. Diary: "Audience 1966" In PACKER, Randall; JORDAN, Ken eds. **Multimedia: From Wagner to Virtual Reality**. London and New York: W.W. Norton and Company, 2001.

CALVINO, Ítalo (Org.). **Contos fantásticos do século XIX: o fantástico visionário e o fantástico cotidiano**. Tradução Mauricio Santana Dias et al. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

CARSE, James P. **Jogos finitos e infinitos: a vida como jogo e possibilidade**. Tradução Claudia Ger. Rio de Janeiro: Record: Nova Era, 2003.

CERTEAU, Michel de. **A invenção do cotidiano: 1. artes de fazer**. Tradução Ephraim Ferreira Alves. Petrópolis: Vozes, 1996.

COCCIA, Emanuele. **A vida Sensível**. Florianópolis. Ed. Cultuta e Barbárie, 2010.

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

_____. **Work in progress na cena contemporânea**. São Paulo, 1998.

_____. **Pós-teatro: Performance, tecnologias e novas arenas de representação**, (p. 327-333). IN: Teoria Digital – 10 anos do File. São Paulo; Imprensa Oficial, 2010.

CONNOR, Steve. **Cultura pós-moderna: introdução às teorias do contemporâneo**. São Paulo: Edições Loyola, 1993.

Cultura Digital. Disponível em: <http://culturadigital.br/teatralidadedigital/>. Acesso em 03 nov. 2010.

DAVIDSON, Donald. **The social aspect of language**, in *The Philosophy of Michael Dummet*, Dordrecht, Boston, 1994.

DELEUZE, Gilles. **A imagem-tempo**. Tradução Eloisa Araújo Ribeiro. São Paulo: Brasiliense, 2005.

_____. e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs: Capitalismo e esquizofrenia**. Tradução Suely Rolnik. São Paulo: Ed. 34, 1997.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997.

DIDI-HUBERMAN, Georges. **Sobrevivência dos vaga-lumes**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2011

ECO, Umberto. **O leitor-modelo**. In: _____. *Lector in fabula: a cooperação interpretativa nos textos narrativos*. Tradução Attili. São Paulo: Perspectiva, 1986.

_____. **Obra Aberta**. São Paulo: Perspectiva, 2001.

FERNANDES, Sílvia. **Teatralidades contemporâneas**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

FERNANDES, Noélia da Mata. **A autoria e o hipertexto**. Coimbra: Edições Minerva Coimbra, 2003. FINK, Eugen. *Le jeu comme symbole du monde*. Paris: Les Editions de Minuit. Paris, 1966.

FOUCAULT, Michel. **O que é um autor?** Alpiarça: Passagens, 2000.

_____. **História da loucura na idade clássica**. 6.ed. São Paulo: Perspectiva. (Coleção Estudos). 1999

_____. **A arqueologia do saber**. 3.ed. Rio de Janeiro: Forense-Universitária. 1987

_____. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. Tradução Salma Tannus Muchail. São Paulo: Martins Fontes, 1992.

FREUD, Sigmund. (1900) **A interpretação de sonhos**. In: _____. Edição Standard Brasileira das Obras Psicológicas Completas de Sigmund Freud, Volume IV, Rio de Janeiro: IMAGO, 1980.

GADAMER, Hans-Georg. **Da palavra ao conceito**. In: ALMEIDA, Custódio Luis Silva de,

FLICKINGER, Hans- Georg, ROHDEN, Luiz. **Hermenêutica Filosófica: nas trilhas de Hans-Georg Gadamer**. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2000.

_____. (1960) **Verdade e Método I**. Tradução Flávio Paulo Meurer. Petrópolis: Vozes, 1997.

_____. (1961) **Sobre la problemática de la autocomprensión: una contribución hermenéutica al tema de la “desmitologización”**. In: _____. **Verdad y Metodo II**. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1992.

_____. (1986) **Destrucción y deconstrucción**. In: _____. **Verdad y Metodo II**. Salamanca: Ediciones Sígueme, 1992.

_____. (1977) **El juego del arte**. In: _____. **Estética y hermenéutica**. Tradução Antonio Gómez Ramos. Madrid: Technos, 1996.

_____. **Hermenêutica em Retrospectiva. Volume 1: Heidegger em retrospectiva**. Petrópolis: Vozes, 2007.

GALLO, Solange Leda, **Discurso da escrita e ensino**. 2 ed., Campinas, SP: Ed. da Unicamp, 1992.

_____. **Discursividade online**. 2012. disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/09/discursividade-online.html>

_____. **Da escrita à escritoralidade: um percurso em direção ao autor online**. 2011.

_____. **Discurso e Novas Tecnologias de Informação**. 2012. disponível em: <http://solangegallo.blogspot.com.br/2012/08/o-texto-abaixo-foi-enviado-para-ser.html>

- GARRAMUÑO, Florencia. **Frutos estranhos: sobre a inespecificidade na estética contemporânea**. Rio de Janeiro: Rocco, 2014.
- GARVEY, James e STANGROOM, Jeremy. **Os grandes filósofos: de Sócrates a Foucault**. Tradução André Oides. São Paulo: Madras, 2009.
- GOUVEIA, Patrícia. Simulação lúdica, a arte da jogabilidade como narração sensorial. In: FERNANDES, Anita et al. **Jogos Eletrônicos: mapeando novas perspectivas**. Florianópolis: Visual Books, 2009, p. 55-71.
- GOSCIOLA, Vicente. **Roteiro para novas mídias: do cinema às mídias interativas**. São Paulo: Editora Senac. São Paulo. 2003.
- GUATTARI, Félix. **Caosmose: um novo paradigma estético**. Tradução Ana Lúcia de Oliveira e Lúcia Cláudia Leão. São Paulo: Editora 34, 1992.
- HACKER, P. M. S. **Wittgenstein. Sobre a natureza humana**. São Paulo: Editora Unesp, 2000.
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. 7.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.
- HÉBERT, Chantal & PERELLI-CONTOS, Irene. **Jogos e apostas da narrativa no teatro pós-dramático**. Cenas e Conexões. Disponível em: <http://seer.ufrgs.br/cena/article/download/9233/5314>. Acesso em: 13 out. 2011.
- HEIDEGGER, Martin. (1947) **Sobre o humanismo**. Tradução Emmanuel Carneiro Leão. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1967.
- _____. (1928-1929) **Introducción a la filosofía**. Madrid: Cátedra Universitat de València, 2001.
- _____. (1938) **La época de la imagem del mundo**. In: Banco de textos digitais de Petry, Luís Carlos & Bairon, Sérgio, PUC-SP, 2001b.
- _____. (1954) **Ensaio e conferências**. Tradução Emmanuel Carneiro Leão, Gilvan Fogel, Marcia Sá Cavalcante Schuback. Petrópolis: Vozes, 2001c.
- _____. (1954) **Da experiência do pensar**. Tradução, introduções e anotações de Maria do Carmo Tavares de Miranda. Porto Alegre: Globo, 1969.
- _____. (1957) A constituição ontoteo-lógica da metafísica In: **Identidade e Diferença**. Tradução Ernildo Stein. Coleção Os Pensadores. Vol. XLV. São Paulo: Abril, 1973.
- HIGHT, John e NOVAK, Jeannie. **Game development essentials: game project management**. New York: Thomson Delmar Learning, 2008.
- HUIZINGA, Johan. (1938) **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Tradução João Paulo Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- HUTCHEON, Linda. **Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção**. Rio de Janeiro: Imago, 1991.

- IBRI, Ivo Assad. **A vital importância da primeiridade na filosofia de Peirce**. In: *Revista Cognitio*, São Paulo: EDUC, n. 3, p.46-52, nov. 2002.
- INWOOD, Michael. **Dicionário Heidegger**. Tradução Luísa Buarque de Holanda. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- JAMESON, Frederic. **A virada cultural: reflexões sobre o pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2006.
- KRAUSS, Roselind. *Sculpture in expanded field*. The MIT Press, 1979.
- KUHN, Thomas. **A estrutura das revoluções científicas**. Tradução Beatriz Vianna Boeira e Nelson Bo. São Paulo: Perspectiva, 1982.
- LACAN, Jacques. **O Seminário Livro 2. O eu na teoria de Freud e na técnica da psicanálise (1954-1955)**. Tradução de Marie Christine Lasnik Penot. 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1985.
- _____. O seminário sobre “A Carta Roubada”. In: _____. **Escritos**. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.
- LANDOW, George P. Reconfigurar al autor. In: **Hipertexto: la convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología**. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, 1997.
- LEHMANN, Hans-Thies. **Teatro pós-dramático**. São Paulo: Cosac & Naify, 2007.
- LEMOS, André. **Cibercultura: tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.
- _____. **Olhares sobre a cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- _____. **O que é o virtual?**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2007.
- LEÃO, Lucia. **O Labirinto da Hipermídia: arquitetura e navegação no ciberespaço**. São Paulo: Iluminuras, 2005. LESSIG, Lawrence. *Cultura livre: como a grande mídia usa a tecnologia e a lei para bloquear a cultura e controlar a criatividade*. São Paulo: Trama, 2005.
- LOTH, Raquel Wandelli. **Ver, pensar e escrever com(o) um animal**. Tese. Universidade Federal de Santa Catarina. Florianópolis, 2014.
- MAGALDI, Sábado. **Iniciação ao teatro**. São Paulo. Ática, 1998.
- MANOVICH, Lev. **The Language of New Media**. Cambridge MA and London: The MIT Press, 2001.
- MCLUHAM, Marshall. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 2000.
- MORICONI, Ítalo. **Sublime da Estética, corpo da cultura**. In: Declínio da arte, ascensão da cultura. Fpólis: Abralic/Letras Contemporâneas, 1988.

MONK, Ray. **Wittgenstein: o dever do gênio**. Tradução Carlos Afonso Malferrari. São Paulo: Companhia das Letras, 1995, p.19-40.

MORENO, Arley R. **Wittgenstein: os labirintos da linguagem**. São Paulo: Moderna; Campinas: UNICAMP, 2000.

MORIN, Edgar. **Introdução ao Pensamento Complexo**. 2. ed. Lisboa: Instituto Piaget, 1990.

_____. **Ciência com Consciência**. 2. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **A Inteligência da Complexidade**. Tradução Nurimar Maria Falci. 3. ed. São Paulo: Peirópolis, 2000.

MUKAROVSKY, Jan. **Escritos sobre estética e semiótica da arte**. Lisboa: Editorial Estampa. 1988.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução Elisa Khoury Daher e Marcelo fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú cultural; Unesp, 2003.

MUTIN, Jean Jacques. **Teatro: entre tradição e modernidade, hesitações e balbuciações do novo século**. Revista Palíndromo. Florianópolis, 2011.

NANCY, Jean-Luc. **Ser singular plural**. Trad. Antonio T. Sancho. Madrid: Arena Libros, 2006.

_____. **Fazer, a poesia**. Tradução para o português a partir do original em francês: “Faire, la poésie”. In: NANCY, J.-L. *Résistance de la poésie*. Bordeaux: Éditions William Blake & Co, 2004.

NECKEL, Nádia Régia Maffi **Do Discurso Artístico à percepção de diferentes processos discursivos**. Dissertação de Mestrado apresentada no Programa de Ciências da Linguagem – Unisul – Universidade do Sul de Santa Catarina, Florianópolis, 2004.

NECKEL, Nadia. **Tessitura e Tecedura: Movimentos de compreensão do Artístico no Audiovisual**. Nadia Regia Maffi Neckel. -- Campinas, SP : [s.n.], 2010.

NIETZSCHE, F. **Sobre verdade e mentira no sentido extra-moral**. In: *Obras Completas (Os Pensadores)*. Tradução Rodrigues Torres Filho. 2. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

ORLANDI, Eni Pulcinelli. Nem escritor, nem sujeito: apenas autor. In: _____. **Discurso e Leitura**. 4.ed. São Paulo: Cortez; campinas: Editora da Universidade Estadual de Camoinas, 1999, p.75-82.

_____. **Discurso e Texto: formação e circulação dos sentidos** Campinas – SP: Pontes, 2001

_____. **Efeitos do verbal sobre o não verbal**. Rua (Revista do Núcleo de Desenvolvimento da Criatividade) No. 01 – Unicamp – Campinas, SP, 1995.

PAREYSON, Luigi. **Estética -teoria da formatividade**.3.ed. Petrópolis: Vozes, 1993.

- _____. **Os problemas da estética**. 3.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1997.
- PEIRCE, Charles Sanders. **A Fixação das Crenças**. Tradução Anabela Gradim Alves, Universidade da Beira Interior. In: *Popular Science Monthly*, n.12, p.1-15, november, 1877.
- _____. **The Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, Ed. Hartshorn, Charles e Paul, Weiss, Cambridge, MA, Harvard University Press, 1935, vol. 6, para. 452-465.
- _____. (1931) **Collected Papers of Charles Sanders Peirce**, 8 vols. Vols 1-6 ed. C. Hartshorne and P. Weiss. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press (1931-1935). Vols 7-8 ed. A. Burks. Cambridge, Mass.: Harvard Univ. Press 1958.
- _____. **Semiótica**. Tradução José Teixeira Coelho Neto. 3.ed. São Paulo: Perspectiva, 2005.
- PETRY, Luís Carlos. **O conceito de novas tecnologias e a hipermídia como uma nova forma de pensamento**. In: *Revista Cibertextualidades*, Porto (Portugal), n. 1, p.110-125, 2006.
- PETRY, Arlete dos Santos. **O Jogo como condição da autoria: implicações na Educação**. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade do Vale do Rio dos Sinos, São Leopoldo, [2005].
- RANCIÈRE, Jacques. **A partilha do sensível**. São Paulo: Exo Experimental org, 2005.
- _____. **O espectador emancipado**. 2008. Disponível em: <<http://www.questaodecritica.com.br/2008/05/o-espectador-emancipado>>. Acesso em: 15 maio. 2013
- _____. 2010, *Revista CULT*. Disponível em <http://revistacult.uol.com.br/home/2010/03/entrevista-jacques-ranciere/>
- _____. **“What a Medium can mean”**. In: *Parrhesia*. Edimburgo, n. 11, 2011.
- RAYMUNDO, Jaqueline Rodrigues de Souza. **Teatro digital: Fronteiras da cena contemporânea na era das novas tecnologias**. Rio de Janeiro: Unirio, 2010.
- RIBEIRO, Glória. Existência, Jogo e Pensamento. In: *Estudos Filosóficos*, São João del-Rei, n. 1, p. 71-84, 2008.
- RÜDIGER, Francisco. **Introdução às teorias da cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003.
- RUSH, Michael. **Novas mídias na arte contemporânea**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.
- SANTAELLA, Lucia. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. São Paulo: Paulus, 2004, p. 37-53.
- _____. **O Fim da modernidade: niilismo e hermenêutica na cultura pós-moderna**. Tradução Edu. São Paulo: Martins Fontes, 2002, p. V-55.
- _____. **Linguagens líquidas na era da mobilidade**. São Paulo: Paulus, 2007.
- _____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003.
- SANTANA, Ivani. **Dança na Cultura Digital**. Salvador: Edufba, 2006.

SARLO, Beatriz. **Cenas da vida pós-moderna. Intelectuais, arte e vídeo-cultura na Argentina.** Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

SPARANO, Maria Cristina de Távora. *Linguagem e Significado: O projeto filosófico de Donald Davidson.* Porto Alegre. EDIPUCRS, 2003.

TIBURI, Marcia. *Filosofia prática.* Rio de Janeiro: Record, 2014.

TOMBOLATO, Anilde Tavares da Silva. **Experiência e linguagem: Um pensar sobre a infância.** 2007.

WITTGENSTEIN, L. **Tratado Lógico-filosófico.** Tradução M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

_____. **Investigações filosóficas.** Tradução M. S. Lourenço. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1987.

ZIZEK, Slavoj. *Matrix: ou os dois lados da perversão.* In: IRWIN, William (org.). *Matrix: Bem-vindo ao deserto do real.* São Paulo: Madras, 2003.

ANEXO I

Estes eram os procedimentos/objetivos descritos no site da Cia. Phila7 como guia de “trabalho” no desenvolvimento da *superfície de eventos, Aparelho de Superar Ausências*:

- Criar um Experimento cênico que pretende abordar a relação entre as redes digitais e urbanas. Este experimento acontecerá no espaço teatral e, simultaneamente, nas redes sociais da internet e nas ruas da cidade de São Paulo. Utilizaremos os espaços físicos e os recursos tecnológicos que se fizerem necessários durante o desenvolvimento da pesquisa.
- Estudo Temático: Levantamento de material teórico e documental para o estudo das mudanças sociais, políticas e filosóficas ocorridas nas relações humanas desde o surgimento das redes digitais. Como tais mudanças afetam a relação do homem com a cidade.
- Estudo da Estrutura Cênica: Pesquisar como as redes digitais podem ser incluídas na cena teatral. A relação entre a cena e o público, a tecnologia e o humano.
- Estudo de Linguagem: Dar continuidade à pesquisa de linguagem do Phila7, focando em: Dramaturgia; Atuação e Performatividade; e uso das tecnologias de comunicação como forma de expansão da percepção.
- Criar um núcleo de ação e reflexão formado por artistas e pensadores de diversas áreas que irão colaborar diretamente na pesquisa do Phila7, através de provocações teóricas e práticas;
- Agregar Observadores Participativos (6 integrantes), para acompanhar e colaborar no processo de criação do experimento cênico.
- Divulgar a Pesquisa através de:
 - uma plataforma digital interativa, que permitirá acesso público aos conteúdos do projeto, e que será também utilizada como canal de interatividade do experimento cênico com seu público e a rede através do uso de streaming de vídeo em tempo real.
 - 3 workshops ministrados por artistas convidados;
 - 2 workshops realizados pelo Phila7;
 - 3 seminários abertos ao público, realizados por artistas e teóricos convidados pelo Phila7 para discutir os temas da pesquisa;

Estes foram os objetivos elencados. O resultado após os 10 meses de atividades entre seminários, workshops e pesquisas, realizadas por meio do Programa Municipal de Fomento ao Teatro da Secretaria Municipal de Cultura de São Paulo, foi a *superfície de eventos, Aparelho de Superar Ausências*.

O início do processo se deu através do último item da lista acima; começou pelos seminários abertos ao público, onde a sentença APARELHO DE SUPERAR AUSÊNCIAS era a frase “mestre” conceitual, a partir da qual os seminaristas convidados deveriam compartilhar suas visões e opiniões sobre o proposto.

Cada seminário era realizado durante o período de três horas e estes foram os seminários e os palestrantes: (fonte: www.phila7.com.br/ausencias)

SEMINÁRIO 1 – “A NOÇÃO DO ESPAÇO NO CONTEMPORÂNEO”

Em 2011 surgiram inúmeras manifestações coletivas e ocupações urbanas, potencializadas pelas redes digitais, que têm apontado para outro entendimento sócio-político do ser humano.

As questões do corpo, cidade e palavra se manifestam fortemente através das redes, e também nos “deslocamentos de indignação” que reúnem, em pontos da cidade, corpos e vozes repletos de inquietude.

As tecnologias no séc. XXI já formaram no senso comum a noção de “outros espaços” (a presença à distância é percebida como uma forma concreta de estar junto).

Como incorporar dentro do espaço teatral estes “outros espaços”?

Pesquisadores participantes

04 de março 2013: Giselle Beiguelman

05 de março 2013: Fernando Iazzetta

06 de março 2013: Leonardo Foletto

07 de março 2013: Laymert Garcia dos Santos

SEMINÁRIO 2 – “OS TERRITÓRIOS SIMULTÂNEOS DE ATUAÇÃO”

“Quem fala e age? Sempre uma multiplicidade, mesmo que seja na pessoa que fala ou age. Não existe mais representação, só existe ação: ação de teoria, ação de prática em relações de revezamento ou em rede.”

Quais são as questões que se colocam para o performer, diante desta constatação?

Pesquisadores participantes

18 de março 2013: Peter Pál Pelbart

19 de março 2013: Luiz duVa

20 de março 2013: Guilherme Wisnik

21 de março 2013: Lilian Amaral

SEMINÁRIO 3 – TRAMATURGIAS POROSAS: UMA ESCRITURA CÊNICA ABERTA E MUTÁVEL.

Buscamos uma dramaturgia porosa, permeável às intervenções geradas em múltiplos espaços, e que provoque na cena desequilíbrios criativos. Uma tramaturgia, conceito que incorpora a ideia de trama, rede, teia. Uma linguagem que flui de forma rizomática nas redes urbanas e digitais.

Quais são as possíveis escrituras cênicas que deem conta destas múltiplas linguagens e espaços?

Pesquisadores participantes

08 de abril 2013: Lucia Santaella

09 de abril 2013: Tulio Tavares

10 de abril 2013: Fernando Bonassi

11 de abril 2013: Luiz Lopreto

A segunda etapa realizada no processo de criação da superfície de eventos foi a realização de workshops. Os workshops tiveram a participação de 20 artistas e interessados, e foram divididos assim: (fonte: www.phila7.com.br)

1. WORKSHOP 1 -“O CORPO PERFORMÁTICO” COM LÚCIO AGRA

A oficina se desenvolverá em torno dos seguintes temas ou etapas: Levantamento de materiais e potências, Pontos de partida, Materiais para o corpo (Ritmo 0), Materiais visuais, Processos, (im) possíveis narrativas, materiais-alvos.

A insistência no termo “material” visa trazer uma prática das artes visuais para o terreno do teatro, com a pretensão de produzir um curto-circuito nas formas usuais de exercício cênico. Em paralelo, durante os quatro encontros se trabalharão, a cada um, com alguns textos a serem lidos para que a discussão se produza no interstício da teoria e prática. O objetivo final é a dissolução dessa dicotomia.

2. WORKSHOP 2 – “INTERVENÇÕES URBANAS” COM EDUZAL

O workshop de vídeo e intervenção urbana tem por objetivo apresentar as possibilidades técnicas e cênicas do vídeo, além de instrumentalizar os participantes para a manipulação ao vivo em cena e as possibilidades de remover o vídeo para fora dos espaços internos e ocupações do espaço urbano.

3. WORKSHOP 3 – “CRIAÇÃO DE COMPOSIÇÕES” COM CRISTIANE ZUAN ESTEVES

A oficina tem por objetivo introduzir os participantes à criação de composições, aplicando elementos da técnica de Viewpoints. O Viewpoints lida com focos de atenção de espaço e tempo, e permite desenvolver uma escuta atenta em improvisações coletivas. O método de Composição permite a aplicação dos elementos do Viewpoints à criação de pequenas cenas de forma concisa e veloz, passíveis de repetição. A oficina irá trabalhar a partir de estímulos e restrições advindos da pesquisa do projeto Aparelhos de Superar Ausências do Phila 7.

4. WORKSHOP 4 – “DRAMATURGIA DAS RELAÇÕES PALCO/EXTENSÕES MUDIÁTICAS” COM Phila7.

Workshop sobre os procedimentos dramáticos e as relações entre o palco e as extensões midiáticas contemporâneas, a partir da experiência artística do Phila7.

5. WORKSHOP 5 - “TEATRALIDADES, IMAGÉTICAS E ESPAÇOS CONECTADOS” COM Phila7.

Sobre a presença do ator ao vivo e em imagem, conectados a outros espaços físicos e virtuais. A partir da experiência pioneira do Phila7 no uso das novas tecnologias de comunicação, este workshop abordará a pesquisa de linguagem e os procedimentos cênicos, usando diferentes mídias digitais para a construção estética e conexão de múltiplos espaços.

Aparelhos de Superar Ausências 4

FOYER

Na fachada da Oswald é projetada a imagem do facebook do Phila7 – Aparelhos de Superar Ausências.

ÁTRIO

Segurança conduz público.

CASA VELHA X ARVORE

Dois homens (Marcos e Beto) ouvem uma música em um rádio antigo. Eles estão sentados na soleira da casa, em frente à árvore. Dentro da casa uma projeção. Em uma das janelas, um radialista (Samuel) apresenta um programa de rádio. O som de sua fala no microfone sai no rádio velho. Dentro da casa Adriane está quieta em um canto da casa.

Samuel:

Voltamos com mais um capítulo de nosso épico tragi-comico-dramático “A humanidade e suas mazelas”. No último capítulo, de número 2012, nossos heróis continuavam sua saga rumo ao abismo, quando...

No rádio-

Beto: Eu jamais poderia ter imaginado este momento.

Marcos: Que momento?

Beto: Esse momento. Quando os corpos descansam depois de tanta luta, tanta bravura indômita: o tédio.

Marcos: É verdade. Isso cansa.

Beto: Você não acha que a gente precisa fazer alguma coisa? A gente sempre faz alguma coisa. Nós sempre tentamos alguma coisa.

Marcos: Exatamente. E é aí que mora o tédio. Você não acha isso? É sempre cíclico. A gente anda, anda e eu sempre acho que a gente já passou por esse momento.

Beto: Vem cá, na verdade eu me sinto como o coioote daquele desenho, lembra?

Marcos: O que tem a ver o coioote com isso?

Beto: A gente chegou num ponto que se olhar para baixo não tem mais chão. Já passamos do abismo. Olha prá baixo!

Marcos: Vamos tentar uma última vez... uma última volta.

Beto: Tive uma ideia!

Samuel: Interrompemos nossa saga para mais uma música. Voltamos em alguns minutos.

(Enquanto toca a música eles conversam.)

Marcos: Vem cá, tem que ter uma saída pra isso! Nós vamos passar a nossa vida toda nessa estradinha circular que parece que leva a algum lugar, mas sempre volta de onde saímos.

Beto: Até quando tinha uma bifurcação, a gente escolhia um caminho ou o outro e sempre voltava pra cá.

Marcos: Então vamos abandonar essa estrada!

Beto: Isso! Nem que seja abrindo uma picada a facão no meio do mato!

Marcos: Boa ideia. Tem que ter um lugar que a gente ainda não conhece e neste lugar deve haver alguém que conte outra história de nós mesmos

Beto: Então vamos!

Samuel: Voltamos com mais um capítulo de nosso épico tragi-comico-dramático "A humanidade e suas mazelas". No último capítulo, de número 2013, nossos heróis continuavam sua saga rumo ao abismo, quando...

No rádio-

Beto: Eu jamais poderia ter imaginado este momento.

Marcos: Que momento?

Beto: Esse momento. Quando os corpos descansam depois de tanta luta, tanta bravura indômita: o tédio.

Marcos: É verdade. Isso cansa.

Beto: Você não acha que a gente precisa fazer alguma coisa? A gente sempre faz alguma coisa. Nós sempre tentamos alguma coisa.

Marcos: Exatamente. E é aí que mora o tédio.

Você não acha isso? É sempre cíclico. A gente anda, anda e eu sempre acho que a gente já passou por esse momento.

Beto: Vem cá, na verdade eu me sinto como o coioote daquele desenho, lembra?

Marcos: O que tem a ver o coioote com isso?

Beto: A gente chegou num ponto que se olhar para baixo não tem mais chão. Já passamos do abismo. Olha prá baixo!

Marcos: Vamos tentar uma última vez... uma última volta.

Beto: Tive uma ideia!

Samuel: Interrompemos nossa saga para mais uma música. Voltamos em alguns minutos.

(Enquanto toca a música eles conversam.)

Marcos: Vem cá, tem que ter uma saída pra isso!

Beto: A saída é a escuridão. Enfrentar o que ainda não sabemos que somos.

Marcos: Construir uma outra narrativa possível para que o coioote, mesmo sem chão, siga adiante. Para que a leveza de estar supere o peso do ser.

Beto e Marcos levantam-se para ir embora.

Samuel: Voltamos com mais um capítulo de nosso épico tragi-comico-dramático “A humanidade e suas mazelas”. No último capítulo, de número 2013, nossos heróis continuavam sua saga rumo ao abismo, quando...

Andréa e Joana interrompem. Uma desliga o rádio e outra rouba o microfone.

Andrea: Dá licença! Vamos sair desse momento, por favor! Esses dois anunciaram um outro caminho, um outro abismo, que seja! É para lá que nós vamos!

Joana: Se vocês querem ficar ouvindo a novelinha, aqui, fiquem à vontade. (liga o rádio, Samuel retoma a cena) Eu vou por esse outro caminho! Quem quiser que nos acompanhe.

Adriane sai da casa e elas saem com o público. Os dois hesitam, mas acompanham. Fica apenas Samuel e a novelinha.

Trânsito para a Luteria:

Andréa a Joana surgem com roupas de atelier de pintura.

Andréa: Sabe essa relação mental que você tem à distância com algumas pessoas? Pessoas que você projeta, reais ou não, vivas ou mortas. Mas com quem você, de alguma maneira, estabelece uma conversa telepática e sempre consulta imaginando o que aquela pessoa faria ou pensaria no seu lugar.

Joana: Todo mundo deixa sair pela boca a voz de outras pessoas.

Andréa: Mesmo as palavras que você pensa e não quer escrever existem. Estão aí. Estão impregnadas nas paredes, teto, telhado, em todas as partes desta casa.

LUTERIA

A humanidade e seu clamor espalhados pelas paredes. Uma pequena sala com um vidro revela uma explosão estática. Lá dentro, em um canto, Adriane.

RUA

Na saída da luteria, já na rua, os performers estão imóveis e em silêncio. Adriane sai da luteria, atravessa a manifestação silenciosa e arrasta consigo o público até a praça.

PRAÇA

Na praça, sapatos espalhados pelo espaço. Sombras nas paredes. Performers e público se colocam entre os sapatos.

Marcos- Que faria eu sem este mundo sem rosto sem perguntas

Onde o ser só dura um instante e onde cada instante

Transborda para o vazio o esquecimento de ter existido

Sem esta onda onde por fim

Corpo e sombra juntos se anulam

Que faria eu sem este silêncio poço fundo de murmúrios

Curvando-se a pedir socorro pedir amor

Sem este céu posto de pé.

Clóris

Dentro de mim tem um rio onde se ouve uma história, De boca em boca. Naquele rio era perigoso nadar sozinho. Navegava por ele uma espécie de Ser silencioso, de forma humana, feita de retalhos de corpos, de partes costuradas. Mas era mudo, e vagava em busca de uma voz. Seu nome, de tão proibido, se perdeu no tempo. Dizem que quem o vê, pode reconhecer feições e gestos familiares nele. E ficam assombrados por aquilo que quer e não consegue dizer.

Do fundo, Adriane atravessa a praça em direção ao teatro. Ela carrega uma espécie de manto feito de memórias, murmurando: "Ir embora. É coisa de sangue, é coisa de memória."

Clóris, na porta, antes de subir:

As ideias de um homem só não são as ideias de um homem só.

TEATRO

Todos sobem ao teatro.

Cadeiras parcamente iluminadas estão dispostas nos dois lados da sala. Sons de água.

OFF- Quando mergulhamos no que ainda era o vazio, quando tudo se mesclava arquitetando outras formas, antes que partíssemos para onde ainda não sabíamos e queríamos tudo, e queríamos nada, nessa escuridão eu bebi do teu copo.

Beto: "Não vamos perder tempo com discussões inúteis! Vamos fazer alguma coisa, com essa oportunidade, Não é todo dia que precisam de nós. Outros poderiam tratar o assunto tão bem ou melhor que nós. Esses gritos de socorro que ainda me ecoam nos ouvidos foram dirigidos a humanidade inteira! Mas neste momento, neste lugar, A humanidade inteira se resume a nós Queiramos ou não. Vamos fazer o melhor que pudermos, Antes que seja tarde demais! Que é que vocês me dizem? É evidente também que, se ficarmos de braços cruzados, Sem fazer nada, pesando os prós e contras, Também faremos justiça à nossa condição. O tigre avança em defesa dos seus, Sem a menor reflexão. Ou então, esconde-se no canto mais fundo da floresta. Mas a questão não é essa. O que estamos fazendo aqui, essa é a questão."

Acende-se um foco no centro da sala. As arquibancadas iluminam-se. Elas estão cheias de roupas e adereços representando a plateia. Uma pedra entra em cena rolando. Marcos e Beto saem das cadeiras e entram no foco, representando para a arquibancada.

Andréa: Alguma coisa segue seu curso

Joana: A natureza nos esqueceu.

Andréa: Não existe mais natureza.

Joana: Não existe mais! Que exagero!

Andréa: Nas redondezas.

Joana: Mas nós respiramos, mudamos! Perdemos os cabelos, os dentes! A juventude! Os ideais!

Andréa: Então ela não nos esqueceu.

Joana: Mas você disse que não existe mais natureza.

Andréa: (triste) Nunca ninguém pensou de modo tão tortuoso como nós.

Joana: A gente faz o que pode.

Andréa: Fazemos mal.

Marcos: O que exatamente nós temos que salvar? Um conjunto de regras, um amontoado de pessoas, uma série de leis? O que exatamente nós temos que salvar?

Beto: Cansei. Quero ir embora. não quero esperar mais. quero sair. quero ir embora. quero uma janela para esperar pelos dias que não virão.

Andréa- Um dia você ficará cego, como eu. Estará sentado num lugar qualquer, pequeno ponto perdido no nada, para sempre, no escuro, como eu. (...) Estará rodeado pelo vazio do infinito, nem todos os mortos de todos os tempos, ainda que ressuscitassem, o preencheriam, e então você será como uma pedra perdida no deserto. (Fim de Partida)

Beto: Me diz uma coisa. Você acredita que depois de enterrados teremos esse aspecto?

Marcos: Como?

Beto: Acompanhe com imaginação as nossas cinzas até encontrá-las rolando como pedra por aí.

Marcos: Acho que é ir muito longe, considerar as coisas desse modo.

Beto: De forma alguma. Vejamos: morremos; somos enterrados; viramos pó. O pó é terra; a terra vai se sedimentando; com o passar do tempo sofre ação física e química. Por que, então, não se poderá fazer uma esfera com aquilo em que nos convertemos?

Joana: Isso anda meio sem graça. (Pausa) Mas é sempre assim no fim do dia, não é?

Andréa: Sempre.

Joana: É um fim de dia como os outros, não é?

Andréa: Parece.

(pausa – Andréa se coça)

Andréa: Uma pulga! Ainda há pulgas?

Joana: A não ser que seja um piolho.

Andréa: Mas a humanidade poderia se reconstruir a partir dela!

Joana: Pegue-a, pelo amor de Deus! (...)

Andréa: Uma pulga! Que dia!

Joana: Você a pegou?

Andréa: Parece.

Marcos- Às vezes digo a mim mesmo, você precisa aprender a sofrer melhor, algum dia.

Beto-Às vezes me digo, você precisa melhorar. Mas me sinto velho demais, e longe demais, para criar novos hábitos.

Marcos- O que mais se pode tentar? Temos um espaço vazio que só tem uma porta. A gente entra por essa porta, o que se espera que aconteça, depois de um tempo?

Beto: :Situação presente. Este lugar parece ser meu. Não consigo achar outra explicação para terem me deixado nele esse tempo todo. Melhor aceitar a explicação mais simples, mesmo que não explique muita coisa.

O que mais se pode tentar? um espaço vazio, uma porta. Eu entro, o que você espera que aconteça, depois de um tempo? (para João)

João - Que entre outra pessoa.

(João entra pela porta)

João- Você ficaria curioso pra saber o que eu ia propor.

Beto- E o que era mesmo?

João – o que você espera que aconteça depois de um tempo?

Thais- Comigo? Eu não prestei muita atenção... Que... batam na porta?

João- O que você espera que aconteça comigo?

Thais - Você fica sozinho... Pensa em si mesmo, reflete sobre as causas e consequências de suas ações no mundo.

João –Que eu saia.

Samuel – Claro! Mas isso só depois, né? E então, e se eu não saio, onde você acha que eu estou?

Joana- dentro.

Andréa- E se dentro existe uma passagem para outro lugar, que você não conhece.

Marcos- Não conheço o lugar ou a passagem?

Beto - Os dois! Não complica!

Clóris- Talvez eu tivesse medo, não confiasse no que tem do outro lado.

João - Então? Se EU saio por essa passagem?

Clóris- Você se arrisca.

Samuel- Você vai embora?

Beto – O que fica na sala quando EU já não estou mais lá?

Andréa- Talvez tudo isso tenha sido inventado, quer dizer, encontrado todo pronto na cabeça. É claro que encontramos por vezes desconhecidos que não são de fato desconhecidos, por terem desempenhado um papel em certas sequencias cerebrais.

Joana: Isso nunca tinha acontecido comigo (...),

Andréa: e até mesmo o déjà-vu me parece infinitamente fora do meu alcance.

Joana: Mas isso tinha todo o jeito de estar acontecendo comigo...

Beto- Atravessamos esta porta onde todos estão.

João- E o que nós representamos em tudo isso?

Samuel- “Não estamos começando a...a significar alguma coisa?”

Thais ri: “Significar? Nós, significar! Ah, essa é boa. Se ninguém tem mais nada pra dizer, então que gente se cale.

João-No fim das contas...não há mais nada a dizer, embora nada tenha sido dito...

Andréa- É o fim que é o pior, não, é o começo que é o pior, depois é o meio, mas depois no fim é o fim que é o pior(...) é preciso continuar...

Thais- O fim está no começo e no entanto continua-se.

Clóris- Bom, isso nunca vai acabar.

Samuel- Desculpe mas...só mais uma ideia...e se nos suicidássemos?

Silêncio

Samuel- Sim, porque aí, talvez....

Marcos- Hiiii... enlouqueceu, pirou, viajou na maionese.

Andrea- Sabe por que ele está pensando nisso? Porque ele está preso no padrão.

Samuel - Que padrão?

Andréa- Esse. Você acredita que é o que você é.

Samuel- Eu acredito nisso? Quem disse que sou o que eu sou? Sobre mim eu não tenho certeza nenhuma.

Beto: "Não vamos perder tempo com discussões inúteis!. Bom, se chegamos até aqui – e estamos todos ainda dentro deste lugar – significa que de uma forma ou outra, a gente apostou na possibilidade desta ideia. O que estamos fazendo aqui, essa é a questão."

Marcos – Não.

Beto- Isso é tudo que temos pra dizer.

Marcos- Não.

Não ao que achamos que somos. Não à ganancia. Não ao preconceito. Não às verdades absolutas. Não à negação definitiva. Não ao impossível. Não à ira. Não ao destino imutável. Não ao sangue derramado inutilmente. Não ao não.

MARCOS - FALA DO SIM

(caminha até a porta onde se projeta a memória da humanidade. Montes de folhas são distribuídos por Joana e Marcos. Joana inicia um caminho com folhas em branco.

Joana- Palavras, sou todas estas palavras, todos estes estranhos, essa poeira de verbo, sem fundo onde pousar, sem céu onde se dissipar, reencontrando-se para dizer, fugindo-se para dizer, que sou todas elas, as que se unem, as que se deixam, as que se ignoram, e nenhuma outra coisa, uma coisa muda, num lugar duro, vazio, fechado, seco, nítido, negro, onde nada se mexe, nada fala, e que eu escuto, e que eu ouço, e que eu procuro.

(Marcos joga as folhas pro alto)

Marcos desenhou a cadeira, surge a imagem da câmera que vem de fora, acompanhando Adriane. Ela está com o rosto e corpo cobertos por retalhos de imagens de humanos. Uma base sonora se instala, um silêncio musical, um pulso sensível ao movimento dos corpos no espaço. Na parede imagens das câmeras de segurança e imagens de Adriane em seu percurso. Essa narrativa visual conversa com a narrativa da câmera de Adriane.

Beto - Um poema cresce inseguramente na confusão da carne. Sobe ainda sem palavras, só ferocidade e gosto, talvez como sangue ou sombra de sangue pelos canais do ser. Fora existe o mundo, fora a esplêndida violência, fora os corpos genuínos inalteráveis, os rios, a grande paz exterior das coisas, as folhas dormindo o silêncio, as semente à beira do vento, a hora teatral da posse, e poema cresce tomando tudo em seu regaço.

Abre a imagem no chão vinda do projetor a pino. Um rio de palavras. a poética gráfica dá lugar à imagens internas, rostos captados por Thais em tempo real. Nas imagens a cidade e suas manifestações começam a surgir.

Marcos-Na calada da noite, em uma rua escura nascem, por entre as rachaduras do concreto, pequenas e ainda frágeis raízes que, conectadas nos invisíveis subterrâneos vão, aos poucos, preenchendo com vida as frestas na apodrecida dureza do que se quer imutável.

(texto simultâneo às imagens urbanas, manifestações e vazios)

Andréa.

A maior riqueza do homem
é a sua incompletude.
Nesse ponto sou abastado.
Palavras que me aceitam como sou - eu não aceito.

Não aguento ser apenas um sujeito que abre portas,
que puxa válvulas, que olha o relógio,
que compra pão às 6 horas da tarde,
que vai lá fora, que aponta lápis,
que vê a uva etc. etc.

Perdoai
Mas eu preciso ser Outros.
Eu penso renovar o homem usando borboletas.

(os desenho na parede acumula vestígios de imagens projetadas

Marcos- Haverá um dia, um único dia, intransferível, em que uma espécie de big bang particular, nos lançará em universos desconhecidos, num caldo primordial de possibilidades que nos tirará do chão da mesmice, ampliando, no desmonte, a assombrosa idéia de estar vivo. Haverá ?

Joana- Você quer trocar de perspectiva?

(movimento em paralaxe, trocas de pontos de vista. Todos mudam de lugar no espaço. Projeções com o áudio de manifestações recentes e base sonora se alteram de acordo com o movimento dos corpos.)

Na troca de perspectiva, a medida que as pessoas deixam suas cadeiras, sobre elas são colocados objetos; o espaço se reorganiza e os corpos ocupam outros lugares.

Silêncio.

A esfera primordial de pedra rola pelo chão. Beto levanta-se e pega a pedra.

Joana- Em seus sonhos o homem tinha sido avisado sobre essa mudança. Não poderia ele voltar atrás agora? Reconhecer seu erro e voltar para onde uma vez estiveram tanto tempo sozinhos juntos. Sozinhos juntos tantas coisas compartilhadas. Não. O que ele tinha feito sozinho não poderia ser desfeito. Nada do que tinha feito sozinho jamais poderia ser desfeito. Por ele sozinho.

Na Barriga de Clóris está escrito: "nós".

Adriane entra pela porta da sala (onde se projeta a imagem de "A Liberdade Guiando o Povo" de Delacroix)

(texto final Off)

Gary Snyder

Os estados perderam seu mandato, todas as pessoas os repudiaram

mitos morrem; até continentes são impermanentes

nunca deram às montanhas e rios,

árvores e animais,

um voto.

Olhamos pro futuro com prazer
não precisamos de combustível fóssil
obtemos poder de nosso interior
crescemos fortes com menos.

Agarramos as ferramentas
e nos movemos no ritmo lado a lado
lampejos de lucidez e de conhecimento
olho no olho

a serviço
do mundo
da vida
da morte
dos seios da Mãe!