papéis

jornada de estudos

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES CÊNICAS - UFOP
COORDENAÇÃO
Prof. Dr. Ernesto Gomes Valença
VICE-COORDENAÇÃO
Prof. Dr. Paulo Marcos Cardoso Maciel

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES - UFMG
COORDENADOR
Prof. Dr. Maurício Silva Gino
VICE-COORDENADOr
Prof.ª Dr.ª Mariana de Lima Muniz

PAPEIS: JORNADA DE ESTUDOS
CORPO EDITORIAL
Prof.ª Dr.ª Daisy Leite Turrer
Prof.ª Dr.ª Neide das Graças de Souza Bortolini

ORGANIZAÇÃO
Prof.ª Dr.ª Daisy Leite Turrer (UFMG)
Prof.ª Dr.ª Neide das Graças de Souza Bortolini (UFOP)
REVISÃO
Rosângela Zanetti e Ciro Mendes

CAPA E PROJETO GRÁFICO
Rubens Rangel Silva

Universidade Federal de Ouro Preto
R. Diogo de Vasconcelos, 122
Pilar - Ouro Preto
Minas Gerais
CEP 35400-000
Fone: +55 (31) 3559-1189

Universidade Federal de Minas Gerais
Av. Antônio Carlos, 6627
Pampulha - Belo Horizonte
Minas Gerais
CEP 31270-901
Fone: +55 (31) 3409 5000

1

papéis

jornada de estudos

organizadoras
Daisy Turrer (UFMG)
Neide Bortolini (UFOP)

OURO PRETO
2017

editoraUFOP

Dados internacionais de catalogação

Papéis: jornada de estudos / Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas - UFOP e Programa de Pós-Graduação em Artes - UFMG. v. 1, n. 0. Ouro Preto: PPGAC-UFOP; PPG/Artes- UFMG, 2017.
v. : il. color. : 14,8 x 21,0 cm

Anual.
ISSN: 2527-0036

1. Artes cênicas - Periódicos. I. Programa de Pós- Graduação em Artes Cênicas – UFOP. II. Programa de Pós-Graduação em Artes – UFMG. III. Universidade Federal de Ouro Preto. IV. Universidade Federal de Minas Gerais.

CDU: 792(05)

Catalogação: www.sisbin.ufop.br

SUMÁRIO

07 __ Apresentação

09 __ A segunda pele em processo: tecendo a escrita
Antonio Apolinário da Silva | UFOP

17 __ Impulsos e limiares nas artes do corpo
Carolina de Pinho Barroso Magalães | UFOP

27 __ Palhaço: o louco poeta do riso
Eduardo Dias dos Santos | UFOP

33 __ Intermitências da imagem
Rodrigo Freitas | UFMG

41 __ O cartaz político: arte, dispositivo e documento
Rubens Rangel Silva | UFMG

51 __ A imagem como premissa para a imaginação: fundamentos para o jogo
Thiago Carvalho Meira | UFOP

APRESENTAÇÃO

Papéis é uma publicação de cadernos de estudos oriundos das disciplinas: "Das imagens no vazio" e "Das imagens quebradas", ministradas nos cursos de Pós-Graduação – em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), e em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais (EBA/UFMG) –, respectivamente, durante o primeiro semestre de 2015.

Os textos apresentados, relativos às pesquisas de mestrado e doutorado em curso – nessa primeira Jornada de Estudos em Ouro Preto – foram organizados em pequenos artigos, que se configuram como exercícios de escrita. *Papéis* é, então, uma publicação que reúne trabalhos de alunos, produzidos a partir dos estudos acerca de imagens artísticas e literárias, e de suas encenações.

Esta é a primeira edição, que traduz o agradável sentimento de compartilhar a diversidade dos estudos, em andamento, bem como o registro de algumas das apresentações realizadas, acenando o desejo de novos encontros nas próximas jornadas. Ao organizarmos a reunião destes textos, procuramos preservar seu caráter de estudos em cada uma das pesquisas.

Daisy Turrer
Neide Bortoloni

A SEGUNDA PELE EM PROCESSO: TECENDO A ESCRITA

Antonio Apolinário da Silva | UFOP

Mestrando em Artes Cênicas com a pesquisa A segunda pele em processo. Bolsista CAPES, atua junto ao Núcleo de Pesquisa sobre a Arte do Ator entre o Oriente e o Ocidente do PPGAC/UFOP. E-mail: apolinario.artes@gmail.com.

RESUMO: A pesquisa em andamento trata do elemento figurino como uma segunda pele, que nasce da provocação direta e dos afetamentos sobre os corpos dos atores/performers, processualmente, durante os improvisos e jogos cênicos no processo de criação. Componente importante do discurso cênico, a caracterização visual, pelo viés dessa pele atuante, pretende provocar, conduzir, estimular e alimentar disparos e estados criativos para os atores em seus processos na sala de ensaio.

PALAVRAS-CHAVE: figurinos; atuação; processos criativos.

... o poeta à procura de uma pele de palavras para tecer sobre a página em branco...
A pele é permeável e impermeável. Ela é superficial e profunda. É veraz e enganadora.

Didier Anzieu

Já faz algum tempo que associo a imagem do figurino, traje de cena[1] à "segunda pele" e desejo falar do lugar de criador e provocador na sala de ensaio, justamente a partir da concretude desse material – figurino, que toma forma processualmente a partir do jogo e do uso que os atores fazem dele durante a criação de uma obra cênica. Esse termo não é novo, já aparecera muito antes do seu uso contemporâneo. Patrice Pavis adverte sobre "a segunda pele do ator" de que falava TAIROV, no começo do século" (PAVIS, 1999, p. 168). Essa terminologia continua ainda bastante significativa, sobretudo quando se refere a essa pele polivalente, vigente nos processos cênicos contemporâneos.

Seja figurino, indumentária, segunda pele ou, simplesmente, peles em processo, interessa pensar a sua contribuição e seu desdobramento como elemento contribuinte na materialização do trabalho criativo e na composição cênica do ator/*performer* nos ensaios, ou seja, antes do trabalho de apresentação cênica. Refiro-me, de agora em diante, não tão somente ao figurino, mas a tudo que se inscreve sobre esses corpos em experimentação criativa de segunda pele em processo.

Ao pensar em experimentos dessa natureza que possam ter amparo e respaldo, remeto-me à metodologia de criação de Antonio Araújo, desenvolvida em seu grupo de pesquisa *Teatro da Vertigem* e a seu denominado processo colaborativo, embora saiba previamente que o figurino não é um elemento que entra no primeiro momento de criação, uma vez que se inicia o trabalho com a tríade criativa: "dramaturgo, atores e diretor, no embate corpo a corpo dentro da sala de ensaio, tentariam criar

1 Meu primeiro contato como o termo "traje de cena" deu-se em 2009 com o catálogo da exposição do estilista francês Christian Lacroix: *Trajes de Cena*, realizada pela FAAP, Fundação Armando Alvares Penteado, em São Paulo. O segundo foi em 2012, com a publicação do livro *Diário de pesquisadores: traje de cena*, de autoria de Fausto Viana e Rosane Muniz, pela editora Estação das Letras e Cores.

juntos um espetáculo" (ARAÚJO, 2011, p. 131).

Dissertar sobre a pele como metáfora desse tecido, texto ou tessitura de superfície, "*design* de aparência" (VAZ, 2013), adorno, relacionando-a à segunda pele do ator/*performer*, pode parecer, à primeira vista, algo difuso, mas se pensarmos na pele como órgão de grande importância vital para os seres vivos, surge também a questão das peles que constituem as personagens e as figuras cênicas, que são de suma relevância para a criação poética e para a visibilidade desses corpos, que comunicam pelo contato visual provocado pela composição de sua imagem.

> À veste é atribuída uma primazia onde quer que se considere a figura humana essencialmente vestida, onde quer que se pense que o homem se torna tal, distinguindo-se dos animais, exatamente graças ao fato de estar vestido: a veste é o que confere ao homem a sua identidade antropológica, social, religiosa – em uma palavra, seu ser (PERNIOLA, 2000, p. 84).

A pele é o maior órgão de superfície que constitui os seres vivos (humanos, animais e vegetais), trazendo à tona uma gama infinita de signos e preciosas leituras. No que tange à questão da comunicação, através da caracterização visual, surge a possibilidade de ampliarmos essa noção para o campo da cena e do trabalho do ator/*performer*, a partir da concretude, de metáforas suscitadas pela imagem desse tecido especial e da ideia de um "Eu-pele" (DIDIER ANZIEU, 1989). Procurarei, então, inserir e situar essa metáfora na pesquisa em andamento, vislumbrando a intenção de um figurino – segunda pele em processo – como disparo provocador para a criação do na sala de ensaio.

> A pele de um ser humano apresenta, a um observador exterior, características físicas variáveis conforme a idade, o sexo, a etnia, a história pessoal etc. e que, assim como as roupas que a duplicam, facilitam (ou confundem) a identificação da pessoa: pigmentação; pregas, dobras, sulcos, padrão dos poros; pelos, cabelos, unhas, cicatrizes, espinhas, "sardas"; sem falar de sua textura, de seu odor (reforçado ou modificado pelos perfumes), de sua suavidade ou de sua aspereza (acentuada pelos cremes, bálsamos, tipos de vida) [...] (ANZIEU, 1989, p. 17.)

Não nos interessa pensar aqui o figurino como mera ilustração de tipos característicos, ou seja, que cumpre a função de vestir uma perso-

nagem de acordo com o sentido de verossimilhança, mas como aquele que escapa aos preceitos básicos e transforma a primeira pele do ator/*performer* no jogo da cena, como provocação a partir de seus múltiplos estímulos e desdobramentos.

As árvores mudam de roupa, peles-folhas, os peixes descamam, alguns animais mudam o pelo, os pássaros, suas peles-plumagens. As roupas são compostas de tecidos diversos, de cores, fibras, texturas e tramas variadas. Muda-se o *costume* conforme as mudanças climáticas e as estações, um composto de cascas, camadas e aparências. "A pele permanece um sujeito de pesquisas, de cuidados e de discurso quase inesgotável (ANZIEU, 1989, p. 14)". A pele do ator/*performer* se transfigura constantemente em cena, a serviço de suas personagens e dos diversos criadores que vão acrescendo-lhes camadas. Como sacrifício para a criação, o ator oferece sua pele, que será atravessada pela luz, pela maquiagem, pelo figurino, pela atmosfera da sala de ensaio e pelos olhares atentos dos cocriadores que esperam pela sua metamorfose. Ao observar os mais variados estímulos, constantemente em pesquisa, o ator está em exercício permanente, está "à flor da pele", imerso nos processos cênicos.

> A linguagem, corrente ou erudita, é particularmente prolixa no que se relaciona com a pele. Examinemos primeiro o domínio lexical: todo ser vivo, todo órgão, toda célula, tem uma pele ou uma casca, túnica, envelope, carapaça, membrana, meninge, armadura, película, pleura... Quanto à lista dos sinônimos de *membrana*, ela é considerável: âmnio, aponeurose, blastoderma, córion, coifa, cútis, diafragma, endocárdio, endocarpo, epêndima, franja, frese, hímen, manto, opérculo, pericárdio, pericôndrio, periósteo, peritônio... Um caso significativo é o da "pia-máter", que envolve os centros nervosos; é a mais profunda das meninges; contém os vasos destinados à medula e ao encéfalo: etimologicamente, o termo designa a "mãe-pele": a linguagem transmite bem a noção pré-consciente que a pele da mãe é a pele primeira. No grande dicionário francês *Robert*, os verbetes *pele*, *mão*, *tocar*, *tomar* estão entre os mais extensos, concorrendo (em ordem quantitativa decrescente) com *fazer*, *cabeça* e *ser*. O verbete *tocar* é o mais longo do *Oxford English Dictionary* (ANZIEU, 1989, p. 14).

O mesmo acontece com a segunda pele sobre o corpo do ator, transformada em linguagem de caracterização visual. O menor detalhe presente nessa pele signo faz toda a diferença na composição final da per-

sonagem, a qual ela veste e anima. Essa pele também pode servir a uma série de funções em cena, como uma extensão dos órgãos mais internos do ator, no sentido de fazer parte dele afetivamente, emocionalmente. Por se encontrar em contato direto como sua primeira pele, se confunde com a própria pele, envolvendo-a, tocando-a, em comunicação e diálogo permanente. A segunda pele apresenta-se também como um órgão compositivo, parte essencial do corpo do ator. Em estado vivo e em constante transformação, ela não é composta somente de superfícies, não se presta apenas aos adornos e aos feitos estéticos, mas possui também sua profundidade. Enfim, o que se coloca, nas palavras de Anzieu, é o paradoxo da pele entre superfície e núcleo:

> Eis-nos em presença de um paradoxo: o centro está situado na periferia. O descontente Nicolas Abraham (1978) esboçou em um artigo e depois em um livro que traz este título a dialética que se estabelece entre "a casca e o núcleo". Sua argumentação se confirmou em minha própria pesquisa e dá sustentação à minha hipótese: e se o pensamento fosse uma questão de tanto de pele quanto de cérebro? E se o Eu, definido agora como Eu-pele, tivesse uma estrutura de envelope? (...) O cérebro e a pele são seres de superfície, a superfície interna (em relação ao corpo tomado em seu conjunto) ou córtex estando em relação com o mundo exterior pela mediação de uma superfície externa ou pele, e cada uma dessas cascas comportando pelo menos duas camadas: uma protetora, a mais externa, e outra, sob a precedente ou nos seus orifícios, suscetíveis de recolher informação, filtrar mudanças. (ANZIEU, 1989, p. 24).

Pensar a segunda pele como esse elemento visual que agrega reflexão e pesquisa se faz necessário justamente para compreender a pertinência de um objeto que possui um caráter paradoxal. Trazer à tona e dar visibilidade, por meio de peles em camadas, a seres que extrapolam aparências e não se deixam capturar por olhares distraídos, lança ao espectador um convite ao desvendamento, no trânsito constante do pensamento que percorre o profundo e o superficial das peles nos diversos processos cênicos.

Diretores e atores, em geral, são tomados por uma espécie de angústia em relação à visualidade de suas personagens, figuras e espetáculos, no que diz respeito à esperança de que seja criada para eles uma segunda pele-figurino que ajude a materializar e traduzir plasticamente suas ideias e criações. Desconfio de vestes cênicas que não nascem das

necessidades de seus intérpretes e criadores em processos criativos, a serviço da construção da obra artística como um todo.

Que segunda pele é essa, então? Pele cenografia; pele maquiagem; pele iluminação; pele adereço; pele objeto de cena? Pensando que se trata de uma pele plural, podemos aproximá-la e dialogar com o "*design* de aparência de atores" sugerido por Adriana Vaz Ramos, que amplia o termo figurino:

> (...) a aparência de um ator pode ser um grande instrumento de significação na construção de um espetáculo e, além disso, é frequente que a força expressiva da edificação de tal visualidade não se encontre apenas no figurino com o qual ele atua, sobretudo em determinados espetáculos contemporâneos. [...] Assim, termos frequentemente utilizados no meio profissional, como *figurino* ou *indumentária*, não são mais suficientes para expressar o percurso de nossas reflexões a esse respeito, pois não contemplam a visão sistêmica de linguagens que atuam na construção da informação emitida pela aparência de um ator em um espetáculo (RAMOS, 2013, p. 19-20).

E completa, corroborando a ideia de uma conformação processual, mais que um complemento na finalização do espetáculo.

> Apesar de a aparência de um ator em cena durante muito tempo não ter sido vista como um componente capaz de expressar significados em um espetáculo, e mesmo não havendo atualmente uma terminologia adequada que possibilite uma reflexão apurada a respeito de sua importância, pode-se dizer que, contemporaneamente, ela é organizada em complexas e inusitadas composições sígnicas. Diante da insuficiência expressiva da palavra *figurino*, cunhamos o termo *design de aparência de atores*. Pois entendemos que *design de aparência de atores* e *figurino* são dois modos diferentes de operacionalização da *caracterização visual*, ou seja, a linguagem que interage com os corpos dos atores e com os demais elementos cênicos para configurar de diferentes maneiras a aparência daqueles que atuam (RAMOS, 2013. pp. 21-22).

Ainda, segundo Ramos, o termo *figurino* está ligado à noção de uma competência técnica: um desenho em um livro de indumentária, que poderá vir a ser executado por uma boa costureira na recriação de uma vestimenta de época, por exemplo; ao passo que o *design* remete à ideia de projeto, um modo de ver, de sugerir e de imaginar, no qual tudo se

inscreve sob o corpo do ator em cena, criando significações visuais que dialogam com o todo da composição cênica. Isso vai além dos códigos das roupas e penteados, pois, um efeito de luz, uma projeção ou uma maquiagem aplicada ao corpo do ator possuem o mesmo poder de comunicar em cena.

No caso da pesquisa em andamento, é importante ressaltar que não se trata somente de uma questão de nomenclatura e ampliação do termo *figurino*, mas de pensar essa pele em processo como uma linguagem de caracterização visual aberta, sobretudo quando ela está a serviço da criação do ator. Trata-se de um trabalho processual e experimental bem maior que uma mera configuração de beleza para a estreia do espetáculo.

REFERÊNCIAS

ANZIEU, Didier. *O eu – pele*. São Paulo. Casa do Psicólogo, 1989.

ARAUJO, Antonio. *A gênese da vertigem: o processo de criação de o paraíso perdido.* São Paulo. Perspectiva: Fapesp, 2011.

BARBA, Eugênio; SAVARESE, Nicola. *A Arte Secreta do Ator*: Dicionário de Antropologia Teatral. Tradução de Patrícia Furtado de Mendonça. São Paulo: É Realizações, 2012.

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio*. São Paulo. Companhia das Letras, 1990.

FÉRAL, Josette; BERMINGHAM, Ronald P. *Teatralidade: a especificidade da linguagem teatral. French in Poetique*, Paris, p.347-361, sept. 1988. Tradução livre de Davi Oliveira Pinto (2002).

PAVIS, Patrice. *Dicionário de teatro*. Trad.: J. Guinsburg e Maria Lúcia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2003.

PERNIOLA, Mario. *Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo*. São Paulo. Studio Nobel, 2000.

RAMOS, Adriana Vaz. *O design de aparência de atores e a comunicação em cena.* São Paulo. Senac, 2013.

IMPULSOS E LIMIARES NAS ARTES DO CORPO

Carolina de Pinho Barroso Magalhães | UFOP

Mestranda em Processos e Poéticas da Cena Contemporânea, pós-graduada no curso de Aperfeiçoamento Profissional em Dança, pela PUC-MG; preparadora corporal, atriz-bailarina e performer. E-mail: caroldepinho@hotmail.com.

RESUMO: Este artigo desenvolve os conceitos de "impulso" e "limiar" como elementos de possíveis contribuições para os criadores das artes do corpo. Procura-se desenvolver cada um desses aspectos e relacioná-los entre si, por meio do diálogo entre autores da filosofia e das artes da cena.

PALAVRAS-CHAVE: artes do corpo; impulso; limiar.

A relação entre arte e vida, cada vez mais, tem se tornada íntima e imbricada nas artes do corpo. As linguagens da *performance*, da dança e do teatro têm ido além das fronteiras, baseando-se em um investimento, cada vez maior, do criador intérprete envolvido em um trabalho sobre si mesmo e em processos criativos que favorecem o corpo-memória a se desenhar em cena.

> Se falta enxofre à nossa vida, ou seja, se lhe falta uma magia constante, é porque nos apraz contemplar nossos atos e nos perder em considerações sobre as formas sonhadas em nossos atos, em vez de sermos impulsionados por eles. (Antonin Artaud)

Essa ruptura de fronteiras entre as linguagens, a favor de um potencial expressivo, já era preconizada por Artaud em suas dissertações sobre o teatro da crueldade:

> Seria inútil dizer que essa linguagem apela para a música, a dança, a pantomima ou a mímica. É evidente que ela utiliza movimentos, harmonias, ritmos, mas apenas enquanto podem contribuir para uma espécie de expressão central, sem proveito para uma arte particular. (ARTAUD, 2006, p.103)

Os pontos que unificam os processos criativos de tais linguagens envolvem, portanto, uma relação de desvelamento de si, do criador intérprete, em um acesso às memórias, aos impulsos e mesmo aos instintos que Nietzsche (2007) associa ao princípio dionisíaco. A vivência, em cena, de tais experimentações teria, segundo o autor, a potência de desfazer os limites entre o individual e o coletivo. Dessa maneira, o artista torna-se poroso para os devires de cada instante da cena-vida e amplia sua potência de afetar o espectador e ser afetado por ele. Nietzsche entende que "[...] a destruição do *principium individuationis* se torna um fenômeno artístico. O homem não é mais artista, tornou-se obra de arte: a potência estética da natureza inteira [...]". (NIETZSCHE, 2007. p. 32)

Tanto em Artaud quanto em Nietzsche, entende-se que esse processo favorece um afeto mútuo não apenas entre ator e espectador, mas também entre o criador e a política, a sociedade, a natureza, como nota-se no trecho abaixo:

> Essas ideias, que se referem à Criação, ao Devir, ao Caos, e que são todas de ordem cósmica, fornecem uma primeira noção de um domínio do qual o teatro se desacostumou totalmente. Elas podem criar uma espécie de equação apaixonante entre o Homem, a Sociedade, a Natureza e os objetos. (ARTAUD, 2006, p. 102)

Na radicalização dessa experiência, entende-se que mesmo a noção de identidade se dissolve nas relações do criador com o outro e com o espaço, como elementos da cena. O ator-bailarino-*performer* passa a perceber-se como um ser em contato, que altera suas subjetividades[1] com base nas passagens de afetos que se dão nas relações.

> A ausência de identidade, pelo contrário, desencadeia forças incontroláveis, abre o caminho a um contato com a vida em sua plenitude, à intuição da batida compulsiva, fundamento de todas as melodias do mundo "O teatro é a criativa dissipação de si na magia do instante", escrevia nos anos vinte Berthol Viertel. (DONATIELLO, 2006, p. 208)[2]

Nessa experiência, o criador se envolve em um processo de "descamar" as identidades fixas e dar passagem a novas e inesperadas subjetividades. "E não seria justamente o corpo do dançarino uma espécie de corpo dilatado num espaço ao mesmo tempo interior e exterior?" (GREINER, 2009, p.14). Um corpo-instinto é aquele que trabalha no que se chama "zona de risco", que não é um lugar da contenção e permanência, seja da dor, seja do prazer, mas um lugar da não negação, de encontro do desconhecido de si mesmo. Uma possibilidade de ser preciso nos desejos que

---

1 Em sua obra Cartografias Sentimentais, Suely Rolnik evoca o conceito de subjetividade por meio da consciência como algo mutável, construído por afetos. A palavra "afetar", nesse contexto, designa o efeito da ação de um corpo sobre outro, em seu encontro. A autora analisa o afeto e o desejo nas construções de subjetividades que, por sua via, interferem no contexto em que estão inseridas e sofrem interferências recíprocas. Rolnik analisa: "O que importa é que esteja sendo possível fazer passar os afetos. E, para isso, cada um só pode usar, é óbvio, aquilo que estiver ao seu alcance, misturando tudo a que tiver direito. Fazer passar os afetos: é isso que parece gerar brilho." (ROLNIK, 2006, p. 47)

2 L'assenza diidentità, per controscatena forzein controllabili, aprela via a un contato conla vitanella sua pienezza, all'intuizione de lbattito compulsivo fondamento diogni melodia del mondo. "Il teatro è creativa dissipazione disènella magia dell'istante", scriveva neglianni Venti Berthold Viertel. (Tradução da autora e do orientador Ricardo Gomes)

geram movimentos, do corpo em *amor fati* (amor ao destino), em um trabalho sobre si como instância mutável, por meio da escuta e dos contatos.

> Amor fati: seja este, doravante, o meu amor! Não quero fazer guerra ao que é feio. Não quero acusar, não quero nem mesmo acusar os acusadores. Que a minha única negação seja desviar o olhar! E, tudo somado e em suma: quero ser, algum dia, apenas alguém que diz Sim! (NIETZSCHE, 2012, p. 276)

É, portanto, um trabalho que se dá baseado em intensidades, instintos e impulsos. Uma busca pelo "corpo sem órgãos", proposto por Antonin Artaud e retomado por Deleuze & Guattari que dizem de um corpo em potência, que age não a partir das funcionalidades, de suas ações e órgãos, mas dos afetos que lhes transformam.

> Um CsO é feito de tal maneira que ele só pode ser ocupado, povoado por intensidades. Somente as intensidades passam e circulam. Mas o CsO não é uma cena, um lugar, nem mesmo um suporte onde aconteceria algo. Nada a ver com um fantasma, nada a interpretar. O CsO faz passar intensidades, ele as produz e as distribui num *spatium*ele mesmo intensivo, não extenso. (DELEUZE & GUATTARI, 1996, p. 12)

Tanto os processos criativos quanto a composição das partituras, coreografias e programas performativos que derivam desse entendimento se dão, portanto, com base nas necessidades e urgências de um corpo exposto, afetável e poroso.

> Uma peça em que não houvesse essa vontade, esse apetite de vida cego, capaz de passar por cima de tudo, visível em cada gesto e em cada ato, e do lado transcendente da ação, seria uma peça inútil e fracassada. (ARTAUD, 2006, p. 119)

A intensidade de tais criações, porém, não deixa de lado uma relação com a forma, a precisão e a técnica, que nelas é produzida, não em distinção, mas em simultaneidade com a espontaneidade, o inconsciente e o instinto. Nietzsche, em *O nascimento da tragédia* (2007), defende uma arte que se dá mutuamente pelo princípio dionisíaco: dos instintos, do caos e do ilimitado, e do princípio apolíneo: da estrutura, do limitado, do belo. Nas palavras do autor:

> Ao mesmo tempo, porém, desse fundamento de toda existência, do substrato dionisíaco do mundo, não deve penetrar a consciência do indivíduo humano senão precisamente na exata medida com a qual é possível ao poder transfigurador apolíneo triunfar por seu turno, de maneira que esses dois instintos de arte sejam obrigados a despregar suas forças numa proporção rigorosamente recíproca, segundo a lei de uma equidade eterna. (NIETZSCHE, 2007, p. 171)

As formulações de Deleuze dialogam com essa possibilidade de simultaneidade entre tais forças aparentemente opostas quando propõe uma "reversão do platonismo": "Partiríamos de uma primeira determinação do motivo platônico: distinguir a essência e a aparência, o inteligível e o sensível, a ideia e a imagem, o original e a cópia, o modelo e o simulacro." (DELEUZE, 1998, p. 262). Baseando-se em seus questionamentos, o autor indica a possibilidade de uma não contraposição, mas de uma coexistência dos contrários.

Esse entendimento vai ao caminho que guia as práticas artísticas aqui mencionadas, como se percebe no trecho abaixo do diretor Jerzy Grotowski do texto "Exercícios".

> Não estar divididos: é não somente a semente da criatividade do ator, mas é também a semente da vida, da possível inteireza. Tudo aquilo que vou dizer parecerá um paradoxo. Mas não é questão de paradoxos estilísticos; é, na verdade, tudo assim. Aqui nada acontece no plano lógico formal. (GROTOWSKI, 2007, p. 175)

Pode-se perceber na citação acima uma procura de simultaneidade nas relações entre a estrutura e a espontaneidade ou técnica e expressividade. "Espontaneidade e disciplina ao mesmo tempo. Isso é decisivo" (GROTOWSKI, 2007, p. 174). Nos estudos da *performance*, Eleonora Fabião define o programa performativo como uma maneira de estabelecer uma relação porosa entre a forma e as relações e devires que se dão a partir dela.

> O performer não improvisa uma ideia: ele cria um programa e programa-se para realizá-lo [...] Ao agir seu programa, desprograma organismo e meio. A inspiração para a inserção da palavra-conceito "programa" na teoria da performance vem do texto "Como Criar Para Si Um Corpo Sem Órgãos", de Gilles Deleuze e Félix Guattari, onde se propõe que o programa é "motor de experimentação" (Deleuze & Guattari, 1999, p. 12). Um

> programa é um ativador de experiência. [...] P*rogramas criam corpos* – naqueles que os performam e naqueles que são afetados pela performance [...] (FABIÃO, 2008, p. 237)

Quando o diretor Jerzy Grotowski desenvolve a via negativa de sua pesquisa com o Teatro Laboratório, as partituras de ações físicas passam a ser criadas pelo fluxo de impulsos de cada ator e de seu corpo-memória (que Grotowski difere da memória do corpo por estar esta última mais relacionada aos processos racionais, enquanto o corpo-memória é acessado a pelos processos do corpo e dos impulsos). Ludwik Flazsen, importante colaborador da pesquisa desse diretor, descreve um pouco a relação entre os impulsos e a partitura no trecho abaixo:

> O ato do ator compõe-se das reações vivas do seu organismo, da "corrente dos impulsos visíveis" no corpo. Todavia, para que esse processo orgânico não se desvie no caos, é necessária a estrutura que o canalize, a partitura composta do movimento e do som. (FLAZSEN, 2007, p. 30)

Durante grande parte de sua trajetória, Grotowski pesquisou maneiras de desbloquear o fluxo de impulsos dos atores com os quais trabalhava e de mantê-los vivos durante a realização da cena. "Em suma, não há receitas. Vocês devem encontrar as causas do obstáculo, do incômodo e, por fim, criar uma situação em que as causas [...] possam ser destruídas. O processo se liberará." (GROTOWSKI, 2007, p. 141)

Nesse processo, alguns dos obstáculos encontrados eram:

- "O desejo de evitar o Ato, de fugir do que deveria ser feito agora, hoje." De onde Grotowski retoma "A estrutura pode ser construída, o processo nunca. O Ato não pode nunca ser fechado, acabado." (idem, p. 180), dizendo da importância de o ator permanecer vivo, poroso e afetável tanto nos momentos de processo quanto em cena. (GROTOWSKI, 2007, p. 179)
- "Não estar dividido é a base para se aceitar. Não confiar no corpo de vocês quer dizer não ter confiança em vocês mesmos: estar divididos." (GROTOWSKI, 2007, p. 175)
- "[...] a motivação já implica uma certa premeditação, um ditame, um projeto, não necessário aqui e até mesmo danoso)."(GROTOWSKI, 2007, p. 174)

Dessa maneira, percebe-se que o trabalho com os impulsos pode também ser ludibriado por uma ilusão de controle de acesso a vias já conhecidas e, talvez, automatizadas de criação, bem como de um binarismo corpo/mente; forma/ impulsos, uma fuga do devir de cada instante. Baseando-se nisso, há o risco da normatização do gesto, de um fazer dentro do já conhecido, de uma subjetividade em que não mais permite a passagem de afetos. Nas experiências práticas, pode-se notar também como a "fuga do acontecimento" dificultaria tornar-se permeável aos afetos e permitir-se ser desconstruído a partir deles, deixar-se morrer e nascer a cada contato, ser outro e inesperado nas ações da cena.

Partindo de tais considerações, começa-se a suspeitar, por meio de leituras e práticas, da importância da vivência do limiar, de um espaço entre as possibilidades de desterritorialidade derivadas dele, como um dos caminhos de acesso a essa desconstrução e presença cênica. "[...] entre as margens dos detalhes passa agora o 'rio de nossa vida'". (GROTOWSKI, 2007, p. 174)

Cassiano Quilici dialoga com essas compreensões quando afirma que:

> [...] do mergulho nessa ausência, nesse "não querer agarrar nem rejeitar", brota uma singular disposição. A "presença" pauta-se então numa atitude desarmada, num corpo que não se defende dos fluxos que o atravessam, surgindo e desaparecendo incessantemente. [...] Ao mesmo tempo, ele deverá ser o mediador, aquele capaz de moldar a forma que acolhe o puro fluir silencioso. Ao ator cabe descobrir os modos do agir e estar junto às coisas a partir da intimidade com as dimensões profundas que se abrem também no seu próprio corpo. (QUILICI, 2006, p.4)

Fala-se, dessa forma, da experiência de uma certa suspensão, que tornaria possível ao instinto, ao impulso, à necessidade se deixarem surgir. "[...] um esvaziamento que aí, diante de mim, diz respeito ao inevitável [...]" (DIDI-HUBERMAN, 1998, p. 37)

Para compreender melhor essa experiência, recorre-se aos estudos de Jeanne Maria Gagnebin acerca do limiar em Walter Benjamin. A autora entende que o limiar na obra desse autor seria um espaço "entre": de diluição de fronteiras, relacionado aos ritos de passagem, um espaço de vivência das dualidades e de desconstrução do já programado. Walter Benjamin afirma que a contemporaneidade tornou-se pobre em vivên-

cias do limiar devido ao abandono dos ritos de passagem. Essa ruptura poderia gerar uma tendência à criação de fronteiras, classificações apressadas e normatizações. Gagnebin define o limiar como:

> [...] essa zona intermediária à qual a filosofia ocidental opõe tanta resistência, assim como o chamado senso comum também, pois, na maioria das vezes, preferem-se as oposições demarcadas e claras (masculino/feminino, público/privado, sagrado/profano, etc.), mesmo que se tente, mais tarde, dialetizar tais dicotomias. (GAGNEBIN, 2010, p. 15)

A autora compreende que "atravessar" um limiar seria "deixar um território estável e penetrar num outro" (idem, p. 16), e a possibilidade de vivenciá-lo refere-se à potência de "reconquistar para o pensamento os territórios do indeterminado e do intermediário, da suspensão e da hesitação, e isso contra as tentações de taxinomia apressada, que se disfarçam sob o ideal de clareza" (GAGNEBIN, 2010, p. 16-17). Assim, Gagnebin afirma que:

> Então, nossa dificuldade moderna, assinalada por Benjamin, em ainda conhecer e viver experiências liminares, Schwellenerfabrungen, teria se transformado numa incapacidade muito mais aterrorizante: a de não ousar mais experimentar nem a intensidade da vida nem a dor da morte e seguir vivendo num limiar de indiferenciação e de indiferença, como se essa existência administrada fosse a vida verdadeira. (GAGNEBIN, 2010, p. 23)

A autora recorda a literatura de Kafka, como exemplo de um espaço onde se vive de limiar em limiar, corredores, salas de espera, "correndo o risco de esquecer o alvo desejado" (GAGNEBIN, 2010, p. 19); bem como da experiência dos judeus em campos de concentração. Recorda-se da obra "Crime e Castigo", de Dostoievski, da angústia e expectativa de seu protagonista ao longo de toda a obra, parecendo prendê-lo em um ato passado, ou no possível ato futuro da prisão, mesmo estando fora de ambos.

Dessa forma, parece que o intérprete criador necessita resgatar a vivência da experiência do limiar, como forma de tornar possível o acesso aos impulsos, ao surgimento do novo, ao ato necessário, fora do automatismo ou normatização. "O verdadeiro significado do limiar não está no término de uma experiência passada ou na transição necessária para

uma realização futura, mas no momento da presença total de si mesmo." (GAGNEBIN, 2010, p. 20)

Da mesma maneira, o impulso contribui para a experiência de liminaridade, transformando essa desconstrução em ação necessária, trazendo então a permeabilidade entre o dentro e o fora, ao possibilitar o compartilhamento de experiências individuais que se tornam, também, coletivas, arquetípicas e dissolvidas no todo.

REFERÊNCIAS

ARTAUD, Antonin. *O teatro e seu duplo*. Trad. Teixeira Coelho; revisão da tradução Monica Stahel. 3. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

BENJAMIN, Walter. *Passagens*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2006.

DELEUZE, Gilles. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1998.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Felix. *Mil platôs*: capitalismo e esquizofrenia. v. 3. São Paulo: Editora 34, 1996.

DIDI-HUBERMAN, Georges. A inelutável cisão do ver. In: *O que vemos e o que nos olha*. Trad. Paulo Neves. São Paulo: Editora 34, 1998.

DONATIELLO, Luca. Um attore assente. In: TAFURI, Clemente; BERONIO, David. *Teatro Akropolis*. Testimonianzericercaazioni. Volume Secondo. Akropolis Libri, 2006.

FABIÃO, Eleonora. *Performance e teatro*: poéticas e políticas da cena contemporânea. In: *Revista Sala Preta*, do PPGAC-ECA/USP. São Paulo: ECA/USP, n. 8, 2008.

FLASZEN, Ludwik. De mistério a mistério: algumas observações em abertura. In: GROTOWSKI, Jerzi; FLASZEN, Ludwik; BARBA, Eugênio; org. POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata. *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva: SESC SP; Pontedera, IT: Fondazione Pontedera Teatro, 2007.

GROTOWSKI, Jerzi; FLASZEN, Ludwik; BARBA, Eugênio; org. POLLASTRELLI, Carla; MOLINARI, Renata. *O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969*. São Paulo: Perspectiva: SESC SP; Pontedera, IT: Fondazione Pontedera Teatro, 2007.

GAGNEBIN, Jeanne Marie. Entre a vida e a morte. In: OTTE, Georg; SELDMAYER, Sabrina e CORNELSEN, Elcio (org.). *Limiares e passagens em Walter Benjamin*. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.

GREINER, Christine. A revolta da carne no Japão e no Brasil. In: *Anais da V Reunião Científica da ABRACE* - Associação Brasileira de Pesquisa e Pós-Graduação em Artes Cênicas; Brasília, DF: CNPq, 2009.

NIETZSCHE, Friedrich. *A gaia ciência*. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

_____. *O nascimento da tragédia*. 1. ed. São Paulo: Editora Escala. 2007.

ROLNIK, Suely. *Cartografia sentimental*: transformações contemporâneas do desejo. Porto Alegre: UFRGS, Sulina, 2006.

QUILICI, Cassiano S. *A experiência da "não-forma" e o trabalho do ator*. São Paulo: PUC-SP – UNICAMP, 2006.

PALHAÇO: O LOUCO POETA DO RISO

Eduardo Dias dos Santos | UFOP

Palhaço e ator formado pelo Curso Livre de Atores do Instituto de Filosofia, Artes e Cultura (1998) e licenciado em História pelo Instituto de Ciências Humanas e Sociais, ambos da UFOP (1998); atuante profissionalmente na área artística desde 2000; autor e coautor de textos para teatro; diretor de espetáculos teatrais e circenses; gestor do Centro Cultural e Educacional Paço do Mestre onde desenvolve o projeto Teatro comunitário para jovens da cidade; atualmente trabalha como arte-terapeuta no Centro de Atenção Psicossocial da Secretaria de Saúde, em Mariana, MG. E-mail: ppgac@ufop.gov.br

RESUMO: O presente artigo promove um diálogo entre as leituras e as discussões realizadas em minha pesquisa de mestrado, em andamento, *Atrás do nariz vermelho: concepção e percepção de um palhaço brasileiro*, com o intuito de traçar um caminho analítico para uma definição do conceito de Palhaço.

PALAVRAS CHAVE: palhaço; máscara; riso.

O palhaço é o ser impensado que pulsa da menor máscara do mundo: o *nariz* (de cabaça, de látex, de espuma, de chicletes ou de qualquer outro material). Essa máscara de tantos significados é que torna o artista tão presente. A presença é fundamental no trabalho do palhaço, ou seja, é quase impossível que ele passe despercebido. Quando ele chega, causa um espanto, é um histrião[1] que atrai todos os olhares. Esse primeiro momento precisa perdurar o quanto for necessário ou enquanto o palhaço estiver em cena com o propósito de fazer rir. O riso acompanha o palhaço e é a sua forma de estar no mundo.

Segundo o filósofo Henri Bergson, não há comicidade fora daquilo que é propriamente humano.

> [...] os filósofos definem o "homem é um animal que sabe rir" [...] Poderiam também tê-lo definido como um animal que sabe fazer rir, pois, se algum outro animal ou um objeto inanimado consegue fazer rir, é devido a uma semelhança com o homem, à marca que o homem lhe imprime ou ao uso que o homem lhe dá. (BERGSON, 2002, p. 2)

O escritor Millôr Fernandes nos brinda com esta frase: "o homem é o único animal que ri e é rindo que ele mostra o animal que é" (Cf. CASTRO, 2005, p. 15). A principal função do riso é nos recolocar diante da nossa mais pura essência: somos animais e conscientes de que um dia teremos nosso irremediável encontro com a morte.

> [...] o riso não é uma escapatória: é uma maneira de enfrentar as coisas, de se situar, de se afirmar diante das ameaças da incongruência ou da insipidez de todos os horrores da vida cotidiana. (MINOIS, 1995, p. 612)

Sendo o homem esse animal que ri, que sabe fazer rir e, rindo, mostra o animal que é e, ainda, que possui a consciência de que um dia tudo o que é vivo morre, o palhaço se caracteriza por ser esse ser duplo. É a parte que possibilita ao homem estar no mundo por meio do riso, não como uma fuga e sim como uma forma de brincar com a própria morte. Não enfrenta a morte para tornar-se um ser indestrutível, mas para

1 Palavra derivada do etrusco, cujo latim é *histrione*. No antigo teatro romano, era o nome dado aos mimos, jograis ou comediantes que representavam as farsas. Também sinônimo de ator. (VASCONCELLOS, 2009, p. 129)

viver. Seja com o riso angelical do humor, seja com o riso diabólico da ironia, o palhaço coloca o homem diante de sua finitude.

O palhaço está a serviço de vários tipos de riso, indistintamente. Isso incomoda e fascina. Em um mesmo tempo e em tempos distantes, faz-se necessário destacar aqueles que deixaram a sua marca, como o brilhante Biribinha (Teófanes Silveira), a terna palhaça Jasmim (Lily Curcio) e o doce palhaço Carequinha (George Savalla Gomes 1915/2006).

O provocador bufão italiano Leo Bassi nos diz:

> A partir do momento que algo faz alguém rir, isso é mágico, é sagrado. É algo que vai acima do bem e do mal, é algo instintivo, natural, da mesma maneira que o sexo é sagrado e precisa ser respeitado. (BASSI. Correio Braziliense, 31/05/2015)

Necessitamos tanto da ternura que nos faz suspirar quanto da força de um riso que incomoda, que nos leva ao questionamento e nos faz pensar. Essa relação do riso com o palhaço, nos dias atuais, é interesse crescente no estudo e prática da palhaçaria. Segundo o historiador francês George Menois: "É isso que faz sua riqueza e fascinação ou, às vezes, seu caráter inquietante". (MINOIS, G. 2003).

Howard Bloch corrobora essa afirmação:

> [...] o riso é um fenômeno liminar, um produto das soleiras, [...] o riso está a cavalo sobre uma dupla verdade. Serve ao mesmo tempo para afirmar e para subverter. (Citado por MINOIS, G. 2003)

Se o riso perpassa pela história de todas as civilizações: antigas, modernas e contemporâneas, o palhaço será seu mais fiel escudeiro. Ele não é apenas bonitinho, bonzinho, ele também é feio, cruel e indesejável. O palhaço expõe o que é mais íntimo e estranho do ser humano e, por isso, causa tanto pavor nos iniciantes e em muitas crianças.

A menor máscara não se esconde, ela se revela. O palhaço é o duplo do artista, e esse arquétipo é pensado desta maneira:

> [...] a representação psicológica da vida instintiva explica o aspecto universal de padrões de comportamentos, tal como o esqueleto que confere estrutura a base do corpo. (RAMOS & MACHADO JR., 2014, p. 52)

A figura do palhaço se prima pela busca de si mesmo e é, através do mergulho na máscara, que o torna ainda mais singular, e essa singularidade emerge como simulacro ao reverter o platonismo:

> [...] O simulacro não é uma cópia degradada, ele encerra uma potência positiva que nega tanto o original como a cópia, tanto o modelo como a reprodução. (DELEUZE, 1974, p. 267)

O palhaço é esse ser sempre em construção que habita o artista e, por meio dele, faz emergir experiências únicas, tornando-se um simulacro no qual cada artista percorre seu próprio caminho, criando, assim, o palhaço:

> [...] é nos olhos do palhaço que surge esse reflexo, o espelho, através do qual vemos o seu interior e tornando-se nosso espelho, refletindo a nós mesmos. (JARA, 2000, p. 73)

Essa potência que sai e vem habitar outra realidade (a nossa) reflete não só como somos, mas, principalmente, em quem nos transformamos: figuras grotescas, distorcidas e risíveis. O que não é, em suma, algo degradado, mas uma diferença positiva pela qual se pode tomar consciência do que somos e retornar ao mundo pela necessidade de subversão: fazer do fraco, o forte; do feio, o bonito; do impensável, o pensável.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar, gostaria de mencionar dois números indispensáveis: um do palhaço Tililingo (Hugo Possolo) e outro do mestre palhaço Biribinha (Teófanes Silveira). O primeiro refere-se ao espetáculo *Bem debaixo do seu nariz*, no momento em que o ator veste um nariz vermelho de plástico e bate com o rosto no chão quebrando o de plástico e avermelhando o seu próprio nariz. O segundo, no espetáculo *Palhaçada musicada*, em que a entrada de um bêbado interrompe o artista no sagrado picadeiro, fazendo toda a plateia rir e, numa presepada combinada, os seguranças vão para expulsá-lo, e o louco inconveniente se revela como o palhaço do espetáculo, indo ao picadeiro e sendo questionado pelo seu estado de embriaguez e decadência. Como resposta, ele retira do bolso apenas

o que lhe sobrou de seu ébrio destino: um nariz vermelho. Um silêncio toma conta da plateia e percebem-se os olhos marejados de emoção.

Analisando rapidamente os números, o primeiro sugere uma indignação do artista diante da banalização da máscara, e o outro se constata claramente com a crítica aos hipócritas que, com suas condutas elegantes e civilizadas, não aceitam o outro que está fora de seus padrões de normalidade. Ao mesmo tempo, concebe ao nariz um valor incomensurável com a essência do palhaço, com a capacidade de emocionar e de transformar lágrimas em sorrisos e com a finalidade de espalhar o afeto e a alegria.

Pude confirmar essa ideia quando assisti à apresentação do palhaço Biribinha, pela segunda vez, no *Festival de Palhaços*, em Mariana, promovido pelo *Circovolante*. Sabendo o que iria acontecer, observei atentamente o público. As pessoas ficam realmente incomodadas com o louco/bêbado que invade a cena, como se ele estivesse no lugar errado atrapalhando a apresentação do artista. Esse número, de forma primorosa, demonstra a relação que o palhaço possui com a marginalidade. O artista era o bêbado, o louco que estava na plateia. Com sua zombaria, foi capaz de trazer à tona a alegria e a indignação, fazendo emergir das sombras a diferença pela própria diferença. O palhaço então, na sua marginalidade, vagueia ao sabor das experiências, possui em si a junção do poeta e do louco apresentada por Foucault:

> O poeta faz chegar à similitude até os signos que a dizem, o louco carrega todos os signos com uma semelhança que acaba por apagá-los. [...] estão ambos nessa situação de "limite" – postura marginal e silhueta profundamente arcaica – onde suas palavras encontram incessantemente seu poder de estranheza e o recurso de sua contestação. Entre eles abriu-se o espaço de um saber onde, por uma ruptura essencial no mundo ocidental, a questão não será mais a das similitudes, mas a das identidades e das diferenças. (FOUCAULT, 1985, p. 65)

Essa ruptura a que se refere o autor é onde vive o artista em seu ofício com seu duplo ser: o palhaço. Esse poeta/louco que cria mundos imaginários, cuja presença estabelece um vínculo direto com o real, provocando a transformação social, esse desajuizado capaz de descortinar o véu das relações humanas, expondo os defeitos de quem é socialmente respeitado, como, por exemplo, ao dizer que a polícia está na rua para

proteger o governador, ou que o prefeito gosta tanto da cidade que mora quanto a que está a 300 km dela ou, ainda, quando joga uma torta na cara do prefeito em praça pública. Essas ações verídicas foram protagonizadas, respectivamente, por Tico Bonito, no Festival em Cascavel, no Paraná; por mim, na cidade de Buenópolis, Minas Gerais, e por Leo Bassi, em Montreal, no Canadá. Todas elas terminaram em repressões: duas em detenção e uma em um interrogatório, permeado por tortura psicológica. Por situações como essas, o palhaço, em suas árduas jornadas de espalhar a alegria e de proporcionar o pensar crítico, exprime aquilo que muitos pensam, mas não têm coragem de expressar publicamente. É essa coragem que fortalece esse louco poeta do riso – o Palhaço.

REFERÊNCIAS

BERGSON, Henri. *O riso*: ensaio sobre a significação da comicidade. Trad. Ivone Castilho Benedetti. São Paulo: Martins Fontes, 2001. 152p.

DELEUZE, G. *Lógica do sentido*. São Paulo: Perspectiva, 1974. 331p.

MACIEL, Nahima. Leo Bassi, fundador da Igreja Católica e um dos bufões mais provocadores. Correio Braziliense. [online] http://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/diversao-e-arte/2015/05/31/interna_diversao_arte,485054> acessado em 31 de março de 2016.

FOUCAULT, M. *As palavras e as coisas*: uma arqueologia das ciências humanas. São Paulo: Martins Fontes, 1985. 536p.

JARA, Jesús. *El Clown, um navegante de las Emonciones*. Sevilla: PROEXDRA, 2000. 189p. (Coleccion Temas de Educación Artística.)

MINOIS, George. *História do riso e do escárnio*. São Paulo: Editora Unesp, 2003. 654p.

VASCONCELLOS, Luiz Paulo. *Dicionário de teatro.* Porto Alegre: L&PM, 2010. 288p.

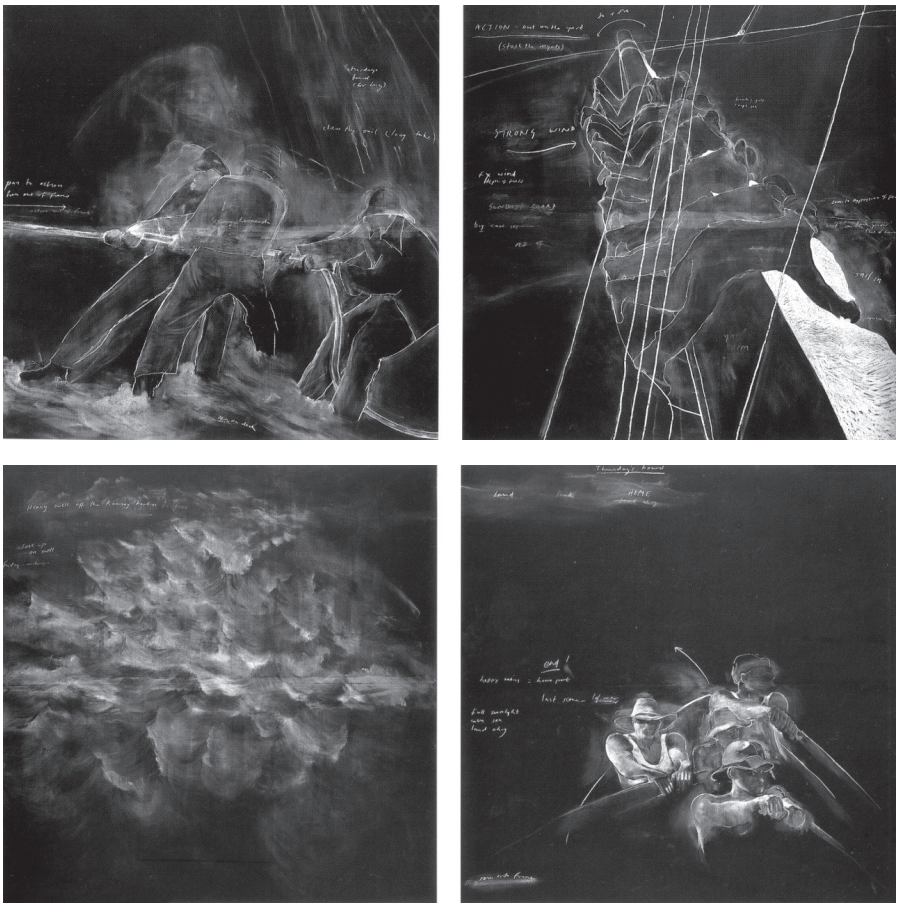
INTERMITÊNCIAS DA IMAGEM

Rodrigo Freitas | UFMG

Graduado em Artes pela Universidade Federal de Minas Gerais com formação em pintura (2006) e em gravura em metal (2008); mestre em Artes pela mesma instituição (2011) e, atualmente, doutorando no programa de pós-graduação dessa universidade. Experiência na área de Artes, com ênfase em Pintura. E-mail: rodrigofreitasrodrigues@gmail.com

RESUMO: Este texto investiga as relações entre imagem e tempo com base em alguns trabalhos da artista inglesa Tacita Dean, cujo desenho se vê atravessado por temporalidades outras, resultantes de vários meios de criação e difusão da imagem, como a fotografia, o cinema e a própria pintura. Quando a imagem desliza por diferentes meios, cria-se uma brecha na percepção linear do tempo, pois, nesses deslocamentos, ela carrega consigo resquícios de outra temporalidade, de outro meio, tornando-se, portanto, uma constelação de tempos heterogêneos. Para além do diálogo que as obras possam estabelecer com outros meios de pensamento (cinema, fotografia, pintura), a própria imagem, por mais antiga que seja, sempre reconfigura o presente no qual se apresenta. Diante dela, somos confrontados com uma memória que nos antecede e com uma possibilidade de futuro que, também, nos ultrapassa. Na tremulante presença da imagem, o que se apresenta é o nosso próprio desaparecimento. Esta é a abertura dilacerante, diante da qual, inevitavelmente, estamos, também, diante do tempo.

PALAVRAS CHAVE: Tacita Dean; imagem; tempo.



Tacita Dean. *The Roaring Forties II, IV, VI* e *VII*. Giz sobre quadro negro. 240 x 240 cm. 1997.

Parecia ser o mar, e era o mar que fluía na superfície negra daqueles grandes quadros. Sete ao todo, dispostos, lado a lado, pelas paredes de uma ampla sala, como se fossem as páginas abertas de alguma epopeia ou talvez fragmentos de uma sequência cinematográfica. Um olhar mais atento, porém, revelava que aquelas imagens não criavam nenhuma narrativa, pelo menos não no sentido linear, como de início se poderia supor. Havia, entre aqueles desenhos, algo desconcertante, inapreensível como o próprio mar. Apesar da escala monumental daqueles quadros negros, que transbordavam as proporções humanas, reverberavam, nos traços feitos de giz, uma fragilidade aterradora, assinalando a impermanência de tudo. A imagem treme ou trememos diante dela? Cabe então perguntar: O que se esconde sob as ondas desse outro mar, desenhado no fluxo de gestos que marcam o suporte, mas que também apagam e borram os limites da imagem? Qual é o tempo que faz fluir as superfícies encrepadas das águas feitas de giz? Em que tempo se encontra a imagem diante de nossos olhos? Estaria no pretérito da lembrança ou no presente em suspensão da narrativa? São essas as perguntas que nos atingem como flechas, quando nos colocamos diante do oceano que é a imagem.

Nos quadros da artista inglesa Tacita Dean, o desenho se faz em ato, repetindo os fluxos e os refluxos dos mares, cujas ondas, durante a noite, espraiam inquietas pelas areias brancas e depois arrastam tudo o que encontram para as profundezas sem rosto. Ficam as marcas da espuma espessa, como os apagamentos do desenho. Assim também nos perdemos nesse mar desdobrado sobre o quadro negro, como a própria superfície do oceano. Vemos, então, como se um facho de luz iluminasse na noite escura as águas agitadas pela tempestade, a insólita aparição de algumas palavras, que reiteram, ao mesmo tempo em que transtornam, aquilo que vemos: "*heavy swell of the roaring forties*", "*strong wind*", "*long take*", "*close up on swell*", "*cut to angry sea*". A artista escreve sobre o desenho como se fizesse as marcações de uma cena, anotando os cortes e os direcionamentos de câmera em um *storyboard* improvável. A palavra abre o vazio da imagem a outras paragens. Nesses desenhos, as referências ao cinema, à fotografia e à própria história da pintura, de alguma forma, emergem pelas marcações de plano ou mesmo pela maneira de apresentação do trabalho, que sugere os desdobramentos tem-

porais do fotograma. O fato de eles serem imagens desenhadas sobre um fundo negro, invertem-se os procedimentos tradicionais da pintura, além de revelar uma maior proximidade com a latência própria da fotografia. Como se fossem imagens em negativo, ou fotogramas de algum filme antigo, o desenho se faz luz na escuridão do subjétil.

Este trabalho se abre num grande espaço de jogo, em que as imagens, pela sua própria migração e perversão, se apresentam iluminadas pela luz emanada delas mesmas, por todos os lados e por todos os meios. Luz intensa que ofusca as fronteiras entre cinema, fotografia, pintura e desenho, para afirmar a imagem em sua capacidade de alternância, de sobreposições, de entrecruzamentos e, também, de apagamentos vários. O prazer com a imagem emana nesse trabalho tão singelo e tão complexo ao mesmo tempo, realizado com a leveza do traço feito a giz sobre um quadro negro. Entretanto, esses materiais mais elementares bastam para fazer surgir o mistério inapreensível das imagens, que nos seduzem não só pelo que nos fazem pensar, mas também pela capacidade de se enganarem umas às outras, de serem tudo e nada simultaneamente, uma *mentira brilhante*. (BLANCHOT, 2005, p. 255)

Essa insolente extravagância sempre pertenceu às imagens que jamais permaneceram cativas, idênticas a si, estanques, mas flutuando sempre no fluxo de um movimento sobrevivente que as faz evadir de novas técnicas de transposição. Cada um desses deslocamentos carrega consigo resquícios de outro tempo, de outro meio, e faz com que uma imagem, a cada nova aparição, seja o atravessamento de tudo, uma constelação temporal no instante mesmo em que aparece. É nesse sentido que, diante do trabalho em questão, vemos a irradiação da imagem através do quadro negro, pois não se trata de um desenho construído com base em uma fotografia, tampouco de uma fotografia dissimulada no quadro, mas da imagem, apreendida no intervalo entre a fotografia e o desenho.

Nesse cenário de sonho, a imagem nasce imersa numa complexa trama de tempo, como o mar, anterior a nós. Na praia, a treva é densa, e o mar que não vemos ulula sua voz sem consolo enquanto alguns homens tentam arrastar a embarcação para a segurança da terra firme. Eles se esforçam segurando a grossa corda de marinheiro, feita com um traço largo de giz. Como uma fotografia borrada, que registra os movimentos de um corpo numa impressão fantasmática, esse desenho

guarda as marcas de um deslocamento, do tempo que passa. Apagamentos vários e sobreposições de linhas e manchas insinuam múltiplas temporalidades na superficie gráfica, denunciando uma duração para além de qualquer instante. A ação de arrastar um barco de volta para a praia, se torna pretexto para falar do tempo que atravessa a imagem e se deixa impregnar no suporte, revelando os rastros de um gesto extinto, mas presentificado pela potência da imagem. No desenho, o então do passado e o aqui do presente se sobrepõem como dois agoras, numa simultaneidade de instantes anacrônicos no curso de uma duração, ao afirmar o tempo da imagem, "que não está *fora* do tempo, mas que se experimenta como um *exterior*, sob a forma de um espaço, esse espaço imaginário onde a arte encontra e dispõe seus recursos"[1]. Assim, esse outro mar revela o acontecimento que ocorreu, mas pela imagem, continua a ocorrer incessantemente em sua superfície. Acontecimento que transita entre os apagamentos e as afirmações de cada linha, de cada gesto, em cada figura que empreende uma força descomunal para resistir aos vendavais da imagem e, sempre na iminência do desaparecimento, rasgam a trama do tempo.

Nesses deslocamentos, cinema, fotografia e pintura se desfazem para deixar emergir a imagem, por meio de um desenho que não existe mais sozinho, mas povoado e atravessado por mil exteriores, presentes e futuros. Liquidez do traço e dos meios para falar de um mundo também líquido. Esses quadros não representam o mar; eles são o próprio mar, as ondas revoltas, as rajadas de vento, o balanço da embarcação, a vastidão da noite. Não são imagens fixas, mas transitórias, inclusive em sua existência material. Fluem e deixam fluir. Cada quadro, por ser fruto de um instantâneo fotográfico, em vez de suprimir o movimento do primeiro acontecimento, intensifica e amplia o movimento da imagem por meio de seus suportes sucessivos e do diálogo que estabelece com outros meios e procedimentos, como no caso o cinema, a história da pintura e também a escrita que existe de forma intrincada nesses desenhos. Eis que surge a imagem como um lugar de passagem, povoada e nômade, aberta a tantos acontecimentos que a perseguem. É esse o espaço de jogo no qual se integram múltiplas técnicas para serem ampliadas,

1 BLANCHOT, 2005, p. 17.

multiplicadas, desestabilizadas e constantemente colocadas em risco, pois a imagem não fixa nada, mas abre tudo ao exterior movediço.

Para além do diálogo que esses desenhos estabelecem com outros meios de pensamento: cinema, fotografia, pintura – procedimento esse que torna mais complexo o entendimento temporal do trabalho –, a própria imagem, por mais antiga que seja, sempre reconfigura o presente no qual se apresenta. Diante dela somos confrontados com uma memória que nos antecede e com uma possibilidade de futuro que também nos ultrapassa. Na tremulante presença da imagem, o que se apresenta é o nosso próprio desaparecimento. Essa é a sua abertura dilacerante, diante da qual, inevitavelmente, estamos também diante do tempo.

Quando o tempo se metamorfoseia no espaço imaginário, as coisas perdem seu primeiro aspecto de coisas, para se colocarem lado a lado, convertidas numa mesma substância, nas vastas superfícies reluzentes da imagem. A primeira metamorfose é a do tempo, que arrasta o presente em que ela parece ocorrer "para a profundeza indefinida onde o 'presente' recomeça o 'passado', mas onde o passado se abre ao futuro que ele repete, para que aquilo que vem volte sempre, e novamente, de novo"[2]. Nesse ritmo intermitente de aparição e desaparecimento da imagem, o outrora e o agora estão intimamente ligados pela continuidade densa e substancial da obra. Movimento profundo e vertiginoso, no qual se entrecruzam os mais variados tempos.

O encontro com a imagem, *trama singular de espaço e tempo* (BENJAMIN, op. cit. DIDI HUBERMAN, 2011, p. 147), é sempre marcado por uma volta, um retorno que, contudo, nunca é idêntico. Nesse ir e vir sem fim, é a própria obra que se movimenta em direção a ela mesma, em direção ao imaginário, se fazendo enquanto acontece, em uma circularidade que exprime o ritmo de infinitas variações, no qual o alto e o baixo, o passado e o presente se revezam. Entretanto, essa rotação é sem trégua e, quando a imagem traz um passado real para o fulgor de seu presente instantâneo, acaba por suspender o próprio presente, retirando-o de si mesmo e, quanto ao passado, desloca-o de sua realidade determinada. Nessa esfera, os pontos são móveis, vão e voltam da superfície à profundidade oculta do centro, cintilando na duração do imaginário. A navegação da

2 BLANCHOT, 2005, p. 23.

obra é, pois, de outra natureza, mas nos arrasta igualmente para o longínquo, para o indeterminado, onde tudo se apresenta e se apaga. Nessa flutuação marcada simultaneamente pela presença e pela ausência, as imagens se arrastam no tempo, se atravessam e se sobrepõem num ritmo lento e infatigável, como as ondas, cujo movimento da superfície é acompanhado por um deslocamento em profundidade, denso e volumoso, que faz emergir as temporalidades anacrônicas.

A trapaça de Crowhurst[3] não lhe salvou a vida, nem o livrou do encantamento fatal daquela *outra* navegação, pelo contrário, inscreveu-o no movimento sem volta em direção ao canto de sua própria ficção. Direção essa, que desenraizada, está aquém ou além de qualquer centro e tem no desaparecimento a sua única possibilidade. Ele precisou sucumbir nas águas para que sua narrativa pudesse finalmente emergir a nadiômena, tremulante como a crista das ondas. Sua obra consistiu em "fazer do tempo humano um jogo e, do jogo, uma ocupação livre, destituída de todo interesse imediato e de toda utilidade, essencialmente superficial e capaz, por esse movimento de superfície, de absorver todo o ser"[4], narrando-se a si mesma. Porque a narrativa – e em sentido ampliado a imagem – não é o relato de um acontecimento, mas o próprio acontecimento, já que a ação que ela presentifica é, segundo Blanchot, a da metamorfose. Podemos pensá-la então como o desejo de dar a palavra ao tempo, pois é o tempo cotidiano o que faz avançar o romance. A narrativa em si, se desdobra em *outro* tempo, naquela outra navegação que é a passagem do canto real ao canto imaginário, como nos diria Blanchot. Nesse encontro, reside toda ambiguidade da imagem que vem, portanto, da ambiguidade do tempo. É ela que possibilita a fascinante experiência de algo que está presente como imagem, embora essa experiência não pertença a nenhum presente, e até mesmo destrua o presente no qual se insere. Assim, se desdobra o tempo na imagem, ao fazer do acontecimento memória e da memória, imagem.

O que Crowhurst nos conta em seus diários e aquilo que Tacita Dean nos apresenta em imagens é, duplamente, a abertura de um movimento infinito em direção ao encontro do acontecimento que toca o presente e anuncia um conto ainda por vir. Entretanto, esse encontro inapreensível

3 Veja as obras de Tacita Dean acerca de Crowhurst.
4 BLANCHOT, 2005, p. 7.

não pode ser tornado presente, pois está sempre afastado do tempo e do espaço nos quais se afirma.

Na odisseia de Donald Crowhurst, contemplamos a aparição da imagem em sua inapreensível presença e nos deparamos com o "tempo da ausência de tempo", como propõe Blanchot. Talvez tenha sido a radicalidade dessa narrativa que seduziu Tacita Dean à realização de *Desaparecimento no mar* e *Teignmouth Electron*. A obra de Dean se ocupa, precisamente, do limiar entre acontecimento e narração, do encontro entre o acontecimento e a sua imagem. O que resulta desse trabalho intenso e silencioso é um presente em suspensão, no qual nada parece ocorrer.

O que vemos então não é a coisa em si, mas a sua distância. O ato de ver a distância implica uma diferença essencial, fundadora da própria condição da imagem, que é precisamente a de tornar a coisa presente pelo fato de ter desaparecido, por estar distante. Entretanto, como esclarece Blanchot, aquilo que retorna não será jamais a coisa em sua materialidade objetal e sim sua "semelhança descarnada". Eis então que a imagem surge livre das amarras da tradição platônica e pode, finalmente, emergir do fundo do oceano ao qual esteve condenada como cópia degradada. Nessa versão, o objeto se perde, e a imagem se funda pelo distanciamento e pela ausência que lhe são próprios.

REFERÊNCIAS

BLANCHOT, Maurice. *O espaço literário*. Rio de Janeiro: Rocco, 2011.

_____. *O livro por vir*. São Paulo: Martins Fontes, 2005.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *Ante eltiempo*: Historia del arte y anacronismo de las imagines. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, 2011.

FOUCAULT, Michel. *Estética:* literatura e pintura, música e cinema. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2009.

DEAN, Tacita. *Tacita Dean*: a medida das coisas. São Paulo: IMS, 2013.

ROYOUX, Jean-Christophe. *Tacita Dean*. Londres/ Nova York: Phaidon, 2006.

O CARTAZ POLÍTICO: ARTE, DISPOSITIVO E DOCUMENTO

Rubens Rangel Silva | UFMG

Graduado em Design pela Universidade Federal de Minas Gerais, mestrando no Programa de Pós-Gradução em Artes pela mesma instituição, bolsista da CAPES, sócio-fundador do Estúdio Orbi Design e idealizador do Núcleo de Experimentação em Design e Ilustração (NUDI).
E-mail : rubensrangelbhz@gmail.com

RESUMO: Em junho de 2013, o cartaz político teve grande importância e participação nas manifestações que tomaram as ruas das cidades brasileiras, também conhecidas como Jornadas de Junho. Nesses atos, percebeu-se significativa presença da mídia cartaz como ferramenta de expressão e de propagação de ideias. Isso porque o cartaz dialoga rapidamente com as pessoas e o ambiente urbano, acompanhando o desenvolvimento das relações sociais, culturais, econômicas, políticas e tecnológicas. Ele pode refletir o pensamento de uma determinada época, elevando seu valor histórico e estético como disseminador de importantes movimentos. Os cartazes políticos fomentam a memória visual e sociocultural de seus países e são documentos históricos que contribuem para a criação de uma identidade individual e coletiva.

PALAVRAS-CHAVE: cartaz político; Jornadas de Junho; dispositivo.

Ao direcionar nossa atenção para as diversas vozes das manifestações brasileiras de junho de 2013, também conhecidas como Jornadas de Junho, os temas da fragilidade social vêm de imediato à tona: mobilidade urbana, saúde, educação, segurança pública, políticas inclusivas, etc. Isso pode ser observado nas reivindicações e nas palavras de ordem dos atos daquele ano, entretanto, não me limitarei à objetividade dessas demandas. Interessa-me mais escarafunchar em um lugar mais subliminar e subjetivo, onde a expressão é despudorada e espontânea, onde a emoção e o humor eclodem, onde a raiva e o sarcasmo se manifestam, onde o ato se passa como linguagem, como documento e como manifesto histórico, político e visual e, também, onde os valores partilhados derivados da vida individual e coletiva se impõem: o cartaz político. Nele, a insatisfação, a revolta, a paixão, a pulsão, os afetos e os desafetos rasgam a pele da cidade e se impõem como evidências atordoantes, fazendo das paredes e das ruas das cidades a chave para a articulação de um pacto entre sujeitos (des)semelhantes e diferentes desejos. (PECHMAN, 2014)

Presente no ambiente urbano em conflito, o cartaz político atua como uma espécie de *dispositivo* e tem a capacidade de "capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes" (AGAMBEN, 2009, p. 40). O conceito de *dispositivo*, elaborado por Georges Agamben, se aplica perfeitamente ao cartaz, em especial ao do político, que é uma das aberturas próximas de uma arte não alienada, inserida na vida cotidiana, próxima e espontânea.

O cartaz político pode refletir o pensamento de uma determinada época, fazendo dele uma espécie de documento. Ele é um importante elemento de informação de movimentos de caráter político, social, econômico e cultural. Além de operar como dispositivo, o cartaz político também pode configurar-se como documento e é constituído como tal:

> No momento em que lanço meu olhar interrogativo sobre o objeto e pergunto seu nome, de que matéria-prima é constituído, quando e onde foi feito, qual seu autor, de que tema trata, qual sua função, em que contexto sociocultural foi produzido e utilizado, que relação manteve com determinados atores e conjunturas históricas. (CHAGAS, 2013).

O cartaz é um fenômeno da vida urbana moderna, e sua linguagem gráfica acompanhou as mudanças e os aperfeiçoamentos dos movimentos artísticos e dos meios de comunicação e reprodução, sendo um reflexo da cultura e do desenvolvimento tecnológico da sociedade. Ele é testemunha da vivência urbana nas cidades modernas, pós-modernas e contemporâneas.

Na definição apresentada por Richard Hollis, "o cartaz pertence à categoria da apresentação e da promoção, na qual imagem e palavra precisam ser econômicas e estar vinculadas a um significado único e fácil de ser lembrado" (HOLLIS, 2000, p. 5). Abraham Moles define o cartaz como uma "imagem, em geral, colorida, contendo normalmente um único tema e acompanhado de um texto condutor. É feito para ser colocado e exposto à visão do transeunte". (MOLES, 1974, p. 44).

O conceito de cartaz apresentado por Harold F. Hutchinson, em 1968, possui sentido próximo daqueles apontados pelos autores anteriores, corroborando com a compreensão de que o cartaz é a mídia que se mostra ao público como:

> Um anúncio grande, normalmente com um elemento pictórico, normalmente impresso em papel e normalmente exposto em uma parede ou quadro para o público em geral. Seu objetivo é chamar a atenção para qualquer coisa que o anunciante esteja tentando promover e gravar uma mensagem no transeunte. O elemento visual ou pictórico proporciona a atração inicial – e ele dever ser suficientemente impressionante para prender o olhar do transeunte e superar a atração concorrente dos outros cartazes, de modo que precisa de uma mensagem verbal suplementar que reforce e amplifique o tema pictórico. O tamanho grande da maioria dos cartazes permite que a mensagem verbal seja lida claramente a distância. (*Apud* SONTAG, 2010, p. 211).

Com base nessas e em outras definições, pode-se perceber, dentre outras coisas, que o cartaz é predominantemente composto pela interação palavra/imagem. O cartaz é "linha" e "superfície", ou seja, pode ser lido de forma linear e não linear. O termo "linha" é empregado por Vilém Flusser na acepção dos textos escritos, em contraponto ao termo "superfície" que define o modo de leitura das imagens (FLUSSER, 2007, p. 102). O cartaz é livre não só para agregar palavra e imagem (linha e superfície), mesclando recursos linguísticos e pictóricos, como

também para escolher apenas um ou outro recurso. O que também caracteriza o cartaz é o fato de nunca estar só, "de jamais proclamar sua unicidade, mas ser, por essência, múltiplo, tributário do mecanismo de cópia, ligado a uma interação dos estímulos para dar lugar a uma cultura global". (MOLES, 1974, p. 231)

O processo de emissão de uma mensagem pelo cartaz é caracterizado por um aspecto dinâmico de repetição. Após certo tempo, é possível que o conteúdo da mensagem "descole-se" da necessidade de um amparo material: a mensagem do cartaz "gruda" na mente do indivíduo. "O cartaz se decalca pouco a pouco no cérebro dos membros da sociedade para aí se constituir num elemento da cultura" (MOLES, 1974, p. 27). Ele constrói reflexos condicionados, *slogans* e estereótipos que se imprimem na cultura individual e coletiva.

Embora seja difícil definir quando se deu o nascimento do cartaz moderno tal como se apresenta hoje, um ponto de partida para se compreender sua história, em linhas gerais, são os anos de 1860, quando o pintor e litógrafo Jules Chéret (1836-1933) começou a produzir cartazes litográficos em cores em sua própria prensa. O cartaz moderno surgiu com base na união da arte com as então recentes técnicas de reprodução: a litografia e a cromolitografia. Usando uma expressão de Walter Benjamin, o cartaz é fruto da "época e de suas técnicas de reprodução". A difusão da litografia e da cromolitografia foi uma das grandes responsáveis pelo desenvolvimento das artes gráficas, em especial, a linguagem gráfica do cartaz no final do século XIX.

O cartaz moderno nasceu com o objetivo de apresentar novos produtos e espetáculos, promovendo o consumo de mercadorias e o apetite privado, ou seja, a publicidade capitalista, mostrando o consumismo crescente e os costumes da vida burguesa da época. Com o surgimento de sua função de propaganda ideológica e política, o cartaz passou também a mobilizar e dar voz às multidões, insurgindo contra os abusos dos poderes políticos, questionando os governos e problematizando as ações dos Estados-nação, ou seja, além de ser reflexo dos costumes e dos estilos e das escolas artísticas, tornou-se também documento histórico das relações sociopolíticas.

Existe uma grande diferença de contexto entre o cartaz político e o cartaz comercial. Este é "fruto da economia capitalista, com sua neces-

sidade de induzir as pessoas a gastar mais em bens não essenciais e espetáculos" (SONTAG, 2010, p. 216), já aquele tem por objetivo a educação universal e a mobilização das multidões, uma vez que o cartaz de propaganda ideológica – o cartaz político – "decora ideias compartidas e estimula simpatias morais" (*Idem*, p. 249). Enquanto "a presença do cartaz de publicidade comercial geralmente indica o nível em que uma sociedade se define como estável e em busca de um *status quo* econômico e político" (*Idem*, p. 217), a presença do cartaz político mostra o estado de emergência em que se encontra a sociedade – ele pode indicar uma crise econômica e política, um período de guerra ou uma luta pela construção de uma nação mais democrática.

É importante, nesse contexto, definir "multidão" que se distingue, em termos conceituais, de "povo" e "massa". O *povo* tem uma concepção unitária. "A população é caracterizada pelas mais amplas diferenças, mas o povo reduz essa diversidade a uma unidade, transformando a população em uma identidade única" (HARDT; NEGRI, 2005, p. 12). Já a *multidão* é plural, "se compõe de inúmeras diferenças internas que nunca poderão reduzir-se a uma unidade, nem a uma identidade única" (*Idem,* p. 12). Há diferenças de cultura, raça, gênero e sexualidade, ou seja, diferentes formas de viver, ver e estar no mundo. Por sua vez, as *massas* também se diferem de povo, já que não podem ser reduzidas a uma unidade ou a uma identidade única. "É certo que as massas são compostas de tipos de todas as classes, mas não se pode afirmar que as massas são compostas de sujeitos sociais diferentes" (*Idem*, p. 13). A essência das massas é a indiferenciação: "todas as diferenças submergem nas massas. Todas as cores da população reduzem-se ao cinza" (*Idem,* p. 13). Na multidão, pelo contrário, "as diferenças sociais mantêm-se diferentes, a multidão é multicolorida" (*Idem,* p. 13). O desafio do conceito de multidão consiste em que uma multiplicidade social consiga comunicar-se e atuar em comum, conservando suas diferenças internas.

Essas diferenças, evidentemente, provocam contrastes que modificam a rua que, por sua vez, modifica a cidade, que modifica o sujeito. Este último é o "resultado da relação e, por assim dizer, do corpo a corpo entre os seres viventes e os dispositivos"[1] (AGAMBEN, 2009, p. 41).

1 Agamben, em seu livro *O que é dispositivo?*, propõe uma divisão em dois grandes grupos ou classes: de um lado, os seres viventes (ou as substâncias) e, de outro, os dispo-

Em junho de 2013, a simples ideia de uma rua, convulsionada por sujeitos incontroláveis cheios de desejos inesperados, assustou os poderes constituídos. As multidões tomaram as ruas, e o rotineiro esquivamento do outro deu lugar à comunhão. No ato político popular,

> O contato se estreita, a cidade supera sua mudez pelas ruas que falam, berram, gritam numa língua/linguagem antibabélica que todos conseguem entender. O mito da cidade se atualiza, possibilitando novas narrativas que se manifestam tentando dar sentido ao absolutamente novo: diante de enunciados que evocavam um funcionamento pulsional da cidade, impõe-se uma novíssima narrativa cidadã, vazada no simbólico e que por isso mesmo se estrutura na linguagem. (PECHMAN, 2014).

Essa linguagem simbólica manifestou-se nas ruas sintomaticamente em forma de cartazes, elaborados espontaneamente "e por isso mesmo tendo a potência de ecoar a multiplicidade de críticas, abordagens, percepções e linguagens que se impuseram, construindo um discurso de resistência e mesmo de proposição à situação vigente". (PECHMAN, 2014)

Com minha participação em alguns atos das Jornadas de Junho, pude perceber alguns aspectos relativos aos cartazes políticos: 1) o considerável volume de cartazes produzidos; 2) a variedade de estilos gráficos; 3) a relação desses cartazes com a paisagem urbana; 4) a utilização de uma mídia de comunicação em massa para o indivíduo e do indivíduo para as multidões e 5) o caráter estético, artístico e criador desses cartazes. Baseando-se nessa participação e na extensa pesquisa sobre os cartazes das Jornadas de Junho (num universo de mais de 300 cartazes por mim arquivados/colecionados), pude perceber os contornos dos protestos, as diferentes demandas e o quebra-cabeça de insatisfações sociais que motivaram a insurreição. Essa coleção de cartazes foi por mim organizada em quatro grupos, definidos a partir de sua técnica de fabricação/reprodução e de seu meio de circulação/veiculação: 1) Cartaz de rua itinerante; 2) Lambe-lambe; 3) Cartaz profissional e 4) Cartaz digital.

---

sitivos. Da relação entre essas duas classes, surge o sujeito. (AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.)

Analisemos, na sequência, esses quatro grupos:

1. Cartaz de rua itinerante: é um tipo fundamental de símbolo público por evidenciar as opiniões compartilhadas e individuais, estimular a solidariedade e incitar a revolução e a participação no ato em que os protestos acontecem. O objetivo desse cartaz é despertar a consciência política – o propósito mais elevado das manifestações. Empunhar um cartaz político em um manifesto é estar ativo na opinião política e social. Esses cartazes são produzidos de forma artesanal e em versões únicas, normalmente em cartolina, papel-cartão, kraft ou pedaço de papelão, são desenhados à mão com a utilização de canetão, canetinha, tinta guache, colagem, etc. Seus formatos são variados e ocupam o mesmo lugar do corpo do manifestante: as ruas das cidades. Neles, encontram-se grande uso do recurso textual e uma enxuta utilização de símbolos. Nesses cartazes, identifica-se o elemento vernacular que surge como recurso às necessidades específicas do meio. Nas Jornadas de Junho, os cartazes de rua itinerantes funcionaram como uma extensão do corpo, amplificando a voz do manifestante. Em alguns casos, a interpretação desses cartazes estava semanticamente ligada à imagem de seu portador, que assumiu um personagem para dar maior sentido à mensagem. Aliado a signos culturais, o humor nos cartazes políticos é um recurso bastante eficiente. O cartaz de rua itinerante é simples, e a qualidade gráfica demandada para as intervenções não é muito exigente. Torna-se muito fácil participar produzindo uma versão "original" ao invés de apenas retransmitir uma já existente. Apesar de não estar na vanguarda, em termos estéticos, o cartaz de rua itinerante motivou e inspirou a produção de diversos cartazes de profissionais do design e das artes gráficas. Sua tarefa foi ratificar, reforçar e difundir os valores defendidos pelos manifestantes.
2. Lambe-lambe: também um cartaz de rua, ocupa o mesmo lugar do grafite e é por si só subversivo e por isso tão intrínseco aos manifestos sociais e políticos. Sua fácil reprodução e a repetição no meio urbano permitem levar uma mensagem complexa e cheia de nuances a um grande número de locais. Tal repetição faz com que as pessoas se familiarizem com sua mensagem e aumenta as chances

de reflexão sobre ela. O lambe-lambe pode ter tamanhos variados e é fixado em espaços públicos. Pode ser pintado individualmente ou produzido em série por fotocopiadoras ou *silkscreen*[2], preferencialmente em papel fino para aderir melhor à superfície. São fixados com grude ou cola de papel em muros, paredes, postes, pontes, fachadas de prédios, bancos, pontos de ônibus, etc.[3] O lambe-lambe faz parte das novas linguagens da arte urbana contemporânea e, normalmente, expressa informações e ideias mais complexas que o cartaz de rua itinerante. Nesse caso, um bom design é importante para mostrar essas ideias. A maioria das pessoas o vê à distância e em movimento, fazendo com que seja elaborado de forma mais planejada. Esses cartazes têm propósitos principalmente artísticos e de ativismo social e político. O lambe-lambe leva a arte e o protesto para as ruas das cidades de forma mais prolongada. Nos protestos das Jornadas de Junho, eles fizeram ecoar a voz do manifestante, fazendo com que suas ideias reverberassem pelas ruas, mesmo findado o movimento. O lambe-lambe é um índice, ou seja, ele é o indício da presença de um acontecimento.

3. Cartaz profissional: juntamente com os conflitos, surgem grupos da sociedade civil que se mobilizam com o objetivo de apoiar o movimento revolucionário e protestar contra os abusos políticos. Nesses movimentos, algumas ações envolvem o uso de material gráfico para a divulgação de ideias. É aí que profissionais e organizações do design propõem cartazes políticos. Além do uso de elementos gráficos recorrentes em conflitos, tais como símbolos nacionais, constata-se uma relevante variedade de estratégias visuais utilizadas nos cartazes profissionais das Jornadas de Junho. No design gráfico, pode-se dizer que todo assunto apresenta seus clichês visuais. Nos cartazes das Jornadas de Junho, encontram-se referências aos símbolos nacionais como a bandeira do Brasil e o Brasão da República, ao punho cerrado, indicando resistência e união, ao povo em protes-

2 Serigrafia ou *silkscreen* é um processo de impressão no qual a tinta é vazada (pela pressão de um rodo ou puxador) por meio de uma tela preparada.

3 Um guia prático e ético de como fazer e fixar lambe-lambes pode ser encontrado em: http://www.greenpeace.org/brasil/pt/Documentos/Guia-pratico-de-como-fazer-lambe-lambes-em-sua-cidade/.

to, fazendo alusão aos grandes movimentos e à união popular, aos líderes e pensadores políticos, muitas vezes para satirizá-los, às flores e às pombas, indicando solidariedade e paz. A utilização desses símbolos para muitos reduz a obra gráfica, no entanto, fazer um bom uso deles é de extrema importância para o reconhecimento de uma estética nacional e "eles são capazes de remeter de imediato a uma rede de referências simbólicas" (MELO, 2012, p. 249). Apesar de sua visibilidade não ser tão expressiva quanto à dos cartazes de rua e os digitais, os cartazes profissionais ganharam em reprodutibilidade e qualidade gráfica. Esse tipo de cartaz normalmente tem grande importância para a história de seu país e do design gráfico. Nas Jornadas de Junho, os cartazes ocuparam principalmente os espaços internos, levando os protestos também para os espaços privados.

4. Cartaz digital: durante as Jornadas de Junho, pessoas de todo o país começaram a se mobilizar pela internet, trocando informações a respeito dos protestos, compartilhando suas opiniões, apoiando o movimento e se organizando para ganhar força e volume popular, o que culminou nos grandes protestos organizados de junho de 2013. A internet foi o principal veículo de divulgação das manifestações e, além de intermediar a troca de informações acerca dos protestos[4], ela foi um importante meio de distribuição de material gráfico. A importância e a repercussão dos manifestos associadas à criatividade dos cartazes digitais fizeram com que alguns deles entrassem em "efeito viral"[5]. Compartilhar uma imagem nas redes sociais é uma forma de autoexpressão, que diz algo sobre si mesmo e o que você pensa. Muitas imagens realizadas para os protestos de 2013 circularam na internet, principalmente nas redes sociais. Suas mensagens relacionam-se às novas gerações com irreverência e ironia cáustica. Os temas mais variados relacionados aos protestos foram abordados nesses cartazes. Sua linguagem é tipicamente digital e dialoga com as mais recentes linguagens gráficas.

---

4 Jornal de Negócios. In: http://www.jornaldenegocios.pt/economia/educacao/detalhe/brasil_preparado_para_os_maiores_protestos_desde_o_inicio_das_manifestacoes.html>.

5 Viral é um termo que surgiu junto com o crescimento do número de usuários de blogs e redes sociais na internet. É utilizado para designar os conteúdos que acabam sendo divulgados por muitas pessoas e ganham repercussão na web.

Cada estratégia gráfica adotada nos quatro grupos de cartazes identificados definiu-se pelo modo de produção, pelo local de exibição/fixação e pelo uso de signos comuns e/ou específicos que resultaram em uma variedade de estilos gráficos, formatos e acabamentos. Nesse processo de construção das mensagens visuais dos cartazes das Jornadas de Junho, a busca por uma comunicação de protesto resultou em uma vasta produção gráfica que demonstra a relevância na escolha do cartaz como comunicador, como representante histórico e tecnológico de seu tempo, como elemento propulsor da mobilização social e como documento histórico de um povo e de uma nação.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *O que é contemporâneo e outros ensaios*. Chapecó: Argos, 2009.

FLUSSER, Vilém. *O mundo codificado*: por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

HARDT, Michael; NEGRI, Antonio. *Multidão*: guerra e democracia na era do Império. Trad. Clóvis Marques. Rio de Janeiro: Record, 2005.

HOLLIS, Richard. *Design gráfico*: uma história concisa. Trad. Carlos Daudt. 2ª tiragem. São Paulo: Martins Fontes, 2000.

MELO, Chico Homem de. *Linha do tempo do design gráfico no Brasil*. São Paulo: Cosac Naify, 2011.

MOLES, Abraham Moles. *O cartaz*. São Paulo: Perspectiva, 1974.

PECHMAN, Robert Moses. No avesso dos cartazes, uma cidade perversa. In: PEIXOTO, Elane Ribeiro; DERNTL, Maria Fernanda; PALAZZO, Pedro Paulo; TREVISAN, Ricardo (Org.). Tempos e escalas da cidade e do urbanismo: *Anais do XIII Seminário de História da Cidade e do Urbanismo*. Brasília, DF: Universidade Brasília- Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, 2014. Disponível em: <http://www.shcu2014.com.br/content/no-avesso-dos-cartazes-cidadeperversa>. Acesso em: 11 ago. 2015.

SONTAG, Susan. Pôster: anúncio, arte, artefato político e mercadoria. In: BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick; SANTOS, Fernando. *Textos clássicos do design gráfico*. Trad. Fernando Santos. São Paulo: Martins Fontes, 2010, p. 210-235.

A IMAGEM COMO PREMISSA PARA A IMAGINAÇÃO: FUNDAMENTOS PARA O JOGO

Thiago Carvalho Meira | UFOP

Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Artes Cênicas da Universidade Federal de Ouro Preto, graduado em Artes Cênicas, Licenciatura, pela UFOP, com especialização em Mídia Eletrônica – Rádio e TV.
E-mail: meira2210@hotmail.com

RESUMO: Os estudos da imagem e da imaginação, como propulsora dos processos de criação, são fundamentais para se pensar o jogo. Este estudo busca a observação da ação subjetiva para a constituição do ser na realidade e estabelece, então, um diálogo entre os estudos da psicanálise em Freud (1925) com os estudos acerca da imagem e da imaginação, buscando, ainda, em Foucault (1966) e em Didi-Huberman (1992), alguns conceitos que levam à constituição subjetiva e psicoafetiva do homem.

PALAVRAS CHAVES: jogo; imaginação; imagem.

Falar da imaginação é falar de uma verdade subjetiva, guardada na memória corporal em vivências e transformada pela criação, pela necessidade e pela própria realidade. Ao ser transformada pelo desejo e manifestada na brincadeira ou no jogo infantil, a imaginação se abre num novo olhar sobre o real, no entendimento daquilo que ocorre ao redor.

Quando Italo Calvino trata da "visibilidade", uma de suas propostas para o atual milênio, a respeito da literatura, o autor mostra o quão importante se torna a imaginação e a transposição da realidade para o imaginário no trabalho artístico. Sua conferência, dedicada à literatura, pode, facilmente, ser compreendida à luz de outras linguagens artísticas, em especial o teatro, por sua capacidade de criar imagens e de transcender a realidade.

Ao tratar da "visibilidade", Calvino convida o leitor a se reconhecer como ser criativo, inventivo e capaz de, por sua imaginação, entender, ou melhor, fruir uma obra de arte. Tão importante para o artista criador, a "visibilidade" também toca ao espectador, ou ao leitor, ou qualquer pessoa que busque no trabalho artístico para se transportar na realidade cotidiana, em seu próprio universo fantástico. Com essa compreensão, pode-se dizer que a arte está no espaço entre criações, entre imaginações ou na relação entre artista e espectador criadores.

Nessa análise, os leitores/espectadores são convidados a imaginar novas realidades com base no jogo, nos estudos de vários artistas ou nos estudiosos da educação e da psicologia e, também, a atentar-se para o fator inventivo e criativo em uma espécie de entendimento do real. A transposição do real para o imaginário é, na verdade, uma necessidade humana, muito ligada à criança e à aprendizagem, mas, facilmente compreendida no trabalho criador do artista, em especial do ator, de recriação do cotidiano, vivenciado pelo sujeito. Se o jogo para a criança é uma necessidade evolutiva, para o artista é uma necessidade de expressão e para o espectador proporciona uma nova compreensão daquilo que o rodeia, a realidade. É bom lembrar que a arte também pode se dá pelo caminho reverso, do imaginário para o real.

Todo esse processo é possível pela capacidade imaginativa do sujeito e pela busca de elementos artísticos e composições visíveis, tal como a proposta artística de Calvino é possível pelas vias da imaginação, merecendo destaque estas duas:

> Eis o momento de responder a pergunta que me havia feito a propósito das duas correntes propostas por Starobinski: a imaginação como instrumento de saber ou como identificação com a alma do mundo. Por qual optaria? A julgar pelo que disse, deveria ser um adepto fervoroso da primeira tendência, pois o conto é para mim a unificação de uma lógica espontânea das imagens e de um desígnio levado a efeito segundo uma intenção racional. Mas ao mesmo tempo sempre busquei na imaginação um meio para atingir um conhecimento extraindividual, extraobjetivo; portanto seria justo que me declarasse mais próximo da segunda posição, a que a identifica com a alma do mundo. (CALVINO, 1990, p. 106)

Apesar de se colocar, declarado, em favor de um dos conceitos, Calvino se rende à importância dos dois, sendo o primeiro a vocação máxima do escritor (e do artista criador) que tem a habilidade de realizar, na arte, projeções de imagens que não param de suscitar o seu próprio universo imaginário. Ao mesmo tempo, o autor aponta uma questão que acaba sendo comum a todos: a imaginação como multiplicidade de saberes.

Freud (1908) relacionou o trabalho do escritor criativo, ou do poeta, com o brincar infantil, em que se manifesta a condição da brincadeira, que está diretamente relacionada ao jogo. Ressalta-se que a tradução "escritor criativo" é uma referência ao poeta[1]. Analisando o poeta em comparação com a criança que brinca, Freud mostra que isso é fundamental ao desenvolvimento da imaginação.

> Será que deveríamos procurar já na infância os primeiros traços de atividade imaginativa? A ocupação favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos. Acaso não poderíamos dizer que, ao brincar, toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrade? Seria errado supor que a criança não leva esse mundo a sério; ao contrário, leva muito a sério a sua brincadeira e despende, na mesma, muita emoção. A antítese de brincar não é o que é sério, mas o que é real. Apesar de toda a emoção com que a criança catexiza seu mundo de brinquedo, ela o distingue perfeitamente da realidade e gosta de ligar seus objetos e situações imaginados às coisas visíveis e tangíveis do mundo real. (FREUD, 1969, p. 149-150)

1 Os termos "escritores criativos e devaneios", da tradução brasileira de 1966, podem ser revistos pela tradução francesa como "o criador literário e a fantasia", aproximando esses termos do original alemão, conforme a pesquisa de Ana Maria Clark Peres (1999).

Ao colocar essas dimensões em questão, Freud exprime a forte ligação entre elas, o que permite a transformação de uma em outra. A realidade nutre a imaginação e a brincadeira, ao passo que o jogo fantástico permite novas experiências em situações da realidade, ao mesmo tempo em que elas se opõem, se mesclam ou compõem o desenvolvimento subjetivo.

Tal necessidade é explicada, pelo autor, ao dizer que a fantasia é movida pelo desejo, que pode ser, às vezes, de correção da realidade. As crianças, que jogam e se manifestam espontaneamente, criam, recriam e transformam aquilo que as cercam pela necessidade e pelo desejo.

Na atividade imaginativa, há a confluência entre diversos tempos: "presente, passado e futuro ligados pelo fio do desejo" (FREUD, 1925, p. 79). Isso permite dizer que a brincadeira, ou o jogo imaginativo, permeia toda a constituição subjetiva e não se restringe à infância.

O próprio Freud dedicou alguns anos de estudo sobre a imaginação, usando o termo alemão *phantasie*, traduzido para o francês como *fantasme* (PERES, 1999, p. 69). Ao tratar desse tema, o autor busca compreender a formação imaginária e a atividade imaginativa e suas reverberações nas ações subjetivas. Ana Maria Clark Peres (1999), traçando um histórico desse estudo freudiano, explica como seu pensamento evolui ao debruçar-se sobre o termo, relacionando-o à histeria, ao inconsciente e também aos estágios do desenvolvimento infantil.

Na revisão de Peres (1999), a primeira concepção freudiana sobre *phantasie* é a de que ela estava ligada ao que a criança já havia vivido (presenciado, ouvido, visto), porém, compreendido algum tempo depois. Sucedendo esse estudo, esclarece que a *phantasie* é determinada por uma combinação inconsciente entre coisas vividas e ouvidas.

A *phantasie* é mostrada ora como um sonho diurno pré-consciente, ora como uma atividade totalmente engendrada no inconsciente. Diante desse estudo, a autora apresenta as seguintes características para a imaginação ou *phantasie*:

> Em síntese, nos últimos anos do século XIX, seriam estas as posições de Freud quanto à *Phantasie*:
>
> • Apresenta-se como ficção (consciente) no devaneio ou sonho diurno – cenas, episódios que o sujeito inventa a si mesmo e a si mesmo conta;
>
> • Inconsciente, está na contradição com a aparência, como na lembrança encobridora;

> • É também o resultado das elaborações em análise, uma espécie de conteúdo latente a ser revelado no sintoma. (PERES, 1999, p. 72)

Desse modo, essa "deformação" da realidade externa não deve ser considerada inferior à realidade tida como "verdadeira", ela se mostra de fundamental importância para a compreensão do sujeito que se representa movido por essas imagens.

Em *As palavras e as coisas*, escrito em 1966, Michel Foucault faz um estudo filosófico acerca da gênese do próprio pensamento em formas de linguagem: taxonomia, as relações entre as ciências biológicas, econômicas e humanas, as diversas classificações que desembocam na necessidade do homem de se representar.

O autor fala da imaginação como substrato para a representação (FOUCAULT, 2007, p. 93). Pode-se compreender em sua obra que o homem, ao buscar ordenar aquilo que o rodeia, ou seja, ao buscar compreender a sua realidade, acaba por apropriar-se da ação imaginativa.

Começam a aparecer as ligações entre o pensamento e a imaginação que se relacionam ao jogo e à compreensão do sujeito ou do desenvolvimento humano ou, ainda, como mostra Foucault, sujeito e alteridade. É possível perceber que, para encontrar a ordem, o sujeito se vale da representação ou da semelhança. Realidade e representação, tidas como semelhantes, permitem ordenar e compreender em um contexto específico. Nesse limiar, lugar propício ao surgimento da semelhança, está presente também a imaginação, fundamental para conhecer os sistemas das representações.

> Nessa posição de limite e de condição (aquilo sem o que e aquém do que não se pode conhecer), a semelhança se situa ao lado da imaginação ou, mais exatamente, ela só aparece em virtude da imaginação, e a imaginação, em troca, só se exerce apoiando-se nela. Com efeito, se supõem, na cadeia ininterrupta da representação, impressões por mais simples que sejam, e se não houvesse entre elas o menor grau de semelhança, não haveria qualquer possibilidade para que a segunda lembrasse a primeira e a fizesse reaparecer e autorizasse, assim, a sua representação no imaginário; as impressões se sucederiam na mais total diferença: tão total que não poderiam sequer ser percebida, visto que uma representação jamais teria o ensejo de se estabelecer num lugar, de ressuscitar outra mais antiga e de se justapor a ela para dar lugar a uma comparação; a tênue identidade necessária a toda diferenciação

> sequer seria dada. A mudança perpétua se desenrolaria sem referência na perpétua monotonia. Mas, se não houvesse na representação o obscuro poder de tornar novamente presente uma impressão passada, nenhuma jamais apareceria como semelhança a uma precedente ou dessemelhante dela. Esse poder de lembrar implica ao menos a possibilidade de fazer aparecer como quase semelhantes (como vizinhas e contemporâneas, como existindo quase da mesma forma) duas impressões, das quais uma, porém, está presente, enquanto a outra, desde muito talvez, deixou de existir. Sem imaginação, não haveria semelhança entre as coisas. (FOUCAULT, 1992, p. 84)

Essa abordagem suscita, ainda, aquilo que foi apontado em Freud, ao atribuir à imaginação uma dupla função: a de motivadora da criação e a de elo entre passado, presente e futuro. Uma lembrança pode não ser a realidade factual, no entanto, pela ação imaginativa, ela adquire o *status* de semelhante e passa a ser uma representação. Com um olhar atento ao estudo de Foucault, entende-se que as Ciências Humanas se configuram a partir dos jogos de representação do sujeito. Entende-se a imaginação como propulsora da criação, fortemente associada aos estudos da semelhança e dessemelhança e, também, acerca da potência de representação subjetiva. A imaginação, assim, não busca a ordenação clara e objetiva, ao contrário, suscita as semelhanças entre as coisas da natureza e da realidade, fornecendo imagens para uma recriação. É o que mostra Foucault no seguinte excerto:

> De fato, esses dois conceitos funcionam para assegurar a interdependência, o liame recíproco da imaginação e da semelhança. Decerto que a imaginação não é, em aparência, senão uma das propriedades da natureza humana, e a semelhança um dos efeitos da natureza. Mas, seguindo a rede arqueológica, que confere suas leis ao pensamento clássico, vê-se bem que a natureza humana se aloja nesse tênue extravasamento da representação que lhe permite se reapresentar (toda a natureza humana está aí: apenas estreitada ao exterior da representação para que se apresente de novo no espaço branco que separa a presença da representação e o "re-" de sua repetição). (...) Natureza e natureza humana permitem, na configuração geral da *epistémê*, o ajustamento da semelhança e da imaginação, que funda e torna possíveis todas as ciências empíricas da ordem. (FOUCAULT, 1992, p. 86)

A correção da realidade pelo jogo de representações e semelhanças ao que foi vivenciado é uma condição importante para a criança em seu

desenvolvimento. Isso também ocorre ao ator que busca verdades em sua representação, mesmo quando recria ou inventa ações. Assim, é importante a qualquer pessoa recolocar, diante da realidade, uma correlação imaginativa na busca de semelhanças. Esse fato, por si só, permite compreender o ser humano no que tange às manifestações criativa e imaginativa. É o que permite à criança se expressar no seu faz de conta, no jogo imaginativo e, ao mesmo tempo, nessa brincadeira, encontrar caminhos de resoluções para problemas ou situações enfrentadas.

O jogo com a participação de crianças e a transposição do real para o imaginário, ou o caminho contrário, são facilmente percebidos nos primeiros anos evolutivos e representam, na verdade, uma necessidade de adaptação à convivência humana. O jogo coloca a criança num estado de observação da realidade e de superação daquilo que ainda não compreende. Em outras palavras, a criança joga e experimenta em sua própria "realidade" fantástica, as possíveis resoluções de enfrentamento dos problemas reais.

Muitas são as fontes de imagens que alimentam e rodeiam as pessoas, logo, a imaginação está tanto no campo da repetição quanto da transformação ou, mesmo, da criação. Essa potência subjetiva é entendida como propulsão para o jogo, para o desenvolvimento humano e para a criação artística.

Didi-Huberman (1998) traça um estudo acerca do universo da imagem, trazendo o pensamento psicanalítico que mostra o quanto a fantasia está na base das ações infantis ao transformar os objetos simbolicamente. O autor e filósofo francês, em seus estudos sobre imagens, fala sobre uma trama que se faz entre objeto e olho, olhante e olhado, no tempo e no espaço. (DIDI-HUBERMAN, 2010, p. 31). Nesse meio, percebe-se o poder da dupla distância, que é a capacidade de um objeto olhado olhar de volta aquele que o vê, que o observa.

O que aproxima esses autores ao jogo é a potência da imaginação. E esse ascender de uma atividade imaginativa é diretamente responsável por um novo olhar sobre a realidade e que, além de ajudar o sujeito a compreendê-la, é necessário para a superação do desconhecido e para o desenvolvimento do ser. Percebe-se, então, a relação entre imaginação e conhecimento. O jogo é o meio pelo qual se dá esse processo, uma vez que está no tempo e no espaço em que a imaginação emerge. Perceber

o jogo infantil como superação do real e/ou superação daquilo que falta é uma forma de conhecimento de mundo.

REFERÊNCIAS

CALVINO, Italo. *Seis propostas para o próximo milênio.* São Paulo: Cia das Letras, 1990.

COURTNEY, Richard. *Jogo teatro e pensamento.* São Paulo: Editora Perspectiva, 1980.

DIDI-HUBERMAN, Georges. *O que vemos, o que nos olha*. São Paulo: Editora 34, 1998.

FOUCAULT, Michel. *As palavras e as coisas.* São Paulo: Martins Fontes, 1995.

PERES, Ana Maria Clark. *O infantil na literatura*: uma questão de estilo. Belo Horizonte: Editora Minguilim, 1999.