

ANTARABOX - CAIXA DE ESPAÇOS

OU

CHAMARIA ISSO DE UMA CENA

JÚLIA PEREDO SARMENTO

ANTARABOX - CAIXA DE ESPAÇOS

OU

CHAMARIA ISSO DE UMA CENA

FORTALEZA

2015

SUMÁRIO

1 A CENA DO CHÃO	5
2 A CENA DA FITA E DO GIZ	6
3 A CENA DA SALA	9
4 A CENA DA CARTOLINA E DO GIZ	19
5 A CENA DO QUADRADO	27
6 A CENA DO <i>RASABOXES</i>	40
7 INVESTIGANDO LIMITES	50
8 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESPAÇO	61

R

A

S

A

B

O

X

E

S

Para ver é preciso olhar; mas pode-se olhar sem ver. Pode-se até mesmo ver mais, olhando; não só receber estímulos, descodificá-los (ver), mas fazer intervir o corpo na paisagem. Entre "ver passar os barcos" e "olhar os barcos que passam", há a diferença entre a distância (entre o sujeito e os barcos) e uma sutil aproximação (de qualquer coisa que vem da passagem dos barcos para aquele que olha, e que determina a sua atitude). O olhar implica uma atitude. Pomo-nos em posição não apenas de ver, mas de participar do espetáculo total da paisagem. Quando olho os barcos que passam, os barcos de certo modo "passam em mim", entro numa atmosfera. A distância que o ver impõe, enquanto descodificação do percebido, dissolve-se com o olhar. (GIL, 2005, p. 48).

Ao entrar na sala de trabalho desenho com giz branco uma grande grade de nove quadrados no chão. Me distancio e olho. Os quadrados estão vazios, mas evidenciam um chão. O chão recortado pela moldura branca chama a atenção. O vazio, que já não é tão vazio assim, chama a atenção. Porque tudo salta e se torna importante num espaço supostamente simples? Percebo diferença entre montar a grade num chão de madeira e num piso forrado de linóleo. Há diferenças sutis no 'espetáculo total da paisagem' dos quadrados traçados com fita crepe e riscados em giz. Que diferenças são essas e porque elas são tão sutis a ponto de não serem muitas vezes percebidas?



Figura 1 - Grade vazia. Demonstração técnica na Semana de recepção de calouros dos cursos de Dança e Teatro em 12 de fevereiro de 2014. Campus Carapinima ICA UFC, sala 19. Foto: Tamâra Larripa.

Chão, giz, fita não costumam chamar a atenção. Estão ao nível do hábito. Pode-se dizer que chão, giz, fita, quadrado, não são. Eles estão invisíveis e assim parecem mais contingências utilitárias do que condição para realizar o *Rasaboxes*. Só passam a "ser", existir, quando algo se opera para tornar tais elementos visíveis. Visíveis antes de tudo para as percepções. As coisas estão encobertas e, por operações

conscientes ou inconscientes, podem vir a ser des-cobertas.¹ É claro que não se trata da capacidade de ver fisicamente esses elementos. Eu vejo chão, giz e fita, mas não considero esses elementos relevantes para a construção do que virá a seguir e assim nem os vejo de fato. Mas o que seria ver de fato?

Chão, giz e fita se tornam visíveis, inabituais, quando são olhados, e porque 'o olhar implica uma atitude', a suposta contingência utilitária que exerciam é revista. Com essa mudança os elementos expõem, num movimento cada vez mais íntimo, suas dinâmicas ou, para usar as palavras de Gil, suas atmosferas. Tais atmosferas passam a determinar as condições de realização no todo de que trato aqui - o espaço do *Rasaboxes*. Entramos no território do subjétil e de seu enlouquecimento, pois quando passamos a olhar e transformamos o que era habitual em inabitual, passamos também a nos relacionar com o que está sendo olhado como condição material de existência do tabuleiro ou seja, passamos a olhar para aquilo que torna possível o *Rasaboxes* acontecer no espaço. Expondo tais condições, agora transmutadas em atmosferas - atmosfera-giz, atmosfera-fita, atmosfera-chão - podemos ser com elas, já que agora elas participam tanto quanto nós 'do espetáculo total da paisagem' que é o *Rasaboxes*.

"Chamaria isso de uma cena, a *cena do subjétil*, se nela já não encontrasse uma força para subtilizar o que sempre põe em cena: a visibilidade, o elemento da representação, a presença de um sujeito, até mesmo de um objeto." (DERRIDA, 1998, p. 23. Grifo do autor). A cena do subjétil não existe, pois outra coisa se coloca em seu lugar justamente por intermédio desse mesmo subjétil. Na cena do chão, esse nunca aparece, pois sempre dá a ver os pés. O que vemos nessa cena são os pés, os sapatos ou os objetos, porque o chão tem a força, como subjétil, de se subtilizar, de se tornar sutil, invisível, habitual. Aquilo que suporta tudo o que deve significar na cena que vemos. Uma espécie de visibilidade está em questão. O ver que descodifica (GIL, 2005, p 48), e que carrega o 'elemento de representação' já não é suficiente. É preciso olhar com as coisas e capturar suas atmosferas para mostrá-las. Mas como o chão se

¹ A questão soa um tanto platônica - algo que está no nível da ideia, da idealidade, se revela ao nível dos sentidos. Em Platão essa revelação se faz pela anamnese, pelo recordar de algo que já se sabia. (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO). No caso que aponto não há revelação, pois não há esquecimento ou lembrança das coisas encobertas. Até é possível permanecer na divisão platônica do mundo das ideias e do mundo sensível, porém não mais com o artifício da lembrança e muito menos voltando-se para o mundo das ideias como fonte criadora de tudo o que existe. A questão platônica muda de foco. É preciso trazer tudo para o mundo sensível, dando visibilidade e nome às coisas, e o artifício usado para isso é o enlouquecimento, segundo o entende Derrida para pensar o subjétil em Artaud.

mostrará? É preciso des-subtilizar o chão e os demais elementos do *Rasaboxes*. Se Derrida 'chamaria isso de uma cena, a cena do subjéttil' é para impedir que as forças de subtilização do subjéttil impeçam que essa cena se feche. É preciso estar atento para manter a cena e impedir a subtilização. A operação a ser realizada é a *mise-en-scène*, o movimento literal de pôr-em-cena os elementos e o espaço como um todo, cercá-los e olhá-los. Não deixar que se subtilizem, não deixar que cedam seus lugares a outras coisas. Chamo à cena. Convoco os elementos do *Rasaboxes* à luz dessa ribalta.

1 A CENA DO CHÃO

O chão não é apenas o lugar onde o jogo repousa, mas o solo propício ou não para a instalação do próprio jogo. Isso pode ser observado se imaginarmos outras situações que não aquelas montadas no conforto das salas de trabalho com tábuas de madeira ou linóleo. E se transportássemos o tabuleiro para o asfalto quente, para a areia, para uma piscina!?! As condições materiais de montagem se diferenciariam, pois como seria possível colar fita crepe num chão de areia? A própria ideia de tabuleiro se deslocaria ligeiramente para a ideia de uma estrutura fixa que pudesse ser presa no suporte, que já não é mais suporte, visto que determina a estrutura sobre ele e também as qualidades dinâmicas de sua ocupação. O *Rasaboxes* na areia, com as mesmas regras básicas, traria estímulos e respostas corporais ligeiramente diferentes tanto para o jogador, quanto para o espectador, já que um dos signos que compõem esse quadro semântico se tornou visível. O chão começa a fazer diferença e passa a compor com o jogo, ou seja, ele tem função ativa na construção de um regime sígnico - *Rasaboxes* na areia não é o mesmo que *Rasaboxes* na grama, pois o chão foi alçado em sua visibilidade e ganhou a mesma importância que outros elementos do jogo. Essa visibilidade não só expõe o chão como também lhe confere potência ativa e criadora no jogo.

2 A CENA DA FITA E DO GIZ

Nos laboratórios práticos, a fita crepe, que até então era o material de construção físico do tabuleiro, foi substituído por giz, o que tornou o tabuleiro mais maleável, já que poderia ser apagado e refeito de acordo com as necessidades do jogo e do espaço disponível para trabalhar. Um tabuleiro de giz é mais plástico, menos rígido em suas dimensões. O único empecilho era a remoção do giz com o aumento da movimentação dentro dos boxes. Como a pesquisa era individual e não havia um fluxo muito grande de pessoas dentro dos boxes, isso não se tornou um problema. Porém, quando um grupo grande frequenta o tabuleiro riscado em giz, os corpos acabam por carregar a "palavra" em estado de pó nas roupas e embaçam tanto os títulos quanto as fronteiras de cada quadrado. O jogo fica um pouco embaçado também.

A fita é um excelente elemento "desembaçador" das fronteiras do *Rasaboxes*. Ela se mantém firme, literalmente colada e quase invisível ao enlouquecimento. Quase porque ela cumpriria muito bem seu papel implacável de fronteira se não fosse possível andar sobre ela durante o jogo. É permitido transitar dentro do tabuleiro por sobre a fita, ou seja, é permitido ocupar esse espaço limítrofe, esse espaço-entre. A fronteira invisível é enlouquecida pelo jogo e se torna espaço de ação. Por estar nessa condição, a fita contamina o jogador com um estado corporal diferente de todos os outros que ele vive dentro do tabuleiro. Me detenho sobre esse corpo e o corpo fora do tabuleiro em *Angambox* - Caixa de corpos (p. 37), porém é possível afirmar que o espaço-entre produzido pela fita, quando se está na fita, produz um corpo-entre que apresenta o relaxamento de quem não está em jogo e a atenção daquele que já está, adicionada a uma espécie de urgência de quem precisa dar continuidade a um percurso, sua improvisação.

Esse corpo-entre não se aproxima do corpo em *shanta* no tabuleiro original, pois segundo Schechner *shanta* estaria para as demais *rasas* assim como a luz branca está para as demais cores do espectro visível². Ou seja, *shanta* seria a união de todas as *rasas* e não uma *rasa*-entre. O espaço-entre

² Informação verbal transmitida por Richard Schechner na palestra Métodos de treinamento do ator, 2012a, minuto 55'58 (tradução nossa).

não exige corporificação, mas sim atenção do jogador para decidir o próximo movimento no tabuleiro. O corpo-entre estaria mais próximo das características presentes nos corpos em situação de jogo, por exemplo, o corpo de um jogador de futebol que, dentro da pequena área, aguarda a bola batida no escanteio. É o corpo em iminência de ação.

Como ministrante é impossível não lembrar dos avisos sempre transmitidos aos jogadores de não ultrapassar a fita, não deixar o corpo entrar em outro box acidentalmente, não cruzar o tabuleiro quando esse já estiver inteiramente montado para o jogo. Esses lembretes apontam uma característica bastante marcante no jogo do *Rasaboxes* que é o cuidado com a convenção de não ultrapassar a fita durante as improvisações, respeitar os espaços estipulados para as *rasas* e encarar tais espaços como diferentes dos espaços externos ao tabuleiro. A fita (e o giz), portanto, tem um peso de divisória, de parede, que divide o espaço de jogo do espaço do hábito (espaço da sala), que devem ser rigorosamente afirmados. Os jogadores devem afirmar essas divisórias pelo rigor com que ocupam o tabuleiro. Se eles se descuidam de tal afirmação, invadindo um box estando em outro com seus corpos, ou pousando o pé dentro de um box estando fora do jogo, tem-se a impressão que uma convenção se enfraqueceu.

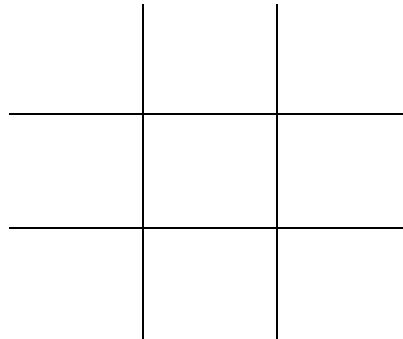
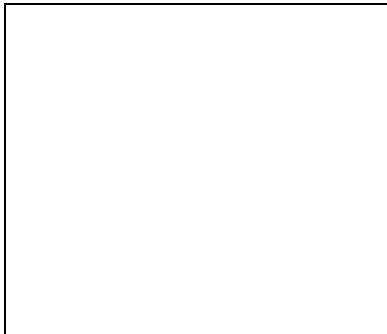
A fita é uma convenção espacial precária que estabelece a diferença entre os espaços. Por ter o estatuto de convenção, a fita mantém um significado implícito que pulsa em paralelo aos objetivos do treinamento. Ou seja, a regra explícita estabelece que, nos espaços demarcados, se deve corporificar a *rasa* escrita no chão e a regra implícita estabelece que essas corporificações só devem acontecer nos espaços demarcados. A convenção é precária porque é antes de tudo frágil, pois pode ser rasgada no decorrer do jogo, e principalmente porque não é levada até o fim em sua subjetividade, ou seja, não é concretizada como divisória, muro ou parede. Se a convenção se concretizasse teríamos, de fato, uma grande caixa com divisórias no espaço da sala. Teríamos um volume real com que lidar. O *Rasaboxes* teria tanto corpo quanto seus jogadores e esse corpo estabeleceria de fato uma condição para a existência do *Rasaboxes*, pois seria determinante para sua realização num espaço adequado, preparado para tal, já que uma grande caixa não caberia em qualquer sala. Fora isso, dentro da convenção espacial precária, as fitas que compõem o *Rasaboxes* serão sempre contingências utilitárias, ferramentas, pois são apenas lembretes dessa mesma convenção que se estabelece implicitamente. A fita só perderia seu caráter utilitário se, numa situação hipotética, nos dedicássemos apenas a percorrer os espaços-entre e

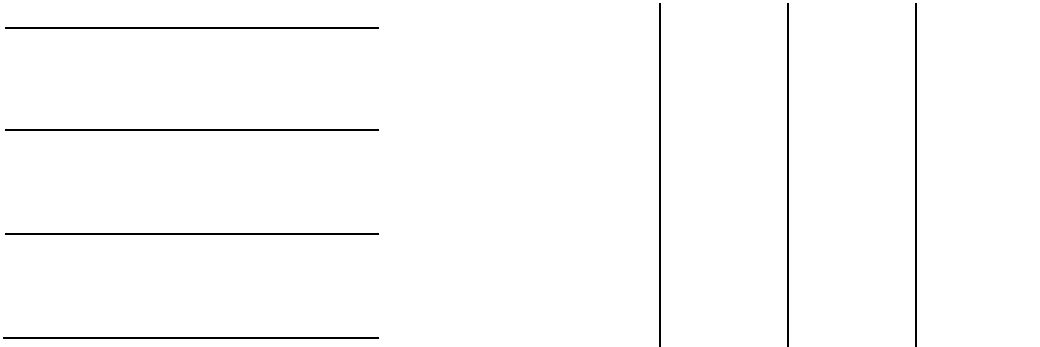
transformássemos tais espaços em espaços efetivos de produções de corpos. Dessa forma esse já não seria um espaço-entre, mas um espaço pleno para corporificação.

3 A CENA DA SALA

O trabalho vai começar. A sala está vazia e é preciso montar o tabuleiro. As dimensões da sala determinarão o quão grande pode ser esse tabuleiro. É preciso deixar algum espaço entre as margens externas da grade e as paredes da sala para que se possa circular ao redor.

Supondo que nunca tenha montado um tabuleiro antes, por onde deveria começar? Pelas divisões de fora ou de dentro? Por linhas horizontais ou verticais?





A cada passo da montagem forma-se um proto-tabuleiro. Por um exercício de imaginação é possível projetar como ficariam as *rasas* e o jogo nessas estruturas.

*Se tirar as divisões de dentro, misturam-se as rasas. Elas ainda estão lá, nomeadas diferentemente, mas induzem à mistura no corpo. Se tirar as divisões exteriores não vejo muito problema. Acaba afirmando a natureza diferenciada da rasa da paz, que é cercada dos quatro lados. Ela não teria saída enquanto as outras teriam pelo menos uma saída.*³

Nessa anotação levanto as possibilidades de jogo nos dois primeiros proto-tabuleiros, sem divisões de dentro ou sem divisões de fora. Sem as divisões internas não é possível haver jogo, pois não

³ Anotação do diário de bordo do dia 27 de setembro de 2013.

há diferenciação entre as *rasas*. Elas se misturariam e não haveria especificidade psicofísica a investigar corporalmente. Sem as divisões externas o jogo é possível, pois apesar de se misturarem infinitamente no fora, as *rasas* estão separadas num cruzamento, ao redor de *shanta*. Em certo sentido o tabuleiro sem divisões externas responde bem a todas as etapas de exploração rásica criadas por Schechner⁴ com o acréscimo de que nessa montagem específica, as *rasas* vazam para o mundo fora do tabuleiro, nos fazendo lembrar a realidade afetiva vivida e sentida, onde "todos os *samsara*⁵, toda a confusão de sentimentos, a confusão das emoções mistas [...]" (SCHECHNER, 2012b, p. 151) se misturam no hábito. Ou seja, algo que está aprisionado dentro do espaço do box saíria e se misturaria ao mundo.

Imagine cada rasa como uma substância que preenche o espaço tridimensional de cada caixa e que é acolhida, absorvida pelo corpo. É como um tipo de processo alquímico, através do qual a constituição do corpo é alterada no nível celular, permitindo à rasa então emanar do corpo, através da pele, olhos, voz, gesto, etc. (COLE e MINNICK, 2011, p. 13).

Assim como as autoras, o enlouquecimento da montagem do tabuleiro também dá a ver que as *rasas*, mais que informações escritas no chão, são encaradas como qualidades rítmicas plasmadas no espaço. Por influência dos métodos de interpretação com a máscara expressiva, onde o espaço é didaticamente tratado como massa, percebo, como atriz, o espaço como uma massa cuja densidade se altera pelas ações de meu corpo, porém é possível pensar o oposto, que o espaço também altera minhas

⁴ Ver Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990", onde transcrevo as etapas de aproximação ao jogo do *Rasaboxes*.

⁵ Traduzido literalmente do sânscrito como perambulação, *Samsara* é o ciclo de morte e renascimento presente na tradição filosófico-religiosa do Hinduísmo, Budismo e Jainismo. O Hinduísmo vê o *Samsara* de forma negativa, como uma condição de ignorância do verdadeiro eu e dos *karmas* que o ser humano acumula ao longo de suas vidas. É parte das obrigações religiosas do praticante trabalhar pelo autoconhecimento e o autocontrole para a superação da ignorância de si e eliminação dos *karmas*. Assim interrompem-se os ciclos de morte e renascimento e a alma pode alcançar níveis espirituais superiores. (SAMSARA, 20--).

ações. Em minha imaginação as *rasas* inundam os quadrados plasmando os espaços bidimensionais, transformando-os em massa tridimensional. É como se eu mergulhasse numa viscosidade específica com a qual dialogasse corporalmente. É essa imaginação que movimenta o exercício de brincar com os formatos do tabuleiro.

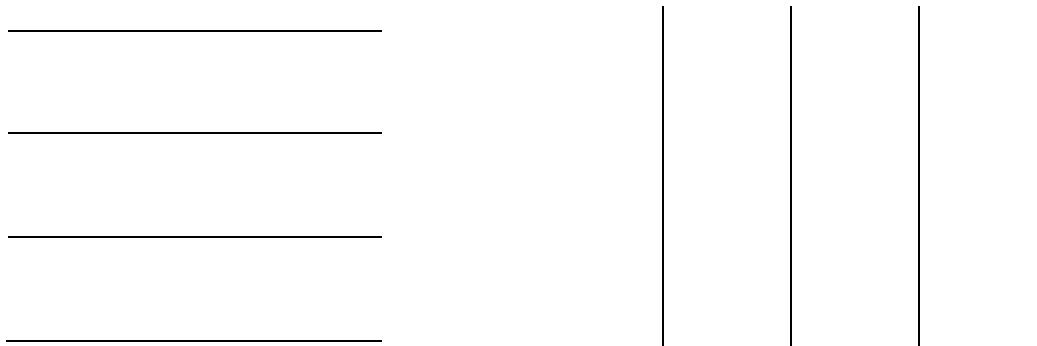


Figura 2 - Experimentação com o formato do tabuleiro. Atores: Marcos Paulo Nobre e Rodrigo Ferreira (Coletivo Escambau) - 19 de outubro de 2013. Foto: Acervo pessoal.

Propus aos atores do Coletivo Escambau que também brincassem com a capacidade das palavras e dos objetos plasmarem o espaço. Para isso propus um exercício que consistia em preencher o tabuleiro com quatro *rasas*, uma música (cantada, tocada ou reproduzida mecanicamente pelo jogador), um objeto, um texto (decorado, escrito no chão ou num papel) e duas ações. O tabuleiro poderia ser montado no tamanho, no lugar e no jeito que o jogador quisesse. Todos que entrassem nesse tabuleiro preparado tinham que cumprir o que estava escrito no chão.

A foto acima mostra uma improvisação realizada num tabuleiro com outro formato. Partindo das mesmas regras, o ator Marcos Paulo Nobre montou os boxes lado a lado e incluiu a parede como elemento topográfico para uma improvisação. O exercício já era um enlouquecimento do *Rasaboxes* original e esse tirou do senso também a construção do tabuleiro, explorando algumas características da sala - parede escura e texturizada e chão com tábuas finas transversais a parede - que até então não estavam incluídas na visibilidade do jogo. O resultado foi uma vibrante exploração das verticalidades, dos paralelismos e das distâncias entre os corpos durante a realização dos improvisos. O formato que o espaço adquiriu conduziu os corpos a produzirem um certo tipo de gesto, sob certas orientações espaciais, fazendo com que aos atores sentissem a dimensão da influência que o espaço exerce sobre nossas ações. A rearrumação do espaço e as novas formas de ocupá-lo (a partir da música, da ação, etc) trouxeram uma rearrumação na lógica das relações estabelecidas nos improvisos, e os jogadores passaram a considerar o espaço como elemento material para as improvisações, além dos elementos propostos para ocupar os boxes.

E quanto as montagens que começam com as fitas horizontais e verticais?



Se as *rasas* estiverem postas no chão, ou seja, se estiverem plasmando aqueles espaços, teríamos três raias com misturas de três *rasas* diferentes em cada uma. O jogador poderia se movimentar ao longo dessas raias tentando corporificar tais misturas até seus limites espaciais invisíveis. O aspecto do jogo que diz respeito a mudança imediata do estado psicofísico, quando da mudança de espaço, se preservaria nessas configurações, mas o aspecto que diz respeito à diferenciação corporal de cada *rasa* estaria naturalmente comprometido. Há ainda o acréscimo do deslocamento dentro das raias, coisa que não existe no tabuleiro e que proporcionaria outras vivências ao jogador. *Shanta* seria uma das três *rasas* a serem misturadas dentro de uma das raias. Isso faria dela, não a união de todas as demais *rasas*, mas uma *rasa* dentre tantas. Isso tudo valeria para as montagens na vertical e na horizontal.

A conversão do tabuleiro em raias poderia oferecer um bom exercício para jogadores mais experientes, onde as habilidades de corporificação das *rasas* fossem testadas numa situação de cena, na montagem de um personagem ou no aprimoramento de alguma improvisação, onde é necessário explorar afetos misturados. Os jogadores testariam a melhor combinação de *rasas* e suas habilidades de passar de uma combinatoria a outra, construindo percurso afetivo com a ajuda do espaço.

O que está em jogo nessas reflexões é perceber o quanto a sutil alteração da construção espacial proporciona alterações no trabalho do jogador e em sua visão geral do jogo no *Rasaboxes*. "Não posso

mudar de gesto se não mudar a minha percepção. É uma ilusão achar que se podem aprender gestos por uma decomposição mecânica: tudo aquilo que chamamos de coordenação, os *habitus* corporais de alguém, são na realidade, *habitus* perceptivos." (GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p. 75. Grifos da autora). Aprender um novo gesto depende do desenvolvimento de novas formas de perceber o mundo. E como criar outros gestos para paixões tão conhecidas e referenciadas como o amor, a tristeza ou o medo? Ao criar um espaço repartido e plasmado de afetos, Schechner enlouquece uma certa lógica que atribui o afeto ao campo das subjetividades psicológicas e afirma a aventura de construir o afeto no/com o espaço. Quando o jogador passa a perceber o espaço como massa, quando percebe que esse espaço o afeta e é afetado por ele, rapidamente seu gesto se altera em resposta a flutuação perceptiva. Já não será mais possível falar de 'habitus' porque o jogador e o espaço estarão em permanente relação de afetação, gerando outros corpos e outros espaços.

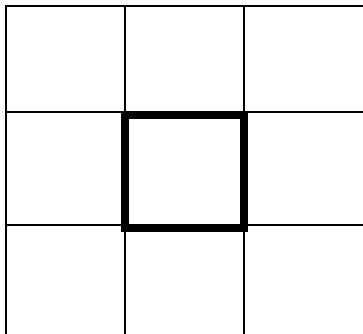
Volto ainda a refletir sobre a anotação no diário do bordo:

Se tirar as divisões exteriores não vejo muito problema. Acaba afirmando a natureza diferenciada da rasa da paz, que é cercada dos quatro lados. Ela não teria saída enquanto as outras teriam pelo menos uma saída.

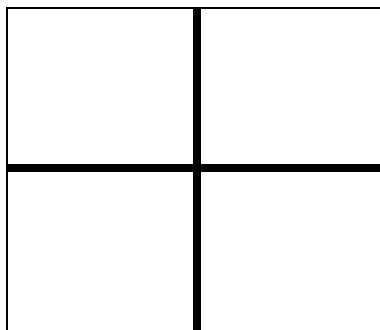
A montagem das divisões internas, sem a divisão externa, afirma a natureza diferenciada da *rasa* da paz? Como isso se dá? Como a montagem do tabuleiro todo poderia favorecer apenas uma de suas partes?

Questão geométrica. Um tabuleiro de nove espaços (3x3) produz necessariamente um centro. Um tabuleiro de quatro espaços (2x2) produz uma interseção.

3x3



2x2



Mas o que é um centro e o que é uma interseção no tabuleiro? Para os tabuleiros iguais, ou seja, com o mesmo número de espaços na vertical e na horizontal, tanto o centro quanto a interseção tem em comum a equidistância com a periferia. A mesma distância é percorrida para todos os lados. Nesse sentido estar no centro ou na interseção é a mesma coisa, é estar equidistante das bordas do espaço.

A anotação do diário de bordo fala em 'afirmação da natureza diferenciada da *rasa* da paz'. Quando se afirma a natureza diferenciada da *rasa* da paz se perde de vista o centro como realidade geométrica e se afirma uma realidade significativa autônoma que toma para si a equidistância e a faz significar para além dela mesma. A *rasa* da paz, dessa forma, ganha uma natureza diferenciada e ao mesmo tempo dependente do espaço de encontro que a criou. A afirmação de uma natureza representativa por sobre o centro geométrico diz respeito ao processo subjetivante dos corpos e das coisas nomeado por Artaud de Juízo de Deus (ver Introdução, "Entre setembro e dezembro de 2013").

E o juízo é o que impede, com seus critérios pré-existentes, a criação de um novo modo de existência, reservando-nos apenas a possibilidade de julgar o certo e o errado, o bom e o mau, ao invés da capacidade de "fazer existir". E é com este Juízo

de Deus que é preciso acabar para podermos entrar verdadeiramente na realidade da Criação. (FORTES, 2009, p. 46).

O Juízo de Deus julga, a partir de pressupostos externos a coisa julgada e isso limita ou mesmo impede a criação de outras formas de 'fazer existir' e criar as coisas. A *rasa* da paz estará sempre no centro, vazia, representando a perfeição e quanto mais a encararmos desse modo, mais vazia e mais perfeita ela será, impedindo outras formas de nos relacionarmos com ela. Ao nos virarmos para os pressupostos internos, os elementos que tornam possível um centro físico no tabuleiro, lembramos de sua materialidade geométrica e fazemos a *rasa* da paz existir de outra forma. Quando des-subtilizamos o tabuleiro, quando afirmamos a loucura de seus materiais, de seus procedimentos e espaços, lembramos que sua realidade já está em processo de enlouquecimento por conta da dupla natureza do *Rasaboxes*.

Ao mesmo tempo em que afirma um processo cumulativo de experiências visando o aprimoramento técnico do ator/performer, o *Rasaboxes* é também um espaço lúdico e isso cria um deslocamento da ideia de processo para uma experiência de treinamento sem finalidade. O processo é cumulativo e aprimorador por consequência da manutenção do jogo pelo improvisto⁶. De tanto brincar de treinar, o ator/performer treina e se aprimora.

A lógica do Juízo de Deus se afrouxa porque os pressupostos utilizados para significar as experiências no tabuleiro são criados *no Rasaboxes*, durante o jogo/treinamento, e não fora dele. Nesse sentido nem seria possível aplicar a palavra pressuposto, pois, se o julgamento das produções do tabuleiro é construído *no* tabuleiro então ele não é anterior, mas contemporâneo a tais produções. O juízo portanto é posto, construído para responder aos atravessamentos que acontecem em cada situação. Não é algo anterior às produções e por isso não às condiciona. Portanto, o exercício de enlouquecimento do *Rasaboxes* só é possível porque o tabuleiro original já é composto por uma estrutura passível de ser enlouquecida já que dá a ver seus componentes estruturais.

⁶ O treinamento no *Rasaboxes* é discutido sob outro viés, o da Antropologia Teatral, em *Angambox* - Caixa de corpos.

É possível montar o tabuleiro apenas com as partes internas sem que com isso seja necessário afirmar uma natureza diferenciada da *rasa* da paz. No encontro das interseções qualquer *rasa* pode habitar. Essa diferenciação só acontece quando tornamos distintos, pelo enlouquecimento, os processos de montagem do de ocupação do espaço montado.

4 A CENA DA CARTOLINA E DO GIZ

O uso da cartolina estabelece outro "chão" para as palavras e imagens a serem utilizadas no exercício.

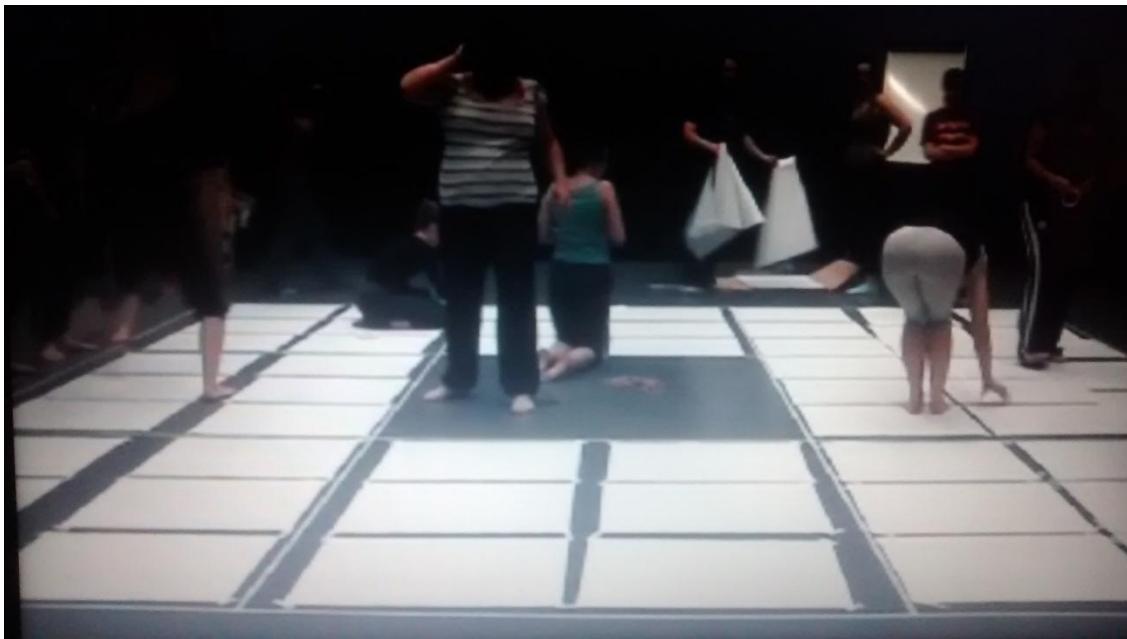


Figura 3 - Foto retirada do vídeo sem título do workshop de *Rasaboxes* de Schechner em Kent, Inglaterra. 2011. Aqui os jogadores forram o chão com cartolinas brancas.

Se, por um lado a nomeação dos boxes parte de um elemento que pode ser colocado e retirado, por outro o fato de ser branca e plana, traz para a cartolina a impressão da tela em branco, da neutralidade transcendente (ver DERRIDA, 1998, p. 97) que oculta e subtiliza o subjétil de sua cena, portanto a cartolina não é o chão, mas se faz passar por tal. A cartolina no *Rasaboxes* apresenta duas características que colaboram para subtilização do chão. 1) A cartolina utiliza o chão para se fixar e esse caráter utilitário produz um ruído tanto na des-subtilização da cartolina, que se torna um pseudo-chão, uma cobertura frágil, quanto do chão que continua sendo visto e percebido, porém unicamente como suporte para a cartolina⁷. 2) Apesar de ser preenchida livremente com toda a sorte de imagens e palavras, as cartolinas recebem um título, recebem a palavra em sânscrito ou em português e os jogadores tomam esse título como referência, portanto a cartolina nomeia e a nomeação, com seu poder de significação, predica e cria paradigmas produtores de sentido que levam a pressupostos que julgam uma produção em função de um

⁷ Já discutimos como des-subtilizar o chão, porém não discutimos o que o subtiliza tão rapidamente. Porque o chão é um subjétil tão difícil de enlouquecer? Talvez uma possível resposta esteja no processo de condicionamento do homem frente todas as coisas naturais e produzidas pelo próprio homem. "A condição humana compreende mais que as condições sob as quais a vida foi dada ao homem. Os homens são seres condicionados, porque tudo aquilo com que eles entram em contato torna-se imediatamente uma condição de sua existência. O mundo no qual transcorre a *vita activa* consiste em coisas produzidas pelas atividades humanas; mas as coisas que devem de sua existência exclusivamente aos homens constantemente condicionam, no entanto, os seus produtores humanos." (ARENDDT, 2014, p. 11. Grifo da autora). Pensando a partir de Arendt, a gravidade também condiciona a existência humana. Antes e depois da descoberta da lei da gravidade, o chão permanece escondido de sua cena pelo simples fato de sempre estar lá. "A mudança mais radical da condição humana que podemos imaginar seria uma emigração dos homens da Terra para algum outro planeta. Tal evento, já não inteiramente impossível, implicaria que o homem teria de viver sob condições produzidas por ele mesmo, radicalmente diferentes daquelas que a Terra lhe oferece. O trabalho, a obra, ação e, na verdade, mesmo o pensamento, como o conhecemos, deixariam de ter sentido." (ARENDDT, 2014, p. 12). Talvez, num futuro longínquo, quando for dada ao homem a possibilidade de visitar outros planetas e viver outras realidades físicas, o chão se des-sutilize mais radicalmente em nossas experiências cotidianas. Algumas experimentações artísticas estão sendo feitas nesse sentido. O projeto MIR - MicroGravity Interdisciplinary Research foi realizado em 2003 na Rússia para uma discussão inicial das implicações da micro gravidade no movimento e na fisiologia humana. Marcel Li Antunez, artista visual e performer espanhol, participou desse grupo interdisciplinar e realizou uma série de micro performances com seu exoesqueleto em um ambiente de micro gravidade durante voos em queda livre. (ver ANTUNEZ, 2003)

modelo previamente concebido⁸. Além disso o preenchimento da cartolina branca não pode ser facilmente apagado, portanto desenhos, traços e palavras, ganham um estatuto de representação definitiva e definidora da *rasa*.

Parece bobo, mas, de relance, as cartolinas parecem janelas recortadas no chão. Parecem vãos que permitissem ao jogador antever um conjunto de imagens, cores e traços, uma espécie de quadro que resumisse o que deveria ser alcançado corporalmente. É claro que as cartolinas reúnem impressões e não definições das *rasas*, mas durante os primeiros dias de trabalho ela é a referência não apenas para localizar os jogadores no tabuleiro, mas também para lembrá-los de um quadro de referências. É importante dizer que, nos procedimentos descritos por Richard Schechner, as cartolinas são produzidas apenas uma vez e antes de qualquer trabalho propriamente físico, sendo encaradas como um exercício relativamente simples de associação de palavras escolhidas pelo grupo para nomear as *rasas*. Portanto constrói-se uma espécie de objetivo corporal ligado à referências imagéticas e semânticas montadas pelas primeiras impressões percebidas sobre as *rasas* e que não são mais revistas pelo grupo ao longo do jogo.

Percebo aí uma reflexão pedagógica sobre o exercício. Ao longo dos cursos que ministrei, a informação imagética produzia marcas de impressão que acabavam por orientar o trabalho físico e conduzia a certos resultados que, hoje percebo, podem restringir as experiências vividas. Além disso, não há orientação para refazer as cartolinas durante o trabalho, o que acaba afirmando a ideia de acabamento de um universo imagético, afetivo e plástico para as palavras usadas e, por consequência, para aquilo que é corporificado.

Ao longo das experimentações práticas percebi que minha impressão de cada *rasa* mudava, o que deixaria as cartolinas, caso as tivesse usado para essas experimentações, defasadas em relação às representações simbólicas dessa ou daquela palavra. Existe uma aprendizagem afetiva ao longo do processo de estudos do *Rasaboxes* que as cartolinas, do jeito como são conduzidas, não acompanham,

⁸ Segundo Roland Barthes (2003, p. 17), o paradigma é necessariamente a "oposição entre dois termos virtuais dos quais atualizo um, para falar, para produzir sentido.". No caso do *Rasaboxes* escolho um dos termos para atualizar no desenho, na palavra escrita e compor um quadro de sentido para a *rasa* com a cartolina. Esse processo é melhor analisados em *Sabdabox* - Caixa de palavras.

remetendo sempre às associações feitas nos primeiros momentos de experimentação. Seria interessante adotar alguns momentos para discutir as imagens das cartolinas, complementá-las ou mesmo refazê-las.

Flávio Ribeiro de Souza Carvalho (2009), em seu estudo do *Rasaboxes* na dissertação O ator-bricoleur resolve a questão da aprendizagem imagética dos afetos e da progressiva complexidade que ela assume com a realização de um álbum de referências imagéticas construída por cada jogador ao longo de seu percurso com o *Rasaboxes*. (ver CARVALHO, 2009, p. 125 - 126). A cada dia de improvisações, os jogadores traziam novas referências imagéticas para compor os materiais que nomeavam os quadrados⁹.

Não há cartolina nem um nome em giz no quadrado central. Isso, a princípio, seria um convite para a cena do chão ou da fita, mas o chão é a última coisa a ser pensada quando se ocupa tal espaço. Mas e se houvesse cartolina, que imagens reuniria? Sua presença faria diferença no jogo ou na compreensão dessa *rasa* e desse espaço? Realizei algumas experimentações com o Coletivo Escambau e produzimos uma cartolina para *shanta*.

⁹ A mesma referência é trabalhada em *Sabdabox* - Caixa de palavras, sob outro viés.



Figura 4 - Figura 1 - Cartolina realiza em 13 de setembro de 2013 pelos integrantes do Coletivo Escambau na sala 19 localizada no Campus Carapinima do ICA- UFC. Foto: acervo pessoal.

A construção da cartolina explicitou para os atores a importância de pensar na centralidade de *shanta*, que até então passava despercebida, subtilizada. Os jogadores passaram a circular mais pelo meio do tabuleiro e a incluir *shanta* como elemento de improviso. Isso trouxe a reboque todas as questões envolvidas com a corporificação de *shanta* como estado psicofísico e nutriu a criação de textos sobre a

experiência. Textos esses que são estudados em *Angambox* - Caixa de corpos e que estão reproduzidos na íntegra na Caixa de recordações.

Outro atributo da cartolina como subjétil é seu reposicionamento na grade. Podendo ser coladas a cada dia num quadrado diferente, elas levam seu universo semântico e imagético consigo. As cartolinas tem vida independente depois de finalizadas. Talvez venha daí a ideia exposta anteriormente, das *rasas* como informações plasmadas no espaço. Na medida em que as cartolinas possam ser mexidas pelo tabuleiro sem perder suas características, os espaços dos quadrados se deformam a cada vez que as recebem e é através do corpo do jogador que tal deformação se torna visível. Nesse sentido as cartolinas são independentes dos quadrados que as contêm momentaneamente. Elas podem ser fixadas numa parede, num poste, num tapete, atribuindo à esses suportes um algo a mais. As cartolinas confeririam uma espécie de "valor de box" ao suporte e ao seu entorno. Esse conjunto (suporte + entorno) produziria lugares onde podem se dar as corporificações do universo semântico e imagético de cada cartolina. Nesse sentido hipotético qualquer lugar poderia ter "valor de box" se uma cartolina lhe assinalar e um conjunto desses novos lugares comporia um outro *Rasaboxes* com a mesma lógica de jogo. O mais interessante nesse exercício de des-subtilização é pensar a cartolina como elemento móvel plasmador de espaços, como ativador das forças intensivas e ritmos da *rasa* que lhe corresponde, para contagiar o corpo do jogador. A cartolina, nesse exercício, não é uma referência figurativa ou exemplar para o trabalho do jogador, é o próprio jogo deslocado para outros espaços. Nesse sentido a cartolina ganha ares de um ato performático que inspiraria um sem número de corpos e espaços a partir de sua carga plasmática.

Não esqueçamos do giz. Aqui ele faz jogo duplo. É fronteira, limite, fita¹⁰, mas também lápis, tinta, ferramenta da escrita. As experiências de nomeação dos quadrados com o giz são mais exuberantes, pois o giz pode facilmente tomar todo o espaço do quadrado. No entanto, como dito na cena da fita e do giz (ver A cena da fita e do giz, p. 4), os traços acabam borrando quando os jogadores transitam por dentro dos quadrados. Ao final do jogo temos apenas um chão sujo, o que é de certa forma irônico. Toda a construção imagética, toda a entrega por parte dos jogadores, todos os significados impressos naquele

¹⁰ A fita também pode ser ferramenta de escrita a partir do momento que pode ser considerada traço.

espaço, se tornam, ao final, manchas de um branco sujo. Uma mandala que se desfaz pela ação dos mesmos corpos que a criaram.

Em termos de subjétil o giz é ardiloso, pois, assim como o grafite de um lápis, o giz doa sua substância. No caso do *Rasaboxes* ele se doa para construir limite, palavra e desenho. Mesmo ao sumir a palavra ou a imagem da superfície, sua substância ainda está lá, presente, na forma de sujeira no espaço, lembrando que no passado aquilo já foi um box e que aquela poeira fina já foi representação de um universo conceitual (*rasa*). Assim como a cartolina, o giz nunca sai de cima do chão, pois mesmo que outra coisa se coloque sobre o chão, a sujeira denuncia a presença da substância do giz. Isso, num primeiro momento, gera o desconforto de ver o tabuleiro perdendo seus contornos formais e seu rigor enquanto jogo, mas é possível ver ainda de outra forma.

O giz doa sua substância para a palavra e para o desenho e, mesmo que ao final do jogo só sobre palavra e desenho borrados, ainda resta o traço carregado pela força corpórea do jogador. Ou seja, o giz se doou e construiu algo que não é apenas ele, é substância ou matéria do giz + substância do pensamento representativo ou ideia do jogador, formando o traço. O giz plasmou um espaço de forças pela palavra ou desenho, que foram percebidas e absorvidas pelo jogador em trabalho. Durante esse trabalho, o jogador borra a palavra e carrega consigo o traço, dotado de força, para seu próprio corpo. Agora o giz doa sua substância para compor com o corpo do jogador o corpo da *rasa* - substância do giz + substância do trabalho corporal.

Depois disso tudo, porque o giz é um subjétil ardiloso? Primeiro porque ele doa e segundo porque ele se associa, adere a outras coisas. O giz é cal condensada. Ao doar sua cal o giz vira escrita no quadro negro. Assim que o giz doa sua cal, vira escrita rásica no tabuleiro e adere ao chão, mas não só. Vimos que ele também adere à pele e vira corpo. Ele é ardiloso porque "é", existe, em associação com outra coisa. Só existe aderindo às coisas e a si mesmo. Só assim ganha nome e função. O pó de cal não "é", não existe, enquanto não tiver função e para que tenha função, é preciso capturá-lo rapidamente dando-lhe um nome - giz. Só assim ele ganha lugar no mundo da representação. Giz é ferramenta de escrita; pó de cal é sujeira; chão é superfície horizontal feita de madeira, cimento, terra... Para existir é preciso ter nome e o giz consegue ter alguns nomes, pois está sempre se doando e se associando. É difícil enlouquecê-lo justamente por seu poder de aderência. Num piscar de olhos ele já está no mundo sob a

forma da palavra escrita, em outra piscadela ele está no mundo como desenho, em outra está sob a forma de sujeira... e assim ele vai nos distraíndo daquilo que ele não é.

5 A CENA DO QUADRADO

Coloco em cena o box, não o conjunto chão + fita que lhe constitui. Olho já o produto dessa combinação, o espaço proposto por Schechner. A primeira coisa que chama a atenção é o nome dado a esse espaço. Box é uma caixa tridimensional, mas essa tridimensionalidade só se realiza de fato no *Rasaboxes* quando os corpos ocupam seus limites internos. Antes disso temos apenas uma topografia¹¹ riscada no chão, que pode evocar e inspirar muitas outras ocupações. Até esse momento o box é, de fato, um padrão impresso no chão, uma paisagem bidimensional formada por quadrados. A partir do momento em que os sabores "entram" nos *squares* (quadrado), pelo uso da cartolina ou do giz, temos boxes virtuais, pois temos uma espécie de inspiração de como aquele espaço deve ser preenchido. É o sabor encarnado nos corpos dos jogadores que confere aos quadrados tridimensionalidade atual. Portanto quadrado + *rasa* + jogadores = box.

A partir da atualização dessa tridimensionalidade e das performances dos jogadores, as *rasas* podem ser topograficamente mapeadas dentro dos boxes por um levantamento que leve em consideração lugares, níveis e direções da ocupação dos corpos para realizar as *rasa*¹². Não seria, portanto, exagerado criar um mapa de tendências a partir da ocupação espacial específica dos corpos como exercício de nossa

¹¹ O termo topografia surgiu por inspiração do *Viewpoints*, onde Topografia é "A paisagem, o padrão no chão, o design que criamos com o movimento pelo espaço." (BOGART; LANDAU, 2005, p.11. Tradução nossa). Bons exemplos de topografia são os desenhos do calçadão de Copacabana e os jardins projetados por Burle Marx. O *Viewpoints* é composto de nove pontos de vista. São eles: tempo, duração, forma, gesto, relação espacial, resposta sinestésica, arquitetura, repetição e topografia. Esses pontos de vista são os elementos utilizados como dispositivos de criação de movimentos e partituras que se desenvolvem a partir do aguçamento da percepção espacial e relacional dos jogadores. *Six Viewpoints* foi inicialmente criado nos Estados Unidos por Mary Overlie, no âmbito da dança contemporânea durante as vanguardas da *Judson Church Theater* nos anos 1970, sendo posteriormente levado para o teatro por Anne Boggard e Tina Landau. (ver BOGART; LANDAU, 2005, p. 3 - 6).

¹² Lugares, níveis e direções são ordens espaciais retiradas dos estudos do movimento propostos por Rudolf Laban. Essa nomenclatura me foi apresentada dentro do curso de formação de palhaços do Programa Enfermaria do Riso / UNIRIO (ver Introdução, "Em 2005").

capacidade de codificação dos afetos no espaço. Foi feito um levantamento a partir dos registros fotográficos dos trabalhos realizados com a turma do Curso de Palhaço 2013 e com o treinamento oferecido ao Coletivo Escambau no mesmo ano.

Os jogadores que estiveram presentes nos exercícios fotografados não eram experientes no jogo, alguns o realizavam pela primeira vez, portanto houve uma ocupação intuitiva e espontânea do espaço. Além disso, os jogadores tiveram que lidar com a presença de seus colegas e com o tamanho dos quadrados riscados no chão.

Com esse exercício não pretendo criar parâmetros ou princípios para a ocupação dos espaços do *Rasaboxes*, mas apenas traçar uma comparação, baseada em elementos espaciais, entre o que acontece dentro do tabuleiro e o que acontece em nossas experiências afetivas fora dele. A partir do olhar sobre a ocupação espacial é possível melhorar o trabalho corporal e relacional do jogador uma vez que esses mesmos trabalhos são materializados no espaço de jogo a todo o tempo.

<p><i>Srmgara/amor</i></p> <p>Nível: baixo ou médio Direção: para dentro do tabuleiro Lugar: centro e bordas internas</p>	<p><i>Hasya/riso</i></p> <p>Nível: alto ou médio Direção: para dentro do tabuleiro Lugar: centro e bordas internas</p>	<p><i>Bhayataka/medo</i></p> <p>Nível: alto ou baixo Direção: para fora do tabuleiro Lugar: bordas externas</p>
<p><i>Vira/coragem</i></p> <p>Nível: alto Direção: para dentro do tabuleiro Lugar: centro ou borda externa</p>	<p><i>Shanta/paz</i></p> <p>Nível: alto Direção: s/ direção determinada Lugar: centro</p>	<p><i>Bibhatsa/nojo</i></p> <p>Nível: alto Direção: para dentro ou fora do tabuleiro Lugar: bordas internas e externas</p>

<i>Karuna</i> /tristeza	<i>Raudra</i> /raiva	<i>Adbhuta</i> /surpresa
Nível: baixo ou médio	Nível: médio	Nível: alto
Direção: para dentro do tabuleiro	Direção: para dentro do tabuleiro	Direção: para dentro do tabuleiro
Lugar: centro ou borda interna	Lugar: centro ou borda externa	Lugar: bordas internas e externas

Num primeiro momento *bhayanaka*/medo, por exemplo, é codificado espacialmente nos planos alto ou baixo (dependendo da intensidade do medo), com o peso do corpo voltado para fora do tabuleiro e nas bordas externas do box, já *hasya*/riso pode ser espacializada no plano alto ou médio (dependendo da intensidade do riso pode mesmo ocupar o plano baixo), de frente para as demais *rasas* e no centro ou bordas internas do box¹³.

¹³ A notação Laban, com seu vocabulário, pode ser uma boa ferramenta para a análise dos movimentos e gestos na tentativa de identificar tendências rásicas com maior precisão.



Figura 5 - Ocupação do box de *bhayanaka*/medo. Curso de Palhaço. Café Teatro das Marias. Jogadores: Thiago Braga e Carlos Magno Rodrigues. Dia 27 de abril de 2013. Foto: acervo pessoal.

A identificação das ordens de movimento em cada *rasa* pode ser uma ferramenta pedagógica para o estudo do gesto afetivo, estimulando explorações corporais inusitadas, estudando os limites dos padrões clichê e explorando as possibilidades combinatórias entre as ordens para a investigação de *rasas* mistas. A partir das disposições espaciais, as palavras também poderiam ser dispostas topograficamente nas cartolinas, e mesmo as cartolinas poderiam ser posicionadas nos quadrados de modo a formar um mapa afetivo codificado e auto explicativo das descobertas espaço-corporais dos jogadores.

Pensando ainda na equação quadrado+*rasa*+jogador e no box como virtualidade, como um quadrado preenchido por uma orientação de ocupação e alguém que a realize, abre-se a possibilidade de testar outros preenchimentos para atualizar outros tipos de boxes.

Quadrado+comida+jogadores. Trabalhando ainda sobre a ocupação dos quadrados pelas *rasas* e tomando literalmente o significado da palavra sânscrita, temos quadrados de sabores. Schechner realiza banquetes rásicos como ferramenta pedagógica que ajude o jogador a compreender e viver corporalmente o conceito de *rasa*.



Figura 6 - Foto retirada do vídeo Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop, onde os jogadores observam o tabuleiro depois das comidas serem incluídas nos quadrados.

O jogador deve trazer as comidas que, de alguma forma, e em sua experiência, estão associadas a cada *rasa*. Após dispô-las no tabuleiro, todos os jogadores devem utilizá-las como elementos para improvisações dentro dos quadrados.

Quadrado+*rasa*+andaime. Schechner, durante a fase inicial de escrita montou, em uma de suas oficinas, um andaime no quadrado central. Isso em termos espaciais é bastante impactante, pois cria um outro nível para a experimentação visual e relacional com os quadrados do entorno, formando um mirante para observação do jogador; e um outro nível para a experimentação espacial individual de *shanta*. Será que o jogador sobre o andaime se torna espectador do que acontece no entorno ou será que ele se torna o centro de tudo o que acontece no entorno? O andaime destaca e projeta o centro construindo um espaço com dupla função: 1) espaço privilegiado para ver os jogadores no entorno. 2) espaço privilegiado para ser visto pelo jogadores do entorno.



Figura 7 - Foto retirada do vídeo *Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* onde os jogadores se utilizam de um andaime no quadrado central para olhar de cima a produção imagética nos outros quadrados.

A forma do tabuleiro, agora quase piramidal, cria um ponto focal no horizonte até então plano do tabuleiro, produzindo um lugar privilegiado que pode ser encarado tanto como um palco, quanto como uma plateia. Lugar para ver e/ou para ser visto. O andaime apenas revela a função ambígua que o lugar de *shanta* já tinha no tabuleiro.

Se o espaço de *shanta* (com ou sem andaime) contiver dentro de si todas as *rasas*, então ela é o espaço da materialização de todas as paixões do mundo. Se o espaço de *shanta* não contiver nenhuma dessas paixões, se ela for a ausência absoluta de *rasas*, então, ousou dizer que ela é uma plateia, o espaço

do inexpressivo, daquilo que não diz respeito à arte. Mas então como lidar com algo não-artístico dentro de um treinamento que visa a expressão performativa? Então como conviver com um espaço que evoca tanto a maior expressividade possível quanto a ausência de expressão? Talvez o maior desafio do *Rasaboxes* seja a experimentação no corpo de um espaço que demanda a máxima expressão do inexpressivo e exige do jogador que seja jogador e espectador de seu próprio trabalho e também do trabalho dos demais. Esse espaço cheio de perguntas me faz lembrar o Quadrado Negro de Kasimir Malevitch.



Figura 8 - Quadrado negro (1915) de Kasimir Malevich.

Não é a mera aproximação formal com um box, espaço delimitado negro e vazio, que me faz trazer o quadro ao texto. Existe algo nesse quadro que me faz pensar sobre o espaço. O quadro, e o box de *shanta* estabelecem e produzem espaços diferentes dos que estamos acostumados a habitar e povoar. Que espaço o Quadrado Negro estabelece e produz?

Ao deitar os olhos sobre a tela, o que salta? O preto central como tema e o branco como moldura, ou o branco periférico recortando o vazio negro? O que é mais importante nesse quadro, o centro que se destaca do fundo neutro ou a moldura seletiva que enquadra o infinito? Ao formular essas perguntas o olho já não deita, rola entre profundidades, se deixa enganar pela multidimensionalidade no campo bidimensional. Tão simples e tão complexo - um espaço paradoxal - já que guarda dentro de si superfícies e profundidades, centros e periferias, cheios e vazios.

Se temos a dúvida do que vem primeiro, preto ou branco no quadro de Malevich, é porque somos levados a eleger um ou outro como tema, destacando uma figura, algo que fique na frente estabelecendo um fundo - quadrado negro *sobre fundo* branco. Precisamos da consecutividade histórica, da profundidade da perspectiva, da ordenação espaço-temporal para criar sentido. Mas o que acontece com o sentido se não é possível distinguir claramente figura e fundo no emblemático quadro suprematista? Malevich impõe aos nossos sentidos uma experiência dúbia. Cria-se uma noção cambiante de profundidade, tudo está na superfície e se move, portanto branco e preto acontecem ao mesmo tempo. Não há história porque a consecutividade dos planos não se fecha em nossas percepções. São essas mesmas percepções que geram, em sua falta de repouso na consecutividade, uma série de sensações também moventes.

Tudo o que amávamos desapareceu. Estamos em um deserto... temos diante de nós um quadrado negro sobre um fundo branco! (MALEVICH *apud* CHIPP, 1996, p. 346).

Malevich reproduz as palavras desoladas dos críticos russos diante do desafio negro. 'Tudo o que amávamos' e que era reconhecido como representação da natureza, portanto a própria natureza, havia

morrido no mundo da pintura. No lugar, uma força de negação do objeto se materializa no quadrado, numa forma que pode, pela força de nossa imaginação, se desdobrar em 4, 5, 6 dimensões (GIL, 2005, p.155). Uma força negra que, assim como *shanta*, reserva em potência todas as cores e formas e que, apesar de ser descrito como um quadrado sobre um fundo, consegue abolir o perspectivismo, nos deixando sós na dimensão do cósmico (ver GIL, 2005, p.155). O *Quadrado negro* rompe e frustra nossas expectativas de rever a natureza representada mimeticamente. Não há mais traços, contornos ou cores que remetam a uma certa carga semântica. Não há mais a espacialidade do *trompe l'oeil*. Não há sequer a linha do horizonte que nos lembre a força gravitacional (GIL, 2005, p. 160). O quadrado flutua como uma porta para o cosmos.

"Estamos em um deserto" (MALEVICH *apud* CHIPPI, 1996, p. 346) ou vagando pelo cosmos sem gravidade. Deleuze e Guattari (2012, p. 218) gostavam de desertos. "[...] nele não se enxerga de longe, nunca se está 'diante' dele, e tampouco se está 'dentro' dele (está-se nele)... As orientações não possuem constante, mas mudam segundo as vegetações, as ocupações, as precipitações temporárias." Esses são espaços do tipo háptico, intensivo e liso, ou seja, espaços que se dão pelos sentidos, de modo aproximado¹⁴. E por mais que não se possa entrar fisicamente dentro de um quadro, ele entra em nós e faz dessa habitação um assombro de sensações. Nesse sentido é um privilégio entrar nos boxes do *Rasaboxes*, pois posso simultaneamente habitar o que me habita.

O título "Quadrado negro", por mais claro e objetivo que seja, já não diz do tema de mais uma pintura. Diz de um espaço de jogo entre profundidades, entre sensações e percepções implicadas na formação de um "espaço como quantidade intensiva: o puro *spatium*". (DELEUZE, 2006, p. 324. Grifo do autor). Malevich faz a operação de tirar a profundidade de seu campo supostamente habitual, a extensividade que entende distância como grandeza volumétrica, e nos devolve uma profundidade

¹⁴ "Ao contrário, o espaço estriado remeteria a uma visão mais distante, e a um espaço mais óptico - mesmo que o olho, por sua vez, não seja o único órgão a possuir essa capacidade. Ademais, é sempre preciso corrigir por um coeficiente de transformações, onde as passagens entre estriado e liso são a um só tempo necessárias e incertas e, por isso tanto mais perturbadoras." (DELEUZE e GUATTARI, 2012, p. 217). Háptico / óptico, liso / estriado, intenso/extenso se opõem e passam de um a outro. Quanto mais estriado o espaço mais esse devirá liso e vice-versa. O háptico guarda em si o óptico e vice-versa, pois o olho, mesmo cumprindo muitas vezes a função de escrutinador de propriedades e medidas, é também órgão de sensação.

intensiva percebida pela sensação e pela percepção. Em verdade o Quadrado Negro nos coloca em contato com a própria criação da ideia de profundidade, já que, ao sermos postos, em contato com a "profundidade original" (DELEUZE, 2006, p. 324) intensiva percebemos que sua extensividade brota do fato dela ser constituída de sensações e percepções que implicam em distâncias que só podem perdurar se desenvolvidas enquanto grandezas do extenso. Ou seja, o *spatium* é, nesse caso, um espaço de recuperação das qualidades intensivas da profundidade que permitem àquele que vê o quadro ser lançado na própria criação de espaços.

Como dito, as quantidades intensivas, que determinam um *spatium*, tendem a se agrupar, se homogeneizar em grandezas extensivas para permanecerem no mundo e isso decanta em sentido, remonta a ideia de "profundo" (DELEUZE, 2006, p. 323) e compõem um espaço estriado. O *spatium* ou espaço intensivo liso tende ao espaço extensivo estriado e vice-versa. A heterogeneidade das intensidades tendem a se homogeneizar num regime de significação extensivo. Malevich sabia disso e se dedicou a criar formas que interrompessem a produção de estriamento do espaço intensivo. Criou mecanismos formais que nos jogassem novamente no *spatium*.

O Quadrado Negro produz um espaço intensivo na medida em que nos lança em direção as nossas próprias sensações; e extensivo porque também nos compele a organizar tais sensações em sentidos através das profundidades proporcionadas pela figura geométrica. O Quadrado negro é uma máquina de criar sensações. O mesmo acontece em termos de território. Elegemos o fim do deserto e o início do oásis justamente para dar-lhes nomes, mapas, modos de deslocamento e uso (estriamento do espaço) porém, sabemos agora que é possível ter uma experiência borrada onde os limites entre as coisas não são tão claros. Existe deserto no oásis e oásis no deserto.

Mas, voltando ao Rasaboxes e à cena do quadrado, isso significa que os boxes estão uns nos outros também? A princípio não, pois a topografia do tabuleiro é rígida, porém já vimos que com o enlouquecimento do giz, as fronteiras, margens e nomeações dos boxes vão se borrando, se indiferenciando, ou melhor, se diferenciando de seu estado habitual. Além disso, existe todo o borramento presente dentro de cada box e que se deve ao caráter movente que as *rasas* tomam a cada dia de trabalho, seja pelo viés da língua, com as traduções e os tabuleiros de sinônimos criados no laboratório prático; seja

pelo viés corporal, com a produção de sensações¹⁵. Em verdade os borramentos se dão todo o tempo, pois se uma *rasa* não contaminasse a outra, pela ação do jogador, não poderia haver deslocamento e mudança de boxes pelo tabuleiro. O jogador sente, em jogo, uma *rasa* demandar outra pela relação com o outro e com o espaço que ele constrói com sua corporificação. Esse sentir, ou melhor, esse atravessamento de uma *rasa* na outra se dá de modos sutis, mas precisos - uma mudança de distribuição de peso, uma alteração suave na respiração ou a observação de outro jogador em outro ponto do tabuleiro.

Toda essa reflexão me faz crer agora que o espaço paradoxal apontado inicialmente em *shanta*, com o Quadrado Negro, está presente em todos os boxes, no tabuleiro inteiro. Vejamos porque. O andaime em *shanta* evidenciou não apenas a questão da visibilidade - quem olha e quem é olhado no tabuleiro - mas também a questão das profundidades intensivas desse espaço e o que elas produzem. Um espaço sem nome, cercado de nomes por todos os lados nos atinge como um enigma que nos olha, nos inquire, assim como no Quadrado Negro. Um vazio nos inunda e nos chama para mergulhar de cabeça na produção de sensações. É preciso se permitir flutuar no jogo das profundidades para usufruir de tal vazio, caso contrário elegemos para ele uma figura e um fundo. Dessa forma o vazio e o jogo cessam e se decanta o sentido. Voltam a figuração, a narração e a consecutividade histórica. Portanto, talvez o desafio de habitar e corporificar *shanta* esteja na criação de um corpo que lide com as profundidades e visibilidades do box central sem eleger centro e periferias, figura e fundo definitivos. É claro que em jogo elementos virão a frente, mas logo é preciso flutuar e permitir que outros elementos se destaquem, num vai e vem de sensações. A única coisa que permanece é o jogo, todo o resto precisa flutuar para manter em suspensão a formação definitiva dos sentidos. Esse desafio está implícito no testemunho de uma das atrizes do Coletivo Escambau: "Percebi a Paz como uma ausência de sensações presentes nas demais *rasas*. Um lugar de suspensão, um corpo na inércia, um espaço de esvaziamento."¹⁶

De imediato o discurso flutua. A experiência evoca a paz como ausência presente, um corpo que também é espaço e está inerte, no entanto em movimento de suspensão e esvaziamento, simultaneamente.

¹⁵ A produção de sensações no tabuleiro é explicitada e analisada em *Angambox* - Caixa de corpos.

¹⁶ Texto da atriz Clara Monteiro (Coletivo Escambau) sobre as experimentações com *shanta* em 11 de outubro de 2013 em Caixa de recordações, p. 56.

Uma mesma frase dá conta de instâncias que, na extensividade demandam tratamentos diferentes, mas que na intensidade fazem parte da mesma experiência paradoxal, mas possível. Um corpo que é um lugar, uma suspensão que é inércia, uma ausência que é presença. As instâncias estão em luta permanente com as profundidades e visibilidades, criando experiências paradoxais que lançam o corpo para longe da esfera do vivido, do narrado, do figurativo e produz o gesto impossível. Percorrer a experiência paradoxal que constitui o box de *shanta* é estar em contato com produções corpóreas desvinculadas dos regimes de representação mimética, proporcionando a criação de um outro gesto, de um outro ator, de um outro teatro.

O mesmo pode ser dito das demais *rasas* no tabuleiro original levando em conta um ajuste - os demais quadrados tem nomes - portanto, além das profundidades moventes das sensações e das visibilidades cambiantes, existe ainda a plasticidade da linguagem frente aos termos sânscritos e às supostas predicções que tais nomes evocam no trabalho de corporificação das *rasas*. Portanto o jogador lida, dentro das demais *rasas*, com o desafio de não fechar sua performance num sentido já determinado, quando esse mesmo jogador sabe que a palavra em sânscrito também flutua e joga.

6 A CENA DO RASABOXES

Finalmente olhamos o conjunto de subjéteis em composição formando o último subjétil material, o tabuleiro pronto. O caminho feito até aqui mostra-o em cima do chão, mas embaixo das palavras. Mostra-o construído de formas geométricas específicas, tridimensional em potência e duplo em funções (treino e obra). Mostra um espaço paradoxal onde coabitam forças intensivas e extensivas. Por se saber composição de materiais e modos, esse tabuleiro já está em parte, enlouquecido. Porém será possível enlouquecer o conjunto como um todo? Como isso se daria? Será que enlouquecer o conjunto é também mudar o jogo que se dá nele? Será que tais mudanças descaracterizariam o *Rasaboxes* a ponto de transformá-lo em outra coisa? Na época não sabia, mas as pesquisas práticas individuais, feitas em 2013, respondem a algumas dessas perguntas hoje.

Como explicitado na introdução desse trabalho tomei as traduções usadas no *Rasaboxes* e as desdobrei em oito palavras sinônimas ou análogas¹⁷, distribuídas em oito tabuleiros, para experimentações corporais e vocais. Como se deu o procedimento de enlouquecimento do tabuleiro por desdobramento e o que ele expôs? Antes de mais nada é possível dizer que há o desdobramento por multiplicação e por divisão. O que essa diferença, do tabuleiro como multiplicação ou divisão do original, revela?

Parte dos experimentos realizados em 2013 podem ser explicados com uma operação quase matemática. $9-1 \times 8+8=72$.

$9-1=8$ *rasas*. Nove *rasas* menos *shanta*, igual a oito *rasas*.

$8 \times 8=64$ palavras. Oito *rasas* multiplicadas por oito palavras sinônimas ou análogas para cada *rasa*, igual a sessenta e quatro palavras análogas com peso de estados psicofísicos.

$1 \times 8=8$ espaços. Um espaço central multiplicado por oito *rasas*, igual a oito espaços centrais.

¹⁷ Ver Introdução, "Entre setembro e dezembro de 2013".

64+8=72 espaços. Sessenta e quatro palavras análogas mais oito espaços centrais, igual a setenta e dois espaços.

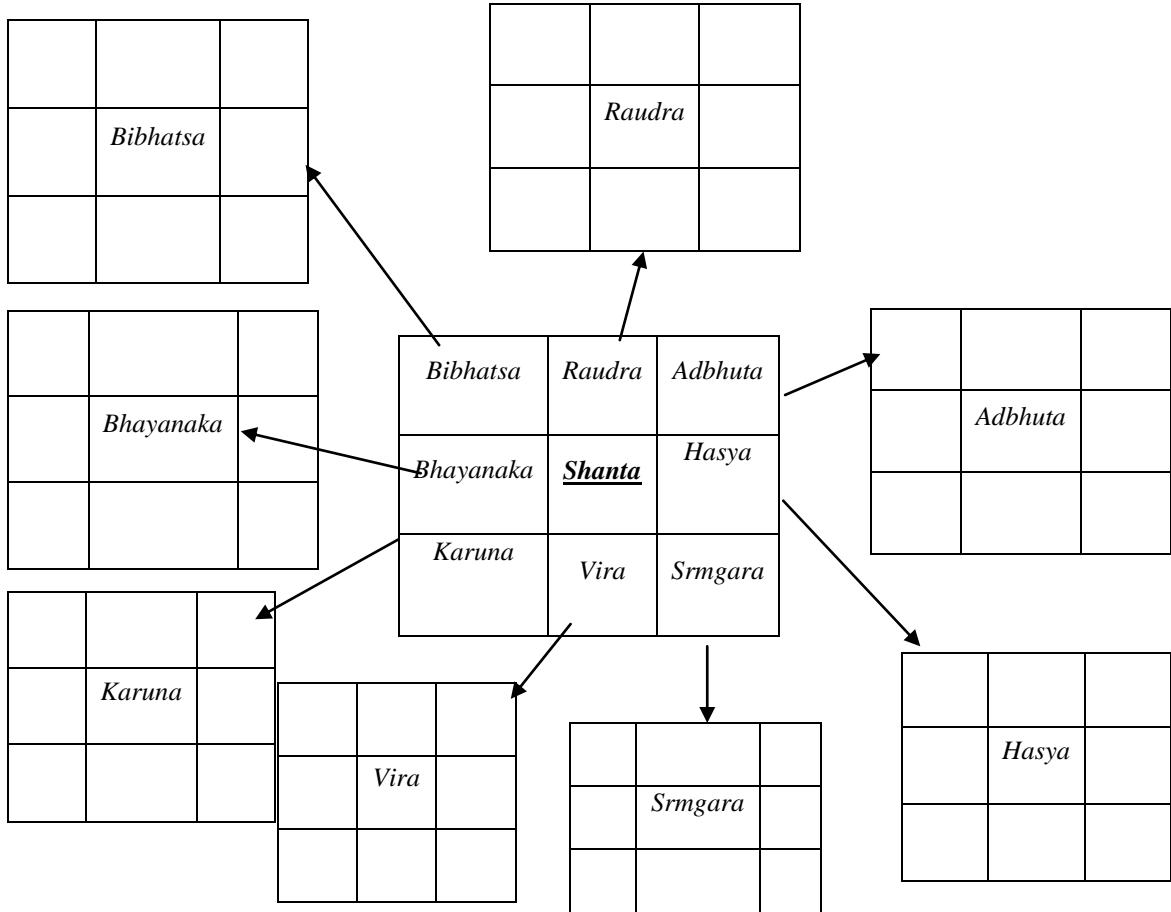
Temos tabuleiros com nove espaços, porém com oito palavras análogas em cada um. O espaço central, multiplicado por oito *rasas*, não foi ocupado com *shanta*, mas com as demais *rasas* em sânscrito. Essa foi a solução para resolver o problema matemático geométrico das 64 palavras em 72 espaços.

Shanta foi subtraída desde o início por não apresentar sinônimos que possibilitassem a criação de um nono tabuleiro dedicado a ela¹⁸ e isso gerou o problema matemático descrito acima. Esse é o motivo porque não multipliquei nove espaços por nove *rasas*. Por não poder ser multiplicada ou dividida em palavras análogas, *shanta* é única. Não apenas porque seja intraduzível (afinal todas as *rasas* são intraduzíveis), mas porque no tabuleiro original ela acumula a ideia de objetivo final a ser atingido no treinamento. "No exercício, uma pessoa somente pode entrar nessa caixa - o espaço *shanta* - quando tiver atingido 'clareza'". (SCHECHNER, 2012a, p.150). *Shanta* nesse sentido é a palavra que esclarece todas as outras palavras vividas pelo jogador. Todas as palavras estariam incluídas na experiência de *shanta*.

Se *shanta* for, de fato, o objetivo do *Rasaboxes* então será mais coerente colocá-la no centro de todos os tabuleiros criados. Mas se todas as palavras se unificam em *shanta* eu não precisaria criar outras palavras ou criar novos tabuleiros já que tudo convergirá para o centro. Levando adiante esse raciocínio não seria preciso criar um ou vários tabuleiros de nove espaços, mas apenas um grande quadrado que contivesse todas as *rasas*. Isso, no entanto, cria um outro problema já apontado na cena da sala (p. 10 - 11). Um grande quadrado guardaria apenas *shanta* ou as nove *rasas* misturadas? Seriam nove *rasas* ou apenas oito, já que *shanta* parece não entrar em conta alguma? Essas questões não tem resposta única, pois dependem da forma como o próprio *Rasaboxes* é encarado. Se o tabuleiro for um treinamento corporal que vise compreender e alcançar a "clareza plena" então o quadrado central é tudo o que restará ao final. Se o *Rasaboxes* for um treinamento corporal que vise explorar a cada dia nuances psicofísicas de cada uma das *rasas*, então as divisões permanecem podendo permitir inclusive o deslocamento de *shanta* do centro, visto que ela se afirmaria como mais uma das *rasas* e não A *rasa*. As cenas de enlouquecimento construídas até aqui apontam para essa opção, pois sugerem que na materialidade

¹⁸ A questão da traduzibilidade de *shanta* é tratada no *Sabdabox* - Caixa de palavras.

imaneute advinda do enlouquecimento, os sentidos se desdobram, mas não se afirmam como únicos, podendo coexistir em prol do jogo. Voltemos à questão da multiplicação e da divisão de tabuleiros?



O esquema mostra a multiplicação das *rasas*. Elas saltam do tabuleiro original carregando suas cargas semânticas originais e fundando um outro tabuleiro com sinônimos e palavras análogas advindas de experiências corporais anteriores¹⁹. Essa operação evidencia o centro do tabuleiro como lugar que carrega o "nome", o tema, o título, o sujeito e o objeto de estudos de seu tabuleiro. O centro está protegido, inalterado, não desdobrado, imutável. Apenas a periferia sofre mutação. Essa operação reproduz o tabuleiro original ao infinito e faz o centro criar margens em mutação. Porque essa operação produz a diferenciação centro/margem, ela acaba por gerar um movimento circular, um movimento de gravitação das palavras mutantes ao redor de seus núcleos, ou as palavras originais do *Natyasastra*. Um modelo atômico, onde existe um núcleo e uma periferia em troca energética com o meio. Ambos, núcleo e periferia, precisam dessa relação gravitacional para permanecer existindo e trocando. Já o esquema abaixo mostra a divisão das *rasas*.

¹⁹ No caso de minha experimentação as palavras já estavam listadas, bastou fazer uma breve seleção das mais próximas e pertinentes para o estudo psicofísico das *rasas*.

	<i>Bibhatsa</i>			<i>Raudra</i>			<i>Adbhuta</i>	
	<i>Bhayanaka</i>			<i>Shanta</i>			<i>Hasya</i>	
	<i>Karuna</i>			<i>Vira</i>			<i>Srngara</i>	

O modelo geométrico é repetido assim como no esquema anterior, porém ele não é reproduzido fora, mas dentro do próprio tabuleiro. Como uma espécie de fractal, o tabuleiro se reparte em partes iguais infinitamente. Pode parecer, por um momento, que os esquemas são idênticos, sendo desenhados

diferentemente no espaço, porém graficamente se vê (e depois se prevê) que dentro de cada quadrado existe uma infinidade de outros quadrados em vizinhança, que fazem os olhos se perderem do centro e encararem apenas uma grande grade. Isso rompe por completo com tudo o que sabemos e vivemos até aqui sobre o *Rasaboxes*. De imediato é possível ver que *Shanta* também é dividida. Ao ver a segunda divisão no quadrado de *Srmgara* é possível sentir que se trata de algo diferente - uma sensação de acumulação de espaços e palavras que tende ao infinito. O centro também se divide e com isso perde seu lugar de tema, ainda presente no esquema anterior. Ao serem divididos em partes iguais, essas partes carregam potências iguais e estabelecem uma relação fora do modelo centro/periferia. Isso pode ser pensado para o espaço, como feito aqui, e pensado para a palavra, fazendo surgir outras palavras cujas potências são as mesmas que a de *srmgara* e não mais derivadas dela.

A profusão de palavras alimentará a proliferação de espaços e vice-versa.

cachorro	nutella	traveseiro	
rolar	novelo	lã	abraço
quente		cachorro	

Se pudesse colocar uma lupa sobre o gradeado desenhado, essas seriam algumas das palavras que usaria para preenchê-lo. Preencher esse enorme espaço em proliferação que surge do retalhamento de *srmgara*. Palavras que estão em relação de deriva com *srmgara*, que dizem de *srmgara*, mas que também poderiam frequentar outras grades porque fazem vizinhança com outras *rasas*. A correspondência direta entre palavras não é mais o que produz o preenchimento do espaço pois, não há mais referência fixa a qual se remeter. O que há é uma "acumulação de vizinhanças, e cada acumulação define uma *zona de indiscernibilidade* própria ao 'devir'(...)" (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 209 - 211). Ou seja, *srmgara* devem essas e tantas outras palavras, experimentadas ou não, em mim gerando uma zona onde as palavras podem pertencer tanto a uma *rasa* quanto a outra. A perda da referência, o desmonte da noção de centro metafísico (DERRIDA, 2005, p. 230 - 231) de uma mesma estrutura, enlouquece as produções de palavras e espaços fazendo com que tais produções se deem pela sensação e com referenciais móveis. O surgimento de uma palavra pode acontecer por inspiração a palavra anteriormente escrita e que está no quadrado do lado, ou no quadrado de cima, por uma lembrança que uma das palavras me despertou, pela sensação que tenho agora, etc. Mas isso destruiria o jogo? Se a lógica intensiva for mantida acredito que não. Essa lógica é vertiginosa, portanto pode parecer dilacerar toda unidade do jogo, no entanto o *Rasaboxes* só correria o risco de acabar se a lógica intensiva fosse capturada pela lógica extensiva. A produção de vizinhanças, enorme e veloz, pode se reterritorializar ao redor de uma palavra ou coisa que surja na zona de indiscernibilidade e que se torne referência, criando outro jogo, com outras características que não sei quais seriam.

Tanto na primeira operação (multiplicações) quanto na segunda (divisão) há produções intensivas de duplo valor. No caso da multiplicação a relação com a palavra original sânscrita mantém sua força, criando um dispositivo de desdobramento infinito de sinônimos ou gradações do modelo. Além disso, desdobrar é desfazer a dobra, é expor a peça inteira e seus vincos, suas marcas e ainda desenvolver, prolongar um todo. Ou seja, ao revelar as dobras afirmamos a riqueza do centro intraduzível, pois mostramos o quanto ele é plástico, receptivo. Ou seja, a operação de multiplicação afirma o centro e ao mesmo tempo afirma uma flexibilidade que é própria do enlouquecimento. Se pensada sob a perspectiva da estrutura centrada, a multiplicação é prolongação infinita do centro, e se pensada sob a perspectiva da estrutura des-centrada, a multiplicação é derivação, colocação do centro em devir e nesse sentido, mais próxima da operação de divisão.

A divisão implica, por um lado, em retalhamento, ou seja, em separação e desvinculação dos pedaços em relação a um todo. Implica, por outro lado, na conquista de outros tipos de produção de palavras e espaços que não os do tipo modelo/cópia, mas de acumulação de diferenças. Se imaginarmos o preenchimento de todos os quadrados provenientes do retalhamento de *Srmgara*, teremos uma vizinhança caótica de palavras ligadas por um fio temático tênue que pode a qualquer momento desaparecer, já que não há mais centro que nos lembre da correspondência produzida pela referência. Por isso falo em *retalhamento* e não *desdobramento*²⁰ do centro.

Os verbos - retalhar e desdobrar - usados para definir as operações são importantes porque explicitam os procedimentos de enlouquecimento usados para construir a cena do *Rasaboxes*.

Talhar: 1. 'Eu podia... talhar' as figuras ferindo-as, eu era bem capaz de entalhá-las, cortá-las, trinchá-las, parti-las, recortá-las, pô-las em pedaços. Com auxílio do escalpelo, de tesoura, de dissecadores, facas, pontas e penas: talhe, entalhe, diminuição, castração. Mas talhar, 2. é também regenerar, fortalecer desbastando o que prejudica o crescimento, despojar, decotar, desbastar, rejuvenescer, devolver o vigor a uma árvore ou a um membro, salvar em suma, física e simbolicamente, sair em socorro de um sujeito ou de um objeto. Fazer com que ele possa, como a *physis*, medrar e desabrochar em sua verdade, mostrar-se em seu crescimento. (DERRIDA, 1998, p. 118 Grifo do autor.).

Talhar é um dos procedimentos usados por Artaud para enlouquecer os subjéteis de seus desenhos e os próprios desenhos e, ao pensar sobre eles, Derrida exercita o mesmo que nós, o acúmulo das palavras e o surgimento de vizinhanças estranhas. Castrar ao lado de regenerar, ferir e salvar, juntos no espaço do pensamento para tirar do senso a palavra, a ação e o próprio pensamento. A mesma dupla ação se realiza no tabuleiro ao retalhá-lo. Por um lado se fere, se recorta, se parte, se diminui e se castra o

²⁰ Não me refiro ao desdobrar em referência ao conceito de dobra presente nas obras de Leibniz e Deleuze. Tomo o desdobrar a partir do gesto, dobrar um papel, desdobrar um papel, por mais que saiba e use a palavra desdobrar no texto também em seu sentido concorrente - desenvolver, prolongar.

tabuleiro; e por outro o renova, o fortalece, o despoja, o desabrocha e o faz se mostrar 'em seu crescimento'. Quanto mais se opera, se interfere no tabuleiro, mais se engendram e se evidenciam suas produções. O movimento de enlouquecimento não é um movimento mórbido de dissecação, não é um movimento de aniquilação dos subjéteis, é um instigador da vida intensiva das coisas para que vivam mais.

Os dois esquemas - multiplicação e divisão - tendem ao infinito, porém o da divisão tende a um infinito maior! Como um infinito pode ser maior que outro? Se pudéssemos antever as produções de palavras análogas relacionadas aos dois exercícios, seria possível intuir a geração de mais palavras no esquema de divisão, pois ele retalha tudo, põe tudo em movimento. O esquema da multiplicação gera uma imensa produção de palavras, porém sua referência, o centro, nunca perde sua inteireza, nunca é retalhada. O esquema de divisão tem uma vantagem matemática, pois divide também o centro. A multiplicação produz 64 palavras (8 *rasas* X 8 boxes) e a divisão produz 72 palavras (9 *rasas* X 9 boxes). A divisão estará sempre 9 palavras (e espaços) a frente da multiplicação. Por isso um infinito é maior que outro. Ou seja, se incluirmos tudo o que for centro nos tabuleiros, seja *shanta*, sejam as palavras em sânscrito, teremos mais zonas de indiscernibilidade, pois teremos mais produção de territórios semânticos. Isso significa que as vizinhanças entre palavras e com isso, os afetos corporificados resultantes dessas vizinhanças, aumentará exponencialmente de complexidade.

As experiências práticas realizadas correspondem ao modelo multiplicador do tabuleiro. O modelo divisor foi concebido nessas páginas, no puro exercício abstrato do pensar, portanto não sei se realizá-lo é possível na prática. Falar de infinito aqui é mera especulação ou encantamento com as possibilidades de pensar o espaço.

7 INVESTIGANDO OS LIMITES

As cenas fizeram desfilar por essas páginas os componentes-subjéteis do *Rasaboxes* e o *Rasaboxes* em si. Tornaram visíveis suas materialidades e relações numa dramaturgia própria de forças. Uma dramaturgia que toca questões paradoxais até então inimaginadas. Algumas, vimos, vão ao encontro do *Rasaboxes*, do jogo e produz desdobramentos; outras escapam. Deixei as que escapam para esse momento na tentativa de dedicar-lhes a atenção que merecem.

Por organização começo aqui por onde comecei esse texto, pelo chão e seus limites.

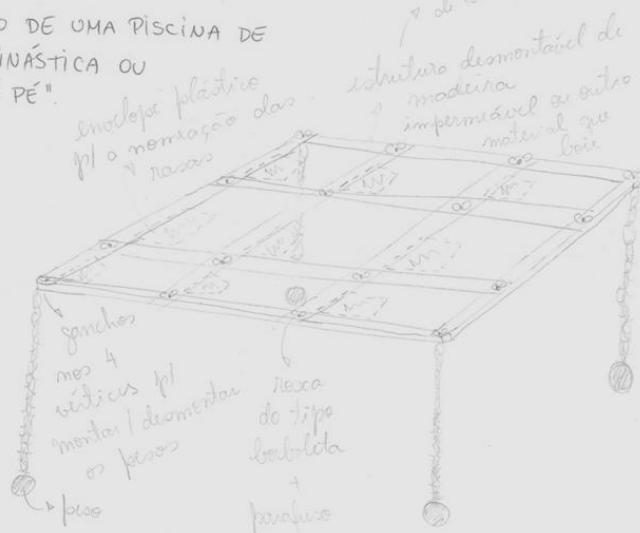
E se o chão mudasse de característica? Se não fosse mais a madeira ou o linóleo, e sim a areia, a lama, a água? Como ficaria a fita, a cartolina, o jogador? Pensando nisso elaborei o projeto Imersão, que concebe um tabuleiro desmontável e flutuante que traz consigo algumas questões.

IMERSÃO

PROJETO #1 IMERSÃO (título provisório)

Como se fosse artista visual vou me aventurar pelo mistério dos materiais e pela construção de um espaço menos comprometido com as semioses impostas aos cenários teatrais. Sob inspiração de Kasabovos proponho:

DENTRO DE UMA PISCINA DE
HIDROGINÁSTICA OU
QUE "DÊ PÉ".



PS.: Talvez as roscas bolhadas devam ficar pl baixo pra
não serem perigosas pl os jogadores.
Tudo deve ser impermeável e anti corrosivo afinal ficará
dentro d'água.

Na tentativa de materializar a sensação das *rasas* como plasmas que adensam o espaço (ver A cena da sala, p. 11 - 12), propus esse projeto. Como o próprio nome já diz, a estrutura permitiria ao jogador a experiência de ficar imerso na *rasa* e trabalhar com a alteração de seu peso corporal. A flutuação é um privilégio que só os mergulhadores e astronautas podem desfrutar e isso altera completamente nossa resposta e qualidade do movimento, pois altera a consciência de nossos corpos. A água, de forma pedagógica, nos faz lembrar, pela resistência que exerce sobre o corpo que, fora dela, estamos mergulhados no ar, submetidos a gravidade. O ambiente aquático torna material a percepção de pontos como solas dos pés, topo da cabeça, costas, parte interna das coxas e sexo, pelo fato de essas mesmas partes serem invadidas pela água e responderem de forma diferente que a habitual. O exercício de se imaginar numa caixa de sabor aqui se torna material e o trabalho de despertar todo corpo se torna inevitável.

Avançando sobre a tridimensionalidade virtual que a palavra *box* sugere e a ideia de um espaço a ser preenchido, me ocorreu a experiência com os Penetráveis e as Cosmococas de Hélio Oiticica, onde o visitante ocupa espaços projetados para provocar determinadas sensações. Os projetos da série Caixa de sabores foram desenvolvidos sob a inspiração do multisensorialismo de Oiticica e trazem os limites da cartolina e do quadrado.

CAIXA DE SABORES - CAIXA DE ACRÍLICO

PROJETO #2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

CAIXA DE ACRÍLICO COM ADESIVOS COM SINÔNIMOS COLADOS
 NELA. DENTRO MÚSICAS QUE TRANSMITAM ^{A IDEIA/SENSAÇÃO} A RASA.

QUEM ESTÁ DE FORA VÊ QUEM ESTÁ DENTRO EM SITUAÇÃO BÁSICA.

CAIXA DE SABORES - PENETRÁVEL DE SABOR

PROJETO #2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

Levando até seus limites a ideia de viver as nove rasas
 e o corpo todo. Corpo imerso no sabor / Corpo imerso no sabor

1) PENETRÁVEL DE SABOR



Opção 1) a pessoa monta seu próprio penetrável
 vel o partir de materiais oferecidos

Opção 2) é oferecido um penetrável pronto
 p/ a pessoa experimentar. Proble-
 ma: base de em que eu escolheria
 elementos que remetisser o uma
 ou outra rasa? O escolhido é
 sempre o partir de minhas vivên-
 cias!

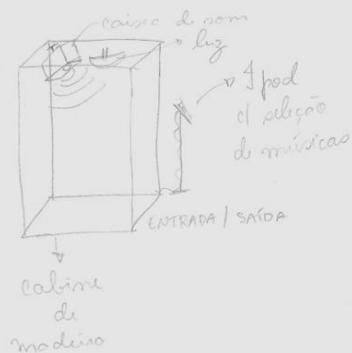
Qu então pesquisas o que no Teatro
 Indiano remeteria as sensações de
 amor, tristeza, etc...

Opção 3) colar nas paredes da caixa
 uma coleção de imagens e pala-
 vras que remetam à rasa aqui-
 da. P/ tal trabalho é uma equipe
 p/ as referências sensoriais de memória
 rem.

CAIXA DE SABORES - BOXES ITINERANTES

PROJETO #2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

2) Pela cidade - boxes itinerantes



opção 1) box indistinto e 9 seleção de músicas pro pessoa escolher e curtir dentro do espaço
 PS. Pod haver um sistema de luz que é acionada e a cor correspondente à raiz da música escolhida. (teoria das cores / percepção oriental e ocidental de cor / a cor pro indianos)

opção 2) 9 boxes distintos espalhados

pela cidade / por alguns quarteirões / numa praça.
 Os boxes também podem ficar juntos num mesmo lugar, porém é possível que haja interferência das músicas e mesmo das cores entre si.

Corpo imerso no sabor / corpo imerso no saber. Esses projetos tomam como ponto de partida a discussão da experiência sensorial como produtora de saber, tanto para quem as frui quanto para quem as constrói. Quem constrói os espaços precisa elaborar sua própria experiência com os sabores e esgarçá-la (no caso desses projetos) para os campos da música, da luz, da cor e dos materiais por exemplo, para que aquele que entra nos espaços possa elaborar sua própria experiência. Quem frui produz os mesmos esgarçamentos projetando e articulando sua experiência na vida.

Problema: Baseado em que escolheria elementos que remetessem a uma ou outra rasa? A partir de quê escolho o que me guia a compor tais espaços? Haveria um conjunto de referências universais para designar cada *rasa*? *A escolha é sempre a partir de minhas vivências.* Essa foi minha resposta, porém minhas vivências estão referenciadas numa constelação cultural específica. Outros poderiam responder a partir das pesquisas neurobiológicas que investigam o Sistema Nervoso Entérico (ver Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990"), como faz Schechner, ou se apoiar nos estudos sobre reconhecimento cognitivo de expressões faciais (2000) escolhendo outros critérios de criação também específicos, mesmo que baseados na ciência. Não há como construir algo universal se só dispomos de vivências contextualizadas e locais. Talvez só seja possível criar experiências a partir dos jogos entre as *rasas* e aquilo que escolhemos momentaneamente para significá-las. Talvez a pergunta no projeto devesse ser substituída pela indicação - baseado em minhas vivências - para oferecer àquele que frui, a possibilidade de realizar seus próprios jogos a partir dessa perspectiva. Portanto minha preocupação inicial em criar boxes exemplares, a partir da pergunta *Baseado em que escolheria elementos que remetessem a uma ou outra rasa?*, pode ser deixada de lado.

Esses projetos trabalham sob a ideia de repartição do espaço do tabuleiro, pulverizando-o e tornando os boxes autônomos. O jogo, que antes se efetivava no deslocamento e improvisado de situações entre *rasas*, passa a se dar unicamente na exploração sensorial e proprioceptiva do ocupante e no exercício íntimo de levar tal exploração para sua vida. Passamos do treinamento do performer à fruição do espaço instalativo. Passamos de uma experiência cênica, expressiva, onde o ocupante é jogador e precisa usar sua energia para produzir o espaço a sua volta; para uma experiência plástica e frutiva, onde o ocupante é participante e precisa estar atento ao espaço já produzido e se relacionar com essa produção como questão. Nos dois casos o sabor é o dispositivo poético de ativação das forças corpóreas e das produções intensivas.

Mas se a produção não é mais fruto do treinamento dos afetos, então ainda podemos falar em *Rasaboxes*? Se até aqui *Rasaboxes* foi "caixas de sabores", então agora, e sob uma perspectiva mais literal, ele continua sendo, porém ao invés de ser a caixa de treinamento dos sabores, do fazer e desfazer espaços afetivos, ele se torna espaço de fruição do próprio afeto em uma perspectiva ainda cênica, porém com qualidades performativas, instalativas. O corpo se imbuí de outro papel e constrói seu saber pelo exercício da reflexão e da recepção ativa.

Continuemos a esgarçar os limites. Já olhamos as *rasas* e seus boxes funcionando separadamente, mas e o tabuleiro como um todo? E se transplantássemos o modelo geométrico para a vida? Tirá-lo da sala de trabalho e colocá-lo numa casa inteira, num prédio, numa praça ou num bairro?

CAIXA DE SABORES - A RASA QUARTEIRÃO²¹

²¹ O pequeno mapa presente no projeto é de uma parte nobre da cidade de Fortaleza (quarteirões no bairro da Aldeota) e dentro do perímetro do tabuleiro existem prédios comerciais e residenciais elegantes, uma faculdade, e também terrenos baldios, casas e comércio humildes, farmácias, sapateiros, bancos etc. Esse projeto surgiu de uma provocação feita por Jared Domicio, aluno e colega do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC, que durante uma de nossas aulas imaginou se a grade pudesse ser vista pelo Google Earth. Para que isso fosse possível era preciso que a grade fosse grande numa proporção que só caberia sendo transportada para a cidade.

PROJETO # 2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

3) Pela cidade - A Raza. quarteirões



(For levantado a possibilidade de explorar o tabuleiro e brincar um bocado em cada bairro, no distantes, mas por enquanto gesto da cidade como tabuleiro afetiva, onde se sai de uma zona e imediatamente se entra em outra)

cada quarteirão será "ocupado" com uma rava.

- Código de cores pl cada quarteirão. Calçadas delimitadas el cores (fitas, tinta)
- Símbol el palavras que se referam à rava doqule quarteirão (oi lambelambes)
- Ocupação performática das calçadas e a possível de outros espaços dentro dos quarteirões. Objetos + atores.
- Ocupação sonora dos quarteirões el reprodução de play lists el mesmo montagens de músicas conhecidas - talvez um caso de som passando por esse período durante um tempo e reproduzindo as músicas, el dizendo palavras referentes às rasas el partir dos quarteirões por onde el transitar.

- Seria legal comenciar os mercados dos quarteirões e realizar alguma ação el partir do rava quarteirão onde se realiza a função de rava, el sair, el entrar

PS1. As ruas cumprem a função de rava, el sair, el entrar muito e de passagem de uma rava pl outra

PS2. Ocupação por tempo determinado e com horários marcados.

IDEIA DO JARED: Como tornar isso visual no Google Earth??

Esse projeto possui um cunho mais político. Escolheu os quarteirões pensando nisso!

Foi levantada a possibilidade de explodir o tabuleiro e botar um box em cada bairro, na distância, mas por enquanto gosto da cidade como tabuleiro afetivo, onde se sai de uma zona e imediatamente se entra em outra. A coexistência e a imediatez presentes no tabuleiro evocam a multiplicidade que acompanha nossa experiência nas grandes cidades. Passamos do rico ao pobre, do cheio ao vazio, do público ao privado rapidamente. O enlouquecimento do *Rasaboxes* permite agora enxergar o tabuleiro como situação geométrica que pode ser transplantada para outras realidades produzindo mutações no jogo e nos materiais que o compõe. Colocar uma quadra inteira sob as influências de uma *rasa*, através do uso de carros de som, lambe-lambe, stencil e programas de performance seria jogar com nossa capacidade de dar valor afetivo a um poste, uma lata de lixo, a uma banca de jornal e mesmo às pessoas que habitam provisória ou permanentemente esse lugar. O trânsito de uma quadra para outra evidenciaria tal jogo e exporia o cidadão ao exercício de colar os afetos artificialmente nas coisas e deixar que elas signifiquem provisoriamente naquilo e por um tempo determinado.

Seria legal convencer os moradores dos prédios à realizarem alguma ação a partir da rasa quarteirão onde estão. Como seria ocupar uma praça, uma loja ou um banco sob as influências de *raudra/raiva*? Como os jogadores dispostos a participar da experiência se comportariam? Entrar em um banco, com seguranças armados e câmeras, com o estado psicofísico corporificado não seria apenas estranho, mas perigoso. E isso não se aplica apenas a *raudra/raiva*, mas a todas as outras *rasas*! Entrar em uma farmácia aos prantos ou passar uma tarde na porta de um supermercado ou de uma igreja rindo é perturbador e causaria comoção. *Esse projeto possui um cunho mais político* justamente por expor e reinventar os limites das relações e dos espaços cotidianos a partir dos afetos corporificados.

O trânsito, nessa proposta de ocupação, se faria pelas ruas, substituindo as fitas. Como se daria essa travessia? Algumas das ruas do pequeno mapa colado ao projeto, e tomado de exemplo, são movimentadas com faixa dupla! A fita é o território entre espaços afetivos, mas como se daria a neutralidade nessa situação? As calçadas seriam incluídas ou excluídas nessa ocupação? Penso agora que o carro de som, com seus dizeres preparados, quebraria a neutralidade que a rua adquire em nosso jogo. Além disso, ele pode ser ouvido em outras quadras, o que confundiria o estabelecimento do código de ocupação de uma *rasa* por quadra. Ele portanto já não serviria. Penso nos carinhos de venda de cd's e dvd's piratas ou nos mini trios elétricos que só aparecem no carnaval para carregar consigo meia dúzia de

foliões, como alternativas baratas e bem humoradas de fazer circular o som rásico no espaço público sem invadir as outras quadras.

São os pequenos detalhes, inclusive aqueles que ainda não pensei, porque não me confrontei com o desafio real de montar tal performance, que instigam mais e mais a percorrer os limites do *Rasaboxes*. Investigar sua materialidade a ponto de chegar ao extremo de tê-lo apenas como formato, como uma regra em um jogo ou um material.

Talvez o mais importante nesse exercício de enlouquecimento tenha sido perceber e percorrer o *Rasaboxes* enquanto obra. Todos esses projetos propõem o *Rasaboxes* como vivência artística, seja ela cênica ou plástica, e não como treinamento.

Segundo Schechner (2003, p.26), performance é "mostrar-se fazendo" algo e no tabuleiro original as instâncias do viver e do mostrar-se vivendo as *rasas* se confundem. Torna-se impossível treinar o *Rasaboxes* sem realizar também uma pequena obra improvisada. Ao treinar e se preparar, o jogador adquire também inteligência improvisacional que associa o espaço, a relação com o outro e a *rasa* em que se está, para a produção de ações performáticas. Essa condição limítrofe entre treino e performance já é enlouquecimento da ideia de treinamento e abre possibilidades que explodem em todas as direções. No caso dos projetos abre possibilidades de enlouquecimento dos espaços que compõem o *Rasaboxes*, tanto no que diz respeito aos formatos, quanto no que diz respeito a suas ocupações.

O *Rasaboxes* enquanto obra ou vivência artística traz outras questões. Antes de mais nada é preciso dizer que quando se fala de obra não se poderia esperar algo acabado, com regimes de representação bem estabelecidos, mas antes algo que fica de pé sozinho, que "se conserva em si mesmo" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 214). Melhor dizendo, ao tentar explorar a obra que devêm no *Rasaboxes*, se busca criar um ambiente onde a materialidade que emana do tabuleiro seja propulsora de ações, sensações, provocações que se mantenham sozinhas funcionando num bloco, num composto de sensações no espaço e no tempo (ver DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 214 - 215). É também uma espécie de tentativa de fazer o teatro dançar outros bailados que a contaminação com outras artes produz tão bem. É a tentativa de tirar a ideia de treinamento de seu lugar sempre reservado e seguro dentro de uma sala de trabalho. É tentar manter de pé uma, dentre tantas experiências performativas no teatro, que procura desestabilizar a ligação entre a ação e a representação mimética. Josette Féral costura uma ponte

entre as teorias da performance de Schechner e a tentativa de muitos artistas da cena de driblar a filiação que o teatro mantém com a representação.

Logo, quando Schechner menciona a importância da “execução de uma ação” na noção de ‘performer’, ele, na realidade, não faz senão insistir neste ponto nevrálgico de toda performance cênica, do ‘fazer’. É evidente que esse fazer está presente em toda forma teatral que se dá em cena. A diferença aqui – no teatro performativo – vem do fato de que esse ‘fazer’ se torna primordial e um dos aspectos fundamentais pressupostos na performance. (FÉRAL, 2008, p. 201)

Féral chama de teatro performativo a cena que se constrói na desvinculação entre ação e representação mimética, mas será que é isso o que esses projetos são, teatro performativo? Acredito que sim, pois apesar de Féral analisar a cena teatral ficcional, essa é construída na ação performática e a ficção se dá como consequência de uma sucessão de acontecimentos performáticos e não pela afirmação do texto dramático. Nos projetos, a produção de ações, também performáticas, afirmaria o jogo da pura convenção que é característica da ação não-mimética do teatro performativo. Esse jogo de convenções se estabelece com/pela ação, no caso da *Rasa-Quarteirão*, e com/pelos dispositivos visuais, auditivos e táteis nos demais projetos, gerando inúmeras narrações como consequência do fazer e do perceber. A narração está em função da ação.

8 ALGUMAS CONSIDERAÇÕES SOBRE O ESPAÇO

Teria forçado as coisas? Dir-se-á talvez que desejei uma sorte excessiva a essa palavra, o subjétel, que afinal de contas Artaud utiliza apenas três vezes. [...] Mas, em primeiro lugar, nenhuma leitura, nenhuma interpretação poderia atestar a sua eficácia e sua necessidade sem um certo forçamento. *Deve-se forçar realmente*. (DERRIDA, 1998, p. 139. Grifo do autor).

Enquanto escrevia percebia que algo deveria ser forçado para produzir pensamento e que o enlouquecimento não se daria sem algum forçamento. Que o detalhe deveria ser chamado para 'atestar a sua eficácia e a sua necessidade'. Se algo pudesse ser chamado, poderia também ser enlouquecido. Escrevi sobre as pequenas coisas porque delas nunca se fala, nunca se chama, e mesmo assim elas permanecem em cena, ocultas, ocupando um espaço e produzindo um incômodo. "Primeiramente um subjétel se chama." (DERRIDA, 1998, p. 25). Não se sabe o que ou quem ele é. Ele pode não atender ao chamado e eu posso não saber o que chamar ou como chamar. O subjétel "não constitui o objeto de nenhum saber e pode trair, ignorar o chamamento, ou chamar antes mesmo que seja chamado" (DERRIDA, 1998, p. 25). O subjétel é isso. É tudo o que não é nada até ser alguma coisa. "*Deve-se forçar realmente*." para que o subjétel saia do nada. E como ele pode trair, muito pode ter ficado de fora, se evadido. Os enlouquecimentos abrem um sem-número de possibilidades de experimentação. Muitos deles sequer imagino e deixo para a inspiração do leitor. Seriam necessários alguns anos para esgotar apenas as ideias iniciadas nesse mestrado e uma vida inteira de experimentações de tudo que ainda pode surgir do enlouquecimento do *Rasaboxes* em tantas linguagens artísticas.

Como falar de coisas que não existem até que existam?²² Falar de/sobre essas miudezas traz a sensação da perda. Tudo foge, escoo ou se torna nebuloso justamente porque traz consigo uma clareza

²² Essa pergunta foi inspirada no título da 31ª Bienal de Artes de São Paulo, realizada entre setembro e dezembro de 2014 - Como (...) coisas que não existem. As reticências podem ser preenchidas com o verbo que se quiser. Essa sentença destaca o que não existe e cria em nós um paradoxo - Expor aquilo que não existe traz uma espécie de

cotidiana misturada com uma sensação de obviedade, que cega os olhos da perquirição. É tão claro o chão, tão clara a cartolina e os quadrados! Como distinguir clareza de obviedade?

Percebo, a partir do levantamento das ordens de movimentos para as ocupações espaciais dos corpos e da especificidade dos projetos, que a direção do enlouquecimento realizado dá também as pistas para o estabelecimento de um vocabulário que tente dar conta daquilo que se está produzindo. Um estudo futuro das nomenclaturas de Rudolf Laban pode auxiliar no registro e manipulação das minúcia da produção corporal advinda do enlouquecimento do quadrado. Já nos projetos seria necessário desenvolver um vocabulário técnico de criação plástica que abarcasse marcenaria, elétrica, eletrônica. Ou seja, conhecimentos agregados que expandissem não apenas o potencial material dos projetos, mas suas ambições e limites conceituais.

O tabuleiro com nomes é um formato espacial pronto ao enlouquecimento, pois fornece, em sua estrutura, os elementos para realizá-lo. Não há nada aquém ou além daquilo que está colado ou riscado no chão e isso oferece inúmeras possibilidades de operar o tabuleiro com intenções pedagógicas ou artísticas.

existência à coisa pelo simples fato de podermos chamá-la, e se a coisa agora existe, mesmo que de um modo sutil, ela não precisaria mais ser evocada, pois já estaria no mundo com um nome. Porém basta reler a sentença para perceber que a coisa ainda não existe completamente e tudo volta ao campo da inexistência. Ficamos com a esperança de um dia saber coisas que não existem, mas aí elas deixarão o mundo das coisas sem nome e passarão a significar.

REFERÊNCIAS

ARENDDT, Hannah. **A Condição Humana**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2014.

ANTUNEZ, Marcel Li. **Exoskeleton**. Micro performance em ambiente de micro gravidade. 2003. Disponível em: < <http://v2.nl/events/mir-micro-gravity> > Acesso no dia: 22/02/05.

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

BOGART, Anne e LANDAU, Tina. **The Viewpoints Book: A Practical Guide to Viewpoints and Composition**. New York: Theatre Communications Group, 2005.

CARVALHO, Flávio Ribeiro de Souza. **O ator-bricoleur**. 2009, 197f. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

CHIPP, Herschel Browning. **Teorias da Arte Moderna**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.

COLE, Paula Murray e MINNICK, Michele. O ator como atleta do coração: o exercício dos Rasaboxes. *In: O Percevejo Online*. Vol. 3, nº. 1. 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**. São Paulo: Graal. 2006.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. **Mil Platôs**. Vol.1. São Paulo: 34, 2007.

_____. **Mil Platôs**. Vol.5. São Paulo: 34, 2012.

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

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

_____. **A escritura e a diferença**. São Paulo: Perspectiva, 2005.

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

FORTES, Tiago Moreira. **O que Pode o Corpo do Ator? Outros Modos de Sentir-Pensar-Existir a partir de Artaud**. 2009, 232f. Dissertação (Mestrado em Teatro) - Centro de Letras e Artes, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

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

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

MALEVITCH, Kasimir. **Quadrado Negro**. 1915. 1 reprodução. Óleo sobre tela. 79,5cm X 79,5cm.

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

_____. O que é Performance *In: O Percevejo*, Rio de Janeiro. Ano 11, nº 12, p. 25 - 50, 2003.

_____. 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).

_____. [Sem - título]. Vídeo editado do workshop ministrado por Richard Schechner em Kent, Inglaterra. 2011. Acervo NEPAA

UNIRIO - Núcleo de Estudos das Performances
Afro-Ameríndias. (Tradução nossa)

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

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO. Biblioteca
universitária. Biblioteca da USP. **A alegoria da
caverna.** Disponível em:
<<http://www.usp.br/nce/wcp/arq/textos/203.pdf>
> Acesso em 07/03/2015.

WIKIPÉDIA. Enciclopédia livre. **Samsara.**
Disponível em: <
<http://pt.wikipedia.org/wiki/Samsara>> Acesso
no dia: 25/11/2014