

REFLECCIONES ACERCA DEL ARTE PERFORMATIVO Y RECUERDOS DE LA INFANCIA A TRAVÉS DE JUEGOS POÉTICOS.

Miguel Luiz Ambrizzi – Universidade de Rio Verde – GO - Brasil

1 – Memória, Infância e Criatividade

A memória atua como um dos elementos criadores em nós, participa de forma ativa em nossas ações, influencia nossas relações com o outro e com nosso corpo através da forma de como lembramos e agimos. Para Bergson, “é no passado que nos colocamos de saída. Partimos de um “estado virtual”, que conduzimos pouco a pouco [...] até o ponto em que ele se torna um estado presente e atuante, [...] desenhando nosso corpo” (1990, p. 196). Podemos encontrar o poder criativo da memória visto que esta transforma minha realidade, o meu corpo e principalmente por atualizar as lembranças em ações. A memória é um processo de criação, de atualização em devir, está mais associada ao futuro que ao passado pelo fato dela se realizar em ação, modificando o presente e assim, gerando ações que se projetam no futuro. Com isso, essa pesquisa parte do pressuposto de que a memória pode tornar-se muito importante para o desenvolvimento do processo criativo artístico.

Ao investigar a própria infância busca-se olhar com os olhos de um adulto, buscando ações e gestos que possam vir a ter uma carga expressiva numa produção artística. Comumente encontramos nas produções artísticas que apresentam relações com a infância representações com traços infantis, imagens que ilustram cenas, brinquedos, etc. Buscamos rememorar *ações físicas* que gerarão novas possibilidades criadoras.

Sobre estas reflexões, Freud (1970) questiona:

Será que deveríamos procurar já na infância os primeiros traços de atividade imaginativa? A ocupação favorita e mais intensa da criança é o brinquedo ou os jogos. Acaso não poderíamos dizer que ao brincar toda criança se comporta como um escritor criativo, pois cria um mundo próprio, ou melhor, reajusta os elementos de seu mundo de uma nova forma que lhe agrade? (1970, p. 135)

Poderíamos, portanto, pensar a nossa própria infância como fonte de reflexão para a criação artística? Através da rememoração? Freud complementa que “o escritor criativo faz o mesmo que a criança que brinca”, ou seja, “a linguagem preservou essa relação entre o brincar infantil e a criação poética (1970, p. 136).

De acordo com Izquierdo (2004, p. 09), a memória seria a aquisição ou o aprendizado de informações, sua evocação ou lembrança, e a conservação ou o esquecimento das experiências que temos ao longo da vida. A memória não “só guarda e evoca, mas seleciona e prioriza o que guarda e evoca”, identifica-se o processo seletivo da memória.

Então o tempo se aprofunda, as imagens e as lembranças se reúnem. O sonhador inflamado reúne o que vê ao que viu. Conhece a fusão da imaginação com a memória. [...] Por conseguinte, a fantasia da chama, tão unitária a princípio, torna-se de abundante multiplicidade. (BACHELARD, 1989, p.19)

Sobre os insights do presente que remete à lembranças do passado, Freud complementa ao afirmar que “uma poderosa experiência no presente desperta no escritor criativo uma lembrança de uma experiência anterior (geralmente de sua infância), da qual se origina então um desejo que encontra realização na obra criativa”. Neste sentido, a “própria obra revela elementos da ocasião motivadora do presente e da lembrança antiga” (1970, p. 136)¹. Tal pesquisa parte deste pressuposto: o de que na fusão entre imaginação e memória (da infância) através do olhar presente (atualização), se torne abundante multiplicidade de gestos de criação.

Bachelard defende a existência de uma infância eterna em seu livro *A poética do devaneio*, infância essa que é um componente da alma humana, que está fora da história, uma existência real nos momentos de devaneio (uma existência poética).

Baudelaire fala do estado de convalescença-artística em que “o convalescente goza, no mais alto grau, como a criança, da faculdade de se interessar intensamente pelas coisas, mesmo por aquelas que aparentemente se mostram mais triviais”(1995, p. 856).

No decorrer natural dos anos de vida, somos condicionados a deixar as ações que realizamos na infância e vão sendo substituídas pela razão e pelo senso comum, pelas ordens e categorias já constituídas no mundo:

Ao crescer, as pessoas param de brincar e parecem renunciar ao prazer que obtinham do brincar. Contudo, quem compreende a mente humana sabe que nada é tão difícil para o homem quanto abdicar de um prazer que já experimentou. Na realidade, nunca renunciamos a nada; apenas trocamos uma coisa por outra. O que parece ser uma renúncia é, na verdade, a formação de um substituto ou sub-rogado. Da mesma forma, a criança em crescimento, quando pára de brincar, só abdica do elo com os objetos reais; em vez de *brincar*, ela agora *fantasia*. Constrói castelos no ar e cria o que chamamos de *devaneios* (1970, p. 138).

¹ No campo das artes cênicas temos autores que desenvolveram sua teoria com base nas memórias físicas e experiências pessoais como Stanislavski que criou o “sistema”, que se embasava na colaboração que o ator dá à personagem com suas imaginações, espírito interior e ações físicas como conceitos chaves para a interpretação. Assim as possibilidades expressivas do ator são potencializadas por essa aproximação entre memórias de si e constituição da personagem, num contínuo processo de renovação entre ambos, proporcionando aí a ato criativo. Através das recordações pessoais o ator recria nas ações físicas tais experiências significativas.

Para esse estudo, parte-se da busca de capacidades expressivas em momentos importantes da infância, tanto afetivos em relação às brincadeiras coletivas e aos momentos de devaneios solitários, bem como ações que constituíram experiências de trocas e que resultaram na idade adulta. Dessa forma, buscar-se-á através da memória-imagem-ação, potencializar tais lembranças ao materializá-las em gestos artísticos, em propostas que partem do jogo como estratégia de criação artística.

Parte-se do pressuposto de que a memória possui um nível de importância ao ajudar a compreensão acerca do que foi vivido, ao tecer relações entre passado e presente para entender as formas e representações simbólicas. Recordar então contribuiria para o ato de relacionar a percepção, imaginação e pensamento construtivo através das experiências vivenciadas pelos sujeitos, mais especificamente no processo de criação.

2. “Play” – O jogo e o processo criativo: jogar com a vida e com a arte

Ao iniciar o estudo acerca das memórias da infância, tornar-se-á necessária a reflexão em torno das relações, fronteiras e fluidez entre arte e vida (Allan Kaprow), bem como o estudo dos pensadores e filósofos do jogo, para pensá-lo como estratégia para o processo de criação. Kaprow nos possibilita tecer relações entre arte e vida a partir das manifestações artísticas com base nas memórias da infância. Tais memórias são eventos da vida como as brincadeiras coletivas ou solitárias que serão rememoradas em “*activities*”, nos termos de Kaprow, onde a proposta inicial será pensar o processo de criação como uma atividade planejada para ser feita, para ser participada, para ser jogada, independentemente da presença de platéia/participantes.

Richard Schechner, em seu texto *Ritual, Jogo e Performance*, afirmará que a performance consiste em comportamentos-duplos, codificados, comportamentos transmissíveis. Esse comportamento-duplo é gerado pelas interações entre o ritual e jogo. Para ele, “uma definição de performance pode ser: comportamento ritualizado condicionado/permeado pelo jogo. Os rituais são uma maneira das pessoas se lembrarem. Rituais são memórias em ação, codificado em ações” (2002, p.45)². Ao pensar o processo criativo que tem como mote o rememorar as ações da infância, o conceito de “play” (jogo),

² Schechner analisa o jogar "como" performance, e jogar "é" performance. Afirma que “na maioria dos tipos de jogo, para jogar com sucesso, todos os jogadores devem concordar em jogar”. Ao utilizar o pensamento de Bateson, no qual os jogadores enviam mensagens metacomunicativas que dizem: "Nós estamos jogando", Schechner vê uma proximidade do jogo com o ritual e o teatro. Para ele, “jogar é frequentemente uma seqüência ordenada de ações realizadas em lugares específicos para as durações de tempo conhecido”. Ressalta que “brincar e jogar são fundamentalmente performativos” (SCHECHNER, 2002, p. 102).

um jogar-brincar com a vida e com a arte, será fundamental para a presente pesquisa. De acordo com Kaprow,

Quando o an-artista copia o que está acontecendo fora da arte ou copia uma nem tão visível “natureza em seu modo de operação”, isso não precisa ser um negócio grave e austero. Seria demais parecido com o trabalho. É para ser feito com gosto, humor, alegria; é para jogar-brincar [*play*].³ *Jogar-brincar* [*play*] é uma palavra suja (KAPROW, 2004, p. 169).

Kaprow complementa: “Jogar-brincar oferece satisfação, ainda que não em algum resultado prático assinalado, alguma realização imediata, mas, em vez disso, na participação contínua por si mesma” (idem, p. 178). Ao jogar o homem alcança o conhecimento de si e do mundo. De que forma o jogar-brincar pode ser um mote para o processo de criação como meio de interagir com o espectador e como modo de chegar à compreensão do trabalho artístico?

Kaprow afirma que este deve imitar/copiar a experiência da vida, mas no sentido de que, ao fazer a vida novamente, jogue com a mesma. Atividades comuns como pentear o cabelo, arrumar a cama, brincar, são momentos em que não haveria a possibilidade de produzir registros ou documentos que possam ir para o museu. O objetivo seria promover um pensamento de dar importância às coisas que parecem sem valor, promover a ludicidade em detrimento da competição.

A proposta *Play with bubbles* aqui apresentada pensa o jogar-brincar como estratégia de criação para o início do processo criativo, um jogo sem regras que, ao longo do tempo, poderá constituir as suas próprias e que, por sua vez, poderão ser quebradas. O que se pretende é iniciar o “jogo” a partir das memórias do passado, e verificar como esse “jogo” pode ampliar e se desenvolver.

A imitação é pensada na forma de um deslocamento, de uma transferência de ações na forma de mimetizar comportamentos e brincadeiras da infância que possuirão novos conteúdos. Para isso, associamos a proposta de Antony Howell (1999) sobre o conceito de *transferência-de-uso*, associada ao *comportamento restaurado* proposto por Richard Schechner (1985) e ao pensamento de Judith Butler (1993), para refletir sobre a atualização e recordação desses atos em novos processos de criação.

Para Schechner, o *comportamento restaurado* é um processo “manipulado como um realizador de cinema manipula uma tira de filme”. Dessa forma, “estas tiras de

³ Nesta parte, o autor desenvolve sua argumentação a partir do termo *play*, que pode ser traduzido em português, em sua forma verbal, tanto por *jogar* como por *brincar*, ou ainda interpretar um papel e tocar um instrumento. Em inglês, *play* diferencia-se de *game*, por não envolver competição ou disputa, transmitindo a idéia de um *jogar desinteressado*, envolvendo prazer e alegria. Para facilitar a compreensão, na tradução de Ricardo Basbaum, *play* foi traduzido por *jogar-brincar*, *game* por *disputar*.

comportamento (*strips of behaviour*) podem ser reorganizadas e reconstituídas”, “são independentes dos sistemas causais (sociológicos, psicológicos, tecnológicos) que as originaram”. O autor complementa ao dizer que “originadas como processo, usadas no processo de ensaio para produzir um novo processo, uma performance, as tiras de comportamento não são elas mesmas processos, mas coisas, itens, material”, e podem ser “de larga duração como em alguns dramas ou rituais, ou de curta duração como em alguns gestos”. (1985, p. 35). Os trabalhos desta pesquisa estão inseridos no campo dos estudos performativos e buscam através da atualização/rememoração de ações da infância em processos artísticos que transitam entre o campo da pintura e performance.

Schechner nos diz que o performativo significa “nunca pela primeira vez. Significa pela segunda vez e por ‘n’ vezes. “O performativo é comportamento duas vezes atuado (*Twice Behaved Behaviour*)” (1985, p. 36). O mesmo podemos encontrar na teoria de Judith Butler onde a performance é vista como atos que existem como um inventário de possibilidades, atos prévios ao processo de produção propriamente dito. Para esta autora, a performance é a apropriação e repetição de atos fortemente codificados do ponto de vista semiótico, que são derivados e podem existir dentro de um sistema de relações de poder existentes, dessa forma a performance não seria atuação e encenação do corpo (teatro).

Outra contribuição para esta pesquisa vem dos autores Bergson, Stanislavski e Grotowski sobre as relações entre memória e criação, entre corpo e memória no ator, com o objetivo de estimular o corpo primitivo (aberto, sem bloqueios, maleável) deste em consequência do calar a mente. Ao investigar a memória, o ator destas escolas dramatúrgicas (Stanislavski e Grotowski), em termos amplos, constituiria uma partitura que gerasse impulsos para a criação da personagem, jogando com a experiência pessoal e com o encontro de algo que vá além, que a ultrapasse. Tal pensamento é associado às brincadeiras infantis, memórias das ações físicas e gestos que, após serem atualizados, pretendem ser ultrapassados para constituir novas práticas (artísticas). Rememorar (repetir) para aprofundar e renovar.

3. Reflexões sobre “Play with bubbles”

Segundo Gadamer o movimento de ir-e-vir do jogo não está relacionado a uma finalidade última. O jogo seria então um fazer livre de objetivos, sendo as regras que o estruturam, auto-impostas durante o jogar. Para o autor “o alvo que se atinge aqui é, em verdade, um comportamento sem objetivos, mas este comportamento é intencionado como tal[...]”, Na pesquisa artística, a cada lance do processo criativo, da ação prática, abre uma possibilidade e, durante os lances sucessivos, a proposta se configura.

Para Gadamer, só existirá a assimilação de uma obra, quando aquele que joga junto participa do jogo. “Outro aspecto importante que o jogo seja nesse sentido um fazer comunicativo, que ele desconheça propriamente a distância entre aquele que joga e aquele que se vê colocado frente ao jogo”. Nesse sentido, “o espectador é notadamente mais que um mero observador que vê o que se passa diante de si, ele é, como alguém que ‘participa’ do jogo, uma parte dele”. (1985, p. 40).

Assim como participantes de um ritual ou de um jogo, penso que os espectadores permitiram, ao longo dessa experiência, deslocarem-se da vida cotidiana. As experimentações que iniciam este projeto se referem às brincadeiras coletivas com bolhas de sabão, brincadeiras com jogos de cartas, jogos da memória, quebra-cabeças, objetos que eram produzidos como pulseiras de lã e aos chaveiros feitos com cadarços (cordões) de tênis e aos momentos solitários em que o “brincar com fogo” (derreter e queimar materiais) parecia, ao mesmo tempo, arriscado e tentador. Trata-se de uma materialização de memórias através de experiências artísticas com a pesquisa de uso de materiais.

No que diz respeito à brincadeira com as bolhas de sabão na infância, lembrada em *Play with bubbles*, lembro-me que eram muitas e, quando fazíamos, elas percorriam toda a quadra em que morávamos, e, apesar da sua transparência, mas devido à quantidade excessiva, deixavam suas marcas nas superfícies dos carros estacionados. Essa ação foi lembrada e gerou trabalhos de pintura-impressão através da adição de pigmentos ao líquido para que as bolhas sejam impressas sobre superfícies como o papel e a tela. Dessa forma, materializar algo que é por sua própria natureza, efêmero, a bolha e o próprio ato de gerar as bolhas. Vejo este próprio ato de “soltar” as bolhas como prazeroso para quem o executa, sendo crianças ou adultos, pois através de um sopro ou do movimento do braço no ar, surgem translúcidas e brilhantes bolhas, e quando utilizados instrumentos maiores configuram como uma espécie de dança. No caso da pintura, pintar sem tocar na tela, pintar com tinta e ar, através do repouso da bolha sobre a superfície, e não no friccionar do pincel sobre a tela, um *dripping* de bolhas, uma bolha que se auto-representa na tela.

Mas o que busco com a elaboração destes trabalhos? Os experimentos iniciais serão adequados à teoria do jogo e ao termo “play” e “player” (jogo-brincadeira e jogador-recreador) e parte-se do pressuposto de que elas podem gerar significados, um jogo em que as regras são elaboradas em sua execução.

Play with bubbles foi uma ação performativa realizada na Associação Cultural Mercado Negro, na cidade de Aveiro em Portugal em maio de 2011 no Ciclo de Artes Performativas *Microondas Performa* e teve duração de 3h30min.



Figura 1 e 2 - *Play with bubbles* – Miguel Luiz Ambrizzi, 2011



Figura 3 e 4 - *Play with bubbles* – Miguel Luiz Ambrizzi, 2011

Utilizo o ambiente não convencional da arte (Mercado Negro, um bar com ambientes expositivos), não “sacralizado”, como meio de aproximação com o espectador-participante, numa busca de, através da presença nesse território informal, trazer a proposta para o cotidiano do espectador, num embate entre cotidiano e extra-cotidiano. A performance iniciou-se com a brincadeira isolada e, aos poucos, as pessoas que passavam pelo espaço observavam e participavam. O convite era feito e os jogadores entravam no espaço do jogo e começavam a experimentar os diversos brinquedos. Quando manipulavam os brinquedos demonstravam uma surpresa e encantamento com a quantidade de bolhas que saíam através do movimento dos braços.

Por ser realizada num local (bar) em que os adultos vão para interagir com amigos, falar sobre o trabalho, conhecer pessoas e descontraír, talvez estivessem mais suscetíveis de se permitirem a brincadeira. Era um ambiente de descontração que permitia o imprevisto.⁴ Através do registro em vídeo podemos analisar a forma como as pessoas interagiam tanto com os objetos como entre si e vemos como revela que o brincar promove essa espontaneidade e

⁴ Segundo Schechner, “é realmente o jogar, a improvisação, que envolve as pessoas, atraindo-as para a ação, construindo suas relações, gerando discursos múltiplos e simultâneos sempre surgindo entre harmonia/desarmônia, ordem/desordem, integração/oposição” (2002, p. 102).

uma ruptura no cotidiano. Frases como “eu fazia isso quando era criança”, “minha filha tem uma pistola que faz dessas bolhas”, revelam ações de rememoração da infância bem como a ausência da brincadeira nos adultos.

Quando eu brincava com o instrumento que faz bolhas grandes, as pessoas torciam para que elas ficassem soltas no ar. Quando elas estouravam antes do tempo, alguns ingleses que estavam presentes falavam: “*oh, so close!*”. Gerava uma expectativa quando um participante jogava com este brinquedo.

Houve momentos em que nos dedicávamos ao brincar por brincar (com o prazer de soltar bolhas e contemplá-las) como também ao brincar intencional quando buscávamos soltar as bolhas com a preocupação com a impressão, com a pintura. Há dois momentos de diversão: o prazer em soltar as bolhas e o de fazer intencionalmente a pintura. Houve um participante que pegou duas hastes, cada uma mergulhada em uma solução de sabão de cada cor, e soprava uma bolha dentro da outra, explorando a brincadeira. Este mesmo participante, proprietário do local, em meio à brincadeira, falou: “tenho que ir, pois ainda estou a trabalhar” (cotidiano e extra-cotidiano, brincadeira e seriedade).

Com essa experiência pude entender melhor a proposta a ser aprofundada durante a pesquisa. Percebi que os trabalhos que serão realizados com ações performativas coletivas permitirão uma reflexão maior sobre as relações que se estabelecem durante. Os gestos, frases e interações, analisados minuciosamente, fornecem uma grande quantidade de informação para reflexão acerca do espectador em relação com a obra, ou aqui, atores do jogo. Ao realizar novamente essa proposta em outro território, uma galeria, um espaço expositivo formal, talvez, possa ser apresentado/desenvolvido de maneira distinta. Na arte, o espaço da exposição funciona como um território que possibilita a ocorrência da experiência artística com o espectador. Portanto, penso em conceber a exposição dos trabalhos como proposta também do jogar-brincar, numa constante relação que não é só visual, mas tátil e sensória onde, de alguma forma, o espectador passe a ser jogador, que brinque com a obra também.

4. Referências

- BACHELARD, Gaston. **A Poética do Devaneio**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.
- BARBA, E.; FLASZEN, L.; GROTSKI, J. **O Teatro Laboratório de Jerzy Grotowski 1959-1969**. São Paulo: Ed SESC Livros, 2010.
- BATESON, Gregory. A theory of play and fantasy. In BIAL, Henry (ed.) **The Performance Studies Reader**. London and New York: Routledge, 2004. pp. 121-131.

- BAUDELAIRE, Charles. **Poesia e Prosa**. Ivo Barroso (org.). Rio de Janeiro: Editora Nova Aguilar, 1995.
- BUTLER, Judith. **Cuerpos que importan**: sobre los límites materiales y discursivos del “sexo”. Trad. Esp. Alcira Bixio. Barcelona: Paidós, (1993 [2002])
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. trad de J.G.Palha. Lisboa: Cotovia, 1990.
- FREUD, Sigmund . **Escritores Criativos e Devaneios**, in Edição Standard Brasileira das obras psicológicas completas de Sigmund Freud, trad. sob Direção Geral de Jayme Salomão. Rio de Janeiro: Imago Ed., vol. IX, 1970, pp. 135-143.
- GADAMER, Hans-Georg. **A atualidade do Belo**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 1985.
- HOWELL, Anthony. **The Analysis of Performance Art**. Amsterdam: Harwood academic publishers, 1999.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens**. Trad. de J.F. Monteiro. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- IZQUIÉRDO, Ivan. **Questões sobre memória**. Porto Alegre: Artmed, 2002.
- KAPROW, Allan. The education of the Un-artist part I, II and III. In: **Essays on the blurring of art and life**, Jeff Kelley (Org.), University of California Press, 1993.
- KAPROW, Allan. A educação do an-artista parte II. Tradução de Ricardo Basbaum. In: **Revista Concinnitas**, Rio de Janeiro, ano 5, n. 6, 2004.
- SCHECHNER, Richard. **Between Theater and Anthropology**. Philadelphia: University of Pennsylvania Press, 1985.
- SCHECHNER, Richard. **Performance Studies**: an Introduction. London and New York: Routledge, 2002.