

jogo da guerra

DIALÉTICAS DE UMA INTERVENÇÃO URBANA:
ANTAGONISMOS, IRONIAS E FRACASSOS

LUANA RAITER • PEDRO BENNATON [ORGS]

ERRO GRUPO

JOGO DA GUERRA - *Dialéticas de uma intervenção urbana: antagonismos, ironias e fracassos*

Luana Raiter, Pedro Bennaton [organizadores]

© Cultura e Barbárie e ERRO Grupo, 2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (eDOC BRASIL, Belo Horizonte/MG)	
J64	Jogo da guerra / Luana Raiter, Pedro Bennaton [orgs.]; ilustrações Sandra Alves. – Florianópolis, SC: Cultura e Barbárie, 2019. 160 p. : foto. ; 14 x 21 cm Inclui bibliografia ISBN 978-65-5033-001-9 1. Teatro. I. Raiter, Luana. II. Bennaton, Pedro. III. ERRO Grupo. CDD B869.2
Elaborado por Maurício Amormino Júnior – CRB6/2422	

Cultura e Barbárie Editora

CONSELHO EDITORIAL Alexandre Nodari, Flávia Cera, Fernando Scheibe, Leonardo D'Ávila e Marina Moros

www.culturaebarbarie.com.br | contato@culturaebarbarie.com.br

Florianópolis/SC

Ficha Técnica

Organização: Pedro Bennaton e Luana Raiter

Produção, pesquisa, seleção de iconografia e textos: ERRO Grupo

Colaboradores: Kamilla Nunes, Giórgio Gislon, Jucca Rodrigues, Paulo Raposo, Pedro Bennaton,

Luana Raiter, Manuel Delgado, José Sagasti, Olgária Matos, Sandra Alves e Sarah Ferreira

Diagramação, projeto gráfico, design, edição e tratamento de imagens: Cultura e Barbárie Editora

Revisão: Luiz Henrique Cudo

Elaboração do projeto e responsável técnico: Marina Moros

Projeto contemplado pelo edital de Apoio às Culturas 2018 do Fundo Municipal de Cultura

PATROCÍNIO E REALIZAÇÃO



FUNDO MUNICIPAL
DE CULTURA
DE FLORIANÓPOLIS



PREFEITURA DE
FLORIANÓPOLIS
CULTURA, ESPORTE E JUVENTUDE

SUMÁRIO

- 05 || Nota de (des)organiza-ção | LUANA RAITER E PEDRO BENNATON
- 13 || A rua como cenário para a Festa e para Guerra | MANUEL DELGADO
- 17 || Abertura do jogo em cinco cartas nefelibatas | PEDRO BENNATON
- 29 || Barricadas: instruções para uma Insurgência Armada (1868) | AUGUSTE BLANQUI
- 45 || Ensaio de fotos | SANDRA ALVES
- 59 || Dissidência cívica | KAMILLA NUNES
- 65 || *Errare, humanum est!* Mas errar artisticamente, político é | PAULO RAPOSO
- 77 || *Jogo da Guerra*: uma porta | LUANA RAITER
- 87 || Quando a poesia substituiu a prosa | OLGÁRIA MATOS
- 95 || Um olhar sobre o *Jogo da Guerra* | JUCCA RODRIGUES
- 105 || Coreografia dos corpos no *Jogo da Guerra* do ERRO Grupo | SARAH FERREIRA
- 117 || Pretensa ingenuidade, melancolia, cinismo e o espetáculo da ordem em *Jogo da Guerra*, do ERRO Grupo | GIÓRGIO GISLON
- 125 || Ensaio de fotos | Arquivo ERRO Grupo
- 147 || Prólogo a *Le Jeu de la Guerre* | JOSE SAGASTI

ND
dation

REPSI UOHPA
PLANEJAR
NUNCA TENSOR A BARRILADA

TOTEM DA MARTELA
É A NOSSA BASE

FALAR DA DIVERS
DO Jogo:
MINICOM
LINK
AGON
ALTA HIGIENA

REPETICAO = [SOLUCAO
REVOL

Nota de (des)organiza-ção

Me interessei muito pela guerra... (por) fazer aparecer o essencial de seus movimentos sobre um tabuleiro bastante simples: as forças que se enfrentam e as necessidades contraditórias que se impõem às operações de cada um dos bandos.
Guy Debord, *Panegírico* (1989)

“Kriegspiel”, ou “Jogo da Guerra”, para Guy Debord (1931-1994), é uma de suas obras mais importantes, mas que ganha pouca atenção, tanto em seu primeiro lançamento na década de 80, quanto até hoje. O conceito do jogo foi desenvolvido por ele em 1965, mas só publicado em 1977, quando criou a editora *Les Jeux Stratégiques et Historiques* (Jogos Estratégicos e Históricos), com o produtor de filmes Gérard Lebovici, mas somente quatro protótipos foram produzidos. *Le Jeu de la Guerre* (ou Jogo da Guerra) foi publicado em 1987 como um livro contendo um mapa, regras e instruções detalhadas. Como em 1991, três anos antes de tirar a sua própria vida, Guy Debord decide que toda a sua obra fosse destruída, este jogo só volta a ser publicado novamente em 2006, em coautoria com a sua parceira Alice Becker-Ho (Hussey, 2001). Em 2017, ano de comemoração dos 50 anos da publicação de sua obra mais conhecida, *A Sociedade do Espetáculo*, de 1967, um ano antes das revoltas de maio de 68, o ERRO Grupo inicia um processo de criação de uma peça teatral com inspiração nesse jogo. Em 2018, o período de ocupações dos estudantes nas ruas e prédios de Paris também completa 50 anos e *Jogo da Guerra*, do ERRO, realiza sua temporada de estreia em maio.

Esta publicação, *Jogo da Guerra – Dialéticas de uma intervenção urbana: antagonismos, ironias e fracassos*, reúne textos de autores que presenciaram a obra do ERRO por mais de duas ocasiões em sua temporada de estreia: Kamilla Nunes, Giórgio Gislon, Jucca Rodrigues e Paulo Raposo, juntamente com textos de autores que não a presenciaram, mas que atravessaram seu processo de criação: Manuel Delgado, Olgária Matos, Jose Sagasti e Auguste Blanqui, além de textos de integrantes do grupo e da equipe de *Jogo da Guerra*: Sarah Ferreira, Pedro Bennaton e Luana Raiter. Em uma tentativa de extrapolar as fronteiras das letras convidamos a fotógrafa Sandra Alves para contribuir com registros do trabalho, além de fotos tiradas por Bennaton. Por último, mas não menos importante, são compartilhados nesse livro alguns trechos de anotações em cadernos de direção e atuação dos organizadores, Bennaton e Raiter, também dramaturgos da obra, que expõem alguns, mesmo que breves, subterrâneos etnográficos do também “jogo da guerra” de uma criação artística.

Para não perder a oportunidade presente nesta nota de (des)organização, utilizamos este espaço restante para apresentar os conceitos que nortearam a obra que é o foco desse livro.

Jogo da Guerra, simultâneo com multiplicação de perspectivas, que acontece em três lugares distintos de uma mesma rua, além de percorrer seus arredores, é uma obra em três partes. Com inspiração no jogo homônimo de Alice Becker-Ho e Guy Debord, e dos protestos de Maio de 68, *Jogo da Guerra* trata de nosso tempo atual e do que podemos fazer nas ruas deste maio de 2018.

No jogo de tabuleiro de Becker-Ho e Debord, dois times fazem suas jogadas sem ver um ao outro, enquanto um observador

externo possui a visão geral do jogo. É a partir desta disposição e dinâmica que o ERRO Grupo propõe *Jogo da Guerra*, um tríptico, nas ruas da cidade.

Três ações simultâneas estão em curso, as pessoas devem definir em qual das três ações tomarão parte: em uma das duas que ocorrem, no chão das ruas, em extremidades opostas, gratuitas e com capacidade ilimitada de pessoas, ou em um local interior que, além de oferecer uma visão geral da rua, também possui maior comodidade, exclusividade e intimidade, mas que tem vagas limitadas e entrada mediante doação de um quilo de alimento não perecível ou um agasalho.

O conflito entre ação direta e a estetização da mesma sob a forma de atos performáticos deixou de ser uma questão do campo das artes e está presente nas mais distintas manifestações cotidianas. Diante da estetização da política e dos limites de uma representação que contemple as diversas demandas atuais, e que represente as lutas das minorias visíveis e invisíveis, *Jogo da Guerra* tenta fazer emergir a imaginação e experiência de uma possível, ou não, conquista de espaços de poder.

A obra surgiu da pesquisa prática do ERRO sobre modos coletivos de tomada de decisões e posicionamento na esfera pública, através de anseios poéticos, políticos e estéticos que movem tais experiências relacionais e que esta peça propõe em cinco campos de experiência: teatro, cidade, interatividade, jogo e imagem.

A obra é um Teatro de Imersão que se inspira no Teatro Fórum e Teatro Invisível de Augusto Boal, cruzando-os a uma performance participativa, na qual as pessoas do público também são atores e autores. A ação de *Jogo da Guerra* é na rua, em espaços externos, onde pulsa a cidade, mas em três locais, dois públicos e

um privado, interno, em diálogo. Esta dinâmica é adotada como disparadora da obra nos três espaços, criando diferentes camadas de experiência simultâneas que almejam um teatro que sobreviva ao atual mundo midiático e que aconteça além de relações binárias: ator-público, interior-externo, jogo-vida, realidade-ficção, indivíduo-sociedade, presença-telepresença e emissor-receptor.

As estratégias militares, os procedimentos de rituais, os espetáculos de massa e as propostas do *Teatro do Oprimido* são práticas distintas e de diferentes contextos, objetivos e universos, que mereceriam uma melhor exposição de seus contrastes se o objetivo aqui fosse detalhar tais distinções especificamente. Contudo, o objetivo de citá-las é identificar o uso de procedimentos estratégicos de ação, “apenas isso”, e, principalmente, auxiliar para entendermos as estratégias que estão em jogo, em *Jogo da Guerra*.

McKenzie Wark, Manuel Delgado, e também outros interlocutores dos escritos Situacionistas, como, por exemplo, Paola Berenstein Jacques, Andrew Hussey e Mario Perniola, ajudam a esclarecer a relação entre a Internacional Situacionista, a noção de jogo junto às propostas para a construção de situações, além de, especificamente, Alice Becker-Ho e Guy Debord, com, por exemplo, *O Jogo da Guerra*. O teórico do jogo, Wark, em seu *The Beach Beneath the Street* (2011) analisa as proposições Situacionistas e frisa que a construção de situações urbanas não só foi o foco principal de suas propostas, mas também foi o que a Internacional Situacionista ficou mais distante no sentido prático. Com o desejo de pensar um teatro situacional, termo utilizado por Bennaton em sua tese de Doutorado, *Jogo da Guerra* foi construído.

A ação de um teatro de rua que rompa com as fronteiras da realidade e da ficção é o possível início da inserção do teatro na valorização da imanência para a não-estratificação das camadas de vigilância e controle que utilizam a invisibilidade para invadirem as nossas vidas, os nossos espaços privados e públicos (Deleuze e Guattari, 1997). Ao propor às pessoas que transformem a realidade de modo a deslocar a ideia de espectador para o conceito de participação, ou como denomina Boal: *espect-ator*, o ERRO realiza ações a partir de estratégias que buscam interferir nas estruturas de poder da cidade em seu cultivo *situacional*.

É importante registrar as pessoas que construíram esta peça em questão. A atuação foi realizada por Luana Raiter, Dilmo Nunes, Juma Marruá, Luiz Henrique Cudo, Rachel Seixas, Rodrigo Ramos e Sarah Ferreira. A dramaturgia, como já dito, é de Luana Raiter e Pedro Bennaton, que também assina a direção e a concepção da obra. O ERRO Grupo assina a criação, produção, coordenação e o projeto *Kriegsspiel* para a montagem de *Jogo da Guerra* que foi contemplado pelo Prêmio Catarinense de Teatro, através do edital Elisabete Anderle de Estímulo à Cultura 2017 da Fundação Catarinense de Cultura. Este livro só foi possível através da Editora Cultura e Barbárie e dos recursos provenientes do Edital de Apoio às Culturas do Fundo Municipal de Cultura 2018 da Fundação Cultural de Florianópolis Franklin Cascaes – FCFFC.

Nos responsabilizamos por todos os erros cometidos propositalmente, sem propósito, casualmente, automaticamente, ou distraidamente aqui nesta publicação. Os fizemos sem perdermos nossas potências de sonho.

Referências

BECKER-HO, Alice. DEBORD, Guy. *A Game of War*. Translated by Donald Nicholson-Smith. London: Atlas Press. 2007.

BOAL, Augusto. *Teatro do oprimido e outras poéticas*. Lisboa: Civ. Brasileira, 1976.

DELEUZE, Gilles e GUATTARI, Félix. *Mil platôs – capitalismo e esquizofrenia*, vol. 4. Tradução de Suely Rolnik. São Paulo: Ed. 34, 1997.

HUSSEY, Andrew. *The Game of War: The Life and Death of Guy Debord*. London: Jonathan Cape, 2001.

WARK, McKenzie. *The Beach Beneath the Street: The Everyday Life and Glorious Times of the Situationist International*. London: Verso, 2011.

- ~~BATAVA DOCE~~
 - ~~GENHIBRE~~
 - CARRO
 - FLAMAX
 - GASOLINA'S - OK
 - ESTUME - OK
 - PRATO - OK
 - PROBLEMAS - OK
 - UVAS
 - CERVEJA
 - PREÇOS
 - ÁGUAS
- LODO SEM SUCO A HOSSA
— CIGARETAS PROBLEMA
— FELICIDADE / APROVAÇÃO / RECONHECIMENTO
- NO
● QUE
● TE
- AND
● MODE
● UDA

INDIVÍDUO DEMANDADO DA
 ROTINA ○ FALTOU
 PEGAR EM
 ÁREAS SUJAS

○ TEMPO DE PÃO : 1h15min.

○ AS ASSEMBLEIAS / DISCUSSÕES FUNCIONAM

○ MANIPULAÇÃO DE GUERRA

○ SOBRE ABORTAR AQUE
 DE PERBÔ NO FINAL

○ TEMPO DE INÍCIO
 ○ FILA DO CUBO! → CUBO CAVAR!!!

○ MUITO BOM MÚSICA, RODO NO FINAL

○ CUBO P/ NÃO DESUNDO / NORMALIZAM

○ DILHO : MEIO, ESTRUTURA, PEDRAS

○ DILHO : DAR CONSENTIMENTO NO MOCORO
 E NO "VALEN" DO FINAL

○ MEMBROS ONLINE — COMO FOI?

○ OLHEM ESSAS USSTRATAS CONTINUATIVAS
 O FINAL

A rua como cenário para a festa e para a guerra

Manuel Delgado

ERRO Grupo sabe que a lógica de suas invasões-interrupções criativas acode para nos advertir, através de diferentes argumentos e dramatizações, sobre a precariedade de toda a ordem social; mais ainda, a vida social já por si mesma frágil, que organiza a vida social nas ruas e praças de qualquer cidade. De fato, as propostas formais do ERRO são essencialmente festas, e como tais, implicam uma ruptura e um desacato pela falsa previsibilidade e regularidade dos eventos cotidianos. Isso é o ERRO: uma manufatura de evidências de que, efetivamente, em qualquer momento pode acontecer algo. Daí o padrão festivo previsto pela tradição, como alteração do tempo e do espaço ordinários foi assumido pela arte da rua, via performance, *happening*, *actionism* e já transferindo-o ao campo da arte como uma forma de ativismo político, em mãos situacionistas.

Então, deste modo constatamos que o ERRO é um grupo de teatro ativista, dedicado a perturbar a ordem pública recorrendo à linguagem festiva, politizando-a, mas permanecendo fiel a sua decomposição lógica da ordem ordinária. Entretanto como é festa e distorção do espaço e do tempo “normais” vigora como advertência de sua revogabilidade - essa lógica que se desdobra em encenações como *Jogo de Guerra* explicitam uma afinidade com a insurreição e a guerra. Porque a festa e a guerra são elaboradas com os mesmos materiais e desdobram-se nos mesmos princípios básicos de dismantelamento violento do universo

construído e de advertência da revogabilidade dos princípios que o regem, de modo figurado, no caso da festa; eficaz, no caso da guerra.

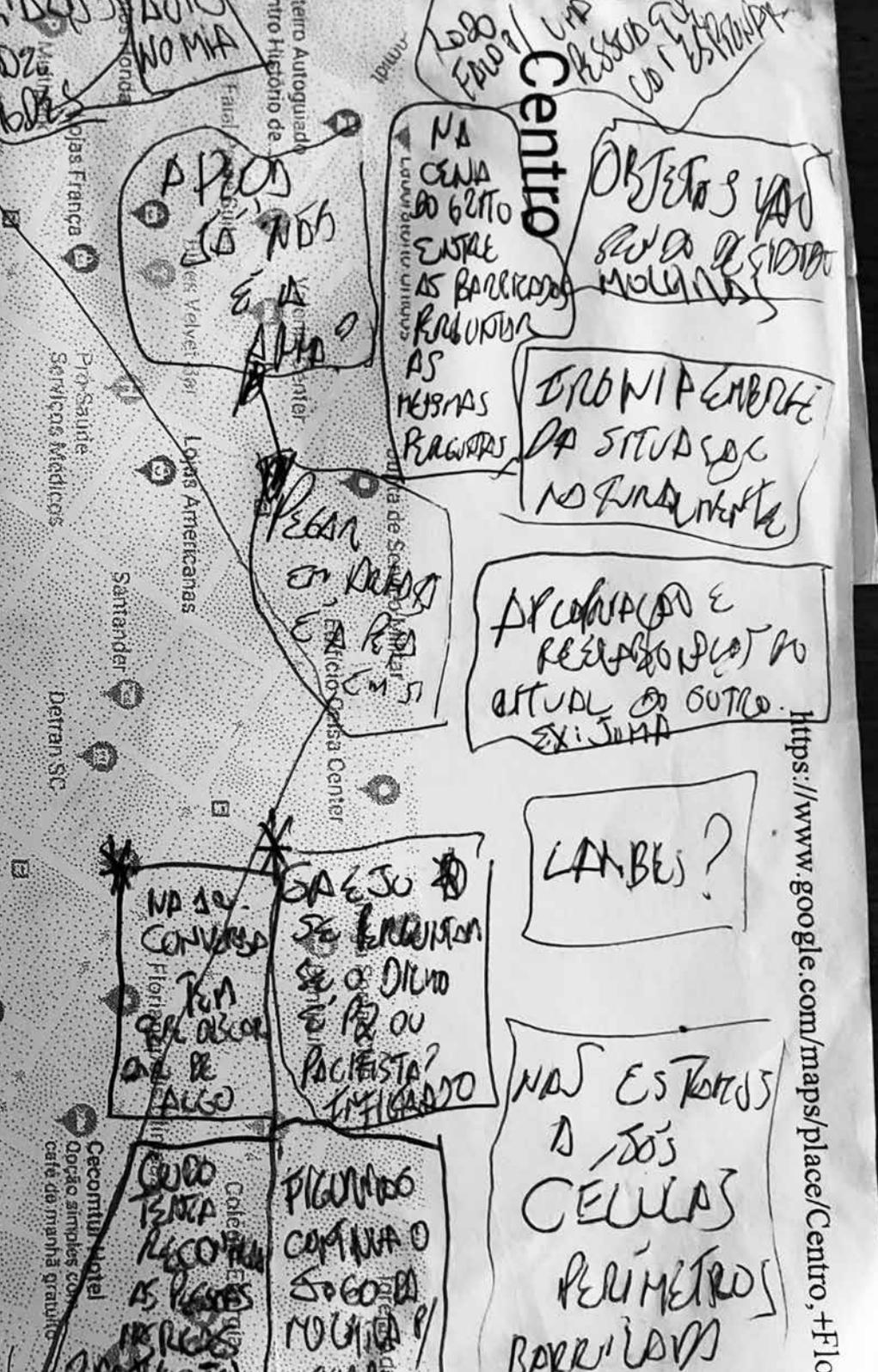
A festa e a guerra confirmam e compartilham uma mesma premissa. A saber: todas as sociedades têm à sua disposição tecnologias ordinárias de controle de rupturas, mediante as que os vínculos societários pacíficos ou a submissão ao poder político, impõem à lógica de enfrentamento traumático, sem nunca perdê-la completamente de vista.

Em nosso mundo a solução do antagonismo social é de responsabilidade do Estado, mas, acima ou à margem de tais mecanismos de regulação, as sociedades dotam-se de âmbitos em que a violência é permitida e pode ser exercida de forma planejada. Os ritos festivos supõem essa mesma democratização ou banalização inofensiva do direito à agressão, cuja dimensão instrumental o poder político se arroga o direito de monopolizar. Por sua vez, a guerra implica que as coisas que, de alguma forma, seriam aceitáveis em condições normais tornem-se não só permitidas mas, até mesmo obrigatórias. O que reproduz essa mesma inversão generalizada dos valores da vida cotidiana, que constitui a festa, com uma diferença que também aqui é de grau. Entretanto, o mais importante é que a festa, como a guerra, permitem que o recurso à violência esteja, de algum modo, presente, tanto na comunicação entre segmentos sociais como destes setores com o poder. Neste sentido, a festa encontraria seu paralelo no papel que na interação cara a cara desempenha o humor, as piadas ou determinados jogos baseados no enfrentamento paródico, fórmulas de pseudoagressão, institucionalmente aceitas, nas quais

se tolera a exposição pública de certas hostilidades mais ou menos veladas entre grupos ou com o poder.

Portanto, o ERRO dramatiza na rua a potencialidade da rua em abrigar insolências e descontentamentos que só se expressam como insinuação, advertência ou premonição de guerras e revoltas que estão latentes aí, esperando o momento propício para explodir contra o que existe e foi se tornando insuportável.

[Tradução Alai Diniz]



Abertura do Jogo em cinco cartas nefelibatas

Pedro Bennaton

Uso esse espaço para fazer uma compilação de documentos etnográficos referentes ao processo de criação de *Jogo da Guerra*. Com exceção das escolhas destes documentos, tento aqui interferir minimamente como autor, ao me furtar de comentar e explicar os escritos abaixo, com o fim de revelar minhas idiosincrasias como diretor. Os conceitos tratados aqui são pesquisados em minha tese *MODUS OPERANTE DE ATUAÇÃO DE RUA: estratégias de preparação em jogo para um Teatro de Situações*, com previsão de defesa em março de 2020. Os cinco textos abaixo são registros das primeiras comunicações realizadas à distância entre a direção e a equipe de *Jogo da Guerra* e podem ser considerados seminais para a criação da obra:

14 de dezembro de 2017

Pessoal, fiz esse grupo para centralizar e facilitar a comunicação a partir de agora, pois kriegsspiel entra em uma outra etapa de sua criação-construção. Já conversei com todos de alguma maneira, é claro, mas é importante ressaltar o passado desta obra para que tenhamos as informações coletivizadas de forma mais ampla possível. É fato que odeio processos virtuais, ou melhor, que não sejam presenciais, carnavais, reais, e odeio ainda mais essa ferramenta, com cara de livro sendo um simulacro que nem livro é, mas veremos a seguir como esse grupo tem uma função estratégica, além da comunicação agora, e também como uma parte do processo não-presencial, virtual, também afetará uma obra

que se pretende construir outras presenças, além das presenças carnais.

Em minhas pesquisas sobre a Internacional Situacionista, e, por consequência, Guy Debord, encontrei em 2015, no livro *Game of War*, de Andrew Hussey, menções sobre um jogo, *Kriegsspiel*, que o autor de *A Sociedade do Espetáculo* (obra de referência do ERRO e de peças que dirigi) havia criado nos anos 70, mas que só havia sido publicado em livro, por sua companheira, Alice Becker-Ho, após a sua morte no início dos anos 2000. Debord se matou em 1994. Confesso que também havia lido outro livro de Debord, o *Panegírico*, muito antes de 2015, mas, como estava preocupado com outras coisas, não percebi a importância que ele dá ao jogo em duas menções que ele faz ali. Uma das menções foi enviada a vocês como um convite a esse grupo. O livro de Hussey sobre Guy Debord tem todo um enfoque original nesse jogo que foi criado por sua companheira, Alice, e ele. A maioria das referências sobre Debord tratam sobre *A Sociedade do Espetáculo* e sobre a Internacional Situacionista. Mesmo que existam cartas nas quais o próprio autor diz que sua obra mais importante tenha sido o jogo que criou com Alice. Piel também é peça em alemão, além de significar jogo, como play em inglês, que é jogo e peça, e também o verbo, jogar, jogue. Piel parece pele em português, mas isso é outro assunto.

A partir de 2016, fiquei obcecado com esse jogo e encomendei o livro-jogo original, assinado por Alice e Guy. O jogo tem manual, peças e tabuleiro. Nunca joguei efetivamente, li o manual, segui lendo sobre o jogo e sempre trazendo às reuniões do ERRO, já a partir de 2015, a urgência de criarmos uma obra inspirada nesse jogo. A crítica diz que o jogo é um tédio, que

é “injogável”, e que o manual não corresponde à realidade do jogo. Foram mais ou menos essas as respostas que Debord recebeu quando o criou.

Em 2017, após a peça-debate *Jogo Ágora* (na raça e na coragem), nós no ERRO colocamos *kriegsspiel* como próxima obra e fico muito feliz que chegamos até aqui e conseguimos viabilizar um mínimo de recursos para isso. Obviamente, os parágrafos acima são uma contextualização do que foi seminal para estarmos aqui, pois a obra já ganhou tanto corpo muito além da referência seminal que convém mais no momento tratar sobre como jogaremos, ensaiaremos o que faremos, do que como chegamos até aqui.

Esta obra aconteceria de qualquer maneira, isso é fato, mas criei o grupo, esse aqui, para marcar o momento em que a frase inicial deste parágrafo se completa. Repito com o complemento. Esta obra aconteceria de qualquer maneira e agora não temos mais como não fazê-la.

Seria muito mais difícil se não tivéssemos recursos para fazê-la, mas faríamos. Porém, recursos, agora, temos. Pouco, mas temos. E vamos.

Todes que estão e estiveram agindo junto ao ERRO, errando juntas, estão aqui. Não foi pensado em atores, quantos precisamos, em técnica, funções, foi pensado em pessoas. Pessoas que erraram. Um critério pessoal, de pessoas. Já existe um roteiro onde constam funções e quantidade de atuações e participações. Mas esse não foi critério para estarmos juntas aqui. E tentaremos seguir nesse aspecto pessoal até que o próprio pessoal se estruture e construa a peça pessoalmente ou a peça engula o nosso pessoal

e o transforme em outro critério. Dessa antropofagia sairá kriegsspiel.

Mesmo com o foco no pessoal, kriegsspiel possui vetores de força já preestabelecidos que entraremos agora resumidamente e o plano é explicar ao longo de outras comunicações e exercícios, jogos. Passarei aqui textos já escritos e outros novos, mas finalizo com noções iniciais e essenciais que teremos nesse processo. A noção de Agente Duplo é fundamental para toda a peça. Também é fundamental, como já disse, a multiplicação da presença, do espaço, do tempo e dos discursos. A noção de manual, o *Manual do Guerrilheiro Urbano*, que foi trazido em reunião do grupo, como um desejo de retornar aos manuais de *HASARD*. Inteiração, participação inteira, não apenas interação. Não existirá kriegsspiel sem inteiração, de pessoas.

Por último, mas não menos importante, uma linha do tempo traçada no meio dos acasos e imprevistos, pessoais ou não, e depois de uma longa maturação da obra desde 2015, temos esses nossos contatos realizados em junho de 2017, para alguns esporádicos contatos sobre a obra nos últimos meses, para esse momento de agora, ágora! É claro que cada um estará aqui em diante até as apresentações, mas vamos vendo as possibilidades, vontades e necessidades pessoais nesses próximos meses para vermos como cada um estará e entrará na equipe deste jogo. Tranquilamente.

A linha do tempo é iniciar os trabalhos por aqui através de três criações, jogos, construções da obra, ao longo deste mês, janeiro e fevereiro de 2018, para iniciarmos os ensaios presenciais em março e abril, intensificando-os para estrear em maio ou junho do ano que vem. Faremos 10 jogos-apresentações

em uma temporada só, pois uma apresentação liga na outra (posteriormente, explicarei como isso se dará). O plano é ir construindo kriegsspiel na medida em que cada um pode construir, sem cobranças ou compromissos rígidos, para depois vermos o que sobra na presença carnal entre nós e depois entre nós e outras pessoas.

2017, 50 anos da publicação de *A Sociedade do Espetáculo*, 100 anos da Revolução Comunista.

Maior de 2018, 50 anos de Maio de 68 e ano de kriegsspiel.

Em jogo.

16 de dezembro de 2017

1o. Exercício! Até janeiro de 2018. Atenção para início das jogadas:

Um dos jogos explica a razão desse grupo e será o primeiro a ser realizado, pois nos acompanhará por todo o processo e todo kriegsspiel. Basicamente, o kriegsspiel de Debord é um jogo no qual dois times de adversários lutam para conquistar o centro da rede de comunicações um do outro. Cada time possui dois arsenais móveis, e dois arsenais de inteligência estáticos. O oponente ganha quando destrói a rede de comunicações do adversário e pelo menos dois arsenais. Esse basicamente é, literalmente, a base de nossopiel. Rede de comunicação, arsenal e inteligência. Três poderes. Esse exercício tangencia sobre rede de comunicação.

Agente Duplo. Cada um deve colocar o seu e-mail preferencial de contato logo abaixo. Depois disso, criar um perfil, outro (s) eu, nesse cara de livro. O outro perfil, codinome, não precisa ser completamente diferente do seu, pode ser, ou não, pode ser um clone, seu amigo, uma pessoa muito diferente de você, não

importa. O que importa é que você se sinta confortável nesse outro perfil. Confortável, digo, para realizar as experiências que faremos. O perfil, de qualquer maneira que você escolher, precisa ser ativo para adicionar pessoas e se relacionar. Você precisa ter o máximo de liberdade com o perfil, e afeto, portanto, o perfil deve influenciar a rede de relações dele em algum aspecto político que você queira combater, criticar, mais e muito além do que você faz com o seu perfil de agora. Esse outro perfil tem como foco alguma pauta que você queira defender hoje, você mesmo. Você deve pensar sobre o que lutaria hoje.

Por qual luta política você chegaria aos seus extremos? Por qual razão lutamos? Quais razões?

Esse será o foco do seu perfil. Com a máxima obsessão que você puder. Se você já tiver um perfil assim além do seu, também poderá usá-lo para este exercício. Não precisa se um perfil inédito. Pode ser melhor para adiantar uma parte do exercício. O importante é que, após criar esse perfil, você o adicione aqui nesse grupo e saia do grupo com o seu perfil real, restando apenas o perfil outro. O Agente Duplo. O grupo ficará ativo por apenas membros outros que criaremos aqui. As comunicações entre nós, nós reais, ficará restrita a e-mails. Aqui será um campo de (uma parte do) jogo.

Tento ser sucinto, então se houver dúvida podemos comentar aqui. Não sei onde vai dar, mas o objetivo é ter um grupo de perfis outros nossos que não sejam os nossos perfis. Vamos centralizar as próximas comunicações por e-mails e nesse grupo apenas realizar experimentos com os nossos perfis outros. Em seu perfil outro, você pode utilizar nome de guerra, ser quem você quiser outro.

Em janeiro, os perfis criados comandarão a página e excluirão os perfis reais, este com o qual você foi adicionado. A partir daí o jogo, o nome, e tudo aqui nesse grupo mudará completamente. Mais uma vez, repito, não é obrigado, em hipótese alguma, a nada, ninguém. Esse é um primeiro exercício onde já veremos quais camadas podemos construir entre nós. O objetivo de usar essa plataforma é para o exercício dos perfis, portanto, tentaremos fazer outras comunicações via e-mail.

Aos duplos daqui.

14 de janeiro de 2018

É, pessoal, não funcionou esse primeiro exercício como pensei que funcionaria. Terei que repensá-lo e modificá-lo para ser executado. Tentei criar outro perfil e me solicitou desde um novo número de telefone até uma foto minha. Enviei uma foto falsa e fui expulso. Não sei se vocês também enfrentaram isso. Mas vou mudar algo do exercício para funcionar aqui. Mas isso mais adiante. Agora mandarei um e-mail para iniciarmos o outro exercício. No mais, saudades de encontros presenciais. Abraços errantes!

18 de janeiro de 2018

2o. jogo - kriegsspiel

Querrides de kriegsspiel!

Nada melhor do que começar com um fracasso. Reformularei o primeiro exercício para tentarmos burlar os mecanismos de segurança do cara de livro, ou para ao menos jogarmos por lá. De um jeito ou de outro a comunicação estará em nosso jogo e esse primeiro exercício retornará para a nossa pauta.

Esse segundo exercício é mais simples, pois não depende de nenhuma outra plataforma para ser realizado. Continuamos

com a não obrigatoriedade de realizar o exercício, e também continuamos com essa maneira de irmos dividindo as funções de acordo com a realização de cada exercício. O primeiro, então, ficará em suspenso até março, mas se alguém quiser tentar fazê-lo e mostrar lá no grupo também fica a possibilidade. Seria ótimo.

Este segundo exercício também é individual e será usado logo no primeiro ensaio presencial. Tentarei explicar o mais claro possível, mas, por favor, se ficar alguma dúvida não hesitem em responder a todes, pois a sua dúvida também pode ser a dúvida de outra pessoa.

Se o primeiro exercício lidava com a questão da comunicação, presente no *Jogo da Guerra*, este exercício lida com a questão do arsenal (de cada um), também presente no jogo. Basicamente, quem fizer o exercício precisa identificar três raízes étnicas, culturais, raças, genéticas etc. que constitui você. Assim que identificar e construir uma narrativa (curta) para explicar essas raízes a pessoa que fizer o exercício precisa procurar um ritual que é realizado nessa etnia, cultura, tribo, etc. Um ritual de passagem, qualquer um. Pode ser um ritual pré-guerra, mas também pode ser um ritual de passagem da adolescência para a idade adulta, ou qualquer outro ritual de passagem. Cada pessoa que fizer o exercício terá três rituais de raízes diferentes. É preciso ressaltar que não verificaremos as árvores genealógicas de vocês, ou seja, não importa muito se essas raízes são verdadeiras ou não. Mas importa, e muito, se você consegue elaborar uma narrativa que faça com que outras pessoas acreditem que você realmente possui essas raízes.

Um exemplo hipotético para esclarecer: verifiquei em minha árvore genealógica e identifiquei que tenho raízes árabes em

meus antepassados, então eu pesquiso rituais árabes e elaboro uma ação (performance) para realizar esse ritual. Posso fazer o ritual assim como os árabes fazem, ou faziam, mas também posso reinterpretá-lo, mudá-lo, e realizar uma ação inspirada pelo ritual. Outro exemplo: eu sei que tenho, ou até que quero ter, ou acreditar que tenho, raízes dos Tupinambás, aí pesquiso os rituais dos Tupinambás e escolho um ritual de passagem que eles fazem, ou faziam, para então chegar em minha segunda ação. E por aí vamos.

Portanto, precisamos de cada pessoa que fizer o exercício: três raízes (com uma narrativa sobre cada raiz), um ritual de cada raiz, e uma reelabor-AÇÃO destes rituais.

Em março, no primeiro encontro presencial, nós já começaremos narrando esse exercício. E, talvez, já no segundo ensaio nós começaremos a tentar fazê-los.

Espero que a orientação tenha sido clara e que este exercício tenha mais êxito do que o outro.

Em fevereiro, passarei o terceiro exercício à distância e já tentarei marcar os ensaios de março. Se puderem já pensar nos horários que podem ensaiar presencialmente, como será o cronograma de março seria ótimo para irmos adiantando.

No mais, vamos que vamos. Em jogo.

Abrços errantes.

05 de fevereiro de 2018

30. Jogo e ensaios - kriegsspiel

Querrides de kriegsspiel,

Serei breve, mesmo.

Duas coisas, o terceiro exercício à distância e ensaios.

Sobre ensaios, será simples, por favor, envie para mim os dias e períodos que você poderá ensaiar no mês de março. É claro que quanto mais ensaios por semana melhor para conseguirmos estrear em maio, mas como ando repetindo, vamos vendo as possibilidades de todes. Por isso mandem, pode ser só para mim, os ensaios que você poderá fazer presencialmente em março, a partir do dia 05/03 aí eu verei as possibilidades de união do grupo ou até a possibilidade de dividir ensaios em comum com parte das pessoas. Estive pensando no ideal de 4 ensaios, mas como sei que não rolará eu prefiro ver a possibilidade de cada um e esquadrihar aqui os dias e horários em comum.

Sobre o terceiro exercício individual, de leitura e criação de 3 ações.

Teremos, a priori, 3 manuais que nortearão nosso jogo, depois vamos conversar mais sobre eles presencialmente. Outros podem ser adicionados após o mês de março. O exercício é simples, ler os 3 manuais, escolher um deles e criar 3 ações-performances ao redor do que a sua leitura do manual lhe trouxe. É o mesmo procedimento que fizemos com outros manuais em *HASARD*.

Os manuais são:

Instruções para um levante armado - do Blanqui

<http://www.mouro.com.br/Instrucoes%20levante%20armado%20-%20Blanqui.pdf>

Manual do guerrilheiro urbano - do Marighella

<https://www.documentosrevelados.com.br/wp-content/uploads/2015/08/carlos-marighella-manual-do-guerrilheiro-urbano.pdf>

E, em anexo, o prólogo do próprio “Jogo da Guerra” - do Debord (só que em espanhol, não existe tradução para o português do manual completo, teremos que fazer leituras presenciais com tradução simultânea (ou até fazer uma frente editorial com a Alice Becker-Ho para uma tradução nossa)). Outro link para explicações:

<http://www.jugamostodos.org/index.php/noticias-en-espana/en-los-medios/571-kriegspiel-de-guy-debord>

Qualquer dúvida estou por aqui.

No mais, vamos que vamos.

Em jogo.

Abraços errantes

" ISSO É APENAS O INÍCIO,
CONTINUAREMOS EM COMBATE!"

" IREMOS ATÉ O FIM!"

O QUE CONSEGUIMOS ATÉ AQUI
FOI A BASE DE BARRICADAS E
VICÉ-VERSÁ!"

" UNIFORME A BASE!!

Barricadas: Instruções para uma Insurgência Armada (1868)¹

Louis Auguste Blanqui

Barricadas

Como nenhum movimento militar deve ocorrer sem as ordens do comandante-chefe, só serão construídas barricadas nos locais designados por ele.

Hoje, as barricadas não podem mais ser construídas como eram em 1830 e 1848, de uma maneira confusa e desordenada - fazê-lo levaria a um rápido desastre. Elas devem fazer parte de um plano mais amplo de operações, decidido com antecedência.

Nesse sistema, cada barricada é ocupada por uma guarnição que nunca fica isolada, que permanece em contato regular com as reservas e continuamente recebe reforços proporcionais ao perigo representado pelas forças de ataque.

Comoção e dispersão não eram os únicos defeitos das velhas barricadas. As construções das barricadas em si estava repletas de erros.

Um monte disforme de paralelepípedos, intercalados com carroças nas laterais, vigas e tábuas - essa barreira falha não era obstáculo para a infantaria, que logo as removia. Apenas algumas das maiores barricadas podem ter sido uma exceção a isso. Mas todas podiam ser escaladas. Elas próprias serviam de escada.

¹ Fragmento. Documento registrado como: MF, 257-292, e *Instructions pour une prise d'armes* (Grenoble: Éditions cent pages, 2009), baseado no manuscrito em MSS 9592(1), ff. 54-86.

Parar as tropas, forçá-las a um cerco e resistir inclusive por um bom tempo ao fogo dos canhões - essas são as funções básicas das barricadas. Elas devem, portanto, ser construídas de acordo com essas considerações, de modo a alcançar seu triplo objetivo. Até agora estão longe de tê-lo cumprido.

No estado atual de Paris, apesar da invasão do macadame, o paralelepípedo continua a ser o elemento básico de uma fortificação temporária, mas apenas sob a condição de que seja usado com mais seriedade do que no passado. É uma questão de bom senso e cálculo.

O antigo paralelepípedo, que ainda cobre a maioria das ruas, é um cubo de 25 cm. É possível, portanto, calcular antecipadamente o número desses blocos que será necessário para construir uma parede cujas três dimensões - comprimento, largura, altura - devem ser claramente determinadas.

Barricada regular

Uma barricada completa consiste numa muralha com sua contraguarda.

A muralha (rempart) é feita de paralelepípedos rejuntados com massa. Tem um metro de largura, três metros de altura e vai até os muros externos das casas adjacentes.

A contraguarda, posicionada seis metros à frente da muralha, é composta de duas partes contíguas - uma parede interna que tem as mesmas dimensões e estrutura que a muralha, e uma esplanada (glacis) de paralelepípedos empilhados sem rejunte estendendo-se por quatro metros até à entrada da rua.

Um metro cúbico contém 64 paralelepípedos de 25 centímetros. A muralha e a parede interna da contraguarda sempre têm dois fatores fixos: a altura (3 metros) e a espessura (um metro). Só o comprimento varia, dependendo da largura da rua.

Supondo aqui que a rua tem 12 metros de largura e, portanto, que 12 é o fator comum para a muralha, a parede interna rejuntada da esplanada e a própria esplanada, temos:

$$\text{A muralha} = 3 \times 1 \times 12 = 36$$

$$\text{A parede interna da esplanada} = 3 \times 1 \times 12 = 36$$

$$\text{A esplanada} = 3 \times 4 \times 12 = 144$$

O espaço cúbico total da barricada e de sua contraguarda será de 144 metros, o que, numa média de 64 paralelepípedos por metro cúbico, dá 9186 pedras, representando 192 fileiras de 4 x 12 ou 48 pedras por fileira. Essas 192 fileiras têm 48 metros de comprimento. Portanto, 48 metros da rua precisarão ser desenterrados para fornecer os materiais para todo o entrancheamento. Como os cálculos não levam em conta o espaço ocupado pelo reboco na muralha e na parede interna da contraguarda, o número de paralelepípedos pode ser menor. E será menor ainda nas esplanadas, por conta das lacunas que existirão entre os paralelepípedos empilhados aleatoriamente.

As pequenas pedras retangulares que substituíram parcialmente o macadame nas ruas principais também poderiam ser usadas para construir barricadas. Mas o trabalho nas partes rejuntadas seria mais demorado e consumiria mais massa.

De qualquer jeito, é claro que uma fortificação dessas não poderia ser levantada em uma hora. E, no entanto, é crucial estabelecer posições defensivas o mais rápido possível. Podemos resolver essa dificuldade preparando-as com antecedência: o gru-

po encarregado de construir e ocupar a barricada deve chegar lá com uma carroça cheia de sacos de gesso, além de carriolas, carroças de mão, alavancas, picaretas, pás, martelos, estacas, espátulas, baldes e caixas de misturar massa. Todos esses objetos serão requisitados dos respectivos comerciantes cujos endereços podem ser encontrados no Almanach du Commerce. Serão escolhidos aqueles mais próximos do ponto de partida.

Assim que chegar ao local, o líder do posto começará a construir a muralha a cerca de quinze metros do fim da rua. Ao invés de três metros de altura, ele se certificará de que tenha apenas metade disso. Essa parede de quatro pés e meio tem exatamente a altura normal do tiro de um soldado em pé. Pode ser escalada, sem dúvida, mas não facilmente. Já se apresenta como obstáculo considerável. E esta barreira consiste em apenas dezoito metros cúbicos ou 1152 paralelepípedos, uma quantidade que corresponde a vinte e quatro fileiras ou seis metros de rua para desenterrar. Isso pode ser feito rapidamente.

A muralha é então completada até três metros. Na metade do caminho, ou seja, a um metro e meio de altura, são deixados buracos em intervalos regulares para vigas. Sobre estas serão colocadas tábuas para formar banquetas sobre as quais os nossos subirão para atirar.

A parte superior da parede interna da contraguarda deve ser plana, sem inclinação para dentro ou para fora, de modo a minimizar as chances de balas de canhão cortarem sua parte mais alta e mais fina.

O topo da barricada pode ser ligeiramente inclinado, a fim de permitir que se atire um pouco para baixo. Assim como a parede

voltada para a contraguarda, ela será chapiscada e alisada com uma espátula.

Os buracos feitos à meia altura para a andaimearia da construção, tanto na parede da contraguarda quanto na muralha, serão cuidadosamente tapados. A superfície da muralha e da contraguarda deve ser alisada com uma espátula para que não haja reentrâncias que permitam que seja escalada.

As fileiras de paralelepípedos nas fundações de cada uma das duas paredes, como as próprias fundações, serão feitas em um padrão xadrez, uma em relação à outra.

Se a muralha for mais alta que a parede da contraguarda, as balas de canhão demolirão a parte exposta. No caso em que aqueles que estivessem na barricada quisessem atirar no inimigo de longe, no entanto, alguém poderia simplesmente colocar sacos cheios de terra ali. Os combatentes também podem subir em cima de paralelepípedos.

De toda maneira, a barricada é mais uma barreira do que uma plataforma para ação real. As verdadeiras posições de combate estão nas janelas. De lá, centenas de atiradores podem lançar um fogo mortal em todas as direções.

O oficial encarregado de defender a saída de uma rua enviará, assim que chegar, um terço de seu pessoal - os mais bem armados - para ocupar as casas nos dois cantos. Enviará também algumas sentinelas para reconhecer as ruas e evitar qualquer ataque surpresa antes de iniciar o trabalho de fortificação com o cuidado e na ordem indicados acima.

Se um ataque ocorrer antes que o muro preliminar de um metro e meio tenha sido completado, o oficial deve se retirar com todo o seu contingente para as casas nos dois cantos, de-

pois de ter colocado as carroças, cavalos e todos os materiais em segurança num dos pátios internos. Eles se defendem atirando das janelas e jogando paralelepípedos dos andares superiores. As pequenas pedras retangulares das ruas macadamizadas são excelentes para isso.

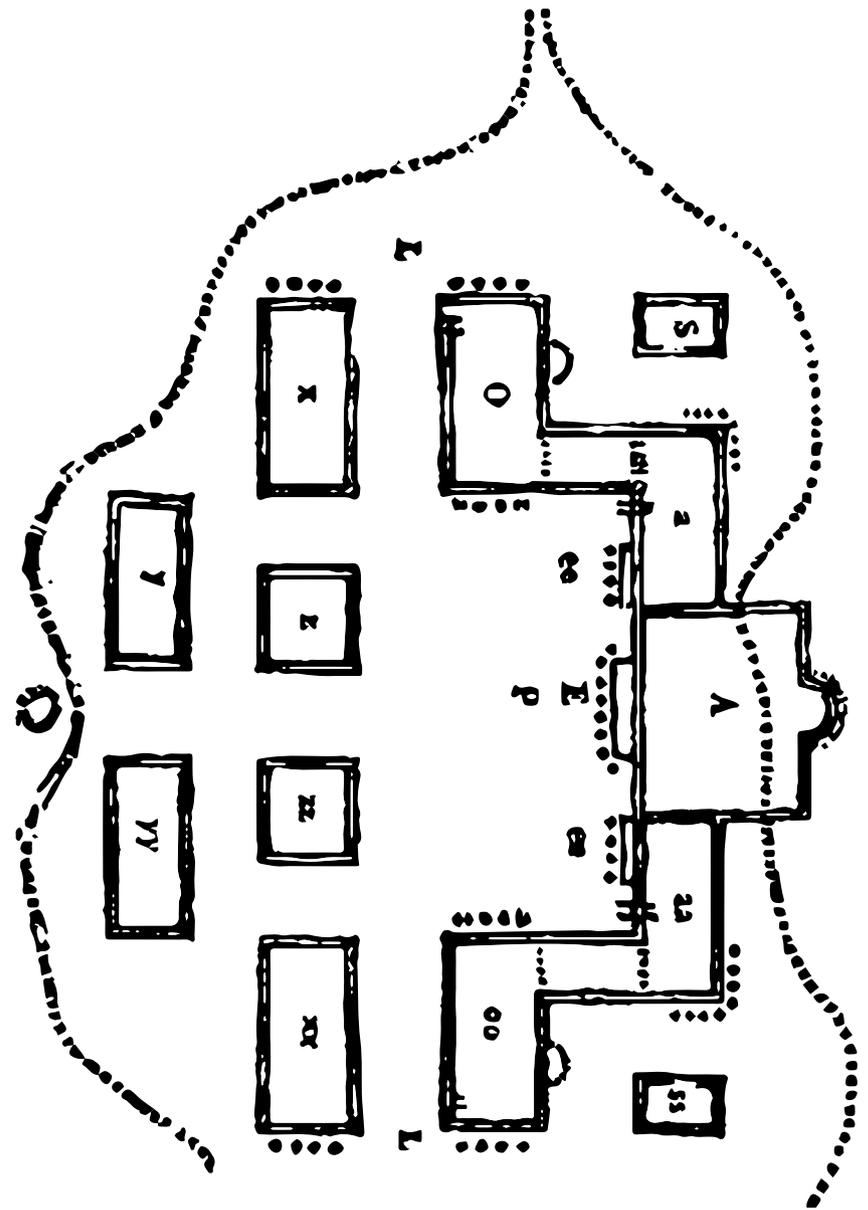
Uma vez que o ataque tenha sido repellido, o comandante deve recomeçar e continuar implacavelmente com a construção da barricada, apesar das interrupções. Reforços devem chegar, se necessário.

Completada esta tarefa, os que estão na barricada devem estabelecer contato com as duas barricadas adjacentes, perfurando as grandes paredes que separam as casas localizadas no front defensivo. O mesmo procedimento deve ser realizado simultaneamente nas casas ao longo dos dois lados da rua da barricada e, depois, da direita para a esquerda, ao longo da rua paralela ao front de defesa, na retaguarda.

As aberturas devem ser feitas nos primeiros e últimos andares, de modo a ter duas vias de acesso. Este trabalho deve ser realizado simultaneamente em todas as quatro direções.

Todos os blocos de casas nas ruas obstruídas devem ter seus muros externos destruídos de tal maneira que os combatentes possam entrar e sair pela rua paralela de trás, fora da vista e do alcance do inimigo.

Enquanto essa obra está sendo executada, a guarnição de cada barricada deve se reunir com duas guarnições das barricadas vizinhas (à direita e à esquerda) a meio caminho entre o front de defesa e a rua para a retaguarda.



Croqui de um falanstério em grande escala

Um exemplo de barricadas defensivas ligadas por paredes de casas derrubadas em blocos adjacentes.

Aqui está uma ilustração de uma série interligada de barricadas, supondo que o Boulevard Sébastopol seja o front de defesa; um trecho de cerca de 140 metros de largura ao longo desse front - que inclui as aberturas de três ruas, que são as ruas Aubry-le-Boucher, de la Reynie e des Lombards, e um pouco mais - foi tomado.

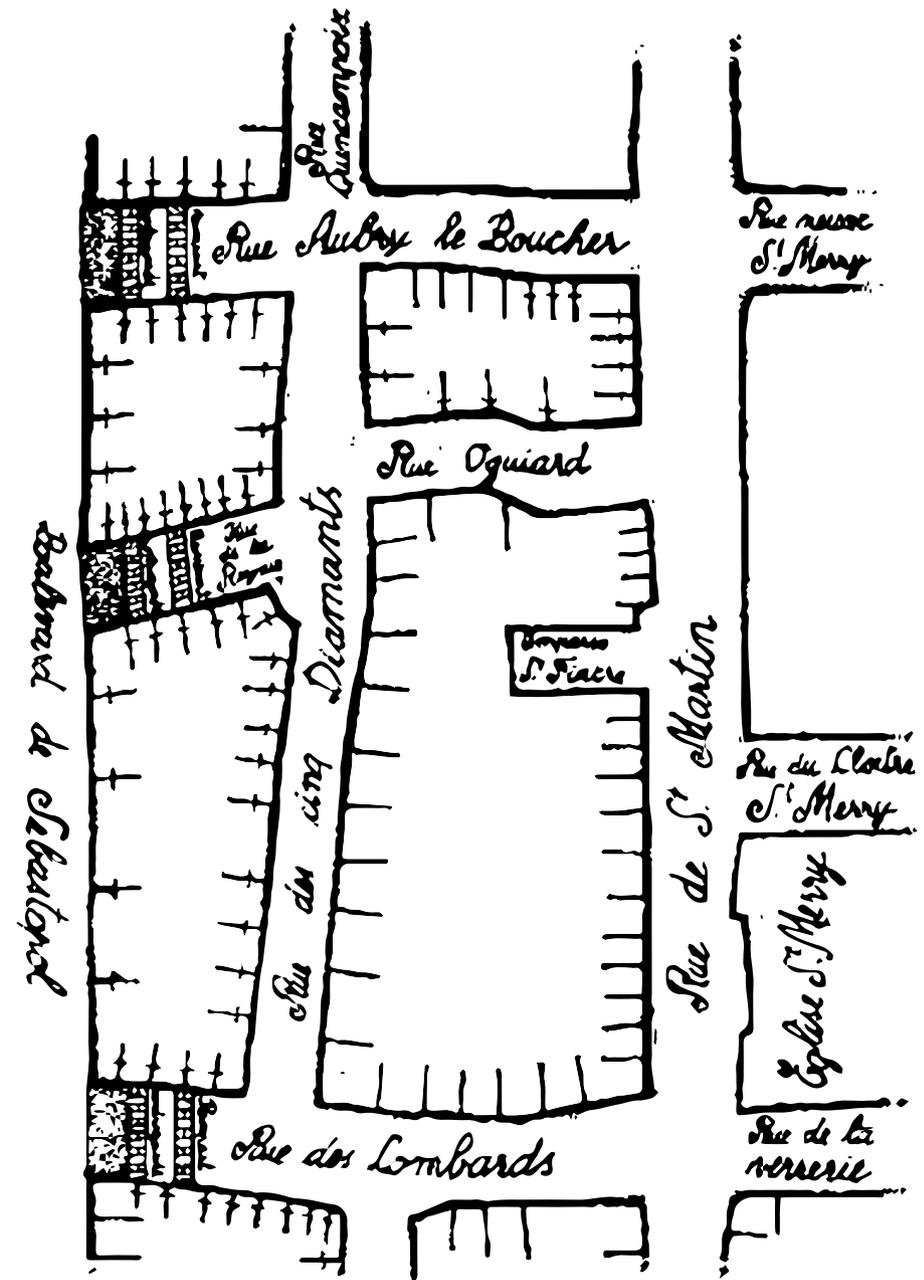
As três ruas estão fechadas no ponto em que encontram o bulevar por barricadas com contraguardas. As dimensões e distâncias são rigorosamente exatas no desenho.

A guarnição da barricada de La Reynie, depois de ter completado (ou se possível durante) as construções da rua, atravessa as casas ao longo do bulevar em direção à rua Aubry-le-Boucher à direita e em direção à rua des Lombards à esquerda.

Realiza a mesma operação nos dois lados da rua de La Reynie, passando pela rua des Cinq-Diamants e, chegando ao final, vira à esquerda em direção à rua Aubry-le-Boucher, em direção à rua des Lombards, continuando seu trabalho.

Enquanto isso, as guarnições das barricadas de Aubry-le-Boucher e des Lombards se dirigem da mesma forma rumo aos trabalhadores de La Reynie, e devem se encontrar no meio do caminho.

As casas foram indicadas ao acaso no Boulevard Sébastopol. No entanto, nas ruas de la Reynie, Aubry-le-Boucher, des Lombards e des Cinq-Diamants, o número de casas, ou melhor, o número de muros altos que as separam, foi observado com precisão em um desenho antigo, mas muito detalhado.



Plano setorial

A guarnição de La Reynie teria que atravessar, entre a metade das casas do bulevar, entre as duas ruas laterais, doze muros na rua de La Reynie - cinco de um lado e sete do outro - e outras sete na rua des Cinq-Diamants - cinco à direita, dois à esquerda.

Supondo que existam dez casas no front Sébastopol, o que dá a cada casa uma fachada de nove metros, haveria vinte e quatro muros para derrubar no total, ou seja, seis para cada esquadrão de trabalhadores, já que o trabalho continuaria em quatro direções ao mesmo tempo.

Além disso, se muitas pessoas estiverem disponíveis, elas podem perfurar as casas da rua da barricada e da rua atrás dela ao mesmo tempo, já que podem se mover e se comunicar livremente por trás do entrincheiramento.

O interior dos blocos de casas consiste geralmente em pátios e jardins. Linhas de comunicação podem ser estabelecidas através dessas áreas, que geralmente são separadas apenas por muros frágeis. Isso será de fato indispensável nos pontos cuja importância ou localização particular faz com que estejam expostos aos ataques mais sérios.

Assim, seria útil organizar companhias de trabalhadores não-combatentes, pedreiros, carpinteiros e assim por diante, para realizar esse trabalho em conjunto com a infantaria.

Quando uma casa localizada no front defensivo é particularmente vulnerável ao ataque, demole-se a escada do piso térreo e se fazem aberturas no chão nos diversos cômodos do primeiro andar, a fim de atirar nos soldados que por ventura invadam o térreo para ali colocar explosivos. Água fervente também pode desempenhar um papel útil nessa circunstância.

Se o ataque se estender por uma grande extensão do front, deve-se cortar as escadas e furar o chão em todas as casas expostas. Em regra geral, quando o tempo e os outros trabalhos defensivos mais urgentes permitirem, as escadas do andar térreo em todas as casas do quarteirão devem ser destruídas, exceto uma localizada no local menos exposto ao longo da rua.

As tropas normalmente desmontam as barricadas com grande facilidade, devido ao pequeno número de pessoas que as defendem, ao isolamento a que estão abandonadas e à falta de confiança mútua que resulta de uma ausência de organização e liderança. Com uma liderança enérgica e a contínua chegada de reforços, as coisas seriam completamente diferentes.

Até agora, nas batalhas que aconteceram em Paris, os insurgentes sempre permaneceram inativos por trás de suas pseudo-barricadas - ociosidade fatal para combatentes que estão muito mal armados, sem artilharia e quase sem munição. A bravura por si só não é suficiente para compensar todas as desvantagens materiais.

Os trabalhadores parisienses parecem não ter consciência de sua força principal, a superioridade da inteligência e da destreza. Inesgotáveis em recursos, engenhosos, tenazes, com conhecimento de todas as forças da indústria, seria fácil para eles improvisar em poucas horas todo o equipamento necessário para a guerra. Carpinteiros, marceneiros, mecânicos, siderúrgicos, torneiros, pedreiros - eles podem atender a qualquer necessidade possível, e opor cem sapadores a cada um do inimigo.

Para conseguir isso, no entanto, a atividade constante é necessária. Cada insurgente deve estar fazendo alguma coisa o tempo todo. Quando um trabalho termina, outro deve ser iniciado:

sempre há algo para fazer. Aqui estão algumas tarefas de particular importância:

Colocar lâminas de foice em cabos de dois metros, depois de endireitar os ganchos na forja de um ferreiro e remover quaisquer excertos que lhes deem uma ponta cega. É só fazer os cabos no torneiro mais próximo. Quanto às lâminas, podem ser encontradas em abundância em lojas de quinilharias.

Remover as portas dos apartamentos ou pegar tábuas nas lojas. Fazer furos de dez centímetros nelas e envolvê-las em pedaços de chapa de metal grossa perfurados da mesma maneira. Encaixar essas venezianas móveis nas aberturas das janelas e das sacadas para poder atirar lateralmente nas ruas.

Empilhar paralelepípedos em todos os andares, os menores no quarto, no quinto e nas mansardas, os maiores no segundo e no terceiro. Abastecer acima de tudo os cômodos situados diretamente acima da barricada.

Cada líder de barricada mandará pegar os materiais e ferramentas que serão úteis para a defesa nos comerciantes mais próximos. Ele irá requisitar fabricantes como torneiros, marceneiros, ferreiros, etc. para confeccionarem os objetos que os soldados da guarnição são incapazes de fabricar. Em troca, fornecerá recibos que servirão como faturas futuras.

Os comandantes das barricadas não reterão consigo os novos recrutas que chegarem para se juntar a eles. Eles os encaminharão ao seu superior imediato - os tenentes ao capitão, os capitães ao líder do batalhão - para que esses novatos sejam direcionados para as reservas onde novas forças estão sendo organizadas.

Esta regra é ditada por motivos imperiosos: 1) o pagamento da indenização só pode ser feito aos voluntários sob a condição

da certificação oficial de sua presença, em data precisa, sob a bandeira; 2) o comandante-chefe deve sempre saber o número exato de suas tropas em cada barricada; 3) a boa ordem exige que o efetivo das companhias e dos batalhões permaneça mais ou menos uniforme.

Os comandantes das barricadas enviarão relatórios frequentes aos seus superiores, que por sua vez os encaminharão para o quartel-general.

A Defesa das Barricadas

Supondo que o exército aguente o tranco e se obstine na luta, é fácil prever sua estratégia para atacar posições republicanas.

Para começar, destacamentos mais ou menos numerosos avançarão para remover a barricada, disparando contra as janelas à medida que avançam. Se forem repelidos, e talvez até mesmo sem correr esse risco, invadirão os quarteirões das casas em frente aos insurgentes e, assim, alcançarão por dentro o front defensivo.

Os dois grupos estando separados apenas pela largura da rua, os soldados abrirão fogo intensamente contra as janelas em frente para expulsar os defensores. Se a resistência for prolongada, também se pode esperar que as tropas tragam canhões através da quadra que estão ocupando.

Eles alinharão os canhões como uma bateria, escondida atrás da porta de uma entrada de descarga, diante de uma das casas na frente da defesa, e então, de repente, abrindo a porta, bombardearão as paredes à queima-roupa, com o objetivo de destruir o edifício. Os primeiros tiros não farão com que desmorone; isso levará um certo tempo.

Assim que o canhão for exposto, os republicanos atirarão nos artilheiros através das aberturas no andar térreo - das janelas do porão e das sacadas - que circundam o beco da entrada do carregamento em sua linha de fogo. Mais brechas voltadas para o beco devem ser feitas rapidamente nas defesas, a fim de multiplicar os pontos de fogo.

Uma regra geral: revidar o fogo de soldados que estão atirando de janelas é inútil. É um desperdício de pólvora. O inimigo tem pólvora de sobra; para os insurgentes, ela é escassa. Portanto, é crucial usá-la com moderação. As persianas envoltas em chapa de metal montadas nas janelas da varanda fornecerão proteção contra suas balas.

Ignorando todos os tiros das janelas, a guarnição vigia a rua abaixo para impedir que os soldados inimigos a atravessem. Assim que tentam atravessá-la, devem ser pulverizados com balas e atacados com pedras e paralelepípedos do topo das casas. Ao mesmo tempo, é preciso estar pronto para atirar neles, para banhá-los com água fervente através das fendas feitas no primeiro andar, caso consigam entrar no térreo, mesmo com barreiras em suas portas e janelas. É preciso estar vigilante durante os combates para garantir que os soldados inimigos não coloquem cargas explosivas. Não hesitar em arremessar pedras, garrafas cheias de água e até móveis, se não houver outros projéteis. Retirar as persianas de metal dos pisos superiores, a fim de atirar pedras; enquanto isso, evitar as balas da casa em frente.

Quanto à barricada, não será fácil para eles derrubá-la. O fogo do canhão só pode atingir a muralha através de um ricochete, e o pequeno espaço de seis metros que o separa da contraguarda tornará tal tiro ineficaz.

Granadas serão igualmente impotentes. Elas causarão explosões na frente ou atrás ou no espaço entre as duas construções; seus estilhaços não farão mais do que arranhar o reboco de suas paredes, pois ninguém estará lá. A barricada será defendida das janelas.

O ataque será muito custoso para os assaltantes. Eles terão que suportar o tiroteio até o pé das esplanadas, quando então terão de enfrentar um perigo ainda mais formidável: só poderão descer pela parede interna e então transpor a muralha com o uso de uma escada de dois metros e meio de altura, bagagem um tanto incômoda, e terão que fazê-lo sob uma chuva de pedras e balas.

Se a construção da muralha permitir anexar uma ou duas portas de descarga dentro da distância de seis metros entre a muralha e a contraguarda, então pelotões de combatentes armados com foices de cabo longo, posicionados atrás das portas, surgirão subitamente e avançarão sobre os soldados que estiverem descendo pela contraguarda. Pegos em tal armadilha, os soldados serão cortados em pedaços, pois suas baionetas serão mais curtas que as lanças dos insurgentes.

Se não houver portas de descarga, os combatentes armados com foices se reunirão no térreo para avançar pelas portas do beco e pelas janelas do térreo. Antes que isso aconteça, o comandante terá dado ordem de cessar a chuva de balas e pedras, o que pode ser tomado como um sinal de derrota - um erro fatal da parte deles.

Se o inimigo ficar desanimado pela resistência sustentada por uma ou mais barricadas, ele pode atear fogo nas casas, bombardeando-as. O fogo será difícil de extinguir. Não fazer isso fará com que a retirada seja inevitável. Os insurgentes devem

se retirar, casa por casa, para uma segunda linha de defesa. Mas as tropas não podem jogar este jogo por muito tempo. Elas não transformarão Paris em uma segunda Zaragoza.

A luta de barricadas fornecerá ao comandante-chefe a oportunidade de lançar suas próprias ofensivas e liberar as colunas de ataque nas laterais e na retaguarda dos assaltantes.

Os feridos serão evacuados por ambulâncias nomeadas pelo líder das forças; os mortos serão levados aos hospitais.

[Tradução Luana Raiter e Pedro Bennaton]

Jogo da Guerra por Sandra Alves

01 de junho de 2018 | temporada de estreia |
Rua Felipe Schmidt no centro de Florianópolis

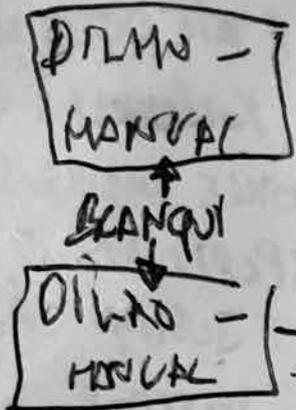












- SAIR PELAS CULAS
ENCONTRANDO ARMAS

- ATIRAR PEDRAS
EM UM ALVO ~~ESPECÍFICO~~
COMO TREINAMENTO

⊗ COMO FAZ FOTO DA UGA SEM
ELA SABER. EM PENSAI SOBRE
ENVIARMOS FOTOS DE NOSSOS
PERCURSOS ATÉ CHEGARMOS
EM UM PONTO COMUM. DEPOIS
PENSAI EM ESPIONÁ-LOS JUNTANDO FOTOS

⊗ COMO DESSE QUE SEU ROTEIRO NO DIA
DO TESTE SERIA ENSAIAR

/ MOCHILA, ATUAIS/MANUAIS, PERGUNTA /

29/03 - (7) ENSAIO -

FINAL 1ª ETAPA
DE CRIAR

- RITÓRICA / MANUAIS
- MOCIMLAS (RE) APRESENTAÇÃO
- PERGUNTA "PERGUNTAS EM ARMAS"

SOBRE REELABORAÇÃO DE AÇÕES

EM DUPLAS/TRIOS REELABORAR 1 RA
E 1 MANUAL DE CADA UM À SUA ESCOLA
E 1 ATUAL/1 MANUAL À ESCOLA MINT
PERGUNTAS / REELABORAÇÃO:

- ⊙ COMO ENVOLVER AS PESSOAS NA AÇÃO?
- ⊙ OBJETOS UTILIZADOS SUBSTITUIR?
- ⊙ TEXTO FALADO PODE SER MUDADO?

SOBRE DIVISÃO EM 3 COLUNAS

TAREFAS EM GRUPO (3)
SIGLA, FRASE, CORES, CONTEÚTO

Dissidência cívica

Kamilla Nunes

Numa das três ações simultâneas, uma senhora parou do meu lado com uma sacola de supermercado nas mãos. Parou e ficou observando por um tempo duas pessoas discutindo e montando uma espécie de barricada. Uma delas continha traços indígenas e gestos exaltados, a outra só parecia deslocada de si, mesmo. A senhora, procurando uma escuta, olhou pra mim e disse em tom desconfortável: – tão bonitas, essas meninas, e falando tudo errado, né?. Fiquei um tempo pensando se deveria rebater essa “crítica” com: – Minha senhora, esse é o texto de uma peça de teatro e, pasme, isto que a senhora está assistindo tão interessada é apenas uma parte dessa peça, se a senhora olhar pra cima e para o outro lado do calçadão terá a visão das três cenas acontecendo ao mesmo tempo. E revelei, com um texto não tão bem estruturado como o que acabei de descrever, que aquilo tudo era vida, mas que também era arte, e que fazíamos parte, nós duas, daquela ação “simultânea com multiplicação de perspectivas”. Fazíamos parte porque nossos corpos implicavam, necessariamente, participação. E digo isso em concordância com Cildo Meireles, que chama de espaço todos os mecanismos da vida e entende que o espaço não é apenas o lugar onde as pessoas estão, mas algo ativo e envolvente. O espaço, como ele imagina, exclui a possibilidade da existência de um observador isento, que domina o mundo com seu olhar. A questão que surge é como o ERRO Grupo desloca sua atenção para o processo artístico e para o contexto social, político, econômico e afetivo do País. É

só a partir do “como” que poderemos observar o sistema circulatório dessa peça e sua proximidade com o espaço-tempo em que habita. Por isso, está em jogo a micropolítica. Ela irrompe entre nós. Nesses termos, *Jogo da Guerra* é um espaço que, como uma Fita de Moebius, possui um desdobramento temporal que, em sua radicalidade mais extrema, tem um objetivo claro: aproximar os corpos uns dos outros.

Jogo da Guerra pressupõe um caminho cujo fim não sabemos, um caminho que se bifurca e que, por isso, possui deslocamentos de texto, tempo e percurso. Estamos falando de a(u)tores que, ao longo da peça, propõem espaços de criação e intervenção, espaços que podem ser ocupados, inclusive, com dissidência cívica. Já caiu a noite, e a cidade seguia erma por conta da greve nacional de caminhoneiros. Enquanto uma barricada de sacos de lixo pretos é formada ao lado do Mercado Público Municipal, uma das atrizes tira da mochila um saco de carvão e o distribui. Neste momento vi algumas pessoas escondendo as mãos, preservando-as “limpas”. Já as mãos estendidas, imediatamente foram marcadas pelo pó preto. Duas situações simultâneas aqui se revelam: nos tornamos cúmplices de uma ação que estava por vir e da qual não necessariamente gostaríamos de fazer parte e, ao mesmo tempo, somos munidos de um dispositivo que tornava os “atores” também cúmplices das nossas ações, que eles tampouco poderiam prever. Foi assim que duas frases foram escritas nos prédios históricos ao lado: “poder sapatão” e “gasolina não se come”. Passados 30 minutos, já na mira de seguranças e policiais, uma das atrizes berrou: “estendam as mãos, esten-

dam as mãos!”. E foi assim que, com um naco de carvão, ela pintou todas as mãos estendidas, inclusive aquelas que tinham sido escondidas no início da peça. É importante compreender que o espectador, ou melhor, o participador, para utilizar um termo do artista Hélio Oiticica, não está à margem do jogo e de seus sistemas e engrenagens. Ainda devemos considerar que o jogo proposto está comprometido com o desenvolvimento de um pensamento crítico e dissidente acerca da arte, da política e, por consequência, do mundo que habitamos. Um pensamento que se desenvolve durante e depois da ação, e que é intensificado pela instauração de lugares que expandem a linguagem cênica.

Criar um procedimento de perigo através de um procedimento legal. Essa parece ser uma das estratégias utilizadas pelo ERRO Grupo, muito embora o perigo não esteja localizado propriamente na ação dos atores, mas na reação dos participadores. Uma pedra na mão do ator é apenas um elemento simbólico que faz parte da construção de um jogo, de um cenário. Mas o que acontece quando ela é arrancada das calçadas e distribuída entre o público? Esse gesto, aparentemente simples e insignificante, é uma forma de luta, ele subtrai para afirmar o ataque. Um gesto educativo para uma sociedade condescendente. Se concordarmos que “uma das preocupações essenciais da arte corresponde à sina do garimpeiro, que se define como alguém que vive de procurar o que não perdeu”, como bem coloca Cildo Meireles, entenderemos que, em *Jogo da Guerra*, ator e espectador possuem o mesmo destino, um destino inevitável. Certamente, *Jogo da Guerra* passa pela tentativa de abandonar os termos advindos do

capitalismo e intensificados pelo neoliberalismo e propor outras formas de vida, pelo desejo de construir uma poética que esteja à disposição de uma política. Um jogo que tende a refutar as noções de individualismo, competitividade, lucro, gentrificação, privatização, limpeza e homogeneização, para mencionar apenas alguns termos tão caros ao século XXI, a fim de criar um espaço efêmero capaz de uma radicalização da experiência, na arte e na vida. Uma estratégia, portanto, de sobrevivência, de resistência e de desobediência.

O medo não é costumeiro em espaços oficiais de arte, ainda que esse espaço seja temporário. Ele não é comum em tempos de democracia e liberdade para o povo, ele não é esperado, não é. Medo de quê, se estamos sob respaldo da lei, da arte e de uma peça de teatro construída com dinheiro de um edital público? Medo do quê, se a polícia não mata branco por acaso? Se branco não foge à lei? De um lado desce o caminhão de lixo para recolher a barricada que construímos em frente ao Banco Itaú Personnalité, do outro, subindo, quatro viaturas com quatro policiais armados em cada uma. Não pareciam de brinquedo, as armas. Talvez não sejam atores, pensei. Ameaçaram porrada, não paravam de repetir: “acabem já com essa baderna!”. Ficamos acuados? Saí de casa apenas pra assistir a uma peça de teatro, não vim militar nem tomar bala de borracha. Assistir é militar? Militar é limitar? E já com a respiração ofegante, uma das atrizes improvisa uma saída pelo canto, cantando: “Well, show me the way / To the next whisky bar / Oh, don’t ask why / Oh, don’t ask why”. Sem precisar perguntar o por quê, seguimos, continua-

mos, sem dispersar. No texto “Aos nossos amigos”, escrito por um grupo anônimo de contribuintes conhecido como Comitê Invisível, propõe-se que sair do paradigma do governo é partir politicamente da hipótese inversa de que o poder cria o vazio e o vazio invoca o poder, uma vez que o que nós habitamos nos habita e o que nos cerca nos constitui. Esse tipo de relação implica, fatalmente, na compreensão da arte como produção de modos de organização no interior de um campo social. Não é uma questão de dentro e fora, não é uma questão de ser contra a instituição: nós somos a instituição. É uma questão de que tipo de instituição somos. Essas questões implicam o “como” fazer. Nesse sentido, o que este jogo parece propor está para além de uma abordagem dicotômica entre ser ou não ser resistência, mas sim COMO ser resistência, COMO criar espaços que produzam as condições para elaboração e veiculação de um trabalho capaz de estabelecer outras formas de pensar – comprometidas com o desenvolvimento de um sistema de conhecimentos e experiências capazes de questionar as limitações sociais e psicológicas impostas pelas ideias políticas e econômicas capitalistas. O que se tem aqui, em *Jogo da Guerra*, é um grau de desordem que implica a própria concepção do que é arte, do que é um processo artístico e, sobretudo, do que é um artista hoje e quais seus espaços de atuação. Assim, o que interessa ao jogo é justamente a possibilidade de ser reapropriável e transformável por outros, é a criação de lugares de dissenso, bem como de mecanismos de trocas entre os corpos sociais.

MAS VERKAR O BERRERU

DOMINAR A PEO!!!

O FOCO SÃO OS ADRES AOS

ROBRES E NOS AS CENAS

DE DISMULGAS E DISFER

CE!!!

FALAR O QUE VAI FAZER

E MAS CHAMAR O
PUBICO!

DILTO CI PEDAS, BON SORRIR

Errare, humanun est! Mas Errar artisticamente, político é!

Paulo Raposo

Na filosofia, a verdade é uma relação de conformidade entre o conhecimento e a coisa conhecida. Basicamente, a verdade é entendida assim como a concepção das coisas como elas são na realidade. Por isso, Aristóteles dizia que “a verdade é dizer que o que é, é, e o que não é, não é.” Ou seja, uma espécie de fundamentalismo realista. Por oposição, o erro, em algumas destas derivas teleológicas e filosóficas, apresenta-se como a não-conformidade do conhecimento com a coisa conhecida. O erro consiste em conhecer as coisas diferentes do que elas são na realidade. Mas distingue-se da ignorância, porque esta consiste em nada saber e nada afirmar, enquanto que o erro consiste em não saber e afirmar, supondo saber. É, portanto, uma ignorância que se ignora.

Porém, acredito que podemos potenciar esta agência do supostamente errado. O erro, em muitas ocasiões, é de fato a expressão da tensionalidade entre verdades assumidas e realidades outramente percebidas. E talvez desafiando ainda mais esse fundamentalismo realista, o erro é um sujeito de possibilidades de novas verdades. De verdades emergentes. De verdades invisibilizadas, silenciadas. Gosto de pensar por isso que o erro é um lugar de potência e de criatividade.

Sou professor há alguns anos. Professor de antropologia numa universidade pública portuguesa, mas também o fui de expressões artísticas para jovens adolescentes em cursos livres. Sempre imaginei a formação como um espaço de ignição do imaginário

para a liberdade expressiva e onde o erro nos permitiria criar um *locus* de interpelação, de inquietação, de interrogação. Errar não é um problema, não é uma ignorância e muito menos um dano no caminho para o entendimento. Assumir essa potência transformadora e criativa do erro, pode ser o primeiro passo para a compreensão do que está em jogo quando falamos de realidade. Até porque nunca existe um *erro total*. Nunca erramos *tudo*. Existem, no erro, interstícios de verdade, vestígios de realidade, despojos e restos de sentidos concretos. A *realidade* é uma superfície mutilada de confluência de interpretações, de olhares, de perspectivas. Seja no espaço da aula, onde o debate se faz cheio de encontros de erros parciais, seja, por exemplo, no espaço do jogo, onde o falhanço acrescenta tentativamente uma nova possibilidade. O erro é, mais do que alguma outra coisa, sempre um caminho. Um trilho de revelação. Um espaço de encontro com o possível.

Ainda que os tenha conhecido relativamente tarde na sua já longa carreira artística durante da minha passagem como Professor Visitante na UFSC, o ERRO Grupo é para mim um coletivo que justamente explora essas imensas possibilidades da potência do erro como espaço de encontro do possível. A escolha do seu nome não pode ser despiciente e inócua. A aposta na sua dinâmica de intervenção em espaço público através de mecanismos próximos ou contaminados pela performance, pelo happening, pelo improviso, pelo teatro de rua, também não são casuais. Na sua publicação *Persistência* (2016) assumem, logo na abertura no texto de Luana Raiter, que “desde a criação do ERRO, a rua é nosso espaço e o desejo de misturar realidade e ficção um mote” (p.13). Esta nota de abertura de uma publicação que visa pre-

cisamente produzir uma espécie de memorial, mas também de manifesto – claramente enunciado pelo título: *persistência* –, está basicamente centrada em duas dimensões fundamentais para este coletivo artístico: por um lado, o erro como potência criativa e, por outro, a rua como dispositivo do encontro entre real e ficção, entre arte e vida, entre performers e públicos.

A proposta de imersão e partilha em espaço público em busca dessa troca de olhares, desses cruzamentos improváveis e imprevisíveis, associa-se ainda à ideia (política, diga-se) de que o uso do real nas artes, enquanto palco para ações transformadoras, visa sobretudo “gerar um acontecimento vivo, mutante e politicamente potente” (idem p.13). A rua como dispositivo político nas artes em geral, e no trabalho do ERRO em particular, encerra uma espécie de fascínio pelo vivencial, ou o que Teresa Fradique (2016) chamou por uma atração dramaturgica pelo real.

Não se trata aqui de retomar a clássica discussão de Hal Foster (2014) sobre o artista como etnógrafo e sobre o seu ceticismo em relação a projetos artísticos que reclamavam uma certa faceta etnográfica apenas pelo fato de estarem situados (*site-specific*) e pretenderem relacionar-se com partes desses contextos ou comunidades. Não é essa a aposta do ERRO. Existe um elemento, ambíguo e intermitente, de busca do espaço público como dispositivo de instalação do real e simultaneamente de instigação ficcional sobre a realidade. Um dispositivo que é, sobretudo, da ordem do jogo. Uma espécie de estratégia para produzir rupturas no cotidiano, nos fluxos e nas mobilidades urbanas, perturbando a frágil e oscilante ordem pública. O jogo assume-se assim como um modelo de trânsito entre real e ficção, mas também entre arte e ativismo, performance e cidadania.

Jogo da Guerra (2018), última criação do ERRO Grupo a que assisti no centro de Florianópolis, trazia justamente essa dinâmica perturbadora e esse propósito desconcertante de se apresentar simultaneamente como uma *quasi* ação de guerrilha urbana, uma ação direta em espaço público, mas também como a sua esteticização – porque o ERRO é, em última instância, um coletivo artístico teatral. Diversas aliás são as inspirações teatrais deste coletivo do teatro invisível e do oprimido de Boal aos pressupostos e exercícios de Antunes Filho, de uma releitura do efeito V de Brecht (ou D na tradução a português, de *distanciamento*) aos diversos modelos contemporâneos de performance e teatro de rua.

Mas, tal como sublinha Diana Taylor (2016) numa das resenhas críticas ao trabalho do ERRO, eles colocam o público numa espécie de “dilema decisório” onde nenhuma das escolhas que possam fazer face às questões levantadas é uma escolha sem problemas. Por exemplo, recordo bem quando uma das atrizes, logo no início de *Jogo da Guerra*, nos questiona sobre quem estaria disponível para pegar em armas para lutar pela liberdade e pela democracia. E esta inquietação se estende ao longo da apresentação, como se de fato se tratasse de um jogo de posicionamentos, sempre instáveis, sempre instigantes, sempre no limite entre a teatralidade num ambiente não-teatral que é o cotidiano urbano, e a emergência de uma ficcionalidade cocriada entre um público que se desenha à partida como não-espectador.

É nesta dramaturgia do real que o ERRO Grupo se instala. E neste teatro do real, como nos diz Carol Martin (2013), que se pretende que os espectadores reconsiderem o mundo em torno deles, com base em experiências teatrais que estes trabalhos lhes

oferecem. É convicção de Martin de que um teatro do real deveria buscar formas de abraçar e sustentar as contradições – e, algumas vezes, também a irresolução – dos eventos reais da história.

Este modo de pôr em perspectiva está firmemente engajado a uma política pós-estruturalista e a um posicionamento artístico que defende o pluralismo, a complexidade e o ceticismo como estratégias necessárias para combater as narrativas ideológicas excessivamente simplificadas das representações do real que as mídias produzem, por um lado, e que o cidadão comum consome. E é nessa espécie de “dilema decisório” que espetadores e performers dialogam em pleno espaço público.

Este aspecto particular invoca uma certa *democratização da cena*, como diria Augusto Boal, para usar outra potente influência deste coletivo de artistas, e segue, como bem coloca outra das criadoras-performers do ERRO, Sarah Ferreira (2016), um trilho aberto pelo conceito de *transitividade* que o pedagogo e filósofo Paulo Freire havia explicitado para pensar a relação entre educador e educando, nos processos de aprendizagem. A *transitividade* assume claramente um posicionamento filosófico e político de Freire para quem o que contava era a pessoa humana não mais *no* mundo, mas *com* o mundo. “Estar com o mundo resulta de sua [do ser humano] abertura à realidade, que o faz ser o ente de relações que é.” (Freire, 2011, p.55) Ora, esta proposta de abertura à realidade é basicamente o jogo da *transitividade* que Boal propõe e que o ERRO Grupo revela na performance dos seus “dilemas decisórios”. Tomar posição, basicamente. Uma aprendizagem feita de engajamentos, de posicionamentos. Tomemos as palavras de Freire, e rapidamente se perceberá porque este é hoje um proscrito no Brasil das bancadas dos 3 Bês – a

bala (armamentistas), o boi (ruralistas e agronegócio) e bíblia (evangélicos):

Existir ultrapassa viver porque é mais do que estar no mundo. É estar nele e com ele. E é essa capacidade ou possibilidade de ligação comunicativa do existente com o mundo objetivo, contida na própria etimologia da palavra, que incorpora ao existir o sentido de criticidade que não há no simples viver. Transcender, discernir, dialogar (comunicar e participar) são exclusividades do existir. O existir é individual, contudo só se realiza em relação com outros existes.

Em comunicação com eles. (Freire, idem)

Esta leitura dialógica, crítica e reflexiva da presença *no* mundo, logo implica uma presença *com* o mundo. E esse é justamente a aposta num teatro que vença e reaja à opressão, como proposto por Boal, onde o questionamento, a *transitividade* do diálogo entre performers e assistência procura desenhar espaço para que se possa criar, aprender, ensinar e, sobretudo, transformar. Esta deriva para um processo teatral menos doutrinário, mas antes maiêutico e transitivo, constituído pelo diálogo e pela decisão partilhada, mas não necessariamente consensual, joga um enorme papel no trabalho do ERRO. Mas eu diria que de algum modo, e foi para mim evidente em *Jogo de Guerra*, esta transitividade decisória, não é apenas a busca de uma *estética relacional* (cf. Bourriaud 1998) onde o mero ato de estabelecimento relacional justifica o gesto político de superação e transformação das realidades opressoras. Não se trata de uma arte de rua que busca a “sociabilidade” em que o espectador se emancipa da sua condição de mero observador para participar e tomar parte, colaborando com o artista na construção da obra. Na verdade, o ERRO Grupo parece-me arriscar um gesto teatral que abre ca-

minho para a decisão dilemática, ou seja, nada se fecha no mero jogo teatral de *escrever* uma verdade, de estabelecer um caminho, de firmar uma opinião, mas antes num jogo de fechamentos e aberturas, de poros e de vasos comunicantes, que visam antes quebrar as regras da democracia meramente representativa, onde líderes² assumem as despesas da fala e do argumentário, e a cidadania se mantém como meros expectantes observadores, votantes na melhor das hipóteses. A relacionalidade do ERRO não decorre apenas de redes informais de processos criativos coletivos ou de dispositivos e formatos expositivos ou performativos particularmente interativos, mas antes a procura de estabelecer, de alguma maneira, um retorno ao real fragmentado, estilhaçado, polifónico, hesitante, ambíguo, liminar...em certa medida, libertário e até caótico.

Alguns momentos de *Jogo da Guerra* foram marcados por decisões dúbias, erráticas, hesitações sobre o recurso às armas, sobre os locais de ataque e revolta, sobre os *modus operandi* e os destinos a dar às cenas – ou ao real. Alguns ápices se expandem nas suas aparições de rua, por exemplo numa das exibições a que assisti, uma coluna enorme de fumaça intensa resultante de uma fogueira colocada em frente de um edifício bancário, resultou imprevisivelmente num momento de algum descontrole entre o que poderia ser meramente estético e o que se tornou naquele instante ativismo político e, até, guerrilha urbana. Por momentos, uma certa dimensão *artista* desencadeou uma reação de

2 E a expressão faz todo o sentido aqui, para pensar este grupo de teatro, dado que uma das suas produções teve justamente o título de *Enfim um Líder* (2007-08) e procurava ultrapassar a fronteira do teatro e da arte para se transformar em um acontecimento nos centros urbanos de Santa Catarina em torno da expectativa e a chegada de um Líder.

surpresa e imprevisto nos “moradores” do edifício e nos “errantes espectadores” que na rua assistiam e participavam no atear do fogo. Um outro momento de tensionalidade deu-se quando numa das cenas a bandeira do Brasil estava a ser rasgada e um acidental transeunte decidiu roubar a bandeira e fugir com ela, tendo sido perseguido por um outro membro do público que, com ele, se envolveu num confronto físico – o qual passou a ser também objeto de discussão no espaço mais “central” da performance. E muitos outros exemplos se poderiam acrescentar. Por outro lado, esta *transitividade* não é apenas um processo instilado numa única direção – performers/assistência – mas também entre performers entre si. Recordo vários momentos onde a discórdia, a dissidência, até a ‘traição’ e a alteração do rumo dos acontecimentos era promovida por membros do grupo ‘contra’ outros membros. Ou quando o público se dividia em posicionamentos distintos. Ou ainda, quando as políticas de vigilância e de controle do Estado ou de certas instituições se entropõem nos desenlaces das performers – com seus mecanismos de biopoder proibindo, limitando, condicionando as atuações, mas, por isso também, potenciando estratégias de resistência, fuga ou até mesmo de guerrilha.

Um último elemento que muito auxilia a desenhar este complexo performativo que são os dispositivos cénicos do ERRO, é a sua mobilidade errática e, até de alguma forma, nômade. A performer Sarah Ferreira, uma vez mais, já havia muito clara e lucidamente assinalado esse elemento e em referência a Paola Berenstein Jacques adota o termo *errância*. E isto talvez nos faça também voltar ao início deste texto, num eterno retorno afinal.

A dimensão errática aqui me interessa muito, porque tenho desenvolvido algumas leituras e reflexões sobre o ato de caminhar como potência epistemológica e como ferramenta criativa (na arte e na etnografia – de onde parto). Caminhar como prática estética é algo que reconhecemos em múltiplas tradições na história da arte – das derivas dadaístas e surrealistas à psicogeografia dos letristas e situacionistas (e no caso do Brasil, recordemos as deambulações de Hélio Oiticica ou de Lygia Clark) passando finalmente pelos minimalistas e pela *land art* e suas caminhadas. Francesco Careri, um arquiteto italiano, fundador do grupo Urbana Stalker/Observatório Nômade em Milão, tem vindo a refletir largamente sobre este tópico e escreveu no seu interessante livro *Walkscapes: o caminhar como prática estética* (2013). Para Careri as possibilidades construtivas do espaço a partir de um olhar estético sobre próprio ato de caminhar, são fundamentais para pensar modos de construir cidade, de habitar a cidade, mas sempre foram parte do espólio humano. Iniciando sua narrativa no período pré-neolítico, constrói um marco histórico a partir do caminhar errante, o que chama de *walkabout*, dos povos pré-históricos e passando pelo homem neolítico construtor de ‘espaços de estar’ em meio a seu nomadismo errático. Careri perpassa também em diversos momentos da obra o conceito do jogo. O jogo com o tensionamento das bordas, dos limites entre espaços cheios e vazios, nômades e sedentários, entre os “terrain vague” e a explosão urbana, e onde o ato de caminhar é colocado como um jogo com o espaço, onde se constrói a paisagem a depender do momento histórico com o qual esse caminhar se relaciona. Justamente, o ERRO procurou de forma bem constante esse relacionamento com o espaço urbano, e com uma forma de

errância urbana, de se deixar errar pela cidade “como uma resistência e crítica ao pensamento hegemônico contemporâneo” (FERREIRA, 2016: 39). As artes de rua, em boa verdade, permitem de certa forma imaginar uma relação um para um, face a face, mas o ERRO aposta também em uma corporeidade urbana errática e orgânica em confronto com a formalidade espacial da cidade-evento, com a domesticidade da cidade-marca ou com mercadorização da privatização do espaço público. Mas esta errância permite sobretudo não definir caminhos, nem verdades e abrir a potencialidade para o *encontro* com o desconhecido, o improvável, o inominável, o erro. Não apenas no *encontro* com o outro, mas, em boa medida, no encontro consigo mesmo. O encontro no e com o ERRO. E isso é um encontro político obviamente.

Referências

- BOURRIAUD, Nicolas. *A Estética Relacional*, (Trad. Denise Bottmann) Editora Martins Fontes, 2009 (ed. original: Les Presses Du réel, Dijon, 1998)
- CARERI, Francesco *Walkscapes: o caminhar como prática estética*. Barcelona, Gustavo Gili, 2013, 1ª Edição.
- FERREIRA, Sarah. “Transitividade, Errância e Democratização da cena no ERRO GRUPO” in *Persistência*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, pp.27-41, 2016
- FOSTER, Hal. *O retorno do real: a vanguarda no final do século XX* (Tradução de Célia Euvaldo). São Paulo: Cosac Naify. 2014

- FRADIQUE, Teresa. *A Atracção Dramatúrgica pelo Real-Etnografias do Actor-não-Actor*, Tese de Doutoramento FCSH-UNL, 2016. (online: <https://run.unl.pt/handle/10362/29481>)
- FREIRE, Paulo. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2011. 14ed.
- JACQUES, Paola Berenstein. *Elogio aos errantes*. Salvador: EDUFBA, 2012.
- MARTIN, Carol. *The Theatre of Real*, Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2013
- RAITER, Luana. “Participação e Dispositivos: residência com Roger Bernat” in *Persistência*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, pp.13-25, 2016
- TAYLOR, Diana. “Considerações finais: *ERRO:Pós-Choque*” (Tradução: João Pedro Garcia e revisão de Pedro Bennaton) in *Poética do ERRO: registros*, Pedro Bennaton & Luana Raiter (org.), ERRO Grupo, Ilha do Desterro, 2014.

	MANUAL	RITUAL
LUANA	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ ARRANCAR PEDRAS E LAMENTAR ✗ ACHAR MÚSICA DO GRUPO ⊙ DECIDIR A BANDEIRA DO GRUPO ⊙ INFILTRADO ACHAR ESPIONAGEM NA RUA ⊙ FALSIFICAR ASSINATURAS 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ MELADO E ESPUMA ⊙ CAPELO ESCOVA COSTURA E ENTERRA E/OU MARCAR ⊙ PANO COSTURA FRASE MANTELO SANTO ⊙ CHIMARRÃO RECEITA PESSOA ⊙ PURIFICAÇÃO PALMEIRAS ✗ DEBUTANTE E WTO
RAH	<ul style="list-style-type: none"> ? ESCONDE-ESCONDE NA CAMIFLAN-DE RUA ? PERGUNTA E CACHAÇA ? PERGUNTAS SOBRE TORTURA PSICOLÓGICA 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ XIXI NA RUA ⊙ QUEBRAR PRATO ✗ REUNIR ELOS E TORRA CERVEJA
-MO	<ul style="list-style-type: none"> ✗ PEDRAS E TREINAR MIRA ⊙ PROCURAR DETRITOS ✗ VERIFICAR ESPAÇOS BORDADOS 	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ MEDITAÇÃO ⊙ COMER UVAS ? CAÇAR BICHOS
DO	<ul style="list-style-type: none"> ⊙ BOMBA DE PANDEIRA PRESSÃO ? ASSASSO À LOTERIA ✗ - FALTOU 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ REZA ISLAMICA SALAH ✗ OFERENDA BOBUM ✗ - FALTOU
IA	<ul style="list-style-type: none"> ? DISCUTIR BORDADO RUA ? ESCREVER BURRO E ENTERRAR ⊙ PLANETA ASSASSO SANGRIA • TERMO INIMIGO MANUAL • IR AO ATO DA DIREITA ✗ FALTOU 	<ul style="list-style-type: none"> ✗ TESTE DE ANCESTRALIDADE ⊙ PATIVAS VODU ⊙ BRUXA SANGUE E HOLOTOU ⊙ RASGA BRUSA E GRITA FRASE ⊙ GRITA FRASE P/ COPEL DE PÉDRA • CRUAMENTO OFERENDA

Jogo da Guerra: uma porta

Luana Raiter

Hoje gritei na rua. Sete e meia da manhã e eu estava incendiada: “Pra onde vocês estão indo? Porque caminham apressados? Porque seguem como se nada estivesse acontecendo?”. Acordei cansada, pensando que a hora era agora, que não aguentaria mais um dia seguindo em normalidade. Depois disso decidi voltar para minha cama, e sonhar.

Como fazemos para não dispersar essa potência de um grupo de pessoas com uma causa, ou muitas causas, reunidos com corpos pulsantes no quartel general que é o centro urbano de uma capital? Se o teatro é arma, como pode ele ser usado sem sucumbir aos tentáculos do espetáculo? Na sequência dos encontros, aprofundamos as questões que *Jogo da Guerra* visava abordar e outras perguntas foram lançadas dentro do grupo: qual é a causa que te move? Você pegaria em armas para lutar por ela? E assim seguimos a primeira etapa de nossa pesquisa, respondendo essas perguntas principalmente através de propostas performáticas, que eram executadas nas ruas. Um grito de vingança surgiu no centro cheio “Cabuçu, flecha!”, um pano com as palavras “quantos mais precisarão morrer?” delicadamente bordado em praça pública e enrolado em um martelo, um vodu feito em frente a uma pintura de Marielle Franco, amaldiçoando os responsáveis pelas desgraças que vivemos, ritual usando sangue, incenso, velas e sementes.

Fazer com o que temos, mesmo se o que tivermos seja minúsculo diante da vastidão do buraco. Uma barricada de pequenos achados, bitucas de cigarro, sacos de lixo, pedras soltas, caco de vidro, papel amassado, plantas que encontraram uma brecha para crescerem entre os paralelepípedos, musgo. Às vezes a barricada aparece, outras, delicada, delimita simbolicamente um local. Limite. Como um mosquito em la piedra, ah si, si, si.

Eis que encontramos uma porta para barricada de achados. Uma porta, pedaço de ruína, agora é parte deste cenário que construímos na rua, grandiosa.

Em um de nossos ensaios a performer Juma Marruá pergunta porque não damos parte do dinheiro deste prêmio a organizações que “pegam em armas”, que estão em luta direta e que poderão fazer o que não sabemos, não conseguimos fazer? Estaríamos dispostos a passar parte do dinheiro que ganhamos para montar esta performance e dar na mão de alguém que age de modo mais direto pelas causas que acreditamos?

Estas perguntas sendo feitas dentro de um grupo de teatro em início de processo, dizem muito sobre os anseios de quem visa fazer um teatro político hoje, sobre suas possibilidades e sobretudo sobre seus limites. O que nos faz acreditar afinal que o teatro de rua tem o poder de realizar ações políticas, e porque não, se o desejo é fazer mudanças políticas, agir diretamente com movimentos políticos, fazer ações políticas diretas, abdicar da arte?

Acredito que esta contestação seja o que move muitos artistas a desenvolverem práticas artísticas diretamente vinculadas a movimentos sociais e causas políticas específicas. O desejo de romper com a ideia de que a arte atua apenas no campo da arte, não no campo da “vida”, “da política verdadeira”, no campo social. Mas contesto: a arte possui uma política própria, potente, tanto para reforçar a moral e a ordem, quanto para rompê-las, a formação ética, para ressingularização dos sujeitos. Gera para rompantes perceptivos do mundo e dos modos de viver. A arte é uma atividade de remoldar, de romper com sentidos, de deslocar o “dia-a-dia”, uma política de ressingularização e desterritorialização. Potente. A incerteza, por meio da indecibilidade, se o que está em jogo é arte ou política, realidade ou ficção, é um poder que artistas possuem, uma política própria de agir, de dar visibilidade ao que está em curso, de criar diálogo com o meio político-social distinto das práticas políticas de protesto e ativismo. Esta ambiguidade da arte é desarticulada em muitas práticas de ativismo, que apesar de gerarem a participação e exposição destas forças, o fazem com metas mais objetivas, usualmente vinculadas diretamente a uma determinada causa, no ponto em que a experiência culmina enquanto alteração no mundo direto.

Perdi o sono pensando na possibilidade do público propor explodir algo, quebrar vitrines, sequestrar ou matar alguém. Por mais que poderia tentar dissuadir uma proposta do tipo através de argumentos em uma discussão, a estrutura do trabalho possibilita, que alguém tome a iniciativa de fazer algo, mesmo sem acordo. De surpresa. Estamos ali, fazendo nosso singelo protesto ou ritual, e vem uma pessoa e pá!

Realiza seu sonho. Ou ainda, poderiam propor ações só para nos sacanear, testar os nossos limites enquanto performers, até onde estaríamos dispostos a ir..., mas daí me convenci, talvez apenas pra poder acordar e ir ao ensaio, que se fizerem isso eu irei até meu limite. Farei o possível para fazer o que me pedem, ou ainda, fazer algo da mesma intensidade. E convidar, chamar para fazerem juntos. É importante não rechaçar a sugestão, por mais doida que seja, sem ao menos tentar fazer até onde dá, mesmo que seja sozinha. Afinal, as pessoas se colocam naquela posição esperada do público de arte “nós viemos aqui ver vocês, o que irão fazer” e por mais que eles falem, façam sugestões, no fim, eles querem ver como nós faremos. E nesse jogo, o público pode querer jogar mesmo. Sugerir ideias malucas, radicais, ridículas... estou com medo.

Realmente o ativismo tomou conta do ativismo. De bolhas de sabão a cuspir na parede, fazer ciranda, cantar uma música... As ações mais radicais propostas, foram lançadas por nós performers: fazer um coquetel molotov, tirar as pedras do chão da rua, jogar pedras nas vitrines, fazer uma bomba caseira. Formas mais radicais de dizer “não!” de dizer “chega”, de mostrar que não estamos de acordo, propostas justamente inseridas dentro do roteiro de ações, para expandir os modos imaginados de protesto dentro de uma performance, para abrir uma discussão sobre violência ou pacifismo, sobre até que ponto que atos simbólicos podem contribuir, onde que a violência se torna necessária? Pensar sobre a arte e o ativismo. Não houve, nas mais de 11 horas promovidas no centro urbano de discussões sobre o que fazer, propostas mais incisivas. Será que quando falamos de insurreições, de ataques, de resistência, essas ações diretas,

radicais, já não fazem parte de nossos modos de guerra? Será que é porque não temos mais a fé que tínhamos antigamente, será que não estamos mais dispostos a matar ou morrer? Maio de 68 “revelou que uma revolução não se reconhece pela tomada de poder mas por sua potência de sonho”, escreve Olgária Matos. Nesse sentido, me pergunto: estamos sonhando muito pouco?

Eu tiro uma pedra e você outra. Você dá um grito, eu, um discurso, você acende o fogo, eu o alimento. Você dá a deixa e eu continuo. Quem quiser falar que fale, quem quiser fazer, faça, se eu não concordar, tento outra estratégia. Se é bola de sabão o que temos, que seja. Se é bomba, que seja. Que seja um fracasso, amanhã poderemos fracassar melhor. O que não podemos fazer, é não fazer nada.

Para mim, *Jogo da Guerra* não é ativismo. *Jogo da Guerra* fala sobre o ativismo, sobre o uso de atos simbólicos e poéticos por frentes de luta, sobre os limites do simbólico, sobre o seu fracasso. *Jogo da Guerra* pensa justamente sobre qual é o poder do teatro, da arte como arma, frase bastante evocada por artistas políticos.

“Eu trouxe uma autorização para fazer teatro no espaço público, isso pode ser útil” digo eu, enquanto apresento minhas possíveis armas de ataque. Poderíamos entender que as armas do teatro de rua, são as possibilidades que o próprio estatuto da arte oferece? Aquele papel protocolado que a produção (ou os atores) carrega(m) no bolso? Na realidade, o papel que carrego é apenas um aviso à Polícia Militar que haverá uma manifestação, baseada no direito constitucional de livre expressão, mas quando a apresento aos PMs, digo

que é teatro. A questão, independentemente do ERRO não pedir mais autorizações para apresentações culturais e sim manifestações políticas, é: Existem limites para arte? Certamente existem limites para o que se pode fazer no espaço urbano.

Ao responder que é teatro o que está acontecendo, quando interrogada por oficiais da Polícia ou Guarda Municipal, afirmo que o que está em curso, desterritorializa aquele espaço, aqueles corpos. Declara aquele espaço como uma heterotopia muito específica, cuja porta de entrada e saída é diluída, uma heterotopia que o teatro de rua pode criar, e usar, para colocar em xeque a realidade. Neste espaço, as regras do espaço urbano se sobrepõem com a liberdade da arte. O que fazemos com isso? O que rege nossas ações? A realidade imediata do espaço ou a ficção enunciada?

Performers são antes de tudo, complicadores culturais, diz Eleonora Fabião. Performers treinam o Eu-Eu, como apresenta Grotowsky, aquele que faz e se vê fazendo. Esse ato de se ver, do alto, no conjunto da paisagem. O pássaro que debica e que se vê debicar.

Quem vai para o *Jogo da Guerra*, entendendo-o como uma performance, e é colocado para fazer, para decidir, e se vê fazendo, decidindo, ou apenas, com as mãos nos bolsos, assistindo, interpreta a todo o momento a experiência, enquanto a vive e, sobretudo, se debate com a possibilidade de construir de modo direto, ou não, o que está em curso.

“Estão deixando atores fazerem isso? Mas a arte é isso? Há de haver limites na arte! Não acredito que o governo dê dinheiro público para fazerem estas coisas” exclama um cidadão normatizador em uma de nossas apresentações de Jogo da Guerra, enquanto eu tentava retirar um paralelepípedo do chão, em cena onde digo “se cada um pegar um martelo, e tirar uma pedra do chão, veremos que por baixo desse chão tem uma praia, tem terra, de onde as coisas poderão brotar! Não podemos esperar por uma unanimidade”.

É preciso reconhecer a arte como uma forma de atividade experimental que pode dar apoio a mudanças, que transformam os sujeitos, mas que não precisa trazer para si a responsabilidade de implementar ou transformar a sociedade de modo imediato e prático. Performers são complicadores culturais. Artistas que querem potencializar os aspectos políticos inerentes à arte, devem entender seus limites enquanto geradoras de transformações palpáveis, diretas e concisas, enquanto reparadoras de danos sociais.

“Vocês são utópicos!” grita Sabrina, a mulher trans, negra que defende a igreja, enquanto um grupo escreve “parem de nos matar” na calçada em frente à Catedral. A fé dela, disposta a morrer para proteger aquele lugar, que segundo ela, sempre a aceitou, desmobilizou um grupo de mais de trinta pessoas, que não tinham a devoção, a fé, e não estavam dispostos a matar ou morrer, como ela estava, por suas causas. Até que ponto somos devotos a nossas causas? Acreditamos de fato? O fim do mundo é mais plausível, mais imaginável, do que uma transformação radical deste?

A arte mostra nosso fracasso. Esse retorno em U, o "hoje é sempre um ontem", esse pessimismo indispensável para uma mudança radical, tão necessária ao mundo. Destruir é sobretudo, um ato de criação.

*Nas ruínas, encontramos uma porta para nossa barricada.
Destruir também é um ato de criação.*

1) SE ENCONTRAM

2) SE COMPLEMENTAM

3) COMPLEMENTAM TODAS AS OUTRAS
PESSOAS - ISSO AGORA É REAL MAS TEM QUE FAZER

4) PERGUNTANDO PARA QUE VEMO
OU VOGÊ REGRAR EM A

5) ORGANIZAM O BOCO - FILMAM

6) PERGUNTAM O QUE TRAZERAM

7) DISCUTEM SOBRE O QUE TRAZERAM

8) FAZEM UMA CENA P/ OS DE DE

9) PERCEBEM QUE O DISTARCE FICOU BOM
ATRAVÉS DE UGACOS

10) PLANEJAM 1º ATAQUE AO LOCAL DE

DEBATEM MELHOR LOCAL - (FILMAM)
- CHEGAM E FILMAM MAIS UMA CENA CENTRAL
- REDUZEM OS RITUAIS NO LOCAL

1) INTERFERÊNCIA DOS DE DENTRO

2) RECUPERAÇÃO E ORGANIZAÇÃO DO BLOCO

3) DEBATEM MELHOR LOCAL REFORÇADO

4) MAIS UMA CENA DE TESTO

5) INTERFERÊNCIAS DOS DE DENTRO

6) AVANÇAM P/ 2º LOCAL

7) REDUZEM OS RITUAIS NO LOCAL

Quando a poesia substituiu a prosa³

Olgária Matos

O maio francês, invertendo Engels em seu salto revolucionário, passou do socialismo científico ao socialismo utópico. A começar pelo internacionalismo - tradicionalmente só referido ao proletariado mundial - que se expandiu em filantropia radical: "Les frontières on s'en fout" (Que se danem as fronteiras). Quanto a Cohn-Bendit, duplamente estrangeiro - judeu e alemão, um dos futuros mitos do movimento - a resposta ao risco de sua expulsão: "Nous sommes tous des juifs allemands" (Somos todos judeus alemães). Por isso, nas paredes, a inscrição: "Liberté démocratique, égalité sociale, fraternité des peuples" (Liberdade democrática/igualdade social/fraternidade dos povos).

Em 68, a poesia substituiu a prosa pois, se Monsieur Jourdain, de O Burguês Fidalgo, de Molière, falava em prosa sem o saber, é porque o cotidiano prosaico do consumo burguês é sem elaboração literária. Por isso, 1968 foi, ao mesmo tempo, épico, lírico e garantiu os direitos da subjetividade, pondo por terra o bolchevismo imaginário do Palácio de Inverno. Não foi uma luta pelo poder, mas contra ele. Não por acaso, há um eco, em 68, do Discurso da Servidão Voluntária de La Boétie. Aqui não se preconiza a violência contra o tirano: "Decidam não mais servir e eis que vocês serão livres; não pretendo que vocês o acuem e o abalem, apenas não o apoiem mais, e vocês o verão, como um colosso a

³ Texto publicado em O Estado de S. Paulo, 10 de maio de 2008. <https://cultura.estadao.com.br/noticias/geral,quando-a-poesia-substituiu-a-prosa,170594>

quem se retirou a base, desmoronar com seu próprio peso.” E nos muros: “Il est douloureux de subir ses chefs, il est encore plus bête de les choisir” (É doloroso ter que suportar seus chefes, mas burrice maior é escolhê-los). Com efeito, diversamente da teoria da transformação revolucionária violenta da sociedade - que se constrói na lógica da efetividade das forças a combater - para o filósofo a trama do poder é imaginária e basta desfazer-se dela para ser livre, pois a multidão não é vítima de seus senhores mas de si mesma: «Assim sendo, o povo tolo fabrica sozinho as mentiras para depois acreditar nelas.» E a construção imaginária por excelência é a linguagem e o encantamento da massa pelo Um, pela unidade, pois o tirano é antes de mais nada uma palavra, um «princípio de reunião e de unidade». Ele arranca a massa de sua diversidade: «O senhor é aquele que se apropria do sentido, isto é, da palavra.»

Afastando-se de Marx, 1968 foi contra a estatização do indivíduo, afirmando os direitos da subjetividade e da espontaneidade criadora e consciente. Contrapôs-se à ideologia que condenava o indivíduo e a subjetividade, reduzindo-os à condição de “individualismo” e “sentimentalismo pequeno-burguês”. Com a crítica à ética da abnegação e do sacrifício, a crítica ao mundo desencantado e burocratizado colocou como lema a verdade triunfante do desejo. Contra o mundo sem sonho e sem poesia, fez-se o mês de maio, convertendo a prosa em poesia, a sociedade em comunidade política - aquela que quer a felicidade e encontra novas razões da vida em comum.

Aqui, o exemplo da Roma antiga, enfatizado nos Discorsi de Maquiavel. Paris, como a Roma de Tito Lívio, não reivindica uma revolução total, indo na contramão daqueles que preten-

dem instaurar uma ordem definitiva no mundo e na cidade, como os revolucionários que se baseiam no logos de filósofos, Platão ou Marx. Porque o desequilíbrio é a matéria vertente da política, Maquiavel reconhece a grandeza de Roma, no “abandono tácito da ideia de solução definitiva”: “Embora se passasse de um governo da realeza e aristocrático a um governo popular (...), jamais se retirou toda a autoridade do rei para passá-la aos aristocratas, tanto quanto não se privou dela inteiramente estes últimos para oferecê-la ao povo; ao contrário, a autoridade, tendo permanecido mista, a república tornou-se perfeita.” Perfeita porque contraditória e “imperfeita”. A Roma de Maquiavel inscreve em suas leis e costumes os conflitos que atravessam a sociedade, dando a si mesma os meios que promovem a paz: “A desunião entre a plebe e o Senado romano tornou esta república livre e poderosa.” Glucksman, por sua vez, considera que o Maio de 68 foi a “passagem da França a seu momento romano.”

Nova Ágora, a Paris de maio revelou a tensão, inerente à história política francesa, entre a soberania popular e o poder representativo. De fato, desde os anos 1600, a ação coletiva se passa, na França, a céu aberto, nas ruas da cidade, da Fronda às jornadas de 1789, de julho de 1830 a fevereiro de 1848, da comuna de 1871 à greve geral de 1936 e às barricadas de 68. A sequência das greves que se espalharam pelo país inteiro, paralisando toda a produção de fábricas e indústrias, foi identificada, por sociólogos e analistas, como “a maior greve geral de toda a História.” Lembre-se que, desde que a Comuna de Paris e a autogestão foram substituídas pela República parlamentar, a França promove periodicamente “reajustes” entre povo e governantes, o povo reeditando a luta antiparlamentar que permanece viva:

“Agissez! Sabotez le parlementarisme! Ne votez pas!” (Mexa-se! Sabote o parlamentarismo! Não vote). Reavendo Rousseau, o Maio de 1968 lembrava as análises do filósofo com respeito aos ingleses que, tendo sido os primeiros a instituir o parlamento no qual concentravam sua liberdade, só eram livres durante o momento em que se desenrolava o processo eleitoral. Com efeito, no Contrato Social, Rousseau anota que a liberdade só existe no momento em que se dá um vazio de poder, quando este retorna do Parlamento para a sociedade de que o poder se separa e sobre a qual se exerce. Recuperando a dimensão instituinte da política contra a instituída, a inscrição: “Participation: le nouvel opium du peuple.” (Participação: o novo ópio do povo). Aliando Sorel à autonomia dos trabalhadores, o maio escreveu: “greve ilimitada”. Das barricadas à festa revolucionária, o Maio de 68 foi, nas palavras de Cohn-Bendit, libertário, quer dizer: anticapitalista e antitotalitário, anticomunista e lúdico. Não considerou o sistema de partidos ou grupos de pressão a qualquer nível; não participou do sistema nem de seus métodos. O movimento não teve dirigentes, nem hierarquias, nem disciplina partidária. Contestou os profissionais da contestação, recusando o jogo que as oposições dominam: “La volonté générale, contre la volonté du général” (“A vontade geral contra a vontade do general” - trata-se de De Gaulle). Mesmo as barricadas não tinham caráter defensivo, foram mais um “ato de linguagem” com valor de citação, um imaginário social transfigurado da pintura e da literatura do século 19, de Delacroix a Stendhal e Flaubert. Como observou o historiador Jacques Baynac, que acompanhou dia-a-dia as jornadas de maio, a construção das barricadas no Quartier Latin significou um grande momento de convivialidade, reunindo

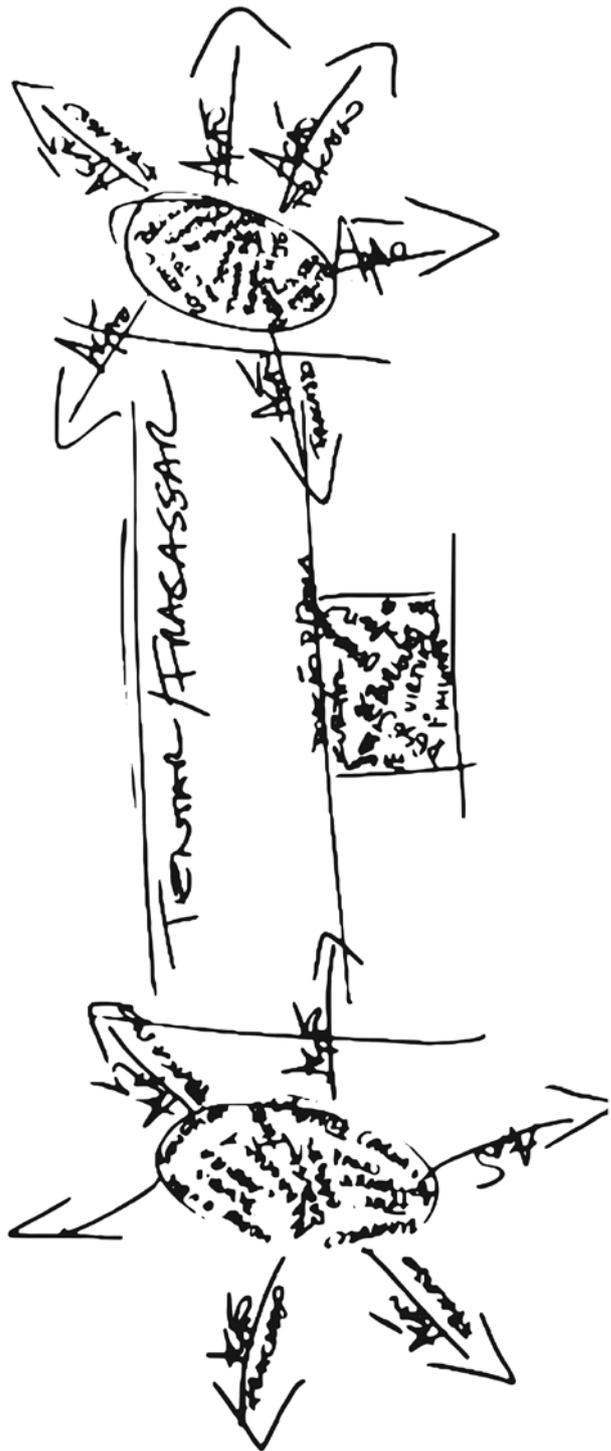
estudantes e moradores do lugar. Neste sentido, escreveria mais tarde Cohn-Bendit: “Todos faziam qualquer coisa, sem saber. Na Rua Gay-Lussac havia dez barricadas, umas por detrás das outras, sem qualquer significado militar. Tínhamos vontade de fazer barricadas.” Se é verdade que as barricadas do século 19 significam sublevação popular, é por atestarem a utilização da cidade como uma geografia material que se vale da altura das casas, das pedras das ruas e dos estreitos caminhos. Foi Benjamin quem as considerou como paisagem do século 19: “Barricadas - Às nove horas, em uma bela noite de verão, Paris - sem lâmpadas, sem boutiques, sem gás, sem veículos - oferecia um quadro único de desolação. À meia-noite, com as pedras do calçamento amontoadas, com suas barricadas, seus muros em ruínas, suas mil carruagens atoladas na lama, seus boulevards devastados, com suas ruas negras e desertas, Paris não se parecia com nada de conhecido; Tebas e Herculano seriam menos tristes; nenhum ruído, nenhuma sombra, nenhum ser vivo, fora o operário imóvel que guardava a barricada com seu fuzil e suas pistolas. Como moldura de tudo isso, o sangue da véspera e a incerteza do amanhã.” Benjamin não deixa de notar a engenharia dessas construções. Número de paralelepípedos das barricadas de 1830: com 8.125.000 pedras, ergueram-se 4.054 barricadas. Em 1848, sua altura alcançava os primeiros andares dos edifícios. Benjamin registra, ainda, os métodos nada convencionais dos combates populares: “Mulheres jogavam óleo fervente ou água escaldante nos soldados. Cortavam os órgãos genitais de vários soldados da guarda aprisionados; sabe-se que um insurgente vestido com roupas femininas decapitou vários oficiais prisioneiros...viam-se cabeças de soldados espetadas em lanças plantadas sobre as

barricadas (...). Por detrás de várias barricadas havia bombas de pressão que projetavam ácido sulfúrico contra os soldados que atacavam. (...). Enquanto os homens combatiam, as mulheres fabricavam pólvora e seus filhos preparavam projéteis, utilizando cada pedaço de chumbo ou estanho que lhes caísse nas mãos. Algumas crianças utilizavam dedais de costura para forjar as balas. Meninas carregavam paralelepípedos para as barricadas durante a noite, enquanto os combatentes dormiam.” As barricadas de 68 foram outras barricadas, mais próximas do utopista Fourier: “A construção de uma barricada é um trabalho sedutor.” Depois das experiências totalitárias, o maio francês revelou que uma revolução não se reconhece pela tomada do poder mas por sua potência de sonho.

⊗ APÓS 3 MESES DE PESQUISAS INDIVIDUAIS
EM 3 EXERCÍCIOS ATORAIS, TEMOS
1º ENSAIO PRESENCIAL DE KRIEG

09/03/18

- CONVERSA SOBRE A PEGA/...
- EXEMPLIFICAÇÃO DAS MOVIMENTAÇÕES DESENHO
- PROCESSO DE ENSAIOS E APRESENTAÇÃO
- EXERCÍCIOS - RELATOS DE CADA UM
→ NACIONALIDADES E ATUAÇÕES
→ MANEIRAS E AÇÕES
- GUY DEBORD HISTÓRIA DO JOGO E DE SEU JOGO
- EU E O JOGO, ERRO E SUCESSO
- NOSSO JOGO / TREINAMENTO EM CAMADAS!!!
AGORA É HORA DE...



Um olhar sobre o *Jogo da Guerra*

Jucca Rodrigues

É possível que o leitor já tenha se deparado com a fotografia de algumas pedras equilibradas umas sobre as outras de maneiras aparentemente insustentáveis. A prática pode ser descrita como uma forma de arte, performance, espetáculo, meditação, rito de cura, jogo e, embora milenar, recentemente vem ganhando repercussão no trabalho de artistas como Adrian Gray, Bill Dan e Michael Grab. Seus praticantes manipulam pedras brutas, de formatos e tamanhos variados, empilhadas umas sobre as outras até encontrar o ponto preciso e exato no espaço que mantém a estrutura em equilíbrio e registram o acontecimento em fotografias e vídeos. Na busca deste equilíbrio, não se usa nada além das mãos e da força da gravidade.

O efeito das imagens é surpreendente e, por vezes, parece um trabalho de bruxaria. Fotografias de praias, rios e outras paisagens bucólicas onde o peso das pedras está sequestrado, criando uma paisagem temporariamente suspensa. Por vezes, as pedras parecem flutuar no espaço. Ao primeiro vento, entretanto, as esculturas desabam restando apenas seu registro visual. Não me recordo onde ou de quem ouvi a reflexão – e nem vem ao caso –, mas um destes artistas da chamada *rock balancing*, quando perguntado sobre como conseguia realizar a proeza, respondeu ser um procedimento simples: basta movimentar as pedras até encontrar o ponto no espaço em que elas perdem seu peso. Um ponto de equilíbrio que parece impossível, mas revela-se apenas improvável.

I

Este texto não pretende concluir, afirmar nem analisar nada, apenas partilhar um olhar subjetivo, fragmentado e parcial, pois transitou por uma das três partes do trabalho do ERRO Grupo intitulado *Jogo de Guerra*. Embora reconstruído pela memória da experiência, sempre reinvenção, está também mediado pelo registro em vídeo disponibilizado pelo grupo. Escrevo o texto, entretanto, da mesma forma como cheguei ao local da apresentação: sem saber ao certo o que se anuncia. Comigo apenas uma certeza enunciada no título: é guerra. Teatro é arte do encontro e lá estava eu entre outros rostos conhecidos – no ponto do tempo e do espaço determinados, sem os quais não há encontro possível – com as mãos no bolso, aguardando algum sinal de que o *Jogo da Guerra* havia começado. Duas atrizes ou performers, figuras ou seres ficcionais, ainda não me era possível saber, recolhiam pedras e pedaços de papelão no centro da calçada: trincheira ou barricada, ataque ou resistência, impossível dizer. Uma ação quase invisível no fluxo cotidiano da cidade, não fosse um ou outro transeunte a tropeçar nas pedras. Recebo um abraço fraterno de uma das atrizes, abraço emocionado e não desprovido de urgência e contundência. Ela cumprimenta: “que bom que você veio!” Sem saber o contexto do que me esperava ou quem me cumprimentava, penso: “puxa vida, deve estar ruim de público”. A urgência era outra coisa, logo se verá. O sinal de que algo já havia se iniciado é inequívoco: uma atriz sobe em uma das mesas onde aposentados habitualmente jogam xadrez ao cair da tarde, e canta sobre o amor de duas caveiras. Gestos inequivocamente teatrais, em forma e conteúdo, que organiza o público presente ao redor da canção.

Confesso que, com frequência, tenho certo constrangimento de cumprir o papel de espectador em trabalhos que buscam justamente tornar o mais invisível possível seu caráter teatral, ou que busquem tornar o mais indiscernível possível o ponto onde a realidade da cena começa ou a da vida termina. Estar lá, presente, mãos no bolso tal e qual as pernas estariam cruzadas nas poltronas de um palco italiano (gesto inconfundível que denuncia o “bom” espectador), explicita também a representação e o caráter teatral que se busca ocultar. O trabalho do ERRO, entretanto, oscila entre uma teatralidade que, por vezes, flerta com a invisibilidade, e outros em que o caráter teatral do trabalho é flagrante em gestos e referências dramáticas. Mesmo flagrante, entre o público que acompanha o trabalho, parece haver aqueles que participam sabendo daquilo que participam; os que participam sem sequer imaginar do que fazem parte; os que escolhem não participar, sabendo ou não; e também aqueles que, participando ou não, não sabem aquilo que sabem naquilo que participam. No meu caso, participo do *Jogo da Guerra* sem saber ao certo o que sei naquilo que participo, mas as mãos estavam no bolso.

Após a canção, o propósito daquele encontro se enuncia: “eu vim aqui hoje porque estou cansada [...] de manifestações de mês em mês, [...] de gritos de guerra e é por isso que estou aqui hoje [...] quero fazer uma coisa a mais [...] a hora é agora [...] eu não sei porque vocês vieram aqui hoje”. Um propósito que, se soubesse explicar, diria que é ficcional e real ao mesmo tempo, mas como não sei, não digo. Ao abrir o canal de escuta, a demanda de carência reprimida que habita a cidade emerge rapidamente. Entre aqueles que participam, aparentemente,

sem saber, as falas oscilam da despolitização explícita a tentativas de politizar carências privadas, entrecortadas por retóricas esperançosas sobre como tornar o mundo melhor. Entre os que, aparentemente, sabem, surgem as primeiras sugestões sobre qual seria o local (alvo?) para essa ação: banco, assembleia... São apresentados também os conteúdos das mochilas que as atrizes-performers carregam – as bases materiais para a busca de uma ação possível: pano vermelho, água, melado, jornal sobre maio de 68, autorização para fazer teatro na rua, texto sobre teatro político, bomba de fumaça vermelha, martelo, tesoura – “não pegaria em armas, mas também não sou pacifista”. Adiante, o texto conclui: “a nossa ideia é mostrar que a gente existe, a gente pode não saber o que a gente quer, mas a gente já sabe o que a gente não quer”: em quais lugares que a gente possa mostrar isso?

II

Na busca por ações possíveis, o grupo se desloca pela cidade entre distribuidores de panfletos, palhaços de loja e locuções de ofertas. As discussões continuam e se fragmentam entre aqueles que acompanham o trabalho, sabendo ou não daquilo que participam. O que fazer? Pra onde ir? Em uma encruzilhada de calçadas, a abertura de *Mahagonny* de Brecht é citada motivada pelo impasse do grupo: “não podemos seguir em frente [...] não podemos voltar”. Ao mesmo tempo, uma caravana da polícia militar de Santa Catarina cruza literalmente o espaço da cena: “atrás de nós há os policiais”. A cena, novamente, organiza o grupo de espectadores, sabidos e não sabidos, ao seu redor. A sincronia se repetirá em, pelo menos, outro momento do trabalho. Semelhança aqui, não parece coincidência.

A apresentação parece realmente despertar o interesse da polícia. Em outro momento do trabalho, em frente ao mercado público da cidade, após uma frustrada, e quase cômica, tentativa de queimar uma bandeira de plástico do Brasil (ou uma bandeira do Brasil de plástico?), surge uma proposta de radicalizar a ação sonhada. Um performer, até então ausente ou, ao menos invisível aos espectadores, também fala em cansaço “dessa porra de intervenção simbólica, ou a gente faz as coisas pra valer ou não faz [...] tá todo mundo com raiva, eu tô com raiva, eu tô puto pra caralho, se a gente tem que atacar essa merda, a gente tem que atacar essa merda, de uma maneira que seja direita, que tenha algum atrito, que tenha algum ataque, tá todo mundo cheio de razão, mas quem faz a revolução não é a razão não, quem faz a revolução são os corpos”. Ao mesmo tempo em que o discurso vai revelando o seu caráter, o performer-ator monta uma bomba caseira com panela de pressão, gasolina e pregos. Uma das atrizes-performers intervém e, depois de alguma disputa, arranca a gasolina de suas mãos e inviabiliza a ação. Nova discussão se estabelece, desta vez de fundo ético: alguém concorda com isso? Qual o horizonte ético das nossas ações políticas? Novamente, a discussão circula entre os que acompanham a ação. Uma senhora, aparentemente não sabendo do que participa, expõe sua indignação: “ah, vai dormir”. Outro senhor aponta o dedo na cara de outra senhora: “botaram a Dilma na rua”. A trupe de atores-performers e espectadores sabidos ou não sabidos seguem discutindo em cortejo.

Em algum momento da cena acima que não sei precisar, a viatura da polícia se fez presente. Alguns agentes descem e acompanham a cena. Novamente, sem aviso prévio o elemento

flagrantemente teatral emerge - a canção “Bicharada” de Chico Buarque é entoada, mas desta vez com um duplo propósito. Ao mesmo tempo em que polariza e organiza o público em volta da cena, parece servir como álibi de todos nós: “estamos apenas representando”. O teatro ficcional parece camuflar a ação radical que se anunciava. Assim como a discussão em busca de uma ação politicamente transformadora foi interrompida por *Mahagonny* momentos antes, a explicitação da representação teatral parece operar como álibi da ação política. Um álibi produzido sempre que necessário. Ao clássico interrogatório policaresco – “onde você estava e o que estava fazendo na tarde em que uma bomba de panela explodiu em frente ao mercado público de Florianópolis?” –, a resposta será precisa: eu fazia teatro e estava na rua.

III

O cortejo polêmico-polifônico havia seguido seu caminho até a frente de uma agência da Caixa Econômica Federal onde encontrou outro grupo de espectadores que acompanhava outras duas atrizes-performers. Várias ações se sucedem. Uma das atrizes-performers saca um martelo da mochila e investe contra o calçamento de pedras em frente à agência. Quer arrancar uma a uma as pedras da calçada e pôr nua a terra: “se cada um arrancar uma pedra, essa rua vira uma praia, uma horta” – quer revelar outras cidades que a cidade esconde (calçamento passa bem). Outra, na sequência, retoma o tema das pedras sob outra perspectiva: “essas pedras tem vida também [...] documentam coisas [...] documentam as histórias dessa cidade [...] coisas bonitas das pessoas que constroem essa cidade e que destroem coisas que precisam destruir também [...] contam muita coisa bonita, mas principalmente muito horror também [...] tem terra aqui em-

baixo [...] tem vida, mas essas vidas tem sido tristes [...] a gente precisa mudar essa história, reativar a vida dessas pedras aqui que tem sido tristes”. Durante a fala, tira as blusas que veste e pinta o corpo com carvão. A seguir, outra atriz-performer extravasa seu não querer mais ser brasileira – quem quiser que o seja –, enquanto queima uma camisa da seleção brasileira dentro de uma panela de pressão. Logo a sua frente, um espectador, que havia participado da malsucedida incineração da bandeira do Brasil de plástico e agora traz nas mãos um exemplar de tecido, parece disposto a cumprir seu objetivo. Provavelmente, um dos espectadores que participam sabendo daquilo que participam, mas é bom salientar, nesse ponto, ninguém sabe exatamente o que sabe naquilo que participa. A bola estava cantada e, a outro “espectador”, que aparentemente não sabia, meia palavra bastou para sua indignação irromper. Com um puxão rápido roubou a bandeira das mãos do outro: “dá essa porra aqui, tá maluco irmão? [...] vai queimar a bandeira? [...] queimar a bandeira vai mudar?”; e retirou-se do alcance do grupo deixando no ar o dedo médio. Foi o estopim da perseguição: a vítima do roubo e outro ator-performer saíram atrás do ladrão-salvador de bandeiras que, ora corria em fuga, ora assumia ares de enfrentamento.

O trabalho e o grupo que o acompanhava fragmentaram-se novamente, mas de forma bem mais radical. Agora, parte do grupo acompanhava a perseguição. Parte permaneceu atenta ao discurso das atrizes-performers – “quem são os inimigos? [...] o que é essa violência?”. Outra espectadora pediu a palavra para explicar o histórico do prédio da agência, construída sobre um hotel histórico implodido nos anos 90. De acordo com a espectadora, “a primeira implosão da ilha”. Outro foco se estabelece,

uma espectadora protesta e reivindica a participação e, de certa forma, a responsabilidade do trabalho na confusão em torno da bandeira. Por um momento, pensei que a rua havia fagocitado o trabalho. Mesmo a bomba de fumaça vermelha falhou. Confesso que, naquele dia, este foi o preciso momento em que algo precioso se perdeu. Não o roubo nem a fragmentação total do nosso cortejo polêmico-polifônico, mas a tentativa de recuperação. Um gesto contundente, de fato, mas que apenas agregou valor àquilo que, de certa forma, denunciava-se como objeto vazio, como aquilo que não mais nos interessava. De condenada às chamas, naquele gesto persecutório a bandeira foi promovida à protagonista e, de certa forma, à vítima que não podia escapar ao seu castigo.

IV

O trabalho ainda seguiu seus rumos finalizando, após uma longa discussão, com uma travessia – uma ação simbólica –, justificativas para o encerramento dos trabalhos naquele dia – a vida cotidiana chamando de volta – e um convite para retomarmos o propósito em outro dia – a busca continua. Suponho pela estrutura da dramaturgia, que cada apresentação realiza diferentes percursos e ações e aponta caminhos e reflexões distintos. No dia, a frustração com o caráter simbólico da ação foi manifesta. Embora construída na dramaturgia, que reitera várias vezes a urgência por ações mais concretas e efetivas, e mesmo prenunciada pelo caráter utópico do seu propósito, também aqui o trabalho equilibra-se entre dois polos. De um lado, convoca o pensamento articulado com a ação política no espaço público, por outro lado, coloca-nos frente a frente com a nossa dificuldade de pro-

por formas de luta ou resistência frente ao quadro de guerra-civil generalizada vigente.

O trabalho transita pelas ruas e opera pelos fios rotos do tecido social, onde a ideia de equilíbrio é cada vez mais efêmera e frágil e tudo parece prestes a desmoronar. Parece aspirar a uma intervenção possível nesse esgarçamento político ou, pelo menos, um confronto crítico com a real dificuldade de construir uma sonhada ação coletiva. Porém, tal e qual o trabalho dos artistas que buscam o ponto preciso em que as pedras perdem o seu peso, o trabalho do ERRO busca o seu avesso, encontrar o ponto preciso de um encontro capaz de restituir às pedras seu peso histórico, seus usos – simbólicos ou concretos – como instrumento de resistência e de luta. Tal e qual os trabalhos do *rock balancing*, mesmo quando este equilíbrio-leveza é produzido, o desequilíbrio-peso produzido dentro deste tecido é efêmero e frágil. Não se trata de uma crítica ao *Jogo da Guerra*, mas de constatar que, no quadro de exceção generalizada e naturalizada em que vivemos, esta é a condição de todo trabalho que transita, habita e quer transformar este tecido social: o encontro da cidade com a própria cidade está sempre prestes a desabar. Na apresentação, bastou uma bandeira roubada para que o fino tecido político, que o trabalho busca produzir e desproduzir o tempo todo em seu entorno, se desmanchasse e inviabilizasse qualquer possibilidade de ação. Uma ação que parece impossível em tempos de guerra, mas que, uma vez descoberto o ponto preciso no tempo e no espaço, revela-se apenas improvável. E mesmo participando sem saber exatamente o que sei (sabemos?) no jogo que participo (participamos?), seguirei (seguiremos?) buscando.

QUEM ESTÁ' DISPOSTO A PEGAR EM
ARMAS PARA UMA REVOLUÇÃO?
ERA A PERGUNTA. QUAL É A
PERGUNTA SE ATÉ O ATO DE PEGAR
EM ARMAS JÁ VIROU ESPETÁCULO?

SITUAÇÃO

CRIMAS:

O JOGO

- OS DE FORA É 1
DENTRO QUE CONTROLA

O TEATRO

- OS DE FORA FABRICAM
CENAS PARA OS DE
DENTRO E OS DE DENTRO
APARECEM FINGENDO
SEREM PASSIVOS, MAS
NA VERDADE CONTROLAM
TUDO

AÇÃO
QUARTA

- A TOMADA DA
CIDADE EM 3 A 6
PONTOS ESTRATÉGICOS

Coreografia dos corpos no Jogo da Guerra do ERRO Grupo

Sarah Ferreira

As estruturas de poder que operam na sociedade contemporânea são visíveis nos espaços urbanos através das polícias (polícia militar e guarda municipal), os mecanismos de controle como as câmeras de vigilância, as regras de limpeza, as regras do comércio, regras para ocupação e preservação do patrimônio, são regras que atuam como instituições disciplinadoras do movimento. São essas regras de ocupação do espaço que definem quem está permitido, quem não está, quem pode falar e fazer e quem não pode.

Aqui ocorrem as diretrizes coreográficas da cidade, suas limitações e possibilidades de movimentos. Todas estas regras instauram fluxos, diagramas de comportamentos, uma coreografia que controla os corpos através de suas funcionalidades, medos e preconceitos (Bennaton, 2014). Uma lógica neurotípica, patriarcal, machista, branca e gentrificadora que controla os movimentos e a passabilidade dos corpos em determinados espaços. Inclusive os corpos dos artistas. (Manning, 2016)

O ERRO Grupo sempre se colocou de maneira crítica sobre os espaços cênicos nos quais a cidade foi convertida, sobre seu uso que opera numa lógica exclusiva a serviço do capital e não permite espaços de "paragem" dos corpos nos grandes centros. A cidade da *A Sociedade do Espetáculo* é um espaço destinado somente à "passagem" (para o trabalho, para as compras, para as casas) pouco se permite ao encontro e ao "não-fazer" comparti-

lhado nos espaços da cidade, a ocupação do chão e “inutilidade” dos movimentos.

Jogo da Guerra apresenta uma crítica ao consenso neoliberal sobre a cidade, à espetacularização e especulação dos espaços convertidos em parques temáticos ou em cidades cenográficas, abrindo o espaço para o dissenso e a participação do público, ocupando espaços da cidade com situações poéticas temporárias. Para os performers do ERRO não há coxia, adereços e figurinos. Tampouco se passa chapéu. O cenário é a cidade, os atores são as pessoas. Neste sentido o trabalho do grupo se aproxima do que falava Boal sobre ir perdendo os adereços em seu Teatro Invisível.

Se naquela época a invisibilidade do teatro era necessária dada a intensa repressão vivida durante o período da ditadura militar, em que os atores e o teatro eram “disfarçados de cotidiano”, para propor discussões sobre temas necessários a uma sociedade traumatizada, hoje, após o golpe e com o fascismo à solta, com a crise das representações, o *Jogo da Guerra* faz uso estratégico do teatro, para gerar espaços de dissenso, compartilhados e transitórios, mostrar ao mesmo tempo a magia e o truque do coelho saindo da cartola - como diria Augusto Boal - para poder permanecer, dançar e falar no espaço público. É só um teatro.

Intervenções que garantem o espaço de relações intersubjetivas entre os participantes permitindo uma alteração dos mecanismos de percepção sobre a realidade, sem no entanto presumir o controle sobre a recepção, num ambiente de “comunidade” temporária, parecem ser mais interessantes do que obras que investem no binômio arte-política para passar mensagens diretas com um ideal de transformação social.

Considero a obra *Jogo da Guerra* (2018) uma peça que traduz a maioria do grupo, carrega em si o sentido seminal metafórico de um novo uso para a vida na cidade como era um ideal situacionista e que tanto inspira a estética do grupo. A inspiração para a criação dramaturgica do espetáculo *Jogo da Guerra* parte do jogo *Kriegspiel* de Guy Debord e sua companheira Alice Becker-Ho.

Obra em que atuo como performer, *Jogo da Guerra* é um convite para a revolução dos corpos, a ocupação do chão da cidade, uma insurgência entre performers e público em uma organização grupal temporária de debates sobre ataques aos espaços e instituições da cidade usando o teatro como disfarce. Agindo com sobreposições de camadas, o conceito de *agente duplo*, utilizado por Pedro Bennaton durante os ensaios de *Jogo da Guerra*, ressalta na ação dos performers a noção de fazer uso do teatro, da representação teatral (inspirada por rituais ancestrais no caso desta performance), para desempenhar os anseios de seus papéis sociais, com a intenção de suscitar perguntas junto ao público diretamente relacionadas aos problemas políticos atuais e de incentivar ataques a instituições de poder na cidade.

Dentro dos debates, peças teatrais e ataques do *Jogo da Guerra* uma outra dupla camada se constrói propondo a reflexão sobre a potência da arte e das ações simbólicas em relação ao alcance das ações diretas e do ativismo. O trabalho neste sentido desenvolve junto ao público a tensão dissensual e a zona liminar entre realidade e ficção e por dentro dele mesmo se questiona, evidenciando a frustração das tentativas de organização ativistas e a ineficácia das ações diretas na mudança imediata do mundo.

A representação no *Jogo da Guerra* coloca em xeque a crise das representações: políticas e sociais. O teatro, a representação teatral, é usada como desculpa para a prática de desobediência social e o desacato às instituições. Desde a Tragédia grega *Lisístrata - A greve do Sexo*, uma pequena roda de contação de histórias, à ópera épica de Brecht *Ascensão e Queda de Mahagonny*, são utilizadas como artifício para vilipendiar agências bancárias, órgãos governamentais, monumentos históricos, entre outros.

A dramaturgia da obra desenhada por Pedro Bennaton e Luana Raiter propõe o *Jogo da Guerra* como uma grande peça feita por três peças teatrais diferentes, cada uma com sua localização e percursos distintos, mas com o mesmo objetivo: a tomada de poder.

Durante o acontecimento o público escolhe qual a peça teatral e a maneira de fazer parte: atuar como ele quiser. O espetáculo *Jogo da Guerra* constrói ao longo da peça ocupações do espaço através de algumas barricadas de lixo recolhidos pela cidade (mais especificamente em referência às barricadas construídas em maio de 1968, quando os estudantes e operários fecharam as ruas de Paris utilizando qualquer objeto que lhes chegava à mão) e convida o espectador a debater e realizar ações de ataque a instituições da cidade.

As barricadas são construídas com o lixo, objetos dos mais variados e que foram descartados no corpo da cidade. O lixo da cidade revela suas políticas e é também uma revelação para o performer. O material deixado como lixo nas ruas gerou uma plasticidade do encontro entre o performer, o percurso e o lixo. O centro da cidade é local de excelência para se encontrar lixos,

objetos e humanos. A poética do lixo também é a poética do *Jogo da Guerra*.

A dramaturgia estilizada em *Jogo da Guerra* permite aos performers do grupo usarem o repertório de seus corpos impregnados da experiência da zona de risco no espaço urbano, ou uma qualidade *elástica* no trato com o espaço urbano e com a *coreopolícia*, que cria uma experiência compartilhada viva e temporária, diagramada nos interstícios dos corpos desejantes dos participantes. (Lepecki, 2012, pg. 58)

A composição da dramaturgia partiu de exercícios e estímulos dados pelo diretor Pedro Bennaton sobre rituais ancestrais, a pesquisa sobre itens essenciais de sobrevivência de cada performer, insígnias grupais que através de processos improvisacionais que ocorreram no corpo dos ensaios no espaço da cidade, construíram as ações performáticas em camadas para a estrutura da obra. As ações foram criadas com um material que contém algo de intrínseco no corpo do performer, que mexe com material de sua ancestralidade, real ou imaginária.

A estreia da peça ocorreu no dia 30 de maio de 2018, mês de comemoração dos 50 anos da Revolução de Maio de 68 e naquele momento, no Brasil, desde o dia 21 daquele mês havia uma greve geral dos caminhoneiros espalhados por todo país, que fecharam as rodovias e instauraram uma crise pela falta de mantimentos e de gasolina.

Neste dia o movimento no centro da cidade estava atípico, por todos os cantos avistava-se carros de polícia militar e da guarda municipal posicionados em diversos pontos da cidade e pessoas que saíam do trabalho apressadas para pegar os últimos ônibus que saíam do terminal urbano, pois o transporte público encer-

raria o serviço mais cedo. A causa de muitas guerras até hoje tem o mesmo motivo: a gasolina. A apresentação começou em clima de guerra. Imediatamente brota da tensão as palavras que escrevemos sobre a superfície do lixo da barricada: “gasolina neles”.

O papel do espectador é ser ele mesmo, tomar parte, ocupar o espaço do chão, dar força ao *corpus*, estar presente no ato, contribuir com seus argumentos. O próprio ato de estar na rua para assistir a um espetáculo já é um ato significativo. Afinal, pode existir até um teatro “sem atores” mas se não houver espectador, não há teatro. Ou seria ao contrário?

O grau de responsabilidade do espectador no *Jogo da Guerra* é colocado em grau de igualdade com os performers, uma vez que não há artifícios diante do perigo da realidade, somente o choque contínuo entre o disfarce teatral (utilizado nos percursos de um ponto a outro) e a proposta de ação direta, de ataques reais aos pontos escolhidos na cidade. Essa proposta cria uma zona de tensão e dissenso para a ação coletiva. O filósofo francês Jacques Rancière considera o dissenso como o jogo ou condição essencial para a relação entre arte e política, chamando atenção para a autonomia da experiência do ser em relação à obra de arte. Nesse contexto de compartilhamento acontece a distribuição e partilha de ideias, habilidades e experiências, uma “partilha do sensível”. (Rancière, 2005, p.15-16) (Bishop, 2012, pg. 26-27)

Durante as dez apresentações da temporada, que aconteceram durante os meses de maio e junho de 2018, pudemos identificar um jogo coreográfico com a polícia, que perseguia as ações do grupo, mantendo a cena sob vigilância. A dramaturgia já estava desenhada para disfarçar as “ações de ataque” sob o manto teatral, de modo a confundir e dissuadir a polícia. O truque do

coelho, o teatro usado como arma, enquanto éramos oprimidos usávamos do teatro e nossa munição era lançarmos mão das danças, improvisações, o ensaio de canções, e íamos fazendo o exercício de tempo do corpo elástico sempre com o objetivo de realizar o ataque coletivo.

No artigo *Coreopolíticas e Coreopólicia* o pesquisador brasileiro André Lepecki usa a palavra coreografia para ativar uma reflexão sobre *performances de mobilização em cenários urbanos de contestação*, e um *coreopolicimento* que revela a estrutura neoliberal na qual a cidade se organiza. Lepecki questiona a cidade neutra, lisa, que pressupõe de sujeitos livres e autônomos. Essa é a representação da cidade moderna, mas que já não acompanha mais a crise das representações da contemporaneidade e das topografias do vivo que se insurgem nos corpos desejanter de outras subjetividades. (Lepecki, 2012, pg. 42)

Ainda sobre sua *teoria cinética da polícia*, Lepecki diz que o *coreopolicimento* permite identificar a função coreográfica como fundamental na constituição do urbano e da própria ideia de política. A função do *coreopolicimento* é o de “desmobilizar ação política por via da implementação de certo movimento que, ao mover-se, cega e, consensualmente, é incapaz de mobilizar discórdia” (Lepecki, 2012, pg.53-54). A política para o autor se revelaria em uma intervenção no fluxo de movimento e nas suas representações.

A tomada de poder que a peça se propõe a fazer não é exatamente o das instituições, mas no compartilhamento da experiência, a tomada de poder do espaço do chão, de ressaltar o evento de estarmos vivos e presentes no bom e velho ato teatral.

O *Jogo da Guerra* mostra que o chão deve ser ocupado, é um espaço de disputa. A ocupação do chão da cidade enquanto artistas que criam poéticas no espaço urbano, enquanto espectadores participantes numa comunidade temporária é um questionamento ao consenso neoliberal sobre a cidade. “É porque o chão, mesmo estando aí, nunca nos é dado – ele tem que ser ocupado mesmo. Há que pensar essa ação de ocupação, de ação no chão, e depois ter a coragem de agir.” (Lepecki, 2012, pg. 58)

Algumas teorias desenvolvidas pela pesquisadora canadense Erin Manning interessam aqui para pensarmos questões sobre a tomada do espaço do chão e a coreografia no *Jogo da Guerra*. O conceito de *neurotípicalidade* surge a partir do estudo da percepção neurodiversa com grupos de autistas e mais recentemente das teorias da *Black Radical Tradition* (tradição radical negra). Manning coloca que a neurotípicalidade se define como características da branquitude: colonialista, individualista, branca, patriarcal, machista. Todos nós nos enquadrados ou somos enquadrados de alguma maneira nestas lentes perceptivas que interferem nos modos como o nosso corpo se movimenta, como nós pensamos e produzimos conhecimento.

O pensamento coreográfico desenvolvido pela pesquisadora canadense faz conexão com os conceitos que foram desenvolvidos por Lepecki quando trata da cidade que ainda mantém uma representação lisa, que não apresenta fissuras e que se apoia na ideia do sujeito moderno autônomo. Podemos observar que coreografias acontecem por toda a cidade, estabelecendo os diagramas de movimentos cotidianos “Estas coreografias do cotidiano indicam expressões autônomas do movimento incrustadas em práticas, mas não criam necessariamente oportunidades criati-

vas.” Para a autora, as oportunidades criativas autônomas acontecem quando um evento altera como experienciamos o espaço. (Manning, 2015, pg. 104)

A pesquisadora brasileira Bianca Mancini, a partir dos apontamentos de Manning, mostra seu interesse na pesquisa pela partilha no *intangível-sensível*, que ela denomina de *partilha imediata*. Para a autora, de modo a investigar a *partilha imediata*, “é necessário observar as ocasiões onde existem condições permissivas para invocar uma sintonia de afetos” (Mancini, 2018, pg. 380). Mancini explica que neste sentido a mediação “está centrada na ideia de um sujeito que produz um conhecimento crítico a partir de uma distância, enquanto o conceito de imediação aponta o fato de que estamos sempre imersos na rede relacional.” (Mancini, 2018, pg. 386)

A autora parte do conceito de imediação de Manning que privilegia a categoria do evento e o imediatismo da experiência e das proposições de Alfred N. Whitehead sobre uma dissolução da subjetividade (como unidade mínima do encontro com o Outro - e com o Mundo) para dizer que “os únicos sujeitos são os sujeitos dos eventos: os sujeitos não organizam a experiência - eles são organizados por ela.” (Mancini, 2018, pg. 384)

Entendo a partir destas provocações que a cidade mantém uma representação neurotípica e que *Jogo da Guerra* pode ser entendido como uma proposição coreográfica, pois altera a forma como experimentamos o espaço, instalando uma materialidade transitória através dos objetos e corpos dos performers. Em *Jogo da Guerra* a coreografia acontece na ecologia das relações e na *sintonia dos afetos* que os performers desenvolvem na *partilha imediata* com os espectadores nos ataques aos espaços da cida-

de. Essa movimentação desenha algo de impalpável a primeiro momento, mas que reverbera nos corpos dos sujeitos do evento.

Durante o decorrer das três peças dentro do *Jogo da Guerra*, a tomada de poder acontece, não numa transformação imediatista da estrutura social macro, mas sim, na percepção atemporal que ocorre através das trocas intersubjetivas, o corpo do espetáculo que reverbera no pós-choque da obra, para ambas as partes: atores e espectadores. A ocupação do chão da cidade e a potência dos gestos menores ativam redes de resistência, em modos possíveis de agir e criar coletivamente outro mundo.

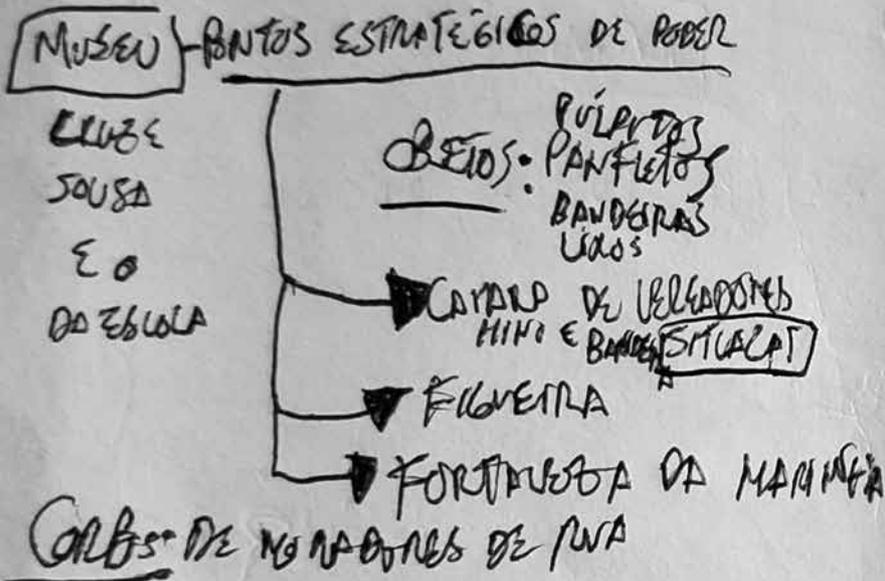
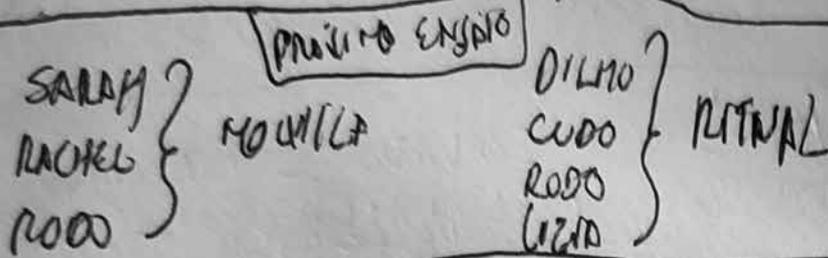
Referências:

- BENNATON, Pedro Diniz. Poética (ou mais do mesmo): descobertas, insistências e possibilidades na operação de estratégias de ação urbana. *Poética do ERRO: registros*. Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014.
- BISHOP, Claire. *Artificial Hells: participatory art and the politics of spectatorship*. 1st [edition] 2012.
- LEPECKI, André. Coreopolítica e Coreopolícia. In *ILHA*, v. 13, n. 1, p. 41-60, jan./jun. 2011.
- MANCINI, Bianca Scliar C. *Noli Me Tangere: da emergência do Som em movimento*. V Congresso Nacional de Pesquisadores em Dança. Manaus: ANDA, 2018. p. 379- 391.
- MANNING, Erin. *The Minor Gesture*. Durham: Duke, 2016.
- _____. O que mais? Interlúdio de “Sempre mais do que um”: a dança da individuação. Tradução: Bianca S. C. Mancini. In: *Dança - Revista do Programa de Pós-Graduação em Dança*. Salvador, v. 4, n. 2 p. 102-111, jul./dez. 2015.
- RANCIÈRE, Jacques. *A partilha do sensível: estética e política*. Tradução de Mônica Costa Netto. São Paulo EXO experimental org. Ed. 34, 2005.

~~Ao chegar na BANQUETA~~
Essas pessoas ficam acordando
e pensam que somos loucos,
sonhadores... MAS SONHADORES
SÃO ELAS! ELAS QUE ACREDITAM
TAM QUE AS COISAS CONTINUAM
IGUAIS! ELAS QUE AINDA
TÊM FÉ QUE HÁ UMA SOLU-
ÇÃO POSSÍVEL DENTRO DESTA
SISTEMA! OS SONHADORES SÃO
ELAS! VOCÊS! VOCÊS SÃO OS
SONHADORES. NÓS SOMOS O
ACORDAR DESSE PESADELO!"

BASTA DE SONHAR!

3 INTELIGÊNCIAS E 3 VIRTUDES
DE UMA MOLA DE ALGUÉM



CONVERSA DE SOBRE OBSERVAÇÃO
FLUTUANTE
(REVOLUS, MANUAIS E MORGANAS)

Pretensa ingenuidade, melancolia, cinismo e o espetáculo da ordem em *Jogo da Guerra*, do ERRO Grupo

Giórgio Gislon

Introdução

A performance *Jogo da Guerra* do ERRO Grupo começa com a concentração do público em três agrupamentos. Desses três grupos, dois deles são formados nas ruas e fazem, por vezes, comunicação e troca voluntária de membros entre si, um outro grupo é formado numa sala, num centro de monitoramento.

Na sala, os espectadores assistem confortavelmente o que acontece nas ruas, como aqueles que assistem, nos programas de televisão, em tempo real, às tragédias da realidade. Enquanto isso, nos dois grupos das ruas, os espectadores são recebidos, com a seguinte pergunta: “O que você trouxe?”. Pergunta que no decorrer da peça é seguida, após momentos de resposta dos espectadores e de discussão entre espectadores e atrizes, pelas perguntas: “Por que vocês vieram?” e, principalmente, “Para onde vamos?” e “O que vamos fazer?”. Assim, a partir da discussão do público presente e das atrizes em cena são tomadas as decisões de onde e quando são feitas as ações do *Jogo da Guerra*.

As ações realizadas variam, não se sabe até que limite de mediação das atrizes, em função da vontade e do convencimento de uns pelos outros dos participantes presentes. Sendo, então, possivelmente imprevisíveis e seguramente diferentes a cada realização da performance.

Desse modo, opto não somente por fazer a análise crítica da totalidade da performance *Jogo da Guerra*, mas também da sua

realização parcial, específica nos determinados momentos em que participei de acontecimentos singulares. Assim, proponho, primeiro, discutir os elementos estruturais e estéticos da peça para depois analisar vivências específicas do espetáculo da ordem que o *Jogo da Guerra* visibiliza.

Para onde vamos e o que vamos fazer?

Jogo da Guerra, como outras performances do ERRO Grupo, notadamente *Enfim um Líder*⁴, tem sua tensão dramática na sobreposição entre realidade e ficção. Essa sobreposição é propiciada pelo local onde ocorre a performance, a rua, onde convivem em atrito os elementos ficcionais da performance e os elementos “reais” do cotidiano.

Além do local de realização da performance, a estrutura de formação de um grupo em assembleia com o público englobado nele, em oposição a um público meramente espectador, e também as perguntas, que começam com “o que você trouxe?”, contribuem para a tensão e sobreposição entre realidade e ficção. Afinal, quanto mais radicalmente o grupo decidir intervir na realidade, mais em direção ao real caminhará a performance.

⁴ Para uma análise da tensão entre realidade e ficção em *Enfim um Líder*, entre outros, consultar: BENNATON, Pedro Diniz; RAITER, Luana Pfeifer (Org.). *Poética do ERRO: registros*. Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014. BENNATON, Pedro Diniz. *Deslocamento e invasão: estratégias para a construção de situações de intervenção urbana*. Dissertação. UDESC, Florianópolis, 2009. GISLON, Giorgio Zimann. *O nome em “Enfim um líder”, do ERRO Grupo*. Dissertação. Universidade de Leiden, Leiden, 2013. SOUSSAN, Zelda. *Pour un rapport politique au spectateur: guide de participation ouverte*. 2015. Dissertação. Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Paris, 2015.

Nesse sentido, *Jogo da Guerra*, além de trazer a referência explícita a Alice Becker-Ho e Guy Debord⁵, coloca a questão mais geral que é a de como intervir na realidade. Nas perguntas “Por que vocês vieram?”, “Para onde vamos?” e “O que vamos fazer?” podem ser lidos ecos do célebre texto de Lênin “O que fazer?”⁶, do Maio de 1968 francês e da resistência à ditadura no Brasil dos anos sessenta e setenta.

O fato de que uma ação direta, uma ação por definição sem mediação institucional, porém, seja proposta como performance teatral, ou seja, mediada por um Edital Cultural e por descrição explicativa de material publicitário e de um evento de Facebook, é passível de discussão como uma proposta pretensamente ingênua, melancólica e cínica. Na minha leitura, nenhum desses elementos define a performance por si, mas todos fazem parte do mecanismo da performance e preparam o terreno para aquilo que o *Jogo da Guerra* provoca de choque na percepção.

Pretensa Ingenuidade

A pretensa ingenuidade na performance é fazer parecer possível realizar uma ação direta com data e hora marcada, com um grupo de teatro conhecido e participantes desinformados e destreinados, em meio à centena de câmeras de monitoramento do centro da cidade de Florianópolis.

Os materiais trazidos pelas atrizes também são mostras dessa pretensa ingenuidade: carvão, bandeira vermelha, vinagre, de um lado, remetem a materiais realmente usados em protestos,

⁵ BECKER-HO, Alice. DEBORD, Guy. *Le Jeu de la Guerre*. Paris: Gallimard, 2006.

⁶ LÊNIN, Vladimir. *O que fazer?* Tradução de Paula Almeida. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

por outro lado, demonstram a precariedade de organização da proposição.

Mais impressionante como material cênico de alusão à ação direta é a manipulação de uma panela de pressão e de pregos, remetendo a bombas de construção caseira. Entretanto, na dinâmica da performance, ela serve mesmo é para propiciar estopins de discussão sobre violência e pacifismo.

Melancolia

A melancolia da performance está presente nessa simulação teatral de uma organização política autônoma ou anarquista, que foi presente nos anos 60 e até mesmo nos protestos pelo transporte dos anos 2000 e contra a Copa dos anos 2010, mas que agora se encontra em estágio de latência.

As perguntas colocadas na performance, “Para onde vamos?” e “O que vamos fazer?”, são perguntas básicas de organização política e o fato delas serem feitas para um grupo de dezenas de pessoas numa apresentação artística pode assinalar o fato de que elas talvez não estejam sendo feitas, na quantidade e qualidade devida, em outros ambientes da vida política.

É melancólico, num momento de ascensão do discurso e da política fascista, que essas perguntas, na verdade tão importantes e fundamentais, sejam colocadas de modo tão banal e sem tempo de reflexão. Mais do que serem possíveis de ser respondidas no tempo de duração da performance, são perguntas que assinalam a ineficácia do trabalho árduo, longo e contínuo de organização política.

Cinismo

Assim, a pretensa ingenuidade e a melancolia de *Jogo da Guerra* não são problemas de uma ação direta mal organizada, mas sim elementos chave de uma performance teatral que se propõe a tocar exatamente nessas feridas, expondo-as, mais do que as tapando.

Nesse sentido, a performance é cínica, porque há uma diferença entre o conteúdo que ela declara discursivamente, ação direta, e a sua forma ingênua e melancólica. O cínico de *Jogo da Guerra* não se opõe apenas ao verdadeiro, ao bem-intencionado, ao transparente, mas é também uma maneira de se colocar diante do poder, que opera da mesma maneira - cnicamente.

Dentro desse escopo cínico, também entra uma parte cênica de *Jogo da Guerra*: o intercalar de momentos de organização da ação direta com os participantes e momentos de declamação de textos decorados é uma maneira inteligente de questionar o que é teatro.

Isso porque, para a maior parte das pessoas que olhavam de fora do grupo participante, a organização da ação direta talvez não pudesse ser considerada teatro, enquanto que o trazer à cena pelas atrizes de textos, como *Ascensão e queda de Mahagonny*⁷ de Bertolt Brecht, estariam mais próximo da ideia comum do que é teatro. Entretanto, para quem fazia parte dos grupos de *Jogo da Guerra*, a declamação dos textos era o que menos importava, era

⁷ Não deixa de ser interessante que a tentativa de fundar uma nova cidade dramatizada em *Ascensão e queda de Mahagonny* seja frustrada, assim como não há possibilidade de estar fora da vigilância estatal no *Jogo da Guerra* do ERRO Grupo. Conferir: BRECHT, Bertolt. *Ascensão e queda da cidade de Mahagonny*. Tradução de Luiz Antônio Martinez Córrea e Wolfgang Bader. In: _____. *Teatro completo em 12 volumes*, 3. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

apenas uma maneira cômica e cínica de despistar, ou ao menos ironizar, curiosos indesejados.

Assim, com esses elementos de pretensa ingenuidade, melancolia e cinismo, *Jogo da Guerra* funciona tanto como memória de lutas de ação direta passadas como uma abertura à pequenas transgressões da ordem num cotidiano de centro de cidade tão controlado como é o do centro de Desterro.

Espectáculo da ordem

Riscar paredes com carvão, arrastar sacos de lixo, subir na famosa figueira da praça XV de Novembro são ações que, definitivamente, não fazem parte de manuais de táticas Black-Bloc. São ações que servem como um ensaio, um tatear de possibilidades de transgressão numa sociedade de vias e condutas rigidamente disciplinadas e controladas.

O momento ético⁸ de *Jogo da Guerra*, o momento em que a pretensa ingenuidade, a melancolia e o cinismo da performance se articulam de maneira a ser um choque da percepção do real, é o momento em que a Polícia Militar, ou a Guarda Municipal, entra em cena. Tanto diante de participantes que acreditam na ação direta que estão realizando, quanto diante de participantes céticos quanto àquele tipo de ação, diante também dos que es-

⁸ Roberto Fratini afirma sobre a dialética do momento em que o espectador percebe que está sendo manipulado no teatro participativo que: “la manipulación está calculada para irse de la lengua, estudiada para señalar en un momento dado ‘Ojo, estáis siendo manipuladetes’, ocurre que el público empieza a notar una cierta incomodidad, un cierto rechazo intelectual o ideológico. Ese es para nosotros el momentum ético del espectáculo de participación.”. Conferir: FRATINI, Roberto. *Llindars de la inacció: nous estatuts i velles paradoxes del teatre de participació*. Barcelona, 2015.

tão em dúvida sobre as ações de *Jogo da Guerra*, o espetáculo da ordem se impõe.

A chegada de quatro carros da Polícia Militar, com seus *gi-roflexes* acesos, cada um com quatro soldados, para controlar o arrasto de alguns sacos de lixo para frente de uma agência bancária é uma imagem eloquente das preocupações das forças que ordenam a cidade. Assim como é eloquente a rapidez com que a Guarda Municipal desloca seus integrantes para cuidar das fotos na Praça da Figueira e a prontidão dos guardas privados em reprimir os riscos laváveis de carvão ao prédio do Mercado Público e ao muro da Igreja.

Com o espetáculo da ordem na memória talvez fosse possível, porque é necessário, voltar às perguntas “Para onde vamos?” e “O que vamos fazer?” e refletir sobre os paradoxos e contradições entre organizações institucionais ou/e organizações de ação direta. Isso, *Jogo da Guerra*, como performance teatral que é, não faz. As perguntas ficam no ar e cabe aos participantes, após a performance e em todos os momentos de suas vidas, nas suas escolhas de onde ir e o que fazer, providenciar as respostas.

Referências

BENNATON, Pedro Diniz; RAITER, Luana Pfeifer (Org.). *Poética do ERRO: registros*. Ilha do Desterro: ERRO Grupo de Teatro, 2014.

BENNATON, Pedro Diniz. *Deslocamento e invasão: estratégias para a construção de situações de intervenção urbana*. Dissertação. UDESC, Florianópolis, 2009.

BRECHT, Bertolt. *Ascensão e queda da cidade de Mahagonny*. Tradução de Luiz Antônio Martinez Côrrea e Wolfgang Bader.

In: _____ *Teatro completo em 12 volumes*, 3. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

BECKER-HO, Alice. DEBORD, Guy. *Le Jeu de la Guerre*. Paris: Gallimard, 2006.

FRATINI, Roberto. *Llindars de la inacció: nous estatuts i velles paradoxes del teatre de participació*. Barcelona, 2015.

GISLON, Giorgio Zimann. *O nome em "Enfim um líder", do ERRO Grupo*. Dissertação. Universidade de Leiden, Leiden, 2013.

LÊNIN, Vladimir. *O que fazer?* Tradução de Paula Almeida. São Paulo: Martins Fontes, 2006.

SOUSSAN, Zelda. *Pour un rapport politique au spectateur: guide de participation ouverte*. 2015. Dissertação. Université Sorbonne Nouvelle - Paris 3, Paris, 2015.

Jogo da Guerra | arquivo ERRO Grupo

maio e junho de 2018 | temporada de estreia |
Centro de Florianópolis

















GASPARINA
NELLES

THE
BODY
SHOP

Instituto
da Face
3324-6235

Claro



CIC 17/04/18

9º ENSAIO PRESENCIAL

- CONVERSA REITERANDO ENSAIO ANTERIOR
- APT DO ROTEIRO - PASSAGEM DAS
- VER - SUBTIL E PELOS LINHAS

CONVERSA
E FUNÇÕES
ES CURRÍCULOS
A ORDEM DOS
LOCOS!

- MUDAR TIME P/ CRIAR **PRESENÇA** - SAIR GRUPOS NÃO CONVENCIONAIS
- QUESTÃO MATEMÁTICA
- TEATRO NÃO PODE SER TÃO ANUNCIADO - A FOTO JÁ - TEM QUE TRABALHAR SO
- TRABALHARMOS O QUE FALAMOS

OBJS: - O TOM DO RITUAL CONTRASTA O QUE SEM DEIXAR
- MATE TIME É UM COLETO TAZ COM EXTERIORS

O NOME É SO UM PRIMEIRO IMPULSO
PARA A IDENTIFICAÇÃO DAS PESSOAS, CADA
UMA. COMPRIMENTO, COR, LOCAL P/ APARELHO
INSIGNIA, TOM, MÚSICA, FRASE

RTUAS AINDA SEPARADOS

CIC 20/04/18

10º ENSAIO em presença

- CONVERSA SOBRE ANOTAÇÕES NO TEXTO E AQUI
- MARCAR ROTEIRO

CIC 24/09/18

11º ENSAIO em presença

- AVANÇAR NO ROTEIRO E EXERCÍCIOS MUNDANAIS
- ORGANIZAR RITUAIS
- CONVERSA

CIC 27/04/18

12º ENSAIO - PRESENCIA

- AVANÇAR ROTEIRO - NOVO C/ MUNDANAIS
- PRESSÃO GERAL SEGUIDA DE CONVERSA

RUA CENTRO - 01/05/18

13º ENSAIO - PRESENCIA

- AVANÇAR NO ROTEIRO - TRABALHAR C/ LU E ROTEIRO
- DEPOIS VER SA E JU - LU E ROTEIRO D SOCS
- E DEIXAR CU E RO, LEMBRAR - SA E JU SE ATUALIZAREM
- LU E RA, AI PASSAR TUDO - CONVERSA

13/03/78 - 2º ENSAIO - PRESENCIA APÓS
3 MESES DE
REFUZAR

- CONVERSAR SOBRE ROSTROS
E A IMPORTÂNCIA DA RESPOSTA
INDIVIDUAL

CADA UM
COLOCA SUAS
CARGAS E
REFUGOS
PROCESSO DE
CONSTRUÇÃO DE
CENA E RÁPIDO

- RITUAIS E MOÇAMAS

LUANA
SARAH
RACHEL

LIGIA
RODO
CUDO

AUMENTAR
O NÚMERO
DE RITUAIS
NO PRÓXIMO
ENSAIO

SALIDA DE OBSERVAÇÕES

TÓPICOS

NOTAS AO VIVO

- PONTOS DE TOMADA DE PODER
- SITUAÇÕES DE GUERRA
- OBJETOS E COMOS EM GUERRA

AREA
MILITAR

AREA
(DE) MILITAR

Prólogo a *Le Jeu de la Guerre*

Jose Sagasti

Em janeiro de 1977, Guy Debord e Gérard Lebovici se unem para fundar a sociedade denominada “Jogos históricos e estratégicos”. Seu objetivo: a produção, publicação e exploração do que Debord havia desenhado antes em sua cabeça, *Le Jeu de la Guerre*.

O “Jogo da Guerra”, também denominado “Kriegspiel”, é inspirado nas teorias militares de Carl von Clausewitz e nas campanhas europeias de Napoleão, sendo uma variante do xadrez, onde os oponentes se enfrentam em um tabuleiro de 500 casas dispostas por 20 linhas e 25 colunas.

Nesse mesmo verão se produz uma edição limitada de meia dúzia de tabuleiros com suas peças, esculpidas em prata e cobre pelo artesão Sr. Roult - o Intrépido.

Após a morte de seu amigo e sócio, Debord decide em 1987 imprimir de forma massiva, em coautoria com sua companheira, Alice Becker-Ho: “Le Jeu de la Guerre: Relevé des positions successives de toutes les forces au cours d’une partie” (O Jogo da Guerra: Registro de sucessivas posições de todas as forças durante uma partida).

Esta edição é a documentação de uma partida do jogo, realizada pelo casal, na qual inclui um apêndice com regras e esquemas estratégicos.

A editora Gallimard, em 2006, reedita o título incluindo a documentação dos arquivos do próprio Debord, junto a uma

“Justificativa” (Aclarações) redigido por Becker-Ho sobre a nova edição.

Posteriormente, em 2007, a editora Atlas Press publica a tradução em inglês, com o nome “A Game of War” (Um jogo de Guerra), sob responsabilidade do situacionista Donald Nicholson-Smith. A edição contém uma caixa com: livro, tabuleiro e figuras.

Ediciones del laberinto publica a primeira tradução em castelhano de “El Juego de la Guerra” (O Jogo da Guerra), a qual consiste em suas regras e esquemas estratégicos explicativos.

O formato da edição é composto por técnicas combinadas no que diz respeito à sua impressão. Em primeiro lugar, o formato da edição pertence à editora “Papeles de BsAs”, que facilitou a impressão em mimeógrafo. Segundo, a serigrafia complementou o acabamento nos distintos suportes (papel, papelão, papel de ilustração etc.).

Esta edição é a realização de um desejo, uma força consciente e escolhida pelo editor, podendo ter dominado o entorno no qual teve a sua gestação, tanto como também os meios materiais e intelectuais, reconvertendo em jogo as atividades produtivas do mesmo.

O modo como Debord compreende certos conceitos, crê o editor, devem ser elucidados nas leituras de “A Sociedade do Espetáculo”, contudo considera também fazer referência neste prólogo a relevância que Debord dava à História, o Tempo, Espetáculo, a Estratégia e o Jogo.

I

A História humana é parte da história natural, e o histórico natural do homem é precisamente a produção da natureza humana, produção que se desenvolve na história.

Apropriar-se da própria natureza significa antes de tudo apropriar-se do feito de ser um ente histórico.

Para Debord, a essência humana ao invés de ser um dado fixo, é idêntica ao proceder histórico entendido como autocriação do homem no tempo. Sua interpretação da história, considera a própria vida histórica e a consciência que os homens têm dela como principal produto do crescente domínio humano da natureza.

II

A sociedade estática organiza o tempo segundo sua experiência imediata da natureza, dentro do modelo do tempo cíclico. O modo de produção agrária em geral, dominado pelo ritmo das estações é a base do tempo cíclico plenamente constituído.

A apropriação social do tempo se desenvolve em uma sociedade dividida em classes. Este tempo histórico e irreversível, onde os acontecimentos são únicos e nunca repetíveis, pode se entender como o desejo de um setor reduzido da sociedade que detém o poder, para recordar e transmitir aqueles feitos. O compromisso das religiões históricas ou monoteístas dá lugar ao tempo irreversível, sob forma de redenção final.

Até que a burguesia, a partir do Renascimento, não comece a transformar o trabalho não pode progredir.

Diferentemente dos modos de produção anteriores, o capitalismo acumula no lugar de regressar sempre ao mesmo pon-

to. O trabalho se torna, com a burguesia, o que transforma as condições históricas. É aqui quando o trabalho adquire valor, a burguesia não admite nenhum valor que não provenha da exploração do trabalho e identifica no trabalho seu próprio valor como classe dominante, fazendo do progresso do trabalho o seu próprio.

III

O desenvolvimento da economia logrou a sua independência, quais foram suas variantes, ela submeteu a vida humana. A alienação, núcleo mesmo do desenvolvimento capitalista, gesta há mais de um século uma nova forma de fetiche, que Debord chama(ra) Espetáculo. Esta parte da experiência cotidiana do empobrecimento da vida vivida, sua fragmentação em âmbitos cada vez mais separados e da perda de todo aspecto unitário da sociedade. Se os indivíduos vivem separados uns dos outros, apenas se reencontram em unidade com o espetáculo, o qual monopoliza toda a comunicação. A mensagem: a justificação incessante da sociedade existente, o espetáculo mesmo e do modo de produção de que este surge. As noções nas quais se funda são duas: a incessante renovação tecnológica e a fusão econômica-estatal, suas consequências mais notáveis: o segredo generalizado, a falsidade sem réplica e um eterno presente.

IV

A concepção da história como um jogo - que pode ser um jogo muito sério, um jogo de forças - conduz Debord a interessar-se pela estratégia, como uma ciência das forças, as ocasiões e os fatores humanos que oferecem aos “animadores do jogo” a ocasião de desdobrar sua inteligência.

V

“A existência marginal do jogo com respeito à opressiva realidade do trabalho se experimenta como algo fictício, porém o trabalho dos situacionistas é precisamente a preparação de possibilidades lúdicas futuras.” (Guy Debord, *Contribuições para uma definição situacionista de jogo*).

* Publicado em *El Juego de la Guerra*, Ediciones del Laberinto, 2014.

[Tradução Pedro Bennaton]

NÃO É POSSÍVEL QUE

NÓS PODEMOS FOLGAR

EM VOTAR - A HENGE

UMP PRISÃO DE PLANO

NEM ISSO MAIS!!??

Sobre os autores

Manuel Delgado é professor catedrático da *Universitat de Barcelona*, onde é titular de Etnografia Religiosa e Antropologia Urbana do Departamento de Antropologia Social. Licenciado em História da Arte pela *Universitat de Barcelona* e doutor em Antropologia pela mesma universidade. Realizou seus estudos de terceiro ciclo na *Section de Sciences Religieuses de l'École Pratique des Hautes Études*, na Paris Sorbonne.

Pedro Bennaton, cofundador do ERRO Grupo em 2001, diretor, dramaturgo e ator, com graduação (2003) e mestrado (2009) em Teatro pela Universidade do Estado de Santa Catarina, onde lecionou disciplinas práticas de teatro e performance como professor colaborador entre 2009 e 2012. Em 2018 e 2019, realizou uma estância de pesquisa (Doutorado Sanduíche - CAPES-PDSE) com orientação do Prof. Catedrático Manuel Delgado, da *Universitat de Barcelona*, GRECS/OACU – Departamento de Antropologia Social.

Kamilla Nunes é curadora independente e crítica de arte, mestre e doutoranda no Programa de Pós-Graduação do Ceart/Udesc, graduada em Artes Plásticas pela mesma universidade [2010]. É gestora do Espaço Embarcação, em Florianópolis. É autora do livro “Espaços autônomos de arte contemporânea”, em 2013 (Bolsa Funarte de estímulo à produção crítica). Organizou os livros “Exercício de imaginação: Meyer Filho” e “Memorial Meyer Filho”.

Paulo Raposo (CRIA-IUL, Portugal) é antropólogo, docente no departamento de antropologia do Instituto Universitário de Lisboa (ISCTE-IUL) e Investigador do Centro em Rede de Investigação em

Antropologia (CRIA-IUL) no âmbito do financiamento estratégico da Fundação Ciência e Tecnologia, UID/ANT/04038/2019.

Luana Raiter é integrante e cofundadora do ERRO Grupo (2001), onde trabalha como atriz, performer, dramaturga e diretora de arte. Doutoranda do Programa de Pós Graduação em Teatro na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC) onde pesquisa problemáticas ligadas a arte participativa.

Olgária Matos possui graduação em Filosofia pela Universidade de São Paulo (1970), mestrado em Filosofia - Université Paris 1 (Panthéon-Sorbonne) (1974) e doutorado em Filosofia pela Universidade de São Paulo (1985). Atualmente é professora titular aposentada da Universidade de São Paulo e professora titular no Departamento de Filosofia da EFLCH-Unifesp. É Coordenadora da Cátedra Edward Saïd (Unifesp). Tem experiência na área de Filosofia, com ênfase em História da Filosofia, atuando principalmente nos seguintes temas: tempo, filosofia, razão, democracia e história.

Sarah Ferreira é performer e artista multimídia. Mestranda do Programa de Pós Graduação em Teatro da Universidade do Estado de Santa Catarina - UDESC com a pesquisa sobre a criação de eixos curatoriais no canal de pesquisa VIDEODANÇA+ dedicado ao campo de pesquisa acerca das diversas poéticas que surgem da relação entre corpo e câmera, dança, imagem, movimento e edição. Nos últimos 12 anos integra o ERRO GRUPO como atriz, performer pesquisadora e *videomaker*.

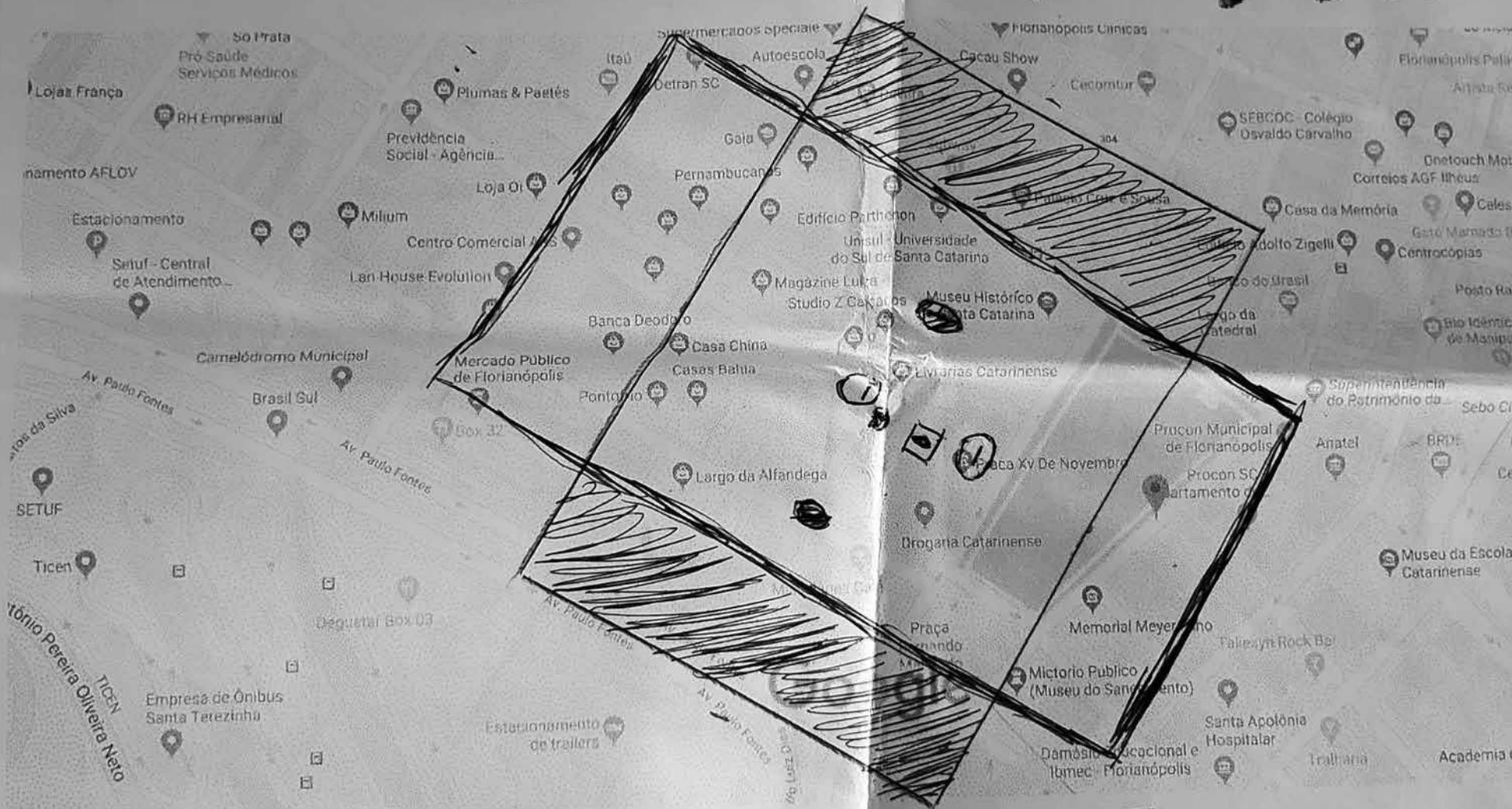
Giorgio Zimann Gislou é pesquisador, performer e professor. Pesquisa, como doutorando no PPGT-UDESC, o teatro do Rimini Protokoll e de Lola Arias. Ministra, com Paula Maba, o “Laboratório de Escritas Teatrais”, também na UDESC. Como

performer participa do coletivo Mapas Hipertextos, tendo co-criado “Esbarra”, “Brasil em jogo” e “Área própria para dança”. Foi professor de português e literatura na Escola Autonomia.

Jucca Rodrigues é diretor, dramaturgo, professor e pesquisador. Atualmente é doutorando do PPGT-CEART-UDESC. Entre seus trabalhos recentes, o texto “...ou então não foi nada disso” em Santiago do Chile, com o Laboratório Teatro e direção de Fabian Saez, e o espetáculo “Agoniza mas não morre” em Florianópolis com a cia Balacochê e direção de Henrique Bezerra.

Jose Sagasti (Buenos Aires, 1987) personagem de outra época e inimigo de seu tempo. Sem tempos mortos nem restrições, se dedica a ser um impostor em diversas atividades, como: escritor — ainda que se diz que nunca terminou mais do que uma obra —; leitor antagônico e historiador da não-história; psicogeógrafo — o que já o levou a ser fotógrafo —. Falso-editor e um não-artista, produzindo obras que guarda para si mesmo ou presenteia seletivamente. Destilador de álcoois, assim como também de ideias. Atualmente, se pode encontrá-lo por algum lugar da Europa.

JOGO DA GUERRA - ERRO



- ⊙ POSTO PÚBLICO
- ⊙ I PHAN
- ⊙ CATEDRAL
- ⊙ MERCADO PÚBLICO
- ⊙ ESTATUA PAULO FERREIRA MACHADO
- ⊙ PRAÇA XV - FIGUEIRA
- ⊙ MUSEU HISTÓRICO DE SC PRÉCIO BEL ESQUIA

Dados do mapa ~~2018~~ e 50 m

- ⊙ SECRETARIA DE INFRAESTRUTURA
- ⊙ SECRETARIA DA FAZENDA PMF
- ⊙ CATEDRAL METROPOLITANA
- ⊙ PALÁCIO CLYO E S...
- ⊙ BANCO ITAÚ
- ⊙ MONUMENTO A...
- ⊙ BUSTOS DA PRAÇA

Impresso pela gráfica Pallotti
para a Cultura e Barbárie editora
em julho de 2019