

ANGAMBOX - CAIXA DE CORPOS

OU

UMA ESPÉCIE DE CAIXA DE FUNDO FALSO

JÚLIA PEREDO SARMENTO

ANGAMBOX - CAIXA DE CORPOS

OU

UMA ESPÉCIE DE CAIXA DE FUNDO FALSO

FORTALEZA

2015

SUMÁRIO

1 CORPO NO SABOR	3
1.1 O corpo e as etapas iniciais do Rasaboxes	3
1.1.1 <i>Fora do tabuleiro</i>	3
1.1.2 <i>Respiração</i>	5
1.1.2.1 <i>Atravessamentos conceituais</i>	8
1.1.2.2 <i>Respiração e espaço</i>	14
1.1.3 <i>Estátuas</i>	16
1.1.3.1 <i>Estátuas e clichês</i>	20
1.1.4 <i>Rasas em movimento</i>	26
1.1.4.1 <i>Movimento</i>	26
1.1.4.2 <i>As Mudanças</i>	28
1.1.4 <i>Jogo em dupla</i>	31
1.1.4.1 <i>A empatia</i>	38
1.1.4.2 <i>A empatia fora do tabuleiro</i>	39
1.1.4.3 <i>Empatia, ritmo e conflito</i>	43
2 SABOR NO CORPO	45

2.1 Sabor e paladar45

2.2 Sabor e Medicina Ayurveda47

2.3 Sabor e afeto52

2.4 Sabor e treinamento56

3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O CORPO66

R	A	S
A	B	O
X	E	S

"O corpo é uma multidão excitada, uma espécie de caixa de fundo falso que nunca mais acaba de revelar o que tem dentro e tem dentro toda a realidade."
(Antonin Artaud)

Como anuncia a epígrafe, não tratarei de um corpo anatômico, nem de um corpo que é a casa da individualidade, mas de um corpo-multidão. Um corpo que está sempre por revelar algo mais e justamente por ser "uma espécie de caixa de fundo falso" não é uma traquitana mágica criada para esconder truques. Esse corpo não para de revelar a realidade de si e do mundo. Uma multidão que não é apenas população de outros corpos, mas também um emaranhado de relações espaciais, temporais e objetais.

É do corpo *no/do Rasaboxes* que tratarei nesse texto. Porque o duplo artigo *no/do*? A expressão "corpo *no Rasaboxes*" descreve uma circunstância onde o corpo ocupa um lugar como poderia ocupar outros - corpo *na* praça, corpo *na* rua. Já o corpo *do Rasaboxes* é aquele corpo criado a partir do treinamento. É o corpo do treinamento. Portanto tratarei de dois corpos, o corpo do ator que se vê fora do tabuleiro, com suas experiências prévias, e o corpo do ator dentro do tabuleiro, produzindo corporeidades a partir das experiências no treinamento performático que é o *Rasaboxes*.

No entanto me pergunto se o corpo que está fora e o que está dentro do tabuleiro são de fato diferentes, já que o arcabouço trazido por cada jogador, e por mim mesma, é o que determina nossa disposição para realizar e pensar o treinamento. Produzo a partir de minhas experiências anteriores com os elementos que o treinamento propõe. Mas onde terminam essas experiências anteriores e onde começam as novas, determinadas pela aprendizagem do *Rasaboxes* e que constituiriam esse tal corpo do treinamento? Quando o *no* começa a se transformar em *do*? Quando, no contexto do *Rasaboxes*, a circunstância de estar em um determinado lugar começa a se transformar em condição de existência desse mesmo lugar e do corpo que o habita? Talvez o corpo dentro do tabuleiro seja uma ampliação do corpo de fora? Talvez esse corpo de fora só se perceba "de fora" porque passou pela experiência de estar dentro do tabuleiro. Mas então seria uma questão de temporalidade, o corpo antes e o corpo depois do tabuleiro? Será que haveria um terceiro corpo, o corpo que esteve fora, dentro, e agora está fora novamente, se

sentindo mudado pela experiência e podendo nomear de um lugar privilegiado suas temporalidades anteriores? Será esse um corpo-multidão? Esse corpo *no* se transforma em *do Rasaboxes* e ganha outros atributos. Que atributos seriam esses? Definitivamente um deles é a capacidade de se sentir em movimento e de se deixar afetar pelo que esse movimento dispara. Outro atributo seria a capacidade desse corpo de acumular percepções, informações, impressões, temporalidades contraditórias para criação do gesto rásico. Para compreender melhor esse terceiro corpo é preciso olhar para o campo onde ele se constrói, o sabor, e o meio por onde ele percorre esse campo, o jogo. É através do exercício do sabor em jogo que encontro esse terceiro corpo. Os três meses dedicados a investigar laboratorialmente o *Rasaboxes* são discutidos aqui no contexto da busca por esse terceiro corpo no item Corpo no sabor.

Mas e o sabor? Se ele é o elemento que determina a criação de corporeidades, e talvez a geração de corpos-multidão, então é preciso olhá-lo com atenção. O sabor aqui não é apenas um dos sentidos do corpo, não está localizado apenas na boca e na língua. Para saber de que corpo eu falo, devo saber de que sabor eu falo. Para isso criei o item Sabor no corpo.

Corpo no sabor e sabor no corpo. A complexidade de um colabora para a invenção do outro.

1. CORPO NO SABOR

1.1 O corpo e as etapas iniciais do *Rasaboxes*

Cada etapa do *Rasaboxes* guarda peculiaridades, detalhes e questões específicas, portanto referi tratá-las separadamente, apesar de saber que são cumulativas.

1.1.1 *Fora do tabuleiro*

1. Desenhe ou fixe uma grade de nove caixas retangulares no chão. Todos os retângulos devem ser iguais e medir, aproximadamente, 6' X 3'.
2. "Defina", aproximadamente, cada rasa. Por exemplo *raudra* significa raiva, fúria, rugido; *bibhasta* significa aversão, cuspir, vomitar. (SCHECHNER, 2012b, p. 147. Grifos do autor)

O corpo no sabor começa a acontecer antes que esse corpo ocupe de fato o tabuleiro. As etapas de construção física do espaço e de nomeação dos boxes é inegavelmente um momento de preparação porque demandam atenção ao espaço que será ocupado e às palavras que serão postas em trabalho, como numa espécie de ritual. Intuitivamente peço a ajuda de meus alunos para a montagem do tabuleiro ao propor sessões de *Rasaboxes* porque acredito que a preparação do "cenário" ajuda o ator a ocupá-lo e a abrir seu corpo para o trabalho que virá. Durante minhas experimentações usei giz e o ritual era produzir com calma um traçado no chão que fosse regular e legível e que fosse, aos poucos, me convidando para sua ocupação. O convite para ocupar o tabuleiro se dava já na arrumação do espaço, no contato com os materiais.

A movimentação para desenhar o tabuleiro não é suficiente para aquecer meu corpo para o esforço físico. Como devo me aquecer? Será que o aquecimento é necessário? Será que preciso alongar também? O que é necessário acionar em meu corpo para começar algo cujas demandas eu ainda não conheço? Schechner não dá indicações, mas sua formação em Yoga¹ e o parentesco do *Rasaboxes* com a cultura indiana inspiram a pensar num aquecimento dinâmico que una força muscular e controle respiratório. Paula Cole e Michele Minnick (2011, p. 5) lembram que o *Rasaboxes* é um treinamento para os afetos, mas também e simultaneamente, um treinamento físico.

Em nossa experiência, o exercício *rasaboxes* é uma forma de treinamento de movimento que afeta diretamente o trabalho de um ator, já que ele imediatamente engaja todo o complexo de emoção-corpo-voz-imaginação-personagem, que um ator deve acessar quando está trabalhando num papel. *Rasaboxes* não apenas treina diretamente as emoções, como integra um treinamento físico e emocional de um modo profundamente pessoal. No entanto, o *rasaboxes* não necessariamente treina o corpo diretamente em termos de relaxamento, alinhamento, flexibilidade, força, etc, da maneira que outras formas de treinamento físico o fazem. Nós recomendamos que o treinamento *rasaboxes* seja acompanhado de práticas de ioga ou outra forma de aquecimento físico que alongue, abra e relaxe o corpo de maneira profunda. O *rasaboxes* não pretende suplantiar outras formas de treinamento do ator.

Estar em treinamento afetivo já é ativar e movimentar o corpo, porém é preciso estar atento, disponível e seguro para iniciar esse processo. Tenho praticado e aplicado exercícios de força advindos do Pilates solo e do treinamento funcional através dos abdominais estáticos (*pranchas*), que promovem a contração integral dos músculos para a sustentação do peso corporal, bem como de aquecimentos

¹ "Quando eu fui a Índia pela primeira vez, em 1971, conheci um grande professor de Yoga. O nome dele era Krishna Matyari [...] Quando eu fui pela primeira vez ele me ensinou uma série de *asanas* da Hata Yoga, uma das quais estou fazendo agora [realiza a postura na frente da plateia]. Parece muito fácil mas se você fizer não vai achar tão fácil assim. Parece simples. Meus dedões, calcanhares e joelhos estão juntos e quando eu expiro levanto jogando o peso para frente dos meus pés e depois desço. Ao longo dos anos pratiquei yoga e entendi através disso como a mente é um músculo. (SCHECHNER, 2012a, minuto 14'11. Tradução nossa. Grifo nosso).

dinâmicos chamados WGS (World's Greatest Stretch)² para o acionamento global do corpo pela coordenação motora e o equilíbrio. Uma vez ouvi que a melhor forma de se preparar para algo é fazer esse algo, portanto o treinamento continuado do *Rasaboxes*, frente à experiência e necessidade de cada um, trará novas ideias para incrementar esse momento inicial.

1.1.2 A respiração

A respiração seria o próximo momento do corpo no sabor segundo a ordem que aprendi, porém Schechner, ao longo dos anos, tem testado outros modos de trazer o corpo para dentro do tabuleiro. A primeira delas é propor aos jogadores que realizem estátuas (figuras fixas) das palavras que estão escritas no chão a partir de suas impressões iniciais.

7. Alguém toma a decisão de entrar em uma caixa. A pessoa assume/faz uma pose relacionada a essa rasa: por exemplo, a pose de *sringara* ou *karuna*... ou qualquer outra.. A pessoa pode fazer a pose de uma rasa ou de todas as oito rasas que possuem nomes. (Lembre-se de que a nona caixa ou caixa central está 'vazia'). Uma pessoa pode se mover de uma caixa para outra ao longo da borda ou sobre as linhas - e, nesse caso, o movimento é 'neutro'. Mas se alguém pisar dentro de uma caixa, deverá fazer uma pose rásica. Esta fase continua até que todos tenham tido pelo menos uma chance de entrar e fazer poses dentro das *Rasaboxes*. (SCHECHNER, 2012b, p. 148. Grifos do autor).

²Um exemplo dos movimentos básicos do WGS está disponível em www.youtube.com/watch?v=lJQL4wmj3Z8 no dia 16/12/2014.

Talvez desse modo Schechner procure induzir o jogador a acionar instintivamente a respiração correspondente à *rasa* que deve performar. Ao longo do artigo *Rasaesthetics* (SCHECHNER, 2012b, p.148) a ideia de realizar as poses de imediato, sem "reflexão", é muito estimulado. O que leva a pensar se a ação intuitiva seria a expressão mais fiel que teríamos de uma *rasa*. O próprio Schechner afirma que não e adverte sobre os clichês que essa imediatez promove (ver 2012b, p. 149) e sugere que "assim que você estiver fora das caixas, reflita sobre o modo pelo qual você compôs a sua *Rasa* e como se sentiu em uma *Rasa* composta." (2012b, p.148). Ou seja, ele convida o jogador a pensar sobre sua produção interna e a expressão externa dessa produção (seja do próprio ou de outro). Schechner chamará respectivamente de sentimento e emoção aquilo que é sentido “dentro” e aquilo que é vivido “fora”.³

Outro modo de trazer o corpo para o trabalho aparece em *Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* (2009) onde Schechner usa imagens indianas de expressões faciais das *rasas* para que os jogadores as treinem no espelho e depois no espaço com os demais jogadores. Ele se baseia em estudos psicológicos sobre reconhecimento intercultural de expressões faciais que afirmam "[...] que raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa são universalmente reconhecidos."⁴ (DAVIDSON, HEJMADI e ROZIN, 2000, p. 183) através da expressão facial.

³ As aspas determinam duas instâncias que serão problematizadas ao longo desse texto.

⁴ "[...] that anger, disgust, fear, happiness, sadness, and surprise are universally recognized." (tradução nossa).

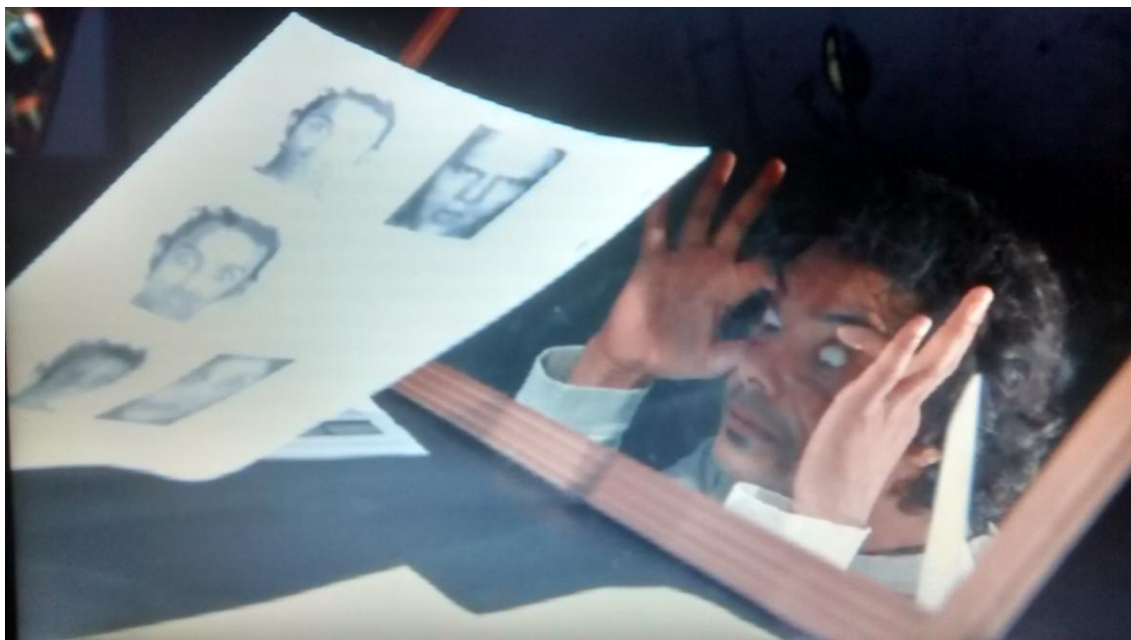


Figura 1 - Foto tirada do vídeo *Crossing de line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* onde um participante experimenta no espelho expressões vindas de exemplos tirados de levantamentos fisionômicos.

Dessa forma o jogador experimenta colar sua fisiologia às informações musculares e expressivas das fotos. Rapidamente é possível perceber a mudança no rosto, braços e tronco (coluna cervical e dorsal) dos jogadores, promovendo mudanças de lugar, direção e do tônus muscular, porém pouco se vê o engajamento de pernas e bacia (coluna lombar e sacro) o que promove pouca alteração na distribuição do peso e na exploração de planos do espaço. A mudança começa de fora, como uma imitação, e se espera que, com o treinamento, ela se aprofunde e seja incorporada aos ritmos do jogador.

Cole e Minnick (2011) também admitem muitas formas de começar o trabalho, mas enumeram apenas duas opções: realizar estátuas seguidas da respiração que as anime, ou realizar as respirações que inspirariam a construção das estátuas. Qual seria o melhor caminho, partir da estátua para a respiração ou partir da respiração para a estátua?

1.1.2.1 Atravessamentos conceituais

Em *Um Atletismo Afetivo*, Artaud (1999, p. 152) coloca a importância da respiração para a manipulação plástica dos afetos e afirma que "ela [a respiração] é inversamente proporcional à importância da representação exterior. Quanto mais a representação é sóbria e contida, mais a respiração é ampla e densa, substancial, sobrecarregada de reflexos.". Respiração e expressão são, portanto inversamente proporcionais e sustentam uma a outra. Isso não significa, no entanto que, quanto mais potente a respiração, mais frágil se torne o corpo ou vice-versa. Trata-se aqui de manipular as características expressivas do corpo todo pela respiração. Características expressivas mais expansivas na respiração produzirão um corpo com características expressivas mais introvertidas. A respiração de *Karuna* (tristeza, melancolia, desânimo), em minha experiência, demanda grandes quantidades de ar em um movimento de expansão de pulmões e abdômen na inspiração e de grande controle da saída de ar na expiração, produzindo um corpo que aparenta pouca energia, que tende para baixo, para o movimento lento e denso, mas que por “dentro” trabalha intensamente. Talvez essa relação de proporcionalidade inversa entre respiração e corpo torne mais clara a questão do “dentro” e “fora” da qual fala Schechner ao incentivar os jogadores a realizarem as estátuas sem elaborar nada previamente. Talvez o binômio schechneriano sentimento/emoção e o binômio artaudiano respiração/corpo tenham algo em comum na determinação das instâncias daquilo que é produção interna e daquilo que é expressão externa

A princípio, sentimento, “dentro” e respiração seriam metonímias para o que é produção interna, ou seja, são palavras que resumem uma variedade de campos microperceptivos que são da ordem da intimidade do corpo do jogador. Emoção, “fora” e corpo seriam metonímias para o que é expressivo, ou

seja, são palavras que resumem uma variedade de campos macroperceptivos que são da ordem da expressividade do jogador.

Macro e micropercepções são termos retirados da obra *A imagem-nua* e as pequenas percepções, de José Gil (2005). Mesmo partindo de obras visuais para tecer suas reflexões, o conceito de Gil se aplica ao caso do *Rasaboxes*, sendo necessária apenas uma ressalva. Quando Gil fala de micropercepções ele se refere aos elementos picturais, enquanto que aqui micropercepções serão remetidas à intimidade do corpo do jogador. Da mesma forma, quando Gil fala em macropercepções como o conjunto do percebido em alguns quadros analisados, aqui macropercepções se referirão à expressividade do jogador.

As micropercepções surgem quando "alguma coisa não funciona na função significante da imagem visível" (GIL, 2005, p. 112) que, no nosso caso diz respeito às palavras escritas nos boxes. O jogador intui um universo que não está completo significamente. Para completar esses universos uma série de micropercepções são construídas, em nosso caso, no/pelo corpo do jogador para completar e assim significar os conjuntos de palavras a todo momento em que são corporificadas. As micropercepções são "presenças invisíveis que tornam outras presenças prontas a significar." (GIL, 2005, p. 111). Essas últimas são as macropercepções. Coisas que funcionam, que significam e que são expressivas, mas que estão em relação permanente com as micropercepções que completam seus buracos de significação. As micropercepções são 'inexpressivas' e 'insensíveis' (GIL, 2005, p. 111), ou seja podem remeter aos sentidos, mas não são representados pelos órgãos dos sentidos. Essa representação é macroperceptiva.

Cabe uma ressalva. A intimidade aqui não é uma instância anterior, a vida interior do ator que daria suporte ao papel, como falava Stanislavski (1999). A intimidade de que falo tão pouco é o resultado advindo da “expressão íntima de nós mesmos” ou da “Personalidade Humana, [...] o ator como Ser” (GROTOWSKI, 2007, p.164) que para Grotowski torna o teatro ocidental tão diferente do oriental. A intimidade aqui é a vivência de campos microperceptivos que se tornam expressivos pelas macropercepções e se retroalimentam, e não um processo pré-expressivo, ou anterior ao trabalho. Intimidade e expressividade se comunicam, se sustentam, se alimentam para serem cada vez mais o que são no âmbito da criação.

A exploração dos tabuleiros de gradações começava, em minhas experimentações, pela investigação do ritmo da respiração, sua localização, as quantidades de ar envolvidas, o peso que produzia

em certas partes do corpo e como todos esses fatores produziam alterações psicofísicas. Assim mergulhava nos campos microperceptivos que se anteviam nos campos macroperceptivos oferecidos pelas palavras (sinônimos e gradações) escritas no chão, para investigar as brechas de significação que elas apresentavam quando corporificadas.

Um exemplo: Ao entrar no tabuleiro de *bibhatsa*/nojo e me deparar com a palavra nauseado percebo distâncias entre os significados de nojo e nauseado; percebo distâncias entre o significado até agora percebido para a palavra nauseado, a sensação de náusea e de sua expressão; percebo distâncias entre minha expressão e os significados das demais palavras no tabuleiro. Essas distâncias são micropercepções, ou melhor, são brechas de significado das macropercepções que demandam ser preenchidas por micropercepções para que a palavra nauseado ganhe significado psicofísico. No entanto a palavra no tabuleiro nunca chegará a sua significação completa porque nunca parará de produzir outros significados. Isso se deve a percepção de novas brechas nas macropercepção das palavras no tabuleiro, fazendo evocar novas micropercepções. Essas acabam por deslocar ligeiramente as macropercepções de sua estabilidade significante e a alteram, gerando um novo círculo de produções perceptivas. Nesse sentido o tabuleiro de sinônimos é um espaço para a investigação do movimento de produção e deslocamento entre as infinitas micropercepções presentes nas macropercepções das significações das palavras, nas macropercepções das expressões corpóreas e nas macropercepções dessas palavras significadas corporalmente no espaço.

Talvez seja possível falar das micropercepções como os *punctums*, palavra criada por Roland Barthes para nomear algo que ele, enquanto observador, percebe e o chama numa fotografia. O *punctum* é aquilo que punge, que fisga, que provoca o espectador a olhar mais, a se deter sobre um mistério estético. "por mais fulgurante que seja, o punctum tem, mais ou menos virtualmente, uma força de expansão. Essa força é principalmente metonímica." (BARTHES *apud* FERRACINI, 2006, p. 178). Acredito que o que se denomina *punctum* é a macropercepção incompleta de que fala Gil. O *punctum* nos chama, nos convoca porque existe algo nele que precisa ser completado. Antevemos que ele concentra o todo da obra e queremos desdobrar essa antevisão, queremos completar a significação do que nos foi oferecido. Mas é importante lembrar que o *punctum* em Barthes é da ordem do espectador, daquele que frui, e não daquele que expressa.

Mas se o *punctum* está na percepção do espectador e foi comparado às micropercepções que, até aqui foram apresentadas como percepções daquele que produz a obra, então o *punctum* pode ser transportado para a vivência criadora do ator? É possível conceber uma esfera de 'forças de expansão' também na dimensão íntima do trabalho do ator? Acredito que sim na medida em que compreendo o sabor/*rasa* escrito no chão como elemento evocativo para o trabalho de criação de corpos de afeto. A palavra me chama, me punge e na medida em que tento responder a sua pungência, a percebo de forma macroscópica e também, e imediatamente, de forma microscópica, com suas brechas de significação.

Ferracini (2006) vai mais fundo nessa transcrição do conceito de *punctum* no trabalho do ator. No lugar da fotografia Ferracini coloca o corpo do ator em treinamento e no lugar do espectador, o próprio ator testemunhando e nomeando seus processos de criação. Talvez suas reflexões ajudem a esclarecer aqui a difícil economia da respiração na produção de campos microperceptivos e macroperceptivos para a criação e recriação de corpos rásicos. É importante dizer que Ferracini tem especial preocupação com a recuperação de informações musculares descobertas em treinamento para que sejam utilizadas na recriação de estados corporais.

Os *punctums* para Ferracini são "pontos musculares em estado metonímico e contraídos que possibilitam um processo de atualização - e, portanto recriações - de ações físicas vivenciadas anteriormente e que se encontram virtualizadas no corpo enquanto memória." (2006, p. 179). As respirações, seriam produtoras de *punctums* metonímicos que guardam em suas partes a virtualidade do gesto como um todo, e são contraídos porque, segundo Barthes o *punctum* tende a expansão e é função do ator, segundo Ferracini, controlá-lo para que mantenha sua potência. Nessa contenção geram-se "microarticulações, microimpulsos no espaço, mas que são de certa forma, concretos para o ator." (2006, p. 183). Esse estado perceptivo aguçado de si cria um "estado de ação" que controla o corpo e "faz que tenhamos toda uma relação não cotidiana com nossa musculatura, o que dá a sensação interna, para o ator, de uma 'dilatação corpórea' [...]." (FERRACINI, 2006, p. 183). Talvez seja possível pensar o sabor no *Rasaboxes* como uma metonímia do afeto, ou seja, o sabor, percepção sensorial, como parte de um território complexo que é o afeto. Isso explicaria a recorrente aproximação que essas duas palavras sofrem ao longo do *Natyastra*. Isso será visto e analisado mais tarde.

Os *punctums* são, portanto os "detalhes musculares" (FERRACINI, 2006, p. 183) que guardam sensações, que ativam uma cadeia de outras sensações, que se acumulam a cada vez que são ativados. A primeira identificação de *punctums* no *Rasaboxes* surge na criação das cartolinas, no tabuleiro original. Os jogadores colocam no papel as impressões mais fortes que têm dos sabores/*rasas* antes de iniciar o trabalho propriamente físico e essas impressões são pontos pungentes, de chamamento das impressões que os criaram para orientar o trabalho de criação dos corpos de afeto.

Esse processo excitatório a partir das impressões, se dava em meus experimentos práticos, sempre no centro do tabuleiro, onde ficava a palavra-tema em sânscrito, e onde se colhiam não impressões imagéticas, mas 'detalhes musculares' da respiração da *rasa* estudada. A partir desses detalhes se investia numa segunda etapa de estudos que era a criação de corpos de afetos dos sinônimos dispostos ao redor e testar o quanto os detalhes percebidos seriam úteis ou não para tais construções. Sempre que eu me perdia desses detalhes musculares, voltava ao centro do tabuleiro para retomá-los, como um navio perdido que procura um farol para reencontrar o litoral. Aqui o centro faz as vezes de farol e a palavra-tema, que não é *shanta*, abre um vazio para a busca. É difícil não ver essa palavra-tema como começo ou como essência de onde todas as outras palavras derivam. É ao longo do jogo que os sinônimos, estudados no corpo, vão impondo suas diferenças e suas complexidades próprias, passando a criar mais relações entre si do que com o centro, já que os detalhes musculares percebidos no centro vão mudando sutilmente suas qualidades para abraçar os desafios macro e microperceptivos gerados pela relação com os sinônimos.

Ferracini usa a palavra memória como modo de funcionamento da virtualidade das ações físicas vividas anteriormente no corpo. Essa palavra me interessa e me confunde. Não é propriamente a memória que opera em mim no momento da investigação respiratória e mesmo na busca pelas corporeidades dos sinônimos. Eu não me lembro, no tabuleiro, de nenhuma respiração anteriormente vivida em minha vida pessoal. Eu não lembro de momentos tristes ou surpreendentes que já tenha vivido e que acionem a respiração correspondente. Eu não lido com ou resgato meu passado para lidar com o desafio de construir alguma coisa no presente. Isso se dá depois. A memória do vivido acontece após a criação do ritmo respiratório, da identificação dos *punctums*, e pode mesmo atrapalhar o trabalho em andamento, caso a memória não se adeque ritmicamente à respiração encontrada.

A artificialidade que o *Rasaboxes* propõe, quando sugere que o ator exercite colar seu corpo a um afeto a partir da ocupação do espaço, me anima a viver o descolamento com tudo aquilo que entendo como identificável em minhas experiências anteriores e que estão, quer queira quer não, coladas a mim. O *Rasaboxes* é o lugar de inventar outros corpos no meu corpo. E esses corpos não são ideais, plenos dos afetos propostos no jogo. São corpos fugidios e precários.

Essa dinâmica de trabalho é diferente da experiência laboratorial em Stanislavski, pois a verossimilhança desejada para a trajetória emotiva do personagem, que liga o passado e o presente, construída pelo ator para realizar a ação ficcional, se rompe. No método realista de interpretação a causalidade é produzida por uma memória resgatada do passado real do ator para justificar a qualidade das ações ficcionais dos personagens e isso é tão artificial quanto o jogo proposto aqui. Porém, por se tratar de causas reais (mesmo que inventadas), acredita-se que elas são verdadeiras, pois levam inevitavelmente a seus efeitos. Talvez o problema seja ver causalidade em uma relação sempre estabelecida por efeitos inventados. No jogo do *Rasaboxes* não há causalidades, há vizinhanças que podem tecer sentido hoje, mas não amanhã. Tecer sentido não é tornar essa união arbitrária verdadeira, é torná-la necessária no momento em que ela se apresenta. O único compromisso do ator é com os *punctums* que ele percebe no tabuleiro, no outro e em seu próprio trabalho, se mantendo atento às sensações e vizinhanças criadas. A memória que pode vir a colaborar com o processo se insere aí, mas em minhas experiências ela ganha outros nomes como vislumbre, pressentimento, cintilação (ver BARTHES, 2003, p. 25) e visão, trazendo consigo todo tipo de afetos correlatos.

É importante dizer que os *punctums* não são pontos físicos reais no corpo, mas fabulações de um corpo não anatômico, um corpo de sensações que pode se colar, a cada dia, à imagens diferentes e nem por isso perder sua concretude, podendo ser recuperados num segundo momento pelos "blocos de sensação" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 217) que o compõe. A fabulação não é um ato de imaginação, mas sim de invenção. Como apontam Deleuze e Guattari (1997, p. 223), fabulação "é fabricação de gigantes". Os corpos não anatômicos não são corpos imaginados, mas sim vislumbrados, inventados, pelas sensações e isso os torna "demasiadamente vivos para serem vivíveis ou vividos." (1997, p. 223). Ou seja, esses corpos urgem por serem produzidos no espaço, mas como não são propriamente anatômicos, não há parâmetros para tais produções. O que se tenta, no caso do *Rasaboxes* é inventá-los sendo o mais preciso possível no jogo entre micro e construção das macropercepções para a

fabricação desses corpos, sabendo que eles são sempre mais. No entanto esses corpos não são quimeras ou utopias, são a não utopia por excelência, pois trazem para perto os limites, os pesos, a extensão do corpo, um corpo possível, íntimo e concreto, que nunca se realiza inteiramente porque é "caixa de fundo falso" (QUILICI, 2004, p.197), porque é pura invenção, segundo Deleuze.⁵

1.1.2.2 - *Respiração e espaço*

Mas e o espaço? Os jogadores entram no tabuleiro e a partir dos espaços determinados tentam definir inspiração e expiração mais adequadas para cada *rasa*. Será que a localização ou mesmo a palavra escrita influenciam essa produção? Que espaço se cria a partir da respiração?

A inspiração depende, como o gesto, da maneira como o espaço é percebido: ameaçador, acolhedor, aberto, reduzido, imenso; em suma, ela depende da maneira com que a história de nossas relações interpessoais povoou, preencheu a geografia. No antes da inspiração o movimento dos sentidos pode ser situado, trabalhado, orientado. Os automatismos que prenunciam os movimentos musculares da respiração serão modificados, se o ar - isto é, a porção de espaço que eu vou ingerir - toma um sentido diferente. Estes pré-movimentos correspondem a uma diferença de atitude face ao 'geográfico'. (GODARD *apud* ROLNIK, p. 77)

⁵ E aqui as aproximações com um teatro de bases realistas poderia confundir os esforços para inventar um corpo de sensação com a criação de personagens dramáticos. A invenção não é a imaginação. A imaginação lida com o que já existe e já pertence a um regime sógnico delimitado. A invenção ou fabulação é uma faculdade visionária. (ver DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 223 Nota de rodapé 8.). Um corpo de sensação é algo que ainda não existe, já o personagem está circunscrito a uma série de elementos que o referencializam política, social, econômica e culturalmente, por mais que o ator o construa de modo inovador.

Temos, segundo Hubert Godard, uma história corporal imbricada aos espaços, que induzem nossa resposta muscular e respiratória e vice-versa. Reagimos ao espaço fisicamente, respirando de acordo, e ao mesmo tempo, o espaço é alterado por nossos corpos e respirações. No *Rasaboxes* temos o desafio de não receber espaços geográficos a priori. O tabuleiro em si não contém geografia, mas uma topografia, pois as *rasas* são as mesmas nove vezes (nove boxes iguais), numa mesma superfície. O que existe é um traçado, uma topografia, um mapa sem países. Diante dessa aridez temos apenas nossas respostas automáticas, nossos corpos experimentados na geografia do mundo. Imediatamente imprimimos nossas experiências nesse território topográfico esperando que aquela se cole a esse. Parte-se sempre do que é conhecido para, mais tarde, criar o desconhecido. A criação de um espaço pela respiração só se dá quando, como afirma Godard, 'no antes da inspiração' se puder situar, trabalhar, orientar o movimento dos sentidos para fora do automatismo. Portanto, apesar de, em princípio, o *Rasaboxes* ser a criação de um espaço simbólico através da respiração e do corpo⁶, tal criação não se dá sem antes vivenciar os lugares comuns.

Talvez essa seja uma das razões para o box de *shanta* ser tão desafiante para mim. No tabuleiro original além de não termos um espaço determinado a qual reagir, também não temos o processo de construção de uma cartolina com palavras e imagens que criem *punctums* para ajudar a encontrar uma respiração para *shanta*. A maioria das respirações que surgiram em oficinas que ministrei, foram respiração que mimetizavam situações corporais associadas a paz e tranquilidade, como posturas de meditação ou yoga. A respiração criada ficava em função de um comportamento vivido na vida ou apenas imitado da televisão. Como sair do conhecido para o desconhecido em *shanta*? Como 'no antes da inspiração' é possível quebrar os automatismos dos comportamentos miméticos, não apenas para *shanta*, mas para todas as *rasas*?

Enquanto ministrante percebo que é na passagem entre a respiração e a realização de estátuas e entre as estátuas e as *rasas* em movimento, que os lugares comuns, os automatismos, são postos em xeque. A cada nova etapa expressiva o jogador se depara mais e mais com micro e macropercepções que

⁶ Isso remete a noção de *rasa* enquanto espaço plasmado, constituído de uma densidade diferente daquela que compõe o espaço de fora do tabuleiro. Ver *Antarabox* - Caixa de espaços, p. 11 - 12.

vão de encontro com suas experiências anteriores na vida e as põem em xeque. Essa inundação de informações perceptivas tornam os lugares comuns cada vez mais complexos, cada vez menos comuns.

1.1.3 As *estátuas*

A criação de estátuas baseadas nas respirações é uma etapa difícil, pois é o primeiro passo expressivo do jogador no tabuleiro. É o momento onde ele sai da atenção voltada unicamente para si (investigação respiratória) e começa a construir uma atenção relacional que abrace também seu corpo no espaço. É ao mesmo tempo um momento de entrega e de medo, de liberação corporal e de acirramento dos clichês sociais, de experimentação destemida e vontade de acertar.

É comum o jogador iniciante realizar a estátua e perder a respiração alcançada. Também é comum o jogador perceber que estava "respirando menos" do que devia para realizar as poses, ou seja, perceber que o esforço corporal exige mais definição das características respiratórias (quantidade de ar envolvida, locais mais demandados no corpo, etc.) para manter a pose que se quer realizar. Mas porque essa passagem, da respiração à pose, da atenção a si para a atenção ao outro (espaço e demais jogadores), é tão difícil? Sinto em minhas experimentações e nas dos participantes de minhas oficinas, um hiato, um espaço de incompletude entre as duas investigações. Acredito que isso se deva, num primeiro momento, à liberdade de inventar uma respiração sem se preocupar com seu formato externo e portanto sem se preocupar com uma espécie de compatibilidade que una os dois fenômenos. Num segundo momento, quando surge a demanda de criar uma forma expressiva condizente, o corpo não sabe o que fazer com as informações anteriormente obtidas e recorre à imagens vistas ou vividas antes. Mas se respiramos o tempo todo com nossos corpos, se a respiração é corpo, então porque é tão difícil tornar essa mesma respiração expressiva? Porque se recorrem à imagens já vistas?⁷

⁷ Importante dizer que não falo das dificuldades de expressão dos não-atores. Falo especificamente da dificuldade daqueles que tomaram a expressividade como ofício e questão.

Ao prestarmos atenção em nossa respiração acabamos observando nossos ritmos internos, nossos fluxos de pensamento, nosso peso, nosso entorno. Percebemos que tudo se move, se desloca, aparece e desaparece. Mais do que um corpo vivido ou testemunhado, percebemos o caos em nós e a 'caixa de fundo falso' (QUILICI, 2004, p. 197) que somos e que tantas vezes esquecemos. A manipulação da respiração, e com isso de todo o ritmo interno, nos faz mergulhar nessa caixa sem fundo e nos mostra "uma Potência mais profunda e quase insuportável" (DELEUZE, 2007, p. 51) que o corpo guarda. Uma potência no limite do corpo que conhecemos e vivemos cotidianamente. Um corpo que já não é organismo, já não se encontra hierarquizado e organizado por funções orgânicas e que se confunde com um fluxo de sensações que tomam de assalto todos os sentidos, mente, memória....

É um corpo intenso, intensivo. Ele é percorrido por uma onda que traça no corpo níveis ou limiares segundo as variações de sua amplitude. O corpo portanto, não tem mais órgãos, mas limiares ou níveis. De modo que a sensação não é qualitativa nem qualificada: ela possui apenas uma realidade intensiva que nela não determina mais dados representativos, mas variações alotrópicas. (DELEUZE, 2007, p. 51).

A dificuldade de transformar respiração em gesto se deve ao abismo imenso e insondável que a própria respiração acorda no corpo. A partir desse outro estado o corpo 'nunca mais acaba de revelar o que tem dentro' e porque 'tem dentro toda a realidade' (QUILICI, 2004, p. 197) nos assustamos e recorremos ao já vivido. Esse estado de coisas, essa 'multidão excitada' interrompe o modo extensivo e inicia a produção de intensidades, a partir da percepção dos *punctums* de Barthes e Ferracini. A respiração percebe *punctums* que produzem micropercepções. E essas micropercepções não são unicamente fisiológicas, são 'limiares ou níveis' (DELEUZE, 2007, p. 51), mas todas atravessam o corpo e o alteram. O trabalho de escolha, afirmação e repetição dessas micropercepções alteram as macropercepções que

determinam as formas do corpo no espaço e tudo isso ocorre em uma fração de segundos. Mas o que Deleuze quis dizer com 'dados representativos' e 'variações alotrópicas'⁸?

A partir do momento que o corpo passa a produzir de modo intensivo, as representações que são da ordem da nominação, da predicação e da simbolização (modo extensivo) são reorganizadas dando lugar a um funcionamento diferente da matéria corporal. Por exemplo, quando experimento uma pose em *srmgara*/amor, não sinto o meu coração bater mais forte ou um rubor subir à face. Não reproduzo os sinais que descrevem ou representam os amantes na televisão ou no cinema. Se esses sinais acontecerem serão consequência do trabalho de produção de intensidades e talvez a confirmação de que esses sinais, tão refeitos pela indústria do entretenimento, são de fato condizentes com o território-amor para mim. Tal território em mim não circula somente no coração, mas em todo peito, axilas e boca do estômago, no entanto não sinto cada uma dessas partes como órgãos, mas como um todo tomado de uma característica ondulatória, quente e um pouco inquieta. A imagem corporal sofre uma variação alotrópica devido à sensação. Fazer uma pose é se ver na desafiante tarefa de abarcar o máximo de intensidades que a respiração do amor pode me trazer e vice versa, que as intensidades produzidas pelo território-amor em mim possam produzir uma respiração mais complexa.

Uma relação com a rasa, que pode começar a partir de uma imagem estereotipada de uma emoção, progride para um diálogo intrincado entre o performer e sua própria fisiologia e imaginação associativa. Pode-se entrar em uma caixa e experimentar a emoção a partir de uma sensação em um órgão específico, uma imagem visual ou sensação evocativa – ver um amante, segurar uma pedra na mão, sentir o chão como feito de areia, uma brisa na pele – uma memória pessoal, a forma que o corpo faz, o peso do corpo no chão. Os exercícios de rasaboxes trabalham como um tipo de processo de impressão, desenvolvendo uma conexão entre mente, corpo, e emoção

⁸ Alotropia é um termo químico que "designa o fenômeno em que um mesmo elemento químico pode originar substâncias simples diferentes". (ALOTROPIA, 20--). O carbono pode ser encontrado na natureza como grafite ou diamante e pode ser manipulado artificialmente para gerar os fullerenos. Todos são formados pelo mesmo elemento químico, porém ao se ligarem de formas diferentes produzem substâncias com características muito diferentes entre si. Ou seja, o corpo não muda de substância ao funcionar pela sensação. O corpo muda de funcionamento e esse box procura justamente percorrer esse outro funcionamento.

através do qual o performer descobre chaves específicas que irão abrir e reabrir os caminhos entre sensação interna e expressão externa. (COLE; MINNICK, 2011, p. 12-13).

Compreender intimamente esse 'processo de impressão' que estimula o sabor como disparador do corpo afetivo é um processo de invenção de cada jogador. É algo que não existe a priori, que não tem regras e é permanentemente refeito pelo jogador em trabalho. A única orientação que se dá é: realize a *rasa* 100% no corpo.

Essa orientação cria uma série de novos problemas para o jogador. "Mas o que é o 100% de uma *rasa*?"⁹. Como atingi-lo? Como saber se cheguei lá ou se ainda estou em 50, 62 ou 87% da *rasa*? Essas perguntas são difíceis de responder. O que seria o 100% do amor ou da raiva? O que seria algo 100% doce ou azedo? Essa questão tem uma preocupação extensiva diante de um fenômeno intensivo, pois parece colocar em termos quantitativos um regime de produção que não pertence nem ao quantitativo e nem ao qualitativo. Se *srmgara* é amor e muito mais, se *raudra* é raiva e muito mais, então a questão não seria alcançar o 100%, mas a precisão entre as produções intensivas e as várias formas de colocá-las no espaço. As experiências com os tabuleiros de gradações mostram, a partir do desdobramento das traduções, que não é possível haver um aprofundamento, um sentir mais, que levasse o jogador a viver 100% os afetos propostos. Na medida em que se desdobram os termos, se desdobram também as nuances do afeto e isso produz mudanças nas características alotrópicas desse mesmo afeto. Mesmo no tabuleiro convencional a experimentação permanece produzindo diferenças, pois a cada dia o jogador é outro, traz outros *inputs* para o trabalho e percebe novos *outputs* para a vida, fazendo com que a investigação como um todo seja produção de mais sensações. A complexidade de *srmgara* ou *raudra* não está na profundidade que se quer alcançar, mas nas diferenças que se consegue produzir num mesmo território afetivo, ou ainda, o quanto o jogador consegue perceber e produzir cada vez mais de modo intensivo. O tabuleiro está na superfície, pronto a ser ocupado e desocupado quantas vezes for necessário. Suas regras estão expostas no chão para todos aqueles que quiserem se aventurar, portanto não há segredos a

⁹ Trecho da carta de Bruna Pessoa (Coletivo Escambau) em 11 de outubro de 2013. Ver Caixa de recordações, p. 55.

desvendar. Não há hierarquia entre as caixas já que todas são muito diferentes. O *Rasaboxes* não poderia tratar de profundidade pois sua espacialidade e objetualidade não permitem. Sua vocação material é a produção de diferenças e com isso, produção de intensidades¹⁰.

Talvez os 100% não sejam uma meta, mas um estímulo didático para a mobilização de todo o corpo durante a investigação. "O mais importante é que a rasa seja plenamente fisicalizada, da cabeça ao dedo do pé, todo o corpo engajado na sua expressão." (COLE; MINNICK, 2011, p. 11). Parece que a chave da criação de estátuas está no engajamento total do corpo que ainda assim está muito próximo da ideia de 100%, afinal todo o corpo é 100% do corpo. Seria possível engajar todo o corpo sabendo agora que 100% é uma preocupação extensiva para uma produção intensiva impossível de quantificar? Se não é a quantificação que importa então talvez a ideia de corpo contida nesses enunciados seja por demais extensiva e não dê conta do corpo que o *Rasaboxes* intenta construir. Mas que corpo o *Rasaboxes* intenta construir? Acredito que a cada estágio de aproximação do tabuleiro se constrói um corpo diferente e totalmente envolvido com as produções necessárias ao estágio em que se encontra, pois as sensações produzidas e as habilidades desenvolvidas são diversas e ainda assim se acumulam. Na etapa de respiração existe uma construção que, por um lado é imensa em sensações e por outro é rigorosa no formato da respiração que se quer atingir para cada *rasa*. Na etapa das estátuas, o corpo criado pela respiração é produzido em um corpo material que desorganiza o corpo orgânico e o faz novamente explodir em sensações e novamente exige escolhas rigorosas para seu formato no espaço. Portanto até aqui é possível dizer que o corpo que se intenta construir não é o corpo, mas os corpos num só. São corpos que se acumulam, que produzem sensações permanentemente e que precisam fazer escolhas. Porque são vários corpos, desenvolvem propriocepções diferentes em cada estágio do treinamento. Desenvolvem também modos diferentes de pensar e escolher as sensações, porém existe algo externo (e ao mesmo tempo interno) e que está presente na produção de formas advindas da respiração que é o clichê.

¹⁰ As características materiais do *Rasaboxes* são analisadas em *Antarabox* - Caixa de espaços. Lá me detenho sobre a relação entre os materiais que compõem o tabuleiro e o campo conceitual que ele evoca. Esse espelhamento entre forma e conceito é característica de uma estrutura enlouquecida nos termos derridianos. Um subjétil não existe, não pensa sobre si nem se expõe. O tabuleiro se expõe em suas palavras no chão, em sua fita crepe. Não há mais nada além daquilo que vemos no chão, ou melhor, há, mas de modo intensivo e no corpo de cada jogador.

1.1.3.1 Estátuas e clichês

De fato, as primeiras poses/sons têm qualidade de clichês sociais - do "já conhecido" que se encaixou na *rasas*, por ser superficialmente conhecido. Grandes risadas para *hasya*, punhos cerrados para *raudra*, choro para *karuna* e assim por diante. Mais cedo ou mais tarde o estereótipo/arquétipo social será ampliado por gestos e sons mais íntimos, pessoais, peculiares, inesperados. A prática leva a tais escolhas. (SCHECHNER, 2012b, p.149).

Apesar de Schechner apontar o clichê como resposta corporal a um desconhecimento passageiro das *rasas*, acredito que um olhar mais atento a essa resposta corporal possa dizer do processo de compreensão e corporificação das *rasas*, bem como do entendimento do que é clichê no *Rasaboxes* e no treinamento do ator contemporâneo. Gilles Deleuze (2007) escreveu sobre o clichê, ou melhor, a luta contra esse, no processo de criação do pintor Francis Bacon. Apesar de se tratar de outra linguagem artística, algumas reflexões apontam para algo de mais problemático na ideia de clichê e que concerne ao fazer do ator - a questão da representação.

"É um erro acreditar que o pintor esteja diante de uma superfície em branco." (DELEUZE, 2007, p. 91). É um erro acreditar que o jogador de *Rasaboxes* esteja diante de um quadrado vazio. A presença das palavras altera profundamente sua performance, mas mesmo que só houvesse desenhos, objetos, cores, mesmo que não houvesse nada, os quadrados não estariam vazios de influência. "Ora, tudo o que ele tem na cabeça ou ao seu redor já está na tela, mais ou menos virtualmente, mais ou menos atualmente, antes que ele comece o trabalho." (DELEUZE, 2007, p. 91). O jogador já está povoado de referências e isso se reflete nos espaços a serem preenchidos. Os boxes já possuem uma carga virtual e atual considerável, seja pela palavra que carregam e que emana predicacões e regimes sígnicos, seja pelo fato

do treinamento ser ao mesmo tempo experimentação e apresentação¹¹ e por isso traga ao espaço uma dupla importância - lugar de estudo e lugar de apresentação. Pode-se portanto acrescentar à questão da pintura, a questão cênica - a preocupação com a expressividade, com uma espécie de verossimilhança do seu corpo em relação ao que já se sabe da vida ao redor.

[...] o pintor não tem que preencher uma superfície em branco, mas sim esvaziá-la, desobstruí-la, limpá-la. Portanto, ele não pinta para reproduzir na tela um objeto que funciona como modelo; ele pinta sobre imagens que já estão lá, para produzir uma tela cujo funcionamento subverta as relações do modelo com a cópia. (DELEUZE, 2007, p. 91)

Da mesma forma que o pintor luta contra a relação mimética entre modelo e cópia, o jogador luta com as ideias pressupostas de afeto e as produções intensivas no seu próprio corpo ao realizar as estátuas. É preciso esvaziar, desobstruir e limpar o que já se sabe sobre o afeto no corpo, para instaurar um funcionamento subversivo desses mesmos afetos. Mas como lidar com ideias pressupostas de afeto? Como lidar com o que já está dado e que povoa nosso imaginário?

Há, em primeiro lugar, dados figurativos. A figuração existe, é um fato: ela é mesmo anterior à pintura. Somos bombardeados por fotos que são ilustrações, jornais que são narrações, imagens-cinema, imagens-televisão. Há clichês psíquicos assim como clichês físicos, percepções já prontas, lembranças, fantasmas. (DELEUZE, 2007, p. 91- 92).

¹¹ O duplo caráter performativo do *Rasaboxes*, ou seja, a coexistência das instâncias do fazer e do mostrar-se fazendo no treinamento (e que é a base da teoria da performance de Schechner) é desenvolvido mais adiante e também sob o viés da espacialidade em *Antarabox* - Caixa de Espaços, no sub-item Investigando os Limites, p. 50 - 60.

Se para a pintura a luta contra o figurativo é dramática, quanto mais para o teatro. Temos como atores um compromisso com a narratividade e com a mimeses que torna nosso trabalho de desconstrução do figurativo algo muito difícil. A arte do teatro está nos corpos dos atores, nas palavras ditas e nos espaços construídos para abraçar uma obra ou processo que está sempre em relação com a figuração, com amontoados de "percepções já prontas", seja para confirmá-las ou contradizê-las. A figuração não é um dado apenas imagético e sim corporal, espacial, psíquico. Assim como a pintura, o teatro tenta driblar a representação figurativa para não reproduzir os clichês.

Deleuze (2007, p. 93), a partir de Bacon, sinaliza que "as reações contra os clichês engendram mais clichês.". Portanto não se trata de conseguir fórmulas prontas para eliminar o problema. Não se trata de eliminar o clichê. É preciso encará-lo como elemento de onde partir para começar o trabalho e cada artista deve encontrar uma estratégia para driblar a figuração. Bacon usava "marcas livres no interior da imagem pintada para destruir a figuração nascente e dar uma chance à Figura, que é o *próprio improvável*." (DELEUZE, 2007, p. 97). Ou seja, usava o acaso produzido pela mão livre para driblar a percepção, criando uma série de marcas não representativas que lhe ajudavam a construir o que estava fora de seu horizonte de probabilidades¹². Mas se Bacon não estava interessado no figurativo então o que é a Figura? Pode-se dizer que a Figura é a "figuração reencontrada, recriada" (DELEUZE, 2007, p. 101). É uma figuração em luta com o que é pré-pictural, ou seja, com aquilo que está antes, na tela e na mente do pintor; e a desorganização proposital dos traços prováveis desses mesmos elementos anteriores. A Figura é figurativa, caso contrário estaria no campo da composição abstrata, no entanto ela não está comprometida com a relação platônica de modelo - cópia. Ela é um simulacro, pois está entre o figurativo, enquanto cópia de um modelo original, e o abstrato enquanto negação do modelo. (ver DELEUZE, 2007, p. 91 - 101) A Figura é o resultado de uma cabo de guerra da forma. Se pender para o figurativo acabará reproduzindo os clichês, e se pender para o abstrato acabará negando o clichê, mas ao mesmo tempo reforçando-o. Portanto não é possível fugir do clichê, mas apenas desorganizá-lo com estratégias rigorosas.

¹² Segundo Deleuze há na tela uma quantidade de prováveis a partir do que o pintor quer realizar. "Há portanto na tela uma ordem de *probabilidades iguais e desiguais*, e é quando a probabilidade desigual se torna quase uma certeza que posso começar a pintar." (DELEUZE, 2007, p. 97). Quando o menos provável começa a aparecer há uma boa chance da obra driblar a ilustração e a narratividade.



Figura 2 - Study for the Human Body-Man Turning on the Light de Francis Bacon.

Derrida sugere que se faça o mesmo com o subjétil a partir das estratégias de Artaud, afinal enlouquecer algumas coisa é desorganizá-la e não negá-la ou destruí-la. Artaud usava inúmeras

estratégias para expor o clichê em seus desenhos proveniente das relações habituais da obra com o subjétil. Ele os maltratava, queimando-os, rasgando-os, escrevendo os nomes do subjétil sobre o próprio subjétil. (ver DERRIDA, 1998, p. 115 - 116).

A construção de estátuas no *Rasaboxes*, ao meu ver, carrega o mesmo problema que Bacon e Artaud percebiam na figuração. Diante dos modelos que moldam as formas do corpo é preciso um trabalho de desorganização atenta e rigorosa. É preciso criar estratégias para desorganizar os modelos que se colam inevitavelmente no corpo e deixar que as produções advindas dessa desorganização possam construir outros corpos e eventualmente dar frutos semelhantes ao figurativo, mas "por meios acidentais, e não semelhantes." (DELEUZE, 2007, p. 101). Ou seja, reencontrar o corpo em um afeto identificável não pelo caminho da cópia desse afeto no mundo das imagens, mas pelo resultado 'acidental' da pesquisa dos *punctums* e das micropercepções no corpo.

Minha estratégia é tentar acionar o corpo, preenchendo-o com o máximo de energia possível na tentativa de trabalhar as partes menos habituais do meu corpo. Ao incluir tais partes demandando outra flutuação de consciência que, ao mesmo tempo que me deixa mais focada, me deixa menos preocupada com as partes habitualmente requisitadas, relaxando-as e permitindo que produzam em outro nível de consciência. Penso que seja um deslocamento da consciência do corpo.

Enquanto ministrante realizo essa estratégia lembrando os jogadores de ativarem as partes de seus corpos menos engajadas no trabalho, para que a atenção consciente não fique preocupada apenas com algumas partes eleitas pelos referenciais pré-*Rasaboxes* e que, a partir de outros lugares no corpo se possa perceber outros modos de expressar uma *rasa*. (ver descrição dessa estratégia na Introdução, "Em abril de 2013").

Outra estratégia adquirida durante os meses de laboratório prático foi falar enquanto realizava os esforços produzidos e as sensações, imagens e preocupações que me ocorriam durante o trabalho de corporificação. A fala livre me colocava mais próxima de minhas produções e expunha o clichê inevitável

antes que internamente eu tentasse escondê-lo ou negá-lo. Era uma tática de exposição de minhas próprias produções.¹³

1.1.4 *Rasas em movimento*

Num terceiro momento dois novos desafios se acumulam. 1 - o jogador deve, a partir das respirações e das formas encontradas, movimentar-se dentro dos boxes. 2 - conseguir transitar de um box para outro cada vez mais precisamente, corporificando plenamente as *rasas* dos boxes por onde passar. Apesar de complementares, analisarei os dois desafios separadamente.

1.1.4.1 O movimento

Como partir de uma pose fixa para o movimento? O que está em jogo quando se arrisca uma determinada movimentação pelo espaço restrito da caixa? O ritmo, encontrado nas qualidades respiratórias de cada *rasa* investigada na primeira etapa de aproximação do tabuleiro, orienta o jogador a construir movimentos. O ritmo está presente na estátua, deformando o organismo silenciosamente, mas é na movimentação livre que ele vai ter chance de se expandir e produzir outras sensações.

Porque o ritmo cresce de uma investigação intensiva, não diz respeito apenas ao sentido da audição, e sim a todos os demais sentidos permitindo inclusive um aumento da cinestesia. Não é raro realizar uma *rasa* e lembrar de uma música ou de um quadro, ou mesmo sentir o gosto de algum alimento. "O ritmo aparece como música quando se apropria do nível auditivo, como pintura quando se apropria do nível visual." (DELEUZE, 2007, p. 50). E poderia acrescentar: O ritmo aparece como movimento quando se apropria do nível proprioceptivo, como *rasa* quando se apropria do nível gustativo. A última afirmação

¹³ No laboratório prático não realizei a etapa das estátuas. Trabalhei apenas a etapa posterior do *Rasaboxes* que é dar movimento às estátuas e transitar de um box para outro. Portanto o comentário deve ser contextualizado nessa outra produção corporal.

parece arriscada, afinal *rasa* é uma palavra-conceito estranha ao ocidente e que nomeia a intrincada relação entre expressividade corporal e dramática com os sabores. No entanto, a *rasa* exige, para ser realizada no tabuleiro, a inter-relação permanente de sentidos e é o ritmo que atravessa todos eles através do apelo imediato do paladar. Mais precisamente o paladar fornece uma espécie de qualidade visceral ao ritmo que permite ele inundar os demais sentidos com a mesma pungência. A corporificação de uma *rasa* é portanto criação de uma "Figura multissensível." (DELEUZE, 2007, p. 49) em movimento. Aqui é preciso fazer uma pausa e se deter mais demoradamente nas características do que Deleuze denominou de sensação.

A sensação está no corpo e age no sistema nervoso, "que é carne" (DELEUZE, 2007, p. 42) e não no cérebro¹⁴. A sensação é tanto sujeito "(o sistema nervoso, o movimento vital, o 'instinto', o 'temperamento' [...])" (DELEUZE, 2007, p. 42) quanto objeto "(o 'fato', o lugar, o acontecimento)" (DELEUZE, 2007, p. 42), ou seja, "ao mesmo tempo eu *me torno* na sensação e alguma coisa *acontece* pela sensação, um pelo outro, um no outro." (DELEUZE, 2007, p. 42. Grifos do autor). A sensação contém níveis, domínios e ordens e não o contrário. Não há hierarquia de sensações. Toda sensação "já é sensação 'acumulada', coagulada' [...]" (DELEUZE, 2007, p. 44). A sensação vai além da transformação do corpo, ela opera deformações, pois atua ao nível nervoso e não cerebral. A sensação produz afetos. A sensação se opõe ao sentimento, à narração e ao figurativo. "A sensação é o contrário do fácil e do lugar-comum, do clichê, mas também do 'sensacional', do espontâneo etc." (DELEUZE, 2007, p. 42). A sensação é cruel no sentido artaudiano, pois se impõe como lógica e força corpórea perante a realidade.

Uma vez compreendidas as características da sensação surge a pergunta: qual é a relação entre ritmo e sensação? Temos uma diferença em relação à produção pictórica que é a possibilidade de partirmos da respiração, elemento desde sempre rítmico (sístole / diástole, inspiração / expiração). Francis Bacon passou a vida toda procurando o ritmo das coisas que pintava e nem sempre se satisfazia. A sensação é produtora de ritmo assim como é produtora de movimento. Quanto mais níveis a sensação possuir, mais haverá ritmo e movimento, lembrando que ritmo não é necessariamente música e movimento não é necessariamente deslocamento. Basta lembrar dos quadros de Bacon, que pulsam, giram, mas são pinturas. O ritmo e o movimento também produzem sensação, portanto tal relação é de

¹⁴ O cérebro também é carne, porém aqui Deleuze se refere ao cérebro como o meio, o intermediário, por onde as coisas se dão no corpo. Na sensação não há intermediários.

retroalimentação. No *Rasaboxes* poderia supor que tal relação comece com a respiração, mas talvez ela já se dê na construção do tabuleiro e na criação das cartolinas.

Voltando a primeira questão colocada - Como partir de uma pose fixa para o movimento? - surge a preocupação: como escolher a sensação que porá em movimento tal pose? Como saber se a sensação escolhida é a melhor para corporificar tal ou tal *rasa*? Aqui existe o risco do jogador reafirmar a mesma sensação que um dia, em outro contexto, produziu, e nesse sentido não poderá mais ser chamada de sensação, mas de representação. Existe a tentação de produzir o clichê, reproduzir o figurativo e emocionar, porém "É preciso às vezes se voltar contra seus próprios instintos, renunciar à sua experiência" (DELEUZE, 2007, p. 45) para inaugurar algo impossível. A representação contará uma história, mergulhará o corpo nas produções extensivas já conhecidas e não é disso que se trata a sensação. No entanto o instinto é importante para escolher a melhor sensação "(não a mais agradável, mas *a que preenche a carne* em determinado momento de sua descida, de sua contração ou de sua dilatação)" (DELEUZE, 2007, p. 47. Grifo nosso) e mesmo para definir a passagem de uma sensação a outra. Como não poderia deixar de ser, a sensação também molda o instinto numa outra relação de recíproca alimentação como se, com o tempo, um conhecesse cada vez melhor as produções do outro. Há aqui uma espécie de formação do instinto e conseqüentemente da sensação.

Acredito que o *Rasaboxes* é uma excelente escola para o instinto e para a sensação produzidos pelo ator, pois é um laboratório onde essas duas instâncias podem ser misturadas e testadas infinitamente. Tanto um quanto outra podem ser exercitados livremente sem a preocupação de chegar num produto final¹⁵. Exercitar-se é o produto final. Mas o que o instinto e a sensação precisam aprender? Elas precisam aprender como lidar com os desafios que o tabuleiro impõe e um deles é a mudança.

1.1.4.2 As mudanças

¹⁵ Não posso deixar de pensar em minha formação de palhaço ao pensar na educação do instinto e da sensação. Não apenas porque foi nesse contexto que conheci o *Rasaboxes*, mas porque o caminho para se tornar palhaço envolve, para mim, a educação do instinto e da sensação, porém de outra natureza. O instinto a ser aprimorado é o da escolha pelo melhor problema cômico e a melhor reação a ele. A sensação a ser aprimorada é aquela que ajuda a construir a natureza cômica no corpo e pelos caminhos da escolha do sapato, das roupas, do penteado, dos objetos.

"9. Mova-se rapidamente de uma caixa para outra. São mudanças rápidas, sem tempo para refletir antes. [...]". (SCHECHNER, 2012b, p. 149). Schechner incentiva que, assim que o jogador incluir movimento às estátuas deve também passar de uma caixa a outra mudando de *rasa*. Essas passagens devem ser o mais rápidas possível.

Uma das metas do exercício Rasabox é preparar os atores para se movimentarem com o mesmo domínio de uma emoção para outra, em uma sequência aleatória ou quase aleatória, sem preparo entre as exhibições emocionais, e com pleno comprometimento em cada emoção. O que acontece no nível dos sentimentos não pode ser determinado - assim como com os atores na Índia: alguns praticantes do exercício Rasabox "sentem" o exercício, outros não. (SCHECHNER, 2012b, p. 149).

Além de corporificar precisamente uma *rasa*, que é um território de sensações virtualmente infinito (porém, não indeterminado), é preciso fazê-lo sem preparação em cada box 'em uma sequência aleatória ou quase aleatória'. Começa aqui o atletismo dos afetos vislumbrado por Artaud. Talvez a pergunta deixada no final do subitem anterior - Mas o que o instinto e a sensação precisam aprender? - esteja relacionada a esse atletismo, a esse esforço para corporificar nove afetos distintos.

As sensações e instintos do jogador estão sendo produzidos e testados desde a montagem do tabuleiro, porém estão sendo postos a prova a partir da movimentação das *rasas*. Nesse momento se percebe melhor os outros jogadores e o espaço ao redor. Se percebe um percurso de trabalho pessoal e alguns elementos de sensação na qual se basear para seguir experimentando. Mudar de box e acessar imediatamente outra sensação com outras micro e macropercepções exige escolhas dos elementos de sensação que devem ser expressados no espaço e isso demanda instinto. A cada mudança de box o instinto é demandado para realizar escolhas. Mesmo a hora de mudar e para qual box seguir é parte do treinamento do instinto do jogador. Dessa forma a sensação também é treinada, pois é instaurada com cada vez mais rapidez e precisão no corpo, ganhando complexidade para a etapa seguinte.

Quando Schechner fala que 'o que acontece no nível do sentimento não pode ser determinado' e compara o envolvimento dos atores indianos em suas performances com a dos jogadores no tabuleiro, coloca o compromisso atrelado ao engajamento dos sentimentos dos atores. Esse tipo de preocupação não

faz sentido se estivermos lidando com sensações e produções intensivas. O 'nível do sentimento' não pode ser determinado porque é de âmbito pessoal, mas o compromisso com a produção de sensações é inevitável, pois altera o funcionamento do corpo em todos os níveis. Se o jogador está trabalhando intensivamente está necessariamente trabalhando de modo comprometido, pois o contrário é impossível. Ou se está no intensivo ou não se está. A produção intensiva não exige propriamente compromisso, exige coragem para seguir desorganizando o organismo conhecido. Quando Schechner aponta que alguns jogadores sentem o exercício e outros não, está se referendo aos sentimentos pessoais e a capacidade dos jogadores engajarem ou não sua pessoalidade, seu universo subjetivo no trabalho. A produção intensiva não demanda esse engajamento, pois aciona sensações que vão lidar com a subjetividade e também com outras forças do corpo. "A sensação tem um lado voltado para o sujeito e outro para o objeto." (DELEUZE, 2007, p. 42) portanto aciona mais que nossas memórias e nossas experiências anteriores. Partes conhecidas, desconhecidas e mesmo inventadas do sujeito são elementos da sensação. Imagens, memória, espaço, cores e fatos são elementos da sensação e muito mais.

Compromisso e engajamento são palavras que devem ser contextualizadas fora do âmbito da pessoalidade - esse está mais dentro do trabalho do que aquele. Não é possível qualificar a intensidade. É possível dizer que o jogador é novato na produção de sensações e por isso não confie ou não se dedique a ela, ou que não tem o instinto treinado para fazer escolhas que preencham a carne (ver DELEUZE, 2007, p. 47), porém nada disso diz respeito à riqueza subjetiva do jogador e como o jogador vai usar essa mesma riqueza no tabuleiro. Ela estará em jogo mesmo que ele não o saiba. O que está em jogo aqui é entrar ou não no regime intensivo de produção. Cada um percorre esse regime de sua maneira, com suas estratégias. Talvez seja possível falar em compromisso enquanto promessa para com a própria produção intensiva por mais caótica e aparentemente sem sentido ela seja. Talvez a palavra engajamento, enquanto algo a qual se dedicar, possa ser utilizada para se referir ao esforço atencional do jogador em relação a si, ao outro e ao espaço. Enfim, sentir ou não o exercício no contexto da produção de sensações não faz sentido.

Essa outra forma de encarar os esforços do jogador em treino reposiciona a forma de pensar o treinamento no teatro de modo geral e a dedicação do ator em particular. Tirar o sujeito psicológico do centro produtor do desempenho do ator inaugura outro modo de trabalho completamente diferente no teatro. As tentativas iniciadas a partir da segunda metade do século XX de quebrar a narratividade e a

ação dramáticas são prova da tentativa de mudança do paradigma da representação teatral e do treinamento para essa representação. Um paradigma a muitos séculos voltado para o desenvolvimento técnico da mimeses, do aperfeiçoamento das cópias dramáticas de modelos que estariam na vida. A mudança do centro produtor do desempenho do ator caminha no *Rasaboxes* para a derrocada do modelo e de sua relação com a cópia, inserindo uma figura-simulacro para bagunçar o que se poderia chamar de vida, o que se poderia chamar de corpo e o que se poderia chamar de teatro e estabelecer algo desconhecido. A ironia dessa subversão é que ela se dá justamente pelo corpo e pelos afetos, matérias indispensáveis também para o funcionamento do outro teatro.

O *Rasaboxes*, por suas características, é um treinamento que não visa o aperfeiçoamento do jogador para um fim estético específico. Sem uma meta, o ator está livre para treinar sua capacidade de estar em jogo no tabuleiro, em entrar e sair dos corpos de afeto que são as *rasas*. Essa capacidade pode ser aplicada a qualquer processo artístico e mesmo não-artístico. O *Rasaboxes* é um disparador, um dispositivo para treinar a habilidade de criar e mudar corpos de afeto.

1.1.5 Jogo em dupla

10. Duas pessoas entram, cada uma em sua própria caixa. No início, elas simplesmente fazem as *rasas*, sem que uma preste atenção à outra. Porém elas logo iniciam um "diálogo" entre as *rasas* - e passam rapidamente de uma caixa para outra. Então *sringara* enfrenta *vira* e *vira* move-se até *adbhuta*; após um instante, *sringara* corre ao longo da linha até *bibhasta* e *adbhuta* pula até *bhayanaka*.

Na etapa 10, aparecem muitas combinações novas. Os participantes começam a encontrar coisas que estão longe de serem clichês sociais. Aqueles que estão fora frequentemente se divertem, às vezes ficam assustados ou "emocionados". "Algo" está acontecendo, embora não possa ser expresso em palavras. Algumas pessoas ficam hesitantes no momento de entrarem na caixa. O exercício é expressivo e é também um bisturi que corta profundamente as pessoas. Paradoxalmente, ao desempenhar diferentes máscaras emocionais, os participantes descobrem aspectos de seus seres

que estavam ocultos - às vezes até deles mesmos. (SCHECHNER, 2012b, p.149 - 150).

Nessa etapa do treinamento se acrescentam a presença do outro e a relação entre duas *rasas*. O nível de atenção aumenta consideravelmente tanto para receber o trabalho do outro, quanto com o próprio trabalho. Mas que tipo de atenção é essa? Ela difere dos regimes atencionais das outras etapas?

Virgínia Kastrup se detém sobre o funcionamento da atenção em pesquisas que se utilizam do método cartográfico¹⁶ e expõe os principais conceitos, funções e características da atenção. A partir da perspectiva fenomenológica de Merleau-Ponty, ela esclarece que "a atenção não seleciona elementos num campo perceptivo dado, mas configura o próprio campo perceptivo." (KASTRUP, 2010, p. 35). Ou seja, a atenção não realiza a escolha de um objeto ou fato a ser analisado pela cognição, ela estabelece um campo onde a cognição pode se mover de modo mais específico para enfim realizar uma escolha. Isso aponta que a atenção tem como característica geral a flutuação e não a seleção, como se acreditava anteriormente¹⁷. Tal constatação altera decisivamente a noção de intencionalidade atribuída a atenção, que até então era considerada a promotora das relações entre sujeito e objeto no âmbito cognitivo. Agora "[...] o estudo da atenção revela uma nova faceta da consciência, não como intencionalidade, mas como domínio de mutações, inclusive da própria intencionalidade." (KASTRUP, 2010, p. 37).

¹⁶ O método da cartografia, apontado por Deleuze e Guattari na introdução do livro *Mil platôs* (1995), pretende estabelecer atitudes de pesquisa a partir das metas que forem se apresentando ao pesquisador. Etimologicamente a palavra método é composta por duas outras palavras - meta e *hódos* (caminho), o que determinada tradicionalmente que "a pesquisa é definida como um caminho (*hódos*) predeterminado pelas metas dadas de partida." (ESCÓSSIA; KASTRUP; PASSOS, 2010, p. 10), porém com a inversão metodológica proposta na cartografia - *hódos*-meta - os caminhos aplicados para se chegar a uma determinada meta podem mudar, assim como as metas necessariamente mudarão com as novas perspectivas que o novo caminho trouxer. Isso em nada compromete o rigor das pesquisas realizadas de modo cartográfico, pelo contrário. A partir do momento em que o caminho se torna o elemento definidor das metas, esse será percorrido com muito mais rigor e precisão. (ver ESCÓSSIA; KASTRUP; PASSOS, p.11).

¹⁷ Freud, no contexto da discussão do regime atencional do psicanalista, acreditava que a atenção flutuante era apenas uma modalidade atencional. (ver KASTRUP, 2010, p. 35).

Se a intenção é apenas um dos elementos que compõem a consciência e a atenção é flutuante então as relações entre sujeito e objeto podem ser alteradas dentro dos processos cognitivos. É possível desenvolver modalidades de atenção que não envolvam a intencionalidade, que não afirmem as figuras do sujeito e do objeto convencionais - alguém que apreende, que captura algo e algo que é apreendido, que é capturado - duas instâncias fixadas no tempo e no espaço e que Kastrup chamará de política cognitiva construtivista. Essa nova abordagem toma a suspensão da intenção como procedimento para interromper a produção cognitiva (criação de conhecimento) a partir da relação sujeito-objeto. "A suspensão constitui uma atitude de abandono, ainda que temporário, da atitude recognitiva, dita natural pela fenomenologia." (KASTRUP, 2010, p. 37).

A atitude recognitiva é aquela que reafirma a relação sujeito-objeto. É uma atitude de reconhecimento, de repetição de um mesmo conhecimento já estabelecido. A suspensão interrompe o reconhecimento para que tanto sujeito quanto objeto se definam pela relação singular que estabelecem num certo campo atencional. "[...] a suspensão é o ato de desmontagem da atitude natural, que é o regime cognitivo organizado no par sujeito-objeto e que configura a política cognitiva realista". (KASTRUP, 2010, p. 39)¹⁸.

[...] o gesto de suspensão desdobra-se em dois destinos da atenção. O primeiro indica uma mudança da direção da atenção. Habitualmente voltada para o exterior, ela se volta para o interior. O segundo destino implica uma mudança da qualidade ou da natureza da atenção, que deixa de buscar informações para acolher o que lhe acomete. A atenção não busca algo definido, mas torna-se aberta ao encontro. Trata-se de um

¹⁸ A suspensão já aparece como procedimento na obra de Nietzsche quando esse apresenta os aspectos indispensáveis para a boa aprendizagem. Para cultivar a vontade forte é preciso aprender a ver e a pensar. Para isso é preciso "acostumar os olhos a quietude, à paciência, a aguardar atentamente as coisas; protelar o juízo, aprender a circundar e envolver o caso singular por todos os lados." (NIETZSCHE, 2000, p. 70). A suspensão seria a recusa do fazer, recusa à resposta reativa e automática aos estímulos. Afirmação de "*poder não 'querer'*" (NIETZSCHE, 2000, p.70. Grifo do autor.), de *poder* não reagir. Aprender a controlar os impulsos automáticos e mesmo fisiológicos da reação e abrir espaço para o pensamento. Isso produz outro tipo de atenção nos indivíduos que os deixa "em geral mais lentos, desconfiados e resistentes." (NIETZSCHE, 2000, p.70).

gesto de deixar vir (*letting go*). Tanto a atenção a si como o gesto atencional de abertura e acolhimento ocorrem a partir da suspensão. Sendo assim, a suspensão, a redireção e o deixar vir não constituem três momentos sucessivos, mas se encadeiam, se conservando e se entrelaçando. (KASTRUP, 2010, p. 38. Grifo da autora).

O movimento de abertura e acolhimento não significa levar tudo em consideração. É preciso identificar os elementos dispersores e ajustar o foco atencional. Voltando ao *Rasaboxes* e as questões propostas no início do subitem - Mas que tipo de atenção é essa? Ela difere dos regimes atencionais das outras etapas? Poderia acrescentar - como o jogador não se perde diante dessa abertura atencional?

Acredito que o enunciado do *Rasaboxes* já produza um primeiro estranhamento quando associa sabor à produção afetiva, exigindo uma outra organização na forma de pensar a relação entre sabor e afeto. A atenção do jogador se volta de imediato para os sentidos e esquece momentaneamente das lembranças e experiências anteriores com as traduções de cada *rasa*. Isso, pelo menos na minha experiência, trouxe ao mesmo tempo um não saber e um saber estranho ligado à pele, aos músculos e às vísceras. Durante a etapa de respiração a atenção se volta inteiramente para os fluxos internos. É a janela do tipo jóia, "janela micro, que funciona na escala do joalheiro, da bordadeira e do leitor minucioso." (KASTRUP 2010, p. 43) e apesar de tender a paragem ou a imobilidade não o faz, dando ênfase aos movimentos sutis do corpo. Durante a construção de estátuas essa atenção se amplia recebendo dados do corpo no espaço, o que constitui uma janela atencional do tipo página "através da qual se faz uma entrada no campo perceptivo, seguida de movimentação de orientação, comportando já indícios de distribuição da atenção." (KASTRUP 2010, p. 44). A etapa de movimentação das estátuas tende a janela atencional do tipo sala ou do tipo pátio. A primeira acomoda uma atenção dividida, múltipla, entre a sensação explorada até então e a recepção de novos dados advindos da própria movimentação. A segunda "é típica das atividades de deslocamento e orientação. Envolve detecção e é preponderante na atividade do caçador." (KASTRUP 2010, p. 44). É importante lembrar que a partir das *rasas* em movimento o jogador precisa decidir por onde transitar e por quanto tempo ficar em cada box. Precisa detectar o espaço que deseja ocupar e a trajetória para chegar até lá tendo que lidar com os demais jogadores também em trabalho. Existe portanto um esforço de escolha pautada no cansaço, na curiosidade, na excitação e mesmo no

dever de passar por todos os boxes. A quantidade de elementos dispersores é enorme, mas ainda é da ordem da produção individual, ou seja, o jogador se dispersa com suas próprias produções.

O regime atencional muda quando se inicia a etapa do jogo entre *rasas*. Nesse momento o jogador lida com todos os dispersores e também com as informações que surgem do trabalho do outro. Quando me refiro a dispersores, me refiro a todo tipo de informação advinda da perda da janela atencional estabelecida. A mudança de qualidade atencional abre o campo perceptivo e traz elementos novos que tornam a ação de escolher mais difícil. O instinto precisa se esforçar mais para escolher o que preencherá melhor a carne (DELEUZE, 2007, p. 47).

Como Schechner aponta (ver 2012b, p. 149), num primeiro momento os jogadores realizam as *rasas* sem se perceberem, mas pouco a pouco começam a realizar um diálogo. Eles começam a perceber que seus processos de produção podem ser mostrados para o outro e modificados pelo outro. A janela atencional do tipo paisagem que detecta elementos próximos e distantes e os conecta através de movimentos rápidos (KASTRUP 2010, p. 44) é a mais presente nesse momento. É também nessa etapa que se percebem as instâncias do dentro, do fora e de um fluxo que os une. Como Schechner não se detém nas descrições do desenvolvimento de uma relação em dupla dou aqui um exemplo já vivido em sala de aula para que essa qualidade atencional fique clara.

Um jogador entra no tabuleiro na *rasa* do medo. Imediatamente a mostra no corpo, a partir do trabalho investigativo feito anteriormente. Seu parceiro, ao receber essa informação, escolhe a *rasa* da raiva para começar. Se a dupla escolher ficar nessa primeira configuração e se dedicar a experimentar mais intensamente as *rasas* em que estão, será possível ver o jogo se tornando mais interessante (é claro que a dupla pode, por inúmeros motivos, escolher outras *rasas* e outros percursos logo de saída e ao longo do jogo). Quanto mais intensamente o jogador trabalhar sua raiva em relação ao medo mostrado pelo outro, mais o segundo jogador sentirá e mostrará seu medo.

Existe um momento em que a raiva e o medo se deixam atravessar por outras sensações, (principalmente o medo que é uma posição mais passiva no caso que descrevo) e o jogo começa a ficar confuso, pois os jogadores estão começando a mostrar estados corporais que não correspondem às *rasas* em que estão. É o momento de mudar.

O momento de mudança é um momento crucial para qualquer jogo porque denota a mudança de estratégia do jogador e a confrontação com os problemas que o jogo apresenta. Mudar a estratégia é fazer uma escolha, que no caso do *Rasaboxes* tende a ser háptica, ou seja, movida pelas sensações¹⁹. A consciência participa de todo o processo, mas não o lidera. O fluxo entre sensação e consciência é contínuo num fenômeno nomeado por José Gil de corpo da consciência²⁰.

Aquele que estava no medo pula e passa para a *rasa* do jogo. Em princípio a combinação raiva / jogo parece estranha, mas se houver escuta²¹ entre os jogadores haverá relação, seja para equalizar os estados corporais já presentes, seja para mudar de *rasa*. Receber e se relacionar com aquilo que o outro jogador apresenta, por mais estranho que pareça, é um dos desafios mais difíceis do *Rasaboxes* porque exige que a atenção, a escuta e a precisão corporal estejam associadas no trabalho de responder ao outro o mais precisamente possível. Normalmente os jogadores procuram se relacionar e um passa a sentir jogo da cólera desenfreada do outro, que passa a ter mais raiva ainda do suposto julgamento expressado pelo primeiro. Essa equalização de uma situação relacional para outra se processa no interior do jogador, que a

19 Quando afirmo que as escolhas para a mudança de box são do tipo hápticas quero dizer que são movidas por forças intensivas presentes no corpo (dilatações, contrações, vetores de peso, instintos). A percepção háptica está relacionada a visão próxima que percebe os componentes dos fenômenos em planos contíguos, lado a lado, sem hierarquia dos sentidos ou das percepções. Não há relações do tipo figura-fundo ou sujeito-objeto. Tudo se coloca em relação de proximidade e contágio. (ver KASTRUP, 2010, p.41e DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 217).

²⁰ “Corpo da consciência” é uma expressão cunhada pelo filósofo José Gil no livro *Movimento Total* no contexto do estudo da dança contemporânea norte-americana e em diálogo com a conhecida expressão “consciência do corpo”. Com a primeira expressão Gil procura tornar mais preciso o processo de retroalimentação entre os esforços da consciência de perceber o corpo dançante e as pequenas percepções do corpo que inundam a consciência de informações somáticas e psicológicas. Segundo ele (2009, p.143). “consciência do corpo” e “corpo da consciência” se contaminam, se ampliam e se intensificam mutuamente.

²¹ A escuta aqui não se refere apenas ao sentido da audição mas sim da atitude perceptiva aberta, flutuante e em suspensão. No teatro o termo é amplamente aplicado para falar da capacidade do ator em receber estímulos e propostas e as responder prontamente. A escuta no teatro é uma abertura atencional do tipo rastreio que faz uma varredura de campo e acompanha variações contínuas, de várias naturezas, no meio.

exterioriza imediatamente para não deixar a relação, e por consequência o jogo, se perder. Essa equalização interna só é possível porque o apelo vindo do exterior convoca o jogador a se ajustar, mesmo que pra isso surjam as situações mais absurdas, como é o caso de alguém ter nojo de uma pessoa que sente muita raiva. E é nesse sentido que Schechner (2012b, p.149) afirma que "os participantes começam a encontrar coisas que estão longe de serem clichês sociais.". Ou seja, pela relação se consegue desorganizar nossa forma de pensar e expressar o afeto, dando lugar a reações inusitadas, porém impulsionadas pela lógica do jogo.

É importante acrescentar que do movimento entre boxes emerge outro corpo que é o corpo da fita crepe, o corpo do meio, do entre-boxes, que só acontece para o deslocamento e é demandado pela continuação de um percurso ou jogo improvisado. Um corpo-entre²² com características tão singulares quanto qualquer outro corpo de afeto.

Observe, em mim e nos jogadores que, nesse momento a atenção faz um grande esforço, pois passa de uma janela atencional do tipo sala ou pátio referente ao box que ocupa, e muda para uma janela do tipo rastreio, que faz uma varredura do tabuleiro e das possibilidades de continuação do jogo, voltando à janela de tipo sala ou pátio, para retomar a relação com seu parceiro, com momentos de retomada da janela de tipo jóia (ver KASTRUP, 2010, p. 43 - 44). para retomar elementos da sensação da nova *rasa* ocupada. Rapidamente o corpo passa de uma sensação à um espaço de fronteira, e novamente à uma sensação. Isso é atletismo afetivo e também atencional.

Ao contrário do que se poderia esperar, o corpo-entre não é um corpo vazio ou esvaziado para dar espaço à sensação vindoura. O corpo-entre está preenchido de uma atenção ampliada promovida por um esforço de suspensão das intenções, que vem sendo construída desde a etapa das respirações, e de uma espécie de instinto aguçado que é típica de qualquer jogador em ação. Um corpo pronto a qualquer sinal. Schechner (2012b, p. 149) descreve bem esse estado psicofísico:

²² O mesmo termo é utilizado em *Antarabox* - Caixa de espaços, p. 6 - 7, para estabelecer o corpo que habita o espaço ou a cena da fita crepe.

Um jogador de basquete senta-se nas linhas laterais, quieto, com a toalha no ombro. Mas quando é chamado para entrar no jogo, ele explode em energia, participa do jogo, demonstrando um alto rendimento e fica inteiramente concentrado em sua tarefa. Ouve-se um apito, e o atleta relaxa. O intervalo termina, e o atleta volta para o jogo.

A prontidão observada no jogador de basquete é a mesma do jogador cujo corpo está no entre, em cima da fita. No caso do *Rasaboxes* não existe intervalo se o jogador não sair do tabuleiro, portanto enquanto estiver na fita ainda estará em jogo, percebendo tudo que o cerca e a si mesmo, aprendendo a manejar sua atenção e educando seu instinto para escolher com prontidão e precisão a melhor *rasa* a corporificar. A colocação de Schechner ainda aponta para a existência de um corpo-fora, corpo que não está em jogo, mas que está preparado para entrar no tabuleiro a qualquer momento.

1.1.5.1 A empatia

"Aqueles que estão fora frequentemente se divertem, às vezes ficam assustados ou 'emocionados'. 'Algo' está acontecendo, embora não possa ser expresso em palavras." (SCHECHNER, 2012b, p.149). Assistir uma boa improvisação no tabuleiro é, de fato, envolvente. Algo arrebatada e faz com que todos torçam, acompanhem e sintam o percurso dos jogadores. Como isso se dá? Porque não ficamos alheios a um simples exercício repetido tantas vezes, com as mesmas *rasas* e sob as mesmas condições? Poderia se dizer que os jogadores que produzem esse tipo de efeito são melhores, estão mais atentos ou realizaram de forma mais madura todo o processo de corporificação das *rasas*, porém essas respostas estariam ligadas a eficiência técnica individual dos jogadores e não à relação estabelecida entre eles. Uma relação no tabuleiro não é um acúmulo de experiências como se poderia pensar. Nem sempre dois excelentes jogadores terão uma boa relação numa improvisação. Apesar do percurso de cada jogador estar o tempo todo em jogo, e esse percurso ser cumulativo, a relação não é a exposição desse percurso, mas uma sintonia fina de duas atenções abertas e em suspensão, que se utilizam de seus percursos de sensações para criarem mais e mais corpos de afetos num jogo infinito de afetações. Existe um acúmulo

de elementos de sensação (*punctums*, micro e macropercepções), porém tudo isso está em função do que se apresenta no momento.

Se a relação entre os jogadores não pode ser qualificada ou prevista por performances individuais e são resultado do ajuste fino dos percursos num presente imprevisível, se não sabemos o que se dará entre uma dupla, então como essa mesma relação, completamente improvisada, pode gerar empatias tão profundas com os jogadores que assistem? Talvez os jogadores tenham alcançado momentos de verdade onde todos os demais jogadores se identifiquem com as *rasas* desempenhadas. Talvez a palavra não seja verdade, já que tudo que é feito no tabuleiro é artificialmente verdadeiro, mas uma espécie de empatia física que torna reconhecível em todos que assistem, o afeto que está sendo corporificado. Hubert Godard (GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p.75) esclarece:

Quando olho para alguém, quando estou com alguém, o que quer que ele faça, há uma superposição de nossas caixas torácicas, de nossa respiração. [...] O espectador está tranquilamente sentado, olha alguém que corre [...] quando o corredor acelera, o espectador acelera sua respiração. Quando anda mais lento, sua respiração também se faz mais lenta. Portanto, há uma espécie de empatia torácica.

Baseado em estudos neurocientíficos²³ Godard afirma que compartilhamos dos esforços respiratórios com aqueles que observamos em uma espécie de preparação para realizar o mesmo movimento. No entanto essa empatia física não é completa. Ao observar a frequência cardíaca do espectador nada se altera, o que faz crer que essa empatia tem um limite ainda não explicado cientificamente.

Ao observar as performances improvisadas no tabuleiro somos levados a respirar com os jogadores em ação e isso reacende em nós, do lado de fora do tabuleiro, todas as sensações construídas dentro dos boxes (e mesmo na vida) e por mais que os jogadores estejam fazendo gestos e poses que nós não realizamos até então, estaremos junto deles numa espécie de vizinhança afetiva. A intensidade dessa

²³ Estudos realizados por Marc Jannerod, membro da Academie des Sciences e diretor do Institut des Sciences Cognitives de Lyon (CNRS) em 2003. Jannerod tem uma vasta obra nos campos da Psicopatologia da intenção, Psicologia cognitiva e Neurociência. (ver ROLNIK, 2004, p. 75).

vizinhança aumentará na medida em que os jogadores em trabalho conseguirem delimitar e explicitar cada respiração e assim atores e plateia estarão mais juntos. Portanto não se trata de se identificar com o gesto realizado a partir da respiração, mas se contagiar com o ritmo que gera a respiração no outro. Isso, em grande escala, explica porque nos emocionamos com a arte e também porque não necessariamente realizamos a arte que vemos.

1.1.5.2 A empatia fora do tabuleiro

Um bom espetáculo teatral me convida à empatia torácica, porém essa não cresce corporalmente a ponto de me arrebatrar e me fazer levantar da cadeira para me juntar aos atores. A experiência artística para o espectador se encerra fisiologicamente na respiração (tendo se iniciado nos sentidos, principalmente na visão e na audição e nas percepções geradas pelas janelas atencionais) e se desdobra significativamente na memória e no intelecto. Isso vai ao encontro do conceito de ritmo como sensação e sensação como ritmo, criado por Deleuze (2007).

Se a respiração é resultado de um ritmo/sensação então a empatia torácica é uma espécie de contágio fisiológico da sensação/ritmo para a plateia. Porque a sensação se dá no corpo, o espectador não produzirá uma imitação, um mesmo tipo de território-afeto do artista, produzirá outra coisa avizinhada. Não se dá uma relação imitativa entre respirações, mas sim um atravessamento intensivo comum que desencadeará territórios de afeto autônomos, mas relacionados. Godard chama esse atravessamento intensivo de sopro. "O sopro é um aquém da respiração, ele depende do estado geral do trabalho do imaginário e da percepção, de nossa conexão com o contexto e influencia nosso modo respiratório." (GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p. 75).

Esse atravessamento/sopro pode recolocar o fenômeno da recepção em arte como uma questão intensiva e afetiva. Se o receptor é contagiado pelo sopro e estabelece uma empatia torácica com a obra (seja musical, cênica, literária ou plástica) então ele também passa a criá-la ativamente para si no nível da impressão (algo que é impresso no espírito). Esse lugar do receptor-criador reanima a discussão do lugar

do espectador no teatro empreendida desde o começo do século XX por Bertold Brecht e Antonin Artaud²⁴, bem como nas artes visuais brasileiras desde os anos 1950 por Lygia Clark, Hélio Oiticica e outros. O espectador ou receptor da obra está em trabalho de produção de sensações da mesma forma que a obra e um contagia a outra numa espécie de aprendizagem estética mútua. Algo parecido surge no *Natyasastra* e se chama *abhinaya* para os indianos.

Abhinaya significa, literalmente, levar a performance até os espectadores - e o primeiro espectador é o próprio ator. Se o "eu" que está observando se sentir tocado pela performance do "eu" que está atuando, a performance será bem-sucedida. Essa divisão não é exatamente uma *verfremdungseffkt* brechtiana, mas também não é inteiramente diferente. Brecht quis criar um espaço entre o ator e a performance, a fim de inserir um comentário social. O ator rásico abre um espaço liminar para permitir mais atuação - improvisação, variação e diversão. [...] Os outros participantes - a plateia - são duplamente afetados: pela performance e pela reação do ator a sua própria performance. Ocorre um *feedback* empático. A experiência poder ser extraordinária. (SCHECHNER, 2012b, p. 151).

O ator do Teatro Clássico Indiano, ao realizar as *rasas* com precisão, estimula os espectadores a viverem uma experiência estética complexa e o primeiro a desfrutar dessa complexidade é o próprio ator, que aprende com sua produção de gestos a ser mais complexo e a encantar mais sua plateia num círculo virtuoso de *feedbacks*. O espectador conhece mais de si não porque imite os gestos realizados, mas porque vê ali a complexidade de suas próprias sensações. É por isso que a suposta divisão indiana é e não é o *verfremdungseffkt* brechtiano.

Tanto a performance indiana quanto o efeito de estranhamento brechtiano tratam de divisão dentro da performance, porém a indiana gera uma divisão entre o que é vivido e o que é mostrado pelo

²⁴ Jacques Rancière (2012, p. 8) analisa o movimento dos dois autores, Artaud e Brecht, no livro *O espectador emancipado*, onde desconstrói o estereótipo do espectador passivo e ignorante, do espectador que é desprovido da "capacidade de conhecer e do poder de agir".

ator, entre as micropercepções percebidas e as macropercepções realizadas no espaço, enquanto que o ator brechtiano deve, no nível da expressão, realizar o comentário. Uma divisão está no nível existencial do ator e diz respeito às forças intensivas que são escolhidas pelo instinto e cavam uma forma no/pelo corpo, outra está no nível da expressão ou da forma de uma ideia intelectual que concerne ao âmbito político e social tanto do ator quanto do personagem que esse realiza. Um diz respeito à força e outro à forma. A divisão realizada pelo ator indiano se dá pelas diferentes janelas atencionais colocadas sob sua própria performance.

Quando Schechner (2012b, p. 151) afirma que "O ator rásico abre um espaço liminar para permitir mais atuação - improvisação, variação e diversão." ele está se referindo a divisão atencional que permite uma percepção mais precisa do fazer do ator em seus vários níveis e também da percepção das forças que suportam sua atuação. O mesmo se dá no *Rasaboxes*. Quanto mais os atores confiarem em suas produções intensivas, mais se perceberão realizando-as e mais confiarão em mostrá-las no espaço. Ao mostrá-las geram reações no outro e em si mesmo. O outro, se estiver na mesma qualidade atencional, terá o mesmo prazer em mostrar suas produções no espaço e esse prazer será transmitido aos que estiverem fora do tabuleiro. Quanto mais os atores estiverem atentos a si e ao outro mais abrirão espaços liminares, produzindo mais escuta, mais empatia respiratória e mais receptividade ao outro e ao jogo. Esse estado resulta na suspensão ainda maior dos juízos, transformando os jogadores no próprio jogo.

Godard se refere à essa atenção suspensa como um 'olhar cego'. Um olhar não subjetivo, não histórico, não óptico. Um olhar periférico, háptico, 360°, que tem a capacidade de prever os próximos acontecimentos do jogo numa espécie de fulguração do espaço-tempo (ver GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p. 75)²⁵. A única preocupação do jogador é não se permitir entrar em empatia torácica com seu

²⁵ O mesmo pode ser experimentado no Contato Improvisação (de onde parte Godard para explicar o fenômeno do olho cego), no Viewpoints (soft focus) e em qualquer treinamento artístico que tome seu funcionamento a partir de regras. As regras recortam a atenção dos participantes permitindo que todos se preocupem com a mesma coisa. Isso pode parecer restritivo, mas é justo o oposto que acontece. Dar conta de uma regra é perceber tudo em volta que não é regra. Aos poucos cumprir a regra se torna realizar tudo o que está fora dela. A atenção oscila entre o foco fechado da regra e o foco aberto de tudo o que não é regra e isso gera uma elasticidade atencional que colabora para a sensação de presença do participante e aumenta sua capacidade de improvisar, ou seja responder aos estímulos externos prontamente.

parceiro, apesar de estarem compartilhando a mesma janela atencional e a mesma suspensão dos juízos. Entrar num mesmo ritmo de sensação eliminaria a diferença entre os ritmos no tabuleiro, instalaria um ritmo único, e mataria o motor da improvisação que é o embate entre os diferentes ritmos corporificados em *rasas*.

Se o que move a improvisação no tabuleiro é a afirmação dos diferentes ritmos de cada *rasa* e o embate entre eles, e se no teatro a improvisação é movida pelo conflito dramático, o embate de *rasas* pode ser considerado conflito dramático?

1.1.5.3 Empatia, ritmo e conflito

Segundo o professor e diretor de teatro Guillermo Cacace (2012, p. 66) o conflito é "o choque de forças antagônicas" ou "momentos cruciais de uma cena ou peça.". As *rasas* podem ser consideradas forças, mas não guardam relações de antagonismo entre si. Além disso, não são momentos dentro de uma estrutura dramática maior, pelo menos no âmbito do treinamento. As *rasas* não são momentos, são produções intensivas vividas o tempo todo pelo jogador até que esse saia do tabuleiro. Ou seja, elas não se estabelecem a partir de uma ação, é a ação que surge da corporificação das *rasas*. Nesse sentido o termo "dramático" pode ser repensado, afinal dramático vem do drama, que, em grego, significa ação. Se a ação é consequência da corporificação das *rasas* então o conflito não está na realização de ações antagônicas, mas em um antagonismo rítmico criado em jogo pela própria corporificação. Portanto o embate de *rasas* pode ser considerado conflito, porém um conflito de tensões rítmicas.

O mesmo Cacace (2012, 67. Grifos do autor) defende que antes do conflito, qualquer situação teatral é formada por tensões e ações.

Quando falamos de tensão como unidade mínima, falamos de sua presença na gênese de cada ação. Se me movo é porque de alguma maneira estou sendo sensível a uma

tensão. Estou sentado, e nessa ação percebo a necessidade de ficar em pé; já estou revelando um nível de *tensão* que terei que satisfazer. Se tenho fome já estou percebendo um nível de *tensão* no meu corpo que terei que satisfazer.

A tensão é uma força a ser satisfeita, mas, em prol da qualidade expressiva da ação, essa força deve ser represada, administrada para se manter produzindo mais e mais tensão. Uma tensão rapidamente satisfeita, ou fechada, nos termos de Cacace, é previsível e obriga o ator a começar do zero uma nova acumulação de tensões a cada nova ação. O ator que administra as tensões da cena, do improviso, tende a realizar ações abertas ou melhor, ações que não satisfaçam inteiramente a tensão para que essa mesma tensão continue produzindo ações. "Na máxima expressão dessa ideia, Beckett escreveu peças como *Não eu...*, na qual cada frase parece terminar em pontos suspensivos, sugerindo o inconcluso do dizer... o inacabado da linguagem. E é nessa força do inacabado que a *tensão* se alimenta." (CACACE 2012, p. 68. Grifos do Autor).

O improviso no *Rasaboxes* não diz respeito à criação de conflitos que envolvam amor, surpresa ou nojo como complementos da ação. O improviso é a administração das tensões geradas pela corporificação das *rasas* quando postas em jogo. A raiva gera uma tensão específica que se não for administrada pode acabar em ferimento. Realizar uma ação em *raudra*/raiva que acabe em sangue, briga ou ferimento é "satisfazer" a tensão e encerrá-la, assim como uma ação em *srmgara*/amor que termine em beijo ou sexo também é uma ação "satisfeita", conclusiva e por isso previsível. Quanto mais acumulada e represada, mais a tensão produzirá ações inusitadas, imprevisíveis e com força expressiva. Quanto mais o jogador em *raudra*/raiva represar sua tensão dramática, mais a perceberá e mais será efetivo em colocá-la no espaço para o jogador em *srmgara*/amor que, fazendo o mesmo encontrará modos de amor que nunca antes havia experimentado porque nunca antes havia percebido as tensões que o amor produz no corpo e no outro. Dessa forma não apenas ações imprevisíveis aparecem como também textos surpreendentes e reveladores da forma como cada jogador trabalha no limite da tensão dramática. "O exercício é expressivo e é também um bisturi que corta profundamente as pessoas. Paradoxalmente, ao desempenhar diferentes máscaras emocionais, os participantes descobrem aspectos de seus seres que estavam ocultos - às vezes até deles mesmos." (SCHECHNER, 2012b, p. 149 - 150).

2 SABOR NO CORPO

Fui a Índia uma segunda vez em 1976. Eu passei alguns meses no sudoeste da Índia, em Kerala, onde *Kutiyattam*, *Kathakali* [palavra inaudível] são praticados. São as formas mais tradicionais de drama dançado e ritual. [...] Quando estive lá morei num *kalamandalam* em Kerala que significa a escola onde o *Kathakali*, *Kutiyattam* e outras coisas são ensinadas, e fiquei lá uns dois meses estudando *Kathakali* e fazendo o treinamento básico. Não que eu fosse me tornar um ator de *Kathakali*. Sabia que com 42 anos, não seria com aquela idade, mas sabia que só entenderia alguma coisa fazendo ela. Na antropologia chamamos isso de observação participacional. Então ao mesmo tempo em que treinava *Kathakali*, recebia massagens e fazia as caras de *Kathakali*, eu lia um texto antigo chamado *Natyasastra*. [...]

Enquanto eu lia o *Natyasastra*, não vou falar dos capítulos 1, 2, 3, 4 e 5 que são muito interessantes, mas quando li o capítulo 6 achei algo realmente especial. Achei lá que o autor do *Natyasastra* dizia que a ideia básica, que a experiência e forma básicas do teatro, dança e música, todas as artes performáticas, estavam no gosto e no cheiro e não nos olhos e nos ouvidos. E a experiência de cheirar e degustar essa doçura tem uma palavra que é *Rasa*. (SCHECHNER, 2012a, minuto 16'20". Tradução nossa).

'... sabia que só entenderia alguma coisa fazendo ela.' O testemunho de Schechner mostra que entender e fazer estão intimamente ligados em sua experiência de pesquisa. Entender alguma coisa implica em fazê-la, vivê-la em sua problemática corporal, sinestésica, sensorial. O fato do capítulo seis do *Natyasastra* evocar paladar e olfato como meio e fim das artes performáticas indianas traz a dimensão do binômio entender/fazer, que a princípio estariam localizadas na experiência intelectual, para a experiência íntima e sensual das degustações. Portanto para entender *rasa* é preciso vivê-la corporalmente.

2.1 O sabor e o paladar

Ao contrário da visão e da audição, que percebem fenômenos a média e longa distância do corpo de quem percebe, o olfato e principalmente o paladar, precisam da média e curta distância do corpo para produzirem suas impressões. Nossa capacidade olfativa é pequena frente a de outros animais e o paladar só pode ser ativado se algo é posto perto do nariz ou em contato com boca e língua. Por conta disso existe uma característica ativa na produção de sensações vindas do olfato e do paladar. Apesar de, em muitos casos, não termos escolha do que cheiramos, podemos ter uma atitude seletiva com aquilo que entra por nossas narinas, ao contrário da audição que não pode ser fechada, tapada completamente, do estímulo externo. Inclusive a audição entre os gregos antigos era considerado um sentido *pathetikós* ou passivo justamente por não haver controle fisiológico ou mecânico sobre o que se percebe. Simplesmente se percebe (FOUCAULT, 2006, p.403). O paladar é ainda mais exemplar em relação a produção ativa de sensações, pois só se sente o gosto de algo quando realiza-se a ação de colocá-lo na boca. Degustar e cheirar exigem, portanto, iniciativa e curiosidade. *Natyasastra*, ao determinar que a produção e fruição estética passem pelo paladar e olfato, demanda uma outra atitude corporal e intelectual. Uma atitude ativa e próxima, que seleciona e aprimora sabores num exercício íntimo de afetos e sensações. "A performance rásica valoriza mais o imediato que aquilo que está distante, o ato de saborear, em vez do ato de julgar." (SCHECHNER, 2012b, p.136). Isso lembra mais uma vez Deleuze e Guattari (2012, p. 218) ao falarem das percepções hápticas, percepções próximas que colocam lado a lado elementos heterogêneos que acabam se relacionando, se interferindo mutuamente. O ato de cheirar e comer é necessariamente o ato de trazer para perto e para dentro de si aquilo que deve ser entendido. Talvez por isso seja tão difícil falar *do* sabor ou *do* cheiro. Quando cheiramos ou comemos o objeto a ser analisado esse passa a fazer parte de nós, e ao falar deles falamos sobre nós mesmos. O objeto se confunde com o sujeito e vice-versa.

O paladar tem uma peculiaridade que não concerne ao olfato. O paladar ativa o "campo interoceptivo" (ORTEGA, 2008, p. 76) do corpo, ou seja, "as sensações dos órgãos internos do corpo" (ORTEGA, 2008, p. 77) e isso muda os parâmetros da apreensão da experiência já que temos como parâmetro o "campo exteroceptivo" ou as sensações advindas dos sentidos voltados para fora (ver ORTEGA, 2008, p. 77). É claro que todos os sentidos são conectados aos órgãos, ao interior do corpo, mas o paladar, de forma imediata, já acontece no interior do corpo, remetendo às atividades viscerais, e isso gera uma outra qualidade perceptiva.

A interocepção não dispõe da multidimensionalidade da exterocepção, o número e variedade de receptores sensoriais são inferiores aos da superfície do corpo e, portanto, o repertório de respostas é mais limitado. O interior do corpo possui, em segundo lugar, uma ambiguidade espacial, em relação à exterocepções, que faz com que as sensações viscerais careçam de precisão espacial, da localização exata das sensações cutâneas. Finalmente, a corrente da experiência interoceptiva caracteriza-se pela descontinuidade espaço-temporal - a maioria dos processos vegetativos acontecem em profundo silêncio - frente à continuidade espaço-temporal da exterocepção. (ORTEGA, 2008, p. 77).

Temos, portanto, três características do campo interoceptivo: 1 - respostas limitadas aos estímulos devido ao número comparativamente menor de receptores sensoriais; 2 - falta de precisão espacial na localização das sensações no corpo; 3 - descontinuidade espaço-temporal das sensações percebidas. Só percebemos essa esfera de sensação quando essa rompe seu silêncio habitual e reclama por alguma doença ou desconforto.

O paladar portanto estimula uma parte do corpo que normalmente não é percebida e que nem mesmo ajuda diretamente nas ações sobre o mundo. Tal estimulação poderia até mesmo constituir uma distração à ação. O universo interoceptivo é vasto e indisponível ao domínio consciente. (ver ORTEGA, 2008, p. 76). É ineficiente para lidar com a exterioridade e confunde o sentido do eu proprioceptivo, o eu no mundo. Então porque explorar a interocepção no trabalho do ator? O que há na exploração desse campo perceptivo que diz tanto aos indianos e que produziu uma estética de mais de dois mil anos de existência?

2.2 O sabor e a Medicina Ayurveda

Schechner descobriu, através da neurociência a importância do Sistema Nervoso Entérico (SNE), feixe nervoso que contém mais neurônios do que a medula espinhal, e que comanda as vísceras como um

segundo cérebro autônomo. (ver Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990"). Quando exploramos o universo interoceptivo estamos exercitando a estimulação do nervo vago em direção ao cérebro (normalmente a estimulação se dá do cérebro para o nervo vago) abrindo possibilidades perceptivas e também expressivas do corpo, já que a afetividade é construída no *Rasaboxes*, segundo Schechner, nesse "segundo cérebro"²⁶. Schechner ainda lembra que a tradição oriental das artes e das lutas já ensinava e estimulava o trabalho energético da região entre o umbigo e o osso púbico. O *ch'i* chinês, o *ki* japonês, o *svadhisthanam* da yoga clássica nomeiam um centro irradiador de energia que quando treinado "[...] é fonte de disponibilidade, equilíbrio e recepção, o lugar onde se originam e estão centralizadas a ação e a meditação." (SCHECHNER, 2012b, p. 145). Existe portanto algo nessa região que, quando exercitada, produz energia e expressividade. Produz de forma fisiológica estados psicofísicos extra-cotidianos usados tanto na vida religiosa quanto na vida artística.

Schechner comenta que toda a experiência de cheirar e degustar é *rasa*. Traduzida literalmente *rasa* significa sabor, suco ou essência²⁷. *Rasa* se refere a experiência de quem degusta, ou seja à experiência do espectador, porém é também o código facial aprimorado durante os longos anos de treinamento do ator indiano na *Kalamandalam*. *Rasa* tem dupla natureza. É o "entender" corporal que o espectador vivencia durante e após uma apresentação, e ao mesmo tempo é o "fazer" de gestos profundamente codificados realizados pelo ator. *Rasa* é algo compartilhado entre atores e espectadores. A performance rásica é como um banquete onde o ator é o cozinheiro que prepara misturas milenares de temperos para o espectador sensível, que sentirá tais misturas no estômago, de forma visceral (ver SCHECHNER, 2012b, p.136).

Tanto no *Natyastra* como no *Rasaboxes*, *rasas* também são associadas a emoções e sentimentos. Mas porque associar sabor à sentimento ou à emoção? Como se dão tais associações e como

²⁶ *The Second Brain*, ou o segundo cérebro é o nome do livro de Michael D. Gershon (1999) no qual Schechner se inspira para fazer seus estudos sobre o SNE e a estética *Rasa*.

²⁷ Tomo a palavra essência pensando nos vidrinhos de essência de baunilha. Abri-los e cheira-los não evoca uma verdade, não determina um pensamento. É um acúmulo, uma resultante complexa e mutante de relações sensoriais que formam um campo perceptivo único em cada um de nós. Essência aqui é uma composição relacional e não pretende evocar o conceito platônico - aristotélico.

elas alteram a compreensão dessas mesmas palavras - emoção, sentimento e sabor - no fazer ocidental do ator?

Rasa é uma palavra em Sânscrito que significa, literalmente, essência, suco, sabor e pode ser encontrada em antigos textos indianos Ayurvédicos para descrever os seis sabores encontrados nos alimentos: salgado, doce, amargo, ácido, acre e adstringente. Essa propriedade da comida é então usada na combinação de alimentos para equilibrar os humores do corpo – fogo, água e ar – que por sua vez, refletem a composição material do universo. Rasa também se refere aos sabores que são percebidos na comida. (COLE; MINNICK, 2011, p. 6).

Para os indianos tudo o que existe é feito de cinco elementos naturais - espaço ou éter, ar, água, fogo e terra. A combinação desses elementos formam tudo o que existe, inclusive o corpo físico. Os *doshas* ou humores biológicos são combinações específicas desses elementos e determinam as qualidades energéticas dos corpos. A saúde, para a medicina ayurvédica é resultado do equilíbrio dos *doshas* e isso se dá pela força do *agni* ou fogo digestivo. Quanto melhor for o *agni* maior será a capacidade do corpo de absorver os cinco elementos anteriores presentes nos alimentos. Um *agni* fraco, ou seja, uma digestão debilitada ocasiona menor capacidade de absorção dos elementos produzindo um desequilíbrio que pode causar mal funcionamento do organismo e doenças. Portanto para os indianos você é o que você digere. (AYURVEDA, 20--). É por isso que grande parte das terapêuticas ayurvédicas se baseiam em dietas específicas para os elementos deficientes, na tentativa de restabelecer o equilíbrio entre os elementos no corpo.

Há na cultura indiana, portanto um vínculo estreito entre os humores do corpo e as propriedades das comidas que associam o gosto, as cores, texturas e temperaturas do alimento ao bem-estar e bom funcionamento do corpo físico. As diferentes características energéticas dos elementos atuam estimulando caracteres mais quentes, mais frios, mais lentos ou mais rápidos do corpo, aumentando a sensação de bem-estar e prazer ou não. A comida portanto está diretamente relacionada ao prazer que o equilíbrio corporal proporciona. Comer muitos alimentos da cor vermelha produz agitação e calor e isso pode produzir uma sensação de bem-estar aos que precisam dessas qualidades para equilibrar seus corpos

(nesse caso, pessoas de *dosha Kapha*), mas também podem produzir mal-estar para aqueles que já possuem uma *dosha* de agitação e calor (nesse caso a *dosha Pitta*), gerando desequilíbrio. A natureza afeta diretamente os corpos e acaba por gerar uma aprendizagem empírica das afetações. Se meu corpo é quente, leve e rápido sei, ao longo do tempo e das experiências com diferentes alimentos, que os alimentos vermelhos não me fazem bem. Se um dia me sinto desanimado e sem vigor sei que comendo tais alimentos colaborarei para recuperar minhas características habituais e voltarei a me sentir bem física e mentalmente²⁸.

É possível perceber aí um paralelo interessante com o SNE e seu poder de absorção e produção de energia através do alimento, e o fogo digestivo ayurveda. Talvez a sensação de bem-estar produzida por uma dieta específica para o meu *dosha* me deixe mais apto para sentir mais e melhor. Mas, nesse sentido, a produção afetiva estaria ligada apenas às sensações que levam ao bem-estar? Porque me sinto bem tendo a produzir afetos que reflitam o equilíbrio corporal. Afetos como raiva, medo, tristeza e nojo estão associados ao desconforto, ao mal-estar e até a doenças mentais.

Nietzsche (19-- , p. 32) dizia que a moléstia para o homem realmente são é um "energético incitamento para viver e viver mais intensamente.", ou seja, a doença possibilita a percepção dos órgãos, que até então funcionavam no silêncio interoceptivo, e permite viver e pensar fora da harmonia habitual do corpo. Artaud (2006, p. 1086. Grifo do autor) foi ainda mais virulento ao afirmar que

Eu estive doente toda minha vida e não peço senão por continuar.

Pois os estados de privação da vida sempre me ensinaram muito mais sobre a plethora de minha potência do que os bufês pequeno-burgueses de:

A BOA SAÚDE BASTA.

²⁸ Essas reflexões partem de experiências pessoais e familiares que tive com a medicina ayurvédica.

A afirmação da doença enquanto potência de criação não é um incentivo para viver uma vida enferma, mas um outro lugar de perceber o próprio corpo numa inabitual posição de impotência para assim aprender com ela outros modos de sentir e pensar. E onde essa discussão se torna pertinente ao *Rasaboxes*? Vislumbro dois lugares.

O primeiro diz respeito ao desafio de encarar com potência, afetos que a princípio são nocivos para si e para o convívio com o outro na perspectiva da saúde. Um exemplo: Os jogadores iniciantes tem muita dificuldade de corporificar *raudra*/raiva de forma mais intensa. Sua expressão é sempre tímida, comedida e isso me faz acreditar que perdemos a dimensão da raiva em nós, porque expressar raiva abertamente é inconveniente, animalesco, doentio. É liberar nossa própria violência e produzir desequilíbrios para si e para o outro. Produzir potência para criar afetos que são considerados na vida cotidiana impotentes ou indesejados é encarar a fragilidade e a feiura do próprio corpo e isso passa por um aprendizado com a doença, as anomalias e deformidades corporais.

O segundo diz respeito à *shanta* no tabuleiro convencional. *Shanta*, com sua herança budista (ver Introdução, "Entre 600 A.E.C. (Antes da Era Comum) e 200 D.E.C (Depois da Era Comum)"), reintroduziu a ideia de equilíbrio espiritual no campo conceitual de *Rasa* na medida em que passou a representar e a evocar o lugar da convergência e superação das *rasas*. Ou seja, sob o signo da harmonia universal todas as potências e paixões que deformam e adoecem o homem podem ser dissipadas. Portanto temos uma demanda de equilíbrio ligada à saúde espiritual no *Natyastra*. Já no *Rasaboxes* o jogo tem por premissa produzir artificialmente desequilíbrios psicofísicos para fins expressivos e isso produz uma outra noção de saúde ligada às intensidades. Nesse sentido a palavra desequilíbrio ganha outro sentido, pois já não se trata de algo a ser combatido no corpo orgânico, mas algo a ser produzido no corpo intensivo. O corpo do jogador no *Rasaboxes* cria saúde na medida em que produz corpos de afeto. Seu bem-estar está intimamente ligado à sua capacidade de produzir intensidades, seja em *raudra*/raiva ou em *srmgara*/amor. Essa saúde, esse bem-estar, não visa o equilíbrio ou a harmonia dos humores corporais, visa a exploração de supostos desequilíbrios para a produção de intensidades. Portanto o *Rasaboxes*, nesse sentido, pode ser compreendido como treinamento de produção de desequilíbrios e manutenção da saúde dos afetos.

Portanto o corpo ayurvédico, o corpo da saúde indiana, explica parte da questão da associação entre sabor e produção afetiva quando afirma que os humores humanos estão relacionados diretamente aos sabores dos alimentos, porém submete essas relações à uma ideia de equilíbrio vinda da saúde e da religião. Ainda assim todas as *rasas*, inclusive *shanta*, são estudadas minuciosamente e performadas pelos atores indianos sem gerar nenhuma conotação doentia. Os bons atores indianos, ao realizarem as *rasas* dentro de um texto de representação como as peças do *Kathakali* ou *Odissi*, são aclamados como representantes dos deuses na terra (ver RIBEIRO, 1999, p. 51), porém existe um detalhe importante. As peças e elementos cênicos contidos no *Natyasastra* estão a serviço do ensinamento do bem viver, do viver equilibrado e em harmonia com a natureza e os deuses. "Eu desenvolvi este Veda intitulado Natya a partir de suas bases históricas. Sua prática deverá conduzir à retidão e servirá como um guia em todas as atividades humanas das futuras gerações" (*NATYASASTRA apud* RIBEIRO, 1999, p. 31). O Teatro Clássico Indiano atualiza a eterna luta entre o bem e o mal em suas representações para exemplificar o objetivo final de tal luta, e de tal manifestação teatral, que é de ensinar o caminho da virtude, da retidão e da devoção. Nesse âmbito cultural, social e estético, a teoria ayurvédica dos sabores corrobora com o pensamento artístico indiano, porém não coaduna inteiramente com os pensamentos artísticos ocidentais contemporâneos, que separaram a criação artística dos dogmas religiosos.

2.3 O sabor e o afeto

Sabemos que a comida afeta o corpo diretamente e o modifica, mas como essas alterações ganham o nome de afeto, sentimento ou emoção? O sabor e a afetividade humana não estariam em níveis diferentes de percepção, sendo uma sensorial interoceptiva e a outra psíquica e emocional? Tendo compreendido a natureza perceptiva do sabor como produção dentro do campo interoceptivo do corpo, resta compreender as características do afeto. Deleuze (1978, p. 2) faz uma leitura da teoria dos afetos de Spinoza:

[...] Tomem ao acaso o que qualquer um chama de afeto ou sentimento, uma esperança por exemplo, uma angústia, um amor, isto não é representativo. Certamente há uma ideia da coisa amada, há uma ideia de algo que é esperado, mas a esperança enquanto tal ou o amor enquanto tal não representam nada, estritamente nada. Todo modo de pensamento enquanto não representativo será chamado de afeto.

Existem portanto a ideia e o afeto. O primeiro é representação de alguma coisa e o segundo não. O afeto (ou affectus para Spinoza) é "[...] a variação contínua da força de existir na medida em que essa variação é determinada pelas ideias que se tem." (DELEUZE, 1978, p. 4). O afeto não está submetido a ideia, ele se realiza através da ideia. São modos diferentes de pensamento e podem se anteceder ou se suceder - ideia → afeto ou afeto → ideia. Por exemplo: Querer alguma coisa é ideia, mas essa coisa que tanto se quer é, antes de tudo, afeto. A urgência das "forças de existir" (DELEUZE, 1978, p. 3) se realizam na ideia e na volição que a ideia produz.

Saber que os afetos são modos não representativos do pensamento, portanto passam por outra organização que não a do sujeito-objeto, significante-significado, figura-fundo, traz novo fôlego para a discussão das questões propostas desde o começo deste subitem.

Sabor, afeto, sentimento e emoção se ligam entre si enquanto modos não representativos de pensamento assim como o afeto spinoziano. Eles evocam uma espécie de pensar que está ligado a sensação e já que "A sensação é vibração." (DELEUZE, 2007, p. 51), temos então um modo vibracional de pensamento. Importante dizer que não se trata da ideia de vibração com suas representações na música e na física (fenômenos vibratórios e ondulatórios). O modo vibracional produz a partir de relações próximas, não hierárquicas e hápticas outro tipo de pensamento.

Um modo vibracional de pensamento cria necessariamente um corpo vibracional, um corpo vibrátil "[...] sensível aos efeitos da agitada movimentação dos fluxos ambientais que nos atravessam. Corpo-ovo, no qual germinam estados intensivos desconhecidos provocados pelas novas composições que os fluxos, passeando para lá e para cá, vão fazendo e desfazendo." (ROLNIK, 1996, p. 43). Isso de certa forma liga a teoria spinoziana dos afetos às produções de afeto em arte, já que explica tanto a qualidade do corpo quanto o que ele produz.

O paladar é uma ótima forma de despertar esse corpo vibrátil porque, como visto em Ortega (2008), o paladar é, assim como o universo interoceptivo que estimula, inespecífico em relação à sua localização no corpo, portanto não evoca uma ideia pré-sentida do afeto. Exemplo: O amor remeteria, na lógica da representação, ao coração, ponto específico e simbólico do corpo enamorado, já *srmgara*, na lógica do afeto, não remete a uma parte específica, produz um fluxo inespecífico que gera atenção no corpo todo levando a criação de novas ideias, novos gestos de amor. Em cada passada por esse box um novo fluxo se estabelece e acende um novo corpo. No tabuleiro de gradações é possível viver e produzir oito tipos de fluxos, oito corpos diferentes e vizinhos.

As sensações produzidas pelo paladar não são tão pungentes quanto aquelas produzidas pelo tato, já que o campo interoceptivo dispõe de menos receptores nervosos, o que exige mais trabalho em janelas atencionais do tipo joia e pátio (ver KASTRUP, 2010, p. 43 - 44). Esse nível atencional, ao mesmo tempo que fecha o campo perceptivo, abre a quantidade de detalhes percebidos. Exemplo: As experimentações no tabuleiro de gradações de *bhayanaka*/medo²⁹ foram especialmente ricas porque não eram tão intensas³⁰. O medo no tabuleiro é, na maioria das vezes associado ao pavor, ao extremo expansivo e espetacular do medo. Ao corporificar suas gradações menos espetaculares, me dedico a perceber os detalhes de sensação que percorrem o corpo vibrátil, trazendo nuances que não são possíveis atingir no tabuleiro original. Já que tenho pouca informação sensitiva, me dedico a ela e expando suas dimensões sutis. Dessa forma expando também as possibilidades dos gestos criados não corresponderem a ideias recorrentes do medo no mundo. Crio outros corpos de medo.

O sabor como fenômeno interoceptivo nos lança para fora da continuidade espaço-temporal que os sentidos voltados para fora (campo exteroceptivo) - visão, audição, tato - constroem do mundo. O sabor nos lança na descontinuidade. Perdemos a noção de tempo cronológico e percebemos o espaço como uma extensão de nossos gestos. Exemplo: A dificuldade de transitar mais rapidamente em tabuleiros de gradação de *bhayanaka*/medo, *karuna*/tristeza e *bibhatsa*/nojo. (ver Caixa de recordações,

²⁹ ver Caixa de recordações, p.33 - 34.

³⁰ Aqui me refiro a quantidade de esforço físico empregado na realização de corpos para os sinônimos de *bhayanaka*/medo e não à uma qualificação da produção intensiva.

p. 41). Saber quando sair de um box para outro, saber quando já se construiu suficientemente uma gradação. O trabalho da atenção é tão minucioso que a agilidade característica do jogo de *Rasaboxes* se perde por um momento e um outro tempo de experimentação se abre.

Será que posso considerar sentimento e emoção, afetos do corpo vibrátil? Para responder essa pergunta é preciso entender melhor o que é o afeto na arte e que Deleuze (2007, p. 213) chamará de afecto.

Os perceptos não são mais percepções, são independentes daqueles que os experimentam; os afectos não são mais sentimentos ou afecções, transbordam a força daqueles que são atravessados por eles. As sensações, perceptos e afectos, são seres que valem por si mesmos e excedem qualquer vivido. Existem na ausência do homem, podemos dizer, porque o homem, tal como ele é fixado na pedra, sobre a tela ou ao longo da palavra, é ele próprio um composto de perceptos e de afectos. A obra de arte é um ser de sensação, e nada mais: ela existe em si.

Sensações, perceptos e afectos não dizem respeito ao vivido ou ao experimentado, não estão ligados a vida do homem enquanto acumulação de experiências e memória (o 'vivido'). Assim como o afeto spinoziano, os perceptos e afectos são modos não representativos de pensamento ou seja, não representam nada e têm vida própria. São forças que agem nos materiais (e em suas durações) usados para produzir a obra de arte - em nosso caso, nos corpos dos jogadores. Sentimento e emoção são palavras por demais ligadas ao vivido, ao experimentado e no teatro de base psicológica são o material que sustenta toda ação³¹. Qualquer ação materializada por sentimentos e emoções estará dentro da esfera da experiência vivida pelo sujeito e portanto dentro de um modo representativo de lidar com o mundo. Ao

³¹ Aqui se poderia argumentar que a emoção, compreendida como algo que se efetua na ação, no movimento, seria um caso diferente. Será se a ação for disparadora da sensação, como vemos nas repetições de gestos explorados nas coreografias de Pina Bausch ou na continuidade hipnótica de Triplo A de Yvonne Rainer, ou seja, se a ação for encarada como produção em/de si. Caso contrário ela só será ação imitativa.

entrar no tabuleiro, o jogador, acostumado a expressar sentimentos e emoções, vai aos poucos percebendo que ali é demandado outro regime de produção. É árduo o caminho de abandonar as ideias de amor, surpresa, coragem que carregamos em nosso arcabouço pessoal e que são tão úteis para nossa vida 'vívda' em favor de afectos produzidos pelas sensações disparadas pelo sabor. De fato esse abandono nunca acaba porque estamos repletos e sempre sendo reabastecidos com/pelas ideias dos afetos. Porém, ao associar produção corpórea à realização de sabores, a capacidade de representação vai implodindo e abrindo espaço para as forças da sensação que já atuavam, mas que eram rapidamente capturadas pelo pensamento representativo. Agora elas correm soltas, inundando e atravessando os corpos, imprimindo em tudo sua "força de existir". (DELEUZE, 1978, p. 3).

Acredito portanto, que a palavra afeto é mais precisa quando se trata de produção intensiva, não apenas porque faz referência a Spinoza e a Deleuze, mas porque refaz a filiação do *Rasaboxes* ao conceito artaudiano de Atletismo Afetivo³².

O paradigma estético criado a partir da junção de sabor e afeto estabelece uma poética de bases não representativas para o teatro ocidental que gera novas perspectivas para o treinamento do ator contemporâneo. A ideia de treinamento e a busca por poéticas interculturais através da pesquisa antropologia realizada por Schechner também está presente na Antropologia Teatral. Que diálogo é possível estabelecer entre ela e a estética rásica?

2.4 O sabor e o treinamento

A Antropologia Teatral de Eugenio Barba³³ bebeu da mesma curiosidade pelo oriente que Schechner nos anos 1960 e 1970 e através do viés antropológico buscou do outro lado mundo as respostas

³² Em *Sabdabox* - Caixa de palavras abordo a questão sentimento / emoção / afeto por um viés linguístico.

para suas questões artísticas. Barba procurou os princípios técnicos que colaboravam para a criação e manutenção da presença ou *bios* cênico de atores ao redor do mundo, em suas mais variadas tradições de treinamento, para criar "bons conselhos" (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 8) que pudessem equipar qualquer ator com um arsenal de técnicas que o ajudasse no estabelecimento de qualidades extracotidianas em seu corpo, denominadas técnicas pré-expressivas. Schechner, mesmo antes de Barba, havia fincado seu conceito de performance a partir da Antropologia Cultural, da documentação, estudo e experimentação de diversos rituais e representações cênicas pelo mundo.

Quando identifica a região do SNE, logo abaixo do umbigo como a fonte de energia também identificada empiricamente por japoneses, chineses, balineses etc, Schechner faz o exercício repetido por Barba, de realizar aproximações técnicas de fenômenos observados em diferentes culturas (ver SCHECHNER, 2012b, p. 146).

Os conceitos de Restauração de Comportamento e Treinamento Intercultural, criados por Schechner e citados por Barba no dicionário de Antropologia Teatral dão suporte a reflexões sobre a produção rásica enquanto possível elemento pré-expressivo do trabalho do ator.

O comportamento restaurado é o comportamento vivo tratado como um diretor de filme trata uma fita cinematográfica. Essas sequências de comportamento podem ser rearranjadas ou reconstruídas; elas são independentes dos sistemas causais (social, psicológico, tecnológico) que os trouxeram à existência.

Elas possuem uma vida própria. A 'verdade' original ou 'fonte' do comportamento pode ser perdida, ignorada ou contrariada, mesmo quando essa verdade ou fonte está sendo aparentemente respeitada. (SCHECHNER *apud* BARBA; SAVARESE, 1995, p.205)

³³ Eugenio Barba é diretor teatral da Companhia Odin Theatret, co-fundador da ISTA - Internacional School of Theatre Anthropology e maior representante da Antropologia Teatral até os dias de hoje, proferindo palestras e ministrando workshops no mundo todo.

Será que a corporificação da *rasa* pode ser considerada restauração de um comportamento? Sim e não. Sim - Investigar o tabuleiro mais de uma vez já é estabelecer comportamentos repetidos para ele, já é restaurar os comportamentos de quem investiga o tabuleiro. Os gestos serão rearranjados e modificados, mas o ritual da construção do tabuleiro e a manutenção de suas regras permanecem sendo lembrados e reafirmados como uma espécie de sequência organizada de acontecimentos. (ver BARBA; SAVARESE, 1995, p. 205).

Sim - Podemos partir do pressuposto que tudo que é sentido ou experimentado pelo jogador no *Rasaboxes* já foi vivido antes por outras pessoas em situações diferentes. Nesse caso seu gesto será um comportamento restaurado. As sensações produzidas pela exploração do campo interoceptivo, que estabelecem uma qualidade rítmica e vibracional ao corpo, seriam recriações de outros comportamentos sociais, psicofísicos e rítmicos acumulados de toda uma vida em sociedade. Isso quebra de vez com nossas expectativas de originalidade no trabalho rásico e nos coloca em permanente trabalho de escuta e percepção desses comportamentos em nós e na vida. Apesar de partir de bases não representacionais (sabor e afeto), o gesto rásico é ideia ou "modo representativo do mundo" (ver DELEUZE, 1978, p. 2), porém se mantiver seu modo intensivo de produção esse gesto não será mimético, pois não estará se reportando a um modelo prévio conhecido ou determinado³⁴.

Sim - Talvez os clichês tratados no subitem As estátuas (supracitado, p. 16 - 26) estejam aparentados a essa questão. "O comportamento restaurado está 'lá', distante de 'mim'. Ele é separado e, portanto, pode ser 'trabalhado', mudado, mesmo que 'já tenha acontecido'. (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 206). Ou seja, o comportamento pode servir de base para mudar o próprio comportamento que já não pareça adequado ritmicamente.

Sim - Porque o *Rasaboxes* é um treinamento, se deseja que o jogador crie o máximo de variações possíveis para cada *rasa*. Não se quer a fixação de um tipo de gestual, mas a instalação de uma qualidade rítmica específica. Portanto é possível conceber que quando o treinamento atinge a etapa do movimento e

³⁴ No teatro de base realista, o gesto se dá pela construção a partir de um modelo estabelecido anteriormente, seja ele um personagem ficcional da literatura dramática, uma situação improvisada, um personagem-tipo. Quando uma realidade anterior é colada à ação do ator esse necessariamente trabalhará de modo mimético.

do jogo em duplas, o gestual seja fruto das montagens e remontagens dos comportamentos já vividos, procurando responder às demandas do jogo.

Não - Um comportamento é um gesto já significado para uma comunidade. Seu significado pode mudar, mas terá sempre uma carga s gnica passada com a qual as pessoas que refazem o comportamento ter o que se relacionar. Na produ  o r sica pode-se at  partir de fragmentos de comportamento, referenciais pr -existentes, mas o gesto surge no fluxo intensivo da sensa  o, pois ele   'independente dos sistemas causais', ele tem vida pr pria. Se no ac mulo produzido pela sensa  o existirem componentes de comportamentos j  existentes, e com certeza existir o, o jogador ter  que lidar com isso internamente para a constru  o de um ritmo que d  conta desse ac mulo.

N o - Mas o que fazer em rela  o  s aproxima  es com o conceito de afecto, percepto e sensa  o? Segundo Deleuze (2007, p. 218. Grifo do autor)

A mem ria interv m muito pouco na arte [...].   verdade que toda obra de arte   um *monumento*, mas o monumento n o   aqui o que comemora um passado,   um bloco de sensa  es presentes que s  devem a si mesmas sua pr pria conserva  o e d o ao acontecimento o composto que o celebra. O ato do monumento n o   a mem ria, mas a fabula  o. [...] S  se atinge o percepto ou o afecto como seres aut nomos e suficientes, que n o devem mais nada  queles que os experimentam ou os experimentaram [...].

Por mais que o comportamento mude, seja remontado, alterado, contrariado, ainda est  remetido ao passado, mesmo que esse tenha sido esquecido. O que Deleuze faz   levar em conta o bloco de sensa  o como cria  o aut noma, independente e n o uma restaura  o do comportamento pr vio. Em minha experi ncia n o busco refazer gestos conhecidos e quando isso acontece   motivo para alerta, pois eles me parecem em esp cie de reprodu  o inconsciente de um referencial que n o tem liga  o com a sensa  o trabalhada. Talvez a quest o esteja no processo de chegada no gesto. A cria  o de um gesto pela restaura  o do comportamento sempre guarda algum grau de semelhan a com seu referente. J  a cria  o do gesto pela sensa  o n o est  ligada a nada anteriormente vivido, mas pode, por "meios acidentais", se

assemelhar (ver DELEUZE, 2007, p. 101) ao referente e, nesse sentido continuar não tento qualquer aliança com o referente porque não é sua restauração, e sim algo que o tangencia mas que funciona por outros modos.

Passemos ao conceito de Treinamento Intercultural. O treinamento visto pela perspectiva antropológica de Schechner possui cinco funções. "1. interpretação de um texto dramático; 2. transmissão de um texto de representação; 3. transmissão de segredos; 4. auto-expressão; 5. formação de grupo." (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 248). Essas características vêm resumir as funções de uma série de diferentes tipos de treinamento em várias partes do mundo que podem acontecer em sobreposição ou separadamente.

Auto-expressão e formação de grupo são funções claramente percebidas no *Rasaboxes*. A auto-expressão diz respeito ao treinamento de "trazer o íntimo para fora" e "investigar a expressão pessoal". (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247). Schechner sublinha que "esse gênero de treinamento [...] está mais interessado em psicologia do que em comportamento e está presente no trabalho de Grotowski, de Stanislavski e do Actor's Studio" (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247 - 248). Ou seja, é um gênero que se preocupa em dar forma expressiva à complexidade subjetiva. O *Rasaboxes*, sob a luz da sensação e do trabalho intensivo, é íntimo, porém não é psicológico e nem subjetivo. Esses dois últimos aspectos são elementos da sensação assim como muitos outros. A intimidade treinada no *Rasaboxes* advém da investigação do órgão (e não do organismo), da respiração, do ritmo e da vibração.

A formação de grupo para Schechner é um fenômeno cultural e antropológico, portanto ele vai contrapor sociedades individualistas (euro-americanas) a sociedades coletivas (orientais), no entanto faço uma outra reflexão sobre a formação de grupos no *Rasaboxes*.

Até o momento não testemunhei ou tive notícias de um grupo formado a partir das práticas do *Rasaboxes* mas é comum perceber em grupos artísticos (ligados por afinidades artísticas) e em grupos de alunos de oficinas e cursos (sem ligação artística a priori) um sentido de grupo, de coletividade, que é reforçado durante as práticas no tabuleiro mesmo que tal sentido não continue fora da sala de trabalho. A empatia torácica, como explicitada anteriormente, é compartilhada entre os jogadores ao longo do treinamento remetendo a uma segunda intimidade, um conhecer o trabalho do outro pelo viés da respiração. Uma intimidade pelo compartilhamento de respirações. A partir da respiração do outro,

conheço minha própria respiração, aumentando ainda mais minha empatia em relação a produção do outro. Conheço e compreendo melhor o outro porque conheço e compreendo melhor meu próprio trabalho e tudo o que ele envolve. Poderia arriscar dizer que é quase uma relação amorosa o que se dá após alguns dias de treinamento.

E quanto às outras funções do treinamento? Analisemos o aspecto da transmissão de segredos.

"[...] pouco conhecida na cultura euro-americana, mas bem conhecida na América nativa, no Japão e em qualquer outra parte - é a preservação do conhecimento secreto. Os métodos de representação são valiosos e pertencem a famílias específicas [...]"(BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247). A transmissão do segredo está ligada à manutenção de um conhecimento que dá acesso a um mundo de códigos específicos e pressupõe a relação entre um mestre (*aquele que conhece*) e um discípulo (*aquele que não conhece*). Portanto tudo começa com o segredo e se desdobra em formas de preservá-lo e transmiti-lo.

O *Rasaboxes* teria um segredo a preservar e transmitir? Qual seria ele?

1 - O segredo seria a tradução mais adequada das palavras sânscritas? Sabemos que não, pois as cartolinas construídas no início de qualquer prática (e as conversas sobre cada termo) contêm as mais diversas traduções e imagens para nortear o trabalho.

2 - O segredo seria a correta realização de cada *rasa*? "[...] sua 'sringara' de hoje pode não ser, e certamente não será, sua 'sringara' de amanhã." (SCHECHNER *apud* COLE; MINNICK, 2011, p. 9). A produção intensiva é cumulativa e complexifica cada vez mais a corporificação da *rasa*, portanto não há forma correta de realizar cada *rasa*, mas as formas mais adequadas surgidas das forças percebidas em trabalho hoje. É possível alcançar a realização mais adequada da sua *rasa* frente a *rasa* do outro em prol de um jogo mais vibrante e surpreendente. A adequação portanto não diz respeito a qualidade intrínseca do trabalho realizado, mas a uma característica relacional extrínseca que permeia tudo que é feito no tabuleiro.

3 - O segredo seria a ocupação final de *shanta*? Se *shanta* for percebida como o objetivo do *Rasaboxes*, então a resposta é sim. Nesse caso se *shanta* for ocupada então o segredo terá sido desvendado e o

treinamento estaria terminado, porém nem mesmo Schechner se atreve a definir *shanta* ou afirmar quando o jogador está pronto para ocupar seu box e performá-la, deixando que a experiência seja definida pelo jogador. (ver SCHECHNER, 2012b, p. 150 - 151). Assim o segredo estaria ligado a conhecimentos ou critérios que nem o criador do *Rasaboxes* tem acesso.

Sem um segredo definido não há conhecimento específico acumulado, apenas o conhecimento dos procedimentos que tornam possível realizar o jogo. Para aqueles que estiverem iniciando seu treinamento é necessário saber as palavras em sânscrito, as regras e as etapas mínimas de aproximação do tabuleiro, que podem variar³⁵. Para jogadores experimentados basta relembrar as palavras e as regras. Sem conhecimento acumulado teríamos a transmissão de quê? Do convite ao jogo, do convite à produção intensiva que o SNE proporciona.

Mas se não há segredo a ensinar como fica a relação entre mestre e discípulo? O único conhecimento advindo do treinamento no tabuleiro é o conhecimento dos afetos e pelos afetos. É um conhecimento do atletismo afetivo que se é capaz de realizar a cada dia. Dessa forma, um suposto mestre de *Rasaboxes* teria que ser também um atleta afetivo experiente para ensinar aos demais os meandros de suas próprias produções afetivas. O discípulo já não é aquele que não conhece, mas sim aquele que ainda não exercitou a produção intensiva de afetos. A partir do momento que ele começa o treinamento, se torna mestre de si mesmo, pois possui tudo que é necessário para seguir em suas investigações. Por ter vivido mais a investigação rásica, o suposto mestre tem seu instinto afiado para escolher a melhor sensação e os melhores elementos, aqueles que preenchem a carne. (ver DELEUZE, 2007, p. 47) e isso até pode conferir-lhe a detenção de algum segredo, mas esse será só dele porque é fruto de seu próprio percurso. Para que o jogador seja detentor de seu próprio segredo é preciso que o mestre recue diante de sua própria experiência para que o percurso do outro possa se dar. A figura do mestre se desloca de sua função original, ou seja, da posição daquele que conhece, para a posição daquele que quer conhecer como aquilo se dá no outro.

³⁵ Aqui analisamos quatro etapas - respiração, estátuas, rasas em movimento e jogos em dupla - que podem ser reposicionadas ou modificadas. Novas etapas podem ser inventadas de acordo com as características e necessidades do grupo.

Resta analisar as funções de 'interpretação de um texto dramático' e 'transmissão de um texto de representação'. O primeiro diz respeito à transmissão de técnicas de interpretação para a criação de personagens dramáticos e remete aos currículos dos conservatórios e escolas ocidentais do século XIX (ver BARBA; SAVARESE, 1995, p. 250). O segundo diz respeito a transmissão de "um conjunto de palavras inextricavelmente tecido em música, gesto, dança, métodos de recitação e de vestimenta." (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247) característicos do *Nô*, do *Kathakali*, etc.

O *Rasaboxes*, num primeiro momento, não visa um resultado cênico, não tem um texto de base que norteie as improvisações iniciais. Um texto pode ou não ser usado mais tarde para exercitar o uso da voz nas *rasas* e para construir personagens e cenas, assim como objetos e músicas podem ser introduzidos no tabuleiro para trazer mais complexidade às relações rásicas. Portanto o *Rasaboxes* é antes de tudo um treinamento, mas também pode ser um dispositivo de criação de cenas e performances já que, enquanto percorre o tabuleiro, o jogador percebe que começa a propor situações no espaço, operando com certa qualidade performativa.³⁶

Quanto ao texto de representação. Porque o jogador trabalha com sensações, podem surgir elementos das mais variadas naturezas - imagéticas, literárias, gustativas - e isso pode se aproximar do que Schechner chama de 'texto de representação', porém como esse texto não existe a priori da produção intensiva, não há o que ser transmitido.

A partir da análise do que Schechner considera treinamento é possível afirmar que o *Rasaboxes*:

- 1 - Não transmite uma técnica para a interpretação de um texto dramático.
- 2 - Não transmite um texto de representação.
- 3 - Não transmite um segredo.

³⁶ Em *Antarabox* - Caixa de espaços, p.50 - 60, apresento alguns programas de performance e instalações advindas do *Rasaboxes* como dispositivo de criação.

4 - Colabora para a auto-expressão quando essa diz respeito à produção de intensidades e não à produção subjetiva.

5 - Colabora para a formação de um grupo ao criar uma troca empática entre os jogadores.

Portanto o *Rasaboxes* não cumpre três das cinco funções apontadas no texto. Diante disso ainda é possível dizer que o *Rasaboxes* é um treinamento? Savarese (1995, p. 250. Grifo do autor) explicita que "A finalidade do treinamento é tanto a preparação física do ator quanto seu crescimento pessoal acima e além do nível profissional. Ele lhe dá um modo de controlar seu corpo e dirigi-lo com confiança, a fim de adquirir *inteligência física*.". A partir disso é possível dizer que sim, o *Rasaboxes* é um treinamento, porém não trabalha só na esfera da preparação, como é o caso do treinamento concebido pela Antropologia Teatral.

O termo - 'finalidade' - já não se aplica tão bem ao *Rasaboxes* pois, como visto anteriormente, por não ter um segredo a transmitir, as práticas no tabuleiro não possuem um fim a ser alcançado com técnicas específicas. O jogador, ao ocupar um box, não tem por finalidade descobrir ou inventar o corpo definitivo para *vira/coragem* ou *hasya/riso*. Seu desafio é investigar o que é *vira/coragem* ou *hasya/riso* no corpo em cada momento que ocupar seus boxes. Acredito que tanto condicionamento físico quanto aprimoramento pessoal 'acima e além do nível profissional' podem ser atribuídos também à investigação rásica, porém no sentido preciso da instauração dos modos intensivos no trabalho do ator. Um condicionamento físico advindo dos esforços demandados na produção de afetos e um aprimoramento pessoal ligado a outros modos de pensar, sentir e criar o corpo e o teatro. O *Rasaboxes* enquanto treinamento deve ser um convite à intensidade para que a tal 'inteligência física' nomeada por Savarese seja resultado de uma composição sempre em expansão de campos de sensação, pois quando crio um corpo de afeto para *bhayanaka*/medo componho uma inteligência física específica que é resultado da exploração mais ou menos minuciosa do campo de sensação de *bhayanaka*/medo naquele dia.

O *Rasaboxes* é uma arena para os afetos. É onde se aprendem os afetos e como passar de um a outro. Schechner criou o tabuleiro como treinamento para performers, ou seja, criou uma academia de musculação capaz de proporcionar as instâncias do "fazer" e do "mostrar o que faz" (FÉRAL, 2008, p. 200) característicos de seu pensamento sobre performance. Talvez por isso o tabuleiro carregue a dupla natureza do treinar e do mostrar o que treina. A medida que treina, o sentir e o perceber-se pela sensação,

o jogador mostra essa produção numa proto-obra e isso se converte em nova interioridade investigativa, fechando um ciclo interminável de *feedbacks*. O *Rasaboxes* é um treinamento que evidencia o ato de treinar e por isso se torna também um programa de performance sobre treinamento com seus procedimentos expostos para todos que quiserem participar.

E em que esse outro tipo de treinamento contribui para o trabalho do ator na cena contemporânea? Apoiada pelo conceito performático de ação desenvolvido por Schechner, a ação teatral vem perdendo seu caráter mimético e dando espaço para a ação em si. (ver FÉRAL, 2008, p. 201). As possibilidades abertas no teatro contemporâneo, no teatro performativo e nas modalidades híbridas das artes cênicas apontam para a dissolução do conflito dramático, dando espaço para o embate de ações carregadas de tensões dramáticas, como entende Quilhermo Cacace (2012) .

Parece estranho falar de 'ação em si' quando temos discutido o afeto até agora, porém, no *Rasaboxes*, a produção de afetos é ação e mais, ação desprovida de relação mimética com o mundo. A produção de afetos é autônoma, tensão livre para se relacionar de forma vibrátil com o mundo. Portanto o *Rasaboxes* colabora na investigação dessa outra ação e consequentemente desse outro corpo da cena contemporânea. Sabor e afeto, na medida em que instigam uma corporeidade a partir de modos não representativos de pensamento, abrem caminhos para a construção de uma poética fincada na performatividade da ação e da palavra e na materialidade das forças que compõem os afetos nos corpos.

3 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O CORPO

Corpo-multidão, corpo-subjétil, corpo-ritmo, corpo-sensação, corpo-clichê, corpo-atenção, corpo-afeto, corpo-tensão, corpo-víscera, corpo vibrátil, corpo-sabor. O corpo de fato 'nunca mais acaba de revelar o que tem dentro'. Esse dentro revela um fora, que é a ação, a palavra, o espaço, o outro. O fora entra no dentro, que entra no fora que entra no dentro... como a obra Caminhando de Lygia Clark.

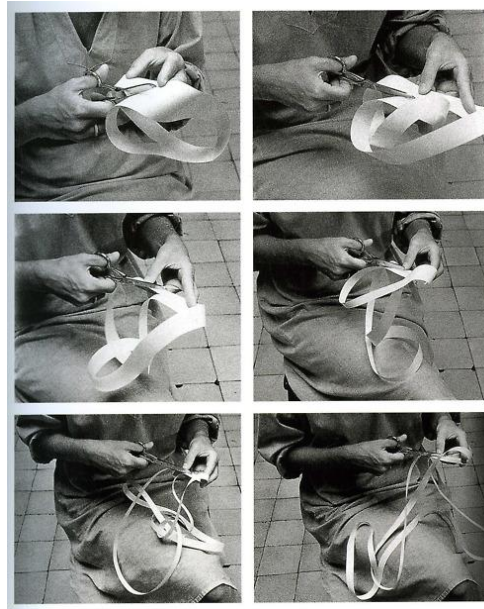


Figura 3 - Caminhando (1964).³⁷

³⁷ Procedimento onde a artista propõe a criação de uma fita ou banda de Möbius pelo público. A fita de Möbius é "um espaço topológico obtido pela colagem das duas extremidades de uma fita, após efetuar meia volta numa delas."

O caminho da tesoura de Lygia é o caminho da atenção desdobrada num dentro que já não é mais profundidade e num fora que já não é mais vastidão. Está tudo próximo, tudo ao alcance da mão. Essa proximidade nunca mais acaba de se desdobrar. Se a fita de Lygia não ficasse fina demais para o corte, a tesoura seguiria infinitamente. Infinitamente também seguiria no *Rasaboxes*, produzindo corpos se o fôlego e as forças não me faltassem ao final de uma ou duas horas de trabalho ininterrupto. Mas como é bom! O caminho é prazeroso. A cada investida da tesoura, a cada box percorrido, aumenta o prazer de estar tão intensamente no entre.

No entre mora um outro eu. Um eu dedicado a cortar uma linha reta para não romper a fita, um eu dedicado a perceber a sutileza urgente da sensação e dar-lhe carne provisória a cada espaço ocupado. No entre mora um eu que está ligado a um mundo construído com suas ações, caso contrário "Meu corpo está, de fato, *sempre* em outro lugar, ligado a todos os outros mundos e, na verdade, está em outro lugar que não o mundo." (FOUCAULT, 2013, p. 14). No entre mora um eu no mundo.

Corpo-prazer, corpo-entre, corpo-caminho, corpo-ação, corpo-mundo...

Corpo-treinamento

O *Rasaboxes* é um treinamento com público. Enquanto jogo no tabuleiro me relaciono com o olhar de fora, seja do ministrante, do parceiro de improvisação ou dos demais jogadores. Mesmo no laboratório prático, onde não havia intenção de criar expressividade, foi preciso o olhar da câmera e do outro para criar (não à toa foi também nesse momento que se pensou nas demonstrações técnicas). Se não houvesse ninguém ainda haveria o meu olhar de fora percebendo a expressividade. Talvez uma das grandes diferenças em relação ao treinamento pré-expressivo seja essa, a presença permanente de uma preocupação expressiva com o fazer. O jogador não está inteiramente voltado pra si e nem inteiramente voltado para o outro. É um corpo-entre, um corpo em diálogo com as forças que o constituem. O

Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Fita_de_M%C3%B6bius > Acesso no dia 19/02/2015. Lygia propõe que se corte a fita (como na imagem) criando, pela atenção, um movimento supostamente infinito e uma fita que não tem um dentro e um fora, um começo ou um fim.

treinamento desse corpo-entre cria uma atenção e uma consciência do entre que, ao meu ver, é preciosa para o trabalho do ator em qualquer poética cênica, pois o capacita a trabalhar por acumulações, simultaneidades e atravessamentos. O corpo-entre, que não habita nem a interioridade, nem a exterioridade, não acaba nunca de ser instaurado e criar novos entres.

O *Rasaboxes* é um treinamento enlouquecido. As funções, os objetivos e mesmo a forma do *Rasaboxes* denunciam um deslocamento do senso comum que a ideia de treinamento evoca. Essa ideia é recente, surge no começo do século XX e toma força no Teatro-Laboratório de Grotowski com o pensamento de que era preciso separar o estudo para uma obra do estudo diário do ator (ver BARBA; SAVARESE, 1995, p. 250). Essa ideia não é rejeitada e nem substituída por uma outra. O treinamento como estudo inespecífico do ator continua a vigorar, mas em tensão com as ideias subjacentes ao treinamento, tais como: aprendizagem por repetição ou imitação, conhecimento centrado num professor ou mestre, parâmetros de avaliação constantes e pressupostos, qualidade progressiva adquirida com o tempo, segredo, mistério ou princípio a ser compreendido com o tempo, lugar específico e fora dos olhares não especializados, vocabulário específico próprio, aquisição de domínio de um exercício feito muitas vezes e a própria ideia de expressividade como processo a ser conquistado.

O *Rasaboxes* chama as ideias até então constituintes do treinamento quando propõe outros modos de operação. Ao propor outra coisa, a ideia comum e até agora compartilhada por todos, salta, se desloca e é vista como coisa em funcionamento oculto até agora. Aquilo que era constituinte se torna mais uma característica que pode permanecer ou ser excluída. O *Rasaboxes* nos faz lembrar, assim como Derrida (1998) em seu *Enlouquecer o Subjético*, que tudo pode ser chamado, destacado e visto fora de relações constitutivas para que essas mesmas coisas possam receber um valor relacional imanente e não um valor representacional transcendente. O treinamento passa a ser um procedimento, um disparador de sensações, pois não precisa dar conta da transmissão de um técnica, mas de ser capaz de convidar o participante a criar uma outra realidade. Realidade essa que não está dada e que se inventa no treinamento das relações.

Como ultrapassar o narrativo, o figurativo, no tabuleiro? Como visto ao longo do item Corpo no sabor, a corporificação rásica está intimamente ligada a produção intensiva de sensações e segundo Deleuze (2007, p. 42) "A Figura é a forma sensível referida à sensação." Percebo hoje que o que fazemos no tabuleiro é produção de figuras não levada às últimas consequências. Não chegamos ao nível da deformação necessária para dar autonomia às Figuras. Durante o laboratório prático senti que dei um passo atrás para me tornar legível, para que o jogo entre as *rasas* pudesse se dar e assim pudesse acontecer a narração. Dei um passo atrás para que se pudesse fazer teatro como o conhecemos. Talvez seguindo adiante e afirmando as Figuras até o fim pudesse descobrir um outro teatro, ligado por fios não-narrativos, não-representativos. Um teatro criado de necessidades intensivas e não de causalidades narrativas.

REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. **O Teatro e seu Duplo**. São Paulo: Martins Fontes, 1999.

_____. Les malades et les médecins. 1946. In: **Oeuvres Complètes**. França : Gallimard, 2006. Tradução livre de Tiago Moreira Fortes.

BACON, Francis. **Study for the Human Body- Man Turning on the Light**. 1974. Disponível em: <<http://www.francis-bacon.com/paintings/?c=74-75>>. Acesso em: 03/02/2015.

BARBA, Eugenio e SAVARESE, Nicola. **A arte secreta do ator: dicionário de Antropologia Teatral**. Campinas: Hucitec, 1995.

BARTHES, Roland. **O Neutro**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

CACACE, Guilherme. A tensão dramática. In: CARREIRA, André, FORTES CARVALHO, Ana Luiza e MATOS, Lara (org.). **Opholdmareoborder: relatos de viagem**. Florianópolis: Grupo Experiência Subterrânea, 2012.

CARREIRA, André e FORTES, Ana Luiza. (org.). **Estados: relatos de uma experiência de pesquisa sobre atuação**. Florianópolis: UDESC, 2011.

CLARK, Lygia. Caminhando. 1964. Programa de performance. Disponível em <<http://arteeculturagrega.blogspot.com.br/2014/03/lygia-clark-caminhando.html>> Acesso no dia: 14/10/2014.

COLE, Paula Murray e MINNICK, Michele. O ator como atleta do coração: o exercício dos Rasaboxes. In: **O Percevejo Online**. Vol. 3, nº1. p. 1 - 25, 2011. Disponível em: <<http://www.seer.unirio.br/index.php/opercevejoonline/article/view/1797>>

DAVIDSON, Richard J., HEJMADI, Ahalya e ROZIN, Paul. Exploring hindu indian emotion expressions: evidence for accurate recognition

by americans and indians. *In: American Psychological Society*. Vol. 11, nº. 3, p. 183 - 187, 2000.

DELEUZE, Gilles. **Diferença e repetição**. Rio de Janeiro: Graal, 2006.

_____. **A lógica da sensação**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

_____. [Cours Vincennes - 24/01/1978].
Disponível em:
<<http://www.webdeleuze.com/php/texte.php?cle=194&groupe=Spinoza&langue=5>> Acesso em: 11/02/2015.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol.5. São Paulo: 34, 2012.

_____. **O que é a Filosofia?**. São Paulo: 34, 1997.

DERRIDA, Jacques. **Enlouquecer o Subjétil**. São Paulo: Ateliê Editorial UNESP IMESP. 1998.

ESCÓSSIA, Liliana Da; KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo (org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

FEITOSA, Charles. **Explicando a filosofia com arte**. Rio de Janeiro: Ediouro, 2004.

FÉRAL, Josette. Por uma poética da performatividade: o teatro performativo. *In: Sala Preta*, p. 197 – 210, 2008.

FERRACINI, Renato. **Café com queijo: corpos em criação**. São Paulo: Hucitec, 2006.

FOUCAULT, Michel. **A Hermenêutica do Sujeito**. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

_____. **O corpo utópico, As heterotopias**. São Paulo: N-1, 2013.

GIL, José. **A imagem-nua e as pequenas percepções**. Lisboa: Relógio D'água, 2005.

_____. **Movimento Total**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

GODARD, Hubert. Olhar Cego. **Lygia Clark: da obra ao acontecimento**, Paris, jul. 2004. Entrevista concedida a Suely Rolnik.

GROTOWSKI, Jerzy. **O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969**. São Paulo: Perspectiva; SESC, 2007.

KASTRUP, Virgínia. Pista 2 O funcionamento da atenção no trabalho do cartógrafo. *In*: ESCÓSSIA, Liliana Da; KASTRUP, Virgínia; PASSOS, Eduardo (org.). **Pistas do método da cartografia: Pesquisa-intervenção e produção de subjetividade**. Porto Alegre: Sulina, 2010.

NIETZSCHE, Friedrich. **Crepúsculo dos ídolos ou Como filosofar com o martelo**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2000.

_____. **Ecce Homo: Como cheguei a ser o que sou**. Rio de Janeiro: Ediouro, 19--.

NOVARINA, Valère. **Diante da palavra**. Rio de Janeiro: 7Letras, 2009.

ORTEGA, Francisco. **O corpo incerto: corporeidade, tecnologias médicas e cultura contemporânea**. Rio de Janeiro: Garamond, 2008.

QUILICI, Cassiano Sydow. **Antonin Artaud - Teatro e Ritual**. São Paulo: Fapesp, 2004.

RANCIÈRE, Jacques. **O espectador emancipado**. São Paulo: Martins Fontes, 2012.

_____. **O mestre ignorante - cinco lições sobre a emancipação intelectual**. Belo Horizonte: Autêntica, 2013.

RIBEIRO, Amir. **Kathakali: Uma Introdução ao Teatro e ao Sagrado da Índia**. Rio de Janeiro: Almir Ribeiro, 1999.

ROLNIK, Suely. Lygia Clark e o híbrido arte/clínica. *In*: **Revista de Psicanálise**. Ano VIII, nº16: 43-48, 1º semestre, São Paulo, 1996.

SCHECHNER, Richard. Métodos de treinamento do ator. **Seminário Estudos da Performance**. Rio de Janeiro, jun. 2012a. Palestra gravada no auditório do CCET na UNIRIO. Acervo NEPAA - Núcleo de Estudos das Performances Afro-Ameríndias. (Tradução nossa).

_____. A Estética do Rasa (do The Drama Review). In: LIGIÉRO, Z. (org.) **Performance e Antropologia de Richard Schechner**. Rio de Janeiro: Mauad X, 2012b.

_____. Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop. 2009. Vídeo editado com vários exercícios ministrados por Richard Schechner. Acervo NEPAA UNIRIO - Núcleo de Estudos das Performances Afro-Ameríndias. (Tradução nossa).

SOARES, Ana Lúcia Martins (Ana Achcar). **Palhaço de hospital: proposta metodológica de formação**. 2007, 263f. Tese (Doutorado em Teatro) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007 .

STANISLAVSKI, Constantin. **A Preparação do ator**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1999.

WIKIPÉDIA. Enciclopédia livre. **Ayurveda**. Disponível em:<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Ayurveda>> Acesso no dia: 10/02/2015.

WIKIPÉDIA. Enciclopédia livre. **Alotropia**. Disponível em:<<http://pt.wikipedia.org/wiki/Alotropia>> Acesso no dia: 18/02/2015.