

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE ARTES E DESIGN
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Paulo Rafael de Souza Rossi

PROJETO COR PO

Juiz de Fora

2019

PAULO RAFAEL DE SOUZA ROSSI

PROJETO COR PO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Artes, Cultura e Linguagens da Universidade Federal de Juiz de Fora como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre em Artes, Cultura e Linguagens, área de concentração em Interartes e Música.

Orientador: Prof. Dr. Ricardo de Cristofaro

Coorientadora: Prof.^a Dra. Mariana Lage Miranda

Juiz de Fora

2019

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Rossi, Paulo rafael de Souza.

Projeto Cor po / Paulo rafael de Souza Rossi. -- 2019.

109 p. : il.

Orientador: Ricardo de Cristofaro

Coorientadora: Mariana Lage Miranda

Dissertação (mestrado acadêmico) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Artes e Design. Programa de Pós Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, 2019.

1. Jogo. 2. Performance. 3. Encontro. 4. Presença. 5. Experiência estética. I. Cristofaro, Ricardo de, orient. II. Miranda, Mariana Lage, coorient. III. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO DA DISSERTAÇÃO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES, CULTURA E LINGUAGENS

Paulo Rafael de Souza Rossi

Nome do aluno

Projeto Cor po.

Título

Ricardo de Cristofaro

Orientador

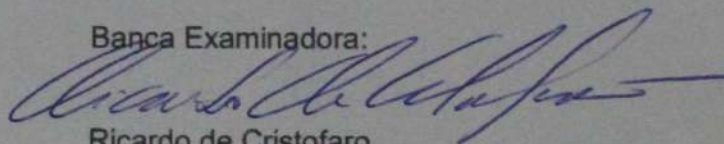
Mariana Lage Miranda

Coorientadora

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes, Cultura e Linguagens, Área de Concentração: Teorias e Processos Poéticos Interdisciplinares, Linha de pesquisa: Interartes e Música, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre.

Aprovada em 30/8/19

Banca Examinadora:



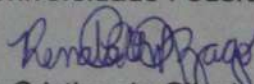
Ricardo de Cristofaro

Orientador – Universidade Federal de Juiz de Fora

P/ 

Mariana Lage Miranda

Coorientadora – Universidade Federal de Juiz de Fora



Renata Cristina de Oliveira Zago

Membro UFJF – Universidade Federal de Juiz de Fora

8/ 

Paula Scamparini Ferreira

Membro externo – Universidade Federal do Rio de Janeiro

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que me ajudaram com essa pesquisa...

Escolho meus amigos não pela pele ou outro arquétipo qualquer, mas pela pupila. Tem que ter brilho questionador e tonalidade inquietante. A mim não interessam os bons de espírito nem os maus de hábitos. Fico com aqueles que fazem de mim louco e santo. Deles não quero resposta, quero meu avesso. Que me tragam dúvidas e angústias e aguentem o que há de pior em mim. Para isso, só sendo louco. Quero os santos, para que não duvidem das diferenças e peçam perdão pelas injustiças. Escolho meus amigos pela alma lavada e pela cara exposta. Não quero só o ombro e o colo, quero também sua maior alegria. Amigo que não ri junto, não sabe sofrer junto. Meus amigos são todos assim: metade bobeira, metade seriedade. Não quero risos previsíveis, nem choros piedosos. Quero amigos sérios, daqueles que fazem da realidade sua fonte de aprendizagem, mas lutam para que a fantasia não desapareça. Não quero amigos adultos nem chatos. Quero-os metade infância e outra metade velhice! Crianças, para que não esqueçam o valor do vento no rosto; e velhos, para que nunca tenham pressa. Tenho amigos para saber quem eu sou. Pois os vendo loucos e santos, bobos e sérios, crianças e velhos, nunca me esquecerei de que normalidade é uma ilusão imbecil e estéril.

Oscar Wilde

RESUMO

O presente texto é o resultado de uma pesquisa em Poéticas visuais intitulada *Projeto Cor po*, de minha autoria, visando apresentar seu processo de produção, características e formas de subjetividade. A escrita se desenvolve no intuito de um prolongamento de ações anteriores à criação do projeto, perpassando a intenção do fazer, sua execução e os pensamentos posteriores. Nos procedimentos e conceitos operacionais da proposição artística destaco a presença da ideia de jogo, performance, encontro, presença, experiência estética, participação, ambiente e liberdade, bem como as referências e influências exercidas pelas obras dos artistas Daniel Buren, Shozo Shimamoto, Olivier de Sagazan, Joseph Beuys e pelos autores Maurice Merleau-Ponty, Felix Guatarri, Johan Huizinga, Mikel Dufrenne, Giorgio Agamben, Erving Goffman e Micheal Foucault. A disposição organizacional do trabalho toma como parâmetro o princípio de liberdade, propondo um texto que não possui introdução ou conclusão, e sim, uma estrutura de árvore, apresentada com segmentos intitulados raiz, caule, nós e fruto.

Palavras-chaves: Jogo. Performance. Encontro. Presença. Experiência estética. Ambiente.

ABSTRACT

This text is the result of a research in visual poetics entitled *Projeto Cor po*, of my own, aiming to present its production process, characteristics and forms of subjectivity. Writing develops in order to extend actions prior to the creation of the project, passing through the intention of doing, its execution and subsequent thoughts. In the operational procedures and concepts of the artistic proposition I highlight the presence of the idea of game, performance, encounter, presence, aesthetic experience, participation, environment and freedom, as well as the references and influences exerted by the works of the artists Daniel Buren, Shozo Shimamoto, Olivier de Sagazan, Joseph Beuys and the authors Maurice Merleau-Ponty, Felix Guatarri, Johan Huizinga, Mikel Dufrenne, Giorgio Agamben, Erving Goffman and Micheal Foucault. The organizational arrangement of the work takes as its parameter the principle of freedom, proposing a text that has no introduction or conclusion, but a tree structure, presented with segments entitled root, stem, nodes and fruit.

Keywords: Game. Performance. Encounter. Presence. Aesthetic experience. Environment.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1- <i>Homoludens</i> , IAD – UFJF–2015.....	18
Figura 2- <i>Homoludens</i> , IAD – UFJF–2015.....	18
Figura 3- <i>Homoludens</i> , Évora–2015.....	19
Figura 4- <i>Homoludens</i> , Évora–2015.....	19
Figura 5-Teias em Nebulosa.....	20
Figura 6-Teias em Nebulosa.....	20
Figura 7-Gabriela Lemos.....	21
Figura 8- <i>Execução</i>	21
Figura 9- <i>Execução</i>	22
Figura 10- <i>Cama de Gato</i>	23
Figura 11- <i>Cama de Gato</i>	23
Figura 12-Daniel Buren,2012, <i>Monumenta</i>	31
Figura 13-Shozo Shimamoto, 2008, <i>Bottle crash</i>	32
Figura 14-Olivier de Sagazan, 2018, <i>Transfiguração</i>	32
Figura 15- <i>Projeto Cor po</i>	66
Figura 16- <i>Projeto Cor po</i>	66
Figura 17- <i>Projeto Cor po</i>	67
Figura 18- <i>Projeto Cor po</i>	68
Figura 19- <i>Projeto Cor po</i>	68
Figura 20- <i>Projeto Cor po</i>	69
Figura 21- <i>Projeto Cor po</i>	69
Figura 22- <i>Projeto Cor po</i>	70
Figura 23- <i>Projeto Cor po</i>	70
Figura 24- <i>Projeto Cor po</i>	71
Figura 25- <i>Projeto Cor po</i>	71
Figura 26- <i>Projeto Cor po</i>	72
Figura 27- <i>Projeto Cor po</i>	72
Figura 28- <i>Projeto Cor po</i>	73
Figura 29- <i>Projeto Cor po</i>	73
Figura 30- <i>Projeto Cor po</i>	74
Figura 31- <i>Projeto Cor po</i>	74
Figura 32- <i>Projeto Cor po</i>	75

Figura 33- <i>Projeto Cor po</i>	76
Figura 34- <i>Projeto Cor po</i>	76
Figura 35- <i>Projeto Cor po</i>	77
Figura 36- <i>Projeto Cor po</i>	78
Figura 37- <i>Projeto Cor po</i>	78
Figura 38- <i>Projeto Cor po</i>	79
Figura 39- <i>Projeto Cor po</i>	79
Figura 40- <i>Projeto Cor po</i>	80
Figura 41- <i>Projeto Cor po</i>	80
Figura 42- <i>Projeto Cor po</i>	81
Figura 43- <i>Projeto Cor po</i>	81
Figura 44- <i>Projeto Cor po</i>	82
Figura 45- <i>Projeto Cor po</i>	82
Figura 46- <i>Projeto Cor po</i>	83
Figura 47- <i>Projeto Cor po</i>	83
Figura 48- <i>Projeto Cor po</i>	84
Figura 49- <i>Projeto Cor po</i>	84
Figura 50- <i>Projeto Cor po</i>	85
Figura 51- <i>Projeto Cor po</i>	86
Figura 52- <i>Projeto Cor po</i>	87
Figura 53- <i>Projeto Cor po</i>	88
Figura 54- <i>Projeto Cor po</i>	88
Figura 55- <i>Projeto Cor po</i>	89

SUMÁRIO

1	SEMENTE/ GUIA PRÁTICO PARA O LEITOR.....	11
2	RAIZ.....	14
2.1	CAULE.....	24
3	ENTRENÓS - PROJETO COR PO.....	33
3.1	NÓ.I-JOGO E EXPERIÊNCIA.....	33
3.1.1	A Obra Como Performatividade.....	46
3.2	NÓ.II-O ENCONTRO.....	53
3.2.1	O Jogo Das Variáveis.....	56
3.2.2	O Narciso, o Outro e o Eu Ideal.....	90
4	FRUTO, OU, MONTANDO O QUEBRA-CABEÇAS.....	98
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	107

1 SEMENTE/ GUIA PRÁTICO PARA O LEITOR

O presente texto versa sobre uma pesquisa em poéticas visuais desenvolvida no decorrer dos últimos três anos, perpassando experiências que remontam à minha graduação em Artes e Design na Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) e, especificamente, ao desenvolvimento de trabalhos¹ ao longo do curso de Mestrado em Artes, Cultura e Linguagens na mesma instituição.

Entre os trabalhos desenvolvidos está o *Projeto Cor po*, objeto de pesquisa desta dissertação. Nessa proposição artística ocorrida pela primeira vez no meu atelier em 2017, convidei pessoas conhecidas e desconhecidas para participar do trabalho. Estabeleci que os participantes deveriam se disponibilizar a ficarem nus durante a ação, e escolher três cores de tintas das quais acreditavam representá-los. No decorrer da obra, atirei as tintas que haviam sido determinadas previamente sobre a pele de cada um dos participantes, gesto que marcou os corpos e evidenciou suas estruturas físicas. Os convidados, também agentes e matéria do trabalho, passaram a ter sobre si as cores que desejavam mostrar para o mundo. Nesta ação evidencia-se a relação dos participantes com: a ocupação do espaço da obra; uma experiência estética relacionada ao artifício do jogo e ao conceito de produção de presença; percepções e pensamentos sobre suas formas de conduta.

Enfatizo aqui, que, não acredito nas palavras como instrumento capaz de expressar a experiência proporcionada pela obra, nem aquilo que busco com ela. Há algo na experiência artística que permanece inefável. Neste texto, que se apresenta como escrito de artista, proponho apresentar indagações e elaborações sobre meus pensamentos, interpretações, influências e descobertas que considere de maior relevância para este momento. Sendo assim, não assumi aqui o compromisso de justificar cada ato, ou preocupar-me com a narração minuciosa dos métodos utilizados, quais regras estipulo, tampouco como as determino. Nesta escrita, tenho o compromisso, porém, de ater-me a determinados conceitos e apresentar questionamentos como uma cartografia fluida. O que importa nesta narrativa é a experiência provocada pelo encontro que a ação, intitulada *Projeto Cor po*, é capaz de acarretar.

¹Utilizando do conceito de Anton Vidokle em seu livro *Arte sem trabalho?*(2016). Se o artista pensa, estuda, reflete e produz, então existe arte sem trabalho? Mesmo que para a produção de sua obra ele precise da manufatura de outra, o trabalho intelectual não é em si como a própria palavra diz, trabalho?

Parto aqui da produção de um relato possuidor de fios condutores, pensamentos, indagações, reflexões, práticas e crises, que se articula com proposições artísticas visando intercâmbios sociais alternativos, utilizando estratégias capazes de tirar os espectadores e/ou participantes de seu cotidiano mais imediato, introduzindo-os em um ambiente com um conjunto de regras próprias.

Por se tratar de uma escrita artística investigativa, o trabalho não é apresentado por meio de uma estrutura formal; quais sejam, introdução, capítulos e conclusão. Ele se baseia em uma construção poética que se apoia na estrutura biológica de uma árvore, a qual nasce a partir da semente e se desenvolve através da raiz, caule, tronco e galhos. Assim, dividido em: semente, raiz, entrenós e fruto.

Na parte intitulada Raiz trato de acontecimentos que de alguma forma tiveram influência na construção do projeto. De fatos corriqueiros, ações anteriores até a escolha dos materiais que utilizo. Verso ainda sobre artistas e pensadores que influenciam e inspiram minha forma de produzir arte, no intuito de mostrar ramificações pelas quais uma ideia pode passar em sua construção.

O segmento Entrenós está dividido em dois principais momentos: Nó-I e Nó-II. No primeiro momento, Nó-I, trato dos aspectos do conceito de 'Jogo', apoiado principalmente no trabalho do historiador medievalista Johan Huizinga, utilizado como estratégia base para a produção da obra. Apoio-me também na ideia de *presentidade* do artista Robert Morris e de *Genius* do filósofo Agamben, a fim de tratar de características de imersão presentes tanto no jogo quanto em uma determinada experiência estética. Experiência referenciada em Mikel Dufrenne e Hans Ulrich Gumbrecht, com intuito de me aproximar conceitualmente de uma vivência do sensível por meio de um objeto de arte e de um estar presente no espaço junto a uma produção de efeitos de presença. A partir de tais conceitos trato também de características que se manifestam como ato de performatividade no *Projeto Cor po*.

Em Nó-II aponto os processos decorridos durante a realização do *Projeto Cor po*: produção, fatos, acontecimentos, indagações e do encontro, bem como das possibilidades da ação, de motivos, escolhas e até incômodos. Comparo minhas condutas e a dos participantes junto à análises comportamentais de Merleau-Ponty e Erving Goffman, criando hipóteses acerca de nossas ações e atitudes. Ademais, disserto sobre a relação das imagens criadas no decorrer da obra. Sejam as imagens sociais, as personagens que construímos para determinadas situações, o lidar consigo, as imagens geradas pela câmera e aquelas geradas pelo reflexo do espelho.

No último segmento intitulado Fruto são apresentadas as considerações finais da obra.

O *Projeto Cor po* tem um pouco do princípio do artista educador, cuja ideia é propor uma determinada experiência, a princípio lúdica, mas que tem em si, traços de seriedade.

2 RAIZ

No ato de pensar o fazer artístico, inicio com a narrativa acerca de produções e acontecimentos anteriores, que me levaram a uma constelação de trabalhos e pensamentos que influenciaram minhas ações e pesquisas.

Os trabalhos são na sua maioria: ações, fotografias e intervenções, que realizam um movimento de extensão da experiência e mesmo de expansão dos sentidos. Acredito que as estratégias, os lugares e os materiais utilizados nas proposições realizadas são autênticos objetos de jogo de construção e desconstrução da experiência, que articulam modos de vivenciar e conhecer o mundo, produzindo determinadas sensações.

O primeiro momento que julgo de importância é uma proposição que realizei em 14 de junho de 2015 no pátio interno do Instituto de Artes e Design (IAD) da UFJF. A ação foi baseada na performance “*bottle crash*” de Shozo Shimamoto², e se constituiu no ato de atirar diretamente no chão potes de gesso com tinta guache. A partir dos meus movimentos iniciais, o público presente no local, passou também a participar. Ao final desse processo, marcas de matérias e cor foram deixadas de maneira temporária no ambiente.

Apesar de considerar essa proposta mais um exercício do que propriamente a realização de uma obra, acredito que nela estão presentes muitas das indagações que alimentaram minhas reflexões e propósitos para testar algumas ideias. Penso nesse trabalho como o primeiro ensaio para muitas questões, tais como a distância tomada pelos observadores em relação à obra, a alteração de comportamento de alguns dos participantes³, a consequente modificação do comportamento coletivo em função de ações individuais. (Figuras 1 e 2). Nesse sentido surgiram as seguintes questões: quais artimanhas devo utilizar para acionar essa participação supostamente intuitiva? Quais os impactos gerados por ela no ambiente?

A segunda execução desta mesma ação ocorreu no dia 5 de outubro de 2015 na Praça do Giraldo na cidade de Évora em Portugal. A ação foi realizada como parte do *Primeiro Festival de Arte na Praça de Évora* (Figuras 3 e 4). Em Évora, percebi expectadores intimidados e receosos de se relacionarem com uma proposição artística

²Nessa obra o artista atira vários potes de vidro contendo tinta em telas esticadas ao chão com o intuito de representar o movimento em si. A performance de Shimamoto está no gesto de quebrar os potes, tornando a pintura mero registro de suas ações.

³Em um determinado momento da ação uma amiga, sem aviso prévio, começa a atirar potes junto a mim.

em praça pública. Minhas indagações nesse momento foram pautadas pelas necessidades de envolver espectadores não familiarizados e quebrar essa relação de distanciamento. Apresentou-se, assim, outra questão: como transformar um ambiente e tornar o público propenso a mudanças e intervenções?

Dias depois, em um passeio por Évora, fui abordado por um rapaz que perguntou se eu me lembrava de sua participação na ação. Ele me relatou sua experiência e, como foi interessante para ele conhecer e interagir com várias pessoas durante aquele momento. A partir desse fato, comecei uma indagação acerca da produção de memórias afetivas⁴ em ambientes⁵.

Entre 2015 e 2016, realizei novas ações nas quais utilizei artifícios relacionados ao jogo, como produção de “função da cultura”⁶. Nessas ações observei que, gradativamente, uma proposição artística realizada de maneira reiterada e com regras definidas, adquire capacidade de mudar condutas. O comportamento do público é modificado como agente participante da ação artística. Diante dessa constatação desenvolvi uma rede de trabalhos com a intenção de gerar memórias coletivas locais.⁷

Além desses acontecimentos, o *Projeto Cor po* surgiu articulado com processos de reflexão ocorridos nas etapas de outras obras e acontecimentos. A primeira está vinculada a observação de teias de aranha e ao interesse em ressaltar a percepção dos

4Segundo Vanilde Gerolim Portillo, psicóloga clínica, pós-graduada e especialista Junguiana: “Uma memória afetiva pode se desenvolver a partir de uma percepção sensorial como um odor, um som, uma cor, desde que tal percepção esteja ligada a um momento afetivo importante.” Para ela, “o resgate da memória afetiva é fundamental no nosso processo de desenvolvimento psicológico, de autoconhecimento e desenvolvimento pessoal. O resgate da memória afetiva, quando bem orientada, trará a possibilidade de ampliarmos nossa consciência na medida em que integramos qualidades ao nosso mundo atual. Ampliar a consciência é aumentar a visão sobre nós mesmos e sobre o mundo”(PORTILLO, 2006).

5Ao tratar de ambiente, me aproprio das palavras de Richard Domingues Dulley, quando define que: “meio ambiente é toda relação, é multiplicidade de relações. É relação entre coisas, como a que se verifica nas reações químicas e físico-químicas dos elementos presentes na Terra e entre esses elementos e as espécies vegetais e animais; é a relação de relação, como a que se dá nas manifestações do mundo inanimado com a do mundo animado (...) ...é especialmente, a relação entre os homens e os elementos naturais (o ar, a água, o solo, a flora e a fauna); entre homens e as relações que se dão entre as coisas; entre os homens e as relações de relações, pois é essa multiplicidade de relações que permite, abriga e rege a vida, em todas as suas formas.” Ou, com minhas próprias palavras, trato ambiente como as relações que os indivíduos têm com os espaços que ocupam e entre outros indivíduos, seja socialmente ou afetivamente. Sendo assim, o sujeito é capaz de criar ou modificar um ambiente baseado nas relações que o rodeia ou envolve por todos os lados, constituindo o meio em que vive. (DULLEY, 2004, p.19).

6Trata-se jogo como um fenômeno cultural que colabora com o desenvolvimento da sociedade, criando um modelo de possibilidade onde o participante possa estar exposto a lidar com eventos como a crítica, o erro, a perda e a frustração. (HUIZINGA, 1938).

7Como quando Francis Alys produz “Quando a fê move montanhas” (2002), onde o artista movimentou uma comunidade inteira em Lima, Peru, para mover uma duna de um determinado ponto ao outro, deixando no ar como isso impactaria os participantes.

microcosmos criados pelos aracnídeos. Utilizando uma escova de dente, borrifei água e fiz uso de papel-celofane para cobrir o flash da câmera sobre teias de aranha. O resultado dessas ações foi registrado em um ensaio fotográfico (Figura 5 e 6). As imagens resultaram em um efeito de nebulosas sobre teias, ressaltando ainda mais a ideia de microcosmo.

Após seis meses, uma amiga produziu uma imagem que me fez pensar no trabalho realizado com as teias de aranha. Uma fotografia em que se explorava uma luz vermelha que uma cortina reproduzia no ambiente (Figura 7). Esta imagem me fez refletir sobre a possibilidade de realizar um ensaio fotográfico com pessoas, tendo como objeto de investigação o microcosmo particular de cada uma delas.

A segunda obra, intitulada “*Execução*”, foi realizada em 2016 e guarda uma relação indireta com o *Projeto Cor po*. Nesse trabalho de performance, o público era convidado a atirar tintas coloridas sobre o meu corpo, interagindo livremente. Pensei em uma proposta que pudesse expressar as “marcas que deixamos” em cada pessoa, sendo meu corpo o suporte dessas representações (Imagem 8 e 9).

Além dessas duas obras, destaco o *happening* “*Cama de gato*”, realizado em 2016 no festival *Som Aberto*, promovido pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Nessa ação interagi com o público através de novelos de barbantes coloridos, no intuito de preencher um espaço arquitetônico com linhas. Na obra, trabalhei com a ideia das “relações afetivas”, buscando traduzir como nossas relações nos conectam com pessoas e ambientes por intermédio de fios inefáveis. No final da ação, uma grande teia de linhas foi formada, evidenciando relações que só podem ser construídas com a participação do outro (Figuras 10 e 11).

Esses trabalhos movimentaram minhas reflexões sobre o microcosmos, levando a pensamentos sobre a maneira como somos influenciados pelo meio em que vivemos, seu campo fenomenológico, ou seja, questões sociais e afetivas ao qual somos expostos e interagimos. A forma que tomo para evidenciar estes microcosmos é a utilização de cores. Em minhas obras, utilizo as cores como um caminho entre o eu e outro: nas aranhas, todo seu universo retratado em um pequeno recorte. Já com as pessoas as cores apresentam recortes de seus afetos. Uma representação das marcas que deixamos. Marcas invisíveis, mas presentes. Marcas de contato, de mudança. As cores aparecem como uma exposição daquilo que não pode ser visto, apenas sentido, tal como os ambientes que preenchemos. Temos a capacidade de marcar esses espaços com nossas próprias cores e, também, de sermos marcados e evidenciados, ou como nas palavras de

Merleau-Ponty:

Enquanto tenho "órgãos dos sentidos", um "corpo", "funções psíquicas" comparáveis àquelas dos outros homens, cada um dos momentos de minha experiência deixa de ser uma totalidade integrada, rigorosamente única, em que os detalhes só existiriam em função do conjunto, eu me torno o lugar onde uma multidão de "causalidades" se entrecruzam. Enquanto habito um "mundo físico", em que "estímulos" constantes e situações típicas se reencontram — e não apenas o mundo histórico em que as situações nunca são comparáveis —, minha vida comporta ritmos que não têm sua *razão* naquilo que escolhi ser, mas sua *condição* no meio banal que me circunda. Assim, em torno de nossa existência pessoal aparece uma margem de existência *quase*, impessoal, que é por assim dizer evidente, e à qual eu reporto o zelo de me manter em vida, em torno do mundo humano que cada um de nós se faz, aparece um mundo em geral ao qual é preciso pertencer em primeiro lugar para poder encerrar-se no ambiente particular de um amor ou de uma ambição. Assim como se fala de um recalque no sentido estrito quando, através do tempo, mantenho um dos mundos momentâneos pelos quais passei e faço dele a forma de toda a minha vida.⁸

As cores em meus trabalhos são representações dessas “causalidades”, desses ritmos, dessa existência impessoal, desse mundo ao qual pertencemos, antes do mundo de fato. Destes mundos momentâneos que nos moldam, mas que não são evidenciados.

Na maioria das vezes, os materiais que utilizo nessas ações também são efêmeros: tintas, gesso, barbantes, enfim, materiais que se decompõem com as intempéries. Assim como nossas relações afetivas se dissipam pela vida. Trata-se de experiências que acabam por moldar nosso ser.

⁸MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. Trad. Carlos Alberto R. de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1996, p.124-125.



Figura 1 *Homoludens*, Instituto de Artes e Design – Universidade Federal de Juiz de Fora – 2015.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 2 *Homoludens*, Instituto de Artes e Design – Universidade Federal de Juiz de Fora – 2015.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 3 *Homoludens*, Évora–2015

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 4 *Homoludens*, Évora–2015

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 5 -Teias em Nebulosas.

Fonte: Arquivo pessoal

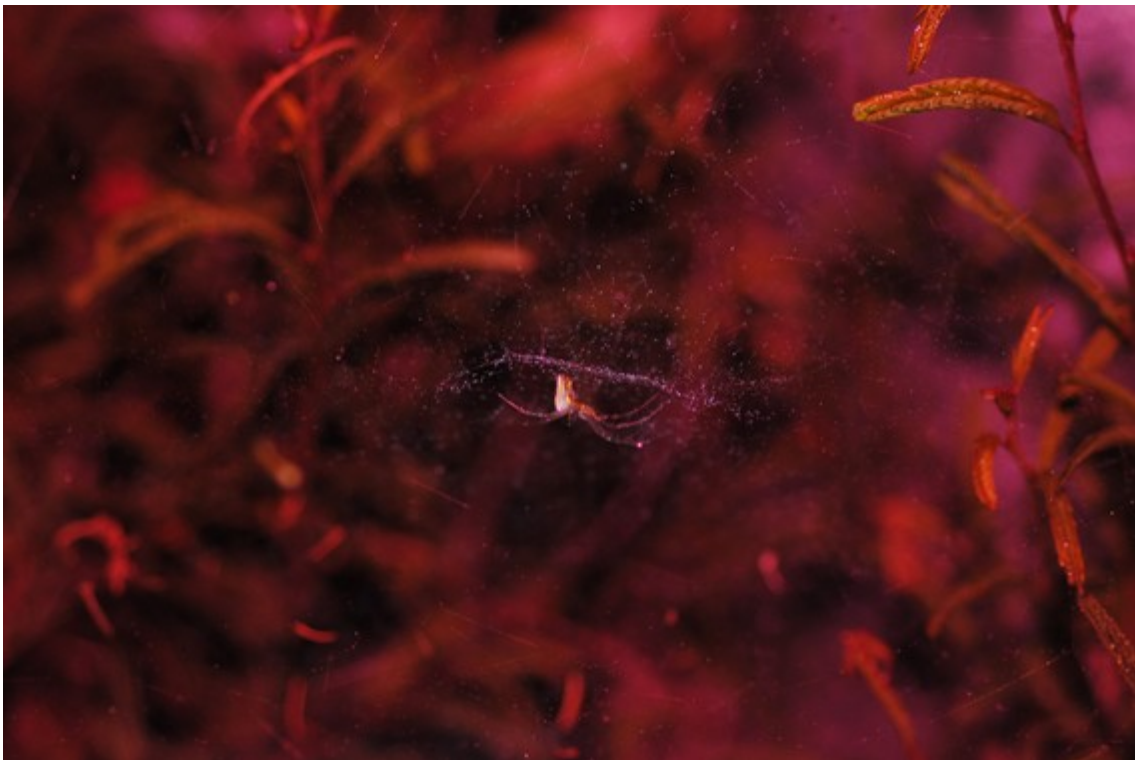


Figura 6 -Teias em Nebulosas.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 7 – Gabriela Lemos.

Fonte: Imagem gentilmente cedida por Gabriela Lemos.



Figura 8 – *Execução*.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 9 -*Execução.*
Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 10 – *Cama de Gato*.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 11 – *Cama de Gato*.

Fonte: Arquivo pessoal.

2.1 CAULE

A partir deste momento ressalto a influência que recebi dos artistas Daniel Buren, Shozo Shimamoto, Olivier de Sagazan e Joseph Beuys, bem como da filosofia de Felix Guattari no desenvolvimento do projeto.

Daniel Buren, artista e arquiteto francês, realizou muitas proposições artísticas utilizando o conceito de “não espaço”, a partir de luz e cor. Em 2012, Buren ocupou todo *Grand Palais des Beaux-Arts* de Paris, com a obra *Excentrique(s)* (Imagem 12), realizada com gigantescos círculos coloridos e transparentes que se espalhavam pelo ambiente. A luz natural presente no interior da edificação atravessava as estruturas da obra colorindo simultaneamente o lugar e os espectadores.

Apesar dessa obra evidenciar uma experiência que, a princípio, nos parece mais voltada aos sentidos e à atmosfera de um ambiente alterado pela cor, Buren desperta meu interesse ao tratar sua produção como 'ato político', sobre a capacidade da arte, suas responsabilidades e suas reflexões. Isto é melhor explicitado quando Buren diz que “todo ato é político e, quer estejamos conscientes disso ou não, o fato de apresentar um trabalho/produção não foge a essa regra. Toda produção, toda obra de arte é social, tem uma significação política.”⁹ Para Buren, “querendo o artista ou não”, a obra de arte tem a potência de despertar em seu público reflexões que muitas vezes vão além do que o artista propõe. A obra, assim, torna-se independente de seu autor, passando a possuir, também, uma propriedade intelectual de quem é inserido na experiência da obra.

Diante destes pensamentos, evidencia-se uma preocupação que acredito ser importante e necessária: pensar e produzir proposições a partir de uma perspectiva social por meio do comportamento do sujeito, com o ambiente e com o outro. Compreender tais aspectos me possibilita influenciar suas condutas observando suas tendências¹⁰.

Percebemos, ainda em Buren, uma reflexão complexa sobre os conceitos de obra e lugar¹¹. O artista sugere a possibilidade de mudar a estrutura física de um ambiente

9BUREN, Daniel In: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória (Org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006, p.253.

10De acordo com Edwin R. Guthrie, o ser humano é ser previsível, mas possível de previsão. Quanto mais condições são oferecidas, maior a possibilidade de prever, não seus comportamentos, mas suas tendências.(LEFRANÇOIS apud GUTHRIE. 2016)

11Lugar: espaço ocupado fisicamente, mas também pela imaginação. A relação da obra com o espaço cria um lugar. Este lugar é a obra. A obra se faz lugar e só se torna identificável como sendo 'obra pelo

sem necessariamente “depredá-lo”, a fim de demonstrar que todo ambiente tem espaços possíveis de ocupação:

Nos lugares arquitetônicos ditos neutros, os pontos/eixos são neutros – em ruptura com a neutralidade – e por esta razão nunca utilizados: são as janelas, as portas, os corredores estreitos, a ventilação, o aquecimento, as fontes de luz, etc. São de fato buracos na arquitetura. São lugares de passagem. Lugares perturbados. Instáveis. Janelas, perturbadas com o que se passa por trás delas. Portas, perturbadas por aqueles que as abrem. Corredores, perturbados por aqueles que os utilizam.

Aquele que se refere à arquitetura refere-se também ao contexto social, político, econômico. Seja qual for a arquitetura, ela é o fundo, o suporte e o quadro inelutável de toda obra.¹²

A partir da apropriação destes “lugares arquitetônicos ditos neutros”, cogitei a possibilidade de trabalhar com o conceito de 'lugares produtores de memórias afetivas', visto que estes lugares estão presentes no nosso cotidiano. Acredito que com a provocação certa, esses 'espaços neutros' são capazes de manifestar no sujeito um novo sentido e uma outra forma de se relacionar com o ambiente.

Por intermédio do conceito de lugar de ocupação desenvolvido por Buren, busquei um melhor entendimento sobre os impactos de uma obra e suas relações me aliando ao artista Shozo Shimamoto. O artista lidava com a questão da meditação sobre a produção e execução de cada trabalho, sobre os reflexos de tais ações, tanto no espaço quanto no público, e, principalmente sobre o artista.

Shimamoto foi um dos fundadores do *Gutai*, grupo que surge em 1954 num contexto pós-guerra japonês. Seu trabalho rompia com a arte tradicional, tentando fugir do significado imposto às obras e às idolatrias acadêmicas e museológicas, por considerá-las falsas, tratando como arte não o objeto final, mas o processo, indicando que o fazer e o refletir são tão importantes quanto a obra.

Ao executar suas obras, o artista se interessava pela atmosfera e exaustão que a mesma acarretava sobre si, combinando espaço e tempo, além de transformar seus observadores em verdadeiros espectadores de um espetáculo. Um exemplo é seu *action painting*, a *Bottle Crash* (Imagem-13), realizada em diversos lugares, entre 1950 e 2000:

Estas obras de Shimamoto são obras em movimento, trazem mais uma curta interrupção formal do que a uma definição final. Elas estão abertas a uma

público'.

12DUARTE, P. S.. *Daniel Buren – textos e entrevistas*. Rio de Janeiro: Centro de Arte Helio Oiticica, 2011, p.95.

dinâmica que o público é livre para possuir. O inacabamento deliberado aumenta este processo, uma intensificação estratégica da sensibilidade e da matéria. O guru Shimamoto apresenta o seu trabalho como o resultado de uma disciplina lenta e gradual que persegue o mundo, fonte de êxtase e perigo.

Êxtase é o primeiro e último momento da operação criativa. Ele captura a atenção do mundo e produz em conjunto a necessidade de movimento, a subtração do reconhecimento puro das coisas e uma revolução na modificação da ação.

Perigo é o destino do homem, como René Char diria. Neste caso, isso significa a necessidade de realizar atos de violência contra as coisas, subvertendo a falsa pacificação que corre entre elas. Shimamoto traz guerra, mas sem um inimigo. A introdução evita casuais frontalidade de tal reunião. Se existe um inimigo, esta é a convenção, o código social que regula a sobrevivência do homem na vida diária em detrimento da intensidade.¹³

Nas primeiras vezes que Shimamoto executou essa ação, ele a produziu como um ato de revolta, em um Japão pós-guerra, que se demonstrava apático para com sua sociedade e o mundo. No entanto, surpreendido com a repercussão do 'ato de fazer' e não com o produto final da obra em si, Shimamoto acabou por se apropriar dessa eventualidade em seu trabalho. Ao fazer isso, o artista passou a atentar para as mudanças que ocorriam nele. Do sentimento de revolta, a ação foi se tornando um ato de meditação e compreensão sobre o próprio fazer artístico. Ou seja, uma necessidade de compreender que essa revolta era sobre uma busca da liberdade e autonomia que o próprio Japão buscava após a guerra. A partir de então, Shimamoto passou a propor ao público não mais obras a serem vislumbradas, mas sim experimentadas.

Vivendo no próprio contexto social e seguindo seu desenvolvimento, um indivíduo aprende a se adaptar e a se tornar parte dele, mesmo que cada um reaja a informações sobre a sociedade a seu modo. Algumas pessoas se aproximam logicamente e outras instintivamente. Desta forma, cada pessoa encontra sua própria resposta para que ele possa viver em seu ambiente social, independentemente do seu nível de consciência de como ele reage ao contexto. Dito isto, o problema é a natureza do modo como a sociedade se desenvolve. O sociólogo Durkheim chama isso de coesão social através da coerção. No entanto, essa pressão social é sentida de maneira muito diferente por cada pessoa. Assim como há pessoas que tomam decisões rapidamente, levando em consideração apenas o que é imediatamente aparente, há outras que agem depois de considerar possibilidades futuras de longo prazo.¹⁴

¹³Disponível em: <http://www.shozoshimamoto.org/en/8-categoria-eng/87-painting-is-the-duration-of-action-critics-texts>. Último acesso em 4 de janeiro de 2018, tradução do autor.

¹⁴Disponível em: <https://www.shozoshimamoto.org/en/shozo-shimamoto-bio/caos-texts>. Último acesso em 4 de janeiro de 2018, tradução do autor.

Através da afirmação de Shimamoto, não acredito porém, que a arte tenha a função de revelar ao sujeito o que nele não é perceptível, no entanto, considero o ato reflexivo necessário, tanto para o público quanto para o artista, a fim de uma compreensão do seu próprio contexto social por intermédio da obra de arte e do fazer artístico.

Influenciado por um raciocínio semelhante acerca de obras experimentais e sensoriais, encontrei referências na obra do artista Olivier de Sagazan. Nascido no Congo e naturalizado Francês, o artista é conhecido por sua obra *Transfiguração*, (Imagem 14) onde, usando a argila, realiza a transformação de um homem engravatado em um ser desfigurado e irreconhecível. De acordo com as palavras de Elisa Schmidt¹⁵, Sagazan propõe:

(...)a percepção de uma sensação de desterritorialização da identidade advinda na prática por meio do contato com a argila, sugerindo maiores detalhes acerca do corpo performativo e desejoso, que explora uma conversa entre interior e exterior guiada pela sobreposição da máscara.¹⁶

Um deslocamento das características identitárias, elaborando imagens de sensações. Um artista que pode ser descrito como,

(...) parte de uma linhagem de artistas que deformam o sentido, as linhas, as continuidades, as certezas, tais como Francis Bacon, Antonin Artud e Samuel Beckett. Artistas que elaboraram imagens de sensações ao passo que desconstroem o aspecto icônico à medida que desestabilizam o signo para favorecer a aparição do movimento, seu caráter de “entre” ou valorizar um estado de ação.¹⁷

Sagazan traz em seus trabalhos o discurso sobre a banalização da experiência do ser, que já não se choca com a violência devido ao excesso de informações. Enfatiza a perda do sensível em troca da construção de uma individualidade que o segrega e, ao mesmo tempo, cria um comportamento que o torna similar aos outros sujeitos, uma inercia em relação à imposição de práticas e costumes das quais não pertence a sua realidade.

15SCHMIDT, Elisa. *Matéria-Prima: A Transfiguração em Olivier de Sagazan*. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Teatro –Mestrado). Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, 2013, p. 31.

16Idem, pag. 31.

17SCHMIDT, E. 2013, p. 32.

O artista utiliza da própria violência para quebrar essa indiferença do sujeito, por intermédio de um corpo transfigurado em performances e esculturas. Uma figura que se assemelha a um corpo cadavérico. Sagazan acredita que seria esta a representação mais expressiva e sensível do sujeito, a única forma real que não se perdeu devido as influências da sociedade,

Em sua ação, Sagazan impacta o observador por desfigurar seu corpo, principalmente seu rosto, em razão de sua importância como representação de identidade na sociedade, criticando as imposições sobre padrões de beleza e busca por uma individualidade, também moldada para se adequar. O artista também trabalha o ato de se despir como abandono das vestimentas sociais, trazendo a tona um lado animalesco, que estaria esquecido e ignorado, mais próximo do mundo sensível e real do que propõe o ser social.

O cadáver é um corpo que se desdobra, um corpo que se abre. Este aspecto único do corpo desdobrado leva Olivier a crer que a melhor escultura do humano é seu cadáver, ou seja, sua escultura última.

Olivier é um sujeito lúcido capaz de produzir revolta. Ele explora questões anatômicas e metafísicas, etnográficas e pessoais. Do estudo micro, do si, de sua experiência e sua carne, até o macro. Olivier lança o olhar sobre a sociedade que apresenta indivíduos anestesiados com o cansaço cotidiano, opressores ou oprimidos por uma violência que não chega, agindo sobre os sujeitos entre a fascinação de estarem vivos e a violência de sua condição processual de criação e destruição.¹⁸

Sagazan propõe uma identificação com aquilo que está no sujeito, mas que, devido as sobreposições sociais, acabam não ficando em evidência. A proposta de evidenciar aquilo que está esquecido pela sociedade está também presente no discurso do artista alemão, Joseph Beuys. Entretanto, Beuys acreditava que para que isso fosse possível, era necessária uma revolução social, em especial de uma mudança de pensamento.

A revolução social proposta por Beuys se daria do pensamento artístico e científico. Para ele, somente a arte é revolucionária devido ao seu caráter criativo. E criatividade quer dizer liberdade. Liberdade, pois, na criatividade o sujeito é desprendido para determinar seu pensamento. Apesar de citar a ciência também como um caminho desta revolução, o artista aponta, no entanto, que a ciência ainda é limitada

18SCHMIDT, E. 2013, p. 65.

por se subordinar às exigências da lógica. Por isso a “liberdade, em sua forma mais pura e absoluta, só pode ser encontrada na atividade lúdica.”¹⁹

Para o artista, o sujeito em sociedade é exposto a várias formas de condicionamentos e necessidades impostas pelo ambiente, mas convenientemente, por meio de sua liberdade, ele pode modificar o ambiente que o circunda. Beuys argumenta que o cientista tem o papel de intervir em seus ambientes de estudo e transformá-los. Contudo, ressalta que o campo da ciência se limita às modificações de seu ambiente, sempre seguindo a exigência do pensamento lógico, cerceado entre a “liberdade” e a “necessidade”. O cientista não pesquisa apenas por pesquisar, mas movido pela necessidade da busca de conhecimento de algo.

Beuys aponta que a sociedade já se apresenta dividida em vários âmbitos, políticos, social, educacional, etc. Assim também se encontra o sujeito, dividido em sua identidade. A causa de tal falta de identidade seria do sistema, que faria tal segregação propositalmente. O artista seria o sujeito de ruptura dessa situação, atuando por meio de proposições capazes de romper com o ambiente por intermédio da experiência artística. Somente neste ato de expressão máxima o sujeito estaria realmente inteirado de si mesmo e passaria a estar ciente de sua situação.

Buren, Shimamoto, Sagazan e Beuys se aproximam pela estratégia de possibilidades de modificação, que podem compreender ambiente físico/externo, o próprio sujeito ou suas atividades. A perspectiva de trabalho encontrada nestes artistas pode se relacionar com a ideia de ambientação proposta por Felix Guatarri, quando o filósofo francês define o conceito de “três ecologias”, baseadas nas relações sociais, na subjetividade humana e no meio ambiente, como relações intrínsecas ao nosso meio.

Em sua obra, Guatarri discorre sobre a deterioração do equilíbrio ecológico e as relações humanas e em como as mesmas estariam interligadas: o descaso humano com o meio ambiente; a degradação do avanço da indústria sobre os recursos naturais; a despreocupação relativa a esses impactos no tocante a forma como a sociedade de consumo transforma a vida das pessoas e impacta as relações sociais. O autor enfatiza como causas desses fatores o afastamento familiar, a falta de contato devido às mídias e o modo de vida cada vez mais individualista que separa comunidades, vizinhos e famílias sucessivamente.

¹⁹In: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória (Org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006, p. 305

Na articulação entre as três ecologias - meio ambiente, relações sociais e subjetividade humana – Guatarri trabalha com o conceito de “ecosofia”, princípio que seria capaz de compreender suas relações e deteriorações. Sua preocupação parte da forma de conduta que o ser humano, desde o advento das mídias tecnológicas, vem tomando, da troca das relações afetivas por certo imediatismo consumista, tornando-o um ser facilmente manipulável e anestesiado, despreocupado com suas relações subjetivas e com o mundo exterior. Guatarri afirma que “a relação da subjetividade com sua exterioridade - seja ela social, animal, vegetal, cósmica – que se encontra assim comprometida numa espécie de movimento geral de implosão e infantilização regressiva. A alteridade tende a perder toda a aspereza”.²⁰ O sujeito estaria disposto a trocar o amadurecimento pessoal, a relação de sustentabilidade e equilíbrio de sua vida e de seus atos por uma cultura de consumo imediatista.

É preciso enfatizar que Guatarri possui um pensamento que se estrutura sobre uma forte perspectiva sócio-política. Entretanto, não cabe aqui um aprofundamento sobre as relações de como o império mercadológico e político colaboram com o afastamento do sujeito para com a descoberta de sua subjetividade. Trata-se de chamar a atenção para o conceito de ambiente, que vai muito além do primeiro imaginário popular, que compreendia um natural intocável pelo homem, e não de tudo aquilo que o circunda.

Acredito que os ambientes natural e social de Guatarri são compreendidos através das problemáticas dos artistas citados e, assim como o meio ambiente, o ambiente da arte compreende tudo aquilo que envolve o meio social e o desenvolvimento das relações humanas. Diante de tal pensamento, ressalto o fato de que as relações pessoais estão ligadas aos comportamentos dos participantes na relação com a obra aqui proposta, suas apresentações e interações, afetando e transformando seus convívios/ambientes. Essas relações aqui citadas servem para estruturar um percurso até a produção do *Projeto Cor po* e enfatizar indagações que me levaram à produção da obra, como uma semente que tem a potência de se tornar árvore.

20GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papyrus, 2006, p.8.

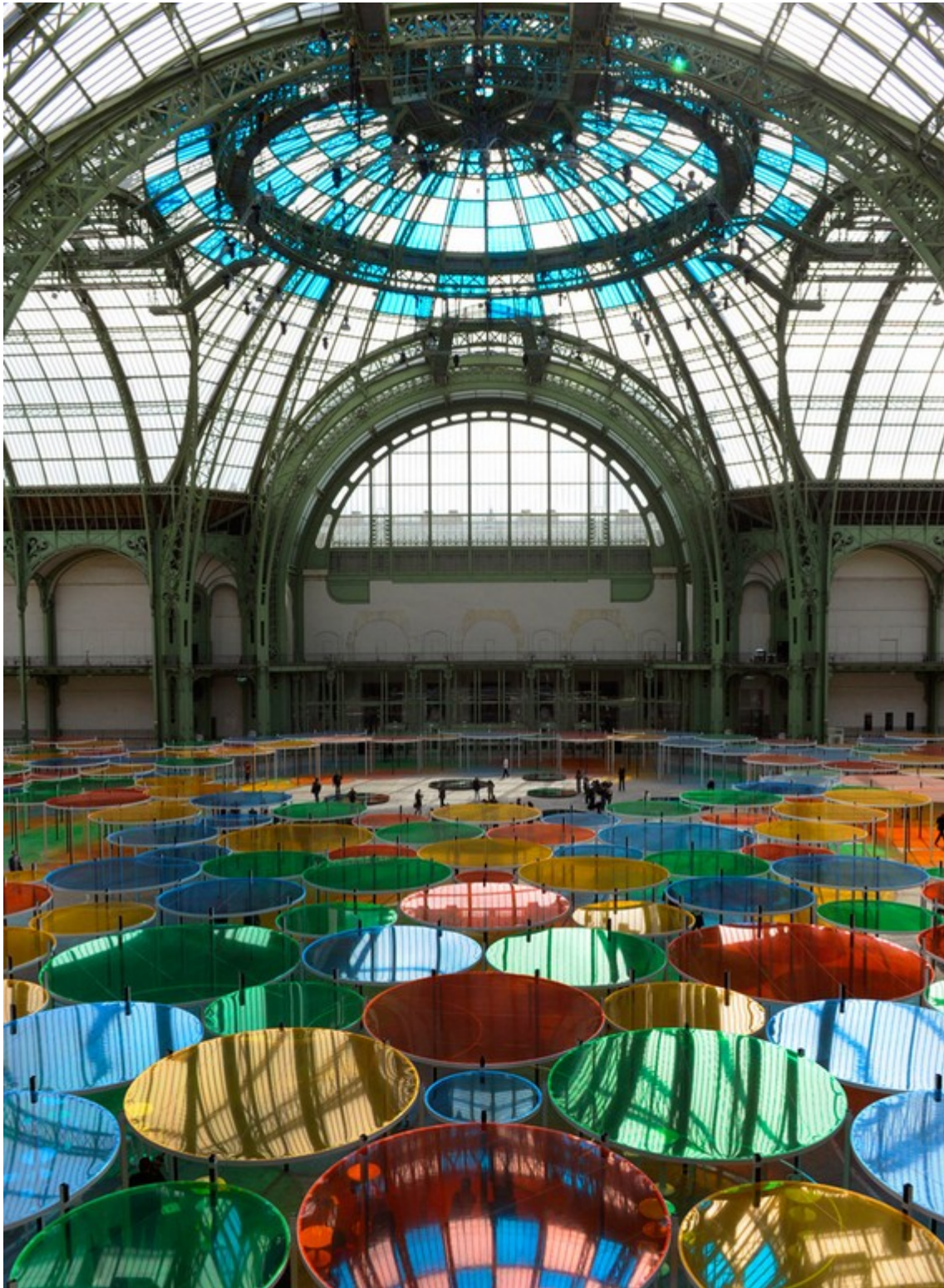


Figura 12 - Daniel Buren, 2012, *Monumenta*.

Fonte: Disponível em: <<https://blogs.uoregon.edu/danielburen/2015/02/17/monumenta-2012/>> Acesso em 8 de janeiro de 2018.



Figura 13 - Shozo Shimamoto, 2008, “bottle crash”. Fonte: Disponível em: <<https://www.shozoshimamoto.org/it/2008-performance-with-coups-palazzo-dello-spagnuolo-fondazione-morra-napoli>> Acesso em 4 de abril de 2018.



Figura 14 – Olivier de Sagazan, 2018, *Transfiguração*. Fonte: Disponível em: <<https://www.timeout.com/london/theatre/oliver-de-sagazan-transfiguration>> Aceso em 8 de janeiro de 2019.

3 ENTRENÓS – PROJETO COR PO

3.1 NÓ.I – JOGO E EXPERIÊNCIA

Arriscar ao jogo.
Fazer uma partida (ou várias partidas) de.
Manejar com destreza., Aventurar., Arremessar., Brincar., Dirigir., Dar-se ao jogo., Mover-se.,
Funcionar., Ajustar, combinar, condizer., Balançar., Atirar-se, arremessar-se.²¹

A proposta de utilizar o jogo como ferramenta para o *Projeto Cor po* se justifica por sua capacidade de proporcionar ao participante da obra uma experiência simultaneamente estética e lúdica. Essa escolha não reivindica a perspectiva do jogo (articulado em proposições artísticas) como a única maneira de levar a tal experiência. Trata-se de reconhecer no jogo a capacidade de tirar o sujeito da imediatividade da experiência cotidiana, de levá-lo a um momento de suspensão de seu tempo cronológico, frequentemente marcado, controlado e apressado. Acredito que a experiência via jogo é capaz de introduzir o participante em um momento único de sensação, em especial, a sensação de estar presente no espaço. É a partir desse entendimento que o jogo se faz importante para este relato, pois é através de suas estratégias que a ação se dá. Esse é um dos pontos de partida para compreensão da obra *Projeto Cor po*.

O trabalho tem como referência inicial o livro *Homo Ludens*, do historiador e medievalista holandês Johan Huizinga. Huizinga considera o jogo “toda e qualquer atividade humana”²² como elemento *da* cultura, algo que pertence à sociedade como instância fenomenológica. Para Huizinga, ao experimentar o jogo, seja por intermédio de brincadeiras ou experiências que partem de certa ritualidade mesmo que não palpáveis, o sujeito passa por um processo de descoberta, de desejo de competição ou de exposição ao fracasso.²³

Huizinga aponta que no percurso etimológico da palavra jogo, é possível perceber diferentes significações e, em muitos casos, definições tardias em certas culturas. No grego, ela tem suas derivações como *παῖδια* (*paidos*), que está voltado para criança, que não está delimitado apenas a jogos infantis. Ai também se origina-se as palavras *παίξεν* (*brincar*) e *παίγνιον* (*brinquedo*), simbolizando questões relacionadas

21FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa*. 3.ed. rev. e atual. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, 2009.

22HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 2010, p.3.

23O que apropriado pela sociedade atual se tornaram em: a descoberta em um desejo corrido; o desejo de competição é hiperestimulado pela produtividade e a exposição ao fracasso já não é praticada.

ao lazer. Outras derivações para jogo seriam *ἀθύρμα* (atividades de ideias fúteis ou de zombaria), e *ἀγών* (concursos e competição). Contudo na antiguidade grega, este último termo não estava ligado diretamente ao conceito de jogo, pois competição para os gregos não permitia em si um caráter de brincadeira, zombaria ou não seriedade, já que as competições também envolviam por exemplo os jogos de guerra.

Já no latim, jogo é proveniente da palavra *Ludus*:

O latim cobre todo o terreno do jogo com uma única palavra: *ludus*, de *ludere*, de onde deriva diretamente *lusus*. Convém salientar que *jocus*, *jocari*, no sentido especial de fazer humor, de dizer piadas, não significa exatamente jogo em latim clássico. Embora *ludere* possa ser usado para designar os saltos dos peixes, o esvoaçar dos pássaros e o borbulhar das águas, sua etimologia não parece residir na esfera do movimento rápido, e sim na da não-seriedade, e particularmente na da "ilusão" e da "simulação". *Ludus* abrange os jogos infantis, a recreação, as competições, as representações litúrgicas e teatrais e os jogos de azar. Na expressão *lares ludentes*, significa "dançar". Parece estar no primeiro plano a ideia de "simular" ou de "tomar o aspecto de". Os compostos *alludo*, *colludo*, *illudo* apontam todos na direção do irreal, do ilusório. Esta base semântica está oculta em *ludi*, no sentido dos grandes jogos públicos que desempenhavam um papel tão importante na vida romana, ou então no sentido de "escolas". No primeiro caso o ponto de partida semântico é a competição; no segundo, é provavelmente a "prática".²⁴

Cabe atentar para a oposição contida nas noções de jogo a partir do grego e do latim, sobre suas relações de não-seriedade, ludicidade e seus opostos. Os atos de brincar, divertir e atividades tal qual a dança, a ficção e o teatro são exemplos claros de um aspecto lúdico. Ao entrar no palco o ator se deixa absorver por sua representação, ao mesmo tempo, tem consciência de sua atuação, isto é, faz seu papel com consciência deste, enquanto pertence à esfera lúdica do jogo. Em caráter contrário à não-seriedade estão os jogos com fins claros e objetivos, que determinam uma competição entre seus participantes, como no caso das olimpíadas que são provenientes dos jogos de guerras, onde o intuito original era demonstrar força, superioridade e poder por meio dos atletas. Huizinga aponta que, com o decorrer do tempo, a palavra *ludus* foi sendo substituída por *jocus* até se tornar *jogo*.

Gradativamente, o significado de jogo foi se tornando mais abrangente como, por exemplo, no francês *jouer*, onde significa brincar, dar de si, ter folga. Partindo do

24HUIZINGA, 2000, p.29.

sentido de gracejar, deriva outros tipos de conceitos como desafio, perigo, competição, comprometer-se, empenhar-se, tocar um instrumento, desempenhar um papel e assim por diante.

Para Huizinga, o jogo surge antes da formação das sociedades humanas, podendo ser percebido como uma atividade que se manifesta junto a certas raças de animais. Tal como o homem, os animais brincam mediante regras, ritos e gestos.

Desde já encontramos aqui um aspecto muito importante: mesmo em suas formas mais simples, ao nível animal, o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função *significante*, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. Não se explica nada chamando "instinto" ao princípio ativo que constitui a essência do jogo; chamar-lhe "espírito" ou "vontade" seria dizer demasiado. Seja qual for a maneira como o considerem, o simples fato de o jogo encerrar um sentido implica a presença de um elemento não material em sua própria essência.²⁵

Esse sentido do jogo e sua essência – se o compreendermos a partir de sua função biológica conforme no exemplo dos animais que brincam – é visto como uma preparação do sujeito para a sociedade futura, tal qual exercícios de autocontrole, de válvula de escape, de dominação ou competição. Contudo, tais características enquanto campos de estudo, surgiriam apenas mais aprofundados no território da antropologia (HUIZINGA, 2000). Sendo assim, Huizinga cita-as apenas como exemplo de linhas de estudos como a biologia e outras ciências que, em sua época, analisaram o jogo como objeto quantitativo:

A grande maioria, contudo, preocupa-se apenas superficialmente em saber o que o jogo é *em si mesmo* e o que ele significa para os jogadores. Abordam diretamente o jogo, utilizando-se dos métodos quantitativos das ciências experimentais, sem antes disso prestarem atenção a seu caráter profundamente estético.²⁶

Huizinga deixa de lado tais estudos por considerar que eles ignoraram algumas das funções necessárias para o entendimento do jogo. Funções como a *tensão*, a *alegria*

25HUIZINGA, 2000, p.5.

26Ibid.2000, p.6.

e o *divertimento*. Ao analisar as derivações da palavra *divertimento*²⁷, o autor apresenta uma concepção de jogo que contém uma forma de totalidade que ultrapassa a esfera da vida cotidiana, demonstrando a impossibilidade de ser um elemento racional ou uma esfera autônoma independentemente da concepção de universo ou de civilização em questão. Portanto, fica demonstrado que, nem todo jogo deve necessariamente ser lúdico, e que essa característica de totalidade está presente em outros elementos da sociedade, como cultura, a poesia, a filosofia, a política e o sagrado. Desta forma,

(...) o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida quotidiana".²⁸

O jogo tem a capacidade de manipular certas imagens apropriadas pela sociedade como forma significativa que, através da *imaginação* da realidade, as torna uma função cultural. O significado do jogo como função da cultura ultrapassa as questões biológicas e o mostra como presente na linguagem, na mitologia, no culto, “o direito e a ordem, o comércio e o lucro, a indústria e a arte, a poesia, a sabedoria e a ciência. Todas elas têm suas raízes no solo primevo do jogo.”²⁹ Ao considerar o jogo como elemento da cultura, Huizinga sugere que esse está presente na guerra, na poesia, na filosofia, na arte, no conhecimento e na política.

Uma questão em comum em vários aspectos do jogo é sua relação com a seriedade: a seriedade é posta como o oposto do jogo, pois também é considerada o oposto de qualquer brincadeira. Destarte, ela ainda será colocada como “ausência de jogo ou brincadeira e nada mais”.³⁰

27O *jogo como divertimento* resiste a toda análise e interpretação lógicas. A palavra holandesa *aardigheid* é extremamente significativa a esse respeito. Sua derivação de *aard* (natureza, essência) mostra bem que a idéia não pode ser submetida a uma explicação mais prolongada. Essa irredutibilidade tem sua manifestação mais notável para o moderno sentido da linguagem, na palavra inglesa *fun*, cujo significado mais corrente é ainda bastante recente. É curioso que o francês não possua palavra que lhe corresponda exatamente e que tanto em holandês (*grap* e *aardigheid*) como em alemão (*Spass* e *Witz*) sejam necessários dois termos para exprimir esse conceito. E é ele precisamente que define a essência do jogo. Encontramo-nos aqui perante uma categoria absolutamente primária da vida, que qualquer um é capaz de identificar desde o próprio nível animal. É legítimo considerar o jogo uma "totalidade", no moderno sentido da palavra, e é como totalidade que devemos procurar avaliá-lo e compreendê-lo. (HUIZINGA, 2000, p.6.)

28HUIZINGA, 2000, p.24.

29Ibid., p.8.

30Ibid, p.35.

O jogo é capaz de produzir sua própria esfera com regras aptas a abstrair o sujeito do seu mundo social, inserindo-o em uma atmosfera quase sacralizada. Ao lidar com essa inserção, o jogo, como campo fenomenológico, pode também ser apresentado à sociedade mediante do espetáculo, do teatro, dos ritos e cultos – lugares onde as normas são estipuladas, com a capacidade de absorver o sujeito, que distinguem da vida comum, como citado por Huizinga:

Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.³¹

Em seu livro *Jogo, ritual e teatro*, Ana Schritzmeyer argumenta que quando o jogo toma caráter obrigatório, como no caso de um júri, ele foge de uma de suas características, a de ser uma atividade voluntária, e se torna uma atividade séria. Em um tribunal, por exemplo, cada participante terá um papel a ser desempenhado como jogador (promotor, juiz, advogado, jurado, etc.) preestabelecido perante a sociedade. Dentro do júri, cada participante segue regras estabelecidas a ele, e faz seu papel para conseguir convencer o jurado de que o réu é culpado ou inocente. O juiz será designado para administrar as regras como responsável supremo da ordem no âmbito do jogo.³²

Schritzmeyer aponta também que um jogo de caráter obrigatório é de difícil interrupção, ocorrendo apenas por forças maiores ou por discordância na forma de condução das regras, enquanto que os de caráter voluntário podem facilmente ser adiados ou interrompidos, como é o caso das brincadeiras. Assim como no jogo, no rito, no teatro e no júri, o tempo e o espaço cotidianos são suspensos para a absorção e criação de seus próprios ambientes. No caso do júri, seus jogadores transitam entre os mundos sociais e os da esfera do jogo, só são destituídos de seus papéis, por escolha, ou por não seguirem as normas de conduta do jogo.³³ Como apontado por Huizinga, existe

31 HUIZINGA, 2000, p.11.

32 SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore. *Jogo, Ritual e Teatro: um estudo antropológico do tribunal do júri*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

33 SCHRITZMEYER, 2012.

nesse caso, “alguma coisa em jogo”, pois as escolhas dos jogadores afetarão a sociedade.

Schritzmeyer faz a comparação de um júri com o lugar sagrado, como algo maior que rege as regras do jogo. No caso do rito, este “algo”, aparece como uma entidade sagrada, enquanto que no júri as leis estão acima de todas as coisas, ou seja, dos participantes e das circunstâncias particulares de cada momento em que acontece.³⁴

A maioria desses jogos sociais propiciam a produção do que é chamado por Huizinga de comunidade de jogadores, que podem se tornar permanentes, como aqueles que seguem uma mesma religião, corporativismo ou como torcedores de um time de futebol. Esse caráter pode também ser levado ao conceito de “irmandade”, definido por Huizinga como um grupo de pessoas que se sentem separadamente juntas ao partilharem de uma mesma experiência coletiva.

As comunidades de jogadores geralmente tendem a tornar-se permanentes, mesmo depois de acabado o jogo. É claro que nem todos os jogos de bola de gude, ou de *bridge*, levam à fundação de um clube. Mas a sensação de estar "separadamente juntos", numa situação excepcional, de partilhar algo importante, afastando-se do resto do mundo e recusando as normas habituais, conserva sua magia para além da duração de cada jogo.³⁵

Huizinga entende que a esfera da “irmandade” não se restringe apenas às pessoas que jogam, mas aos espectadores que aceitam o papel de testemunha. A testemunha é absorvida pela atmosfera do jogo e passa a fazer parte do mesmo, ainda que não atue diretamente nas ações. A testemunha analisa o conjunto de acontecimentos do jogo, apoiando ou repudiando sua estrutura, colaborando com a existência da imersão.

Podemos estabelecer certas analogias entre o momento de imersão e absorção de um ambiente proporcionada pelo jogo e irmandade e o conceito de *presentidade* apresentado pela artista Robert Morris³⁶. Para Morris, a *presentidade* assim como o

34SCHRITZMEYER, 2012.

35 HUIZINGA, 2000, p.13.

36É importante enfatizar que Morris utiliza a palavra *presentness*. O tradutor do texto “O tempo presente no espaço” alerta que, “dado a inexistência de tradução vernacular em português que abarque o sentido de presença, como atualidade em processo, opta por adotar o termo *presentidade*, introduzido por Milton Machado na tradução do texto *Arte e Objetividade* de Michel Fried. Morris apresenta seu conceito na tentativa de explicar as artes produzidas no período dos anos 1960-70; que até então estavam começando a criar suas próprias definições, como as performances, happening e instalações. MORRIS, Robert. *O tempo presente do espaço*. In: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória (Org.). *Escritos de artistas: anos*

jogo, é limitada pelo tempo e o espaço, sendo um estado do ser proveniente do *self*, que é dividido entre “eu” (*I*) e “mim” (*me*). O “eu” é o estado que simboliza a relação do sujeito com o estar presente no tempo, ou a relação do sujeito com “a inseparabilidade íntima da experiência do espaço físico e daquela de um presente continuamente imediato”.³⁷ O “mim” representa o momento em que o sujeito, ao ter consciência de sua experiência com o espaço, a associa com suas relações pessoais, sociais, afetivas e memórias, criando uma nova relação com o objeto/espaço vivido. Tanto o “eu” quanto o “mim” estão relacionados com a presença física corporal no espaço, sendo que um não pode coexistir com o outro. Assim que o “mim” começa a ser criado pela consciência, o “eu” deixa de existir, pois o “eu” é o momento em que o sujeito está submerso na experiência do tempo real.

Essa análise de *presentidade* de Morris está diretamente ligada à produção de memórias afetivas, sendo o “eu” o momento vivido e o “mim” o modo como nos reportamos a essa memória, dotada de significados e símbolos. Outra abordagem que pode ser pertinente para a construção de uma memória afetiva é apresentada por Giorgio Agamben quando trabalha com o conceito de *Genius*.³⁸ Agamben apresenta o *Genius* como uma espécie de *deus* confiado a todo homem na hora de seu nascimento. O termo *Genius* se aproxima etimologicamente das palavras *genio* e *generare* em italiano, estando diretamente ligado aquilo que gera. “Chama-se meu *Genius*, porque me gerou.”³⁹

Agamben aponta também, que *Genius* está ligado ao mais íntimo de cada sujeito, surgindo nos momentos de abstração e, assim como no *Self*, separa o *Genius* do *Eu*. O filósofo apresenta o *Eu* como a vontade do sujeito, o desejo consciente de produzir algo, enquanto o *Genius* só se apresenta no momento em que o sujeito é absorvido pelo momento da criação e se abstrai do resto. Como, por exemplo, o brincar de uma criança e seus momentos:

As crianças sentem um prazer especial em se esconder. E não para serem descobertas no final. Há, no próprio fato de ficarem escondidas, no ato de se refugiarem na cesta de roupa ou no fundo de um armário, no de se encolherem num canto do sótão até quase desaparecer, uma alegria incomparável, uma palpitação especial, a que não estão

60/70. Rio de Janeiro: Zahar, 2006, p.402.

37MORRIS, 2006, p.404.

38AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007. p.13

39Idem, 2007. p.13.

dispostas a renunciar por nenhum motivo. (...) No limiar da zona de não-conhecimento, Eu deve abdicar de suas propriedades, deve comover-se. E a paixão é a corda estendida entre nós e Genius, sobre a qual caminha a vida funâmbula. O que nos maravilha e espanta, antes mesmo do mundo fora de nós, é a presença, dentro de nós, dessa parte para sempre imatura, infinitamente adolescente, que fica hesitante no início de qualquer identificação. E é essa criança elusiva, esse *puer* obstinado, que nos impele na direção dos outros, nos quais procuramos apenas a emoção, que em nós continuou incompreensível, esperando que, por milagre, no espelho do outro, esclareça-se e se elucide. Se a emoção suprema, a primeira política, é olhar o prazer, a paixão do outro, isso acontece porque buscamos no outro a relação com Genius que não conseguimos alcançar sozinhos, a nossa secreta delícia e a nossa nobre agonia.⁴⁰

Tal relação para com as emoções e a paixão é a mesma percebida junto a uma pessoa que, ao encontrar uma fotografia se emociona pela recordação da vivência que pode despertar junto aos seus “semelhantes” o seu *Genius*. O *Genius* é comparado também, ao anjo da guarda na tradição cristã, por ser considerado o deus que rege as emoções. Voltamos, aqui, para alguns pontos que demarcam as características do jogo, àqueles que se assemelham à esfera do sagrado e a uma atmosfera de imersão.

No jogo e no sagrado existe o ambiente isolado ou, como definido por Huizinga, o círculo mágico, o campo delimitado. Ambiente que tira o sujeito do seu cotidiano e o abstrai de seus afazeres, transportando o sujeito para o universo do jogo. Dentro deste ambiente fazem-se regras próprias que, não sendo obedecidas, produzem rupturas, fazendo com que o jogo deixe de existir. Mesmo que essas regras não tenham sido ditas, elas estão lá para conduzir comportamentos ou demonstrar como se joga.

Aceitar tais proposições e inserir-se neste contexto é “estar presente” e, como afirma Gadamer,

Todo jogar é um ser jogado. O atrativo do jogo, a fascinação que exerce, reside justamente no fato de que o jogo se assenhora do jogador. Mesmo quando se trata de jogos em que se procura preencher tarefas de auto-aposta, é o risco de saber se “vai”, se “dá certo” e se “voltará a dar certo” que exerce o atrativo do jogo. Quem tenta dessa maneira é, na verdade, o tentado. O verdadeiro sujeito do jogo (é o que tornam evidente justamente essas experiências em que há apenas um único jogador) não é o jogador, mas o próprio jogo. É o jogo que

40AGAMBEN, 2007, p.17.

mantém o jogador a caminho, que o enreda no jogo, e que o mantém em jogo.⁴¹

O jogo tem a capacidade de seduzir o seu jogador/espectador permitindo que ele crie uma autonomia própria. Ele se torna eficiente na sua própria existência, pois é competente para criar expectativas. Essa é uma característica de pré-jogo que compete apenas ao jogo em sua essência.

Temos aqui a perspectiva de tratar o âmbito do jogo não só como o meio físico no qual os participantes se fazem presentes, mas também sobre o que é perceptivo, imagético e sensitivo, retomando as questões sobre o tempo e sua relação com o presente associado ao espaço (*presentidade* e *Genius*), na vivência e experiência corpórea.

Para Huizinga essa percepção se dá através de uma experiência lúdica. O lúdico seria a atmosfera criada, responsável por tirar o sujeito do seu cotidiano e o levar para o círculo mágico do ritual, para a imersão do espectador, a exemplo daquele que assiste a uma peça teatral.⁴² O caráter lúdico parte inicialmente da capacidade da criança que, absorvida pela brincadeira, cria um mundo imagético próprio. Ali, a criança acredita por um determinado momento que o “faz de conta” é real. Também “dentro do círculo do jogo, as leis e costumes da vida quotidiana perdem validade.”⁴³ Já em determinadas comunidades, essa característica lúdica pode ser percebida também por meio de seus cultos, como ato místico e sagrado.

O culto é, portanto, um espetáculo, uma representação dramática, uma figuração imaginária de uma realidade desejada. Na época das grandes festas, o grupo social celebra os acontecimentos principais da vida da natureza levando a efeito representações sagradas, que representam a mudança das estações, o surgimento e o declínio dos astros, o crescimento e o amadurecimento das colheitas, a vida e a morte dos homens e dos animais.⁴⁴

O lúdico passa a ser então um processo de imaginação criadora de comunidades. Comunidades estas que associam os acontecimentos naturais e o movimento das estrelas com uma espiritualidade que é impulsionada pela mesma

41 GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*. Tradução de Flávio Paulo Meurer 7. ed. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista: EDUSF, 2005, p.181.

42 A peça teatral é apresentada por Huizinga como elemento lúdico e imagético.

43 HUIZINGA, 2000, p.13.

44 Ibid, p.15.

imersão de uma criança que brinca. Uma boa descrição sobre o que seria essa característica lúdica é apresentada por Jeferson Retondar.

A evasão lúdica, realidade profundamente gratuita e espontânea, é fuga e projeto da realidade. É a compensação de uma realidade que não comporta em sua lógica a presença dominante do espírito utilitário e funcional e busca incessantemente a liberdade, o faz-de-conta, o prazer intenso e o descompromisso com as finalidades práticas. (...) O lúdico, metaforicamente falando, é a alma do jogo. O jogo é a materialização do lúdico: local onde liberdade e imaginação se potencializam para garantir ao homem múltiplas produções de sentidos sobre o mundo e sobre a vida, de maneira gratuita, espontânea, embalada pelos desejos e paixões mais secretas. A ludicidade é o movimento de ir e vir, de construção e desconstrução da realidade embalada pelo desejo de realizar o movimento pelo simples prazer de realizá-lo.⁴⁵

Diferentemente do lúdico, o jogo vai mais além, pois se apropria e é apropriado pela conduta social, suas regras e possibilidades. Retondar aponta ainda que, por artifício do jogo, o sujeito pode vivenciar o lúdico como experiência estética, pois, no jogo, o tempo é fruído e suspenso da realidade. O espaço delimitado do jogo é também o espaço da imaginação. Huizinga chama nossa atenção para dois elementos em comum presente no jogo e na poesia: o ritmo e a harmonia. Esses elementos estabelecem a absorção da obra e delimitam o espaço e tempo, conduzindo a atmosfera do ambiente.⁴⁶ É por meio deles que os participantes e expectadores são levados a seguir a condução proposta, seja pela oratória, a música ou a dança.

3.1.1 DA PERCEPÇÃO E DA PRESENÇA

Com as questões expostas acima, chegamos a um momento de indagação sobre uma forma de experiência que é vivenciada pelos participantes do *Projeto Cor po*, aqui defendida como “experiência estética”.

A experiência estética é uma experiência de percepção, que não visa decifrar o mundo sensível que o sujeito é convidado a participar, mas a senti-lo por via de sua presença. No entanto, a experiência depende da presença ativa do sujeito e de sua

45RETONDAR, Jeferson José Moebus. *O fundamento lúdico na estética do jogo*. Revista da FAEEBA Educação. Salvador, v. 15, jan./jun., 2006, p.274.

46HUIZINGA, 2000.

imaginação. Quando o sujeito é conduzido a tal experiência ele está também exposto a novas percepções, diferente daquelas que o cotidiano o permite, proporcionando-o a ser autor e espectador de uma nova relação com o mundo, de uma nova compreensão por meio de um objeto estético.⁴⁷

Mikel Dufrenne, trata da percepção do sensível por intermédio da fenomenologia do objeto estético e dessas relações com a obra de arte.⁴⁸ Dufrenne apresenta a experiência estética como a percepção do sensível envolvida nos aspectos de um objeto estético, sua criação ou contemplação. A experiência estética está ligada ao conhecimento de mundo de cada indivíduo, à sua subjetividade, à sua capacidade de contemplação pela imaginação e do entendimento. O filósofo indica que para que exista uma experiência estética são necessárias a participação do sujeito e sua percepção em relação a um objeto, ou seja, uma percepção sensível, por intermédio de uma *percepção estética*; aquela que, não visando seu uso prático do objeto, retira o sujeito de sua percepção cotidiana e o convida a sentir um mundo sensível. Contudo, Dufrenne aponta tal exemplo de experiência pela obra de arte: “indubiamente a obra de arte existe para alguém, mas ela só espera ser reconhecida – apreciada, se quisermos – mas não julgada; a obra de arte espera a percepção que lhe faça justiça”⁴⁹

O filósofo francês percebe também a experiência estética como representação de elementos da criação artística, desde a relação da obra com o artista/poeta e, da experiência estética fenomenológica advinda do espectador. O autor aponta a importância do espectador na obra, pois é por meio dele que a experiência artística se realiza, deixando claro que a experiência estética acontece não necessariamente com a obra de arte, mas surge da relação entre o sujeito, a obra e o mundo.

Dufrenne assinala o objeto de arte como um intermediador da experiência estética, capaz de suspender o sujeito diante do mundo. Esse momento de suspensão do indivíduo é a *presença*, isto é, o momento em que através da experiência estética o sujeito vivencia o sensível. O instante em que aquele que sente e o que é sentido se entrelaçam. A *presença* é essa percepção imediata da experiência estética, o primeiro

47Um objeto estético pode vir a ser um objeto que produza uma determinada experiência estética uma obra de arte ou também um fato natural que provoque sensações.

48Dufrenne trata a fenomenologia como: descrição que visa a uma essência, ela mesma definida como significação imanente ao fenômeno e dado com ele. A essência tem de ser descoberta, mas por um desenvolvimento e não por um salto do conhecido ao desconhecido. A fenomenologia se aplica em primeiro lugar ao humano, porque a consciência é consciência de si: é aqui que está o modelo do fenômeno, o aparecer como aparecer do sentido a ele mesmo. WERLE, 2015, p.457, apud. DUFRENNE, 1953, p. 4-5.

49CASANOVA, 2011, p.77, apud, Dufrenne, 2008, p. 51.

contato com o sentido captado, de um sentido corporal. Esse conceito anuncia que a proximidade do objeto estético ocorre com o corpo, sendo quase como um jogo de sedução e, por meio dele os sentidos se comunicam. Essa *presença* é exemplificada por Dufrenne através do teatro, local onde o espectador é absorvido pela história contada, mesmo sabendo que não é real, envolvido pela dimensão do irreal que o oferece a uma experiência sensitiva, no qual o objeto estético o “distrai” entre o real ou irreal.

O conceito de experiência estética defendido por Dufrenne nos interessa, pois, ao aceitarem fazer parte do *Projeto Cor po*, os participantes estão não só ligados a elementos que por muitas vezes se repetem a cada ensaio (cores, tela), como a seus comportamentos com o ambiente e com seus corpos, também trazendo todo um mundo particular para a ação, criando sua própria identidade com a obra.

Dufrenne indica o objeto estético como a obra produzida com determinadas características impostas pelo autor, que trazem como figura para o trabalho, as representações das marcas da obra junto com as marcas pessoais dos participantes. Objeto estético, este, que se compara a “armadilha do jogo”, onde os participantes, diante de todas as preparações preestabelecidas se envolvem com suas próprias vivências dando seus próprios significados. A ação se torna arte pela participação, atuação e afetos gerados, como intenção do jogo, acompanhada da experiência estética e a produção de presença.

A presença, no caso da obra *Projeto Cor po*, se relaciona não com o tempo histórico cronológico, mas com tempo presente no espaço, o momento do aqui agora vivido e sentido por meio das relações com nosso conceito de mundo, e aquilo que nos circunda. Assim, o projeto, tem a necessidade de relação com o espaço de existência da obra para sua vivência.

É na relação com o espaço presente da ação, que o sujeito desloca a imagem que faz de si, para a imagem que surge enquanto ele se expressa na produção da obra. Essa é construída no decorrer de sua relação com o espaço e o objeto, um lugar sem preocupações com o mundo externo, com sua nudez ou com aqueles que o observam.

Esse panorama de transitoriedade possui relações com o conceito de produção de presença de Hans Ulrich Gumbrecht:

A palavra "presença" não se refere (pelo menos, não principalmente) a uma relação temporal. Antes, refere-se a uma relação espacial com o mundo e seus objetos. Uma coisa "presente" deve ser tangível por mãos humanas - o que implica, inversamente, que pode ter impacto imediato em corpos humanos.

Assim, uso "produção" no sentido da sua raiz etimológica (do latim *producere*), que se refere ao ato de "trazer para diante" um objeto no espaço. Aqui, a palavra "produção" não está associada à fabricação de artefatos ou de material industrial. Por isso, "produção de presença" aponta para todos os tipos de eventos e processos nos quais se inicia ou se intensifica o impacto dos objetos "presentes" sobre corpos humanos.⁵⁰

Percebe-se na passagem acima, que o participante encontra-se então como o principal objeto de relação com o espaço do projeto, o corpo.

Para tratar os fenômenos da presença, Gumbrecht apresenta dois conceitos, o de 'cultura de sentido' e 'cultura de presença', tratando a 'cultura de sentido' mais próxima da moderna e a 'cultura de presença' próxima à medieval. Uma cultura de sentido está ligada ao pensamento, enquanto uma cultura de presença está ligada ao corpo.

Em uma 'cultura de sentido', os humanos se distinguiriam do mundo buscando conhecimento por meio da interpretação da vivência, transformando sentido em lógica, evocando o objeto através de sua representação. Em outras palavras, uma cultura de sentido está ligada a um conhecimento objetivista. Gumbrecht apresenta como exemplo os debates parlamentares e aponta que, o que ocorre de importante em tais debates, é a qualidade intelectual das decisões tomadas. A cultura de sentido nos remete à seriedade debatida por Huizinga, assim como no exemplo de Gumbrecht, o parlamento funciona mediante regras estipuladas e faz parte de um jogo social, que é destituído de uma experiência de suspensão.

Em uma 'cultura de presença', os corpos fazem parte de uma cosmologia que pertence ao mundo como parte da existência humana, assim como os objetos têm influência sobre a ação do corpo “ou seja, a dimensão que se constitui ao redor dos corpos deve ser a dimensão primordial em que se negociam a relação entre os diferentes seres humanos e a relação entre os seres humanos e as coisas do mundo”⁵¹. Em uma 'cultura de presença', existe uma inseparabilidade entre o sujeito e o mundo circundante.

Gumbrecht exemplifica a 'cultura de presença' mediante os ritos como aos sacramentos da Igreja Católica e os cultos africanos, podendo ser comparado com o que Huizinga diz sobre os ritos e suas relações com a esfera do jogo. Em outros termos a cultura de presença apresentada por Gumbrecht se mostra ligada à ideia de jogo

50GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença. O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2010, p.13

51Idem, p.110.

apresentada por Huizinga. Ambas contêm características parecidas, quais sejam: experiências do corpo, regras sociais estipuladas, a percepção do sujeito diante do espaço e de um objeto que possa vir a ser estético.

O *Projeto Cor po* se vale da experiência estética e da cultura de presença, na possibilidade de instaurar um mundo regido por seu próprio cosmos, com características ritualísticas. Sua existência necessita da relação do corpo com o ambiente, com seus objetos e a delimitação a um espaço específico. A obra-proposição-jogo-experiência. Apresenta-se como atividade voluntária e tira o sujeito do cotidiano para um universo que absorve e em que é absorvido, universo esse com finalidade autônoma consistindo em sua própria realização, regido por suas próprias regras. Dentre seus muitos intuitos, o *Projeto Cor po* propõe a produção de um ambiente que possa inserir seus participantes em uma esfera que desponta de uma vontade: transformar o artista em mero fio condutor para possibilidades.

Em algum momento, os papéis na obra são modificados, o do participante é alterado pelo do proponente, que se torna o observador, produzindo uma nova relação sobre o trabalho. As análises sobre cada ensaio em particular criam uma produção de afetos e de peculiaridades que seguem uma fórmula das quais são apontadas como estratégias do jogo e que levam a produção de presença.

Nesse momento coloca-se a questão: Se também faz parte do jogo vivenciar o espaço através do corpo e objetos que criam significados, seria a produção de presença uma estratégia intencional ou mera eventualidade da proposição?

3.1.2 A OBRA COMO PERFORMATIVIDADE

Desde meados do século XX, o conceito de performance foi apropriado de forma variada por muitos campos de estudos, privilegiando o ato da ação. Originada do latim, seu significado etimológico compreende dar forma, executar ou desenvolver uma ação. No campo das artes este conceito foi amplamente debatido. Para uma abordagem inicial recorro às considerações de Mariana Lage acerca do conceito da estética do performativo de Erika Fischer-Lichte.

- (i) o artista produz a obra não como artefatos objetais, transferíveis e existentes independentemente do corpo do artista, mas, antes, as obras são concebidas como ações, a serem executadas, vividas e percebidas em copresenças com uma temporalidade específica; (ii) as ações não são

representacionais como, por exemplo, no teatro e nas artes cênicas; não há personagens, drama e enredo; (iii) tampouco são concebidas como uma narrativa com início, meio e fim, com um plano a ser executado e/ou ensaiado; (iv) o público é inserido/envolvido na circunstância da ação como agente participante, testemunha, cúmplice ou *voyeur*; sua presença física é pressuposta como elemento estrutural no fazer do performer; (v) a ação colocada em curso em performance não é feita para ser compreendida por meio de distanciamento reflexivo e interpretação, mas, antes, trata-se de uma experiência a ser vivida (a ponto de muitos autores falarem aqui em rito, como é o caso de Richard Schechner e Victor Turner); (vi) em performance, há a simultaneidade temporal e situacional entre o fazer artístico do performer, a apresentação, a obra acontecendo e a percepção do público; (vii) a obra tem a temporalidade de sua duração como acontecimento, ela se torna obra no mesmo instante em que desaparece; (viii) a percepção do público, sua presença e sua participação frequentemente geram uma situação de *autopoietic feedback loop*, isto é, uma retroalimentação das ações do performer a partir das respostas do público presente, o que determina invariavelmente a forma artística-estética da performance, colocando-a num estado de contingência. Por causa de uma série de elementos como essa, Fischer-Lichte defende que performances frequentemente colocam em estado de tensa oscilação pares dicotômicos como sujeito e objeto, artista e público, obra e recepção, significante e significado, ficção e realidade.⁵²

Para que todas essas características se realizem é necessária a aceitação dos participantes da obra em sua imersão, visto que o público pode não corresponder de forma positiva, fazendo com que a ação se manifeste de forma diversificada. Assim, uma obra performativa, mesmo que executada de maneira reiterada pode gerar resultados variados, de acordo com a atuação, a participação do público e as condições dos ambientes onde são executadas.

Outra característica importante da performance apontada por Fischer-Lichte é sua relação com o momento presente. Uma ação performativa se dá no presente da ação de sua execução, das percepções vivenciadas com as relações daquele e naquele momento do acontecimento. Nas palavras de Lage,

Concebida, entendida e vivida como acontecimento, a performance enfatiza a ação permeável à situação e aos agentes presente em um aqui-agora. A forma da performance é a forma contingente, negociável e porosa das relações numa dada situação simultânea de realização e percepção, jamais possível de se reproduzir idêntica a si mesma, dado que as circunstâncias mudam assim como os sujeitos agentes presentes.⁵³

52LAGE, Mariana. *Performance e presentificação: sobre a forma artística/estética no instante*. VISO : CADERNOS DE ESTÉTICA APLICADA, v. 22, p. 132-145, 2018, p. 136.

53Idem. 2018, p. 139.

Outro aspecto a ser destacado na abordagem da performance diz respeito ao corpo. Na obra *O fazer-dizer do corpo*, Jussara Sobreira compreende o corpo como obra e linguagem próprias associados à performatividade, enfatizando que “a organização da dança em um corpo pode ser tratada como sendo uma espécie de fala desse corpo”,

Através da observação do modo como esse falar se produz surge a percepção de que existe, dentre os distintos tipos de fala, um que inventa o modo de dizer-se. Ele se distingue exatamente por não ser uma fala sobre algo fora da fala, mas por inventar o modo de dizer, ou seja, inventar a própria fala de acordo com aquilo que está sendo falado. Essa modalidade de fala será aqui denominada de fazer-dizer.⁵⁴

Jussara toma como suporte inicial as teorias de John L. Austin que considera, mediante a linguística, o ato de fala performativo uma forma de linguagem.

A importância dessa proposta reside em fazer pensar na linguagem como uma encenadora de falas e de suas respectivas significações. Pensar sobre os momentos em que a linguagem encena uma ação. Sobre essa questão, Austin (1990) diverge da compreensão de que a linguagem é significativa porque representa algo que está fora da própria linguagem, dando à mesma uma função de referência (referir-se a algo do mundo). Sua teoria dos atos de fala traz o entendimento de significação como ação de linguagem, pois, quando se fala, esta significa mais do que o significado referencial daquilo que se profere: realiza-se uma ação.⁵⁵

Segundo Austin, no ato de fala performativo, o enunciador não está apenas transmitindo uma informação, ele a está executando. O ato de fala performativo é tipo de fala que não descreve algo, mas onde a fala realiza uma ação, levando em conta o contexto, as intenções e as circunstâncias dessas ações. Setenta aponta as seguintes relações para escolha da teoria de Austin como suporte:

(...)a formulação do enunciado performativo que não descreve a ação, mas a realiza; a significação como ação mais que um significado referencial; a diferença entre proferimento constativo (aquele que descreve e afirma) e performativo (aquele que se produz enquanto ação de linguagem); linguagem como uma articulação produtiva e não apenas reprodutiva.⁵⁶

54SETENTA, Jussara. *O fazer-dizer do corpo. Dança e performatividade*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA), 2008, p. 17

55SETENTA, 2008, p.20

56 Idem.

Para Setenta, a proposta de atos de fala de linguagem de Austin se alinha com a linguagem do corpo na dança, e se comunica através de ações carregadas de sentido e significado. Para uma melhor explicitação, ela apresenta o conceito de performatividade através de Judith Butler.

Butler expandirá o conceito de atos de fala performativo de Austin para uma performatividade que considera o corpo um transmissor de linguagem e expressão. Para ela, o fazer corpóreo é, em si, um ato de fala. Butler defende que a linguagem corpórea está diretamente ligada ao político, isto é, aos ambientes e contextos sociais em que estes corpos são colocados, em que seus comportamentos se adaptam a situações impostas:

A implicação política no entendimento do corpo como realizador de atos de fala performativos, de performatividade, indica a existência de situações de poder na relação do social e do corporal e, por conta disso, provoca a mobilização de ações que recontextualizam condições pré-estabelecidas. Decorre daí uma tomada de atenção para situações de falas consideradas dizíveis e aquelas consideradas indizíveis.(...)

O uso de conceito de político nesse sentido vincula-se à compreensão de que se as idéias se organizam no corpo, e o corpo assim formado é sempre político, isto é, sempre age no mundo a partir de uma determinada coleção de informação. Cada coleção implica em um determinado modo de se agir no mundo – cada qual com sua consequência política.(...)⁵⁷

Na performatividade a fala é construída no corpo por meio de seus modos de apresentação. Uma fala baseada no contexto da situação, onde o sujeito pode seguir as regras impostas de um ambiente (uma forma de conduta) ou reinventá-las. Butler propõe que reinventar tais posturas não é tarefa fácil, visto que as formas de conduta e as normas sociais passam a ser também uma forma de censura no comportamento do sujeito:

Entendida como forma produtiva de poder, a censura pode trabalhar em duas dimensões: implícita e explícita. Em ambos os casos trata-se de regulação da fala. O que pode ou é considerado dito e o que pode ou é considerado não dito. No modo implícito, o poder opera impondo regras que determinam o que é ou não dizível e essa restrição vai ser qualificada por Butler (1998) como apropriada para a constituição social dos sujeitos.⁵⁸

57Idem

58SETENTA, 2008, p.33.

Percebe-se, então, a relação direta dessas formas de censura no comportamento dos participantes durante a produção do *Projeto Cor po*. Isso ocorre na estranheza e na postura dos participantes diante de uma situação inusitada da qual seus corpos são confrontados. Na performatividade a fala do corpo produz signos baseados nas questões internas e externas do corpo com o mundo, o corpo se reinventa sempre que necessário.

A partir dessas questões é possível estabelecer relações com o conceito de *corpomídia*, apresentado por Setenta.⁵⁹

O conceito de *corpomídia* se refere ao modo de o corpo estar no mundo. Numa representação de si, o corpo é articulador de informações entre o ambiente e o sujeito, comprometido com o aqui e agora e com as situações impostas a ele. O *corpomídia* é o lugar onde as informações se cruzam e se modificam para a criação de uma mensagem de si mesmo. Diferente da mídia (televisão, internet...) que apenas transmite uma informação, o *corpomídia* é um lugar que se adapta, que evolui, que se reorganiza. Um corpo em fluxo, em contante transformação, que negocia com mundo e com as informações recebidas e transmitidas. Pode-se comparar essa ideia de *corpomídia* com as representações que os participantes do *Projeto Cor po* constroem durante a ação, desde as perguntas iniciais, do despir aos seus movimentos corporais e à tentativa de retomada de controle diante das situações. Através da performatividade é possível expor o corpo a uma nova maneira de se movimentar, de agir; um novo modo de lidar do sujeito com seu próprio corpo:

O modo de agir performativamente procura não se fixar a modelos pré-estabelecidos e trabalha com a possibilidade de reorganizar as informações existentes no corpo e inventar uma maneira de movimentar-se que enuncie as indagações e transformações ocorridas no processo do fazer.

Importa notar que formulações renovadas só podem ocorrer no corpo que se coloca em estado de disponibilidade. Será preciso a disposição em acolher informações estrangeiras, estranhas a ele para que transitem pelo corpo e possam ganhar existência ou não. Entende-se que estar em disponibilidade não significa despir o corpo das informações existentes. Essas não podem ser descartadas. É interessante que ocorra o aproveitamento das informações, estrangeiras e conhecidas, no exercício do fazer, no processo de produção da fala. A reflexão crítica, mais uma vez, pode colaborar para a percepção de como se aproveitam as informações.

Essa compreensão serve para ressaltar que no fazer da dança performativa se inventa um modo de dizer próprio, urdido no fazer. Um fazer que tem um tempo de feitura vinculado ao próprio fazer. Então, para produzir esse dizer só seu, o corpo trabalha experimentando/testando as informações,

59SETENTA, 2008.

movimentando-as. Através da repetição de movimentos vai-se acionando o corpo para a organização da fala.⁶⁰

A performatividade permite a retirada do sujeito de seu cotidiano e inseri-lo em uma nova experiência, que pode ser interrompida, questionada ou contrariada, proporcionando ao sujeito participante uma nova linguagem a ser vivida. Uma ação que se dá pela relação corpo e ambiente, em que o corpo, por intermédio das condições propostas pelo espaço, buscará uma forma de se impor, um '*fazer-dizer*'. Este espaço não é um ambiente qualquer, mas um ambiente proposto. Como dito anteriormente, a performance e a performatividade ocorrem quando o sujeito aceita sua participação, quando dispõe seu corpo a uma nova experiência e, através desta, se dispõe à criação de uma linguagem própria entre aqueles que coabitam o mesmo ambiente. Como explicitado por Setenta:

No ambiente da performatividade, o fazer artístico é a ação inteligente do corpo, o seu próprio significado, pois o movimento é ato do corpo e se apresenta comprometido com as enunciações produzidas no fazer. As falas/ações que se tornam visíveis são o dizer possibilitado por inúmeros acordos que o corpo realiza para enunciar as soluções provisoriamente encontradas para certas condições/posições do seu estar no mundo. Numa ação performativa, esses acordos vão atuar para questionar a existência de um contexto dado, e, além disto, para inaugurar novos contextos. Assim apresentado, esse fazer-dizer dá conta de um processo de criação com sujeitos-agentes.

Esse fazer, quando representado performativamente, vai ocorrer num espaço intersticial, num entre-lugar, um lugar de passagem onde transitam as informações. O processo de criação realizado por sujeitos-agentes permite a construção do sujeito da fala e da fala do sujeito de um modo específico, onde a ênfase está no processo de invenção da fala no corpo. Uma fala híbrida, que se constrói em uma operação intersubjetiva, em corpos que são mídias de si mesmos. Assim, cada corpo envolvido encontrar-se-á em aproximação com distintos espaços de poder, articulando-se institucionalmente e produzindo falas (re)contextualizadas.

O processo de criação também pode ser tratado como algo que colabora para a construção do sujeito, pois é o que aciona a produção de subjetividade num trânsito de informações que torna visível o que se encontra invisível no início do processo.⁶¹

O entre-lugar mencionado acima pode ser comparado tanto ao *momento presente* de Fischer-Lichte, de imersão no ambiente do jogo, quanto ao *eu* de Robert Morris. Um processo de criação que se dá no acontecimento, no aqui agora, na

60SETENTA, 2008, p.45.

61SETENTA. 2008, p. 56-57.

compreensão de que o sujeito está sempre sendo atravessado por suas relações com o mundo; um sujeito que também as compreende e as realiza, que não se limita apenas à subjetividade das informações do seu mundo próprio. Um sujeito que é atuante e modificador dessas ações, de atitude crítica. Um sujeito do fazer, do jogo. Um sujeito performativo.

3.2 NÓII - O ENCONTRO

Aqueles que desejam ser chamados de artistas, para que tenham todos ou alguns de seus atos e idéias considerados arte, têm apenas que jogar um pensamento artístico ao redor deles, anunciando o fato e persuadir outros a acreditarem nele. Isso é publicidade. Como Marshal McLuhan escreveu uma vez: “Arte é aquilo com o que você consegue se safar”⁶²

Uma vez ouvi dizer que ninguém é artista de fato, você está artista. É apenas um momento. Quase como um estado de espírito. Ninguém é algo em tempo integral. Você veste seu papel social e exerce sua função até um determinado tempo. Este estado de espírito, para 'estar artista', seria o momento da criação, da abstração do mundo, em que o sujeito artista, levado pelo desejo de transformar uma ideia em uma proposição, se dedica de corpo e alma. Nas palavras de Don Seegmiller:

Para quem trabalha com a sua própria arte; amamos a sensação de que o processo de criação infunde em nós; seja a sua arte qual for, música, escrita, pintura, desenho, ou o que julga sua forma de arte. É a viagem e não o destino que nós amamos. Artistas, profissionais ou não, sentimos a mesma recompensa interior quando estamos no processo de criação, e isso por si só é motivo suficiente para continuar(...).⁶³

Este 'fazer artístico' é importante para a concretização da obra de arte, possuindo na proposta do *Projeto Cor po* certas especificidades, uma vez que os participantes da ação, tornam-se simultaneamente co-autores ao colocar no interior do trabalho suas ideias, relações e percepções acerca de suas vivências e do mundo que os circundam.⁶⁴

O *Projeto Cor po* se configura como uma obra que propõe ao público uma imersão no fazer artístico, ao mesmo tempo em que é apropriada por este.

Allan Kaprow apresentou em 1971 a ideia de um artista que produz a partir do cotidiano, de pequenas coisas do dia a dia que são capazes de chamar a atenção do sujeito por um breve momento, trabalhando na perspectiva da 'não arte':

62KAPROW, Allan. *A Educação do Não-Artista, Parte I (1971)*. In: Concinnitas: Revista do Instituto de Artes da UERJ / Sheila Cabo Geraldo, ed. Vol. 4, n.4 (mar. 2003). Rio de Janeiro: UERJ, ART, 2003, p. 220.

63SIGMMILER, Don. *Digital Character Design and Painting*. Boston, Massachusetts: CHARLES RIVERMEDIA, 2008, p. 17. Tradução livre.

64BARTHES, Roland. *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998, p. 65-70.

Não arte é qualquer coisa que, embora ainda não aceita como arte, tenha atraído a atenção de um artista com essa possibilidade em mente. (...) Digamos que eu esteja impressionado com as esteiras mecânicas de transporte de roupas freqüentemente usadas em lavanderias a seco. Zás! Enquanto continuam a realizar seu trabalho normal de vir rolando, trazendo-me meu terno em 20 segundos exatos, elas também atuam como ambiente cinéticos, simplesmente porque eu o pensei e aqui registrei. (...) Os proponentes da não-arte, de acordo com essa descrição, são aqueles que, consistentemente ou uma vez ou outra, escolheram trabalhar fora da palidez dos estabelecimentos de arte – quer dizer, em suas cabeças ou em seu domínio natural diário. Todas as vezes, porém, eles informaram o meio artístico estabelecido de suas atividades, para colocar em movimento as incertezas sem as quais seus atos não teriam significado.⁶⁵

Acredito que também posso qualificar minhas proposições de não-arte, a exemplo de Kaprow, pois meu desejo de realizar a ação parte da vontade de assumir como obra o produto do acontecimento, que também não é institucionalizado. Isso através do encontro, onde posso compor o campo do fazer e do possível. É no encontro que se manifestam os afetos tão defendidos por esta proposta; a relação entre artista e participante; entre obra e acontecimento; entre tempo e espaço.

Uma diferença importante presente no *Projeto Cor po* em relação às minhas proposições artísticas, é sua natureza privada. No trabalho, atuam apenas eu e um convidado/participante. Este, já está permeado e contaminado por uma “proposta”. Aceitá-la implica na retirada do elemento surpresa. Do mesmo modo, certas expectativas estariam de saída no imaginário do convidado/participante, devido ao fato dos mesmos já conhecerem ou terem participado de algumas de minhas ações coletivas anteriores.

No início da ação, o convidado/participante é informado sobre três situações que acontecerão durante o processo: a) terá direito de escolher três cores de tintas que serão atiradas sobre seu corpo; b) terá de ficar nu na minha presença em um ambiente fechado; c) será fotografado durante e após o processo. O que não é explicitado ao convidado/participante é meu interesse acerca do encontro e o sentido de “imersão” que será proporcionado a ele. A ideia inicial era apenas evidenciar aquilo que não é visto por meio das cores. Provocar uma experiência imersiva e representar o momento por intermédio da fotografia. A fotografia serviu inicialmente como ferramenta para o projeto. Porém ela não é apenas instrumento de registro da ação, como também o caminho para capturar o convidado/participante. Armadilha que acontece através da

65KAPROW, Allan. 2003, p.216.

expectativa acerca do registro fotográfico que o convidado/participante espera de si e de sua representação. Para o convidado/participante a ação é a experiência da realização de um ensaio fotográfico.

Entretanto, percebi que o encontro se constituiu como um conceito operacional do trabalho, com uma camada importante de significados, cuja reflexão sobre o mesmo se tornava incontornável. Como descrito no ensaio de Ana Paula Pereira e Deison Fernando Frederico sobre a *Apologia do encontro*:

Se através dos signos da arte somos levados a pensar, e se somente pela arte podemos sair de nós mesmos, ter notícias do que o outro vê, os encontros com a arte podem constituir experiências que nos transformam. O mergulho nessas experiências possibilitam muitas vezes o sujeito, ao retornar, que estabeleça uma nova relação consigo, com o mundo e com os outros. Queremos recolocar aqui, que os encontros com a arte podem provocar, mesmo de forma inesperada, o encontro da pessoa com sua própria alteridade.⁶⁶

Os autores apresentam Jorge Larrosa acerca dos encontros propostos pela arte e a experiência:

É possibilidade de que algo nos aconteça ou nos toque, requer um gesto de interrupção, um gesto que é quase impossível nos tempos que correm: requer parar para pensar, parar para olhar, parar para escutar, pensar mais devagar, olhar mais devagar, e escutar mais devagar; parar para sentir, sentir mais devagar, demorar-se nos detalhes, suspender a opinião, suspender o juízo, suspender a vontade, suspender o automatismo da ação, cultivar a atenção e a delicadeza, abrir os olhos e os ouvidos, falar sobre o que nos acontece, aprender a lentidão, escutar aos outros, cultivar a arte do encontro, calar muito, ter paciência e dar-se tempo e espaço.⁶⁷

A ação proposta pelo *Projeto Cor po* se dá inicialmente mediante um convite que carrega por natureza uma série de expectativas. Essas expectativas costumam resultar em uma preocupação por parte do participante: a representação do *eu*. Antes de cada ação, os participantes relatam como se sentem, sua visão de mundo e como se veem. Existe aí, a criação de uma primeira imagem atrelada a suas questões sociais e pessoais, uma construção de um *eu* para o mundo, uma representação de “quem sou eu” e a importância de que isso fique evidente ao ser retratado.

66PEREIRA, Ana Paula; FREDERICO, Deison Fernando. *Apologia do encontro: arte e alteridade* In: concinnitas | ano 16, volume 02, número 27, dezembro de 2015, p. 27.

67PEREIRA; FREDERICO. 2015, p. 28. Apud. LARROCA. Jorge. 2002, p.21.

Penso que em proposições artísticas que desenvolvi anteriormente fui capaz de interferir no ambiente cotidiano dos participantes. No *Projeto Cor po*, também percebo a possibilidade de interferência no cotidiano em um contato intimista, interferência que fica evidente a partir do comportamento e da atitude dos participantes que em suas ações explicitam seus corpos como formas de linguagem própria.

3.2.1 O Jogo Das Variáveis

De acordo com Goffman, “quando um indivíduo chega à presença de outros, estes geralmente procuram obter informações a seu respeito ou trazem à baila a que já possuem”⁶⁸ Isto é perceptível no comportamento dos participantes do *Projeto Cor po*. Antes de cada encontro os participantes procuram obter o máximo de informações possível sobre a ação, por não saberem direito o que acontecerá. Cada informação que conseguem possibilita a criação e construção da personagem que vão vestir. Nesta busca o papel parece inverter. De interrogadores passam a testemunhas. Ao perguntarem sobre o processo, acabam por narrar as percepções que fazem de si, afirmando os papéis que serão representados em frente à câmera: o meu papel de “artista” condutor de uma proposição artística e o deles como espectador/ator⁶⁹.

Esta primeira impressão dada pelo participante parece definir como suas ações influenciarão a situação, mesmo que suas atitudes tenham sido ou não preestabelecidas para o encontro. São papéis de jogo que o próprio participante cria. Inicialmente esta atitude parece ter uma influência sobre seus comportamentos, mas isso se perde com o passar do tempo.

Parte da atuação dos participantes está diretamente envolvida na minha condução. Através do meu comportamento é que o participante se insere na obra, a exemplo de quando mostro como atirar as tintas sobre as telas de fundo. Neste contato, o movimento é realizado tanto por mim quanto pelo participante que acaba por se distrair com as pinceladas e as tintas e, sem perceber, começa a entrar em contato com seu corpo. Cabe ressaltar que neste momento inicial os participantes ainda estão vestidos.

Despir-se é talvez o momento mais complicado para a maioria dos participantes. Alguns se cobrem rapidamente de tinta, outros atuam para fugir desta

68GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*; Petrópolis: Vozes, 1983, p.11.

69Me aproprio dos termos utilizados por Erving Goffman para a narrativa, usando da perspectiva da representação teatral, pois o participante também é um ator/atuante na obra.

preocupação. Mas existem também aqueles que já se predispõem a ficarem nus. A relação com seus corpos é talvez a maior problemática. O corpo é a segunda imagem de representação do eu que o participante apresenta neste projeto. Através dele surgem várias problemáticas sociais e comportamentais. Por intermédio do corpo, parte das informações da imagem que projetamos para o mundo é expressa, assim como afirma o antropólogo David Le Breton:

O selo do domínio é o paradigma da relação com o próprio corpo no contexto contemporâneo. Todo corpo contém a virtualidade de inúmeros outros corpos que o indivíduo pode revelar tornando-se o arranjador de sua aparência e de seus afetos. O desinvestimento dos sistemas sociais de sentido conduz a uma centralização maior sobre si. A retirada para o corpo, para a aparência, para os afetos é um meio de reduzir a incerteza buscando limites simbólicos o mais perto possível de si. Só resta o corpo para o indivíduo acreditar e se ligar.⁷⁰

Segundo Le Breton, o corpo é portador de significado, se tornando mutável e alvo de consumo da sociedade contemporânea. Mesmo sendo único e individual, o corpo está carregado de significações, estas são representações do meio em que este corpo é inserido. Essas características estão diretamente ligadas às roupas, às marcas e aos adereços que o sujeito escolhe como vestimenta, decoro e estrutura de aparência social. Deixadas de lado na exposição do corpo nu. Tirar essa camada social do sujeito vai além de apenas expor seu corpo. É o modo de desarmar uma construção de imagem já dotada de informações. Tal pensamento pode ser encontrado junto a Maurice Merleau-Ponty

Obcecado pelo ser, e esquecendo o perspectivismo de minha experiência, eu o trato doravante como objeto, eu o deduzo de uma relação entre objetos. Considero meu corpo, que é meu ponto de vista sobre o mundo, como um dos objetos desse mundo. A consciência que eu tinha de meu olhar como meio de conhecer, recalco-a e trato meus olhos como fragmentos de matéria. Desde então, eles tomam lugar no mesmo espaço objetivo em que procuro situar o objeto exterior, e acredito engendrar a perspectiva percebida pela projeção dos objetos em minha retina. Da mesma forma, trato minha própria história perceptiva como um resultado de minhas relações com o mundo objetivo; meu presente, que é meu ponto de vista sobre o tempo, torna-se um momento do tempo entre todos os outros, minha duração um reflexo ou um aspecto abstrato do tempo universal, assim como meu corpo um modo do espaço objetivo.⁷¹

70LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Papirus Editora, Campinas, 2003, p.32

71MERLEAU-PONTY. 1996. p. 108.

Consequentemente, além de uma extensão de nossa existência o corpo também é tratado por nós como objeto. No entanto, existe um incômodo de ficarmos nus diante do outro. Nossa sociedade ocidental, apesar de cultuar o corpo, não ensina o sujeito a exibi-lo ou a realizar tarefas do cotidiano expondo-o. Permanece um estranhamento e irrefutável vergonha sobre o julgamento de nossos corpos. Merleau-Ponty aponta este tipo de comportamento da seguinte forma:

Comumente o homem não mostra seu corpo e, quando o faz, é ora com temor, ora com a intenção de fascinar. Parece-lhe que o olhar estranho que percorre seu corpo rouba-o de si mesmo ou que, ao contrário, a exposição de seu corpo vai entregar-lhe o outro sem defesa, e agora é o outro que será reduzido à escravidão. Portanto, o pudor e o despudor têm lugar em uma dialética do eu e do outro que é a do senhor e do escravo: enquanto tenho um corpo, sob o olhar do outro posso ser reduzido a objeto e não contar mais para ele como pessoa, ou então, ao contrário, posso tornar-me seu senhor e por minha vez olhá-lo, mas esse domínio é um impasse, já que, no momento em que meu valor é reconhecido pelo desejo do outro, o outro não é mais a pessoa por quem eu desejava ser reconhecido, ele é um ser fascinado, sem liberdade, e que a esse título não conta mais para mim. Dizer que tenho um corpo é então uma maneira de dizer que posso ser visto como um objeto e que procuro ser visto como sujeito, que o outro pode ser meu senhor ou meu escravo, de forma que o pudor e o despudor exprimem a dialética da pluralidade das consciências e que eles têm sim uma significação metafísica. O mesmo poderia ser dito do desejo sexual: se ele se acomoda mal à presença de um terceiro testemunho, se ele sente como um sinal de hostilidade uma atitude demasiado natural ou conversas muito indiferentes da parte do ser desejado, é porque quer fascinar e porque o terceiro observador, ou o ser desejado, se é demasiado livre de espírito, escapam à fascinação. Aquilo que procuramos possuir não é portanto um corpo, mas um corpo animado por uma consciência e, como o diz Alain, não se ama uma louca, exceto se já a amássemos antes de sua loucura. A importância atribuída ao corpo, as contradições do amor ligam-se portanto a um drama mais geral que se refere à estrutura metafísica de meu corpo, ao mesmo tempo objeto para o outro e sujeito para mim.⁷²

Como exemplo desta situação, é comum o participante utilizar de gestos e poses como artifícios, em uma tentativa de conter sua timidez, além do uso de suas mãos como moldes para o rosto, num esforço de trazer o olhar para o único fragmento de individualidade restante, desviando a atenção de outras partes de seu corpo. Neste contexto, o participante parece criar uma idealização do que espera dele mesmo em sua atuação. Uma tentativa de esconder seu constrangimento e fingir que não existe incômodo, como se buscasse o controle da situação.

72MERLEAU-PONTY. 1996. p. 230-231.

Neste processo, existe certo caráter de aceitação da timidez no olhar do participante, uma busca de reconhecimento e aprovação de seus esforços. Pode-se dizer que temos neste momento o respeito e a vergonha atuando de forma conjunta. É como se ao exercer seu papel de participante atuante na obra, o meu papel de “artista” ficasse mais evidente e, diante do “artista”, alimentasse a impressão de que suas representações são essenciais. Como apontado por Erving Goffman, a representação de um indivíduo “pode ser vista como um esforço para dar a aparência de que sua atividade nessa região mantém e incorpora certos padrões.”⁷³

Ressalto que o participante do projeto percebe a minha atuação como “artista”, e não deixa de estar correto, pois realmente visto o papel de artista, uso roupas características e preparo o ambiente como um ateliê, com pinceis e tintas. Mesmo que existam regras estipuladas por mim (como um roteiro a ser seguido), percebo que não sei exatamente tudo o que estou fazendo, ou que eu tenha controle da situação. Entretanto, a maneira como me porto, insinua para o participante que a atuação é verídica.

A minha interação com o participante e vice-versa se dá, principalmente, por intermédio das tintas, sendo incomum o contato físico direto. Porém, há casos em que o participante solicita que a distância entre os corpos seja reduzida, que um contato físico ocorra. Estes momentos me causam estranheza, uma vez que pareço infringir uma “regra”, ao invadir o espaço do outro. Erving Goffman indica esse posicionamento como requisitos morais, que seriam “(...) fins em si mesmos e presumivelmente se referem a regras que dizem respeito à não-ingerência nos assuntos dos outros, e à tranquilidade destes, regras concernentes a propriedade sexual, o respeito pelos lugares sagrados, etc.”⁷⁴ Nestes casos, o surpreendido sou eu com a decisão do participante. Não apenas por eles solicitarem o meu toque direto em seus corpos, mas também por desejarem que eu faça parte de seus ensaios, como também composição da obra.

Outra situação que merece ser destacada ocorre quando o participante busca se sentir mais à vontade, por uma mobilidade ativa e propositiva que faz pensar em uma verdadeira representação. Isso ocorreu em uma das ações quando o participante envolvido era um ator de teatro. Fato previamente conhecido por mim. Este participante assumiu uma personagem e agia da mesma forma do início ao fim, como se nada o afetasse, desde a exposição de seu corpo nu, sua interação com as tintas que eram

73GOFFMANN, 2006. p.102.

74Idem. 2006, p.102.

atiradas às poses quando percebia que seria fotografado. Se a intenção do projeto fosse apenas produzir um ensaio fotográfico, este teria sido o encontro ideal. Entretanto, em momento algum revelei que minha intenção era o registro da mudança de seu comportamento. Fato que surpreendeu o participante quando apresentei meu real intento. O participante então, me revelou que possivelmente teria agido de forma diferente, ou que não teria participado da ação, caso soubesse das minhas intenções desde o princípio.

A situação descrita acima me faz pensar na questão da representação social. Goffman aborda a representação social a partir de dois tipos: a verdadeira e a falsa. A verdadeira estaria ligada à espontaneidade do sujeito, intenções sinceras e sem preparações. A falsa seria aquela em que o sujeito dotado de certa informação já preestabelecida, criaria uma personagem social para sua atuação:

Inclinamo-nos a considerar as representações verdadeiras como uma coisa não organizada propositadamente, sendo produto não intencional da resposta inconsciente do indivíduo aos fatos, na situação. E tendemos a julgar as representações tramadas como algo que foi pessoalmente montado – um elemento falso colado ao outro, uma vez que não há uma realidade à qual os elementos o comportamento fossem a resposta direta.⁷⁵

Acredito que no *Projeto Cor po*, os participantes podem ser “sinceros – ou insinceros, mas sinceramente convencidos de sua sinceridade.”⁷⁶ Mesmo que o participante esteja atuando, ele acredita sinceramente que a atuação é a melhor escolha para aquela situação. A única ressalva a esse tipo de representação, é que ele está mais ligado ao mundo fora do ambiente proposto, do que o da ação em si. Acredito que quando isso acontece o participante não foi capaz de abstrair totalmente as coisas que o ligam ao mundo externo, ficando evidente uma preocupação acerca do que o mundo pensará sobre os resultados das imagens ali geradas.

Pode-se também compreender que, talvez o participante esteja ali apenas para realizar a ação proposta, e não expor características suas. Também é possível pensar que o participante se sinta influenciado por minha conduta e, por isso, não lide com a situação de uma forma mais expressiva. Para o participante é apenas apresentado uma situação particular e de ação específica, não lhe sendo proposto como deve se portar ou lidar com a mesma.

75GOFFMAN, 2006. p. 70

76Idem. 2006, p.70.

Neste caso, a maior referência de comportamento é a figura do artista. Se não fica evidente que sua participação tem maior liberdade, o participante pode facilmente sofrer interferência em seu comportamento.

Assim, o *comportamento* acha-se escondido pelo reflexo, a elaboração e a informação dos estímulos, por uma teoria longitudinal do funcionamento nervoso, que por princípio faz corresponder a cada elemento da situação um elemento da reação. Assim como a teoria do arco reflexo, a fisiologia da percepção começa por admitir um trajeto anatômico que conduz de um *receptor*; determinado por um *transmissor* definido, a um centro registrador, também ele especializado. Dado o mundo objetivo, admite-se que ele confia aos órgãos dos sentidos mensagens que devem então ser conduzidas, depois decifradas, de modo a reproduzir em nós o texto original. Onde, em princípio, uma correspondência pontual e uma conexão constante entre o estímulo e a percepção elementar.⁷⁷

Estas são algumas características que tornam cada ensaio singular, uma vez que não é possível prever qual será a reação de cada participante, mesmo que exista uma espécie de roteiro a ser seguido. Pode-se dizer que esta singularidade fica mais explícita através da interação participante/tela. O participante pode até dissimular sua atuação, mas não sua relação com a tela. Nela, ficam evidentes suas formas de se relacionar com a obra. A tela se torna o cenário onde se alimenta a impressão dada pelo participante. Nesse caso acredito que a tela seja a terceira representação do eu por onde o participante se expressa.

A tela não é apenas um pano de fundo para a ação. Ela é portadora de sentidos dos participantes. Esse objeto acaba por servir como um espaço de manutenção de controle do participante, que tende a se comparar com o mesmo. Na tela são criadas composições de cores, sendo comum aos participantes o desejo de reproduzir o que ocorre ali em sua pele. O inverso também aparece. Marcar na tela as partes do corpo. Um esforço para tornar a tela uma figura identificável como também um registro de sua participação.

A tela também é uma delimitadora de região e de tempo, um meio de comunicação e uma barreira de percepção. É o meio pelo qual o participante se representa. Ela é basicamente o palco da ação. Nas palavras de Goffman:

Quando uma representação é feita, usualmente ocorre numa região extremamente limitada, à qual são muitas vezes acrescentados limites relativos ao tempo. A impressão e compreensão criadas pela representação

⁷⁷MERLEAU-PONTY, 1996. p. 28-29.

tenderão a saturar a região e a duração do tempo de modo que qualquer indivíduo colocado nesta multiplicidade espaço-temporal estará em condições de observar a representação e ser guiado pela definição da situação que a encenação alimenta.⁷⁸

Vinculado à tela e à “situação” estão as cores. Sua escolha é preestabelecida pelo próprio participante. Três cores com as quais o participante se identifica, por qualquer critério ou juízo de gosto. Por meio das cores é possível uma mudança física ou de ambiente. As cores, manifestadas como tintas, são como fios condutores pelos quais o projeto se mobiliza como 'ação artística' para o participante. É onde o aspecto lúdico e pictórico se manifestam.

Por natureza fazemos associações com as cores. Elas estão presentes no nosso dia a dia, nas roupas que usamos, nos lugares por onde andamos e no que comemos. As cores estão presentes em nossa memória afetiva. É por meio delas que a ação se faz. Que o não palpável toma forma e a timidez se desfaz.

As cores se tornam, objetos estéticos do acontecimento. Sua escolha faz parte da representação pela qual o participante quer expor de si. Uma maneira de deixar ser afetado. Nessa perspectiva do *eu*, o participante usa do subterfúgio das tintas para através do visível tornar sua representação do sensível palpável. Nas palavras de Merleau-Ponty:

Mas a sensação, uma vez introduzida como elemento do conhecimento, não nos deixa a escolha da resposta. Um ser que poderia sentir — no sentido de coincidir absolutamente com uma impressão ou com uma qualidade — não poderia ter outro modo de conhecimento. Que uma qualidade, que uma superfície vermelha signifique algo, que ela seja, por exemplo, apreendida como uma mancha sobre um fundo, isso significa que o vermelho não é mais apenas essa cor quente, experimentada, vivida, na qual eu me perco, que ele anuncia alguma outra coisa sem a conter, que exerce uma função de conhecimento e que suas partes em conjunto compõem uma totalidade à qual cada uma delas se liga sem abandonar seu lugar. Doravante o vermelho não me é mais apenas presente, mas ele me representa algo, e aquilo que ele representa não é possuído como uma "parte real" de minha percepção, mas apenas visado como uma "parte intencional".⁷⁹

Assim se dá a relação do participante com suas cores. Ele atribui sentido e qualidades às suas escolhas, mudando sua relação com as tintas. É pela cor/tinta que o participante esquece a sua nudez, focando a atenção na tela. Surge em seu corpo um

78GOFFMAN, 2003. p. 101.

79MERLEAU-PONTY, 1996. p. 35-36.

novo interesse no processo de sua própria representação, ele se distrai. O corpo deixa de ser fragmento de incômodos e o participante passa a sentir-se confortável com o que vê.

É aqui que a capacidade de representação se transforma em algo além de si. Onde as ilusões e impressões são construídas e desconstruídas. Onde imperfeições acerca do trato com o pensamento sobre o próprio corpo, tão dotado de culpa social, são reveladas. É o momento em que o participante pode rever sua apresentação, mesmo que inconscientemente, reprimindo suas expressões ofensivas, descontraindo e abandonando uma postura tão acanhada. Comumente, essa relação dá-se mediante a cooperação das representações participante/artista que se inclinam a um relacionamento íntimo. Evidencia-se uma mudança de comportamento em seus sorrisos, de um lidar com a situação, de estar à vontade. O ensaio se torna uma brincadeira, a artimanha do jogo.

Acredito que aqui ocorre a criação da memória afetiva no participante exatamente pela capacidade de “perceber-se” na obra. Para tal, supõe-se criar algo que não está presente em suas experiências anteriores, mas que por meio da “recordação” muda seu comportamento, sendo capaz de alterar a estrutura da imagem que vinha fazendo de si.

Perceber não é experimentar um sem-número de impressões que trariam consigo recordações capazes de completá-las, é ver jorrar de uma constelação de dados um sentido imanente sem o qual nenhum apelo às recordações seria possível. Recordar-se não é trazer ao olhar da consciência um quadro do passado subsistente em si, é enveredar no horizonte do passado e pouco a pouco desenvolver suas perspectivas encaixadas, até que as experiências que ele resume sejam como que vividas novamente em seu lugar temporal. Perceber não é recordar-se.⁸⁰

O conjunto das ações: tela, cor, lançar de tintas, colaboram com o apagamento dessa 'recordação'. Em outras palavras, trata-se da criação de uma atenção do sujeito para o ambiente da obra.

O comportamento do participante passa de uma representação a ser exibida para um comportamento mais informal. Ele já não é mais alguém que está ali para seguir orientações, mas um agente que atua com reciprocidade nas decisões tomadas. Este tipo de comportamento é apresentado por Goffmann como tido pela intimidade nos bastidores do teatro:

80MERLEAU-PONTY, 1996. p. 47-48.

A linguagem dos bastidores consiste no emprego recíproco do primeiro nome, nas decisões tomadas em comum, na irreverência, francas observações de ordem sexual, queixas minuciosas, fumar, trajes comuns grosseiros, postura “desleixada” no sentar e estar de pé, uso de linguagem dialetal ou abaixo do padrão, resmungos e gritos, agressividade e “caçoadas” jocosas, desconsideração pelos outros em atos de pouca importância, mas potencialmente simbólicos, atitudes físicas menos importantes como zumbidos, assobios, mascar goma, dentadas, arrotos e flatulência. (...) Em geral, portanto, a conduta dos bastidores é aquela que admite pequenos atos, que podem facilmente ser tomados como símbolos de intimidade e desrespeito pelos outros (...).⁸¹

Ressalto também outras situações como os participantes que se tornam irritados, que se queixam ao sustentar suas poses; que procuram desculpas por causa de aspectos físicos que os incomodam; que começam a conversar demasiadamente; posturas que assumem após se encontrarem mais relaxados ou se sentirem mais íntimos. Essa intimidade está ligada a uma conduta a que Goffman chama de 'segredo estratégico', o vínculo de confiança estabelecido em determinadas situações onde algo de particular é revelado apenas a algumas pessoas. No caso, é a informação trocada entre os atuantes da ação, artista e participante. Por intermédio delas pode se criar informações afetivas ou destrutivas. As informações afetivas levam ao conceito já debatido sobre irmandade através da experiência, enquanto as destrutivas estão relacionadas a ações insignificantes ou inadvertidas que podem às vezes transmitir impressões inapropriadas.

A ação ocorre mediante a imersão e entrega do participante na atividade exercida. Absorvido em uma atitude espontânea e isenta de cálculo, um envolvimento em sua tarefa bem-sucedida. Quase que em uma atuação disciplinar, sem distrações exteriores, de maneira jocosa com a situação. Uma entrega do participante com a circunstância.

Acredito que este momento de entrega e distração seja para ambos, artista e participante, o instante em que os papéis se confundem. As opiniões do participante passam a reger a situação. Suas escolhas se mostram mais evidentes, tornam-se coautores da obra. O participante ganha autonomia e confiança nas suas decisões. Surgem, então, imagens tiradas de seus próprios pontos de vista.

A ação se assemelha ao ato da criança que brinca, mas que leva a brincadeira a sério e acaba por se perder no tempo cronológico. Torna-se jogo assim como se torna

81GOFFMAN, 2003. p. 120, 121.

linguagem. Uma linguagem própria presente apenas entre o participante e o artista. Ou nas palavras de Agamben:

O sujeito — assim como o autor, como a vida dos homens infames — não é algo que possa ser alcançado diretamente como uma realidade substancial presente em algum lugar; pelo contrário, ele é o que resulta do encontro e do corpo-a-corpo com os dispositivos em que foi posto — se pôs — em jogo. Isso porque também a escritura — toda escritura, e não só a dos chanceleres do arquivo da infâmia — é um dispositivo, e a história dos homens talvez não seja nada mais que um incessante corpo-a-corpo com os dispositivos que eles mesmos produziram — antes de qualquer outro, a linguagem. E assim como o autor deve continuar inexpresso na obra e, no entanto, precisamente desse modo testemunha a própria presença irreduzível, também a subjetividade se mostra e resiste com mais força no ponto em que os dispositivos a capturam e põem em jogo. Uma subjetividade produz-se onde o ser vivo, ao encontrar a linguagem e pondo-se nela em jogo sem reservas, exhibe em um gesto a própria irreduzibilidade a ela.⁸²

O participante revela que a linguagem singular ali presente é capaz de gerar uma mudança em seu comportamento, tanto com a obra quanto com a imagem que carrega de si. Mudança que surge simplesmente pelo fato de ter que se adaptar ao novo ambiente. A linguagem se torna então “*manifestação, uma revelação do ser íntimo e do elo psíquico que nos une ao mundo e aos nossos semelhantes.*”⁸³

82AGAMBEN, 2007, p. 56-57.

83MERLEAU-PONTY, 1996, p. 266.



Figura 15 – *Projeto Cor po*.
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 16 – *Projeto Cor po*.
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 17 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 18 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 19 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 20 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 21 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 22 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 23 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 24 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 25 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 26 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 27 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 28 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 29 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 30 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.

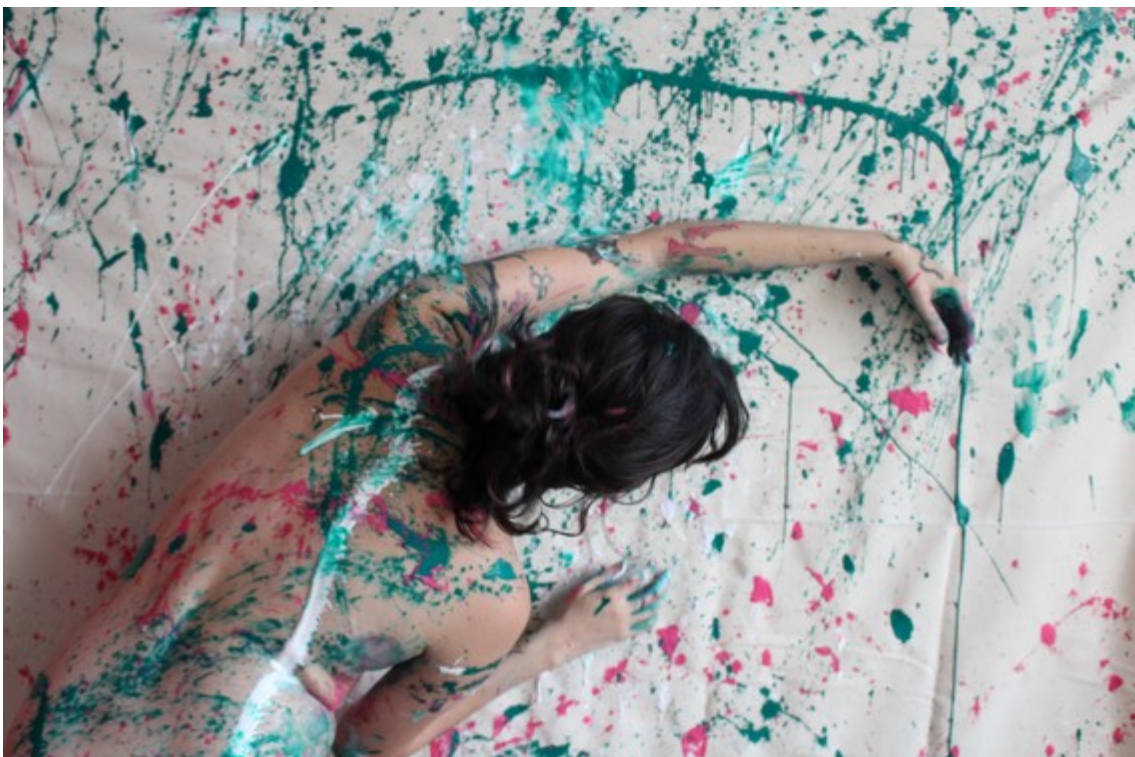


Figura 31 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 32 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 33 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 34 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 35 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 36 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 37 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 38 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 39 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.

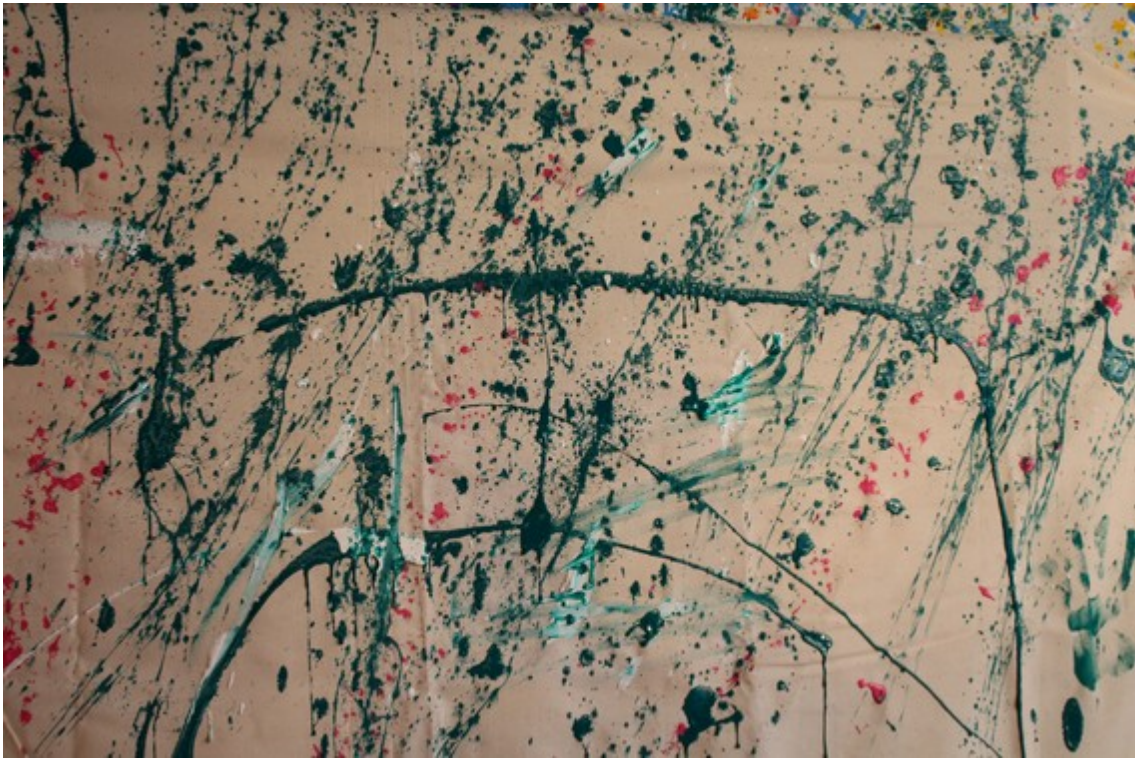


Figura 40 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 41 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 42 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 43 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 44 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 45 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 46 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 47 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 48 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 49 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 50 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 51 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.



Figura 52 – Projeto Cor po.

Fonte: Arquivo pessoal.



Figura 53 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.

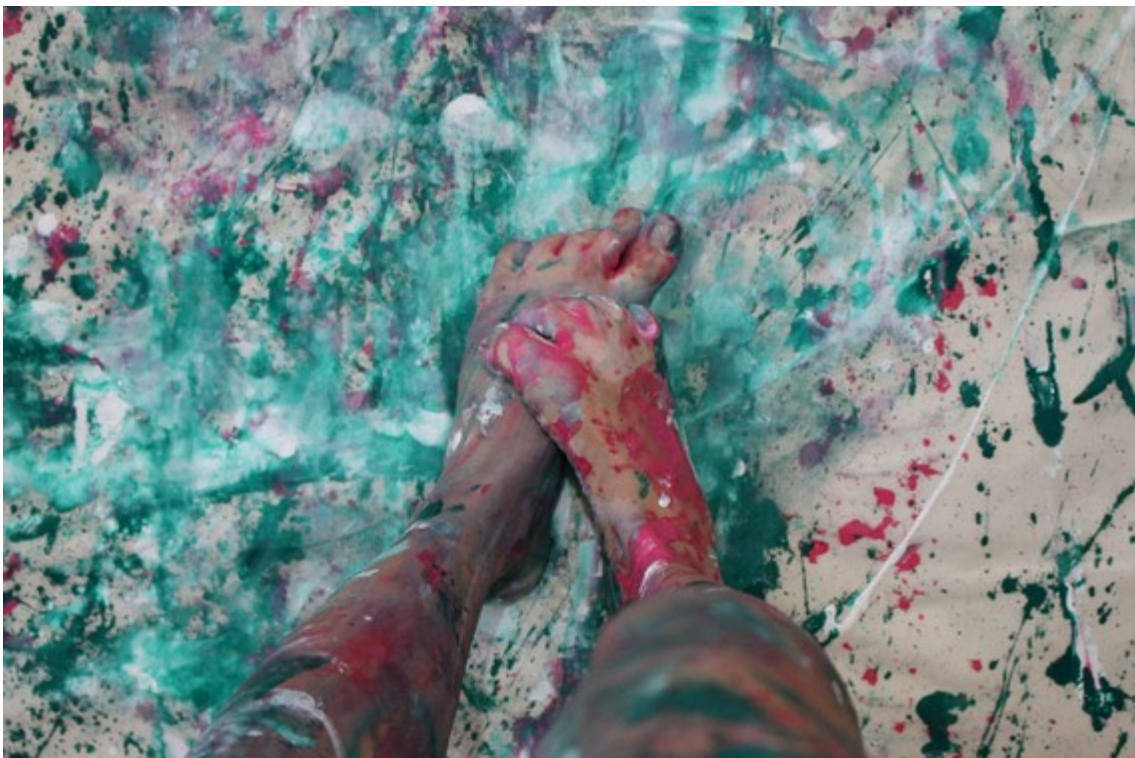


Figura 54 – *Projeto Cor po.*

Fonte: Fotografia do autor.



Figura 55 – *Projeto Cor po.*
Fonte: Fotografia do autor.

3.2.2 O Narciso, o Outro e o Eu Ideal

As mentiras da arte são tantas...

*São plantas artificiais, artificios que usamos para sermos (ou parecermos) mais reais, um pedaço do paraíso, uma estação no inferno, uma soma muito maior do que as partes(...)*⁸⁴

Na obra *Projeto Cor po* em processo, uma mudança de comportamento dos participantes pode ser percebida no contato direto com sua imagem no espelho e a imagem fotográfica gerada pelo visor da câmera digital. A possibilidade de ver na íntegra a mudança de seus corpos faz com que o olhar dos participantes mude de maneira bastante inesperada. Considero este o quarto momento acerca da 'imagem do eu' no decorrer do projeto. A possibilidade do olhar de si e o do outro sobre a imagem que criamos de nós mesmos:

É sobretudo o olhar que torna possível conhecer o outro e se conhecer, definir o contorno das várias partes do corpo, e só através do olhar no espelho é que se pode conhecer o próprio rosto. É efetivamente através do olhar que se cria a imagem de si; imagem especular, criada a partir do ato de olhar a si próprio no espelho, de olhar para o outro, do olhar do outro. Toda imagem é por si mesma enganosa, fugaz, fugidia, ilusória. Além disso, tanto nossa visão de nós mesmos –nossa imagem – como nossa visão do mundo refletem nosso ponto de vista, nosso estar no mundo.⁸⁵

É perceptível a relação com o reflexo visto do espelho, como se ali estivesse outra pessoa diante do participante, uma dificuldade em reconhecer a si e uma certa surpresa diante desta constatação. Percebe-se o quão presos à imagem que criamos de nós afeta nosso comportamento. Mas, principalmente, o quanto nosso olhar é limitado a recortes. Como se a imagem que construíssemos fosse limitada pelo tamanho dos espelhos que encontramos na vida, criando um corpo despedaçado.

Lacan apresenta este tipo de comportamento como "Estádio do Espelho": dos seis aos dezoito primeiros meses de vida, a criança se reconhece através da percepção de espaço, das limitações de seus braços e pernas, além de reconhecer seu reflexo pelo espelho. Acompanhada de outro alguém, ela se olha, e olha o outro no intuito de que o

84 GESSINGER, H. **Problemas... sempre existiram.** *Gessinger, Licks & Maltz*: 1992: Estúdios BMG: Rio de Janeiro: Duração 51:45: Formato(s) LP, CD.

85 CAMPOS, Sônia Cury da Silva. *A imagem corporal e a constituição do eu.* Reverso, Belo Horizonte, v. 29, n. 54, p.63-69, set. 2007, p.64.

outro admita a existência de seu reflexo, apontando que desde a infância somos influenciados pelo olhar do outro na construção do eu.⁸⁶

No ser humano, no final das contas, parece que esse é o único ponto que subsiste. Ele desempenha o seu papel, e o faz na medida em que é enganador e ilusório. E nisso que ele vem em socorro de uma atividade à qual, desde logo, o sujeito só se entrega por ter de satisfazer o desejo do Outro, e portanto, almejando iludir esse desejo. Esse é todo o valor da atividade jubilatória da criança diante de seu espelho. A imagem do corpo é conquistada como algo que, ao mesmo tempo, existe e não existe, e em relação ao qual ela situa seus próprios movimentos, bem como a imagem daqueles que a acompanham diante desse espelho.⁸⁷

Ao lidar com sua imagem diante do espelho o participante do *Projeto Cor po* tem uma reação de espanto e até de aceitação. É como se todas as questões que o incomodavam acerca de seu corpo sumissem e se tornassem outras, como no conto “O Espelho” de Guimarães Rosa. Em sua narrativa, o autor, por muito tempo sem enxergar sua própria imagem se surpreende com o que é visto diante de seu reflexo.⁸⁸

Existe por parte dos participantes do *Projeto Cor po* algumas interrogativas, tais como: “será que este corpo é um corpo aceitável a ser exposto? Será que notarão meus defeitos físicos?”. Estes questionamentos parecem desaparecer diante 'do outro' que surge no espelho. É como que ao 'vestirem-se' de tinta pudessem aceitar seus corpos para além de suas preocupações sociais dotadas de pensamentos a respeito do outro. E, mais do que como recortes, compreendessem seus corpos como um todo.

Esta nova representação parece criar um vislumbre e uma fissura no padrão da imagem que o participante tinha antes de ocorrer a ação. Ela se manifesta pela liberdade da identidade pré-moldada, surgindo por meio de um movimento de passagem, materializando um afeto pela nova figura diante do espelho. Dá-se suporte a uma afinidade na qual o participante parece também não compreender. Como se os defeitos que tanto tentava esconder acabassem por sumir de seu olhar. Distraído com suas tintas, cores, e composição ímpar, que se mistura em seus cabelos, pele, pintas, unhas e dentes configurando uma nova epiderme que se apresenta como um novo sujeito.

Em minha reflexão, retomo aqui o conto de Guimarães Rosa. Sua personagem, que alerta ao leitor sobre os temores presentes nas imagens dos espelhos, conta um fato

86LACAN, J. (1999). *O seminário livro 5: as formações do inconsciente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Original publicado em 1957-1958).

87Idem, 1999, p. 233-234.

88ROSA, J. G. (1988). *Primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1962.

passado em sua mocidade. Ao se deparar com uma figura humana desagradável e repulsiva, descobre que não passava de seu reflexo. Devido a tal fato, passou a procurar pelo “eu por de trás de mim”⁸⁹. A figura para além dos preconceitos sociais presentes no primeiro olhar com espelho. Isto o leva a indagar e rever aquilo que realmente aparece diante da personagem. Assim, recriando sua imagem e se identificando com uma nova que, na realidade, sempre esteve ali. Esta foi a impressão que tive de cada ensaio sempre que um participante teve de lidar com sua réplica. O que se assemelha também, a meu ver, ao mito de Narciso, cuja personagem, ao ver seu próprio reflexo, 'o outro' que na verdade ele, acaba por se apaixonar por sua imagem. Ao me aproximar da referência ao conto de Narciso, não busco associações com a ideia de 'narcisismo'. O participante *do Projeto Cor po*, ao se deparar com uma imagem que não lhe parece familiar, se surpreende. E assim como o rio desaparece para Narciso naquele momento de admiração, a minha existência desaparece de cena para o participante.

Ter um espelho à disposição do participante não foi uma estratégia pensada para a experiência do *Projeto Cor po*, foi apenas um feliz acaso. Também chamo a atenção que este outro que o participante admira é uma figura inesperada, distante daquele primeiro eu que ele construiu durante nossa conversa. Talvez essa ocasião inesperada seja um momento a ser destacado em toda a ação. Configura-se como um momento de não atuação do participante. Ele não está mais ali como espectador que interage, mas sujeito perplexo que admira. Seu olhar não está mais limitado a minha pessoa, mas em seu momento. Aqui talvez ocorra o auge do jogo, o inesperado, a imersão, o vislumbre, o momento em que o participante é atravessado por ele mesmo. Como se seu reflexo sem os adornos sociais intensificasse o seu sujeito e o outro que o encara no espelho fosse mais real do que o real. O participante parece se dar conta de que ele não é só uma pessoa que terá sua imagem modificada, mas alguém que expõe coisas que não sabia que estavam ali. Sua reação também demonstra uma suspeita em relação ao meu conhecimento sobre esse 'outro' que aparece como resultado final. Parafraseando Mariana Lage, “Cláudio 'percebe que Hamlet sabe que Cláudio sabe que Hamlet sabe das torpes verdades'”⁹⁰. É o momento de 'revelação' em que o participante toma consciência daquilo que só eu, o único outro presente na ação vê, e como Cláudio, na peça Hamlet de Shakespeare “ele sabe que eu sei que ele sabe”.

89ROSA,1962/1988, p. 68

90LAGE, Mariana. *Tudo sendo dado: sobre imagens readymades, espelhos e triangulações. Viso : Cadernos de Estética Aplicada*, v. XI, p. 165-177, 2016, p.167.

Num complexo jogo de espelhos, o rei Cláudio é o espectador privilegiado de Hamlet, é para ele que se revela “o reflexo” daquilo difícil ou impossível de se ver. Nessa perspectiva, Cláudio é o espectador-rei. Poderíamos dizer que ele é o único que detém a chave da interpretação, do porquê de toda a encenação de *Morte de Gonzaga*. É para ele, pois, que se encena, para lhe dizer: “eu sei”, mas, não somente isso, trata-se de evidenciar: “eu sei que você sabe que eu sei”. Um complexo jogo de reflexos que tem a peça como ponto de triangulação e como evidência de uma superfície refletora entre o real e a imagem refletida.⁹¹

Neste momento de identidade com o espelho, o participante deixa de ser objeto na ação para ser sujeito, pois até então, apesar de coautor, seu papel também era de objeto de construção e de certo voyeurismo de minhas ações sobre seu corpo.

Essa mudança de comportamento na atitude do participante me faz crer que naquele momento exista um apagamento das influências externas a respeito do próprio olhar do sujeito, mudando sua própria perspectiva. Pensamento este que pode ser comparada com o discurso de Merleau-Ponty acerca da perspectiva da relação de nossos corpos com o mundo dos objetos.

Não apenas a permanência de meu corpo não é um caso particular da permanência no mundo dos objetos exteriores, como ainda a segunda só se compreende pela primeira; não apenas a perspectiva de meu corpo não é um caso particular daquela dos objetos, como também a apresentação perspectiva dos objetos só se compreende pela resistência de meu corpo a qualquer variação de perspectiva. Se é preciso que os objetos me mostrem sempre somente uma de suas faces, é porque eu mesmo estou em um certo lugar de onde as vejo e que não posso ver. Se todavia creio em seus lados escondidos como também em um mundo que os envolve a todos e que coexiste com eles, é enquanto meu corpo, sempre presente para mim e entretanto envolvido no meio deles por tantas relações objetivas, os mantém em coexistência com ele e faz bater em todos a pulsação de sua duração. Assim, a permanência do corpo próprio, se a psicologia clássica a tivesse analisado, podia conduzi-la ao corpo não mais como objeto do mundo, mas como meio de nossa comunicação com ele, ao mundo não mais como soma de objetos determinados, mas como horizonte latente de nossa experiência, presente sem cessar, ele também, antes de todo pensamento determinante.⁹²

Este recorte do espelho se difere das imagens geradas pela câmera que também colaboram com essa nova representação que o participante tem de si. Na perspectiva fotográfica, a relação do participante com a visão do próprio corpo dá-se como objeto, diferente da experiência espacial do ir e vir. Entretanto, neste ponto de vista, o participante permanece à margem de suas percepções, enquanto a imagem do seu

91LAGE, 2016, p. 167.

92MERLEAU-PONTY, 1996, p. 136-137.

próprio corpo parece não lhe pertencer, pois, ainda que representado pela câmera, este é um ponto de vista atrelado ao meu olhar.

Ao fazer uso da fotografia me torno o criador de uma realidade que existe por intermédio da imagem. Ainda que o participante faça parte deste processo, as ideias que o estruturam partem de minha pessoa, pois determino como a ação deve acontecer, o que será utilizado, quem a executará e qual olhar administrará as imagens produzidas. Temos então dois pontos: o olhar do participante que vê e participa da criação dessas imagens e meu olhar para o participante que também está presente na fotografia. Assim, a obra não só reflete aquele que participa, mas aquele que a produz. O retrato passa a ser não apenas a imagem do participante, mas, aquela que também se manifesta no fazer artístico.

É preciso ressaltar que ainda que eu não fosse o fotógrafo, diante da câmera estão expressas as características que compõem a obra: participante, ambiente, atuações, construções de interações e relações produzidas. A fotografia pode também ser tomada como um registro do palco cênico de uma ação.

Ao construir a obra como imagem, acabo por não me importar com a veracidade ou a credibilidade da experiência decorrida sobre o participante, instituindo o espaço cênico da ação como ficção. Nesse jogo ficcional estabeleço a relação do participante com o ambiente e suas interações pelo meu imaginário. Porém, ao me posicionar não só como diretor das ações, mas como gerador dessas imagens, acabo por criar uma espécie de autorretrato. O que resulta numa apresentação de mim no momento da criação. Neste autorretrato não trato exatamente da apresentação de meu corpo físico nas imagens, mas como diria Buren, das características identificáveis da obra que me fazem reconhecível.⁹³

Essas características fotográficas colaboram com a criação da esfera performática da ação via imagem, como nas palavras de Osmar Gonçalves e Isabelle de Moraes:

A relação performativa que se estabelece na configuração, preparação e realização de um evento fotográfico de produção da imagem humana diria respeito, segundo Richard Shusterman (2012), a uma dimensão da fotografia comumente negligenciada. Território complexo, de múltiplas possibilidades de apreciação e experiência artística e estética, ela não se reduziria ao seu aspecto material de objeto físico e estático: a foto, produto final ao qual é comumente associada. Como processo performático, envolveria dimensões

93 BUREN, Daniel In: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória (Org.), 2006.

experienciais que intensificariam sua qualidade ritualística, dramática, e que demandariam habilidades somáticas mais avançadas manifestadas por meio dos elementos centrais do contexto fotográfico: fotógrafo e sujeito fotografado. A *mis-en-scène* do fotógrafo com sua câmera e com o sujeito retratado; a assumida pelo sujeito fotografado em autoapresentação diante da câmera ou em comunicação com o fotógrafo; em uma coreografia de poses e gestos, transformariam o palco circunscrito da situação fotográfica, transfigurando-a em um acontecimento experiencial performático.⁹⁴

Acredito que o participante tenha consciência que na fotografia ele se torna objeto da ação, pois ao ser fotografado, põe-se a posar, muda sua postura, cria-se outro. O participante, imagina-se pelo visor criando uma expectativa, e dela, um não saber agir. Ainda assim, o participante espera que o que seja retratado constitua o seu “eu”. Ressalto aqui uma reflexão de Roland Barthes:

Diante da objetiva, sou ao mesmo tempo: aquele que eu me julgo, aquele que eu gostaria que me julgassem, aquele que o fotógrafo me julga e aquele que ele se serve para exibir sua arte. Em outras palavras, ato curioso: não paro de me imitar, e é por isso que, cada vez que me faço (que me deixo) fotografar, sou infalivelmente tocado por uma sensação de inautenticidade, às vezes de impostura (como certos pesadelos podem proporcionar). Imaginariamente, a Fotografia (aquela de que tenho a *intenção*) representa esse momento muito sutil em que, para dizer a verdade, não sou nem sujeito nem um objeto, mas antes um sujeito que se sente tornar-se objeto (...).⁹⁵

O participante compreende que nas imagens fotográficas não estão realmente registradas as sensações por ele vividas. A fotografia passa a ser cópia dos acontecimentos passados, um fragmento das minhas ações e do participante. Entretanto, por meio da mesma, o participante pode observar coisas que também sua visão não alcançava, uma veracidade dos acontecimentos. Também através da fotografia se atesta o que realmente aconteceu. Nela se encontra a possibilidade de um estar presente, não rememorando o passado, mas fortalecendo a lembrança das sensações que aquele corpo presente sentiu.

Existe ainda uma característica que torna o uso da fotografia interessante para a obra: fotografar o corpo não é o mesmo que um objeto. O corpo se constitui como matéria biológica em constante transformação no ambiente e espaço. Um corpo

94GONÇALVES, Osmar; MORAIS, Isabelle de. *Autorretrato: a fotografia em performance*. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos, Vol. 18 Nº 1 - janeiro/abril 2016. SEER Unisinos. São Leopoldo, RS, 2016, p. 11.

95BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Trad.: Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984, p. 27.

fotografado há um ano, não é mais o mesmo no presente. Ele se torna uma imagem em movimento. Nas imagens pode-se evidenciar os diferentes estados corporais apresentados pelo participante, sendo a própria imagem deste corpo uma possibilidade de comunicação para com o mundo. Imagens que revelam uma representação do participante diante de uma determinada situação, que acabam por revelar em seu comportamento atitudes pessoais, imagens que acabam por enunciar algo.

Imagens enunciativas apresentam-se por meio de ações do corpo, —noticiam estados e percepções, tornam explícitos e visíveis os processos relacionais desse corpo com o ambiente e que, sob determinadas opções artísticas e estéticas, evidenciam comportamentos, pensamentos, ideias, proposições subjetivas e culturais.⁹⁶

A perspectiva daquilo que vemos de nós mesmos é limitada, tanto pela noção de espaço de nossos corpos, quanto do enquadramento que os espelhos podem nos fornecer. O olhar da câmera enquadra o corpo do participante no olhar do outro. Esse fato se torna relevante, pois, a relação que temos com nosso corpo está diretamente ligada à relação com o outro. O que vestimos, o que comemos, quem nos olha, a quem damos satisfação, a quem seduzimos, porque fazemos algo. Nossa cultura, nossa história, sempre parte do ponto de vista do outro. É um outro que nos conta histórias, que narra os fatos.

Não estamos acostumados a lidar diretamente com o próprio corpo realmente, mas antes o corpo baseado no olhar do outro. É o corpo do outro que vemos, com o qual interagimos e o qual desejamos. É baseado no outro que construímos nossa identidade. No entanto, através da perspectiva da câmera, esse corpo torna-se também objeto de desejo do próprio participante, mais do que de outro corpo. A imagem da câmera oferece essa outra perspectiva. Coloca em evidência aquilo que o participante não pode ver. Colabora com sua construção de imagem de Narciso.

Este percurso cria uma desconstrução e construção da primeira imagem que o participante tinha em seu imaginário, de um 'eu ideal'. Esse 'eu ideal' não se perde de fato. Ele acaba retratado na tela branca inicial, pois durante o ensaio existe uma retomada da mesma.

96COUTINHO, Laura Pacheco. *DANÇA, PERFORMANCE E ARTES VISUAIS: IMAGENS E DISCURSOS DO CORPO*. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Dança – Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, UFB, 2011, p. 48.

No início da ação o participante olhava para a tela e desejava que os elementos presentes nela estivessem em seu próprio corpo. No final da ação, após olhar o seu corpo coberto de tinta e se extasiar com sua nova imagem, o participante interfere na tela para que a mesma se aproxime da imagem que ele mesmo se tornou. A tela acaba por ser uma representação de todas essas mudanças presentes no participante: de um eu ideal e de influências do outro. Trata-se de referências do mundo externo e até o nascimento de uma nova representação: à imagem de um Narciso.

4 FRUTO, OU, MONTANDO O QUEBRA-CABEÇAS

O *Projeto Cor po* surgiu na intenção de produzir 10 propostas artísticas que envolvessem um mesmo público, inspirado em Beuys e na capacidade modificadora no sujeito que o artista educador é capaz de provocar por meio da arte. Na busca de novos métodos, também fui influenciado pela perspectiva de Lev Vygotsky e seus experimentos com crianças sobre o caráter formador da mente.⁹⁷

Vygotsky foi um psicólogo que se interessou pela formação, desenvolvimento do sujeito e as influências que o mesmo recebe de suas interações sociais e ambiente. Estas influências estão ligadas à cultura e relações em que é criado: sua família, escola, seu contexto histórico-social ao qual é inserido. Questões que estão diretamente ligadas aos julgamentos, escolhas e comportamentos. Nelas o sujeito internaliza seus modos de conduta, vestimenta, regras sociais e linguagens. Vygotsky apresenta a ideia de que o sujeito não é passivo ao meio em que vive, mas que é ator e modificador desse meio. Ele é influenciado e influencia seu meio.

Parte de minha inquietação surgiu ao observar, ainda nas primeiras ações, o comportamento isolacionista de certos participantes/observadores. Ao tentar compreender o porquê de determinadas atitudes tomadas pelos mesmos, como por exemplo: a preocupação com o julgamento levando em muitos casos a uma não participação; a influência daqueles que não participavam ativamente, mas que através de suas falas incitavam os participantes atuantes a tomarem certas atitudes; as críticas atreladas a um determinado juízo de gosto pessoal que consideravam as ações como ato de vandalismo e não como proposição artística.

Acabei por comparar este tipo de posicionamento (não pensar sobre determinadas atitudes tomadas), com o conceito de poder disciplinar apresentado por Michel Foucault. Em seu livro *Vigiar e Punir*, Foucault, aborda formas de poder impostas ao sujeito por intermédio de um policiamento social, que inseridas desde o período medieval por métodos punitivos, visam a regulação e a vigilância de comportamentos e atitudes que atuam sobre suas escolhas e até sobre o corpo.⁹⁸

Foucault analisa o desenvolvimento dos métodos de punição que foram se tornando intrínsecos na sociedade por vieses políticos, relações de poder, espaço e objetos. Desse modo, demonstra a mudança nas formas de poder, que de um Estado

⁹⁷VYGOTSKY, Lev. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

⁹⁸FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 1987.

soberano, passa a existir através de normas na sociedade por intermédio das instituições. Foucault aborda o comportamento adestrador inseridos nas escolas, hospitais, quartéis e igrejas.

O objetivo do “poder disciplinar” consiste em manter “as vidas, as atividades, o trabalho, as infelicidades e os prazeres do indivíduo”, assim como sua saúde física e moral, suas práticas sexuais e sua vida familiar, sob estrito controle e disciplina, com base no poder dos regimes administrativos, do conhecimento especializado dos profissionais e no conhecimento fornecido pelas “disciplinas” das Ciências Sociais. Seu objetivo básico consiste em produzir um ser humano que possa ser tratado como um corpo dócil.⁹⁹

Este corpo dócil surge mediante a punição e a vigilância, através das quais as normas estabelecidas são impostas ao indivíduo, controlando seus gestos, atividades e aprendizado. O sujeito não questiona o porquê de suas condutas, apenas as executa e torna ele mesmo mecanismo de vigília. Tais indagações me serviram para compreender um determinado comportamento dos participantes e sua relação com uma estrutura social que se dá, como afirma Agamben, por dispositivos:

Generalizando posteriormente a já bastante ampla classe dos dispositivos foucaultianos, chamarei literalmente de dispositivo qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes. Não somente, portanto, as prisões, os manicômios, o Panóptico, as escolas, a confissão, as fábricas, as medidas jurídicas etc., cuja conexão com o poder é num certo sentido evidente, mas também a caneta, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares e – por que não – a própria linguagem, que talvez é o mais antigo dos dispositivos, em que há milhares e milhares de anos um primata – provavelmente sem se dar conta das consequências que se seguiriam – teve a inconsciência de se deixar capturar.¹⁰⁰

Atrelado a essas discussões, fui inspirado pelo caráter profanador de Agamben quando o mesmo propõe romper com este mundo controlador que tornou o dispositivo algo sagrado¹⁰¹. Profanar significa “tirar do templo (*fanum*) onde algo foi posto, ou retirado inicialmente do uso e da propriedade dos seres humanos. Por isso, a profanação pressupõe a existência do sagrado (*sacer*), o ato de retirar do uso comum.”¹⁰² Sendo assim, atitudes profanatórias seriam aquelas que rompem com o significado de

99HALL, S. (2014). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina, p. 43

100AGAMBEN, 2009, p. 41

101Através da nova religião chamada capitalismo. (*O capitalismo como religião, Walter Benjamin*).

102Selvino J. Assmann apud, Agamben, 2005, pág. 6

seriedade de um objeto ou ambiente (dispositivo) e o ressignifica por intermédio da imaginação. Por isso Agamben propõe a criança como o sujeito profanador por excelência, apontando-a como a mais próxima da “arte de viver” que é a da infância, subvertendo até os objetos tidos como mais sagrados e os ressignificando, tornando-os brinquedos.

Em um mundo onde tudo parece ter-se tornado necessário e inevitável, sagrado, Agamben procura resistir, descreir o que existe, tentando ser mais forte do que o que está aí, como o faz o escriturário Bartleby de Melville ("preferiria não!"). Isso equivale a ir em busca da infância, ou seja, de nossa capacidade de jogar e de amar, a saber, de viver na intimidade de um ser estranho, não para fazê-lo conhecido, e sim para estar ao lado dele sem medo de ficar entre o dizível e o indizível; equivale a perseguir sinais e frestas de contingência, de "absoluta contingência", ou seja, de subjetividade, de liberdade humana, de cesuras entre um poder-ser e um poder-não-ser. Insista-se: um mundo em que tudo é necessário e nada é possível é um mundo sem sujeito, um mundo sem liberdade, sem possibilidade de criação.(...)¹⁰³

Por intermédio do brincar e do lúdico, o sujeito se predispõe ao outro, profana o dispositivo e ignora determinadas regras sociais. Agamben aponta ainda o jogo como artifício profanador.

Profanar é assumir a vida como jogo, jogo que nos tira da esfera do sagrado, sendo uma espécie de inversão do mesmo. Convidando-nos a profanar, Agamben alerta para o fato de termos perdido a arte de viver, que é a da infância, lugar primeiro da mais séria profanação da vida, como já fora anunciado pelo Zaratustra de Nietzsche, e retomado por Benjamin, de quem Agamben não só é estudioso, mas se sente inspirado em seu "messianismo imanente": as crianças sabem jogar e brincar, enquanto os adultos, sérios, perderam a capacidade de ser mágicos e de fazerem milagres.¹⁰⁴

O autor indica o lúdico e o imaginário como artífices mágicos das características profanatórias, além do jogo como elemento transgressor do rito e do sagrado. Tais ideias me levaram a propor ações participativas que tivessem à primeira vista uma aparência de brincadeiras, inspiradas em um ato jocoso, com o fazer mediante aquilo que desperta a curiosidade e que de alguma forma prendesse a atenção dos participantes. Uma busca pela capacidade de contemplação do sujeito, de sua imaginação, conhecimento e seu entendimento, ou seja, do livre-jogo¹⁰⁵. Procurando

103Selvino J. Assmann apud, Agamben,2005, pág. 11

104Idem,2005, pág. 11

105Conceito Kantiano que representa a capacidade de vivenciar o prazer gerado com ausência de interesses com o objeto. Havendo uma garantia a liberdade na experiência do sujeito com o mundo, sua imaginação (seu entendimento), com o objeto e com o outro.

seduzir o participante do *Projeto Cor po*, proponho ao mesmo sensações e emoções que se contém nos prazeres, que chegam pelos sentidos, sentimentos e a linguagem afetiva.

Retomo a Huizinga e suas reflexões sobre o jogo, pois junto a este autor pude encontrar referências para procedimentos que foram adotados em minhas proposições artísticas, a exemplo de como produzir um ambiente usando como artifício elementos ligados ao jogo. Destaco as características das armadilhas estruturadas nas escolhas dos participantes: as cores que cobrirão seus corpos; o manuseio com suas tintas e telas; suas disposições a ficarem nus. Características que serviram como fios condutores de uma atmosfera lúdica.

Em cada nova realização do projeto, ocorreu com os participantes conversas com uma aura lúdica envolvendo seus porquês de ali estarem, de se mostrarem e as construções de imagens que fazem de si. Em alguns casos, essas conversas ajudaram a quebrar com mais facilidade os entraves emocionais ou psíquicos que impunham tensões ou timidez em seus corpos, tornando-os mais confortáveis com o ambiente e a situação.

Como o ambiente ritualístico do jogo, a ação segue certas ordens para que a imersão possa se dar no espaço estabelecido. Como exemplo, a tela que é esticada na parede, que serve como objeto de manutenção e armadilha, desviando a atenção e colaborando para quebrar a ansiedade do participante em seu primeiro contato com a ação em execução, colocando-o como protagonista.

Ao falar sobre a percepção estética e a necessidade de interação do sujeito com o objeto, Dufrenne aponta não a função do objeto, mas a relação do sujeito com o mundo que lhe é proposto. Um exemplo ocorre quando o participante faz uso da tinta não apenas para se pintar, mas para entreter-se e observar o fio de tinta que cai de sua mão para seu corpo, como se fosse um objeto plástico maleável e sólido. Conforme defende Dufrenne, é no espectador que a proposta artística de jogo e produção estética se realizam.¹⁰⁶

Neste processo o sujeito, dentro do “círculo mágico”, é induzido a *presentidade*, o *Self* apontados por Morris, provocando o *Genius* do qual nos fala Agamben. Como no jogo, distingue-se a ação do participante da vida comum, sendo jogado até o fim, criando movimento, ritmo, uma quase dança do participante e suas tintas. A obra em determinado momento acaba, e o participante se encontra mais coberto

106 DUFRENNE, Mikel. *Estética e filosofia*, trad. de Roberto Figurelli, São Paulo, Perspectiva, 3º ed., 1998.

de tinta do que sua própria tela. O momento de transição de objeto para protagonista é tão sutil que o participante da ação não parece se dar conta. A obra torna-se criadora de memória, de espaço lúdico imagético. Ao ser repetida várias vezes por certo número de indivíduos traz consigo a possibilidade de construção de irmandade, isto é, um determinado número de pessoas que passaram pela mesma experiência.

Ao me apoderar do participante em um ambiente lúdico ou da esfera do jogo, a ação se manifesta como ato performativo. Acredito que, no campo das artes, a performance se encontra com maior caráter profanador. Ela é jogo, experiência estética, arte e, muitas vezes, tida como vandalismo. Não por depredar, mas por ser mal vista, romper com ambientes sociais e suas normas de conduta.

A performance configura o corpo do participante em sua própria linguagem numa troca de relações corpo-ambiente, contemplando experiências e observando-as em suas condições de estar no mundo, propondo outras possibilidades de relacionamento por meio de um processo artístico. Na performance se questiona uma certa existência de mundo, onde sua própria existência (ser performance) pode ser questionada. A exemplo do jogo, a performance se dá como acontecimento, no momento da troca de informações, ou como nas palavras de Setenta, no entre-lugar.¹⁰⁷ A performance é também objeto de profanação que atravessa o sujeito, contaminando-o e modificando-o em seu processo, gerando tensão e sensação. A performance surge como atitude crítica num pensar sobre as coisas, sobre comportamentos. Numa tentativa não de solucionar problemas, mas de questioná-los.

O sujeito que se deixa transpassar pela performance evidencia suas relações, apresentando condutas que implicam em modos de pensar e atitudes que pertencem a sua própria relação cultura-ambiente, atitudes que nem sempre compreende porque as realiza, pois fazem parte do papel social que lhe fora ensinado.

Retomo aqui ao conceito de performatividade de Butler como descrito por Setenta. Ele por si só se configura como ato de profanação:

O conceito de performatividade refere-se a um modo de estar no mundo, podendo ser aplicado às relações pessoais, sociais, políticas, culturais e artísticas. A performatividade se caracteriza por movimentos inquietos, questionadores – aqueles que não se satisfazem com respostas já dadas e trabalham para perturbar o domínio do “o quê”, “para que/quem”, “porque” em favor de um “como” que precisa ser sempre construído. Dela faz parte a necessidade de mudanças porque se refaz a cada tentativa de resposta às

107 SETENTA, Jussara, 2008.

inquietações que aparecem no processo de constituição de sujeitos/sociedades. Ainda, não tenta fixar o presente, em vez disso, deslocar. Traz para o presente marcas passadas e indica, no mesmo presente, marcas futuras.

A performatividade se interessa pela presentidade do presente que está em movimento. Vive-se a globalização, tempo das redes de circulação de idéias, materiais, pessoas; do deslocamento e descentralização de poderes e crenças. A importância de se falar/trabalhar/tratar da performatividade na contemporaneidade está em provocar, perturbar, e instigar a continuidade desses deslocamentos e descentramentos e tentar subverter procedimentos que fixem, e rotulem idéias, pensamentos, produções e outros. São fazeres que levam a dizeres específicos, fazeres que são considerados enquanto atitudes que podem ser encaradas como condutas políticas. A performatividade conecta o poder fazer aos poderes instituídos – social, histórico, econômico e político. A performatividade promove a co-relação indissociável entre o que se faz e o que se diz – dizer o que faz, fazendo o que diz.

A compreensão da performatividade nos leva a identificar propostas que indicam diferentes modos de pensar como se faz dança e, também, pensar as implicações políticas e estéticas desse fazer. Faz pensar para repensar essas instâncias - política e estética - no próprio fazer, no presente do fazer. Pensar performativamente cria uma tensão nos modos como o corpo se move em sua própria dança. O corpo é o seu assunto, daí a necessidade dele produzir os movimentos que sejam capazes de reconfigurar os limites e as potencialidades do seu dizer – daí, também, a necessidade de inventar o modo desse dizer ser feito. O corpo é o foco primordial e indispensável para se pensar/estar o/no mundo.¹⁰⁸

Pensar no corpo performativo é desconectá-lo das estruturas sociais que o corpo carrega, um corpo que está em estado de redefinição contínua, que se propõe a experimentar novas vivências. Devido a tais aspectos, apresento num primeiro momento o *Projeto Cor po* como ação performativa, como jogo, como ambiente lúdico e como profanador criador de memórias afetivas.

Já como narrativa, o *Projeto Cor po* se apresenta como escrito de artista. Um fragmento de memória onde busco descrever os acontecimentos para o leitor. Aqui o projeto não é obra, tão pouco está perto do intuito proposto que é o de despertar algo no participante da ação. Meus questionamentos também não são os mesmos daqueles que foram coautores de sua execução.

O projeto se estrutura na performance, literatura, fotografia e também pintura (na possibilidade de exposição das telas produzidas), entretanto, acredito na sua existência como um lugar de passagem. Ainda que eu venha a expor a ação através de qualquer uma das linguagens ou meios citados, ele sempre será lugar de passagem. Será

108BUTLER apud Setenta. 2008, p. 82-84.

efêmero e viverá na memória de seus participantes. Não importa o meio exigido pelo campo das artes, a obra nunca será objeto de fato, sempre será registro. E como registro, ela se fixa no instante.

Aquele que olha para tela ou para a fotografia a vislumbra no instante. Mesmo que você as adquira como objeto. O vislumbre pertence ao presente, ao momento da ação. O participante que vivência a ação, também está imerso no instante. Nada é consumado continuamente. As coisas são efêmeras e o estar presente também é efêmero. Por isso, não penso na ação como arte fora do corpo. Acredito que a vivência, o momento, o acontecimento sejam a obra de arte. Sendo assim, creio que empobreceria a proposta se tivesse feito uso de filmagens para dar existência à mesma.

Em um dos ensaios, por exemplo, o participante mencionou a possibilidade de gravação da ação, mas possivelmente isso o inibiria e a experiência não lhe causaria o mesmo impacto. Aquilo que é filmado me rememora Barthes quando compara a fotografia ao cinema, dizendo que a fotografia tem em si o poder do olhar. O ser fotografado encara a câmera mostrando sua potência, enquanto o ser filmado foge seu olhar. Como um animal que foge de quem o caça ou de algo desconhecido.

Um conceito ao qual penso durante a narrativa de meus relatos é a teoria da Umwelt do biólogo alemão Jakob Von Uexküll. O autor trata o mundo-próprio dos animais e aponta um erro clássico da observação tradicional de sua época. Normalmente, o biólogo ao observar um organismo vivo o faz pensando em analisar seu comportamento, não indaga a respeito das sensações que passam pela criatura. Assim, o mundo-próprio visto pela perspectiva do biólogo é apenas uma fração do que realmente acontece na vida daquele organismo vivo. Como Uexküll aponta, você pode observar um carrapato, seus comportamentos, seu ciclo de vida, sua busca por alimento e reprodução, mas você nunca será de fato um carrapato para conseguir compreendê-lo.¹⁰⁹

Ao propor uma ação em que se faz necessária a minha interação com o participante, crio um ambiente em que não sou apenas observador, mas também observado. Não crio algo que parte unicamente de mim para depois relatar o comportamento do participante junto a obra. Meu relato existe exatamente por termos compartilhado a mesma experiência juntos. Somos ambos o biólogo e o carrapato.

Gosto de pensar que o leitor tenha que imaginar os eventos ocorridos, e que busque encontrar nas imagens os participantes de cada ação narrada. Defendo a ideia da

¹⁰⁹UEXKÜLL, J. Von. Dos animais e dos homens. Lisboa: Edições Livros do Brasil, 1982 /1934 (data da primeira publicação)

esfera lúdica e do uso da imaginação. Acredito que seja um pouco do que nos falta na vida adulta e em nossa sociedade já tão cheia de consumo visual. Se pôr a imaginar.

O *Projeto Cor po*, como em muitas de minhas criações, não é um trabalho para ser visto por um espectador no conforto de sua casa ou um museu, mas para ser vivenciado. O vídeo apesar de ser uma forma de experiência, não provoca a tensão que procuro em quem o assiste. E tensão é parte do que busco em minhas obras. Tensão provocada por estar fisicamente presente e não ter o controle da situação. Apesar de criar um roteiro mental, existe toda uma tensão na expectativa em vários momentos já narrados. No despir. Na imagem que será gerada. No que será provocado. Se será confortável para ambos: eu e os convidados. Fato bastante evidente é meu desconforto diante das situações, ser o proponente e executar a ação diversas vezes não retira de mim a tensão e expectativa por uma nova experiência.

Apesar do uso da fotografia como registro, a imagem fotográfica vai além de mero artifício de arquivo. Ela faz parte da produção de uma memória afetiva. É dispositivo de criação. Um objeto de jogo. Ainda que a atuação do participante esteja relacionada com minha pessoa, o olhar está invariavelmente direcionado para a câmera fotográfica. Por intermédio dela, sou capaz de “capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes.” Ela se torna dispositivo de controle, como indica Agamben.¹¹⁰

Acredito que a fotografia sirva de manutenção da memória, estando intimamente ligada ao ato de recordar do participante. A fotografia é também armadilha do jogo, pois o participante possui uma ideia inicial do que será gerado durante a ação. Ela colabora com a ação performativa pois, “o que a Fotografia reproduz ao infinito só ocorreu uma vez: ela repete mecanicamente o que nunca mais poderá repetir-se existencialmente.”¹¹¹ Ela age contribuindo e obrigando o leitor desse meu relato, que é também narrativa de minha própria memória afetiva, a fazer uso de sua própria imaginação.

Pela fotografia o corpo revela sua relação com o ambiente e sua capacidade de abstração. No entanto, se o corpo se revela como imagem baseada nas influências impostas sobre a situação, isso quer dizer que as imagens reveladas devem ser relativizadas.

110AGAMBEN, 2009, p. 13.

111BARTHES, 1984, p. 13.

As imagens colaboram com a não entrega de todos os fatos. Como, por exemplo em um dos ensaios o participante se encontrava tão à vontade que parecia ter se esquecido de minha presença. Entretido com sua tela e suas tintas, estar nu não era uma preocupação, alias não parecia existir preocupação alguma. Assim, fica demonstrado que nem sempre surge tensão durante a ação. Em alguns casos, minha presença nem se faz necessária.

Acredito que uma conclusão de fato não há. Existe uma narrativa acerca de uma ideia de obra que acabou por gerar novas ideias. Uma ação que parte de pressupostos, de incômodos que nunca de fato terminarão, mas que colaboraram com minha compreensão sobre o meu próprio fazer. Como o fruto para uma nova proposição artística, onde dentro está contida a semente/potência para novos questionamentos, indagações e crises...

*(...)E onde a sorte há de te levar saiba o caminho e o fim mais que chegar(...)*¹¹²

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

ALYS, Francis. Acesso em 08 de Janeiro de 2018, disponível em <<http://francisalys.com/>>.

AGAMBEN, Giorgio. *O que é um dispositivo*. In: _____. *O que é o contemporâneo? E outros ensaios*. Trad. Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009, p. 27-51.

_____. *Profanações*. São Paulo: Boitempo, 2007.

BARTHES, Roland. *A câmara clara*. Trad.: Júlio Castañon Guimarães. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1984.

_____. *O rumor da língua*. Trad. Mário Laranjeira. São Paulo: Editora Brasiliense, 1998.

BENJAMIN, WALTER. *O capitalismo como religião*. São Paulo: Boitempo, 2013

CAMPOS, Sônia Cury da Silva. *A imagem corporal e a constituição do eu*. Reverso, Belo Horizonte, v. 29, n. 54, p.63-69, set. 2007. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-73952007000100009&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 19 jun. 2019.

COUCHOT, E. *Da representação à simulação: evolução das técnicas e das artes da figuração*. In. PARENTE, André (org). *Imagem máquina: A era das Tecnologias do Virtua*. Trad. Rogério Luz et alii. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1999.

COUTINHO, Laura Pacheco. *DANÇA, PERFORMANCE E ARTES VISUAIS: IMAGENS E DISCURSOS DO CORPO*. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Dança – Mestrado) – Universidade Federal da Bahia, UFB, 2011.

DUARTE, P. S. (2011). *Daniel Buren – textos e entrevistas*. Rio de Janeiro: Centro de Arte Helio Oiticica.

DUFRENNE, Mikel. *Estética e filosofia*, trad. de Roberto Figurelli, São Paulo, Perspectiva, 3º ed., 1998.

DULLEY, Richard Domingues. *Noção de Natureza, Ambiente, Meio Ambiente, Recursos Ambientais e Recursos Naturais*. Agric. São Paulo, São Paulo, v. 51, n. 2, p. 15-26, jul./dez. 2004.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. *Novo dicionário Aurélio da língua portuguesa*. 3.ed. rev. e atual. São Paulo: Fundação Dorina Nowill para Cegos, 2009.

FOUCAULT, Michel. *Vigiar e punir*. Petrópolis-RJ: Editora Vozes, 1987.

- GADAMER, Hans-Georg. *Verdade e método*. Tradução de Flávio Paulo Meurer 7. ed. Petrópolis: Vozes, Bragança Paulista: EDUSF, 2005.
- GESSINGER, H. Problemas... sempre existiram. *Gessinger, Licks & Maltz*:1992: Estúdios BMG: Rio de Janeiro: Duração 51:45: Formato(s) LP, CD.
- GOFFMAN, E. *A representação do eu na vida cotidiana*; Petrópolis: Vozes, 1983.
- GONÇALVES, Osmar; MORAIS, Isabelle de. *Autorretrato: a fotografia em performance*. In: Revista Fronteiras – estudos midiáticos, Vol. 18 Nº 1 - janeiro/abril 2016. SEER Unisinos. São Leopoldo, RS
- GUATTARI, F. *As três ecologias*. Campinas: Papirus, 2006
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. *Produção de presença. O que o sentido não consegue transmitir*. Rio de Janeiro: Contraponto; Editora PUC-Rio, 2010.
- HALL, S. (2014). *A identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: Lamparina.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva. 2010
- KANT, Immanuel. *Crítica da faculdade do juízo*. 3. Rio de Janeiro Forense 2012 1 recurso online ISBN 978-85-309-4296-0.
- KAPROW, Allan. *A Educação do Não-Artista, Parte I (1971)*. In: Concinnitas: Revista do Instituto de Artes da UERJ / Sheila Cabo Geraldo, ed. Vol. 4, n.4 (mar. 2003). Rio de Janeiro: UERJ, ART, 2003.
- LACAN, J. (1999). *O seminário livro 5: as formações do inconsciente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar. (Original publicado em 1957-1958).
- LAGE, Mariana. *Gelassenheit como experiência estética: uma contracatarse*. In: Verlaine Freitas; Rachel Costa; Debora Pazetto. (Org.). *O trágico, o sublime e a melancolia*. 1 ed. Belo Horizonte: Relicário Edições, 2016, v. 2, p. 17-31.
- _____. *Performance e presentificação: sobre a forma artística/estética no instante*. VISO : CADERNOS DE ESTÉTICA APLICADA , v. 22, p. 132-145, 2018.
- _____. *Tudo sendo dado: sobre imagens readymades, espelhos e triangulações*. VISO : Cadernos de Estética Aplicada , v. XI, p. 165-177, 2016.
- LE BRETON, David. *Adeus ao corpo: antropologia e sociedade*. Papirus Editora, Campinas, 2003.
- LEFRANÇOIS, Guy. *Teorias da aprendizagem: o que o professor disse*. São Paulo: Cengage Learning, 2016.

MERLEAU-PONTY, M. *Fenomenologia da percepção*. Trad. Carlos Alberto R. de Moura. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

MORRIS, Robert. “*O tempo presente do espaço*”. In: COTRIM, Cecília; FERREIRA, Glória (Org.). *Escritos de artistas: anos 60/70*. Rio de Janeiro: Zahar, 2006.

OLIVA, Achille Bonito. *Painting is the duration of action*. Acesso em 4 de janeiro de 2018, disponível em Associazione Shozo Shimamoto:
<http://www.shozoshimamoto.org/en/writings/painting-is-duration-of-action>.

PEREIRA, Ana Paula; FREDERICO, Deison Fernando. *Apologia do encontro: arte e alteridade* In: concinnitas | ano 16, volume 02, número 27, dezembro de 2015. 27.

PORTILLO, Vanilde Gerolim. Disponível em:
< http://www.portaldapsique.com.br/Artigos/Resgate_da_memoria_afetiva.htm > 2006
Acesso em: 8 de janeiro de 2018.

REIS, Alice Casanova. “*A experiência estética sob um olhar fenomenológico*”. In: *Arquivos Brasileiros de Psicologia*; Rio de Janeiro, vol. 63 (Nº1): pp.75-86, 2011.

RETONDAR, Jeferson José Moebus. *O fundamento lúdico na estética do jogo*. Revista da FAEEBA Educação. Salvador, v. 15, jan./jun., 2006.

ROSA, J. G. (1988). *Primeiras estórias*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1988.

SCHMIDT, Elisa. *Matéria-Prima: A Transfiguração em Olivier de Sagazan*. Dissertação (Programa de Pós-graduação em Teatro –Mestrado)–Universidade do Estado de Santa Catarina, UDESC, 2013.

SCHRITZMEYER, Ana Lúcia Pastore. *Jogo, Ritual e Teatro: um estudo antropológico do tribunal do júri*. São Paulo: Terceiro Nome, 2012.

SETENTA, Jussara. *O fazer-dizer do corpo. Dança e performatividade*. Salvador: Editora da Universidade Federal da Bahia (EDUFBA), 2008.

SIGMMILER, Don. *Digital Character Design and Painting*. Boston, Massachusetts: CHARLES RIVERMEDIA, 2008.

UEXKÜLL, J. Von. *Dos animais e dos homens*. Lisboa: Edições Livros do Brasil, 1982 /1934 (data da primeira publicação).

VIDOKLE, A. *Arte sem trabalho?* Rio de Janeiro/Copenhague: Zazie Edições, 2016.

VYGOTSKY, L. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

WERLE, Marco Aurélio. Mikel Dufrenne: *A fenomenologia da experiência estética*. In: Sapere Aude – Belo Horizonte, v. 6 – n. 12, p. 456-464, Jul./Dez. 2015.