

RELAÇÕES ENTRE JOGO E ARTE – O PROJETO BALBUCIO E A TRANSIÇÃO ENTRE AS PERFORMANCES “CORES BERRANTES”, “CORES NINJA” E “CORES”.

João Vilnei de Oliveira Filho¹

RESUMO

Este artigo traça relações entre a experiência lúdica e a performance artística contemporânea a partir da reflexão sobre três variações da performance “Cores”, apresentadas pelo Projeto Balbucio. Essas relações são construídas a partir do trabalho de pensadores como Huizinga, Caillois, Carchia, Eco e Cohen, entre outros.

PALAVRAS-CHAVE

Jogo, Arte, experiência estética, experiência lúdica, Performance, Projeto Balbucio.

Qual é, então, a maneira mais certa de viver? A vida deve ser vivida como jogo, jogando certos jogos, fazendo sacrifícios, cantando e dançando, e assim o homem poderá conquistar o favor dos deuses e defender-se dos seus inimigos, triunfando no combate. (HUIZINGA, 2005, p.22)

JOGO E JOGO E ARTE

Huizinga chama a atenção, logo no início do seu “Homo Ludens”, para a ideia de que o jogo é um “fato mais antigo que a cultura²” (HUIZINGA, 2005, p.3) e exemplifica isso ao lembrar que os animais, também eles, brincam:

Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proíbe morderem, ou pelo menos com violência, a orelha do próximo. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, eles, em tudo isso, experimentam evidentemente imenso prazer e divertimento. (HUIZINGA, 2005, p.3)

O autor propõe no seu texto que todas as culturas humanas e todos os ambientes culturais constituem-se da tensão existente entre o jogo, como forma³ e liberdade, e a

¹ É Mestre (2009) em Criação Artística Contemporânea pela Universidade de Aveiro – Portugal e Bacharel (2006) em Comunicação Social/Publicidade e Propaganda pela Universidade Federal do Ceará. Artista Visual e performer, integra ainda o Laboratório de Investigação em Corpo, Comunicação e Arte – LICCA.

² Levando-se em consideração que a cultura, como esclarece Huizinga, independente do grau de rigor na sua definição, pressupõe a ideia de sociedade humana.

³ “No contexto da estética moderna, a partir de Schiller e até Marcuse, o jogo, enquanto actividade com um fim em si mesma e não instrumental, (...), foi frequentemente proposto como possível paradigma da experiência estética. As análises das ciências humanas, pelo contrário, reforçaram a hipótese desta

vida, com sua desordem e necessidade. Huizinga, na mesma medida em que procura definir a natureza geral do jogo, esforça-se, como comenta Caillois em “Os Jogos e os Homens”, “por trazer à luz a componente do jogo que predomina ou anima as manifestações essenciais de toda e qualquer cultura: as artes e a filosofia, a poesia e as instituições jurídicas, e até determinados aspectos da guerra cortês.” (CAILLOIS, 1990, p.23)

Mas, de que jogo estão a tratar Huizinga e Caillois? O verbete “jogo” no “Dicionário de Estética” (CARCHIA, 2009) clarifica essa questão apresentando essencialmente três características que definiriam a ideia de jogo com a qual trabalham os autores. A primeira delas fala que o jogo é uma atividade livre, uma vez que se o jogador fosse obrigado a realizá-la deixaria de estar a jogar e passaria, no máximo, a fazer uma espécie de “imitação forçada” (HUIZINGA, 2005, p.10), uma encenação do que quer que fosse. O jogo é praticado de maneira voluntária⁴ e possui a sua própria e autônoma dimensão para acontecer, distinta do real (CARCHIA, 2009, p.219). Isso pode ser melhor explicado da seguinte maneira: apesar de acontecer no mundo, o jogo rejeita e ignora intencionalmente as condições do real, por ser uma atividade cuidadosamente isolada⁵ do resto da existência, sendo praticada, de maneira geral, “dentro de limites precisos de tempo e de lugar” (CAILLOIS, 1990, p.26). Há, sendo assim, um espaço próprio para o jogo⁶ acontecer e nada do que está fora desse espaço conta durante o período em que se está a jogar. Esse lugar especial, que pode ser físico ou imaginário, é provisório, pois tem função efetiva somente durante o tempo em que está a ser utilizado. Quando o jogo termina, esse espaço privilegiado deixa de fazer sentido (o que é um campo de futebol sem os atletas e a torcida, ou um tabuleiro de xadrez, sem suas peças e jogadores?).

relação ao evidenciarem o significado transcendental, o carácter de ‘forma’ típico do jogo.” (CARCHIA, 2009, p.219)

⁴ “O jogo é uma criação onde o jogador é o senhor. Longe da severa realidade, surge como um universo que tem a sua finalidade em si mesmo existindo apenas enquanto for voluntariamente aceite.” (CAILLOIS, 1990, p.189)

⁵ Os espaços do jogo são, todos eles, “mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial.” (HUIZINGA, 2005, p.13)

⁶ “Conforme os casos, o tabuleiro, o estádio, a pista, a liça, o ringue, o palco a arena, etc.” (CAILLOIS, 1990, p.26) Huizinga amplia os espaços de jogo e escreve que “a arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de ténis, 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.” (HUIZINGA, 2005, p.13)

Essa reflexão sobre a necessidade e a importância na definição de um espaço destinado à prática do jogo pode ser ampliada e relacionada com a questão do tempo: “a partida começa e acaba quando se dá um sinal” (CAILLOIS, 1990, p.26). A sua duração é com frequência definida antes do início da partida e, muitas vezes, é destruí-lo prematuramente abandoná-lo ou interrompê-lo antes de findo o prazo combinado. O jogo tem início e, em determinado momento, acaba.

Chega-se assim à segunda característica: o jogo tem em si a sua própria finalidade. Campos de estudo como a psicologia, a fisiologia e a educação, com alguma insistência, procuram descrever e analisar o jogo nos animais, nas crianças e nos adultos de maneira a procurar nele uma “função”, uma razão prática para a sua existência, algo exterior ao próprio jogo, uma utilidade ou serventia qualquer (HUIZINGA, 2005, p.4). Nesse contexto, há trabalhos que tratam o jogo como uma possibilidade de descarga de uma energia vital, ou como um período de aprendizado do jovem para que possa desenvolver determinada atividade no futuro, ou ainda como um desejo nato de dominar e competir, entre outras razões.

Todas essas ideias procuram uma “desculpa” para a existência do jogo a partir de algo exterior a ele, quando “a intensidade do jogo e seu poder de fascinação não podem ser explicados por análises biológicas” (HUIZINGA, 2005, p.5). Parece-me empobrecedor tentar explicar, por exemplo, a paixão que move multidões para esperar pelo gol e gritar com o árbitro durante um jogo de futebol ou o prazer que sente o bebê ao berrar enquanto brinca com os pais somente a partir de esquemas naturais de descarga de energia ou mecanismos de aprendizagem e automatização dos mais jovens. Há mais qualquer coisa. E essa coisa está dentro mesmo do próprio jogo.

Refletindo sobre essa questão, Caillois, ao tratar do trabalho⁷ do psicólogo Jean Chateau, comenta:

O jogo não é exercício, ou mesmo uma experiência ou uma prova, a não ser por acréscimo. As faculdades que ele desenvolve beneficiam certamente desse treino suplementar, que além do mais é livre, intenso, agradável, criativo e protegido. Só que o jogo não tem por função específica o desenvolvimento de uma capacidade. A finalidade do jogo é o próprio jogo. (CAILLOIS, 1990, p.193)

Ainda sobre a questão da “função” do jogo, Huizinga destaca um ponto importante: o jogo é divertido. “É nessa intensidade, nessa fascinação, nessa capacidade

⁷ CHATEAU, Jean (1955) *Le Réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant* Paris: J. Vrin

de excitar que reside a própria essência e a característica primordial do jogo.” (HUIZINGA, 2005, p.5) O jogo, então, tem em si a sua própria finalidade cuja intenção não é a utilidade e está nele mesmo. Como ratifica Caillois, “uma característica do jogo é não criar nenhuma riqueza, nenhum valor. Por isso se diferencia do trabalho ou da arte” (CAILLOIS, 1990, p.25). Quando fala isso, o autor desenvolve a questão dos jogos de azar que envolvem dinheiro e que praticamente não aparecem na reflexão de Huizinga. Mesmo os jogos que se caracterizam por serem lucrativos ou ruinosos continuam improdutivos, pois é a deslocação de propriedade que acontece nesses jogos e não a produção de bens: o somatório dos “lucros” transita da mão dos vencidos para a dos vencedores quase na sua totalidade⁸.

O jogo tem em si a sua própria finalidade. Não tem uma utilidade prática, não cria nem produz riqueza nem valor⁹. Pelo contrário, ele é um momento de intenso gasto: de energia, de tempo, de habilidade, de paciência e também de dinheiro.

Em terceiro lugar, o jogo cria e é ordem. “Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor.” (HUIZINGA, 2005, p.13) As leis da vida diária são substituídas, no espaço do jogo e durante o tempo em que ele decorre, por uma série de novas regras arbitrárias, irrecusáveis e aceitas pelo jogador tais como elas são, sem a possibilidade de serem colocadas em questão. O trapaceiro, aquele que viola as regras do jogo, viola-as fingindo respeitá-las. Como esclarece Caillois, não é a desonestidade do trapaceiro que acaba com o encanto do jogo, mas sim a atuação do pessimista, aquele que denuncia o caráter absurdo dessas leis, “a sua natureza meramente convencional, e que se recusa a jogar porque o jogo não tem sentido. Os argumentos são irrefutáveis. O jogo não tem outro sentido senão enquanto jogo.” (CAILLOIS, 1990, p.27)

As regras constituem uma importante característica do conceito de jogo. São elas que determinam o que é válido no interior do espaço temporário onde ele desenrola-se, sendo aceitas, sem questionamentos, por todos os que estão voluntariamente a jogar. Sobre a importância das regras, Huizinga comenta a ideia apresentada por Paul Valéry: “No que diz respeito às regras de um jogo, nenhum ceticismo é possível, pois o

⁸ “Quase sempre Ihe é inferior, devido às despesas correntes, aos impostos ou aos lucros do empresário, o único que não joga ou cujo jogo está defendido contra o azar pela lei dos grandes números, isto é, o único que não pode tirar gozo do jogo.” (CAILLOIS, 1990, p.25)

⁹ Nem campos para colheita, nem artefactos manufacturados, nem conhecimento...

princípio no qual elas assentam é uma verdade apresentada como inabalável.” (HUIZINGA, 2005, p.14)

Apesar de ser definido e de ter que funcionar a partir da ação de uma série de regras que o cerceiam, Caillois lembra que “um desfecho *a priori*, sem possibilidade de erro ou de surpresa, conduzindo claramente a um resultado inelutável, é incompatível com a natureza do jogo.” (CAILLOIS, 1990, p.27) É então necessário encontrar, dentro desses limites criados pelas regras, uma resposta imprevisível. Digo melhor: é essencial ao jogo que, dentro das limitações definidas pelas regras, haja a possibilidade do jogador agir livre e de modo incerto, numa espécie de “liberdade regrada” e consentida.

Essas três características – ser uma dimensão própria e autónoma, diferente do mundo real, ter em si a sua própria finalidade, não produzindo bem ou valor e acontecer no interior de um sistema de regras constituídos especificamente que o limitam – determinam, como escreve Carchia, um conflito entre o âmbito do jogo e o da realidade, “já que, nesta última, a vontade humana, a serviço da utilidade, esbarra na incoerência, no arbítrio e na desordem.” (CARCHIA, 2009, p.220)

Huizinga mostra como o carácter lúdico está presente em todas as culturas humanas. Como ratifica Eco, “em ‘Homo Ludens’ o conceito de jogo torna-se coextensivo ao de cultura em todas as suas formas possíveis.” (ECO, 1989, p.332) Essa tensão existente entre o espaço livre e regrado do jogo e a utilidade e desordem da vida é uma constante.

A análise de Huizinga alarga o campo de investigação sobre jogo ao reconhecer nele “o valor fundamentalmente estético de forma [...] e faz do espaço do jogo e do espaço do sagrado uma coisa só, aquilo que funda mais propriamente o significado da vida humana.” (CARCHIA, 2009, p.220) Essa interpretação, como comenta Carchia, vai de encontro à corrente naturalista, na abordagem da relação entre experiência estética e experiência lúdica:

Segundo esta perspectiva (representada, entre outros, por Lorenz e por Eibl-Eibesfeldt), a experiência estética, devido ao seu carácter gratuito, não pode ser confundida com a experiência lúdica, que tem motivações bio-psicológicas específicas: por exemplo, a necessidade de descarregar um excesso de energia vital, a tendência para a imitação, a necessidade de distração, a disciplina para conquistar o autodomínio, o desejo de competir com os outros, etc. (CARCHIA, 2009, p.220)

No contexto dessa relação entre experiência estética e experiência lúdica, é interessante apresentar a reflexão de Cassirer que ajuda a completar o quadro que aqui pretendo apresentar. O autor inicia sua análise avaliando o que dizem “os defensores da teoria lúdica da arte” (CASSIRER, 1995, p.141), para os quais não há diferenças entre a atividade lúdica e a obra de arte, reapresentando alguns dos pontos tratados por Huizinga e Caillois:

Falando psicologicamente, o jogo e a arte têm estreita semelhança. São não utilitários e não referidos a qualquer fim prático. No jogo como na arte, deixamos atrás de nós as nossas necessidades práticas imediatas para dar ao nosso mundo um novo aspecto. (CASSIRER, 1995, p.142)

Para o autor, essa relação não é suficiente para que se possa falar de uma identificação entre as duas esferas. O jogo, e a sua característica de ser um fim em si mesmo, não construindo nada nem produzindo coisa alguma, coloca-o numa condição¹⁰ de confronto com o fazer artístico. “O jogo dá-nos imagens ilusórias; a arte dá-nos um novo género de verdade: uma verdade não de coisas empíricas, mas de formas puras.” (CASSIRER, 1995, p.142)

Essa é uma discussão recorrente e que aparece sistematicamente na fala de muitos autores¹¹ que trabalharam com a ideia de jogo. Este texto não tem a pretensão de procurar uma resposta definitiva sobre a relação entre a experiência estética e a experiência lúdica. O que pretendo aqui é, a partir do panorama que foi construído até agora, depois de apresentar a questão e alguns dos meus interlocutores, traçar paralelos e impressões, enquanto performer e pesquisador, a respeito das relações entre experiência estética e lúdica durante o processo de “mutação” vivido nas três versões da performance “Cores” do Projeto Balbucio.

O PROJETO BALBUCIO

Em finais do mês de Setembro de 2003, cinco jovens altos e magros estavam sentados em cadeiras dispostas em um círculo, virados para fora, descalços, vestidos com macacões industriais vermelhos e com meias-calça pretas que cobriam a cabeça do topo até a altura do nariz. Eles tentavam, dessa forma, reproduzir o que seria uma

¹⁰ “É esta dimensão de objectivação que distingue a ilusão da realidade, a brincadeira da seriedade, o desanuviamento do esforço, a ficção do jogo e a verdade da arte.” (CARCHIA, 2009, p.221)

¹¹ Cassirer fala, por exemplo, de Schiller, Darwin e Spencer, na história da estética.

vagina gigante formada por falos. Apenas um daqueles rapazes não tinha a cabeça coberta com a meia, já que seus longos cabelos loiros tapavam todo o rosto, deixando à mostra apenas nariz e boca.

Cada um deles tinha um mealheiro de barro em formato de porco nas mãos – mãos que estavam vestidas com grossas luvas cinzentas, de aspecto industrial. O público movimentava-se ao redor daquele círculo e, a cada interação com um dos cinco, a cada tilintar de moedas nos mealheiros, um pulso, um som era por eles produzido. À medida que os porquinhos enchiam-se, a linguagem dos anjos, aquela que transpõe o entendimento racional e semântico, era sussurrada, libertada, balbuciada. Não fosse a presença do público e sua intervenção, não haveria depósito de moedas e, dessa forma, não haveria som. A máquina não funcionaria.

Foi na XVI Semana de Comunicação da Universidade Federal do Ceará - UFC, que a primeira de uma série de Máquinas Glossolálicas idealizadas pelo Prof. Dr. Wellington Junior foi apresentada. Glossolalic Machine #1 – Cenacula, chamou a atenção de alguns estudantes do Curso de Comunicação, que se juntaram àquele grupo de cinco rapazes e o professor, e iniciaram uma prática constante da Pesquisa em Arte¹² na universidade, os seus desdobramentos, as relações com o corpo e as possibilidades da voz, mais concretamente, sobre o dom de línguas¹³ – a glossolalia¹⁴ – tema da pesquisa de doutoramento do professor.

As reuniões desse grupo chegaram a receber mais de quinze pessoas. A ideia inicial, naquela altura ainda pouco nítida, era a de preparar o corpo, física e

¹² Uso a expressão do modo que Zamboni apresenta, “para designar exclusivamente as pesquisas relacionadas à criação artística que se desenvolvem visando como resultante final a produção de uma obra de arte, e que são empreendidas, *ipso facto*, por um artista.” (ZAMBONI, 2001, p.7) Foi uma constante nos trabalhos do Balbucio essa interseção entre a pesquisa acadêmica e a prática artística, que continuou mesmo depois dos componentes do grupo deixarem a UFC.

¹³ “No protestantismo, o surgimento do pentecostalismo evangélico no começo deste século e seu reavivamento no final dos anos 50; no catolicismo, o surgimento da Revolução Carismática Católica (RCC) no início da década de 1960 e sua afirmação no decênio seguinte, lembram-me a retomada, num nível realmente considerável, de um fenômeno que Otávio Paz arrisca pensar com uma ‘permanência do espírito humano’: o ‘dom das línguas’ ou como preferiu a ciência moderna designar, glossolalia.” (OLIVEIRA JUNIOR, 2000, p.17)

¹⁴ Apesar da sua importância, principalmente nos primeiros trabalhos do grupo, a glossolalia não está presente, como bem diz Frota, “(...) em todos os trabalhos do Balbucio, mas assume um papel fundamental nas temáticas do grupo: é ela que recupera as técnicas da vanguarda poética do século XX, responsável por influenciar o desenvolvimento da poesia contemporânea, fazendo referência à tradição e reafirmando as infinitas possibilidades de apropriação e reutilização do passado na construção artística, permitindo a exploração de suas capacidades significativas e ampliando o universo das proposições estéticas com o uso da voz.” (FROTA, 2008, p.34)

mentalmente, para novas performances, ao mesmo tempo em que se procurava aprofundar as discussões sobre Arte.

O grupo começava a tomar corpo e, em determinado momento, surgiu a necessidade de um nome. Era preciso uma palavra que o identificasse e representasse, que definisse seu propósito e sua atividade. Mais rapidamente do que era esperado, foi possível chegar à mesma opinião compartilhada por Crátilo, sobre a justeza dos nomes, conforme apresenta Platão:

Este nosso Crátilo, Sócrates, opina que existe, naturalmente, uma designação justa para cada um dos seres; e que o seu nome não é aquele por que alguns convencionalmente os designam, servindo-se de uma parcela de sua linguagem; ao contrário, segundo ele, existe naturalmente, tanto para os Gregos como para Bárbaros, uma justeza de designação idêntica para todos. (PLATÃO 1966: 5)

Balucio, sem votação nem sorteio, como que surgiu¹⁵ e foi aceito. Somente alguns meses depois, ao tornar-se uma atividade de extensão oficial, vinculado ao Departamento de Comunicação Social da Universidade, transformou-se em “Projeto Balucio” e desenvolveu suas atividades até finais de setembro de 2011, quando foi encerrado após nove anos de produção em diferentes suportes e técnicas.

AS TRÊS CORES

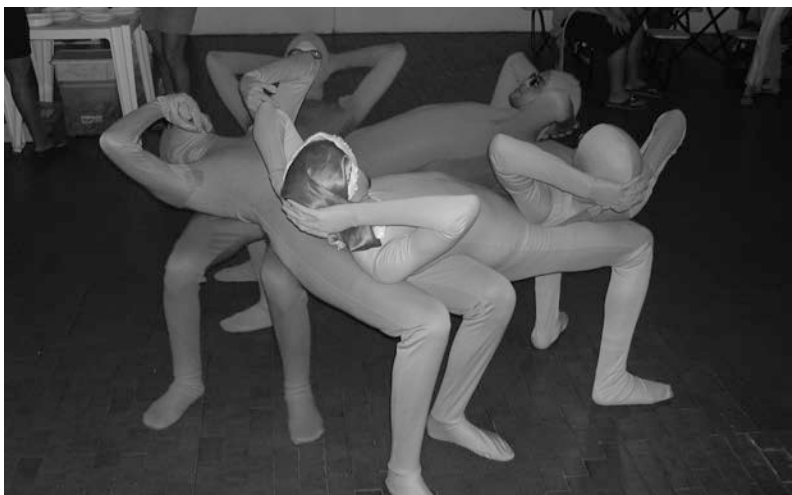
A performance “Cores Berrantes”, uma das atividades desenvolvidas pelo grupo, foi apresentada a primeira vez em julho de 2004, durante o Encontro Nacional dos Estudantes de Comunicação, em Fortaleza. Consistia em uma ação nas ruas da cidade, realizada por cinco performers que “seriam cores”. Cada um¹⁶, uma cor diferente. Vestidos com roupas de helanca feitas à medida¹⁷ e que lhes cobriam o corpo todo, exceto o rosto, os performers interagiam com as pessoas na rua e com as cores da cidade. Aconteciam, além dos encontros não planejados e frutos do acaso, momentos com hora marcada para as cores misturarem-se umas às outras, em mini-peças coreografadas. Usávamos também uma série de acessórios coloridos que trocávamos

¹⁵ Se não me engano, dito pela boca de Tobias Gaede.

¹⁶ Em 2004: Tobias Gaede – Vermelho, André Lopes (Jedi) – Amarelo, Thalles Walker – Azul, Edmilson Júnior (Juin) – Laranja e eu – Verde.

¹⁷ As roupas foram todas feitas à medida de um dos performers. Como o tecido era elástico e nós os cinco tínhamos mais ou menos o mesmo corpo, todos altos e magros naquela altura, a roupa de cor vestiu como esperávamos, um pouco melhor em uns e pior em outros.

entre nós, durante esses encontros. A performance começou pelas 7 da manhã e continuou até às 19 horas.



Cores Berrantes – Um dos encontros das cores, no Restaurante Universitário do Campus do Benfica da UFC. Imagem de arquivo do grupo.

A performance experienciava o espaço urbano, interagindo com os transeuntes de diferentes maneiras, mas sem falar com eles¹⁸. As cores que antes apareciam para avisar da faixa de pedestre, permitir o estacionamento, chamar a atenção para uma via proibida ou para publicitar o que quer que fosse, estavam libertas e soltas pela cidade.

A segunda variação da performance, desta vez chamada “Cores Ninja”, aconteceu em maio de 2007, durante o “Performa’07 – International Conference on Performance Studies”, na Universidade de Aveiro - UA, Portugal. Éramos quatro homens e uma mulher¹⁹. Novos performers, novas cores e roupas. Também diferente era o desenho da roupa que, em vez de mostrar todo o rosto do performer, deixava à mostra somente os seus olhos. Havia menos encontros coreografados e a ação foi realizada de uma maneira mais sutil, menos espalhafatosa e sem adereços.

¹⁸ Na primeira versão, pelo menos no seu início, fazíamos alguns sons com a boca que não tinham sentido aparente. Durante a performance, após a primeira pausa, ficou decidido que voltaríamos em silêncio. Deixaríamos somente a cor falar.

¹⁹ Em 2007: Greta Frota – Magenta, Wellington Junior (Tutunho) – Azul, Edmilson Júnior (Jui) – Roxo, André Lopes (Jedi) – Amarelo e eu – Verde.



Cores Ninja – Amarelo, Roxo e Verde em momento introspectivo, no interior do Departamento de Comunicação e Arte da UA. Imagem de arquivo do grupo.

A última variação da performance, simplesmente “Cores”, foi realizada em maio de 2011 no Mercado Negro²⁰, também em Aveiro, durante o evento “MICRO-ONDAS performa”. Cores altas e sem rosto caminhavam pela cidade e no interior do espaço expositivo. Mais uma vez cinco²¹ performers “fazem sua vida” de maneira silenciosa, sem trocar palavra com as pessoas que passam por eles.

A roupa, novamente uma peça única com abertura em fecho-ecler nas costas, limitava e reduzia as sensações que o performer poderia apreender do lugar onde estava. Diferente das versões anteriores, o rosto estava completamente tapado pelo tecido. Os ouvidos e o nariz eram comprimidos pelo pano que envolvia toda a cabeça e que reduzia enormemente a capacidade de escutar²² e sentir cheiros. Com os olhos cobertos, só era possível ver²³ alguma coisa pelos pequenos buracos na trama do tecido.

²⁰ Mais sobre o Mercado Negro em [<http://mercadonegro-aveiro.blogspot.com/>]

²¹ Em 2011: Wellington Junior (Tutunho) – Vermelho, Edmilson Júnior (Juin) – Laranja, André Lopes (Jedi) – Azul, Tobias Gaede – Rosa e eu – Verde. Fui o único a participar das três versões sempre com a mesma cor.

²² Essa limitação não foi unanimidade entre os performers. André Lopes (Jedi), por exemplo, disse-me que sentiu o contrário: com a limitação da visão a audição estava super-estimulada.

²³ E era justamente na visão, mais que em qualquer outro sentido, que a cor do tecido tinha influência direta na ação do performer. Sem levar em consideração a capacidade visual de cada um deles (uso de lente ou óculos), o Vermelho e o Verde conseguiam “ver” melhor que as outras cores, devido à própria característica da cor do tecido, o que interferiu na maneira como se relacionaram com quem passava e com os espaços onde a performance foi realizada.



Cores – Azul, Laranja e Rosa “bebericam” no bar do Mercado Negro. Imagem de Leticia Silva.

Mais uma vez, optou-se pelo silêncio durante a ação. Um silêncio que era entrecortado por outro tipo de fala, aquela construída pelo corpo do performer. Por exemplo, ao mostrarem interesse por algo ou alguém durante a ação, pela maneira como se postavam e mesmo pelas dificuldades que a vestimenta impunha. Foi a partir dessa “conversa” entre performer-espaco-público que a performance aconteceu. A nossa presença naquele espaço, inserida no contexto que propúnhamos (sermos cores), servia de gatilho para a criação de encontros e experiências (no final das contas, a parte mais divertida²⁴ da performance). Por estarmos em silêncio e com a visão seriamente limitada, “algo” só aconteceria realmente se alguém interagisse conosco, o que demandaria alguma resposta ocasional²⁵, não ensaiada, da nossa parte.

Havia uma linha de ação²⁶ comum na atuação dos performers. Basicamente, esperava-se que a atuação fosse ainda mais sutil que em “Cores Ninja”, e que os performers chamassem a atenção das pessoas não pelos seus gestos desconectados no espaço onde estavam, mas sim pela sua presença. Pela presença da cor que cada um deles era. Num bar, por exemplo, parecia-nos fazer sentido esperar ver as cores a

²⁴ “Todavia, é indiscutível que o jogo deve ser definido como uma actividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento.” (CAILLOIS, 1990, p.26)

²⁵ “A arte e todo o processo de salto de conhecimento deve constituir-se de uma parcela de não intencionalidade, de não deliberação. É necessário penetrar o desconhecido para se descobrir o novo.” (COHEN, 2002, p.62)

²⁶ É possível traçar um paralelo entre essa linha de ação e o que Cristina Freire chama de “instruções” nas ações Fluxus: “muitas ações Fluxus partem de ‘instruções’, o que Brecht chamou de ‘readymade temporário’. São exemplares as ‘Instructions for paintings’ de Yoko Ono, realizadas ao longo da década de 1960.” (FREIRE, 2006, p.18)

dançarem no espaço de música, beberem (na realidade, andarem pelo bar com copos e garrafas, já que a roupa impedia-nos de beber), encontrarem amigos e divertirem-se. Em outras palavras, fazer o que quaisquer pessoas/cores fariam naquela mesma situação.

Apesar da existência dessa linha, cada performer tinha a liberdade para desenvolver suas próprias ações particulares. Essas diferenças eram estimuladas, já que se esperava que o performer agisse como a sua cor agiria, mas também aconteciam devido aos, como foi dito, aos diferentes níveis de dificuldade impostos pelas diferentes cores das roupas.

Parece-me, que a performance em suas três versões foi perdendo paulatinamente um caráter teatral, com coreografias muito definidas, marcações e “deixas” ensaiadas à exaustão, para ganhar um ar mais leve, menos rígido, mais íntimo. Menos espetacular e pretensioso e mais simples e divertido. Mais longe da ideia de representação e mais próximo da ideia de jogo. As alterações que foram incorporadas distanciaram, sistematicamente, a performance de uma ideia de “teatro do cotidiano” e aproximaram-na a um “teatro do sagrado” ou uma experiência “parateatral”²⁷. Aproximaram a performance ao jogo. Um jogo jogado somente pelos performers²⁸.

Nas duas primeiras versões, estava mais presente a necessidade de interação entre as cores, além da utilização de materiais e adereços para facilitar essa interação. Na última, a performance aconteceu de maneira mais discreta, menos “berrante”. Sem a expectativa de criar nada²⁹, o performer assumia, durante aquele período, a sua cor. Enquanto Verde, pensava: o que faria a cor Verde no bar? O que ela pediria para beber? Como pediria? Que música iria dançar?

Esse Verde, não uma personagem, não uma personagem com falas e roteiro definido, sou eu também, é também o performer. Como escreve Cohen, “quando o

²⁷ Renato Cohen desenvolve o tema da parateatralidade em “Work in progress na Cena Contemporânea”. (COHEN, 2004)

²⁸ Será que faz sentido dizer que também o público joga? Parece-me que não. Essa é uma questão que poderá ser melhor desenvolvida em uma outra altura mas, mesmo que se queira dizer que o público também joga durante a performance, seria difícil incluí-lo no mesmo jogo dos performers. Na melhor das hipóteses, estaria a jogar um novo jogo. O público desconhece, inicialmente, as instruções que regem aquela performance e não foram ao Mercado Negro na expectativa de participar de alguma coisa. Pra todos os efeitos, o bar continuava a ser um bar e não um espaço especial (tabuleiro, ginásio, quadra, campo...) para uma ação daquele tipo.

²⁹ “É importante enfatizar o papel de radicalidade que a *performance*, como expressão, herda de seus movimentos predecessores: a *performance* é basicamente uma linguagem de experimentação, sem compromissos com a mídia, nem com uma expectativa de público e nem com uma ideologia engajada.” (COHEN 2002:45)

performer lida com a personagem a relação vai ser a de ficar ‘entrando e saindo dele’ ou então a de ‘mostrar’ várias personagens, num espetáculo, sem aprofundamento psicológico.” Eu e o Verde aparecíamos e desaparecíamos ali, juntos e separados.

O tapar o rosto e o assumir de uma opção mais distante do espetáculo teatral tradicional foram importantes nesse processo de aproximação ao jogo, que a performance experimentou. Mas é importante somar a eles a maturidade artística e intelectual que o coletivo, seus participantes que a própria ação sofreram. Foram precisos 9 anos para o “Cores” pegar o “ponto do doce”. Finalmente, brincávamos às cores.

Será que essa reflexão, realizada sobre uma série específica de performances, poderia ser ampliada para a toda a arte performativa? Talvez fosse esta uma boa altura para realizar uma nova revisão dessa relação entre jogo e arte, entre experiência lúdica e experiência estética. Mais precisamente, entre a performance contemporânea e o ato de jogar.

REFERÊNCIAS E BIBLIOGRAFIA

CAILLOIS, Roger (1990) *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia.

CARCHIA, Gianni (2009) “Jogo” in CARCHIA, Gianni, D’ANGELO, Paolo *Dicionário de Estética*. Lisboa: Edições 70. (pp 219-221).

CASSIRER, Ernst (1995) *Ensaio sobre o Homem*. Lisboa: Guimarães Editores Lda.

COHEN, Renato (2002) *Performance como linguagem: criação de um tempo-espaço de experimentação*. São Paulo: Perspectiva.

_____ (2004) *Work in progress na cena contemporânea: criação, encenação e recepção*. São Paulo: Perspectiva.

ECO, Umberto (1989) *Sobre os Espelhos e Outros Ensaios*. Lisboa: Difel.

EIGEN, Manfred; WINKLER, Ruthild (1989) *O Jogo: as leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Gradiva.

FREIRE, Cristina (2006) *Arte Conceitual*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor.

FROTA, GRETA (2008) *Corpo Livre - Um estudo sobre performances do Projeto Balbucio*. (Monografia apresentada para a obtenção do grau de bacharel em Comunicação Social) Fortaleza: Universidade Federal do Ceará.

GOLDBERG, Roselee (2007) *A Arte da Performance: do Futurismo ao presente*. Lisboa: Orfeu Negro.

HUIZINGA, Johan (2005) *Homo Ludens – o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva.

SERRA, Mário Cameira (2004) *O Jogo e o Trabalho: Episódios lúdico-festivos das antigas ocupações agrícolas e pastoris colectivas*. Lisboa: Inatel – Colibri.

OLIVEIRA JUNIOR, Antonio Wellington (2000) *Língua de Anjos*. São Paulo: Annablume Editora.

_____ (2004) *Glossolalia: voz e poesia*. São Paulo: EDUC, FAPESP, Omni.

PLATÃO (1966) *Crátilo*. Rio de Janeiro: Sá de Costa.

ZAMBONI, SILVIO (2001) *A pesquisa em arte – um paralelo entre arte e ciência*. Campinas: Editora Autores Associados.