



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES

JÚLIA PEREDO SARMENTO

**ENLOUQUECER O RASABOXES - PRODUÇÃO DE INTENSIDADES NO TRABALHO
DO ATOR**

FORTALEZA

2015

JÚLIA PEREDO SARMENTO

ENLOUQUECER O RASABOXES - PRODUÇÃO DE INTENSIDADES NO TRABALHO DO
ATOR

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do Título de Mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Orientador: Prof. Dr. Héctor Briones Vásquez

FORTALEZA

2015

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca de Ciências Humanas

S255e Sarmiento, Júlia Peredo.
Enlouquecer o Rasaboxes - produção de intensidades no trabalho do ator / Júlia Peredo Sarmiento. –
2015.
262 f. : il. color., enc. ; 30 cm

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Instituto de Cultura e Arte, Programa de
Pós-Graduação em Artes, Fortaleza, 2015.
Área de Concentração: Poéticas da criação e do pensamento em artes.
Orientação: Prof. Dr. Héctor Andres Briones Vásquez.

1.Rasaboxes. 2.Atores – Treinamento. 3.Corpo como suporte da arte. 4.Desempenho(Arte). I. Título.

CDD 792.028092

JÚLIA PEREDO SARMENTO

ENLOUQUECER O *RASABOXES* - PRODUÇÃO DE INTENSIDADES NO
TRABALHO DO ATOR

Dissertação de Mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Artes. Área de concentração: Artes.

Aprovada em: __/__/____

BANDA EXAMINADORA

Prof. Dr. Héctor Briones Vásquez (orientador)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Patrícia de Lima Caetano
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Ana Lucia Martins Soares (Ana Achcar)
Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO)

NOTA EXPLICATIVA

Esse material foi adaptado às normas da Biblioteca de Ciências Humanas da Universidade Federal do Ceará - UFC, porém seu formato original compreende cinco cadernos de tamanho 20 X 20 cm (Times New Roman, tamanho de letra 10, entrelinhas 1,15, justificado), embalados em uma pasta-envelope de tamanho 41 X 41 cm feita em papel Craft e Color Plus preto 180g, com acabamentos em fita crepe branca.

Os cadernos foram escritos para serem lidos em qualquer ordem, logo após a introdução. Aqui posicionei os cadernos em forma de capítulos e na ordem em que foram escritos. A introdução também é composta de fragmentos que podem ser lidos em qualquer ordem. Na tentativa de preservar as características originais desse texto, tais fragmentos não foram paginados. Para fazer referência à introdução ao longo do trabalho me utilizo do título do fragmento em questão. Seguem fotos do formato original dessa dissertação.



Para meu esposo Tiago:

Por ser minha inspiração e interlocução
atenta em cada momento

AGRADECIMENTOS

À CAPES, pela manutenção da bolsa de auxílio.

À minha querida e sempre presente família, por saberem que no pensamento acadêmico encontraria o meu pensar.

À Analu Palma, por clarear meus desejos e ter me dado forças para iniciar a jornada que se encerra com esse trabalho.

À Michele Minnick, pela curta, porém precisa interlocução.

Ao Grupo Teatro Máquina, por abrir espaço às experimentações práticas desse trabalho em sua sede e em especial à Loreta Dialla, por criar (mesmo sem saber) a representação gráfica do *Rasaboxes* que acompanha a abertura dessa dissertação.

Aos alunos/jogadores Allan Denizard, Carlos Magno Rodrigues, Débora Frota, George Henrique, Getsêmane de Oliveira, Gil Rodrigues, Gildomar Lima, Guilherme Muchale, Hylmara Anny Vidal, João Victor Ferreira, Marcos Paulo Nobre, Mario Filho, Rubens de Góis Ribeiro, Thiago Braga, Tutti Gonçalves, Valéria Pinheiro, Yuri Pereira (Curso de Palhaço 2013) e ainda Aristides Oliveira, Bruna Pessoa, Clara Monteiro, Débora Ingrid, Fernanda Duarte, Gabriella Ribeiro, Isabel, Junior Martins, Kevin Balieiro, Pedro Igor Aragão, Paulo Ricardo, Paulo Victor Aires, Rafaele de Castro, Rodrigo Ferreira, Wescly "Psiquê" (Coletivo Escambau) e Inelia Brito, Ítalo Campos, Leonice de Oliveira, Marjorye Silveira, Vanessa Viana (alunos da disciplina Laboratórios de Criação - Corpografias), por terem me acompanhado no desafio de investigar o tabuleiro.

A Valéria Pinheiro, por manter abertas as portas do Café Teatro das Marias para mim.

Aos professores e ex-professores do Programa de Pós-Graduação em Artes (PPGArtes - UFC), pelo apoio e incentivo, e em especial ao meu orientador, Héctor Briones Vásquez, pela abertura e entusiasmo com que orientou esse trabalho.

Às professoras que compõem a banca examinadora desse trabalho, e em especial a Profa. Dra. Ana Achcar que tem acompanhado todos os grande momentos de minha

formação e que abriu as portas da UNIRIO para uma demonstração desse trabalho em fevereiro de 2014.

Aos queridos companheiros do Programa Enfermaria do Riso, principalmente Elisa Pinheiro (palhaça Mari-êta), Letícia Medella (palhaça Matilde) e Patrícia Ubeda (palhaça Charlotte) pela amizade cúmplice de quem já viveu muito o *Rasaboxes*.

Aos queridos amigos da turma de Mestrado Ana Cecília Soares, Ana Cristina Mendes, Annádia Brito, Bilica Léo, Carla Galvão, Jared Domicio, Síria Mapurunga, Wilma Farias, pelas trocas, conversas e festinhas e em especial à Andrei Bessa, pela parceria e cumplicidade.

Ao NEPAA - Núcleo de Estudos das Performances Afro-Ameríndias da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro (UNIRIO) nas figuras do Prof. Dr. Zeca Ligiéro e da aluna-bolsista Alarisse Mattar, pela cessão dos vídeos de seu acervo.

À Thiago Maranhão, pela preparação física e esclarecimentos sobre fisiologia com muito companheirismo.

À Bianca Walsh, pela cessão do material traduzido.

"Foi preciso perfurar, lançar, lançar-se contra o subjétil com toda a força, com todas as suas forças, tornar-se projétil e receber-se do lado do alvo, já do outro lado, e do outro lado da parede que sou também." (Jacques Derrida)

RESUMO

O *Rasaboxes* é uma dinâmica lúdica de treinamento físico para atores/performers praticada num tabuleiro, ou seja, num quadrado riscado no chão, dividido em nove boxes, nomeados com nove *rasas*, ou sabores, em sânscrito. O jogador deve experimentar cada *rasa*, colocando-a corporalmente no espaço. Sempre que mudar de box, o jogador deve mudar imediatamente seu estado corporal. As *rasas* são: *Bibhasta*/nojo, *Sringara*/amor, *Bhayanaka*/medo, *Hasya*/riso, *Adbhuta*/surpresa, *Vira*/coragem, *Karuna*/tristeza, *Raudra*/raiva e *Shanta*/paz. A partir da noção derridiana de enlouquecimento do subjétil, fez-se uma investigação prática onde as palavras que compõem o tabuleiro foram desdobradas em seus sinônimos e gradações, criando outros oito tabuleiros que convidam a exercitar a construção de afetos no/pelo corpo. Essa dissertação pretende discutir os resultados advindos dessa investigação a partir de três instâncias decisivas do *Rasaboxes* - o espaço, as palavras e o corpo. Noções como o Neutro, a sensação e o corpo vibrátil dialogam com essa pesquisa para pensar intensivamente o trabalho do ator na contemporaneidade.

Palavras-chave: *Rasaboxes*, treinamento, ator, subjétil.

ABSTRACT

Rasaboxes is a playful dynamic of physical training for actors / performers practiced on a tray, on other words, on a square drawn on the floor, divided in nine boxes. This boxes are named with nine *rasas*, or flavors, in sanskrit. The player must try each *rasa*, putting it bodily in the space. The player must change immediately his body state whenever changes the box. The *rasas* are: *bibhasta*/disgust, *sringara*/love, *bhayanaka*/fear, *hasya* /laugh, *adbhuta*/surprise, *vira*/courage, *karuna*/sadness, *raudra*/anger and *shanta*/peace. Based on the derridian notion of getting the subjetiil crazy, there was a practical investigation where the words that constitute the *Rasaboxes*'s tray were deployed in synonymous and gradations, creating other eight trays that invite to exercise the production of affections on / for the body. This work pretends to discuss the results of this research through three decisive instances of the *Rasaboxes* - the space, the words and the body. Notions as the Neutral , the sensation and the vibrating body dialogue with this study to think intensively the actor labor nowadays.

Key words: *Rasaboxes*, training, actor, subjetiil.

R	A	S
A	B	O
X	E	S

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO

Hoje

Final dos anos 1980 e início dos anos 1990

Em setembro de 2014

Em 1965

Em abril de 2013

Em 2005

Em 11 de julho de 1931

Entre 600 A.E.C. (Antes da Era Comum) e 200 D.E.C (Depois da Era Comum)

Entre setembro e dezembro de 2013

2 SABDABOX - CAIXA DE PALAVRAS	1
2.1 Riscado no chão - palavra escrita	5
2.1.1 Tradução e cintilação	5
2.1.1.1 <i>Esgarçar a palavra - operações de acúmulo</i>	6
2.1.1.2 <i>Delimitar a palavra - operações de retirada</i>	11
2.1.2 Substantivo ou adjetivo?	12
2.1.3 Shanta e a lógica do Neutro	19
2.1.4 Terminologia	23
2.1.4.1 <i>Afeto, estado, sentimento, emoção → sabor</i>	23
2.1.4.1.1 <i>Sentimento e emoção</i>	23

2.1.4.1.2 Afeto e 'afecto'	25
2.1.4.1.3 Estado, estado emocional e estado psicofísico	28
2.1.5 Escrever sobre o Rasaboxes no Rasaboxes	29
2.2 Falada no ar - palavra na boca	32
2.3 Algumas considerações sobre a palavra	36
3 ANTARABOX - CAIXA DE ESPAÇOS	39
3.1 A cena do chão	42
3.2 A cena da fita e do giz	42
3.3 A cena da sala	44
3.4 A cena da cartolina e do giz	52
3.5 A cena do quadrado	58
3.6 A cena do Rasaboxes	69
3.7 Investigando limites	76
3.8 Algumas considerações sobre o espaço	85
4 ANGAMBOX - CAIXA DE CORPOS	88
4.1 Corpo no sabor	89
4.1.1 O corpo e as etapas iniciais do Rasaboxes	89
4.1.1.1 Fora do tabuleiro	89
4.1.1.2 Respiração	91
4.1.1.2.1 Atravessamentos conceituais	93

4.1.1.2.2	Respiração e espaço	100
4.1.1.3	<i>Estátuas</i>	102
4.1.1.3.1	Estátuas e clichês	106
4.1.1.4	<i>Rasas em movimento</i>	111
4.1.1.4.1	Movimento	111
4.1.1.4.2	As Mudanças	113
4.1.1.5	<i>Jogo em dupla</i>	116
4.1.1.5.1	A empatia	122
4.1.1.5.2	A empatia fora do tabuleiro	124
4.1.1.5.3	Empatia, ritmo e conflito	127
4.2	Sabor no corpo	128
4.2.1	<i>Sabor e paladar</i>	129
4.2.2	<i>Sabor e Medicina Ayurveda</i>	131
4.2.3	<i>Sabor e afeto</i>	136
4.2.4	<i>Sabor e treinamento</i>	140
4.3	Algumas considerações sobre o corpo	149
5	CAIXA DE RECORDAÇÕES	153
5.1	Documentos de processo	153
5.2	Recordações	197

Hoje:

Hoje esse texto encontra com seu leitor. Hoje pode ser março de 2015, julho de 2019 ou dezembro de 2031. O texto acontece quando desse encontro entre mim, que sou passado e você, que é o eterno presente. Hoje você atualiza as temporalidades de meu trabalho e inclui as suas para compor o resultado imprevisível de nosso encontro.

Final dos anos 1980 e início dos anos 1990:

1. Desenhe ou fixe uma grade de nove caixas retangulares no chão. Todos os retângulos devem ser iguais e medir, aproximadamente, 6' X 3'.
2. "Defina", aproximadamente, cada *rasa*. Por exemplo *raudra* significa raiva, fúria, rugido; *bibhasta* significa aversão, cuspir, vomitar.
3. Usando giz de várias cores, escreva o nome de uma *rasa* dentro de cada retângulo [...] Escreva os nomes em sânscrito em alfabeto romano. Deixe o centro ou a nona *rasa* vazia ou desimpedida.
4. Faça os participantes desenharem e/ou descreverem cada *rasa* dentro de sua caixa. Ou seja, peça para cada pessoa interpretar a palavra em sânscrito, associar sentimentos e ideias a ela. Você deve salientar que essas "definições" e associações não são permanentes, mas apenas "para o momento atual". [...] Quando se moverem de uma caixa para outra, os participantes podem "andar sobre a linha" na borda das caixas ou pisar totalmente fora da área do *Rasaboxes* e caminhar até outra caixa. Não há ordem de progressão de uma caixa para outra. Uma pessoa pode voltar para uma caixa quantas vezes desejar, cuidando para não apagar a contribuição de outra pessoa [...].
5. Quando todos estiverem em pé na borda da área da *Rasabox*, deve ser estabelecido um período para que todos "assimilem" o que foi desenhado/escrito. [...] Eles leem em silêncio ou em voz alta o que está escrito. [...].
6. Pausa. Silêncio.
7. Alguém toma a decisão de entrar em uma caixa. A pessoa assume/faz uma pose relacionada a essa *rasa* [...]. A pessoa pode fazer a pose de uma *rasa* ou de todas as oito *rasas* que possuem nomes. (Lembre-se de que a nona caixa ou caixa central está "vazia") [...]. Esta fase continua até que todos tenham tido pelo menos uma chance de entrar e fazer poses dentro das *Rasaboxes*.
8. Igual ao item 7, mas agora, além de fazer a pose, o participante emite um som.
Nas etapas 7 e 8 não há "reflexão". Apenas faça a pose e/ou emita um som, independentemente do que esteja "lá" associado à *rasa*. Mova-se rapidamente de uma *Rasabox* até a subsequente. Não importa o grau de "beleza", "verdade" ou "originalidade" da pose ou do som. Apenas faça o que foi solicitado. Porém, assim que você estiver fora das caixas, reflita sobre o modo pelo qual você compôs a sua *Rasa* e como se sentiu em uma *Rasa* composta. Em outras palavras, comece a explorar a distinção entre sentimentos (experiência) e emoção (expressão pública de sentimentos). Não importa qual deles ocorreu antes. É a pergunta sobre o ovo e a galinha, sem uma resposta correta.[...].
De fato, as primeiras poses/sons têm qualidade de clichês sociais - do "já conhecido" que se encaixou na *rasas*, por ser superficialmente conhecido. [...] Mais cedo ou mais tarde o estereótipo/arquétipo social será ampliado por gestos e sons mais íntimos, pessoais, peculiares, inesperados. A prática leva a tais escolhas. A estrada do exterior para o interior = a estrada do interior para o exterior.

9. Mova-se rapidamente de uma caixa para outra. São mudanças rápidas, sem tempo para refletir antes [...].

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

Na etapa 10, aparecem muitas combinações novas. Os participantes começam a encontrar coisas que estão longe de serem clichês sociais. Aqueles que estão fora frequentemente se divertem, às vezes ficam assustados ou "emocionados". "Algo" está acontecendo, embora não possa ser expresso em palavras [...].

11. Os participantes trazem textos - ou seja, monólogos de peças conhecidas ou material escrito apenas para o exercício. [...] O texto permanece fixo, mas as *rasas* se deslocam, sem planejamento prévio. Assim, por exemplo, Romeu é completamente *sringara* [amor], mas Julieta é *karuna* [tristeza]; depois, subitamente, Julieta pula para *bibhasta* [nojo] e Romeu para *adbhuta* [surpresa]. E assim por diante - as combinações possíveis são quase infinitas. Ocasionalmente, Romeu e Julieta estão na mesma caixa.

12. As cenas são representadas com uma *rasa* subjacente, sobre a qual porções são representadas em diferentes *rasas*.

Aqui se começa a ver como uma produção inteira pode ser mapeada como uma progressão de *rasas*. A progressão podia ser registrada ou improvisada em cada performance. Há ainda mais possibilidades. O exercício *Rasabox* deve ser interminável. Não se destina a ser um "exemplo verdadeiro" de uma performance baseada no NS [*Natyasastra*]. Na verdade, o que se obtém com o exercício *Rasabox* não é parecido com o que se vê em qualquer performance indiana tradicional. Na verdade, o exercício aponta para a possibilidade criativa sugerida pela teoria subjacente do NS. Em vez de ser "um exemplo" daquela teoria, ele "se origina" dela. (SCHECHNER, 2012b, p.147-150).

Essas são as instruções / descrições feitas por Richard Schechner¹ em seu artigo A estética do *Rasa* (2012b) para apresentar os primeiros passos do *Rasaboxes*, um treinamento lúdico em permanente desenvolvimento, originalmente concebido para estudantes de performance do departamento de Estudos da Performance da New York University (NYU).

¹ Richard Schechner se tornou professor, diretor de teatro, co-fundador do departamento de Estudos da Performance da New York University (NYU) e fundador e editor da revista *The Drama Review*, publicada pela NYU e autor dos livros: *Environmental Theater* (1973), *Performance Theory* (1977), *The Future of the Ritual* (1993), *Between Theater and Anthropology* (1985) e *Performance Studies, An introduction* (2002). (ver SCHECHNER, 2003, p.25). Nos anos 1970 fundou o The Performance Group e em 1992, fundou juntamente com Michele Minnick, Paula Murray Cole e outros artistas o *East Coast Artists* (ECA) que tem o *Rasaboxes* como base de treinamento para reinventar textos teatrais clássicos e desafiar as noções convencionais de teatro contemporâneo e do treinamento de performance. A ECA iniciou seu repertório em 1993-1994 com *Faustgastronomie* e mantém desde 2011 o espetáculo *Imagining O*. Disponível em <www.eastcoartists.org> Acesso no dia: 21/03/2014.



Figura 1 - Curso de Palhaço 2013. Momento da investigação de estátuas que representem cada *rasa*. Todos os jogadores passam por todos os boxes. 27 de abril de 2013. Jogadores: Getsêmame de Oliveira, Gil Rodrigues, Guilherme Muchale, Thiago Braga e Tutti Gonçalves. Foto: acervo pessoal.

O *Rasaboxes* é um exercício que dialoga com a teoria das *Rasas*, apresentada no texto sagrado do Teatro - Dança Indiano - *Natyasastra*, o conceito de Atletismo Afetivo cunhado por Antonin Artaud e com as teorias neurobiológicas de que o homem possui um segundo cérebro em seu sistema gastrointestinal chamado Sistema Nervoso Entérico (SNE). *Rasaboxes* é "uma espécie de treinamento do SNE para fins artísticos." (SCHECHNER, 2012b, p. 147). São muitas as portas de entrada para começar a falar do *Rasaboxes*. Cada fragmento dessa introdução trata de uma. Aqui reflito sobre a neurobiologia.

A performance rásica se vale de uma nomenclatura de sabores associada a sentimentos específicos ditados pelo *Natyasastra*, e que devem ser mostrados pelo ator para seu público. Se ele as sente ou não é uma outra questão, porém a audiência precisa ser tocada por esses esforços. Já que a experiência do sabor se dá fisicamente no trato gastrointestinal, Schechner foi buscar na neurobiologia algumas explicações para os processos fisiológicos produzidos e sofridos pelo ator e descobriu que o exercício rásico

proporciona trabalho a uma parte do corpo que costuma ser deixada de lado, só sendo lembrada quando não funciona bem - o Sistema Nervoso Entérico².

Basicamente somos constituídos por um grande tubo processador de alimentos. Lábios e o ânus são o começo e o fim, respectivamente, desse grande sistema que é interligado pelo SNE. Os lábios são sensíveis quando tocados porque são cheios de nervos. O estômago também é repleto de nervos, porém em menor número, que sem o devido treinamento, não sentimos.

O fluxo de informações no nervo vago é muito mais realizado do cérebro para as vísceras do que o contrário, portanto a maioria do treinamento possível desse sistema começa no cérebro com uma ação, uma palavra. Gritar gera aceleração da respiração e dos batimentos cardíacos, aumento da temperatura e contrações musculares que são percebidas no cérebro e transmitidas pelo nervo vago³ às vísceras. Tais respostas fisiológicas ficam associadas à um comportamento de base fisiológica que é interpretada pelo cérebro como emoção. Tais respostas fisiológicas quando repetidas podem constituir em um padrão que, se for reativado, pode produzir a mesma emoção novamente sem que seja necessária uma causa. Ou seja, o exercício de perceber respostas fisiológicas e compreendê-las como padrões acessáveis, permite no caso do ator, manipular sua fisiologia em algum grau para produzir a emoção desejada sem ter que depender de situações que envolvam tal emoção.

Após muito treino, quando o ator lembrar da sensação de seu grito, rapidamente o corpo responderá com a mesma aceleração cardiorrespiratória, o mesmo enrubescimento das faces produzidos no primeiro grito emitido, e será capaz de transmitir com a mesma intensidade a emoção que esse grito carregava, numa espécie de ativação da memória corporal da emoção. Ou seja, o nervo vago foi capaz de

² Ainda na fase de ovo, no terceiro dia de gestação, o embrião, que antes era basicamente um círculo, cria um cume que cresce rapidamente. No sétimo ou oitavo dia o pequeno cume, ou crista neural, cheia de nervos, ocupa um terço da célula embrionária, que ainda não apresenta qualquer estrutura reconhecível, e se divide em dois. Cerca de 60% dessa crista se tornará o cérebro, 10% constituirão os nervos na periferia de nosso corpo, que se ligarão a espinha para transmitir ao cérebro os estímulos do mundo externo. Os últimos 30% constituem o Sistema Nervoso Entérico (SNE), um conjunto de feixes de nervos ligados ao esôfago, estômago, intestinos e que por sua vez se ligam ao cérebro não pela espinha, mas por outro caminho, o nervo vago. (SCHECHNER, 2012a. Tradução nossa).

³ Parte da referência para realizar esse texto veio da transcrição da palestra ministrada por Schechner sobre métodos de treinamento de ator realizada na UNIRIO em 2012. O exemplo do grito também é dado por ele na palestra.

produzir as mesmas respostas fisiológicas sem a estimulação cerebral anteriormente demandada. Partindo desse raciocínio é possível afirmar que cada emoção tem uma marca fisiológica distinta em cada um de nós, que o exercício do *Rasaboxes* possibilita investigar, na medida em que permite ao jogador percebê-la de forma distinta, longe de suas produções causais.

Normalmente as emoções estão misturadas com outras emoções, desconfortos físicos, confusões mentais. Sentir apenas *sringara*/amor durante todo o tempo em que se estiver explorando seu box é extremamente difícil por vários motivos, e um deles se dá pelo fato de sentirmos o amor misturado com medo, tristeza, raiva na vida cotidiana; ou sequer sabermos que o estamos sentindo porque não identificamos conscientemente suas marcas fisiológicas. A investigação fisiológica dos afetos abre inúmeras questões, entre elas a ideia de atingir uma emoção pura. Será possível distinguir cada emoção e isolá-la através da fisiologia? Será que essa busca por pureza das emoções existe e é interessante para o trabalho do ator?

De qualquer forma a investigação no *Rasaboxes* pode ser bastante dolorosa e surpreendente para o jogador/explorador fisiológico, pois esse estará se deparando com marcas fisiológicas que sempre estiveram ali, mas que nunca foram percebidas e que expõem a complexidade da subjetividade do jogador; ou respostas corporais que antes pareciam corresponder a uma certa emoção e agora se encaixam em outra, surpreendendo o jogador com correspondência corporais até então inusitadas.

É importante acrescentar que ao longo do treinamento e ao perceber cada vez mais sua própria fisiologia, o jogador refaz, desloca, altera essas marcas fisiológicas, ou seja, essas marcas não são fixas, caso contrário não poderiam ser exercitadas com a ajuda do SNE. Elas compõem um território plástico que vai além da fisiologia e cujas características procuro apontar neste trabalho, nas quatro caixas que o compõe.

Em setembro de 2014:

Quando um jogador começa a investigar o *Rasaboxes* pode entrar no tabuleiro por qualquer lado, em qualquer box, e fazer o trajeto que mais lhe inspirar. Não existe o começo, mas *um* começo possível dentre tantos. Não há preparação para aquilo que será realizado. Não existe um antes ao qual o jogador possa se referir que não sua própria experiência no tabuleiro. Essa dinâmica tão particular não poderia ser deixada de lado nesse trabalho. É essa dinâmica sem começo, sem antes, que inspira essa introdução, afinal falar sobre algo que não tem um começo determinado exige uma organização flexível, acessível por vários pontos. A pretensão dessa introdução é poder ser abordada por vários lados.

Percebi que a maioria das referências, conceitos e informações ligadas a criação do *Rasaboxes* continham alguma informação que formava uma rede complexa de temporalidades. Isso impedia a seleção de um ponto temporal determinado para começar um texto introdutório, pois logo a diante, teria que evocar outro, tão importante quanto o primeiro. Dessa forma escolhi expor todas as temporalidades num jogo de episódios. Esses episódios tem um peso genealógico porque mostram tempos e elementos conceituais específicos que ajudaram a compor o *Rasaboxes* como prática de trabalho para o ator/performer e como objeto de estudos desse trabalho. Esses episódios carregam narrativas independentes e questões próprias, que podem ser ordenadas de acordo com a sensibilidade e bagagem do leitor⁴ e que ao longo do trabalho serão retomados de formas distintas e pormenorizadas. Esses episódios levantam uma série de questões, a princípio, pertinentes apenas aos seus escopos temporais e conceituais, porém, ao longo do trabalho elas voltam, ganhando contexto aplicado. Portanto, a aparente desconexão e dispersão das questões que envolvem a criação do *Rasaboxes* e desse trabalho ganharão fôlego durante o desenvolvimento do próprio trabalho. Sempre que penso nessa introdução penso no díptico A Escola de Atenas depois de Rafael, de Vik Muniz.

⁴ A ordem que escolhi para posicionar os episódios pode ser mudada, porém infelizmente não é possível, no computador ou na impressão, oferecer ordenamentos alternativos a não ser que o leitor interrompa o fluxo contínuo da leitura e escolha começar por outro ponto.

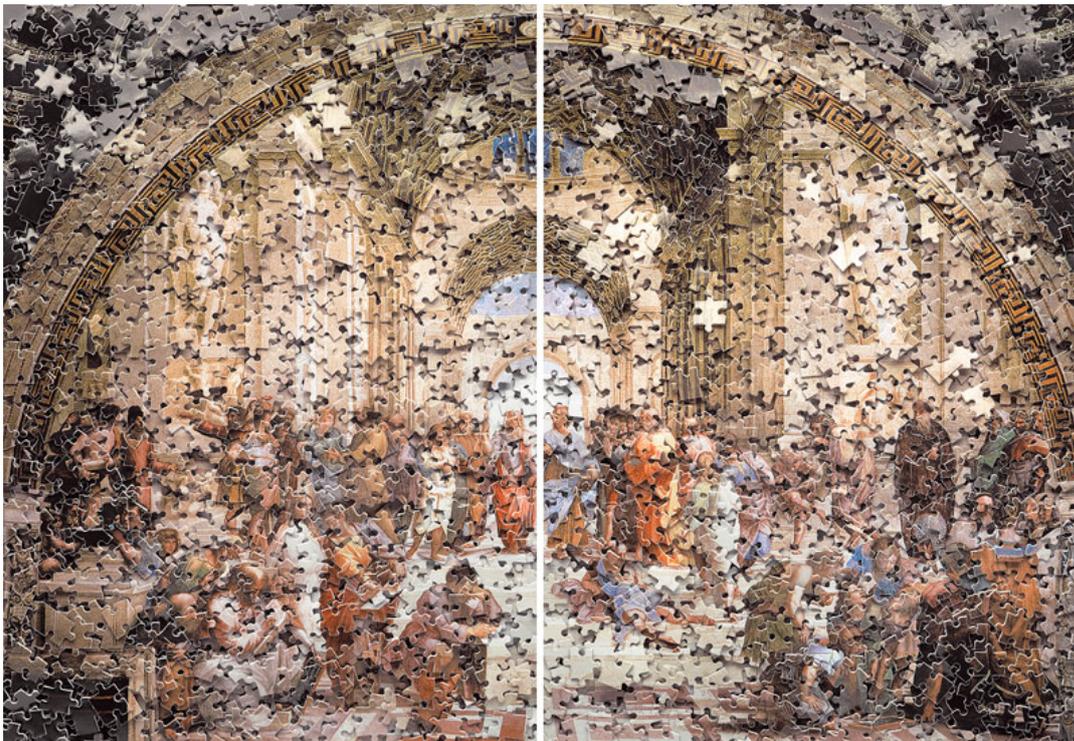


Figura 2 - A Escola de Atenas depois de Rafael (2008), Vik Muniz.

No quadro duas forças concorrem por nossa atenção. Uma delas é o tema da obra renascentista de Rafael que tentamos reconhecer através da outra força, que é a técnica que o artista utiliza para reproduzi-la. A imagem consagrada é fruto da justaposição e não do encaixe (como se poderia esperar) de peças de um quebra-cabeças. Flutuamos entre um olhar relaxado, que procura captar a imagem como um todo, e um olhar focado, que vê uma dança de peças independentes. Será que essa dança pode produzir outras imagens? E se eu piscar o olho e elas se reorganizarem? Verei outra imagem? A tensão provocada pela aleatoriedade com que as peças parecem ser dispostas perturba nossa vontade de apreensão do todo coerente. Percebemos que cada peça carrega sua palheta de cores, por vezes alguns traços, algumas pistas do que pode ser uma paisagem maior, e mesmo assim essa peça permanece independente, indicada pela sombra que projeta sobre as demais, pela dimensão física, material que a constitui e nos faz lembrar que o que existe são apenas os pedaços. A imagem final é uma composição que pode mudar assim que o artista reposicionar as peças.

Procurei dar a mesma dinâmica percebida no quadro à essa introdução e ao trabalho como um todo, onde cada peça tem valor próprio, mas também compõe com outras peças, formando quadros mutantes que formam figuras diferentes segundo a ordem de leitura. Assim como, a cada dia de trabalho, as *rasas* mudam de lugar no tabuleiro e possibilitam outras combinações e vizinhanças, tornando a experiência do jogo mais complexa e completa, esse trabalho também pretende ter a plasticidade necessária para ter qualquer um de seus trechos reposicionado.

Em 1965:

Quando eu era aluno nos anos 50 e 60 comecei a ler Artaud, que muitos de vocês devem ter lido, e uma das coisas que aparece na obra de Artaud é que o ator é um atleta das emoções. Eu não fazia ideia do que ele quis dizer, mas gostei. [...] No final dos anos 60 conheci uma pessoa, que ainda trabalha, Yvonne Rainer que é bailarina e teórica de dança e foi ela que me falou que a mente é um músculo. E eu não compreendi também. Mas essas duas frases, "a mente é um músculo" e "o ator é o atleta das emoções", essas ideias de fisicalizar a ação, fisicalizar o pensamento cognitivo, ficaram comigo e eu precisei investigar mais. Ok. Eu estava interessado em fisicalização... então Artaud, Yvonne Rainer. (SCHECHNER, 2012a, minutos 9'30 e 10'30. Tradução nossa).

O que é ser um atleta das emoções? Se a mente é um músculo, que tipo de movimentos ela pode fazer e como ela pode ser incluída no atletismo das emoções? A mente e as emoções estariam num mesmo nível de experiência? Como fisicalizar o pensamento? O *Rasaboxes* é fruto dessas questões, mas o que a dança poderia ter a ver com tudo isso?

A mente é um músculo ou *The Mind is a Muscle* é também o nome da obra mais importante de Yvonne Rainer⁵ na dança. Trio A é a parte mais celebrada dessa composição coreográfica, onde Rainer experimenta concretizar de modo original e imprevisível os desejos de ruptura com a dança pós-moderna de Merce Cunningham⁶. A geração de Judson Church, a qual fazia parte, queria abolir a dança como espetáculo, como monumentalidade. Queria eliminar hierarquias tanto institucionais (mercado das artes) quanto corporais (proezas virtuosísticas, valorização de algumas partes do corpo) e coreográficas (variações, fraseados com desenvolvimento e clímax). Buscava-se a igualdade das partes e das energias para movê-las, bem como do desempenho neutro, da

⁵ Rainer (1934 -) é bailarina, coreógrafa, performer, roteirista e diretora de cinema. Foi uma das fundadoras da Judson Church Theater e teve Ann Halprin e Merce Cunningham como professores. Trio A e B (*The Mind is a Muscle*) e *At My Body's House* são algumas de suas principais obras em dança ainda nos anos 60. Desde 2005 é professora emérita da Universidade da Califórnia. Disponível em: <http://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=1870> no dia 12/10/2014.

⁶ Merce Cunningham trazia para o cenário da dança norte-americana propostas extremamente ousadas em termos de linguagem, mas seu impacto se resumiu a esfera da arte, não levando adiante as consequências sociais e políticas de suas propostas estéticas, o que alimentou um movimento ainda mais radical de coreógrafos e bailarinos, que pretendiam realizar as mudanças que Cunningham não realizou. (ver GIL, 2009, p.150)

literalidade, da ação enquanto tarefa em escala humana (ver GIL, 2009, p.151, 156 - 157).

[...] eis um corpo que se abaixa, levanta, vira, torce, desloca como um corpo qualquer, e todavia os seus gestos estão longe de ser triviais. Tudo é banal e tudo é estranho. O tempo dos gestos é engendrado pelo movimento do corpo, como se nenhuma defasagem com um tempo exterior, objetivo, viesse quebrar a convivência mais íntima entre o movimento (a criação do gesto) e o próprio tempo da sua formação: esta coincide com a formação do tempo. (GIL, 2009, p.159).

Eis uma precisa e poética descrição de Trio A. Movimento e tempo parecem formar um ao outro e isso se deve, segundo Rainer, ao investimento energético com que se realizam os fraseados. Nos quatro minutos e meio em que a partitura se desdobra percebe-se "uma continuidade de movimento de 'fundo' (*found movements*) sem interrupções, sem clímax e sem variações no 'fraseado' cujo 'tom' deve continuar sempre o mesmo, neutro e impessoal (*the smoothness of the continuity*)". (GIL, 2009, p.159. Grifos do autor).

Tudo isso gera no espectador a sensação de que o bailarino é um fazedor de ações, que age ininterruptamente e que aquela partitura, apesar de simples, tem algo de incomum. A simplicidade do espaço, das roupas da bailarina e dos gestos realizados saltam aos olhos numa estranha importância. Essa sensação é chamada por José Gil de uma irrupção do real. O real não diz respeito ao ordinário, ao comum, pelo contrário. É aquilo que salta aos olhos se distinguindo da realidade, abrindo um vórtice de possíveis frente as relações bem estabelecidas com as coisas. A realidade encobre o real e quando esse emerge por descontinuidades no curso de seus hábitos, produz mudanças profundas nos corpos, no espaço e no tempo. O corpo é material, concreto e passa a se relacionar com o que está ao redor de modo imediato. De súbito tudo faz sentido, mesmo que nada se explique claramente.

O tempo objetivo, o tempo da realidade das coisas e dos outros, o tempo das instituições e do trabalho deixam de se impor. A defasagem entre o exterior e o interior desaparece. Agora, os meus gestos ritmam e tecem um tempo presente em que a minha ação e o meu pensamento coincidem, e ambos se ajustam aos ritmos coletivos. (GIL, 2009, p.155).

Gil se utiliza da imagem da fita de Möbius para exemplificar o funcionamento do corpo em estado real. Do corpo "que se forma à medida que absorve [...] as forças de afeto do interior e as faz circular pela superfície" (GIL, 2009, p. 64) e da mesma forma faz os estímulos e ritmos coletivos da superfície circulararem modificando os afetos. Esse corpo se forma por relações de contágio com o que está por toda a parte, de forma cumulativa, produzindo sentidos por vizinhança e assumindo uma economia energética característica da coexistência intensiva, ou seja, das circulação permanente de afetos. Tal economia, por ser de intensidades, lida com altas energias, altas velocidades e produção de diferenças. Será que o atletismo das emoções lida com as mesmas características? Será que o ator, enquanto atleta das emoções, pode produzir para si esse corpo em estado real? O *Rasaboxes* pode ser produtor desse corpo, desse real de que fala Gil?

Em abril de 2013:

Fortaleza, 27 de abril de 2013.

Começávamos mais um dia de aula. Contamos pé ante pé, quinze passos na horizontal e quinze passos na vertical para demarcar no chão nosso espaço de trabalho. Com fita crepe traçamos um grande quadrado sobre a madeira.

- Meu deus, preciso comprar mais fita pra próxima aula!

Feito o quadradão, passamos a medir dois de seus lados em três partes para podermos fazer correr a fita e criar nove quadrados iguais e menores, como num tabuleiro de xadrez. Um observador desatento julgaria que estivéssemos brincando. Alguns alunos já desenrolavam as oito cartolinas com as rasas desenhadas na aula passada e vão colando-as nas quinas dos quadrados.

– Mudem os lugares das cartolinas!

Hoje os meninos colocaram a raiva distante do medo. - Isso é bom, penso comigo mesma.

Terminado o tabuleiro peço que todos se aqueçam e quando se sentirem prontos, podem voltar a explorar as rasas pelas respirações estudadas na semana passada.

– Hoje faremos estátuas. A partir das respirações, que formas mostram no espaço o nojo, o amor, a raiva, a surpresa, a coragem, a tristeza, o riso e o medo? Procurem explorar bem os espaços dentro dos quadrados, com seus planos e direções. O trabalho é individual, ok!

Cada um se aquece do jeito que sabe e pode. - Será que esse é um bom começo? Outro pensamento.

Timidamente eles vão se aproximando da borda do tabuleiro, escolhendo por onde querem começar. Alguns respiram fundo e espantam a cara de medo. De repente o pulo! Uma vez dentro do quadrado é preciso dar conta dele. Respiração!

- *Sejam precisos! Como é a respiração do estado escrito no papel hoje? O que ficou da aula passada? Percebam suas escolhas, pois vocês terão que voltar a elas depois!*

Todos pulam. Pulam pra dentro. Pulam pro quadrado ao lado. Pulam pra fora, cansados, confusos.

Gradativamente as respirações vão trazendo vetores para os corpos. Pesos, posturas. Ninguém procura o chão ou o ar. Ninguém se torce ou se contorce. Ninguém arrisca. Muitos rostos e braços. O que pode o corpo? Quanto pode o corpo?

- *Lembrem do que vocês estão fazendo porque nós vamos repetir as estátuas!*

Pouco a pouco os alunos que fizeram as oito estátuas vão pulando pra fora do tabuleiro.

Água, banheiro, silêncio.

Peço que um voluntário entre no tabuleiro e mostre suas estátuas enquanto os outros observam de fora. Anuncio também que faremos duas rodadas individuais, uma para mostrar aquilo que foi construído, e outra, com minha interferência, para mexer nas estátuas.

Sempre um constrangimento. Quem é capaz de mostrar seu corpo? Um corajoso levanta (por sorte temos alguns na turma). Respira fundo, espanta a cara de medo e pula. Faz a estátua. Cinco segundos e pula para fora do tabuleiro. O gesto se repete sete vezes.

- *Agora vamos trabalhar!*

O corajoso se preocupa e escolhe uma rasa pra começar. Ele se coloca na frente do quadrado do medo. Pula. Faz.

- *Humm! Onde estão suas pernas? Como são as pernas no medo? (tempo) Como é o quadril, a bunda, no medo? (tempo) É comum dizermos que alguém se cagou de medo. Se alguém se caga é porque seus intestinos se reviram quando há o medo. Quem tem cu tem medo! (risos) O medo é muito fisiológico. (tempo) E os pés? Como são os pés no medo? (tempo) Suas escápulas não estão no medo! (tempo) Lembre da respiração. Recupere ela*

pra você não se perder. (tempo) Isso! Mais! Precisamos achar o 100% do medo. Do fio de cabelo até o dedo mindinho... Ok! Melhor. Próxima rasa.

As instruções se repetem tentando tornar mais clara e urgente a demanda que aqueles pedaços de espaço evocam e de que economia de energia se fala quando praticamos o Rasaboxes. Surgem perguntas como:

- De que amor eu estou tratando? Do erótico, do fraternal, do amor à Deus?

- O riso é de quem ri ou de quem provoca o riso?

- Não misture nojo com medo. Afinal você tem nojo ou medo de barata? Qual é o quadrado mais apropriado para pensar em baratas? Do que você tem medo e do que você tem nojo?

Essas são apenas algumas das questões que surgem nesse momento do trabalho. O aluno corajoso termina exausto seu percurso no tabuleiro. Eu também estou exausta [...].

A aula termina sem que tivéssemos visto todos os trabalhos. Os momentos individuais são tão minuciosos que exigem muito tempo e cuidado. O restante da turma fica pra próxima aula. Alguns querem falar sobre a experiência, mas eu interrompo achando melhor guardar as impressões para momentos menos eufóricos. Falaremos, depois.

- Lembrem do que fizeram. Não joguem fora o trabalho de vocês. E por favor, não corram uma maratona ao saírem daqui, rsrsrs! Nós mexemos muito e bem intensamente com nossos corpos. Fiquem atentos a coisas como tontura, diarreia, sono agitado, ok. Pode ser resultado daqui. Se cuidem! Até a próxima, 13h em ponto!

Esse relato foi retirado de minhas impressões da segunda aula de *Rasaboxes* ministrada por mim para a turma do curso livre de Palhaços, realizado todos os sábados, de março a dezembro de 2013 no Café Teatro das Marias⁷, e descreve o segundo dia dos

⁷ Espaço cultural situado no bairro da Praia de Iracema, na cidade de Fortaleza. Além do curso de Palhaço, outra experiência formativa será bastante evocada ao longo do trabalho, o treinamento com o Coletivo Escambau, grupo de atores oriundos do Curso de Teatro da UFC que, enquanto realizava a etapa

cinco que compuseram essa experiência. Dentre tantas, uma coisa nesse relato deve ser comentada: a descrição de uma nova etapa na aproximação do *Rasaboxes*.

A experiência descrita é uma responder para as angústias surgidas nos embates em sala de aula e foi criada para ajudar os alunos a compreenderem a quantidade de energia necessária para povoar o tabuleiro e para que eu mesma pudesse mapear seus esforços. Essa etapa não é sugerida pelo criador do *Rasaboxes*, Richard Schechner, pela colaboradora de Schechner e também ministrante de *Rasaboxes*, Michele Minnick ou pela Profa Dra. Ana Achcar, que me apresentou o tabuleiro durante minha formação.

Em Schechner a passagem da etapa de construção de estátuas ou poses para a etapa de movimentação nas *rasas* se dá pelo aumento da velocidade de ocupação e trânsito de uma *rasa* para outra. Ou seja, as poses ganham movimento pela velocidade com que são realizadas no tabuleiro. Minnick incentiva os jogadores a passarem de um box a outro já no primeiro dia, tentando preservar ao máximo a pureza⁸ de cada *rasa*. Em todos os casos espera-se que com o tempo o participante vá compreendendo aquilo que ele mesmo produz, saindo das figuras estereotipadas para composições mais complexas.

Normalmente os corpos dos alunos-performers se mostram hipotônicos, realizando gestos sob os registros cotidianos da frontalidade, do bipedismo, na parte superior do corpo. A dissociação entre respiração e gesto é comum, o que acaba por produzir estereótipos na corporificação das *rasas*. A grande maioria dos jogadores nunca pensou sobre o que sente e qual a diferença entre o que sente e o que mostra. Os jogadores iniciantes lidam com uma grande quantidade de estímulos internos e externos e isso gera confusão, frustração e vergonha.

de pesquisas práticas desse trabalho, me convidou para ministrar um treinamento de *Rasaboxes*. Os atores já conheciam o treinamento por isso pude propor-lhes algumas questões como: a criação de uma cartolina para *shanta* (que rendeu algumas cartas), a inclusão do box central nas improvisações, o deslocamento de *shanta* do centro e a realização de um exercício cênico improvisado no tabuleiro.

⁸ A palavra pureza é usada por Minnick e Cole (2011, p.12) no sentido de não tentar misturar qualidades corporais encontradas num box em outro durante o trabalho inicial, porém isso se mostrou extremamente difícil para os alunos iniciantes com quem tenho lidado.

Realizar um trabalho individual, trazendo *feedbacks* do que está sendo construído e transmitido no espaço, dá ao jogador a dimensão de quanto ele está ou não acessando suas musculaturas. Na organização didática sugerida pelos demais autores a percepção dos gastos energéticos acaba se dando mais tarde. É mais tarde que o jogador compreende que precisa "trabalhar" mais para conseguir resultados expressivos no espaço. Com a etapa individual de *feedbacks* entre o momento da realização de estátuas e de movimentação livre pelas *rasas* o jogador, de acordo com minhas impressões, consegue identificar os lugares a serem mais trabalhados no corpo, as distribuições menos habituais do peso corporal e do espaço ao seu redor.

A experiência de presentificar/mostrar a *rasa* com o corpo todo, não misturar uma *rasa* com outra e ter a agilidade necessária para percorrer o tabuleiro com precisão são três habilidades que o jogador de *Rasaboxes* precisa adquirir com o tempo de prática. Tais habilidades exigem um gasto de energia durante as experimentações que precisa ser, aos poucos, percebida e administrada. É preciso que ele sinta e perceba isso tão materialmente quanto os gestos que tenta realizar no espaço. A administração energética deve, de certo modo, ser uma quarta habilidade que permita que ele realize bem as outras três.

Essa etapa, como mostra a descrição, não é realizada pela imitação de nenhum modelo, mas sim pelo aticamento dos lugares no corpo que não apresentam qualquer ativação. *Onde estão suas pernas? Como são as pernas no medo? Como é o quadril, a bunda, no medo?* Esse aticamento pode não produzir boas poses, mas faz lembrar dos órgãos e musculaturas que normalmente não implicamos nos fazeres cotidianos. Isso torna a tarefa de realizar as poses algo mais complexo, mais inacabado e mais sutil, pois a consciência corporal se adensa mais e mais a cada passagem pelo tabuleiro.

Essa nova etapa didática traz para a discussão do trabalho do ator questões como: o estabelecimento e manutenção de um regime atencional e cognitivo que dê conta dos desafios psicofísicos e espaciais do treinamento; a construções de um vocabulário que responda à esses desafios; a reflexão sobre as imagens corporais dos afetos e como elas são construídas ou desconstruídas no tabuleiro. Palavras como atenção, energia, clichê são mais uma vez evocadas para discutir o trabalho do ator no *Rasaboxes*.

Em 2005:

A Profa. Ana Achcar nos apresenta um exercício chamado *Rasaboxes*⁹. Pede nossa ajuda para fazer, com fita crepe, um tabuleiro de xadrez no chão com nove quadrados. Traz oito cartolinas e nomeia cada uma com um estado: amor, riso, coragem, surpresa, medo, raiva, nojo e tristeza.

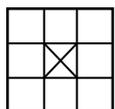
amor	riso	Coragem
tristeza		Surpresa
Nojo	raiva	medo

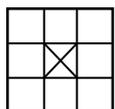
Diz que aquelas palavras são traduções de outras, em sânscrito, vindas da tradição do teatro indiano. Explica que cada quadrado corresponde a uma *rasa*, que em sânscrito significa sabor. Rapidamente associei *rasa* aos estados psicofísicos que temos trabalhado nos exercícios de improvisação com máscara. Lápis de cores, canetinha e gizes de cera são espalhados no chão e Ana pede que escrevamos ou desenhemos o que

⁹ Essa apresentação foi feita no contexto das aulas de palhaço da disciplina optativa Jogo e Relação, oferecida pela Profa. Ana Achcar (Ana Lúcia Martins Soares), até então mestre, aos alunos da Escola de Teatro da UNIRIO. A disciplina se propunha introduzir a linguagem do palhaço na perspectiva da máscara, como treinamento para o ator e tinha como desdobramento a atuação em hospitais através do Programa de Extensão, Ação e Pesquisa Enfermaria do Riso. Mais tarde a disciplina se tornou também um laboratório prático para a experimentação e sistematização de um método de formação de palhaços para hospitais dentro das pesquisas de doutorado da mesma professora. O *Rasaboxes* foi realizado pela primeira vez nessa data e passou a compor o programa de formação desde então. Ingressei na disciplina em 2002.1, comecei a frequentar o Hospital Universitário Gaffré & Guinle como palhaça em 2004.1 e permaneci treinando e atuando até o fim de 2009. A descrição que se segue foi produzida a partir de minhas lembranças e não consta em nenhum diário ou documento da época, portanto é um exercício livre de diálogo entre as minhas experiências passadas e as marcas que elas deixaram no hoje. Nem a professora nem os alunos envolvidos na atividade podem corroborar inteiramente esse relato.

primeiro vier a nossa mente em cada um dos oito espaços em branco. Explica que o exercício é inspirado no Atletismo Afetivo de Artaud e meus olhos brilham.

Após preencher as cartolinas, vemos e comentamos os resultados finais. Cada um tinha feito sua contribuição e agora os espaços em branco tinham se tornado um mosaico repleto de informações e impressões afetivas que iam além da palavra que nomeava o papel. Colamos as cartolinas nos vértices de cada quadrado com mais fita.



O quadrado do centro,  ficou vazio. Sem cartolina. Ana disse que aquele espaço era reservado para a *rasa* de *Shanta*, paz, e não tinha representação.

Passamos à segunda parte do exercício: investigar as características das respirações de cada *rasa*, entrando apenas para respirar em cada um dos quadrados, sem realizar qualquer movimento. A passagem para o próximo quadrado deveria ser feita por fora do tabuleiro. Deveríamos memorizar cada uma das respirações, seus ritmos, onde se localizavam, que quantidade de ar movimentavam. Lembro o quanto isso era cansativo e ao mesmo tempo instigante. Quanta energia produzida com tão pouco. A cabeça parecia pesar cem quilos. O corpo inteiro formigava e produzia espasmos. Era preciso sair do quadrado após um tempo, pois a quantidade de impulsos, memórias, sensações, vindas apenas da respiração, era monumental e hipnótica. Para passar à próxima *rasa* era preciso voltar ao zero, sair do tabuleiro. Apesar de não possuir cartolina, *Shanta* também precisava ser investigada. Não lembro se a deixei por último, mas lembro de, ao entrar no quadrado central, sentir falta da cartolina. Achava o espaço muito vazio, muito aberto a qualquer coisa, enquanto os outros eram mais diretivos.

O terceiro momento constituía em fazer estátuas do que achávamos que fosse a materialização das *rasas* no espaço. Ana acrescenta que as estátuas deveriam surgir da respiração. Isso era bom e ruim. Tanta coisa aconteceu dentro de mim! Será que conseguirei transmitir no corpo e no espaço tudo que a respiração no estado me proporcionou? Fazia quase três anos que eu vinha exercitando as ordens espaciais e isso ajudou¹⁰. Além dos esforços de me concentrar no que achava que eram as *rasas* no

¹⁰ As ordens espaciais são desenvolvidas ao longo de toda a disciplina Jogo e Relação no exercício Equilíbrio do espaço, cujo enunciado é: "Os participantes se distribuem pelo espaço. Ao sinal, se deslocam simultaneamente com o objetivo de ocupar os lugares vazios. Para isso, cada um deve utilizar

espaço, havia a preocupação de não se deixar levar pelo trabalho do outro. Até então a turma toda ocupava de forma caótica o tabuleiro, num exercício ao mesmo tempo coletivo e individual.

Após criarmos as estátuas foi pedido que passássemos por todas mais rapidamente, agora em grupos menores. Nós nos assistíamos e era possível ouvir algumas risadas a partir do trabalho de alguns de nós, afinal éramos uma turma de palhaços em formação. Lembro da sensação de ser olhada naquela situação. Não era fácil, mesmo estando acostumada com o hospital e a exposição que o nariz vermelho demanda. Aquela exposição era um pouco diferente. Aquilo vinha da minha respiração. Era íntimo. Construir tudo aquilo e ainda olhar os demais, ser olhada por eles, era revelar algo que nem mesmo eu sabia que tinha e que poderia oferecer aos outros, porém nada disso tem um sentido pejorativo ou diminuidor do que fazíamos, pelo contrário. Essa exposição jamais imaginada, se convertia em potência, quase uma provocação, para realizar mais.

A quarta etapa de aproximação do tabuleiro consistia em dar movimento e som às estátuas criadas. Lembro da sensação de querer dar conta das palavras escritas na cartolina, de querer sentir plenamente para poder externalizar esse sentir com toda a potência possível. Lembro que essa era uma de minhas questões durante toda a formação acadêmica - como me colocar 100% em trabalho e como converter essa dedicação plenamente na construção corporal. Lembro inclusive de ser advertida de

planos diferentes, direções diversas e vários lugares do espaço. Esta movimentação se baseia no exercício de três ordens espaciais: lugar, plano e direção do movimento. O exercício pode ter duração de até 20 minutos e ser realizado com ou sem música." (ACHCAR, 2007, p.130). O exercício tem como objetivo estabelecer uma relação de afetação com o espaço a partir da ideia de materialidade do mesmo. "A ideia de espaço ocupado na sua densidade se desenvolve através do exercício, no corpo, de um lugar, um plano e uma direção para o movimento. As noções de *lugar, plano e direção* são experimentadas na perspectiva de elementos construtores da densidade do espaço através do movimento do corpo. *Plano* trata da dimensão espacial que, aqui, nesta prática, estabelece-se arbitrariamente dividindo-se o espaço horizontalmente em três zonas: baixa, média e alta. *Direção* é o sentido do impulso que gera o movimento, para onde ele se desloca no espaço. *Lugar* é o que estabelece a localização do corpo no espaço. O exercício treina uma forma específica de ver o espaço, afinada com um dos princípios gerais que regem este programa de capacitação: vivenciar o espaço na noção de massa onde o corpo *insere* suas ações." (ACHCAR, 2007, p. 130-131. Grifos da autora). Essa visão do espaço como uma massa viva e modificável vai ao encontro da noção de espaço vivo criada por Rudolf Laban (ver RENGEL, 2008, p. 39). Para fazer jus a tal referencial teórico, a noção de plano foi substituída pela noção de nível, termo utilizado por Laban para a exploração das diferentes alturas dos corpos e objetos (ver RENGEL, 2008, p. 42). Portanto as ordens espaciais - nível, lugar e direção - são utilizadas nesse trabalho, especialmente em *Antarabox* - Caixa de espaços.

estar sendo trágica. Como não ser trágica diante de tanta intensidade? Como dosar minha energia, meus ímpetos para responder à especificidade do treinamento de palhaço, que exigia uma outra abordagem dos esforços empreendidos para realizar as *rasas*? Talvez tamanho entusiasmo dissesse respeito à minha experiência com as palavras de Artaud fora dali¹¹. Nosso objetivo era passar de uma *rasa* a outra com precisão corporal, de forma imediata, e improvisar percursos afetivos com o outro. Isso ficou mais claro quando vestimos o nariz para ocupar o tabuleiro e jogar em dupla, etapa seguinte do exercício realizada no segundo dia de treinamentos.

Nessa etapa dois participantes deveriam interagir dentro do tabuleiro, a partir das *rasas* dos boxes em que se encontravam. Isso exigia uma atenção imensa, pois tinha que estar atenta a minha *rasa*, em realizá-la com precisão para o outro, e atenta ao parceiro e ao que ele me propunha. Tinha que estar atenta também ao momento de mudar de *rasa* e que nova *rasa* seria. Tudo isso dependia do improvisado que conseguíamos ou não realizar. O que fazer quando eu estou no riso e o outro no medo? Antes de mais nada, recuperar respiração, níveis, direções e lugares, movimentos, depois oferecer isso ao outro com o máximo de energia possível e buscar receber o que o outro me traz sem mudar de *rasa*. Travar um diálogo com o medo do outro sem cair no medo também. Ficar com o outro sem ser o outro. Ser diferente e estar junto do outro ao mesmo tempo. Rio de alguém amedrontado, imito seu medo com escárnio, rio grotescamente para causar mais medo até acontecer alguma coisa que exija que mudemos de estado e assim prosseguimos num jogo sem fim.

Com o nariz vermelho esse jogo fica ainda mais intenso, pois o palhaço não precisa justificar psicologicamente¹² suas mudanças de estado, pois não é um personagem psicologizado, e, além disso, faz de seu estado psicofísico um problema ou dilema no espaço que precisa ser resolvido com o outro (parceiro e plateia). Isso lhe dá o impulso para transitar livremente pelo tabuleiro, para desenvolver esse problema infinitamente com o outro e de acordo com a necessidade do jogo que se estabelece

¹¹ Naquela época ainda fazia parte do grupo de pesquisa O ator no Teatro da Crueldade, também na Escola de Teatro da UNIRIO, sob a orientação da Profa.Dra. Maria Cristina Brito. No grupo investigávamos alguns elementos da poética artaudiana como a Metafísica, a Peste e a Crueldade como elementos metodológicos para o treinamento do ator da Crueldade. Tive acesso ao conceito de Atletismo Afetivo também durante esse período. O grupo realizou três montagens sob a alcunha Mulheres de Artaud entre 2001 e 2006.

¹² Aqui me refiro a coerência e linearidade de ações que um personagem construído com bases psicológicas precisa ter para ser verossímil.

entre eles. Daí surgem as situações mais inusitadas e cômicas, o que só gera mais vontade de continuar jogando. As *rasas* definem os percursos do jogo e a qualidade da relação entre os jogadores e, ao mesmo tempo, o jogo e a relação definem que *rasas* devem ser corporificadas. Assim como o palhaço, o jogador de *Rasaboxes* se afirma pelo agir, e esse agir afirma ainda mais o jogador no tabuleiro.

A dupla não pode deixar o jogo morrer, seja pela falta de energia e inventividade de construir ações nos estados, seja pelo impasse que certas situações podem vir a produzir, como por exemplo, uma dupla se amando no quadrado do amor. É cômico perceber como a dupla descobre o que é o amor entre si, mas algo tem que acontecer. É na ação produzida, ao realizar o estado, que o jogo se realiza. Sentir sem agir não produz nada porque não mostra nada com que se relacionar, assim como agir sem sentir coisa alguma acaba por tornar o jogo desnecessário. Age-se porque se sente e porque se sente algo, age-se. Pensar assim abole qualquer separação entre o que vivemos e o que fazemos, entre o que sentimos e o que mostramos trazendo para o ator maior permeabilidade entre as questões que se efetivam no espaço e aquelas que se efetivam no corpo. Uma instância penetra a outra e não se torna mais possível falar em trabalho corporal sem falar também em trabalho espacial. As ideias de corpo como interioridade e de espaço como exterioridade se tornam estanques demais para dar conta do que acontece no tabuleiro.

O próximo passo, no terceiro dia de aula, consiste em lembrar ou trazer decorada a letra de uma música e improvisá-la dentro do tabuleiro como falas para situações em dupla. Num primeiro momento se investigava individualmente os efeitos vocais produzidos nas *rasas* e depois os improvisos aconteciam. Não lembro mais que música havia trazido para essa aula, mas em todas as vezes que esse momento chegava, fosse como jogadora ou ministrante, os resultados eram hilários, pois as letras perdiam seus significados iniciais e serviam a uma circunstância completamente diferente das esperadas. "Carinhoso" no box da raiva ou "Carcará" no box do amor.

O mais interessante era ver a palavra ser recolocada em outro contexto, ser esvaziada de seu significado inicial e ganhar outro, proporcionado pela corporificação da *rasa*. A produção "artificial" dos estados psicofísicos esvaziava qualquer traço de intencionalidade nas ações dos jogadores. As ações, palavras e movimentações produzidas não tinham intenção de criar ou significar nada. Elas esbarravam na

produção de sentidos na medida em que se detinham apenas na produção de corporeidades.

Objetos, trazidos por Ana e pela turma, foram introduzidos no tabuleiro. Nós trouxemos objetos que usamos no hospital. Deveríamos incluir o objeto na ação realizada dentro do quadrado, fosse para se relacionar com um parceiro em outro box, fosse para se relacionar com o próprio objeto como parceiro. Esse momento era bem difícil, pois exigia objetos bons o suficiente para construir uma relação. As vezes o objeto cabia para o jogo com uma *rasa*, mas não com outra. A obrigatoriedade de usá-lo em todo o percurso pelo tabuleiro me preocupava e dispersava, o que me fazia perguntar o que era um objeto bom o suficiente para tal trabalho.

Depois de tantos anos recordar tudo o que aconteceu durante minhas primeiras experiências com o *Rasaboxes* se tornou uma narração atravessada de muitas impressões e temporalidades, pensamentos que só consigo formular hoje com lembranças de dificuldades passadas, porém o impacto desses dias, e dos outros treinamentos realizados posteriormente, foi imenso e produziu perguntas que vivem ainda hoje, tais como: Sabor é uma linda forma de se referir a estado, mas porque, quando se fala em sentimento ou emoção, não fico tão satisfeita? Afinal *rasa* é o que eu sinto ou aquilo que eu faço o outro sentir? Os únicos objetivos do *Rasaboxes* são realizar as *rasas* integralmente no corpo e mudá-las na medida em que se muda de box. O que é viver integralmente a *rasa*? Como saberei que cheguei ao 100% de sua expressão se minhas impressões dela mudam a cada dia de trabalho? Que ação é essa produzida no sentir para mostrar um estado? Entre o sentir e o mostrar, o que se passa?

A tradução é um procedimento importante no início do jogo para a compreensão do que é *rasa*, porém a tradução também é uma criação autônoma, portanto será que posso criar outro *Rasaboxes* traduzindo as *rasas* de outro jeito? Será que mudar de tradução ocasiona em mudar a experiência corpórea? O que se passa quando assistimos às improvisações, já que a experiência é tão forte para quem está fora quanto para quem está dentro dos boxes?

E o que são os corpos fora do tabuleiro, na fita que separa um box de outro e em *shanta*? O corpo "zera" quando se está fora do tabuleiro? O corpo "zera" quando está em *shanta*? O que é "zerar" no *Rasaboxes*? Porque *shanta* não recebe uma cartolina e porque é tão difícil estar dentro dela? Porque tenho a impressão que *shanta* é diferente das demais *rasas*?

São muitas as questões levantadas pela atualização dessa primeira experiência. Ao longo do trabalho elas retornam e derivam em *Sabdabox* - Caixa de palavras e *Angambox* - Caixa de corpos.

Em 11 de julho de 1931:

Isso que eu sempre concebi como um tipo de impermeabilidade do mundo cênico a tudo o que não é estritamente ele mesmo, como a quase inutilidade da palavra que não é mais o veículo, mas o ponto de sutura do pensamento [...], como a necessidade para o teatro de buscar representar alguns lados estranhos das construções do inconsciente, [...] tudo isso é preenchido, satisfeito, representado, e muito mais pelas surpreendentes realizações do teatro balinês que é uma bela dinamite [*camouflet*] no teatro tal como nós o concebemos. (Artaud, 2006, p. 1733).

Um *Atletismo Afetivo* (1999, p.151-160) tem sua genealogia a partir dessas palavras a Louis Jouvet. É nesse dia que Artaud vê, pela primeira vez, o *Gamelan Peliatan*, companhia de espetáculos de Bali, na Exposição Colonial de Paris. Os anos seguintes, até 1936, são de intensa produção literária e publicação de artigos que, mais tarde comporiam a coletânea *O Teatro e seu Duplo* e definiriam a estética do Teatro da Crueldade.

O teatro balinês mostrou a Artaud naquela ocasião a "intensa força comunicativa nos códigos não-verbais." (QUILICI, 2004, p. 118) e um rigor extremo para realizá-los. Misturado ao exotismo da experiência,

Artaud tenta apreender nesse jogo entre caos e ordem uma espécie de princípio ordenador, que nos lança em meio a um enxame de signos e estímulos no qual nos sentimos perdidos, mas que também nos faz pressentir a existência de um rigor quase matemático na construção da encenação, de uma "intelectualidade" imanente ao aparente caos. (QUILICI, 2004, p. 118).

Esse 'rigor quase matemático', essa 'intelectualidade imanente', inspiram Artaud a investigar a artificialidade presente no jogo cênico visto no palco balinês. A inumanidade das figuras com seus figurinos e gestos, a dramaturgia menos interessada em apresentar conflitos e mais em fazer desfilarem um corolário de signos míticos; a música que, não se sabe se acompanha o gesto, ou se é acompanhada por aquele e que impregna tudo com suas oscilações sutis. Tudo isso impulsiona a construção de um pensamento estético baseado na convenção teatral como mecanismo intensificador da experiência do próprio viver, que ator e plateia devem experienciar no teatro. A

convenção e a artificialidade exigem treino, pois reconstruem o organismo do ator a partir de um treinamento meticuloso.

Artaud constitui uma constelação conceitual com os artigos A Encenação e a Metafísica, O Teatro Alquímico, O Teatro e a Peste, os dois manifestos do Teatro da Crueldade, mas é com os artigos O Teatro de Séraphin e Um Atletismo Afetivo que Artaud se dedica a pensar unicamente no ofício do ator. No primeiro, Artaud descreve uma guerra de forças internas para fazer surgir um grito. "Quero experimentar um feminino terrível. O grito da revolta pisoteada, da angústia armada em guerra e da reivindicação" (1999, p.167). Artaud descreve um embate entre as forças masculinas, femininas e neutras guardadas em sua própria fisiologia. Os gritos se dão na investigação da respiração de cada uma dessas forças.

Tal investigação dissocia o grito de sua expressão externa. "É no ventre que a respiração desce e cria seu vazio de onde volta a arremessá-lo para o alto dos pulmões." (ARTAUD, 1999, p.168). Os percursos fisiológicos revelam aproximações com os órgãos, pontos e nós nervosos que mais tarde serão associados à Cabala e à Acupuntura em Um Atletismo Afetivo. "Toda emoção tem bases orgânicas. É cultivando sua emoção em seu corpo que o ator recarrega sua densidade voltaica. Saber antecipadamente que pontos do corpo é preciso tocar significa jogar o espectador nos transes mágicos." (ARTAUD,1999, p.172).

Artaud se deterá sobre esses pontos no texto Um Atletismo Afetivo e traçará alguns princípios gerais para o trabalho do ator. O primeiro deles é "que o campo do ator é o dos 'afetos', e que o modo de se lidar com as emoções deve ser 'físico', 'plástico', e não psicológico." (QUILICI, 2004, p.137). Este campo, quando bem esculpido, deve ter o poder de afetar o espectador, ou seja, é algo produzido pelo ator e para o ator, mas também e fundamentalmente é produzido para o espectador. Desse modo o público é convocado organicamente, tendo sua fisiologia implicada, na construção da obra cênica. Isso leva ao segundo princípio.

Artaud vislumbra a existência de um organismo afetivo que seria um duplo do organismo físico do atleta. Tal organismo deve ser investigado e manipulado a partir do treinamento respiratório. "É a relação entre afeto e corpo que lhe interessa focalizar, ou melhor, trata-se de localizar o ponto de encontro entre os dois." (QUILICI, 2004, p.138).

E esse ponto é a respiração. É pela respiração que o ator controla seu ritmo orgânico e modula as intensidades afetivas que deseja lançar ao espectador como um "verdadeiro curandeiro". (ARTAUD, 1999, p.154). Pela ação precisa do ator/curandeiro, o espectador é afetado e convidado a investigar sua própria produção afetiva.

As modulações respiratórias são classificadas em três modos básicos: masculino, feminino e neutro. O masculino é ativo, energético; o feminino é passivo, pesado; e o neutro é andrógino, equilibrado e suspenso. Aparentemente todos os afetos contêm essas qualidades em alguma medida e poderiam ser classificados como combinações desses três modos, formando seis tipos principais de ritmos respiratórios¹³.

O importante é tomar consciência dessas localizações do pensamento afetivo. Um meio de reconhecimento é o esforço; e os mesmos pontos sobre os quais incide o esforço físico são aqueles sobre os quais incide a emanção do pensamento afetivo. (ARTAUD, 1999, p.157).

A citação explicita uma característica do organismo afetivo que é a produção de pensamento afetivo através do esforço. O ator reconhece os pontos onde os esforços físico-afetivos se concentram e é dali que emana o pensamento afetivo, não apenas como uma manifestação intelectual, e sim como a corporificação estudada da emoção. Assim como o atleta treina à exaustão uma série de grupos musculares para realizar com eficiência o gesto esportivo, o ator treina seu corpo afetivo, através do estudo dos esforços físico-afetivos (mapeados segundo Artaud por técnicas orientais como a Cabala e a Acupuntura), para realizar pensamentos afetivos que recoloquem o espectador dentro da "cadeia mágica" (ARTAUD, 1999, p. 160) que é o teatro. E ao contrário do esforço atlético, que visa a realização mecânica e mesmo intuitiva do gesto, o esforço físico-afetivo deve ser modulado conscientemente, de acordo com as relações da cena.

Todas essas questões envolvendo esforço, corporificação e pensamentos afetivos foram cruciais para os projetos teatrais de Artaud e também o são para o desenvolvimento conceitual do *Rasaboxes* e deste trabalho, sendo retomadas em *Angambox* - Caixa de corpos e em *Sabdabox* - Caixa de palavras.

¹³ As seis combinações principais de respirações são: neutro, masculino, feminino / neutro, feminino, masculino/ masculino, neutro, feminino / feminino, neutro, masculino / masculino, feminino, neutro / feminino, masculino, neutro. (ver ARTAUD, 1999, p. 156).

Entre 600 A.E.C. (Antes da Era Comum) e 200 D.E.C (Depois da Era Comum)¹⁴:

Os grande brâmanes, durante um intervalo dos trabalhos de *Bharata*¹⁵, interrogam-no como teria nascido e do que fala o tratado de teatro que este havia criado. *Bharata* conta-lhes que no tempo antigo grandes deuses suplicaram a *Brahma* que criasse um "objeto de representação" (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 1996, p. 33) que evocasse os quatro *Vedas* e que fosse acessível a todas as castas. *Brahma* medita e ao recordar dos quatro livros sagrados cria um quinto, o *Natyasastra*, que...

mostrará o caminho em direção à virtude, à riqueza, à glória, conterà bons conselhos morais, guiará os homens do futuro em todas as suas ações, será enriquecido pelo ensinamento de todos os tratados, e passará em revista todas as artes e todos os ofícios." (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 1996, p. 33).

"*Natya* significa dança e, por consequência representação, mímica acompanhada de música e de palavras cantadas." (BORIE; ROUGEMONT; SCHERER, 1996, p. 32). A representação é encarada como o resultado complexo da mistura de mímica, dança, literatura e música num espaço sagrado chamado *Kuttampalan*, cujas medidas e proporções teriam sido concebidas pelo próprio *Visvakarma*, o arquiteto universal, e protegido pelo deus *Indra*. Como na maior parte do oriente, na Índia também não há distinção entre teatro e dança, espetáculo artístico e culto religioso, portanto o ator é também um dançarino, um cantor e um sacerdote.

Sastra é o termos genérico para um texto sagrado ou semi sagrado na tradição hindu. *Natyasastra*, portanto é um tratado, com cerca de trinta capítulos, que define de forma extremamente precisa a organização teatral. Os detalhes contidos no tratado de *Bharata* englobam todos os aspectos da produção cênica e vão das dimensões adequadas dos *Kuttampalan*, às épocas para as representações de cada estilo, maquiagem, figurinos, personagens tipo e o registro da representação. Um dos conceitos

¹⁴ Esse é o período afirmado por Richard Schechner no artigo A Estética do Rasa (2012b). Almir Ribeiro afirma que o texto teria sido escrito por volta de 200 a.C. (1999, p. 29) e a The Cambridge Guide to Theatre (1988, p. 472) estabelece um período entre 200 a.C. e 200 d.C.

¹⁵ "Bharata-muni é uma figura mítica e histórica, o nome do autor ou compilador de um compêndio pormenorizado sobre as origens mítico-religiosas e as práticas de *natya*, uma palavra em sânscrito difícil de ser traduzida, mas que pode ser reduzida a dança, teatro e música." (SCHECHNER, 2012b, p. 130).

apresentados é *Natyadharmi* ou "comportamento do homem quando em situação de representação dramática." (RIBEIRO, 1999, p.29). Em oposição a *Lokadharmi* ou comportamento cotidiano, *Natyadharmi* define o registro artificial das performances dos atores não como estilo de representação, mas como premissa para a inauguração do evento teatral.

O elemento essencial ao Teatro é *Natyadharmi*.[...] Como trabalha com a consciência de que se encontra naquele momento em uma situação dramática artificialmente construída, o ator que busca estar "natural" em cena instaura o absurdo. Por isso a busca da "naturalidade" é estranha ao Teatro clássico indiano, onde a "artificialidade" é um princípio básico e essencial. Quase todas as formas de Teatro do Oriente buscam a artificialidade e a desumanização como linguagem. (RIBEIRO, 1999, p.30. Grifos do autor)

O *Natyasastra* apresenta no capítulo 6 a característica fundamental que anima a performance dos atores e os ajuda a alcançar a artificialidade desejada - *Rasa*.

Não existe *natya* sem *Rasa*. A *Rasa* é o resultado cumulativo de *vibhava* [estímulo], *anubhava* [reação involuntária] e *vyabhicari bhava* [reação voluntária]. Assim como, por exemplo, quando vários condimentos e molhos, ervas e outros materiais são misturados, experimenta-se um sabor, ou quando a mistura de melão com outros materiais produz seis tipos de sabores, junto com os diferentes *bhavas* [emoções], os *sthayi bhava* [emoções permanentes experimentadas internamente] tornam-se *Rasa*.

Mas o que é essa tal de *Rasa*? Eis a resposta. Como ela é prazerosamente saboreada, chama-se *Rasa*. Como acontece esse prazer? As pessoas que ingerem alimentos preparados com diferentes condimentos e molhos e são sensíveis, desfrutam dos diferentes sabores e sentem prazer; do mesmo modo, espectadores sensíveis, após apreciarem as várias emoções expressadas pelos atores através de palavras, gestos e sentimentos, sentem prazer. Esse sentimento dos espectadores é explicado aqui como sendo as *Rasas* de *natya*. (Bharatamuni, 1996 *apud* SCHECHNER, 2012b, p. 133. Grifos do autor)

É interessante perceber que essa estética é compartilhada não apenas por quem produz a cena, mas por quem a frui. *Rasa* é produzida pelo ator misturando estímulo, reações voluntárias e involuntárias e emoções em seu desempenho. *Rasa* também é produzida pela plateia que recebe sensivelmente palavras, gestos e emoções e as transforma em uma experiência de prazer sensual.

Rasa pode ser traduzida literalmente por sabor ou deleite. "Segundo o *Natyasastra*, a arte do ator deve ser apreciada pela habilidade com que ele delinea o

rasa ou *rasas* de sua interpretação [...]" (RIBEIRO, 1999, p. 63). Na tradição teatral indiana *Rasas* se converteram em códigos faciais específicos (ver RIBEIRO, 1999, p. 64 a 68) que compõem, junto com os *Mudras* (alfabeto gestual, realizado com as mãos), o conjunto expressivo chamado de *abhinaya* (traduzido por "educar"), responsável pela comunicação não verbal realizada pelo ator indiano.

Natyasastra define nove *rasas* fixas que devem ser treinadas minuciosamente. São elas: *Sringara* (amor / o erótico), *Hasya* (riso / o cômico), *Karuna* (tristeza / pena / compaixão), *Raudra* (raiva), *Vira* (coragem / virilidade), *Bhayanaka* (medo), *Bibhasta* (repugnância / nojo), *Adbhuta* (maravilha / surpresa) e *Shanta* (*graça / paz*).¹⁶ Historicamente sabe-se que o tratado fornecia oito *rasas* porém, não se sabe porque, *Abhinavagupta*, estudioso dos textos e fragmentos do *sastra*, acrescentou uma nona *rasa*, *shanta* (felicidade / paz) a mais de mil anos atrás, provavelmente por conta da influência do Budismo na Índia.

Ao longo do séculos *rasa* foi traduzida por sabor e sentimento e isso leva a pensar quais seriam as ligações entre o sentido do paladar e as respostas psicofísicas do corpo. Haveria outras palavras que traduzissem *rasa*? Os nove termos sânscritos também possuem uma diversidade de traduções que formam um campo semântico. Como esse campo semântico pode ajudar a compreender melhor as ligações entre sabor e sentimento? E por fim, como colocar no corpo uma sensação tão pessoal e difícil de nomear como o sabor? Essas questões são retomadas e pormenorizadas em *Sabdabox* - Caixa de palavras e *Angambox* - Caixa de corpos.

¹⁶As traduções presentes nos parênteses foram retiradas do artigo *Rasabox* - O ator como atleta das emoções (COLE; MINNICK, 2011). Já o artigo de Schechner (2012b) apresenta as seguintes traduções: *Sringara* (desejo / amor), *Hasya* (humor / riso), *Karuna* (piedade / pesar), *Raudra* (raiva), *Vira* (energia / vigor), *Bhayanaka* (medo / vergonha), *Bibhasta* (aversão), *Adbhuta* (surpresa / admiração) e *Shanta* (felicidade). Apesar de próximas, as traduções apresentam algumas diferenças que serão discutidas ao longo deste trabalho.

Entre setembro e dezembro de 2013:

Escolhi estar só para não depender de ninguém. Para escolher com conforto e errar. Minha tendência ao controle é muito grande - hipertônificação - e ministrar ou orientar um processo com mais gente só me traria a insegurança de não poder errar. [...]. Além disso quero explorar a esfera performática do Rasaboxes e pra isso é preciso experiência e habilidade no jogo.

Quero enfrentar o vazio assim como quero enfrentar a PAZ. Essa sala hoje pode ser encarada como a rasa da PAZ. No centro do mundo que pulsa lá fora e que te joga pra todos os cantos. Mas essa PAZ, essa sala vazia, não é tranquila. Ela é grávida do mundo e pode dar à luz qualquer coisa. Não coisa qualquer, mas qualquer coisa de muito necessária para o dia 20 de setembro.

Por estar localizado na linha de pesquisa 2 - Arte e Processos de criação: Poéticas contemporâneas, este trabalho abria possibilidades a uma investigação prática. A discussão e produção de conhecimento deveria se construir pelo processo artístico, portanto me dediquei durante o período colocado acima, a prática do *Rasaboxes* e o que adviria disso. Tal prática foi feita na sala Teresa Bitencourt, no Teatro Universitário da UFC, às quartas e sextas, de 14h às 18h. O relato acima pertence a um diário de bordo escrito ao longo de todo o processo prático. Em muitos momentos desse trabalho farei referência a ele. Essa nota é de 20 de setembro de 2013.

Escolhi estar só para não depender de ninguém. A questão não era depender de alguém, mas exercitar a solidão enquanto lugar propício para que os encontros improváveis pudessem se dar. Pôr em funcionamento tudo que eu já sabia e trazer à tona tudo que eu sabia que não entendia de mim no tabuleiro. Precisava estabelecer um lugar que suportasse e mesmo funcionasse a partir dos erros que fazem parte do experimentalismo a que me propunha. Não queria iniciar qualquer processo de criação ou aprendizagem coletivo que demandasse metodologias anteriores ao próprio trabalho de investigação. Não queria falar sobre o processo de outros e daí propor uma discussão sobre treinamento, pedagogia. Queria pensar sobre o meu processo, já que o *Rasaboxes*

atravessa e altera tão profundamente minha formação como artista. A metodologia deveria nascer das tentativas, das necessidades e se confundir com a produção da pesquisa. Eu queria que o erro fosse o lugar da criação e não seu obstáculo. Não havia criação a propor ou formulação hipotética a comprovar. Havia apenas o incômodo e as perguntas que as práticas no tabuleiro me proporcionavam.

Importante dizer que chamei Tiago Fortes, que já conhece e exercita o *Rasaboxes* enquanto professor de Interpretação teatral do Curso de Licenciatura em Teatro da Universidade Federal do Ceará para dialogar e participar das práticas, além de colaborar com o registro audiovisual das mesmas. Devo a essa parceria o olhar movente que tenho hoje sobre o *Rasaboxes*.

No início era *shanta* meu tema de investigação prática. *Shanta*, a *rasa* do centro, do vazio, do sem nome, da paz. Era um mistério que eu carregava pra dentro da sala de trabalho. Quando era jogadora pouco entrava nesse box, e depois que me tornei ministrante, os estudantes também não o frequentavam. Porque? Cheguei a escrever um artigo sobre essa inquietação (SARMENTO, 2014).

Por sugestão de Tiago, trouxemos o livro *Enlouquecer o Subjétil*, de Jacques Derrida, para dentro da sala de trabalho e isso produziu a grande reviravolta da pesquisa e o que definiu os formatos desse trabalho. A partir da leitura de Derrida, o foco da pesquisa passou da investigação sobre *shanta* para a investigação dos elementos constituintes e o próprio formato do tabuleiro, subjéteis, do *Rasaboxes*. *Shanta* agora é parte de uma discussão que tem como objetivo olhar de perto o que compõe o *Rasaboxes*, percebendo o comportamento desses componentes e suas lógicas operativas. Ou seja, o subjétil e seu enlouquecimento disparou uma operação metodológica nas investigações práticas que tornava impossível falar sobre o *Rasaboxes* sem falar também com/no/pelo *Rasaboxes*. Mas o que seria um subjétil e como ele me fez pensar dessa forma?

A noção [de subjétil] pertence ao jargão da pintura e designa o que está de certo modo deitado embaixo (sub-jectum) como substância, um sujeito ou um súcubo. Entre a parte de baixo e a da cima, é ao mesmo tempo um suporte e uma superfície, às vezes também a matéria de uma pintura ou de uma escultura, tudo o que nelas se distinguiria da forma, tanto quanto do sentido e da representação, o que não é representável. (DERRIDA, 1998, p. 26).

Derrida, ao longo do livro, traz uma série de pistas para pensar a palavra evocada por Artaud - o subjétíl¹⁷ para pensar algo que não é normalmente pensado porque esse algo se mantém escondido, "deitado embaixo" da obra. Essa ocultação determina, molda a obra justamente por ser oculta e não mostrar suas influências. Segundo Artaud essa ocultação é própria do Juízo de Deus, a consciência transcendental ordenadora e significante que nos faz crer que sempre esteve lá, conduzindo a criação humana¹⁸. Os esforços de compreender o que é um subjétíl se confundem com os esforços para tirá-lo do senso, enlouquecê-lo e isso só se faz por um terceiro esforço que é o de nomear o subjétíl.

Ele é infinito mas enquanto matéria indeterminada [...]. É preciso, portanto, acabá-lo, determiná-lo para livrar-se dele. [...] E para determiná-lo, *analísá-lo* fazendo-o sair de si. Que se torne alguma coisa ou alguém! Que ele porte seu nome, seu nome próprio! (DERRIDA, 1998, p.122. Grifo do autor).¹⁹

Expôr o subjétíl é nomeá-lo e tirá-lo do conforto de seu anonimato. Isso produz necessariamente seu enlouquecimento, pois expõe seus modos de funcionamento ligados ao Juízo de Deus. Ou seja, ligados às forças orgânicas organizadoras de sentido numa obra.

¹⁷ Subjétíl é um termo evocado por Artaud e usado apenas três vezes (1932, 1946 e 1947) em toda a sua obra. Derrida analisará os contextos dessas aparições para compreender o papel nessa palavra no pensamento artaudiano.

¹⁸ Juízo de Deus é uma expressão usada por Artaud na peça radiofônica Para acabar de vez com o Juízo de Deus. Nela Artaud denuncia a expropriação do corpo pelo Juízo de Deus. A construção de um corpo funcional, setorizado e hierarquizado chamado de organismo, que possa continuar produzindo sentidos em nome Dele. Tal construção interrompe desde a gestação a produção autônoma do ser, tirando dela a possibilidade de construir outras organizações, outros fluxos de desejo. Segundo Deleuze e Guattari, que se dedicaram ao tema, o corpo orgânico do Juízo de Deus se constitui com funcionamentos organizados e comandados pelo cérebro. Em contraposição vislumbra-se o Corpo sem Órgãos como tentativa de deshierarquização do organismo através de práticas que produzam sob um funcionamento maquínico. Artaud aponta para a interrupção de fluxos orgânicos como a defecação e o orgasmo como chaves para recuperar o corpo expropriado, que até agora está condenado a interromper sua produção de vida, seus fluxos de energia em obras orgânicas acabadas. Deleuze e Guattari se dedicam aos programas masoquistas para compreender as formas de interrupção dos fluxos orgânicos. (ver FORTES, 2009, p.139 - 143)

¹⁹ É certo que mais a frente Derrida assume que o subjétíl não pode ser destruído, apenas enlouquecido, pois destruí-lo significaria destruir toda a linguagem na qual o Juízo de Deus se manifesta e isso não é possível, pois não é possível destruir a linguagem e com ela a representação em seu sentido filosófico.

Percebi que era preciso enlouquecer o *Rasaboxes* para expor em flor suas engrenagens concretas. Descobrir, trazer a tona, sua estrutura metafísica, seus subjéteis, para discutir o que é aparentemente simples, feito de fita crepe e cartolina, mas que toca em problemas complexos do trabalho do ator, a saber o problema da interpretação e da construção de personagens.

A pesquisa prática realizada ao longo do segundo semestre de 2013 tomou o procedimento derridiano de enlouquecimento do subjétil como operação poética para desdobrar e fazer reflexões sobre o exercício criado por Schechner enquanto eu o realizava. Portanto tudo que compõe o *Rasaboxes* se mostrou subjétil pronto a ser posto fora do senso. Mas como realizar esse enlouquecimento? Artaud realizava uma cirurgia contra seus desenhos talhando, sondando, raspando, limando, cosendo e descosendo, esfarrapando, retalhando e costurando figuras à espreita do surgimento da estrutura do Juízo de Deus. Procurei fazer o mesmo com a fita, o chão, a cartolina, o giz, o espaço, a palavra e a mim mesma. Assim que o fiz percebi que ele já era, em sua estrutura, enlouquecido sem o saber, pois expõe aquilo que é condição para sua existência e realização. Isso hoje parece óbvio, mas foi necessário um longo processo de retirada "daquilo que estava por cima" para poder ver o que restava em baixo e que tornava possível tudo o que até então eu conhecia como *Rasaboxes*.

Então se ele já é enlouquecido, o que resta a operar no tabuleiro? Resta expor tal enlouquecimento em práticas que testassem o limite dos materiais físicos e dos regimes sígnicos do tabuleiro para produzir pensamento sobre as condições de possibilidade do *Rasaboxes* como treinamento para o ator contemporâneo. E o que esse enlouquecimento proporcionou à pesquisa?

O primeiro enlouquecimento da pesquisa disse respeito à dinâmica do próprio jogo. Ao invés de lidar com os oito grandes sabores como acontece no tabuleiro de Schechner, destrinchei cada um deles e elaborei oito tabuleiros com cada uma das *rasas* em sânscrito ocupando o centro e oito sinônimos em português ocupando os demais boxes. Os sinônimos foram retirados de uma lista de traduções e gradações de afetos chamada *8 Rasas and Thesaurus of emotions*²⁰. Ou seja, realizei a investigação

²⁰ Utilizei duas traduções desse texto, uma parcial realizada por mim e Tiago Fortes e outra realizada integralmente por Bianca Walsh. Elas se encontram na Caixa de recordações.

corpórea de oito tabuleiros temáticos, com oito sinônimos cada um, totalizando sessenta e quatro gradações afetivas. O centro, ocupado pela palavra em sânscrito, era um lugar de investigação respiratória e de ritmo interno usado como ponto de partida para o estudo das demais palavras. Sempre que o estudo se tornava confuso, se perdendo em alguma abstração, eu voltava ao box central e a respiração inicial era recuperada. As regras de ocupação e corporificação do tabuleiro foram mantidas da dinâmica original. *Shanta* foi a única *rasa* sem desdobramentos em um tabuleiro, visto que a lista não apresentava gradações para ela.



Figura 3 - Tabuleiro de sinônimos de *sringara*/amor sendo construído na demonstração técnica realizada na Semana de recepção de calouros dos cursos de Teatro e Dança da UFC, na sala 19 do campus ICA - Carapinima -UFC em 12 de fevereiro de 2014. Foto: Tâmara Larripa.

Esse procedimento foi criado por sentir que não seria possível falar do *Rasaboxes* sem estar dentro dele, praticando-o, realizando o que Schechner chama de "pesquisa artística" ou "performance como pesquisa"²¹. Além disso, as listas de

²¹ "[O *Rasaboxes*] É um processo que une várias correntes do que eu chamo de pesquisa ativa [active research], pesquisa através da ação [research through action], performance como pesquisa [performance as research] e não pesquisa em livros". (SCHECHNER, 2012a, minuto 5'50. Tradução nossa.).

traduções e gradações estiveram comigo desde 2005, quando tive acesso pela primeira vez ao exercício, e me chamavam a atenção por sua imensa variedade. Porque dar as costas a um material tão abundante, que explicita a gama quase infinita de palavras associadas para se chegar a compreensão de um determinado afeto? Essa era a oportunidade de investigar a tal lista, investigar a palavra menos como uma tradução ferramental do sânscrito e mais como uma questão afetiva a ser experimentada. Menos como definição, como reflexo do funcionamento orgânico do Juízo de Deus, e mais como "cintilação" (BARTHES, 2003) de funcionamentos maquínicos do Corpo sem Órgãos, que tiram a palavra de sua gramática. Ou seja, aproveitar a oportunidade de experimentar a palavra em funcionamentos deshierarquizados, desorganizados de suas funções de predicação (BARTHES, 2003) da ação. Palavras que sejam disparadoras de forças intensivas e que essas mesmas forças intensas produzam mais palavras.

Um segundo enlouquecimento se deu pela palavra falada. Ela surgiu na sala de trabalho, dentro dos boxes. Uma palavra diferente das vividas até então, onde a pesquisa sonora era a tônica, onde o corpo em produção rásica, acabava produzindo sonoridades. Surgiu um discurso testemunhal que procurava dizer da experiência durante/na experiência para a câmera que filmava todas as sessões de trabalho. Esse discurso revelava uma série de peculiaridades e intimidades do processo de construção das corporeidades que não tinha qualquer objetivo que não me tornar mais consciente e atenta dos meus próprios procedimentos poéticos.

O estudo dos tabuleiros levantou tantas discussões que levei a proposta adiante como uma demonstração técnica. Percebi que as questões dessa pesquisa se tornavam mais claras, ou pelo mais palpáveis, quando eu trazia o *Rasaboxes* materialmente para os debates. Para tornar a dinâmica mais lúdica pedia que alguém sorteasse, de uma caixinha, o papel contendo o nome da *rasa* que seria trabalhada na ocasião. A presença de público acabava pondo em questão a parcela do trabalho que permanece no campo da prática investigativa e a parcela que dá conta da realização de uma obra. Questões como: os limites entre o treinamento e a obra no *Rasaboxes* e o lugar da representação e a participação do público nas demonstrações técnicas surgiram nesse momento.

O terceiro enlouquecimento se deu nas estruturas escolhidas para dar conta da escrita desse trabalho. Ao longo do mestrado e mesmo agora, enquanto escrevo essa

temporalidade, é preciso encontrar um texto e uma estrutura processuais que me permitam não apenas dissertar sobre o tema, mas fazê-lo num formato condizente com o *Rasaboxes*.

PARADA. Percebo aqui, na apresentação dessa temporalidade, o embrião de uma segunda temporalidade que vem se construindo, se modificando e modificando o trabalho desde o segundo semestre de 2013. Esse tempo não é episódico, ele não se encerrou com o término do laboratório prático. Ele se estende até as palavras que digito agora em meu computador. Ele se estende à vontade de fazer dessa introdução não apenas uma introdução sobre o *Rasaboxes* e suas anterioridades históricas e conceituais, mas também e acima disso, de fazer uma introdução dos caminhos que me levaram ao formato dessa introdução e dos caminhos que me levaram à estrutura desse trabalho. Esses caminhos são feitos de temporalidades acumuladas. Não sei exatamente quando começaram, quando se transformaram e quando se consolidaram no que é hoje.

O desejo inicial era escrever nove textos baseados nas *rasas*. Um texto-raiva, um texto-surpresa, um texto-coragem etc., porém essa organização não daria conta dos atravessamentos conceituais advindos de toda a reflexão da pesquisa. Rapidamente percebi que o formato box, independente e intercomunicante, era o mais adequado para preservar as características processuais da trama conceitual que vinha se formando.

Me foquei nas questões que surgiam recorrentemente em sala de trabalho e elenquei oito temas para os boxes - sabor, corpo, espaço, olhar de fora, jogo, palavra, paz e anexos. Esse foi o material avaliado para a qualificação desse trabalho. Mesmo durante a realização da banca, o material mudava. Saí de lá com a tarefa de reorganizar esses temas de modo que não se repetissem ou redundassem. Surgiram quatro boxes independentes e uma introdução, depois três boxes e uma introdução e ao final, estabeleceu-se a estrutura presente agora de uma introdução episódica, três boxes independente e comunicantes baseados nos três grandes elementos componentes do *Rasaboxes* e um box com documentos de processo e anexos. Nenhuma das estruturas anteriores era errada ou deficiente, elas só precisavam responder melhor ao jogo de escrever sobre esse jogo que é o *Rasaboxes*. Nenhuma dessas estruturas terminou ou foi extinguida. Elas permanecem em estado de latência no trabalho, como estruturas possíveis dentro de outros tempos de experimentação. Todas essas estruturas são

arranjos formais dos acúmulos de temporalidades e pensamentos. Isso se dá em toda pesquisa, porém nessa a estrutura do texto é tão importante quanto o texto em si. Porque o *Rasaboxes* é um procedimento poético, isso evoca um compromisso que não permite que a escrita sobre ele se faça sem levar em consideração ser um procedimento e ser poético.

Estabelecida essa parada é possível agora falar da estrutura escolhida para melhor falar sobre/com o *Rasaboxes*. Que três grande componentes são esses e o que eles guardam em termos de acúmulo?

Ao entrar em contato pela primeira vez com o *Rasaboxes*, o jogador iniciante percebe - a palavra (do ministrante e as que vão surgindo para preencher os quadrados), o corpo (seu próprio e dos demais jogadores) e o espaço (da sala, do tabuleiro, do quadrado). Isso inspirou acumulações de temporalidade e pensamentos em torno desses três elementos e gerou três textos independentes, ou seja que podem ser lidos em qualquer ordem depois dessa introdução. Os textos possuem suas próprias considerações finais²². Como os boxes do tabuleiro, cada box desse trabalho possui sua lógica operativa, seus vocabulários, seu escopo conceitual e textura poética. Será possível perceber uma espécie de recocheteamento ou rebatimento de palavras e conceitos entre eles, afinal eles comentam e analisam as mesmas coisas, porém os vieses são sempre diferentes mesmo que sutis.

Cada box recebe aqui um nome especial em sânscrito: *Antarabox* - Caixa de espaços; *Angambox* - Caixa de corpos; *Sabdabox* e Caixa de palavras²³. Essa escolha não é poética. Ela diz respeito aos esforços de evocar poeticamente, mais que traduzir, os termos sânscritos usados no *Rasaboxes*. *Sringara* não é apenas amor, é também carinho, gostoso, afável, apaixonado, e isso traz para a palavra *Sringara* uma dimensão ampliada de suas afetações no trabalho do ator contemporâneo. Portanto um texto que reflete sobre o corpo no *Rasaboxes* não poderia se deter sobre uma definição de corpo, mas procurar abarcar um acúmulo de pensamentos e práticas do corpo. Vejamos então.

²² Nessa versão, feita apenas para a Biblioteca de Ciências Humanas da UFC, mantenho as considerações finais ao fim de cada box, porém as referências bibliográficas, que também eram separadas segundo sua utilização em cada box, foram compiladas no final desse documento.

²³ As palavras em sânscrito foram pesquisadas num dicionário Sânscrito - Inglês online. Cada palavra apresenta mais de seiscentas traduções possíveis. Optei pelas traduções mais próximas ao sentido objetivo da palavra. Disponível em: <http://dsal.uchicago.edu/dictionaries/apte/> no dia 24/07/2014.

Em *Sabdabox* - Caixa de palavras, reúno os termos sânscritos do *Natyasastra* e as sessenta e quatro palavras trabalhadas nos oito tabuleiros criados no laboratório prático, para refletir sobre a palavra enquanto subjétil, enquanto elemento sonoro e fonético, enquanto componente material do tabuleiro e enquanto elemento de representação para falar sobre o tabuleiro. No primeiro item me detenho sobre a palavra escrita e reflito, a partir do pensamento de Gilles Deleuze, Félix Guattari e Roland Barthes sobre as operações de nomeação do tabuleiro, através da análise das produções semânticas e imagéticas das cartolinas, dos enunciados e terminologias que percorrem o jogo. No segundo item me detenho sobre a palavra falada e enlouquecida nos tabuleiros de sinônimos que revelam um outro discurso da experiência de corporificação das *rasas*, um discurso processual, performativo e em consonância com o pensamento de Paul Zumthor, Roland Barthes, Josette Féral e Antonin Artaud.

Em *Antarabox* - Caixa de espaços, reúno os materiais físicos do tabuleiro e as realidades espaciais que ele constitui. Inspirada pelo movimento promovido por Derrida de estabelecer uma cena do subjétil, ou seja, de estabelecer um lugar onde o subjétil fique exposto, estabeleci oito cenas para expor o chão, a fita, o giz, a sala, a cartolina, a palavra, o quadrado, o *Rasaboxes* e os limites do *Rasaboxes* vislumbrados por projetos e programas de performance elaborados em diferentes temporalidades desse processo. Cada uma das cenas já é enlouquecimento do que deixa a vista, mas também é disparadora de outras e específicas operações de visibilidade possibilitadas pelo pensamento, mais uma vez de Gilles Deleuze e Félix Guattari, Roland Barthes, José Gil.

Em *Angambox* - Caixa de corpos, reúno os vários corpos percebidos no âmbito do treinamento, estejam eles dentro ou fora do tabuleiro. Sob a perspectiva de um corpo múltiplo, divido o texto em dois grandes itens - Corpo no sabor e Sabor no corpo. No primeiro trato dos desafios de cada etapa de corporificação das *rasas*, desde a preparação para entrar no tabuleiro até a realização dos jogos em dupla, passando pelas questões levantadas pelo box *shanta* em cada uma dessas etapas. Investigo nomes que abarquem a complexidade do que se dá com o jogador em ação e do que esse produz no tabuleiro, com a ajuda de Gilles Deleuze, Félix Guattari, Renato Ferracini, Hubert Godard, Roland Barthes, José Gil, Guilherme Cacace e Virgínia Kastrup. No segundo item investigo as relações entre a palavra *rasa* no seu contexto ayurvédico, o sentido fisiológico do paladar e as produções do Sistema Nervoso Entérico (SNE) com a ajuda

de Francisco Ortega e Almir Ribeiro. Faço também uma aproximação do *Rasaboxes* com a Antropologia Teatro de Eugenio Barba e Nicola Savarese e a alguns conceitos da Antropologia Cultural do próprio Richard Schechner para pensar o treinamento na contemporaneidade e na formação do ator.

Em Caixa de recordações é possível encontrar duas qualidades de documento: os documentos de processo que foram utilizados para a confecção dos textos e que compreendem um DVD com os vídeos do laboratório prático, comentários sobre todos os tabuleiros realizados, algumas transcrições comentadas dos vídeos, duas listas de sinônimos utilizadas para a elaboração dos tabuleiros e cartas de atores do Coletivo Escambau sobre experimentações corporais com a *rasa* de *shanta*; e as recordações, compostas de cartas, e-mails e fotos selecionadas que compõem um pequeno mosaico afetivo. São materiais que não foram usados diretamente no texto, mas que me acompanham nesse trabalho.

2 SABDABOX - CAIXA DE PALAVRAS OU NÃO UM DICIONÁRIO DE DEFINIÇÕES, MAS DE CINTILAÇÕES

Confiar nas palavras. Elas não são ferramentas.

(Diário de bordo, 2 de outubro de 2013)

Olhar a palavra no *Rasaboxes* é um desafio. Ao mesmo tempo em que ela nomeia, ela inquire; ao mesmo tempo em que é estrangeira, é familiar; ao mesmo tempo que dispara, ela nos furta uma experiência corporal. Que palavras são essas no tabuleiro? O que elas detonam? Será que elas são apenas meios linguísticos para levar o jogador à uma condição corporal específica? A palavra escrita no chão e a palavra falada, a palavra como traço e como som. A palavra pronunciada pelo ministrante e construída pelo jogador são os objetos de reflexão dessa caixa.

A palavra no *Rasaboxes* tem papel especial, pois é a partir dela que se tem contato com o conceito de sabor proposto no termo *rasa* e onde o trabalho intelectual e corporal do jogador se torna uma única e mesma experiência complexa. Pela palavra o jogador acessa uma informação linguística que terá de realizar no corpo e isso é um dos principais treinamentos oferecidos pelo *Rasaboxes*. Essa informação linguística pode ser encarada por alguns vieses e Derrida (1998), através dos procedimentos de enlouquecimento, ajudará a vasculhar o subjétil desse texto, a palavra.

Parto da análise da palavra "subjétil" para começar a entender por onde a palavra no tabuleiro pode se deixar enlouquecer.

Por um lado a palavra 'subjétil' não permite tradução. Com toda a parentela semântica ou formal, de subjetivo a tátil, de subposto, suporte ou súcubo a projétil etc., ela jamais atravessará a fronteira da língua francesa. Por outro lado, um subjétil, ou seja o suporte, a superfície ou o material, o corpo único da obra em seu primeiro acontecimento, *no nascimento*, aquilo que não se deixa repetir, aquilo que se distingue tanto da forma quanto do sentido e da representação, também desafia a tradução. [...]. A menos que seja importado intato, tal qual um corpo estranho. (DERRIDA, 1998, p.29. Grifo do autor)

Ao investigar as implicações etimológicas promovidas por Artaud ao cunhar a palavra 'subjéttil', Derrida percebe dois movimentos de recusa da tradução, de recusa da construção de sentido.

O primeiro movimento é a recusa das traduções semânticas, da fricção com similares em outras línguas.²⁴ A palavra 'subjéttil' permanece encerrada na língua francesa por ser composta de fragmentos de outras palavras francesas, mas, com a mesma força, desafia sua maternidade, se mantendo estranha a ela por recusar ser unicamente 'subjetivo' ou 'projéttil'. "Um subjéttil parece intraduzível" (DERRIDA, 1998, p.29) porque desafia e recusa qualquer tradução, se mantendo no entre. Talvez Artaud tenha se utilizado dessa palavra incomum para fisgar nossa atenção e sinalizar algo que está na ordem do indizível, ou pelo menos do intraduzível²⁵.

O segundo movimento diz respeito a intraduzibilidade do subjéttil como obra, como conjunto de materiais que torna possível uma obra. Recusar a traduzibilidade de uma obra é recusar sua reprodução e sua representação, já que uma vez traduzida, a obra ganha sentido definido e um espaço dentro do mundo das categorias e das classificações. Derrida expõe que a natureza "*nem / nem* do subjéttil (*nem* submisso, *nem* insubmisso) situa portanto o lugar de uma *dupla coerção*: e como tal ele se torna irrepresentável". (DERRIDA, 1998, p. 45. Grifos do autor).

Os dois movimentos recusam traduções para a língua-mãe. Sem tais traduções não há como criar correspondências que gerem representações estáveis tanto para a palavra quanto para a obra. Ou seja, tanto a palavra subjéttil quanto a palavra que designa a obra composta de subjéteis flutuam em campos móveis de representações que não se fixam frente às tentativas de traduções. Mas o que isso tem a ver com o *Rasaboxes*?

²⁴ Ao longo do livro *Enlouquecer o Subjéttil*, Derrida (1998, p. 32) se pergunta como ficaria tal ou tal expressão na língua alemã pois, a princípio, o livro não era destinado ao público francês. O livro precisava "oferecer uma sutil resistência à tradução" para permanecer ontologicamente estrangeiro e nada melhor para isso do que publicá-lo em todas as línguas que não a de seu autor. Derrida toma para si a aventura de Artaud de lutar contra o francês, contra a língua mãe que é ferramenta do Juízo de Deus.

²⁵ Derrida esclarece que a palavra subjéttil não foi criada por Artaud. "A noção pertence ao jargão da pintura e designa o que está de certo modo deitado embaixo (*sub-jectum*) como substância, um sujeito ou um súcubo." (1998, p. 26. Grifo do autor).

A palavra no *Rasaboxes* é um subjétil poderoso e difícil de enlouquecer porque diz respeito a dois movimentos quase simultâneos, aquele de nomeação dos afetos trabalhados no tabuleiro, seja em sânscrito, português ou inglês; e de nomeação do processo de corporificação desses mesmos afetos. Vejamos o primeiro movimento.

Schechner faz questão de incluir e manter os termos em sânscrito dentro do tabuleiro. Na medida em que propõe a importação intata da língua indiana, ele também, de certa forma, recusa traduções definitivas para as *rasas*, assume a estrangeiridade da palavra e o jogo de traduções provisórias que constitui o momento de aproximação do tabuleiro.

Para mim a razão tem sido de ajudar os alunos – nenhum dos quais já foi fluente em sânscrito – a inventar seus próprios equivalentes para as *rasas*. É por isso que o exercício começa com a escrita de palavras e o desenho de figuras. Para usar o inglês (ou qualquer língua que os participantes conheçam) desde o começo, seria despersonalizar e limitar o leque de significados/sentimentos associados com as *rasas* em particular. E duplamente se a tradução fosse minha própria. O meu 'sringara' não é o seu 'sringara' e é importante para mim que durante o exercício o seu 'sringara' encontre o seu lugar. Além disso, o exercício é exploratório. Você não pode saber o que é 'sringara' até passar pelo processo de escrevê-lo, se mover por ele, valorizá-lo, etc. Finalmente, o seu 'sringara' de hoje pode não ser, e certamente não será, o seu 'sringara' de amanhã. (SCHECHNER *apud* COLE e MINNICK, 2011, p.8-9).

Percebem-se aqui os dois movimentos de recusa da tradução. Schechner refaz o caminho de compreensão da palavra sânscrita quando propõe, a cada novo começo de trabalho a invenção de palavras equivalentes concernentes a experiência do grupo. Schechner sabe que se trouxer as traduções prontas (suas ou de outra fonte), acabará por 'despersonalizar e limitar o leque de significados/sentimentos associados com as *rasas* em particular' e empobrecerá parte da experiência de buscar corpos para as *rasas* que é construir seus próprios nomes para cada uma delas. A experiência corporal passa pela experiência com a língua. Uma linguagem pré-estabelecida para nomear as *rasas* muito provavelmente produzirá corporeidades pré-estabelecidas que dificultarão o aspecto exploratório do exercício, fixando os corpos à significados que eles não criaram, mas ao qual terão que se referir, o que nos leva à discussão do segundo movimento - a intraduzibilidade da obra.

Nesse caso, a obra são as produções corporais dentro do tabuleiro²⁶. Schechner explicita a precariedade das formas atribuídas a *sringara*. A obra que se busca construir, ao explorar *sringara* é sempre precária e diferente de si mesma. Diferente porque é feito por você e não por mim, diferente hoje do que foi feito ontem. Isso torna *sringara* virtualmente representável ao infinito e ao mesmo tempo irrepresentável, já que o exercício de criar traduções para as *rasas* é virtualmente infinito e nunca definitivo.

Enlouquecer é deslocar as coisas do senso comum. É tornar antinaturais as forças que vivem domesticadas nas coisas. É fazer essas forças produzirem, de forma independente, outros sentidos que não estejam mais atreladas às ideias supostamente originais de onde saíram, pois não há um original a qual se submeter ou se referir. E isso produz uma abundância, pois liberta a produção de sentidos. Liberar as forças da palavra no tabuleiro acaba ocasionando, no campo semântico, um sem números de traduções, de transcrições, e no campo fisiológico, novas "danças bucais", novos esforços físicos produzidos de outras ações vocais e corporais (ver ZUMTHOR, 2007, p.84).

Foi parte da minha aventura "rasabóxica" na prática dos tabuleiros de sinônimos, buscar traduções, aproximações, pistas para a complexidade sensorial do sabor em nossa língua ou em outras. Me deparar com uma transposição sempre precária e, ao mesmo tempo abundante desse exercício de tradução, abraçando essa mesma precariedade para o trabalho de investigação corporal.

Nesse box chamo a palavra para destaca-la de um "texto" já assimilado (o enunciado geral do *Rasaboxes*), para fazê-la criar um universo de evocações que surja desse destaque. O sânscrito se mantém presente em sua intraduzibilidade e atrai palavras irmãs, primas, vizinhas. É importante ressaltar que apesar de sua intraduzibilidade, o sânscrito aqui não corresponde ao significante supremo²⁷ que,

²⁶ São muitas as produções no tabuleiro. Em *Angambox* - Caixa de corpos analiso as produções corpóreas e em *Antarabox* - Caixa de espaços analiso as produções corpóreo-espaciais e plásticas do *Rasaboxes*.

²⁷ "Eis que o Significante se anuncia como elemento transcendente, Supremo, Despótico, e acima de tudo, Vazio. Enquanto o Significante era apenas portador de um significado, ainda não podíamos notar sua verdadeira potência. Mas eis que ao criar autonomia ele se revela como a verdadeira face do Deus Supremo, como a potência expropriante que ganha sua força exatamente como um elemento ausente do discurso." (FORTES, 2009, p. 112). O significante em nosso caso é a palavra sânscrita que dispara a produção de traduções e, que se for encarada como núcleo produtor de todos os significados em seu campo semântico, se converterá em ausência de significado e passará a remeter todas as palavras a si,

apesar de vazio comandaria a produção de sentido no tabuleiro. A pesquisa começa no sânscrito, mas se multiplica infinitamente sem ter que prestar contas a um suposto sentido original de *sringara*, por exemplo, ou a uma forma específica (e talvez próxima das performances indianas) de realizar *sringara* no corpo. Os sinônimos trabalhados nos tabuleiros durante o laboratório prático²⁸ têm sentidos independentes, mesmo que tenham sido disparados por uma *rasa*. A ligação entre a palavra em sânscrito e seus oito sinônimos em português é de construção de um composto multitemático. Ou seja, um composto que não procura definir a palavra em sânscrito, mas tatear palavras possíveis de um território afetivo composto não só por palavras, mas também imagens, texturas, ritmos, enfim, sensações.

Diante de tantos elementos é preciso proceder com o bisturi. Rasgar a palavra e perceber o que daí sai ou se expõe entre camadas. Tomo a palavra em duas instâncias: riscada no chão (e tomada com os olhos), e falada no ar (e tomada com os ouvidos).

2.1 Riscada no chão - palavra escrita:

2.1.1 Tradução e cintilação:

"Arte = prática fina da diferença: não tratar os objetos do mesmo modo: tratar o aparentemente mesmo como diferente." (BARTHES, 2003, p. 68). Pela palavra corrente, pelo alfabeto, fazer surgir os sinônimos que exponham as diferenças nas palavras. A partir de uma tradução geral, criar "não um dicionário de definições, mas de cintilações." (BARTHES, 2003, p. 25). Fazer a palavra cintilar suas diferenças e

num silêncio despótico. "É despótico pois submete toda a cadeia a uma única via, condenando todos os signos a se conformarem a seus fundamentos. É o próprio Verbo que deve ser encarnado por todos os signos materiais. Ele é o vértice do triângulo, a ponta da pirâmide que faz com que tudo que circule em seu volume ou superfície, abaixo de si, seja arrastado para este topo." (FORTES, 2009, p. 113).

²⁸ Laboratório realizado entre setembro e dezembro de 2013 onde elaborei e investiguei corporalmente oito tabuleiros preenchidos com palavras sinônimas daquelas normalmente usadas no tabuleiro de *Rasaboxes* original. As regras de ocupação do tabuleiro não mudaram. (ver Introdução, "Entre setembro e dezembro de 2013"). A lista das palavras usadas em cada um dos tabuleiros está em Caixa de recordações, p. 173 - 175.

produzir multiplicidades, para que seja possível descobrir sua potência de precariedade. Fazer enlouquecer a gramática. Nojo não é simplesmente nojo, é também duvidoso e questionável. Amor não é só amor, é também suculento, ardente. Já que a *rasa* é um sabor escrito no chão e os sabores se mostram complexos no corpo, traduzir em palavras tais sabores é tão complexo quanto vivê-los em ação no tabuleiro. Traduzo para viver mais intensamente a complexidade dos sabores. Tal complexidade se apresenta não por haver tabuleiros com sinônimos para cada *rasa* e ter que dar conta deles corporalmente, mas por insistir em não nomear definitivamente tais experiências. A complexidade se apresenta na manutenção do território "*nem/nem*" do enlouquecimento derridiano e do "e...e...e" rizomático²⁹ de Deleuze e Guattari (1995, p. 37), pois o tabuleiro do nojo é nauseado e abominável e duvidoso e questionável e repugnante... e ao mesmo tempo não é nem nauseado, nem abominável, nem duvidoso, nem questionável, nem repugnante... ele é busca da sensação que está entre nauseado, abominável, duvidoso, questionável, repugnante... Por vezes a sensação opera com o acúmulo para a corporificação das *rasas*, e às vezes opera com a retirada.

2.1.1.1 Esgarçar a palavra - operações de acúmulo:

O que é *raudra*? O que compõem o entendimento de *raudra*? *Raudra* é raiva e também aborrecimento, ultraje, fúria, ira, inflamado, indignado, aporrinhado, constrangido, enervado, rabugento, ranzinza, birrento, chateado, aflito, perturbado, importunado³⁰... Talvez, a partir de tantas traduções, se torne possível compreender / corporificar o que compõe *raudra*. Talvez se possa driblar o clichê dos dentes e punhos cerrados por uma composição corporal mais complexa e que aceite vetores contraditórios no corpo. Unir tantas palavras sob um mesmo fazer exige que o jogador esteja pronto para explorar tanto a fúria quanto o ranzinza. Exige que o jogador

²⁹ "Um rizoma não começa nem conclui, ele se encontra sempre no meio, entre as coisas, inter-ser, *intermezzo*. A árvore é filiação, mas o rizoma é aliança, unicamente aliança. A árvore impõe o verbo 'ser', mas o rizoma tem como tecido a conjunção 'e... e... e'." (DELEUZE; GUATTARI, 1995, p. 37. Grifo do autor).

³⁰ Palavras retiradas da lista Rasa e Tesouros das Emoções (tradução Bianca Walsh) que se encontra na Caixa de recordações (p. 160 - 162). Algumas dessas palavras foram usadas para compor o tabuleiro usado nas investigações práticas.

mergulhe na invenção de uma realidade corporal que abrace palavras que até então pareciam pertencer a campos semânticos diferentes. Esse mergulho proporciona uma percepção mais plástica dos afetos e dá ao jogador a dimensão "que uma paixão é matéria, que ela está sujeita às flutuações plásticas da matéria [...]" (ARTAUD, 1999, p. 154).

Mas o exercício de traduções tem um fim? É possível chegar à definições para as *rasas*? Até onde vão os limites dessa criação gramatical? Será que existe um momento onde já não é mais possível a tradução? Durante as experimentações do dia 27 de setembro de 2013 me pus a refletir sobre os limites de exequibilidade do tabuleiro. Em que condições os elementos componentes do *Rasaboxes* se mantêm em suas condições materiais e físicas? Até quando a palavra pode ser enlouquecida sem se transformar em simples letras? Existem os limites físicos, que são tratados em *Antarabox* - Caixa de espaços, e existem os limites dos signos linguísticos, as palavras, postas no chão.

E se eu alternasse estados e cores ou cores e gostos? Estaria lidando com representações mais subjetivas se introduzisse gostos e cores. A questão é treinar algo que seja compartilhado e reconhecido por todos para quando o outro jogar comigo, tenha capacidade de reconhecer e se relacionar com o que lhe apresento. E se minha perspectiva não for a do improviso em dupla? Se for o exercício solitário de construção de sensações ou gestos ou expressões no espaço com certos marcos nominais formais?

Se eu estabeleço que amarelo é uma coisa e a aprimoro e assim sucessivamente com mais oito cores, posso usar o tabuleiro. A questão é atribuir um nome a um território gestual e rítmico reconhecível pelo menos para mim. Para que eu não me perca nas múltiplas possibilidades que a própria palavra "amarelo" pode me transmitir. Eu preciso criar as correspondências, correlações físicas estáveis para de fato promover o atletismo afetivo, seja de onde ele vier. O afeto pode se desenvolver a partir da palavra "amor", assim como do gosto doce, assim como da cor rosa-choque, mas me parece que é preciso sempre haver correspondência para que a repetição seja possível, para que a repetição se difira.

REPETIR, REPETIR, ATÉ FICAR DIFERENTE. REPETIR É UM DOM DE ESTILO. (Manoel de Barros, Livro das Ignorâncias) ³¹.

Em Kandinsky pode-se encontrar indagações sobre as correspondências entre cor e som na pintura de sua época. Ele queria aprimorar tais relações na esperança de desenvolver um estilo de pintura cujas obras atingissem todos os sentidos do público sem que tivesse que recorrer ao objeto, ao figurativismo.

O amarelo, por exemplo, tem a capacidade especial de 'subir' cada vez mais alto e atingir alturas insuportáveis para o olho e o espírito: o som de um trompete sobe cada vez mais alto, tornando-se cada vez mais 'pontagudo', fazendo mal ao ouvido e ao espírito. (KANDINSKI *apud* CHIPP, 1996, p. 352).

Me parece até o momento que, se mudassem as palavras e substituísse por outras, ainda assim o jogo se manteria caso os jogadores compartilhassem das correspondências - amarelo / trompete - para assim praticá-las, criando um arsenal próprio de correspondências entre significante e significante.

Kandinsky deslocou a palavra de suas relações sígnicas habituais - amarelo / sol, por exemplo - e passou a usá-la sob outras lógicas que não aquelas estabelecidas pela gramática ou pelo senso comum na tentativa de driblar a percepção que tende ao figurativismos. No exemplo citado o amarelo não seria mais usado como elemento de calor e alegria, mas como algo perturbador, que "faz mal". Uma lógica exterior, casual e puramente relacional passa a trabalhar - a correspondência de uma cor com os sons de um determinado instrumento. A palavra passa a servir ao jogo de desenvolver uma lógica, afirmá-la e esgotá-la. O jogo não traz mais a palavra como enunciado, mas como elemento relacional do próprio jogo. No caso do *Rasaboxes* a aproximação realizada pelos jogadores - *sringara* / melancia, por exemplo - pode ser testada no tabuleiro para que o grupo de jogadores possa perceber e se utilizar da mesma lógica caso queiram. Isso garante uma performance relacional, sem compromissos com interpretações que

³¹ Anotação no diário de bordo de 27 de setembro de 2013.

possam vir a se formar nesses jogos³². A questão é a possibilidade da repetição e o quanto ela se difere nela mesma, quanto ela cria a partir de um elemento comum.

Ao longo das práticas cheguei a constatação de que não há limites para a tradução, pois ela sempre apresentará um novo aspecto da *rasa* traduzida, multiplicando-a³³. Esse exercício infinito produz um tipo de palavra, nomeada por Barthes (2003, p. 25), de cintilação, que não carregaria tanto um valor semântico, mas uma força que a remeteria para um território de sensações. Esse território de sensações não diz respeito somente às traduções e cintilações advindas de cada *rasa*, mas da palavra *rasa* em si. A cada nova tradução para o termo *rasa*, essa se complexifica, ganha outros contornos. Arrisco dizer que *rasa* é um conceito, a partir da compreensão de Deleuze e Guattari (1997, p. 27):

Não há conceito simples. Todo conceito tem componentes, e se define por eles. Tem portanto uma cifra. É uma multiplicidade, embora nem toda multiplicidade seja conceitual. Não há conceito de um só componente: mesmo o primeiro conceito, aquele pelo qual uma filosofia 'começa', possui vários componentes [...]. Todo conceito é ao mesmo tempo duplo, ou triplo, etc. [...]. Todo conceito tem um contorno irregular, definido pela cifra de seus componentes. É por isso que, de Platão a Bergson, encontramos a ideia de que o conceito é questão de articulação, corte e superposição. É um todo, porque totaliza seus componentes, mas um todo fragmentário.

Rasa é um conceito porque é uma composição de partes, é uma multiplicidade que demanda ser corporificada para que se compreendam às dimensões de suas articulações, cortes e superposições. Num primeiro momento os jogadores creem que as *rasas* são um todo homogêneo. No decorrer do treinamento os jogadores começam a perceber o investimento intensivo que as *rasas* evocam e passam a explorar cintilações

³² Grande parte dessas reflexões partem do experimento cênico que realizei com o Coletivo Escambau, formado por estudantes - atores do curso de Licenciatura em teatro da UFC. Foi realizado um workshop de aprofundamento no *Rasaboxes*, visto que o coletivo já havia experimentado o exercício em disciplinas anteriores com o professor Tiago Fortes. Entre 18 e 25 de outubro de 2013 foram realizados experimentos cênicos onde pedi que cada um construísse seu próprio tabuleiro preenchendo-o com os seguintes elementos: uma música (reproduzida mecanicamente, cantada, escrita), um objeto, um texto (prosa ou poesia, criado ou existente), uma ação e quatro *rasas* a escolha (nomeando-as com seu nome sânscrito ou um sinônimo). Eles determinariam a disposição de cada coisa no tabuleiro e improvisariam sobre ele. Qualquer jogador poderia entrar e se relacionar com o que estava estabelecido.

³³ As infinitas traduções das *rasas* é problematizada sob outro viés em *Antarabox* - Caixa de espaços a partir do exercício de multiplicação e divisão dos espaços físicos do tabuleiro.

e outras conexões, criando experiências fragmentárias, heterogêneas e surpreendentes. Talvez isso se dê sempre que encararmos algo como um subjétil, pois a partir do momento em que algo é deslocado de seu senso habitual emergem seus componentes, suas articulações complexas.

Nesse lugar acredito que não faça mais sentido falar em tradução como busca por palavras equivalentes para um determinado termo (com sentido supostamente homogêneo), mas palavras-componentes do conceito, já que toda palavra surgida nesse horizonte trabalha sob a perspectiva da "articulação, corte e superposição" com o que já existe e é comum à experiência coletiva.

"é próprio do conceito tornar os componentes inseparáveis *nele*: distintos, heterogêneos e todavia não separáveis [...]" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 31. Grifo do autor). Ou seja, melancia pode ser componente de *sringara*/amor para um jogador, porém como "cada conceito remete a outros conceitos, não somente em sua história, mas em seu devir ou suas conexões presentes. Cada conceito tem componentes que podem ser por sua vez, tomados como conceitos [...]"(DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 31). Assim, para outro jogador melancia corresponderá a *adbhuta*/surpresa, pois a palavra melancia se tornou tão conceito quanto os conceitos *adbhuta* e *sringara*. Melancia pertence a uma zona de vizinhança entre os dois afetos.

Os desdobramentos da exploração rásica passam a ganhar uma dimensão criadora pessoal, mas não particular, já que as palavras-conceito guardam coerência sígnica entre aqueles que a testemunham, na medida que são corporificadas com mais clareza e identificadas por quem vê a improvisação. Melancia comporá perfeitamente minha corporificação em *sringara*/amor, mas também comporá corporificações em *adbhuta*/surpresa se melancia for componente/conceito de *adbhuta*/surpresa para outro jogador. O jogador afirma sua construção conceitual corporalmente e quanto mais apurada ela for, mais evocativa para os demais ela será. Ou seja, quanto mais precisa for a corporificação de uma *rasa*, mais claros estarão os componentes/conceitos em articulação tanto para o jogador quanto para seu parceiro de improvisos no tabuleiro ou para os jogadores fora do jogo.

Permaneço na dúvida sobre a qualidade das palavras. Se haveria boas e más palavras para o tabuleiro. Se algumas palavras, submetidas ao tabuleiro, suportariam a

repetição, o trabalho de corporificação e vocalização, permitindo a construção de um campo psicofísico complexo. Durante minhas experiências com os sinônimos percebi que alguns deles não se "encaixavam" no conceito da *rasa*, mas não sei ao certo se isso se deve às evocações sugeridas pela palavra ou pela minha compreensão psicofísica dela no dia em que a pus em jogo. Em todo caso não as retirei do tabuleiro, encarando-as a cada vez que faço a demonstração técnica.

2.1.1.2 Delimitar a palavra - operações de retirada:

O fato de algumas palavras não "funcionarem" em determinadas *rasas* indica que o exercício de tradução é infinito, que as correspondências são infinitas, mas têm limites.

"Um conceito está privado de sentido enquanto não concorda com outros conceitos, e não está associado a um problema que resolve ou contribui para resolver." (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 103). Não basta a criação de palavras-conceito ao infinito, seja por tradução ou correspondência, se elas colocarem a perder o contorno do conceito que intentam construir. Os mesmos Deleuze e Guattari (1996, p. 22) aconselham prudência na criação corpórea de conceitos³⁴ para que haja consistência nesses mesmos conceitos e para que eles, de fato, se liguem aos problemas que pretendem resolver.

No caso do *Rasaboxes*, o conceito-*rasa* não vem responder a um problema detectado na vida. Ele surge, e este é o ponto de vista que se propõe neste estudo, como funcionamento enlouquecido de um subjétil, seja da linguagem, do corpo ou do espaço. A partir do momento que ele para de fazer funcionar o enlouquecimento, ele já não serve para o que se propôs. Portanto é preciso atenção tanto às operações de acumulação quanto às de retirada das palavras para que a economia de componentes sirva aos propósitos do enlouquecimento do *Rasaboxes* e não para sua destruição.

³⁴ Nesse caso eles se referiam à construção de um corpo sem órgãos.

Parte dessa prudência se desenvolve por uma educação do instinto do jogador, um elemento externo a criação do conceito-*rasa*, mas que está diretamente ligado à produção de sensações para a realização de afetos no/pelo corpo. O instinto é o elemento que escolhe algumas dentre tantas sensações da produção intensiva do corpo, aquelas que dão melhor contorno ao conceito-*rasa* naquele dia de trabalho, aquelas que "mantém de pé sozinho" uma corporificação rásica, para usar as palavras de Deleuze e Guattari (1997, p. 214). O instinto bem treinado do jogador percebe quando as proliferações de sensações e palavras começam a tornar turvo o contorno daquilo que se deseja construir e rapidamente seleciona, retira e delimita o campo da sensação. As relações entre instinto e sensação são tratados mais longamente em *Angambox* - Caixa de corpos.

Outro modo de testar e desenvolver a prudência é através de processos de criação a partir do *Rasaboxes* que possam criar mecanismos eficientes e rigorosos de retirada de palavras para a delimitação dos conceitos-*rasas*, pois, ao responderem às exigências de uma criação artística, os jogadores se relacionam com uma demanda em comum que exige precisão na delimitação de opções e recortes do campo experimental, coisa que não é necessária na experimentação livre do tabuleiro.

2.1.2 Substantivo ou adjetivo?

As traduções mais utilizadas para as *rasas* são substantivos (amor, surpresa, riso, coragem, raiva, medo, nojo, tristeza). Na medida em que o exercício de tradução dessas palavras aconteceu nas pesquisas práticas, com a ajuda das listas de intensidades das *rasas*, surgiram problemas.

Uma percepção de que já não estava tratando da experiência do sabor, mas de sua nomeação mais adequada, me invadia. O mesmo percebo acontecer em sala de aula com aqueles que se interessam em investigar o tabuleiro. Eu devo sentir nojo ou fazer algo nojento?; Devo ser o riso ou fazer algo engraçado? - A questão da corporificação

passa necessariamente por uma nomeação³⁵. Chamo de nomeação o primeiro passo para experimentar o tabuleiro, e que é o momento de debate sobre os termos em sânscrito e a definição de traduções para eles. Nesse processo percebo nos jogadores uma impressão de que os afetos serão tratados de forma um tanto simplória para que se encaixem em categorias visando um certo trabalho. Essa impressão não é errada, pois, de fato, num primeiro momento, achar traduções para uma palavra desconhecida em sânscrito parece um exercício de simplificação e adequação para o português de uma realidade estrangeira complexa. Essa impressão não deve ser desprezada, pois no incômodo de estar simplificando uma realidade se pode investir na complexidade. Portanto é preciso assumir um caminho de complexidade crescente que envolva esforço mental, intelectual, imagético, mnemônico e corporal para a nomeação de cada box. Lidamos com um processo de nomeações complexo. O que movimenta a confusão em torno dos nomes dados aos estados psicofísicos? Seria possível atenuar ou desfazer tal confusão?

Antes de mais nada é importante afirmar a nomeação "rasaboxicamente". Cada *rasa* reúne sob um nome outros nomes, imagens, sensações, memórias em simultaneidade, portanto se trata de um acúmulo. Esses acúmulos traduzem, transcriam e multiplicam o nome, e quanto mais se deriva o nome, mais esse acúmulo se diferencia em si mesmo.

Sringara → *vanglória* - *êxtase* - *extático* - *arroubo* - *arrebatado* - *gozo* - *emocionar* - *embevecer* - *arrebatar* - *encantamento* - *fanático* - *devoto* - *zeloso* - *fervoroso* - *ardente* - *acalorado* - *entusiasmado* - *apaixonado* - *devotado* - *triumfante* - *jubilante* - *exultante* - *exultar* - *enaltecer* - *intoxicar* - *inebriar* - *inspirar* - *estimular* - *despertar* - *excitar* - *nachos* - *satisfeito* - *contente* - *gratificado* - *ambrosia* - *suculento* - *saboroso* - *iguaria* - *suntuoso* - *delicioso* - *gostoso* - *apetitoso* - *dar água na boca* - *atiçado* - *próspero* - *alegre* - *radiante* - *deleitoso* - *adorável* - *agradado* - *regozijar* - *entreter* - *divertir* -

³⁵ Em paralelo aos esforços de nomeação da matéria afetiva tratada no *Rasaboxes*, me deparo com os esforços de nomeação da matéria afetiva no trabalho do ator de modo geral. Muitas vezes é perceptível e mesmo verbalizado ao longo dos treinamento de ator, um movimento de recusa da nomeação da experiência motivada pela impressão de que, porque a linguagem não abarca todo o fenômeno psicofísico, essa não deve ser nomeada, apenas vivida, como se isso pudesse preservar a complexidade do vivido.

*ditoso - feliz - amigável - afável - solícito - amável - prazeroso - agradável - aprazível - divertido*³⁶.

A *rasa* é um acúmulo linguístico e corporal que repousa no espaço delimitado de um box. Porque o tabuleiro é um acúmulo de boxes, o *Rasaboxes* é um acúmulo de acúmulos linguísticos e corporais. Definir tais acúmulos pode ser reduzi-los, mas nomeá-los é chamá-los a coexistência. Essa coexistência só é percebida no *Rasaboxes* quando se dá a corporificação da *rasa*. Muitas vezes é preciso viver uma para perceber a outra. É comum, em sala de aula, o participante confundir *bibhasta*/nojo e *bhayanaka*/medo. As sensações físicas vividas antes do *Rasaboxes* muitas vezes não bastam para distinguir os dois afetos. Parece que a informação mental, aparentemente clara se confunde com o jogo e mistura as duas, como se uma fizesse parte da experiência que constitui a outra. Quando se experimenta a necessidade de distinguir medo de nojo no corpo, passa-se a perceber as pequenas diferenças que compõe cada um dos afetos também em seu âmbito linguístico. Temos a dimensão corpórea do pensamento em ação. Quando isso acontece os jogadores conseguem nomear melhor as experiências passadas. Percebem o quanto confundimos os dois afetos em nosso cotidiano - "eu tenho medo ou nojo de barata?" - causando a mistura das quantidades de energia e ritmos de cada uma, trazendo para o espaço essa confusão. Por diferenciação é possível sentir e ver a confusão e inventar sobre ela diretamente. *Sringara*/amor e *shanta*/paz³⁷, *bhayanaka*/medo e *karuna*/tristeza, *raudra*/raiva e *vira*/coragem são alguns encontros que também expõem confusão corporal advinda de uma certa ideia que se atribui a cada uma dessas palavras e que se materializa no espaço com ritmos ambíguos.

Aqui temos outro bom exercício de prudência para com a acumulação de palavras. Quando precisamos distinguir medo de nojo corporalmente, nos deparamos com palavras-conceito de um misturados ao campo conceitual do outro, criando um ruído no ritmo da sensação de ambos. Tanto a nomeação quanto a corporificação

³⁶ Ver Caixa de recordações, p. 168 - 172.

³⁷ A aproximação entre paz e amor se deu pela observação da utilização ativa da paz nos treinamentos com o Coletivo Escambau.

colaboram para fazer escolhas, retirar palavras, reposicioná-las em seus campos conceituais.

A questão esteve presente ao longo dos quatro meses de pesquisa prática individual, onde lidava com sinônimos aparentemente iguais entre si. Era pelo percurso e pela repetição do percurso que eu reunia em mim as palavras adequadas, as pequenas diferenças perceptivas que compunham uma corporeidade para "temeroso" e "apreensivo" (em *bhayanaka*/medo) ou "asco" e "repulsa" (em *bibhasta*/nojo). Era preciso viver as palavras como diferenças, apesar do senso comum apontar para a igualdade, e a melhor forma de fazer isso era vivendo a linguagem no corpo.

Tanto em sala de aula quanto na experimentação individual, o que se poderia chamar de conhecimento da *rasa* se fazia pelo tatear, pela comparação e pelo acúmulo de sensações que formam uma gramática. Não uma gramática normativa, mas um compêndio de sensações, "uma memória do corpo" (ZUMTHOR, 2007, p. 79), que se atualiza no jogo. É portanto impossível falar de palavra sem falar também de corpo. A linguagem necessariamente se faz corpo e o corpo se faz linguagem no *Rasaboxes*. Mas quais são as características dessa linguagem tão atravessada e atravessante?

Roland Barthes (2003, p. 18 - 19) desenvolve no livro *O Neutro*, a figura da linguística de mesmo nome.

A) Defino o Neutro como aquilo que burla o paradigma, chamo de Neutro tudo o que burla o paradigma. Pois não defino uma palavra; dou nome a uma coisa: reúno sob um nome, que aqui é o Neutro.

Paradigma é o quê? É a oposição de dois termos virtuais dos quais atualizo um, para falar, para produzir sentido.

O Neutro portanto não é uma coisa, mas uma atitude diante do paradigma. É uma categoria "que permeia a língua, o discurso, o gesto, o ato, o corpo etc." (BARTHES, 2003, p. 19) e que assenta sua força não na afirmação de um ou outro termo para a criação de sentido, mas na abertura de um caminho entre os termos. "gênero nem masculino nem feminino, e verbos (latim) nem ativos nem passivos, ou ação sem objeto [...]"(BARTHES, 2003, p. 19). Aquele não toma partido, a "flor neutra" que contém os dois órgãos sexuais, "abelhas operárias" assexuadas, corpos

eletricamente neutros, "sais neutros". (ver BARTHES, 2003, p. 19). Todos são figuras do Neutro.

Ao recusar atualizar um ou outro termo virtual, o Neutro recusa produzir sentido. É por isso que Barthes faz a ressalva: 'não defino uma palavra; dou nome a uma coisa: reúno sob um nome'. Ao definir algo se faz necessariamente uma escolha de termos que produzem um sentido. Se Barthes definisse o Neutro estaria lhe atribuindo qualidades, predicativos que lhe confeririam sentido e o situariam num quadro conceitual específico. A tentativa de Barthes, no entanto é reunir sob um nome tudo aquilo que faz funcionar campos de termos ambivalentes ou sem valência para suspender o sentido e dar passagem às forças intensivas desses mesmos termos virtuais e de todos os outros termos que não eram cogitados porque não realizavam oposição. Temos portanto uma luta do Neutro com a predicação:

"[...] B) Cerne dessa ambivalência: o predicado, a relação entre o Neutro e o predicado → o Neutro queria uma língua sem predicação, em que os temas, os 'sujeitos' não fossem fichados (postos em fichas e pregados) por um predicado (um adjetivo); mas, por outro lado, para abolir o paradigma sujeito / predicado, ela recorre a uma entidade gramatical espúria, o adjetivo substantivado: espécie de categoria cuja forma mesma resiste à predicação: difícil 'fichar' o úmido a não ser com a umidade → o Neutro alimenta-se de uma forma (desde que possível) impredicável; em suma o Neutro seria isso: o impredicável.

Por isso, estenderemos o objeto 'adjetivo', eventualmente, a substantivos, desde que concebidos pelo locutor como espécies de qualidades absolutas, impredicáveis [...]" (BARTHES, 2003, p. 113)

A linguagem, para Barthes, sofre do mal do paradigma sujeito/predicado e para abolir tal paradigma o Neutro inverte os papéis e atribui ao predicado caráter de sujeito - o adjetivo substantivado. Uma vez substantivado, o adjetivo ganha vida própria e um campo intensivo onde faz circular suas forças - 'o úmido', no exemplo acima, não está a espera de predicados, pois ela já tem dentro de seu campo virtual todas as possibilidades que a palavra umidade oferece. Acredito que aqui Barthes põe em funcionamento uma operação de enlouquecimento da linguagem, não pela desconstrução dos sentidos semânticos das palavras em si, mas pela desvinculação de uma palavra com outra. Pensar num sujeito sem predicado é um desejo que o Neutro não consegue realizar, porém ele dribla tal relação invertendo-a e inventando o adjetivo substantivado,

liberando o sujeito de ser 'fichado' em alguma categoria ou qualidade e elevando o predicado a partícula autônoma. Barthes (2003 p. 112.) realiza ainda outra operação de desconstrução de sentido na língua:

[...] na tradição filosófica grega, o adjetivo se une ao Neutro (ao artigo: *tò*) [em grego, *tò* é artigo do gênero neutro] para visar o ser; frequente em Heráclito: o seco, o úmido etc., retomado constantemente nas línguas românicas (com artigo): o verdadeiro, o belo etc. [...] Em suma, quando quer exprimir o Neutro da substância, a língua (com artigo) não encontra o substantivo, mas o adjetivo, e ela o desadjetiva com um artigo neutro: ela combate o adjetivo com o substantivo (criado pelo artigo), e o substantivo (o que segue o artigo), com o adjetivo.

Pela adição do artigo, tanto antes do substantivo quanto do adjetivo, o Neutro consegue driblar o paradigma da predicação produzindo o mesmo efeito visto no exemplo acima, e mais, dá, tanto a um quanto a outro, um caráter intensivo - o seco, o úmido, o verdadeiro, o belo - onde tudo que compõe cada um desses conceitos pode circular livremente. As palavras não estão mais subjulgadas a relações de predicação. Elas ganham peso de conceito, com "articulação, corte e superposição" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 27) de componentes.

Voltando ao *Rasaboxes* e à confusão que envolve a nomeação dos boxes. Barthes, ao negar o paradigma e a produção de sentidos, abarca todos os termos que antes deveriam ser postos em oposição e os faz funcionar sem submissão ou oposição. O acúmulo de palavras que o exercício de tradução das *rasas* produz não deve, segundo a lógica do Neutro, ser interrompido para a escolha e fixação de algumas palavras. Toda tradução deve ser precária, temporária, provisória para fazer jus ao campo de intensidades ao qual ela se refere. Portanto todas as palavras que surgirem, sendo elas substantivos ou adjetivos, são partes componentes do trabalho de corporificar *rasa*. Nojo e nojento, amor e amoroso, raiva e raivoso seriam modalidades de trabalho com características singulares e que evidenciam aspectos diferentes de *bibhasta*, *sringara*, e *raudra* respectivamente. Nesse sentido o *Rasaboxes* é uma máquina de Neutro, pois tem a capacidade de produzir palavras ao infinito sem atribuir-lhes oposição, e sim coexistência no/pelo corpo do jogador que se depara com essa multiplicidade a cada dia de trabalho.

O *Rasaboxes* também é máquina de Neutro porque a realização do jogo não trata sobre a predicação da ação do jogador, já que a ação é consequência da instauração de um estado psicofísico complexo, mas sim dessa instaurar a cada box de uma nova instância corporal, sempre diferente. Em outros termos: o que está em jogo não é definir se a ação realizada pelo jogador é nojenta, é convidar o jogador a corporificar o nojo, o nojento, o abominável, o asqueroso, o desdém, o desprezo e tudo o mais que ele conseguir produzir num dia de trabalho. Portanto não há oposição entre substantivos e adjetivos no *Rasaboxes* e sim coexistência e modalidades de trabalho que evocarão por sua vez, outras palavras com força de Neutro.

Porque o Neutro é uma vontade, "é uma atividade ardente, candente." (BARTHES, 2003, p. 19), ele é um movimento artificial de dobramento da linguagem, portanto um exercício ativo de negação da formação de sentidos. Ele é ao mesmo tempo operação de acúmulo e retirada de palavras no conceito-*rasa*. Ele fornece a prudência necessária à acumulação de palavras porque nem tudo pode caber em coexistência na *rasa* e o jogador pressente isso. Algumas palavras necessariamente cairiam em oposição a outras e demandariam uma escolha definindo de sentido geral da *rasa*. Para manter o funcionamento Neutro de uma *rasa*, certas palavras precisam ser necessariamente excluídas.

O Neutro realiza uma operação anti-dramática, já que o drama se constrói no conflito, no empate de ações e desejos dos personagens. Mesmo a ideia de representar um personagem como o movimento de descobrir as qualidades de uma personagem, já não fariam sentido. A lógica do Neutro, ao recusar a predicação, lança o ator no desafio de construir ações surgidas da coexistência de tensões³⁸ e forças das mais diversas, e não mais de ações surgidas das oposições psicológicas ficcionais demandada por um papel. O mesmo se poderia dizer de uma encenação. Os elementos que a compõem passam a trabalhar como forças para a instauração de uma sucessão de eventos que não tem por compromisso contar uma história, mas convidar o espectador à uma sequência de atmosferas.

³⁸ Em *Angambox* - Caixa de corpos, a palavra tensão surge novamente no contexto do trabalho do ator nos estudos de Guillermo Cacace, diretor e professor de Teatro na Argentina.

Acredito por fim que, em parte, a confusão entre nomeações e corporificações das *rasas* se dê pela forma de enunciar os objetivos do *Rasaboxes*: "Normalmente começamos com posturas que incorporam cada rasa no seu extremo. O mais importante é que a rasa seja plenamente fisicalizada, da cabeça ao dedo do pé, todo o corpo engajado na sua expressão." (MINNICK; COLE, 2011, p. 11). O que é incorporar a *rasa* no seu extremo? Extremo para quem, em relação ao quê? E qual é a medida do pleno engajamento do corpo?

O jogador precisa lidar com essa questão ao longo de todo o seu trabalho no tabuleiro. Ele precisa criar parâmetros para esse engajamento, porque normalmente as palavras no tabuleiro remetem à predicções, à qualidades da ação. As predicções acontecem naturalmente na vida, pois no cotidiano os afetos estão misturados, mas no *Rasaboxes* a tentativa é de despredicar. O desejo de despredicar, assim como o desejo de Neutro evocado por Barthes é uma busca delicada, mas violenta do entre das coisas. Por ser busca nunca tem fim, nunca é saciada e se multiplica em diferenças como visto acima. A despredicação poderia ser lida como uma tentativa de purificar as *rasas* para chegar ao seu suposto centro, à sua verdadeira expressão no espaço, sua essência. Pela própria natureza exploratória do *Rasaboxes* e por compreender que o Neutro não é definição de nada e sim busca do entre, sabemos que essa leitura não é possível, porém existe uma exceção que merece ser vista de perto. Essa exceção é *shanta*.

2.1.3 *Shanta e a lógica do Neutro*

"É uma *rasa* de limpeza, sem expressão, ou formas espalhafatosas, o que acabou tornando a paz o contrário das outras *rasas*. Enquanto se busca o 100% em todas as caixas, a paz é o 0% e isso é o seu 100%. Mas o que é o 100% de uma *rasa*?"³⁹ Essa suposta tautologia - 0% e 100% ao mesmo tempo - aponta uma operação dupla típica do discurso místico de remoção do adjetivo, que Barthes (2003, p. 125 - 126) nomeia por

³⁹ Trecho da carta de Bruna Pessoa (Coletivo Escambau) em 11 de outubro de 2013 em Caixa de recordações, p. 194. A pergunta "mas o que é o 100% de uma *rasa*?" é pertinente e será analisado por outro viés em *Angambox* - Caixa de corpos.

1. Método afirmativo, ou *catáfase*: [afirmação] de polinímia: nomes divinos, numerosos e volumosos: Deus considerado como causa universal [...];
2. depois, método negativo ou *apófase*: anonímia: método breve: contenta-se em visar à essência divina negando, dela, sucessivamente, os nomes mais distantes e depois os mais próximos; ultrapassa então o plano da causalidade.

Existe portanto um movimento de inundação de palavras que tenta dar conta da amplitude dos atributos e ações divinas e, ao mesmo tempo um movimento de retirada sucessiva de tudo que ligue o divino às predicções mundanas. Esses movimentos são claramente transplantados para o tabuleiro e criam a percepção corporal tautológica citada acima.

a) na Índia, via seguida por Sankara [filósofo hindu] e sua escola. O Ser Universal definido de maneira negativa: *neti... neti...*: não é nem isso nem aquilo (\neq de coisa visível) [...].

b) O Tao é incognoscível porque, se o conhecêssemos, cairíamos no domínio do relativo, e ele perderia seu caráter de absoluto. → 'Nada se pode dizer a seu respeito porque, se algo fosse dito, ele se tornaria sujeito à afirmação e à negação.' Como se sabe, Tao não é uma religião (é mais uma magia e/ou uma ética): sem Deus. → O 'sem-Deus' do Tao e o 'Deus' da mística (sobretudo negativa) confundem-se na via da apófase, da rejeição à predicação [...]. (BARTHES, 2003, p. 126. Grifos do autor).

A partir da citação, Barthes fornece uma pista para compreender a problemática corporal da paz através de sua característica linguístico discursiva. A paz, assim como o Tao, não poderia ser conhecida, pois se o for, estará ao nível do sujeito, caindo no domínio da predicação e perdendo seu caráter absoluto. *Shanta* até produz traduções - paz, graça, equilíbrio - e nenhuma delas tem o caráter predicativo, o que afirma sua força de Neutro, porém ela inspira um ritmo que é, não a efetiva investigação de um ritmo rásico, mas a tentativa de excluir ou incluir todos os demais ritmos do tabuleiro na tentativa de conhecer algo de sua natureza. A busca em *shanta* não é pela corporificação de um ritmo/afeto no corpo, é a busca pela compreensão do que comanda os mecanismos de corporificação de qualquer *rasa*. O que se busca portanto é a síntese de todo corpo e de toda palavra.

A ideia da palavra síntese, palavra que contenha todas as palavras ou melhor, *rasa* que contenha todas as *rasas*, produz o fenômeno interessante da ausência de palavra no box do centro. Se *shanta* contem todas as demais *rasas* então se intui que ela teria que transbordar de palavras das mais diversas, mas o que se percebe é que, por ser tão abundante *shanta* se reduz ao nada. José Gil (HAMSA - UPANISHAD, 16-20 *apud* 1997, p. 99-100. Grifos do autor) percebe o mesmo fenômeno na recitação de mantras na cultura iogui.

Podemos assim realizar o som / repetindo o mantra dez milhões de vezes, / o Som manifesta-se então das dez maneiras que se seguem: primeiro som 'cin', / depois, em segundo lugar 'cinicini'; / a terceira sonoridade é a de sino; / a quarta a de uma concha; / a quinta a de uma corda; / a sexta a de um címbalo; / a sétima a de uma flauta; / a oitava a de um tambor; / a nona a de um grande tambor; / por fim, a décima, a de um trovão. / É preciso negligenciar / as nove primeiras sonoridades / e concentrar a atenção / sobre a décima que é a do trovão. / À primeira sonoridade / o corpo do adepto soa *cin - cin*, / à segunda isso desaparece; / à terceira o lótus do coração está trespassado; / à quarta a cabeça treme, / à quinta cresce água na boca, / à sexta bebe-se ambrosia, / à sétima vê-se o mistério, / à oitava ouve-se a palavra, / à nona o corpo torna-se invisível / e abre-se o olho divino sem mancha / transforma-se em *brahman* na décima / realizando a união da Alma e do *brahman*.

A recitação passa por diversas etapas, produzindo inúmeras sensações, porém elas devem ser negligenciadas em nome da última etapa que contem todas as demais. O processo se repete e se depura, gerando uma síntese que contem e ao mesmo tempo não contem, todas as etapas do processo. O mantra é ao mesmo tempo "a realidade simbolizada e o signo simbolizante". (GIL, 1997, p. 99). Ou seja, diz simbolicamente de uma realidade e é ao mesmo tempo aquilo que deve ser simbolizado. Ele é toda a realidade e os símbolos advindos dela. É metáfora e metonímia da realidade ao mesmo tempo. A depuração do mantra se reduz num fonema - *OM* - que é vazio e contem todo o sentido. "O que é o sentido do Todo? É o Nada, o Vazio [...]" (GIL, 1997, p. 99).

O vazio semântico da *rasa* central é antes o Vazio simbólico da busca do sentido do Todo. Mas se o *Rasaboxes* tem em seu centro o Vazio que reúne o Todo, então ele pode ser reduzido a esse centro e a essa busca, como no mantra? Se o objetivo do *Rasaboxes* fosse corporificar o Todo, a resposta seria sim, porém "o mais importante é que a *rasa* seja plenamente fisicalizada, da cabeça ao dedo do pé, todo o corpo engajado na sua expressão." (COLE; MINNICK, 2011, p. 11). Ou seja, o objetivo do *Rasaboxes*

não é corporificar o Todo, mas sim engajar o corpo todo e buscar fisicalizar cada uma das *rasas*, inclusive e contraditoriamente, a *rasa* da paz. Desse modo a resposta é não.

Já que *shanta* ocupa um lugar simbólico inabitual no tabuleiro, lugar de emanção do Todo que é Nada em meio a lugares de engajamento físico expressivo, quis testar sua porção expressiva. Junto ao Coletivo Escambau, realizei uma série de experimentos em relação a *shanta*. Um deles foi a fabricação de uma cartolina que ocupasse o box até então vazio.

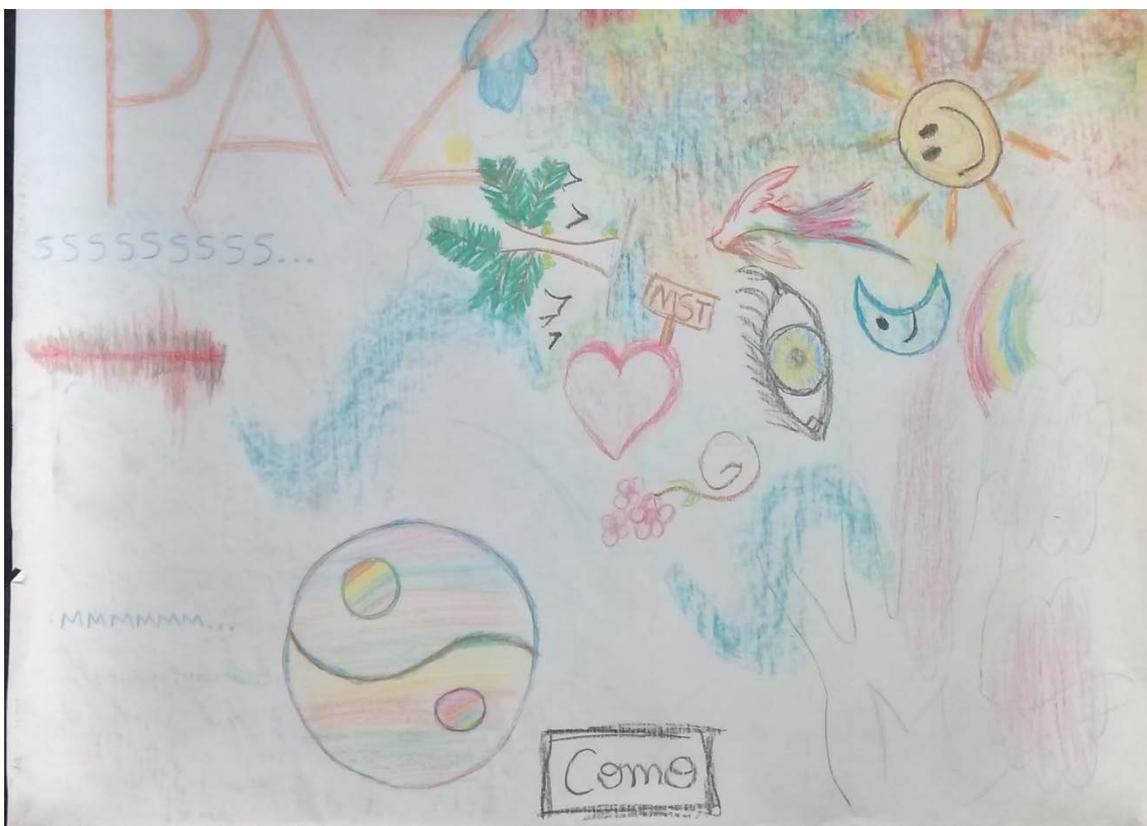


Figura 4 - Cartolina realizada em 13 de setembro de 2013 pelos integrantes do Coletivo Escambau na sala 19 localizada no Campus Carapinima do ICA- UFC. Foto: acervo pessoal.

O resultado mostra uma variedade de referências ligadas à natureza (sol, lua, árvore com pássaros, flores) e à simbologia esotérica oriental, como o símbolo do yin / yang, o olho que tudo vê e a prolongação mântica do S e do M. Restaram ainda provocações políticas como um coração loteado com uma placa do MST e a palavra "Como", sugerindo uma pergunta mais do que uma afirmação.

A produção imagética nessa cartolina é tão profícua quanto nas demais produzidas pelo grupo. Isso me diz que o exercício de aproximar referências no momento de construção da cartolina também se aplica a *shanta*. Ela também pode derivar, pelo menos no papel. É preciso povoar o espaço imagético, corporal e espacial de *shanta* para experimentar a força do Neutro sem decair na predicação máxima de sintetizar tudo o que acontece no tabuleiro.

[...] suprimir os adjetivos da língua é assepsiar até a destruição, é fúnebre [...]. Não esterilizar a língua, mas saboreá-la, lustrá-la levemente ou até escová-la, mas não a 'purificar'. [...]. Talvez o Neutro seja isso: aceitar o predicado como um simples momento: um tempo. (BARTHES, 2003, p. 128).

2.1.4 Terminologia:

Já que as traduções das *rasas* sânscritas estão sendo postas a prova, porque não pensar também sobre as palavras afeto/estado/sentimento/emoção como modos de se referir e pensar o *Rasaboxes*?

2.1.4.1 Afeto, estado, sentimento, emoção → sabor

Sabor não é o único termo que reúne a complexidade do que é *rasa*. Conceitualmente o tabuleiro é chamado de muitas formas e aquilo que é produzido e movimentado pelo jogador também. Em sala de aula os termos se multiplicam, mas talvez não produzam esclarecimento sobre o que o jogador manipula em cada box. Mas será que todos os termos querem dizer da mesma coisa? Será que essa coisa, que se compõe de multiplicidades intensivas, suporta tantas terminologias?

2.1.4.1.1 Sentimento e emoção

Schechner (2012b, p. 147) baseia-se na presunção de que as emoções são socialmente construídas, ao passo que os sentimentos são experimentados individualmente. Já Almir Ribeiro (1999, p. 64), ator e estudioso do *Kathakali*, esclarece que o amor é uma emoção, *Sringara* é o sentimento. As emoções que existem nos atores se desenvolvem em sentimento no espectador. O sentimento é diferente das emoções normais, ele é genérico e desinteressado, enquanto a emoção é individual e imediatamente pessoal.

Já o dicionário diz:

"EMOÇÃO s.f. (fr. *émotion*). **1.** Ato ou efeito de mover (moralmente). **2.** Abalo moral; comoção. **3.** Reação transitória, de grande intensidade, em geral produzida por uma situação ou estímulo do meio ambiente. **4.** Alteração súbita ou agitação passageira, causada por um sentimento de medo, de surpresa, etc.

SENTIMENTO s.m. (lat. tard. *sentimentum*). **1.** Ato ou efeito de sentir(-se). **2.** Aptidão para sentir; sensibilidade. **3.** Emoção, afeto, afeição. **4.** Estado afetivo complexo e duradouro, ligado a certas emoções ou representações." (Larousse Cultural, 1992, p. 397 e 1025, respectivamente)

Não há qualquer referência aqui sobre aspectos individuais ou sociais das duas palavras, mas sim sobre um caráter temporal - súbito ou duradouro. A emoção está ligada a uma 'alteração súbita' promovida por um 'estímulo do meio ambiente'. É algo posto em ação. *Émotion*: e + motion/ em ação = em movimento; enquanto que o sentimento está ligado ao sentir prolongado provocado por emoções. Mover e sentir. Porque movo, sou afetado e afeto, sinto ao longo do tempo e de forma complexa até o próximo movimento. Porque sinto, me lanço na aventura de sentir mais e movo, movendo o outro. Mover-se no sentir e senti-se no mover é um dos grande desafio do *Rasaboxes*. Dar conta dos movimentos dos afetos e afetar os movimentos. Afeto e espaço em diálogo e retroalimentação. Tanto um quanto outro circulam num mesmo nível de afetação e atravessamento.

Emoção e sentimento, em seus usos cotidianos, não servem ao *Rasaboxes*, pois terminam por lançá-lo também na cotidianidade, o que não torna mais fácil sua compreensão e experimentação. Porém, estrangeirizar emoção e sentimento (em duplo sentido: tanto estrangeirizar as palavras, quanto estrangeirizar a relação com elas) é devolver a estranheza necessária às operações artísticas com essas palavras e lançá-las na esfera do Neutro, ou seja, no embate de forças que recusam o sentido. Estrangeirizar,

estranhar, todas as palavras do *Rasaboxes* é parte de seu enlouquecimento. E como dito no começo desse box:

[...] aquilo que não se deixa repetir, aquilo que se distingue tanto da forma quanto do sentido e da representação, também desafia a tradução. Nunca será transportado para outra língua. A menos que seja importado intato, tal qual um corpo estranho." (DERRIDA, 1998, p.29).

As palavras devem se manter no jogador como questão, forçando a diferenciação, desafiando a tradução e instaurando a poesia no pensamento. "Todo sentimento forte provoca em nós a ideia do vazio. E a linguagem clara que impede esse vazio impede também que a poesia apareça no pensamento" (ARTAUD, 1999, p. 79). Artaud usa aqui a palavra sentimento, porém não um ordinário, e sim um 'sentimento forte' para mostrar aquilo que pode romper com a lógica da linguagem clara, instaurar um vazio e abrir espaço para as intensidades que tornam o campo da poesia possível. Aqui a palavra sentimento tem a força de uma bomba que abre espaço entre as relações bem estabelecidas do sentido gramatical. Mais que palavras precisas, é de bombas que precisamos para implodir ideias claras e mortas.

2.1.4.1.2 Afeto e afecto

Artaud usa também a palavra afeto como bomba, porém como uma bomba de precisão, "que nos remete à questão da eficácia." (QUILICI, 2004, p. 138). O afeto, como matéria orgânica, plástica e passível de manipulação por parte do ator / atleta, "não designa apenas a qualidade de uma experiência, mas um poder, o 'poder de afetar', uma força que atua no e através do ator e depois em relação ao espectador." (QUILICI, 2004, p. 138). A palavra afeto surge bem antes na obra de Spinoza (aqui vista por Deleuze) e nomeia os modos de pensamento não representativos.

O que isso quer dizer? Tomem ao acaso o que qualquer um chama de afeto ou *sentimento*, uma esperança por exemplo, uma angústia, um amor, isto não é representativo. Certamente há uma ideia da coisa amada, há uma ideia de algo que é esperado, mas a esperança enquanto tal ou o amor enquanto tal não representam nada, estritamente nada. Todo modo de pensamento enquanto não representativo será chamado de afeto. (DELEUZE, 1978, p. 2. Grifo nosso).

Deleuze também se utiliza da palavra sentimento, porém para falar de algo diferente, algo que se contrapõe à ideia e que não tem representação. O afeto não é algo particular do indivíduo, é algo que percorre a vida e suas variações no indivíduo e correspondem à potência de existir desse indivíduo. Assim como para Artaud, via Quilici, os afetos para Spinoza também afetam, porém quando estão associados às ideias, ganham o nome de ideias-afecções. Uma afecção "é o estado de um corpo considerado como sofrendo a ação de um outro corpo." (DELEUZE, 1978, p. 6) e se misturando com ele. Uma ideia-afecção é a materialização, no mundo da representação, da afetação de um corpo sobre outro. Para Spinoza, segundo Deleuze, a ideia-afecção era uma ideia inadequada pois, não ajuda os corpos afetados a saberem da natureza dos corpos afetantes. Segundo a Teoria do Afetos apenas os corpos afetados sofrem mudanças a partir dos encontros - alegres ou tristes. Um encontro alegre aumenta a potência de existir do indivíduo enquanto o encontro triste diminui tal potência.

O conceito do afeto como modo não representativo do pensamento, portanto um pensamento em tensão permanente com sua captura no mundo representacional é bastante instigante para pensar modos de manter, em arte, os afetos nessa tensão que também é linguística. Afinal nomear um afeto que sabemos, não é da ordem da representação é um desafio à manutenção da própria força do afeto enquanto modo de pensamento. Em alguma medida manter o afeto em tensão de nomeação é fazer o exercício da recusa de sentido que nos propõe o Neutro. Ou seja, ao não fornecer um nome definitivo para o termo sânscrito no tabuleiro, coloco o termo em flutuação no pensamento e na ação, podendo ser num momento, e por algumas afecções, nomeado de um jeito; e num outro momento, e sob outras afecções, nomeado de outro. A mesma tensão se daria no nível da criação da ações.⁴⁰

O afeto spinoziano não foi criado no contexto da discussão estética, porém Deleuze e Guattari (1997, p. 216 - 217), o fizeram ao cunhar palavras para 'afecto':

Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos com sensações. Pintamos, esculpimos, compomos, escrevemos sensações. As sensações, como perceptos, não são percepções que remeteriam a um objeto (referência): se se assemelham a algo, é uma semelhança produzida por seus próprios meios, e o sorriso sobre a tela é somente feito de cores, de traços, de sombra e de luz. Se a semelhança pode impregnar a obra de arte, é porque a sensação só remete a seu material: ela é o percepto ou o afecto do material mesmo, o sorriso de

⁴⁰ É em *Angambox* - Caixa de corpos que analiso a Teoria dos Afetos na esfera da criação corporal no tabuleiro.

óleo, o gesto de terra cozida, o élan de metal, o acorçado da pedra romana e o elevado da pedra gótica [...]. A sensação não se realiza no material sem que o material entre inteiramente na sensação, no percepto e no afecto. Toda a matéria se torna expressiva. É o afecto que é metálico, cristalino, pétreo, etc., e a sensação não é colorida, ela é colorante, como diz Cézanne.

Aqui os autores atribuem a ligação entre a matéria, onde a obra se dá ou se desenvolve, com as sensações. Se cria pela sensação e com a sensação. Aplicando esse pensamento ao trabalho do ator, enquanto jogador de *Rasaboxes*, temos o corpo como matéria onde se dá e se desenvolve a sensação. O artista procura "arrancar o percepto das percepções do objeto e dos estados de um sujeito percipiente, arrancar o afecto das afecções, como passagens de um estado a um outro." (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 217). O artista procura arrancar dos objetos e de si mesmo sensações que "excedem qualquer vivido." (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 213). 'Afectos' e 'perceptos' são as forças intensivas guardadas nos sentimentos / afecções (no sentido spinoziano) e percepções respectivamente. São elementos ahistóricos, não-representativos, não-figurativos que compõem intensivamente todas as coisas.⁴¹

O pintor, o escultor, o músico, lidam com a matéria fora de seus corpos e conferem expressividade a essa mesma matéria se tornando ela e deixando que ela os torne outra coisa. Essa é a dupla operação da sensação: "Em última análise, é o mesmo corpo que dá e recebe a sensação, que é tanto objeto quanto sujeito. Eu como espectador só experimento a sensação entrando no quadro, tendo acesso à unidade daquele que sente e do que é sentido." (DELEUZE, 2007, p. 42). Esse movimento nas artes visuais e na música marcam, moldam a matéria que fica no tempo, emanando os 'affectos' daquelas produções.

Já o ator tem como matéria suas paixões, localizadas no corpo. O domínio das paixões permite ao ator sentir e ser sentido pelas paixões, moldar e ser moldado por elas, alçando seu corpo à condição de 'percepto' infinito que emana 'affectos' efêmeros. Digo que o 'percepto' é infinito porque o jogo de atravessamentos do corpo para o corpo não têm fim. Digo que os 'affectos' são efêmeros porque se materializam nos gestos e esses não ficam no tempo, duram no momento de sua produção e depois se transformam em outros 'affectos'.

⁴¹ 'Affectos' e 'perceptos' não são as essências dos sentimentos / afecções e das percepções. São seus componentes intensivos, são forças que estão ligadas aos materiais, às linhas de fuga dos sentidos, aos espaços não-euclidianos. Tais forças estão normalmente capturadas pelos componentes ou forças extensivas que estão ligadas ao sujeito, ao vivido ou ao organismo.

Talvez a multiplicação de nomes possíveis para designar com que o ator lida, quando trabalha o *Rasaboxes* reside no fato dele se relacionar não com a tela ou o mármore como 'perceptos', mas com o próprio 'afecto' como matéria plástica. Ou seja, a matéria com a qual o jogador lida - o corpo - é, em si plástica e evoca tantos nomes quantas forem as experiências.

"Saber que uma paixão é matéria, que ela está sujeita às flutuações plásticas da matéria, dá sobre as paixões um domínio que amplia nossa soberania." (ARTAUD, 1999, p. 154). O *Rasaboxes* permite ao ator perceber a materialidade e plasticidade das paixões ao se aproximar delas como forças intensivas que não têm necessariamente correspondência ou semelhança com nada que já tenha sido vivido ou experimentado pelo jogador antes de sua entrada no tabuleiro e por isso abre a expressividade para campos imprevisíveis. Além disso, lhe dá a oportunidade de testar sua capacidade de produzir 'afectos' a partir das manipulações precisas do/no/pelo corpo. As *rasas* moldam o corpo e são moldadas por ele. As palavras nomeiam o corpo e são nomeadas por ele.

2.1.4.1.3 Estado, estado emocional e estado psicofísico

Na tradição da máscara e do palhaço usa-se frequentemente a palavra estado / estado emocional / estado psicofísico para nomear a qualidade da ação do ator em cena. "No exercício da máscara do palhaço, a emoção é um aspecto físico, exterior. É preciso que o ator seja ao mesmo tempo côncavo e convexo, e simultaneamente, capaz de ao perceber uma interioridade dar-lhe imediatamente uma forma." (ACHCAR, 2007, p. 111). O estado portanto seria tanto a percepção quanto a execução de uma emoção no espaço. E aqui a palavra emoção como algo que move ou faz mover se aplica mais uma vez. Tudo que se move possui um ritmo próprio, característico. É trabalho do ator / palhaço perceber a emoção enquanto 'aspecto físico', com uma marca rítmica própria, e realizá-la o mais precisamente possível no espaço. O estado seria a emoção traduzida ritmicamente no corpo e no espaço.

Cabe ao artista do corpo (atores-palhaços, performer ou simplesmente atores) afinar duplamente sua percepção, apurando a dimensão afetiva e se dedicando a construir tal dimensão de modo preciso externamente. Nesse sentido acredito que além de um atleta afetivo, o artista do corpo deva ser um atleta dos espaços, da construção dos espaços. Essa dupla natureza do estado aproxima-se do conceito de *rasa* apontado

aqui. A *rasa* enquanto sabor acontece por percepção corporal visceral e nas velocidades de mudança e estabelecimento de relações improvisadas com o outro e no/com o espaço. A *rasa* inspira ritmos e os boxes exigem que esses ritmos se plasmem no espaço.

O jogo do Rasaboxes serve perfeitamente às exigências do jogo do palhaço [e também do ator, do performer, etc.]. Primeiramente por privilegiar o aspecto físico, corporal e sonoro, nas expressões do estado de emoção. Depois, por possibilitar ao jogador a experiência de mudar de um estado de emoção para outro, sem ser obrigado a construir um movimento de transição para essa mudança, apenas usufruindo da transformação imediata da ação propriamente. Quando o palhaço joga a criação de uma situação ou um número, mudando de uma *rasa* para outra, o jogo do Rasaboxes oferece a ele a oportunidade de existir apenas por agir. Isto é, reforça a ação como uma condição para a sua existência. Esse funcionamento de jogo é muito próximo àquele que regula o jogo da máscara, sendo que aqui, as regras estão totalmente visíveis enquadradas em nove boxes desenhados no chão. (ACHCAR, 2007, p. 156).

'o jogo do Rasaboxes oferece a ele a oportunidade de existir apenas por agir.' Agir se torna a medida da existência no tabuleiro e isso lança o jogador para uma esfera onde ele é aquilo que ele faz. Essa é antes de tudo a dimensão ontológica do ator, já que o ator é aquele que, antes de mais nada atua, age. É também a dimensão do teatro de base performática que constrói pela ação seu existir. (FÉRAL, 2008).

'as regras estão totalmente visíveis enquadradas em nove boxes desenhados no chão.' Aqui reside a dimensão enlouquecida do tabuleiro original criado por Schechner, onde os elementos que compõem o tabuleiro e o jogo estão visíveis. Essa visibilidade torna todos os aspectos do *Rasaboxes* passíveis de enlouquecimento, inclusive as terminologias utilizadas para falar e pensar ele.

Acredito que as discussões terminológicas não sejam meras preocupações semânticas e sim uma busca permanente por palavras que operem o enlouquecimento e que potencializem a experiência de fazer, ministrar e pensar o *Rasaboxes* e o treinamento de ator. Palavras que possam dar conta provisoriamente e em determinadas circunstâncias, da complexidade que é o pensar e fazer arte.

2.1.5 Escrever sobre o Rasaboxes no Rasaboxes

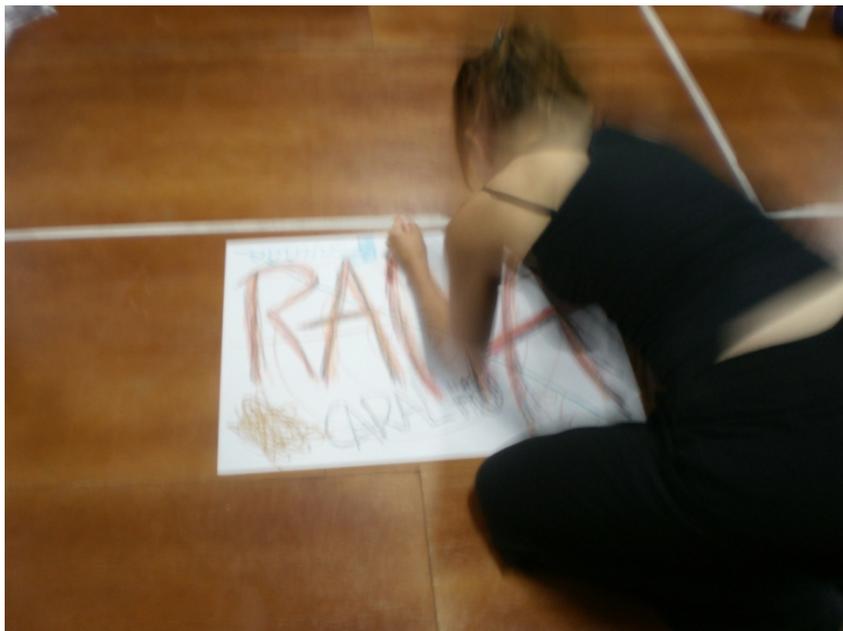


Figura 5 - Foto tirada no primeiro dia de trabalho com o Coletivo Escambau (atriz Fernanda Duarte), onde foram produzidas as cartolinas que compuseram o tabuleiro durante todo o trabalho. 13 de setembro de 2013. Local: sala 19 do Campus Carapinima do ICA - UFC. Foto: acervo pessoal.

A escrita na cartolina ou no chão também é ambivalente e pode agir em dupla afetação com os corpos dos jogadores.

Uma das formas de tornar o *Rasaboxes* produção infinita de afectos é atualizar as sensações vividas nos boxes de forma plástico-visuais. As cartolinas servem muito bem a esse propósito se continuarem sendo preenchidas ao longo das experimentações. Seria interessante analisar a produção contínua das cartolinas num processo de criação artística. Hoje percebo que pode ser uma forma de traçar o testemunho de um percurso de como o percepto/corpo vem alterando e sendo alterado pelas experiências ao longo do tempo de trabalho e treinamento.

Flávio Ribeiro de Souza Carvalho (2009), em sua dissertação *O ator - bricoleur* experimenta um modo de manter o fluxo de sensações advindo do trabalho de investigação das *rasas*. Ele se utiliza da livre associação de imagem e da criação de um quadro de referências imagéticas cumulativas para auxiliar os jogadores no acesso aos ritmos, respirações e qualidades corporais das *rasas*.

Proponho então uma associação com imagens. Os jogadores devem, a partir da experiência física nas caixas, buscar imagens que traduzam cada caixa. Essas imagens podem ser fotografias, pinturas, abstrações, enfim, a

preocupação é que essa imagem não seja escolhida por provocar no ator o estado, mas sim que traduza o estado da caixa, que ela esteja contida na caixa. (CARVALHO, 2009, p. 123).

Percebe-se aqui a preocupação em escolher imagens que funcionem no registro atlético e não mimético, ou seja, que forneçam informações rítmicas, posturais e respiratórias e não que emocionem o jogador levando-o a se identificar com a imagem.

Os jogadores, munidos de seus álbuns de referência, compõem as caixas com as imagens. "O jogo, então, se vê tomado pelas traduções distintas de cada um." (CARVALHO, 2009, p. 123). Todos colaboram para a criação e manutenção das caixas - mosaico de sensações. A criação dos tabuleiros de sinônimos e gradações também é uma tentativa de criar caixas - mosaico de sensações. Uma tendência às multiplicidades se aponta em ambos os casos e mesmo no preenchimento habitual da cartolina. Como uma caixa de Pandora, as *rasas* quando abertas, liberam uma quantidade enorme de matéria linguística e imagética que estimula os corpos e os espaços. Schechner também utiliza o giz no chão para povoar os boxes. Os jogadores se movimentam e sujam a roupa de giz, levando no corpo a matéria linguística⁴².

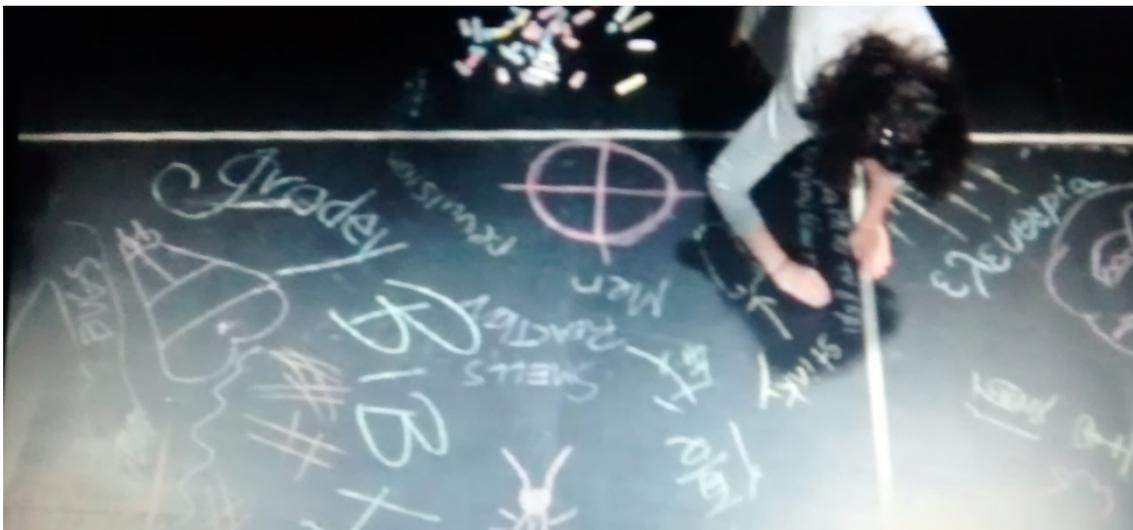


Figura 6 - Trecho do vídeo Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop onde os jogadores preenchem as *rasas* utilizando giz.

⁴² No vídeo Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop é possível ver um longo momento onde os jogadores preenchem o chão com todo o tipo de referência. Depois disso se movimentam pelos boxes sujando suas roupas e borrando os traços.

As marcas no chão sinalizam virtualidades que os boxes podem compor. Ou seja, as marcas atualizam os percursos realizados, as intensidades já percorridas e que estabeleceram aqueles boxes como são naquele momento. A cartolina, o álbum de imagens ou os traços em giz se tornam um mapa para orientar a reconquista de um território de intensidades que começou a se desenhar com a discussão dos termos sânscritos. Além disso, estaria se realizando um esforço de nomeação, de chamamento de intensidades, que lançaria o jogador nas dinâmicas do Neutro, ou seja, na recusa de sentido definido em nome da força do entre que torna todas as palavras escritas no chão igualmente importantes para um processo de corporificação mais complexo e dinâmico.

2.2 Falado no ar - palavra na boca:

Nada é sem linguagem. Se a palavra sabe mais que a imagem, é porque ela não é nem a coisa, nem o reflexo da coisa, mas o que *a chama*, o que risca no ar sua ausência, o que diz no ar sua falta, o que deseja que ela seja. A palavra diz à coisa que ela está faltando e a chama - e, ao chamá-la, ela mantém reunidos num mesmo sopro seu ser e seu desaparecimento. Como se esse movimento amoroso da fala tivesse chamado o mundo. O mundo aparece de um desaparecimento; *é ao nos faltar* que o real está diante de nós. O universo não tem repouso. (NOVARINA, 2009, p. 22. Grifos do autor).

De que falta fala Novarina? E que chamamento é esse que coloca lado a lado ser e desaparecimento das coisas? A palavra que chama é a palavra que torna evidente algo que estava ausente, faltante. O universo não tem repouso porque a todo momento ele é convocado pela palavra a se mostrar, a se evidenciar. A palavra chama o mundo e uma cena se constrói, uma cena onde se podem ver reunidas todas as coisas que estavam esquecidas ou ocultadas pelas práticas do senso comum. O enlouquecimento do subjétil também constrói uma cena, também evidencia o que até então funcionava de modo ausente. Torna visível os componentes de uma coisa e as relações desses componentes entre si e com o mundo.

Nesse box-texto a palavra evoca a própria palavra, monta a cena da palavra para evidenciar seus componentes, suas produções e relações com o mundo. Isso é

enlouquecer a palavra e nesse tópico não é diferente. Temos, portanto, a cena da palavra falada.

Normalmente a palavra falada no *Rasaboxes* é encarada como mais um dos aspectos físicos que podem e devem ser trabalhados na investigação das *rasas*. É parte do corpo intensivo do sabor. No entanto ela surgiu de outro jeito em minhas experimentações práticas. Ela não foi apenas fala do corpo no sabor, mas fala sobre os esforços de realizar o sabor. Mais uma vez, no campo das ambivalências, a palavra falada constrói um duplo jogo. Faz aparecer a sonoridade da *rasa* e comenta essa mesma sonoridade. A cena da palavra falada fez surgir em mim a necessidade da palavra testemunha.

"Investiga bem a diferença de espantado e estupefato." Essas foram as primeiras palavras faladas durante o trabalho prático. Tiago as disse atrás da câmera no começo do estudo do tabuleiro de sinônimos de *adbhuta*/surpresa em 11 de outubro de 2013. A partir daí a palavra foi utilizada para dar e receber *feedbacks*. Até então Tiago não interferia e eu usava apenas sons e onomatopéias para comunicar alguma coisa.

No fora do tabuleiro surgia uma fala entre a direção de cena e o ministrar de um exercício. Dentro do box aparecia uma fala de testemunho e de constatação dos processos simultâneos que se davam. Essa mesma fala "de dentro" cambiava entre comentar e se deixar transformar pelo comentário, o mesmo processo de dupla afetação da sensação discutido anteriormente. Os comentários eram assimilados à performance não apenas como informação técnica, mas como vocalidade que poderia ser submetida aos ritmos e posturas físicas exploradas. Um bom exemplo disso são os comentários feitos ao longo desse mesmo vídeo sobre o estudo de "inquiridor"⁴³.

Tiago pergunta se "inquiridor não tem a ver com inquirir o outro"⁴⁴ numa clara oposição ao registro corporal que eu havia começado a criar. Imediatamente meu corpo muda. Teço um novo comentário que é ao mesmo tempo, resposta a interferência de Tiago e pergunta à mim mesma sobre um novo registro corporal que ali se formava:

⁴³ A transcrição do estudo de "inquiridor" está em Caixa de recordações - Testemunhos, transcrições e comentários do laboratório prático, p. 174 - 192 juntamente com transcrições e comentários de outros estudos.

⁴⁴ Ver vídeo Surpresa - 11 de outubro de 2013. Minuto14'22 no dvd anexo.

"Então é pra fazer pergunta? Tipo pergunta-pergunta?"⁴⁵". A partir daí um diálogo se constrói, um diálogo cujo tema é a realização do afeto "inquiridor" no corpo, e também a tentativa de inquirição do fato de dialogar ou realizar aquela palavra corporalmente. Objeto inquirido e sujeito que inquire ao mesmo tempo e em jogo.

Derrida (1998, p. 100) cunha o termo "metatexto descritivo" para pensar as palavras escritas por Artaud em seus desenhos. Como o termo sugere, realiza-se um comentário da obra na obra, um texto no desenho sobre a realização do próprio desenho. Pego o termo de empréstimo para pensar a palavra durante as práticas e demonstrações técnicas com uma ressalva, o caráter descritivo da palavra oscila. Em muitas das vezes o metatexto não diz de um lugar de controle, observação e descrição do ocorrido, mas sim de uma descrição desviante, metadescrição. É por isso, por serem metadescritivas, que as falas produzem essa dupla enunciação, descrevem e comentam os procedimentos de descrição.

Há nos vídeos e nas demonstrações uma explosão de falas de muitas qualidades, e percebo que não se trata só de analisar os discursos que emergem nessas falas, mas de perceber o investimento na vocalização em si, na corporificação da palavra. A presença da voz é pensada como elemento de ligação entre pensar e fazer, entre mental e físico, "um lugar que não pode ser definido de outra forma que por uma relação, uma distância, uma articulação entre o sujeito e o objeto, entre o objeto e o outro." (ZUMTHOR, 2007, p. 83). Vocalizar é tentar alcançar o inalcançável de toda experiência, é lidar com os limites da alteridade:

[...] a voz é uma subversão ou uma ruptura da clausura do corpo. Mas ela atravessa o limite do corpo sem rompê-lo; ela significa o lugar de um sujeito que não se reduz à localização pessoal. Nesse sentido, a voz desaloja o homem do seu corpo. Enquanto falo, minha voz me faz habitar a minha linguagem. Ao mesmo tempo me revela um limite e me libera dele. (ZUNTHOR, 2007, p. 84).

⁴⁵ Referência a um exercício de minha formação de palhaço onde uma turma se divide em dois times e os representantes de cada time tem que travar uma conversa composta apenas de perguntas. Quem responde, faz perguntas sem nexos com a conversa ou demora a fazer uma pergunta, perde e é substituído por outro membro de seu time.

Além de se habitar, aquele que fala, habita o outro e porque habita, é habitado por esse. Ou seja, a voz do ator habita o ouvido e o corpo dele mesmo e do público, na mesma medida em que as emanções do público habitam o ator. As demonstrações técnicas possuem uma característica óbvia, mas que até ter sido de fato realizada não havia aparecido no trabalho, e que é a presença de um público. Aqui trato dessa outra presença como uma questão para a voz e a palavra no tabuleiro e que percorre as questões da fala enquanto voz.

Principalmente nas demonstrações técnicas a vocalização me acalmava diante da plateia. Ouvir minha própria voz falando sobre o nervosismo e seus motivos, gerava o movimento de volta às produções do corpo. O conteúdo da voz (fala / discurso) era produzido no movimento de vocalizar. Não se tratava de elaborar algo a priori da experiência. Luto para não construir antes, como num texto decorado, aquilo que falo ou realizo durante a prática. Vocalizar é uma outra tentativa de me manter em movimento de enlouquecimento da palavra. É mais uma vez construir a cena e evidenciar os componentes em relação que compõem o corpo de afeto, o corpo da *rasa*, procurando pontuá-los, questioná-los, comentá-los.

Durante a primeira demonstração técnica, realizada para a turma do Ateliê de Dizibilidade⁴⁶, me vi distraída e ao mesmo tempo incomodada com o olhar do outro. Temia que eles não gostassem, que se entediassem ou achassem aquilo tudo ridículo. Preocupações de uma atriz insegura. Optei no momento por verbalizar o incômodo e assim que o fiz me acalmei, senti que esvaziava o fôlego de minhas próprias expectativas e percebi em mim o que ali atuava, a representação. Representação no sentido de teatralizar, de tornar espetacular, histriônico. Ao vocalizar (fosse com fala, fosse com sons) percebi que fazia o que fazia. Percebi que aquilo que me incomodava era a preocupação de transformar uma demonstração numa apresentação, de perder o caráter performativo do tabuleiro em favor de um sequência de ações acabadas.

Apresentar é finalizar, mas demonstrar deve ser derivar. As demonstrações são um desafio porque exigem a manutenção de um lugar de deriva e investigação incerta que só existe no teatro enquanto se ensaia um espetáculo. Como disse Thereza Rocha na

⁴⁶ A disciplina Ateliê de Dizibilidade, ministrado pela professora doutora Thereza Rocha, compôs a grade de disciplinas do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC e foi realizada às quartas-feiras, de 9h às 13h, no decorrer do segundo semestre de 2013.

ocasião, eu me "desconcentrei de mim". Me retirei das preocupações de estar pronta e isso é extremamente difícil já que, num lugar de tamanha exposição, o que se quer é dar o melhor de si. A presença da voz criou um procedimento precário de desconcentração de mim.

Em outras palavras: tudo que é mostrado propositadamente a alguém é minimamente preparado, roteirizado. Para mostrar esse algo é preciso se preparar e essa preparação é normalmente chamada de concentração no meio teatral. O ator se concentra para reunir forças físicas, mentais, afetivas para produzir novamente aquilo que ensaiou por tantos meses. No caso das demonstrações técnicas realizadas em minha pesquisa, a noção de concentração perdeu sua força, pois o que precisava ser preparado já o foi materialmente - montar o tabuleiro e escrever suas palavras. Os esforços realizados na sequência não podem ser preparados porque sequer sei quais serão. Mesmo assim a força do meu treinamento me move à preparação, me leva a achar que, preparada chegarei ao cerne das coisas e não é disso que se trata. Essa percepção mostra o enlouquecimento de meu próprio arcabouço formativo pelo treinamento enlouquecido e enlouquecedor que é o *Rasaboxes*. A partir dele percebo que se há alguma preparação a realizar, essa seria a de tatear por outras respirações, outros ritmos, outros tônus no corpo. Desconfiar do lugar já conquistado, da palavra compreendida, do corpo assegurado e predicado pela tentativa de construção de sentido que minha formação tende a produzir na medida em que escolhe determinados procedimentos e não outros. Concentração como sinônimo de preparação no *Rasaboxes*, como adjetivação dos esforços de corporificação das *rasas*, já não faz sentido. Desconcentração no sentido da abertura para o novo, para o não preparado, para a recusa do paradigma, o intuitivo, o surpreendente; parece mais condizente com o que se faz no tabuleiro.

2.3 Algumas considerações sobre a palavra

A palavra no *Rasaboxes* sempre me instigou. Ela é a porta de entrada para iniciar qualquer trabalho com o *Rasaboxes* e com isso não me refiro aos enunciados e explicações sobre o jogo, mas a palavra enquanto a matéria por onde o jogo no tabuleiro circula e se desenvolve. É em estreito diálogo com a palavra que se trabalha no

Rasaboxes e isso era inédito em minha formação até então. Sempre gostei do fato dela ser exposta graficamente como se fosse uma legenda, uma pergunta, um convite aos olhos do jogador. Decifra-me ou te devoro! - a palavra é um enigma sempre reafirmado a cada dia de trabalho no tabuleiro.

A palavra guarda um mundo de afetos que começa a se abrir no momento das primeiras nomeações, dos primeiros traços na cartolina. Não é preciso ter iniciação técnica de qualquer tipo, a não ser saber ler e escrever para ter acesso a esse mundo e isso faz do *Rasaboxes* uma prática acessível a quase todos. O mundo dos afetos como visto nesse texto-box não é normativo e não visa predicar as produções corpóreas. É um mundo semântico, vocal e sonoro que convoca à experiência e portanto gera a palavra testemunha e mesmo cúmplice dos fluxos que compõem os corpos de afeto. A palavra dispara as forças intensivas que produzirão corpos de afetos. A palavra é, ela mesma, intensidade no *Rasaboxes*.

Ter realizado os tabuleiros de sinônimos para cada *rasa* de modo sistemático, foi muito valioso, pois mostrou na prática o que já intuía em teoria - que as *rasas* são máquinas de enlouquecer as palavras, pois podem se deixar multiplicar infinitamente sem que isso ponha a perder seus campos de sensação, seus conceitos-*rasa*. Eu posso estabelecer tantas palavras quanto quiser para cada *rasa* desde que cultive a prudência instintiva de respeitar sua qualidade rítmica e de sensação, pois é isso que a mantém de pé sozinha (ver DELEUZE; GUATTARI, 1997, p.214). Se as *rasas* são máquinas de enlouquecer palavras e as palavras são corpo no *Rasaboxes*, então as *rasas* também são máquinas enlouquecedoras de corpos. Ao se abrirem para as forças intensivas da sensação, disparadas pelas palavras, os corpos se deshierarquizam, se desorganizam e passam a transitar no entre característico do Neutro, no desvio da predicação, para viver a intensidade do adjetivo substantivado.

Foi meu desejo elaborar uma lista definitiva de sinônimos e gradações para cada uma das *rasas*, na tentativa de contribuir pedagogicamente para o desenvolvimento do exercício do *Rasaboxes*, mas hoje percebo que isso não é possível. O desenvolvimento do *Rasaboxes* se dá enquanto esse permanecer no desvio de qualquer predicação, pois "predicar é asseverar, portanto encerrar." (BARTHES 2003, p.128). Determinar uma lista definitiva seria instituir um fechamento prematuro no escopo das experimentações

possíveis no tabuleiro, sabendo que essas mesmas experimentações são infinitas. Prefiro deixar os fechamentos provisórios às necessidades percebidas por aqueles que fazem o *Rasaboxes* e dele se utilizam para seus processos criativos.

Enlouquecer o *Rasaboxes* foi uma tentativa de começar a enlouquecer minhas próprias produções enquanto atriz e pesquisadora no tabuleiro. E quando digo começar, não se trata de modéstia. Nunca se termina de enlouquecer um subjétil. Essa caixa de textos não tem fim. Ela operará outros enlouquecimentos em meu futuro e, espero, no do leitor. Essa caixa de textos não terminará de ser escrita, pois a experiência se acumula e deriva, produzindo novas reflexões.

3 ANTARABOX - CAIXA DE ESPAÇOS OU CHAMARIA ISSO DE UMA CENA

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

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



Figura 7 - Grade vazia. Demonstração técnica na Semana de recepção de calouros dos cursos de Dança e Teatro em 12 de fevereiro de 2014. Campus Carapinima ICA UFC, sala 19. Foto: Tamãra Larripa.

Chão, giz, fita não costumam chamar a atenção. Estão ao nível do hábito. Pode-se dizer que chão, giz, fita, quadrado, não são. Eles estão invisíveis e assim parecem mais contingências utilitárias do que condição para realizar o *Rasaboxes*. Só passam a "ser", existir, quando algo se opera para tornar tais elementos visíveis. Visíveis antes de tudo para as percepções. As coisas estão encobertas e, por operações conscientes ou inconscientes, podem vir a ser des-cobertas.⁴⁷ É claro que não se trata da capacidade de ver fisicamente esses elementos. Eu vejo chão, giz e fita, mas não considero esses elementos relevantes para a construção do que virá a seguir e assim nem os vejo de fato. Mas o que seria ver de fato?

Chão, giz e fita se tornam visíveis, inabituais, quando são olhados, e porque 'o olhar implica uma atitude', a suposta contingência utilitária que exerciam é revista. Com

⁴⁷ A questão soa um tanto platônica - algo que está no nível da ideia, da idealidade, se revela ao nível dos sentidos. Em Platão essa revelação se faz pela anamnese, pelo recordar de algo que já se sabia. (UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO). No caso que aponto não há revelação, pois não há esquecimento ou lembrança das coisas encobertas. Até é possível permanecer na divisão platônica do mundo das ideias e do mundo sensível, porém não mais com o artifício da lembrança e muito menos voltando-se para o mundo das ideias como fonte criadora de tudo o que existe. A questão platônica muda de foco. É preciso trazer tudo para o mundo sensível, dando visibilidade e nome às coisas, e o artifício usado para isso é o enlouquecimento, segundo o entende Derrida para pensar o subjétil em Artaud.

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

"Chamaria isso de uma cena, a *cena do subjétil*, se nela já não encontrasse uma força para subtilizar o que sempre põe em cena: a visibilidade, o elemento da representação, a presença de um sujeito, até mesmo de um objeto." (DERRIDA, 1998, p. 23. Grifo do autor). A cena do subjétil não existe, pois outra coisa se coloca em seu lugar justamente por intermédio desse mesmo subjétil. Na cena do chão, esse nunca aparece, pois sempre dá a ver os pés. O que vemos nessa cena são os pés, os sapatos ou os objetos, porque o chão tem a força, como subjétil, de se subtilizar, de se tornar sutil, invisível, habitual. Aquilo que suporta tudo o que deve significar na cena que vemos. Uma espécie de visibilidade está em questão. O ver que descodifica (GIL, 2005, p 48), e que carrega o 'elemento de representação' já não é suficiente. É preciso olhar com as coisas e capturar suas atmosferas para mostrá-las. Mas como o chão se mostrará? É preciso des-subtilizar o chão e os demais elementos do *Rasaboxes*. Se Derrida 'chamaria isso de uma cena, a cena do subjétil' é para impedir que as forças de subtilização do subjétil impeçam que essa cena se feche. É preciso estar atento para manter a cena e impedir a subtilização. A operação a ser realizada é a *mise-en-scène*, o movimento literal de pôr-em-cena os elementos e o espaço como um todo, cercá-los e olhá-los. Não deixar que se subtilizem, não deixar que cedam seus lugares a outras coisas. Chamo à cena. Convoco os elementos do *Rasaboxes* à luz dessa ribalta.

3.1 A cena do chão

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

3.2 A cena da fita e do giz

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

em estado de pó nas roupas e embaçam tanto os títulos quanto as fronteiras de cada quadrado. O jogo fica um pouco embaçado também.

A fita é um excelente elemento "desembaçador" das fronteiras do *Rasaboxes*. Ela se mantém firme, literalmente colada e quase invisível ao enlouquecimento. Quase porque ela cumpriria muito bem seu papel implacável de fronteira se não fosse possível andar sobre ela durante o jogo. É permitido transitar dentro do tabuleiro por sobre a fita, ou seja, é permitido ocupar esse espaço limítrofe, esse espaço-entre. A fronteira invisível é enlouquecida pelo jogo e se torna espaço de ação. Por estar nessa condição, a fita contamina o jogador com um estado corporal diferente de todos os outros que ele vive dentro do tabuleiro. Me detenho sobre esse corpo e o corpo fora do tabuleiro em *Angambox - Caixa de corpos*⁴⁸, porém é possível afirmar que o espaço-entre produzido pela fita, quando se está na fita, produz um corpo-entre que apresenta o relaxamento de quem não está em jogo e a atenção daquele que já está, adicionada a uma espécie de urgência de quem precisa dar continuidade a um percurso, sua improvisação.

Esse corpo-entre não se aproxima do corpo em *shanta* no tabuleiro original, pois segundo Schechner *shanta* estaria para as demais *rasas* assim como a luz branca está para as demais cores do espectro visível⁴⁹. Ou seja, *shanta* seria a união de todas as *rasas* e não uma *rasa-entre*. O espaço-entre não exige corporificação, mas sim atenção do jogador para decidir o próximo movimento no tabuleiro. O corpo-entre estaria mais próximo das características presentes nos corpos em situação de jogo, por exemplo, o corpo de um jogador de futebol que, dentro da pequena área, aguarda a bola batida no escanteio. É o corpo em iminência de ação.

Como ministrante é impossível não lembrar dos avisos sempre transmitidos aos jogadores de não ultrapassar a fita, não deixar o corpo entrar em outro box acidentalmente, não cruzar o tabuleiro quando esse já estiver inteiramente montado para o jogo. Esses lembretes apontam uma característica bastante marcante no jogo do *Rasaboxes* que é o cuidado com a convenção de não ultrapassar a fita durante as improvisações, respeitar os espaços estipulados para as *rasas* e encarar tais espaços

⁴⁸ Nessa versão do trabalho a reflexão se encontra na página 122.

⁴⁹ Informação verbal transmitida por Richard Schechner na palestra Métodos de treinamento do ator, 2012a, minuto 55'58 (tradução nossa).

como diferentes dos espaços externos ao tabuleiro. A fita (e o giz), portanto, tem um peso de divisória, de parede, que divide o espaço de jogo do espaço do hábito (espaço da sala), que devem ser rigorosamente afirmados. Os jogadores devem afirmar essas divisórias pelo rigor com que ocupam o tabuleiro. Se eles se descuidam de tal afirmação, invadindo um box estando em outro com seus corpos, ou pousando o pé dentro de um box estando fora do jogo, tem-se a impressão que uma convenção se enfraqueceu.

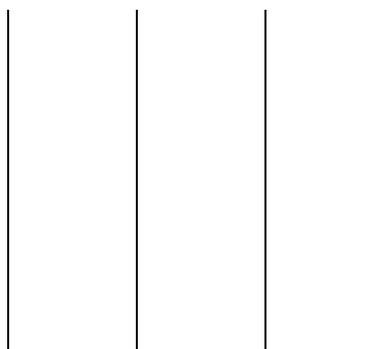
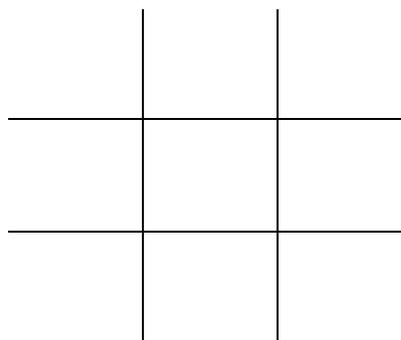
A fita é uma convenção espacial precária que estabelece a diferença entre os espaços. Por ter o estatuto de convenção, a fita mantém um significado implícito que pulsa em paralelo aos objetivos do treinamento. Ou seja, a regra explícita estabelece que, nos espaços demarcados, se deve corporificar a *rasa*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

3.3 A cena da sala

O trabalho vai começar. A sala está vazia e é preciso montar o tabuleiro. As dimensões da sala determinarão o quão grande pode ser esse tabuleiro. É preciso deixar

algum espaço entre as margens externas da grade e as paredes da sala para que se possa circular ao redor.

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



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

Se tirar as divisões de dentro, misturam-se as rasas. Elas ainda estão lá, nomeadas diferentemente, mas induzem à mistura no corpo. Se tirar as divisões exteriores não vejo muito problema. Acaba

*afirmando a natureza diferenciada da rasa da paz, que é cercada dos quatro lados. Ela não teria saída enquanto as outras teriam pelo menos uma saída.*⁵⁰

Nessa anotação levanto as possibilidades de jogo nos dois primeiros prototabuleiros, sem divisões de dentro ou sem divisões de fora. Sem as divisões internas não é possível haver jogo, pois não há diferenciação entre as *rasas*. Elas se misturariam e não haveria especificidade psicofísica a investigar corporalmente. Sem as divisões externas o jogo é possível, pois apesar de se misturarem infinitamente no fora, as *rasas* estão separadas num cruzamento, ao redor de *shanta*. Em certo sentido o tabuleiro sem divisões externas responde bem a todas as etapas de exploração rásica criadas por Schechner⁵¹ com o acréscimo de que nessa montagem específica, as *rasas* vazam para o mundo fora do tabuleiro, nos fazendo lembrar a realidade afetiva vivida e sentida, onde "todos os *samsara*⁵², toda a confusão de sentimentos, a confusão das emoções mistas [...]" (SCHECHNER, 2012b, p. 151) se misturam no hábito. Ou seja, algo que está aprisionado dentro do espaço do box sairia e se misturaria ao mundo.

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

Assim como as autoras, o enlouquecimento da montagem do tabuleiro também dá a ver que as *rasas*, mais que informações escritas no chão, são encaradas como qualidades rítmicas plasmadas no espaço. Por influência dos métodos de interpretação com a máscara expressiva, onde o espaço é didaticamente tratado como massa, percebo,

⁵⁰ Anotação do diário de bordo do dia 27 de setembro de 2013.

⁵¹ Ver Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990", onde transcrevo as etapas de aproximação ao jogo do *Rasaboxes*.

⁵² Traduzido literalmente do sânscrito como perambulação, *Samsara* é o ciclo de morte e renascimento presente na tradição filosófico-religiosa do Hinduísmo, Budismo e Jainismo. O Hinduísmo vê o *Samsara* de forma negativa, como uma condição de ignorância do verdadeiro eu e dos *karmas* que o ser humano acumula ao longo de suas vidas. É parte das obrigações religiosas do praticante trabalhar pelo autoconhecimento e o autocontrole para a superação da ignorância de si e eliminação dos *karmas*. Assim interrompem-se os ciclos de morte e renascimento e a alma pode alcançar níveis espirituais superiores. (SAMSARA, 20--).

como atriz, o espaço como uma massa cuja densidade se altera pelas ações de meu corpo, porém é possível pensar o oposto, que o espaço também altera minhas ações. Em minha imaginação as *rasas* inundam os quadrados plasmando os espaços bidimensionais, transformando-os em massa tridimensional. É como se eu mergulhasse numa viscosidade específica com a qual dialogasse corporalmente. É essa imaginação que movimenta o exercício de brincar com os formatos do tabuleiro.



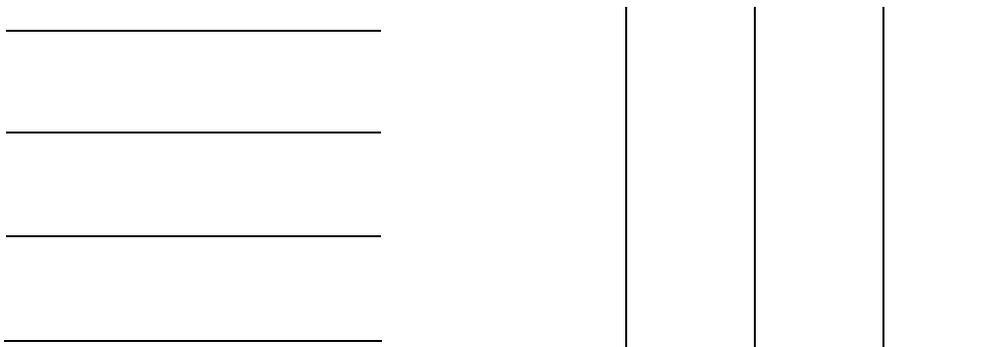
Figura 8 - Experimentação com o formato do tabuleiro. Atores: Marcos Paulo Nobre e Rodrigo Ferreira (Coletivo Escambau) - 19 de outubro de 2013. Foto: Acervo pessoal.

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

A foto acima mostra uma improvisação realizada num tabuleiro com outro formato. Partindo das mesmas regras, o ator Marcos Paulo Nobre montou os boxes lado

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

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



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

jogador. *Shanta* seria uma das três *rasas* a serem misturadas dentro de uma das raias. Isso faria dela, não a união de todas as demais *rasas*, mas uma *rasa* dentre tantas. Isso tudo valeria para as montagens na vertical e na horizontal.

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

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

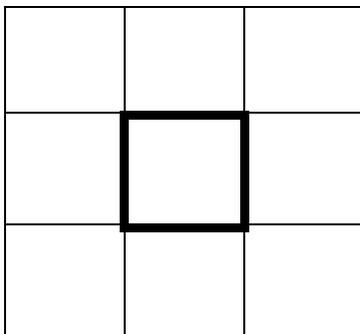
Volto ainda a refletir sobre a anotação no diário do bordo:

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

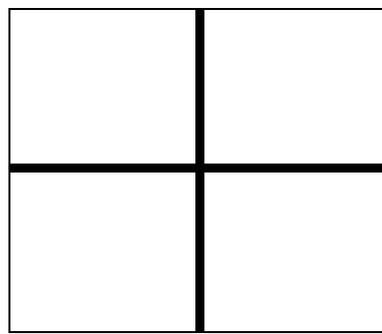
A montagem das divisões internas, sem a divisão externa, afirma a natureza diferenciada da *rasa* da paz? Como isso se dá? Como a montagem do tabuleiro todo poderia favorecer apenas uma de suas partes?

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

3x3



2x2



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

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

E o juízo é o que impede, com seus critérios pré-existentes, a criação de um novo modo de existência, reservando-nos apenas a possibilidade de julgar o certo e o errado, o bom e o mau, ao invés da capacidade de “fazer existir”. E é com este Juízo de Deus que é preciso acabar para podermos entrar verdadeiramente na realidade da Criação. (FORTES, 2009, p. 46).

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

Ao mesmo tempo em que afirma um processo cumulativo de experiências visando o aprimoramento técnico do ator/performer, o *Rasaboxes* é também um espaço lúdico e isso cria um deslocamento da ideia de processo para uma experiência de treinamento sem finalidade. O processo é cumulativo e aprimorador por consequência da manutenção do jogo pelo improviso⁵³. De tanto brincar de treinar, o ator/performer treina e se aprimora.

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

⁵³ O treinamento no *Rasaboxes* é discutido sob outro viés, o da Antropologia Teatral, em *Angambox - Caixa de corpos*.

por uma estrutura passível de ser enlouquecida já que dá a ver seus componentes estruturais.

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

3.4 A cena da cartolina e do giz

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



Figura 9 - Foto retirada do vídeo sem título do workshop de *Rasaboxes* de Schechner em Kent, Inglaterra. 2011. Aqui os jogadores forram o chão com cartolinas brancas.

Se, por um lado a nomeação dos boxes parte de um elemento que pode ser colocado e retirado, por outro o fato de ser branca e plana, traz para a cartolina a

impressão da tela em branco, da neutralidade transcendente (ver DERRIDA, 1998, p. 97) que oculta e subtiliza o subjétil de sua cena, portanto a cartolina não é o chão, mas se faz passar por tal. A cartolina no *Rasaboxes* apresenta duas características que colaboram para subtilização do chão. 1) A cartolina utiliza o chão para se fixar e esse caráter utilitário produz um ruído tanto na des-subtilização da cartolina, que se torna um pseudo-chão, uma cobertura frágil, quanto do chão que continua sendo visto e percebido, porém unicamente como suporte para a cartolina⁵⁴. 2) Apesar de ser preenchida livremente com toda a sorte de imagens e palavras, as cartolinas recebem um título, recebem a palavra em sânscrito ou em português e os jogadores tomam esse título como referência, portanto a cartolina nomeia e a nomeação, com seu poder de significação, predica e cria paradigmas produtores de sentido que levam a pressupostos que julgam uma produção em função de um modelo previamente concebido⁵⁵. Além disso o preenchimento da cartolina branca não pode ser facilmente apagado, portanto desenhos, traços e palavras, ganham um estatuto de representação definitiva e definidora da *rasa*.

⁵⁴ Já discutimos como des-subtilizar o chão, porém não discutimos o que o subtiliza tão rapidamente. Porque o chão é um subjétil tão difícil de enlouquecer? Talvez uma possível resposta esteja no processo de condicionamento do homem frente todas as coisas naturais e produzidas pelo próprio homem. "A condição humana compreende mais que as condições sob as quais a vida foi dada ao homem. Os homens são seres condicionados, porque tudo aquilo com que eles entram em contato torna-se imediatamente condição de sua existência. O mundo no qual transcorre a *vita activa* consiste em coisas produzidas pelas atividades humanas; mas as coisas que devem sua existência exclusivamente aos homens constantemente condicionam, no entanto, os seus produtores humanos." (ARENDRT, 2014, p. 11. Grifo da autora). Pensando a partir de Arendt, a gravidade também condiciona a existência humana. Antes e depois da descoberta da lei da gravidade, o chão permanece escondido de sua cena pelo simples fato de sempre estar lá. "A mudança mais radical da condição humana que podemos imaginar seria uma emigração dos homens da Terra para algum outro planeta. Tal evento, já não inteiramente impossível, implicaria que o homem teria de viver sob condições produzidas por ele mesmo, radicalmente diferentes daquelas que a Terra lhe oferece. O trabalho, a obra, ação e, na verdade, mesmo o pensamento, como o conhecemos, deixariam de ter sentido." (ARENDRT, 2014, p. 12). Talvez, num futuro longínquo, quando for dada ao homem a possibilidade de visitar outros planetas e viver outras realidades físicas, o chão se des-sutilize mais radicalmente em nossas experiências cotidianas. Algumas experimentações artísticas estão sendo feitas nesse sentido. O projeto MIR - MicroGravity Interdisciplinary Research foi realizado em 2003 na Rússia para uma discussão inicial das implicações da micro gravidade no movimento e na fisiologia humana. Marcel Li Antunez, artista visual e performer espanhol, participou desse grupo interdisciplinar e realizou uma série de micro performances com seu exoesqueleto em um ambiente de micro gravidade durante voos em queda livre. (ver ANTUNEZ, 2003).

⁵⁵ Segundo Roland Barthes (2003, p. 17), o paradigma é necessariamente a "oposição entre dois termos virtuais dos quais atualizo um, para falar, para produzir sentido.". No caso do *Rasaboxes* escolho um dos termos para atualizar no desenho, na palavra escrita e compor um quadro de sentido para a *rasa* com a cartolina. Esse processo é melhor analisados em *Sabdabox* - Caixa de palavras.

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

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

Ao longo das experimentações práticas percebi que minha impressão de cada *rasa* mudava, o que deixaria as cartolinas, caso as tivesse usado para essas experimentações, defasadas em relação às representações simbólicas dessa ou daquela palavra. Existe uma aprendizagem afetiva ao longo do processo de estudos do *Rasaboxes* que as cartolinas, do jeito como são conduzidas, não acompanham, remetendo sempre às associações feitas nos primeiros momentos de experimentação. Seria interessante adotar alguns momentos para discutir as imagens das cartolinas, complementá-las ou mesmo refazê-las.

Flávio Ribeiro de Souza Carvalho (2009), em seu estudo do *Rasaboxes* na dissertação *O ator-bricoleur resolve a questão da aprendizagem imagética dos afetos e da progressiva complexidade que ela assume com a realização de um álbum de*

referências imagéticas construída por cada jogador ao longo de seu percurso com o *Rasaboxes*. (ver CARVALHO, 2009, p. 125 - 126). A cada dia de improvisações, os jogadores traziam novas referências imagéticas para compor os materiais que nomeavam os quadrados⁵⁶.

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



Figura 10 - Figura 1 - Cartolina realizada em 13 de setembro de 2013 pelos integrantes do Coletivo Escambau na sala 19 localizada no Campus Carapinima do ICA- UFC. Foto: acervo pessoal.

A construção da cartolina explicitou para os atores a importância de pensar na centralidade de *shanta*, que até então passava despercebida, subtilizada. Os jogadores

⁵⁶ A mesma referência é trabalhada em *Sabdabox* - Caixa de palavras, sob outro viés.

passaram a circular mais pelo meio do tabuleiro e a incluir *shanta* como elemento de improviso. Isso trouxe a reboque todas as questões envolvidas com a corporificação de *shanta* como estado psicofísico e nutriu a criação de textos sobre a experiência. Textos esses que são estudados em *Angambox - Caixa de corpos* e que estão reproduzidos na íntegra na Caixa de recordações.

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

Não esqueçamos do giz. Aqui ele faz jogo duplo. É fronteira, limite, fita⁵⁷, mas também lápis, tinta, ferramenta da escrita. As experiências de nomeação dos quadrados com o giz são mais exuberantes, pois o giz pode facilmente tomar todo o espaço do quadrado. No entanto, como dito na cena da fita e do giz (ver A cena da fita e do giz, p.

⁵⁷ A fita também pode ser ferramenta de escrita a partir do momento que pode ser considerada traço.

42 - 43), os traços acabam borrando quando os jogadores transitam por dentro dos quadrados. Ao final do jogo temos apenas um chão sujo, o que é de certa forma irônico. Toda a construção imagética, toda a entrega por parte dos jogadores, todos os significados impressos naquele espaço, se tornam, ao final, manchas de um branco sujo. Uma mandala que se desfaz pela ação dos mesmos corpos que a criaram.

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

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

Depois disso tudo, porque o giz é um subjétil ardiloso? Primeiro porque ele doa e segundo porque ele se associa, adere a outras coisas. O giz é cal condensada. Ao doar sua cal o giz vira escrita no quadro negro. Assim que o giz doa sua cal, vira escrita rásica no tabuleiro e adere ao chão, mas não só. Vimos que ele também adere à pele e vira corpo. Ele é ardiloso porque "é", existe, em associação com outra coisa. Só existe aderindo às coisas e a si mesmo. Só assim ganha nome e função. O pó de cal não "é", não existe, enquanto não tiver função e para que tenha função, é preciso capturá-lo rapidamente dando-lhe um nome - giz. Só assim ele ganha lugar no mundo da

representação. Giz é ferramenta de escrita; pó de cal é sujeira; chão é superfície horizontal feita de madeira, cimento, terra... Para existir é preciso ter nome e o giz consegue ter alguns nomes, pois está sempre se doando e se associando. É difícil enlouquecê-lo justamente por seu poder de aderência. Num piscar de olhos ele já está no mundo sob a forma da palavra escrita, em outra piscadela ele está no mundo como desenho, em outra está sob a forma de sujeira... e assim ele vai nos distraindo daquilo que ele não é.

3.5 A cena do quadrado

Coloco em cena o box, não o conjunto chão + fita que lhe constitui. Olho já o produto dessa combinação, o espaço proposto por Schechner. A primeira coisa que chama a atenção é o nome dado a esse espaço. Box é uma caixa tridimensional, mas essa tridimensionalidade só se realiza de fato no *Rasaboxes* quando os corpos ocupam seus limites internos. Antes disso temos apenas uma topografia⁵⁸ riscada no chão, que pode evocar e inspirar muitas outras ocupações. Até esse momento o box é, de fato, um padrão impresso no chão, uma paisagem bidimensional formada por quadrados. A partir do momento em que os sabores "entram" nos *squares* (quadrado), pelo uso da cartolina ou do giz, temos boxes virtuais, pois temos uma espécie de inspiração de como aquele espaço deve ser preenchido. É o sabor encarnado nos corpos dos jogadores que confere aos quadrados tridimensionalidade atual. Portanto quadrado + *rasa* + jogadores = box.

A partir da atualização dessa tridimensionalidade e das performances dos jogadores, as *rasas* podem ser topograficamente mapeadas dentro dos boxes por um levantamento que leve em consideração lugares, níveis e direções da ocupação dos

⁵⁸ O termo topografia surgiu por inspiração do *Viewpoints*, onde Topografia é "A paisagem, o padrão no chão, o design que criamos com o movimento pelo espaço." (BOGART; LANDAU, 2005, p.11. Tradução nossa). Bons exemplos de topografia são os desenhos do calçadão de Copacabana e os jardins projetados por Burle Marx. O *Viewpoints* é composto de nove pontos de vista. São eles: tempo, duração, forma, gesto, relação espacial, resposta sinestésica, arquitetura, repetição e topografia. Esses pontos de vista são os elementos utilizados como dispositivos de criação de movimentos e partituras que se desenvolvem a partir do aguçamento da percepção espacial e relacional dos jogadores. *Six Viewpoints* foi inicialmente criado nos Estados Unidos por Mary Overlie, no âmbito da dança contemporânea durante as vanguardas da *Judson Church Theater* nos anos 1970, sendo posteriormente levado para o teatro por Anne Bogard e Tina Landau. (ver BOGART; LANDAU, 2005, p. 3 - 6).

corpos para realizar as *rasas*⁵⁹. Não seria, portanto, exagerado criar um mapa de tendências a partir da ocupação espacial específica dos corpos como exercício de nossa capacidade de codificação dos afetos no espaço. Foi feito um levantamento a partir dos registros fotográficos dos trabalhos realizados com a turma do Curso de Palhaço 2013 e com o treinamento oferecido ao Coletivo Escambau no mesmo ano.

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

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

<i>Sringara</i> /amor	<i>Hasya</i> /riso	<i>Bhayanaka</i> /medo
Nível: baixo ou médio	Nível: alto ou médio	Nível: alto ou baixo
Direção: para dentro do tabuleiro	Direção: para dentro do tabuleiro	Direção: para fora do tabuleiro
Lugar: centro e bordas internas	Lugar: centro e bordas internas	Lugar: bordas externas

⁵⁹ Lugares, níveis e direções são ordens espaciais retiradas dos estudos do movimento propostos por Rudolf Laban. Essa nomenclatura me foi apresentada dentro do curso de formação de palhaços do Programa Enfermagem do Riso / UNIRIO (ver Introdução, "Em 2005").

<p><i>Vira</i>/coragem</p> <p>Nível: alto</p> <p>Direção: para dentro do tabuleiro</p> <p>Lugar: centro ou borda externa</p>	<p><i>Shanta</i>/paz</p> <p>Nível: alto</p> <p>Direção: s/ direção determinada</p> <p>Lugar: centro</p>	<p><i>Bibhasta</i>/nojo</p> <p>Nível: alto</p> <p>Direção: para dentro ou fora do tabuleiro</p> <p>Lugar: bordas internas e externas</p>
<p><i>Karuna</i>/tristeza</p> <p>Nível: baixo ou médio</p> <p>Direção: para dentro do tabuleiro</p> <p>Lugar: centro ou borda interna</p>	<p><i>Raudra</i>/raiva</p> <p>Nível: médio</p> <p>Direção: para dentro do tabuleiro</p> <p>Lugar: centro ou borda externa</p>	<p><i>Adbhuta</i>/surpresa</p> <p>Nível: alto</p> <p>Direção: para dentro do tabuleiro</p> <p>Lugar: bordas internas e externas</p>

Num primeiro momento *bhayanaka*/medo, por exemplo, é codificado espacialmente nos planos alto ou baixo (dependendo da intensidade do medo), com o peso do corpo voltado para fora do tabuleiro e nas bordas externas do box, já *hasya*/riso pode ser espacializada no plano alto ou médio (dependendo da intensidade do riso pode mesmo ocupar o plano baixo), de frente para as demais *rasas* e no centro ou bordas internas do box⁶⁰.

⁶⁰ A notação Laban, com seu vocabulário, pode ser uma boa ferramenta para a análise dos movimentos e gestos na tentativa de identificar tendências rásicas com maior precisão.



Figura 11 - Ocupação do box de *bhayanaka*/medo. Curso de Palhaço. Café Teatro das Marias. Jogadores: Thiago Braga e Carlos Magno Rodrigues. Dia 27 de abril de 2013. Foto: acervo pessoal.

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

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

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



Figura 12 - Foto retirada do vídeo *Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop*, onde os jogadores observam o tabuleiro depois das comidas serem incluídas nos quadrados.

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

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



Figura 13 - Foto retirada do vídeo *Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* onde os jogadores se utilizam de um andaime no quadrado central para olhar de cima a produção imagética nos outros quadrados.

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

Se o espaço de *shanta* (com ou sem andaime) contiver dentro de si todas as *rasas*, então ela é o espaço da materialização de todas as paixões do mundo. Se o espaço de *shanta* não contiver nenhuma dessas paixões, se ela for a ausência absoluta de *rasas*, então, ousa dizer que ela é uma plateia, o espaço do inexpressivo, daquilo que não diz respeito à arte. Mas então como lidar com algo não-artístico dentro de um treinamento que visa a expressão performativa? Então como conviver com um espaço que evoca tanto a maior expressividade possível quanto a ausência de expressão? Talvez o maior desafio do *Rasaboxes* seja a experimentação no corpo de um espaço que demanda a máxima expressão do inexpressivo e exige do jogador que seja jogador e espectador de seu próprio trabalho e também do trabalho dos demais. Esse espaço cheio de perguntas me faz lembrar o Quadrado Negro de Kasimir Malevitch.



Figura 14 - Quadrado negro (1915) de Kasimir Malevich.

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

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

Se temos a dúvida do que vem primeiro, preto ou branco no quadro de Malevich, é porque somos levados a eleger um ou outro como tema, destacando uma figura, algo que fique na frente estabelecendo um fundo - quadrado negro *sobre fundo* branco. Precisamos da consecutividade histórica, da profundidade da perspectiva, da ordenação espaço-temporal para criar sentido. Mas o que acontece com o sentido se não é possível distinguir claramente figura e fundo no emblemático quadro suprematista? Malevich

impõe aos nossos sentidos uma experiência dúbia. Cria-se uma noção cambiante de profundidade, tudo está na superfície e se move, portanto branco e preto acontecem ao mesmo tempo. Não há história porque a consecutividade dos planos não se fecha em nossas percepções. São essas mesmas percepções que geram, em sua falta de repouso na consecutividade, uma série de sensações também moventes.

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

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

"Estamos em um deserto" (MALEVICH *apud* CHIPPI, 1996, p. 346) ou vagando pelo cosmos sem gravidade. Deleuze e Guattari (2012, p. 218) gostavam de desertos. "[...] nele não se enxerga de longe, nunca se está 'diante' dele, e tampouco se está 'dentro' dele (está-se nele)... As orientações não possuem constante, mas mudam segundo as vegetações, as ocupações, as precipitações temporárias." Esses são espaços do tipo háptico, intensivo e liso, ou seja, espaços que se dão pelos sentidos, de modo aproximado⁶¹. E por mais que não se possa entrar fisicamente dentro de um quadro, ele

⁶¹ "Ao contrário, o espaço estriado remeteria a uma visão mais distante, e a um espaço mais óptico - mesmo que o olho, por sua vez, não seja o único órgão a possuir essa capacidade. Ademais, é sempre preciso corrigir por um coeficiente de transformações, onde as passagens entre estriado e liso são a um só tempo necessárias e incertas e, por isso tanto mais perturbadoras." (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p.

entra em nós e faz dessa habitação um assombro de sensações. Nesse sentido é um privilégio entrar nos boxes do *Rasaboxes*, pois posso simultaneamente habitar o que me habita.

O título "Quadrado negro", por mais claro e objetivo que seja, já não diz do tema de mais uma pintura. Diz de um espaço de jogo entre profundidades, entre sensações e percepções implicadas na formação de um "espaço como quantidade intensiva: o puro *spatium*". (DELEUZE, 2006, p. 324. Grifo do autor). Malevich faz a operação de tirar a profundidade de seu campo supostamente habitual, a extensividade que entende distância como grandeza volumétrica, e nos devolve uma profundidade intensiva percebida pela sensação e pela percepção. Em verdade o Quadrado Negro nos coloca em contato com a própria criação da ideia de profundidade, já que, ao sermos postos, em contato com a "profundidade original" (DELEUZE, 2006, p. 324) intensiva percebemos que sua extensividade brota do fato dela ser constituída de sensações e percepções que implicam em distâncias que só podem perdurar se desenvolvidas enquanto grandezas do extenso. Ou seja, o *spatium* é, nesse caso, um espaço de recuperação das qualidades intensivas da profundidade que permitem àquele que vê o quadro ser lançado na própria criação de espaços.

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

O Quadrado Negro produz um espaço intensivo na medida em que nos lança em direção as nossas próprias sensações; e extensivo porque também nos compele a organizar tais sensações em sentidos através das profundidades proporcionadas pela

217). Háptico / óptico, liso / estriado, intenso/extenso se opõem e passam de um a outro. Quanto mais estriado o espaço mais esse devirá liso e vice-versa. O háptico guarda em si o óptico e vice-versa, pois o olho, mesmo cumprindo muitas vezes a função de escrutinador de propriedades e medidas, é também órgão de sensação.

figura geométrica. O Quadrado negro é uma máquina de criar sensações. O mesmo acontece em termos de território. Elegemos o fim do deserto e o início do oásis justamente para dar-lhes nomes, mapas, modos de deslocamento e uso (estriamento do espaço) porém, sabemos agora que é possível ter uma experiência borrada onde os limites entre as coisas não são tão claros. Existe deserto no oásis e oásis no deserto.

Mas, voltando ao Rasaboxes e à cena do quadrado, isso significa que os boxes estão uns nos outros também? A princípio não, pois a topografia do tabuleiro é rígida, porém já vimos que com o enlouquecimento do giz, as fronteiras, margens e nomeações dos boxes vão se borrando, se indiferenciando, ou melhor, se diferenciando de seu estado habitual. Além disso, existe todo o borramento presente dentro de cada box e que se deve ao caráter movente que as *rasas* tomam a cada dia de trabalho, seja pelo viés da língua, com as traduções e os tabuleiros de sinônimos criados no laboratório prático; seja pelo viés corporal, com a produção de sensações⁶². Em verdade os borramentos se dão todo o tempo, pois se uma *rasa* não contaminasse a outra, pela ação do jogador, não poderia haver deslocamento e mudança de boxes pelo tabuleiro. O jogador sente, em jogo, uma *rasa* demandar outra pela relação com o outro e com o espaço que ele constrói com sua corporificação. Esse sentir, ou melhor, esse atravessamento de uma *rasa* na outra se dá de modos sutis, mas precisos - uma mudança de distribuição de peso, uma alteração suave na respiração ou a observação de outro jogador em outro ponto do tabuleiro.

Toda essa reflexão me faz crer agora que o espaço paradoxal apontado inicialmente em *shanta*, com o Quadrado Negro, está presente em todos os boxes, no tabuleiro inteiro. Vejamos porque. O andaime em *shanta* evidenciou não apenas a questão da visibilidade - quem olha e quem é olhado no tabuleiro - mas também a questão das profundidades intensivas desse espaço e o que elas produzem. Um espaço sem nome, cercado de nomes por todos os lados nos atinge como um enigma que nos olha, nos inquire, assim como no Quadrado Negro. Um vazio nos inunda e nos chama para mergulhar de cabeça na produção de sensações. É preciso se permitir flutuar no jogo das profundidades para usufruir de tal vazio, caso contrário elegemos para ele uma figura e um fundo. Dessa forma o vazio e o jogo cessam e se decanta o sentido. Voltam

⁶² A produção de sensações no tabuleiro é explicitada e analisada em *Angambox* - Caixa de corpos.

a figuração, a narração e a consecutividade histórica. Portanto, talvez o desafio de habitar e corporificar *shanta* esteja na criação de um corpo que lide com as profundidades e visibilidades do box central sem eleger centro e periferias, figura e fundo definitivos. É claro que em jogo elementos virão a frente, mas logo é preciso flutuar e permitir que outros elementos se destaquem, num vai e vem de sensações. A única coisa que permanece é o jogo, todo o resto precisa flutuar para manter em suspensão a formação definitiva dos sentidos. Esse desafio está implícito no testemunho de uma das atrizes do Coletivo Escambau: "Percebi a Paz como uma ausência de sensações presentes nas demais *rasas*. Um lugar de suspensão, um corpo na inércia, um espaço de esvaziamento."⁶³

De imediato o discurso flutua. A experiência evoca a paz como ausência presente, um corpo que também é espaço e está inerte, no entanto em movimento de suspensão e esvaziamento, simultaneamente. Uma mesma frase dá conta de instâncias que, na extensividade demandam tratamentos diferentes, mas que na intensidade fazem parte da mesma experiência paradoxal, mas possível. Um corpo que é um lugar, uma suspensão que é inércia, uma ausência que é presença. As instâncias estão em luta permanente com as profundidades e visibilidades, criando experiências paradoxais que lançam o corpo para longe da esfera do vivido, do narrado, do figurativo e produz o gesto impossível. Percorrer a experiência paradoxal que constitui o box de *shanta* é estar em contato com produções corpóreas desvinculadas dos regimes de representação mimética, proporcionando a criação de um outro gesto, de um outro ator, de um outro teatro.

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

⁶³ Texto da atriz Clara Monteiro (Coletivo Escambau) sobre as experimentações com *shanta* em 11 de outubro de 2013 em Caixa de recordações, p. 196.

3.6 A cena do *Rasaboxes*

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

Como explicitado na introdução desse trabalho tomei as traduções usadas no *Rasaboxes* e as desdobrei em oito palavras sinônimas ou análogas⁶⁴, distribuídas em oito tabuleiros, para experimentações corporais e vocais. Como se deu o procedimento de enlouquecimento do tabuleiro por desdobramento e o que ele expôs? Antes de mais nada é possível dizer que há o desdobramento por multiplicação e por divisão. O que essa diferença, do tabuleiro como multiplicação ou divisão do original, revela?

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

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

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

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

⁶⁴ Ver Introdução, "Entre setembro e dezembro de 2013".

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

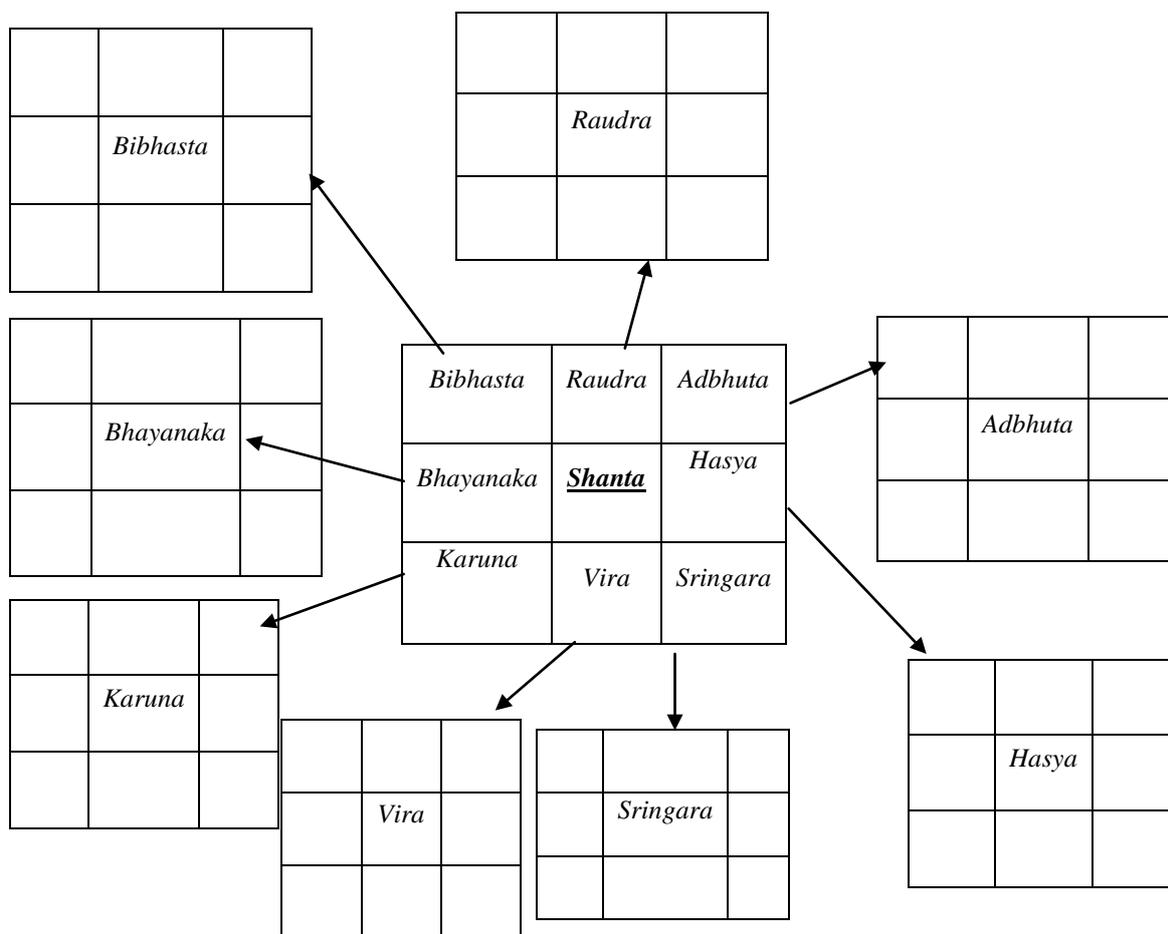
Temos tabuleiros com nove espaços, porém com oito palavras análogas em cada um. O espaço central, multiplicado por oito *rasas*, não foi ocupado com *shanta*, mas com as demais *rasas* em sânscrito. Essa foi a solução para resolver o problema matemático geométrico das 64 palavras em 72 espaços.

Shanta foi subtraída desde o início por não apresentar sinônimos que possibilitassem a criação de um nono tabuleiro dedicado a ela⁶⁵ e isso gerou o problema matemático descrito acima. Esse é o motivo porque não multipliquei nove espaços por nove *rasas*. Por não poder ser multiplicada ou dividida em palavras análogas, *shanta* é única. Não apenas porque seja intraduzível (afinal todas as *rasas* são intraduzíveis), mas porque no tabuleiro original ela acumula a ideia de objetivo final a ser atingido no treinamento. "No exercício, uma pessoa somente pode entrar nessa caixa - o espaço *shanta* - quando tiver atingido 'clareza'". (SCHECHNER, 2012b, p.150). *Shanta* nesse sentido é a palavra que esclarece todas as outras palavras vividas pelo jogador. Todas as palavras estariam incluídas na experiência de *shanta*.

Se *shanta* for, de fato, o objetivo do *Rasaboxes* então será mais coerente colocá-la no centro de todos os tabuleiros criados. Mas se todas as palavras se unificam em *shanta* eu não precisaria criar outras palavras ou criar novos tabuleiros já que tudo convergirá para o centro. Levando adiante esse raciocínio não seria preciso criar um ou vários tabuleiros de nove espaços, mas apenas um grande quadrado que contivesse todas as *rasas*. Isso, no entanto, cria um outro problema já apontado na cena da sala (p. 46). Um grande quadrado guardaria apenas *shanta* ou as nove *rasas* misturadas? Seriam nove *rasas* ou apenas oito, já que *shanta* parece não entrar em conta alguma? Essas questões não tem resposta única, pois dependem da forma como o próprio *Rasaboxes* é encarado. Se o tabuleiro for um treinamento corporal que vise compreender e alcançar a "clareza plena" então o quadrado central é tudo o que restará ao final. Se o *Rasaboxes* for um treinamento corporal que vise explorar a cada dia nuances psicofísicas de cada uma das *rasas*, então as divisões permanecem podendo permitir inclusive o deslocamento de *shanta* do centro, visto que ela se afirmaria como mais uma das *rasas*

⁶⁵ A questão da traduzibilidade de *shanta* é tratada no *Sabdabox* - Caixa de palavras.

e não *A rasa*. As cenas de enlouquecimento construídas até aqui apontam para essa opção, pois sugerem que na materialidade imanente advinda do enlouquecimento, os sentidos se desdobram, mas não se afirmam como únicos, podendo coexistir em prol do jogo. Voltemos à questão da multiplicação e da divisão de tabuleiros?



O esquema mostra a multiplicação das *rasas*. Elas saltam do tabuleiro original carregando suas cargas semânticas originais e fundando um outro tabuleiro com sinônimos e palavras análogas advindas de experiências corporais anteriores⁶⁶. Essa operação evidencia o centro do tabuleiro como lugar que carrega o "nome", o tema, o título, o sujeito e o objeto de estudos de seu tabuleiro. O centro está protegido, inalterado, não desdobrado, imutável. Apenas a periferia sofre mutação. Essa operação

⁶⁶ No caso de minha experimentação as palavras já estavam listadas, bastou fazer uma breve seleção das mais próximas e pertinentes para o estudo psicofísico das *rasas*.

reproduz o tabuleiro original ao infinito e faz o centro criar margens em mutação. Porque essa operação produz a diferenciação centro/margem, ela acaba por gerar um movimento circular, um movimento de gravitação das palavras mutantes ao redor de seus núcleos, ou as palavras originais do *Natyasastra*. Um modelo atômico, onde existe um núcleo e uma periferia em troca energética com o meio. Ambos, núcleo e periferia, precisam dessa relação gravitacional para permanecer existindo e trocando. Já o esquema abaixo mostra a divisão das *rasas*.

	<i>Bibhasta</i>			<i>Raudra</i>			<i>Adbhuta</i>	
	<i>Bhayanaka</i>			<i>Shanta</i>			<i>Hasya</i>	
	<i>Karuna</i>			<i>Vira</i>			<i>Stingara</i>	

O modelo geométrico é repetido assim como no esquema anterior, porém ele não é reproduzido fora, mas dentro do próprio tabuleiro. Como uma espécie de fractal, o tabuleiro se reparte em partes iguais infinitamente. Pode parecer, por um momento, que os esquemas são idênticos, sendo desenhados diferentemente no espaço, porém graficamente se vê (e depois se prevê) que dentro de cada quadrado existe uma infinidade de outros quadrados em vizinhança, que fazem os olhos se perderem do centro e encararem apenas uma grande grade. Isso rompe por completo com tudo o que sabemos e vivemos até aqui sobre o *Rasaboxes*. De imediato é possível ver que *Shanta*

também é dividida. Ao ver a segunda divisão no quadrado de *Sringara* é possível sentir que se trata de algo diferente - uma sensação de acumulação de espaços e palavras que tende ao infinito. O centro também se divide e com isso perde seu lugar de tema, ainda presente no esquema anterior. Ao serem divididos em partes iguais, essas partes carregam potências iguais e estabelecem uma relação fora do modelo centro/periferia. Isso pode ser pensado para o espaço, como feito aqui, e pensado para a palavra, fazendo surgir outras palavras cujas potências são as mesmas que a de *sringara* e não mais derivadas dela.

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

cachorro	nutella	travesseiro	
rolar	novelo	lã	abraço
quente		cachorro	

Se pudesse colocar uma lupa sobre o gradeado desenhado, essas seriam algumas das palavras que usaria para preenchê-lo. Preencher esse enorme espaço em proliferação que surge do retalhamento de *sringara*. Palavras que estão em relação de deriva com *sringara*, que dizem de *sringara*, mas que também poderiam frequentar outras grades porque fazem vizinhança com outras *rasas*. A correspondência direta entre palavras não é mais o que produz o preenchimento do espaço pois, não há mais referência fixa a qual se remeter. O que há é uma "acumulação de vizinhanças, e cada acumulação define uma *zona de indiscernibilidade* própria ao 'devir'(...)" (DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 209-211). Ou seja, *sringara* devem essas e tantas outras palavras, experimentadas ou não, em mim gerando uma zona onde as palavras podem pertencer tanto a uma *rasa* quanto a outra. A perda da referência, o desmonte da noção de centro metafísico

(DERRIDA, 2005, p. 230 - 231) de uma mesma estrutura, enlouquece as produções de palavras e espaços fazendo com que tais produções se deem pela sensação e com referenciais móveis. O surgimento de uma palavra pode acontecer por inspiração a palavra anteriormente escrita e que está no quadrado do lado, ou no quadrado de cima, por uma lembrança que uma das palavras me despertou, pela sensação que tenho agora, etc. Mas isso destruiria o jogo? Se a lógica intensiva for mantida acredito que não. Essa lógica é vertiginosa, portanto pode parecer dilacerar toda unidade do jogo, no entanto o *Rasaboxes* só correria o risco de acabar se a lógica intensiva fosse capturada pela lógica extensiva. A produção de vizinhanças, enorme e veloz, pode se reterritorializar ao redor de uma palavra ou coisa que surja na zona de indiscernibilidade e que se torne referência, criando outro jogo, com outras características que não sei quais seriam.

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

A divisão implica, por um lado, em retalhamento, ou seja, em separação e desvinculação dos pedaços em relação a um todo. Implica, por outro lado, na conquista de outros tipos de produção de palavras e espaços que não os do tipo modelo/cópia, mas de acumulação de diferenças. Se imaginarmos o preenchimento de todos os quadrados provenientes do retalhamento de *Sringara*, teremos uma vizinhança caótica de palavras ligadas por um fio temático tênue que pode a qualquer momento desaparecer, já que não

há mais centro que nos lembre da correspondência produzida pela referência. Por isso falo em *retalhamento* e não desdobramento⁶⁷ do centro.

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

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

Talhar é um dos procedimentos usados por Artaud para enlouquecer os subjéteis de seus desenhos e os próprios desenhos e, ao pensar sobre eles, Derrida exercita o mesmo que nós, o acúmulo das palavras e o surgimento de vizinhanças estranhas. Castrar ao lado de regenerar, ferir e salvar, juntos no espaço do pensamento para tirar do senso a palavra, a ação e o próprio pensamento. A mesma dupla ação se realiza no tabuleiro ao retalhá-lo. Por um lado se fere, se recorta, se parte, se diminui e se castra o tabuleiro; e por outro o renova, o fortalece, o despoja, o desabrocha e o faz se mostrar 'em seu crescimento'. Quanto mais se opera, se interfere no tabuleiro, mais se engendram e se evidenciam suas produções. O movimento de enlouquecimento não é um movimento mórbido de dissecação, não é um movimento de aniquilação dos subjéteis, é um instigador da vida intensiva das coisas para que vivam mais.

Os dois esquemas - multiplicação e divisão - tendem ao infinito, porém o da divisão tende a um infinito maior! Como um infinito pode ser maior que outro? Se pudéssemos antever as produções de palavras análogas relacionadas aos dois exercícios, seria possível intuir a geração de mais palavras no esquema de divisão, pois ele retalha tudo, põe tudo em movimento. O esquema da multiplicação gera uma imensa produção

⁶⁷ Não me refiro ao desdobrar em referência ao conceito de dobra presente nas obras de Leibniz e Deleuze. Tomo o desdobrar a partir do gesto, dobrar um papel, desdobrar um papel, por mais que saiba e use a palavra desdobrar no texto também em seu sentido concorrente - desenvolver, prolongar.

de palavras, porém sua referência, o centro, nunca perde sua inteireza, nunca é retalhada. O esquema de divisão tem uma vantagem matemática, pois divide também o centro. A multiplicação produz 64 palavras (8 *rasas* X 8 boxes) e a divisão produz 72 palavras (9 *rasas* X 9 boxes). A divisão estará sempre 9 palavras (e espaços) a frente da multiplicação. Por isso um infinito é maior que outro. Ou seja, se incluirmos tudo o que for centro nos tabuleiros, seja *shanta*, sejam as palavras em sânscrito, teremos mais zonas de indiscernibilidade, pois teremos mais produção de territórios semânticos. Isso significa que as vizinhanças entre palavras e com isso, os afetos corporificados resultantes dessas vizinhanças, aumentará exponencialmente de complexidade.

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

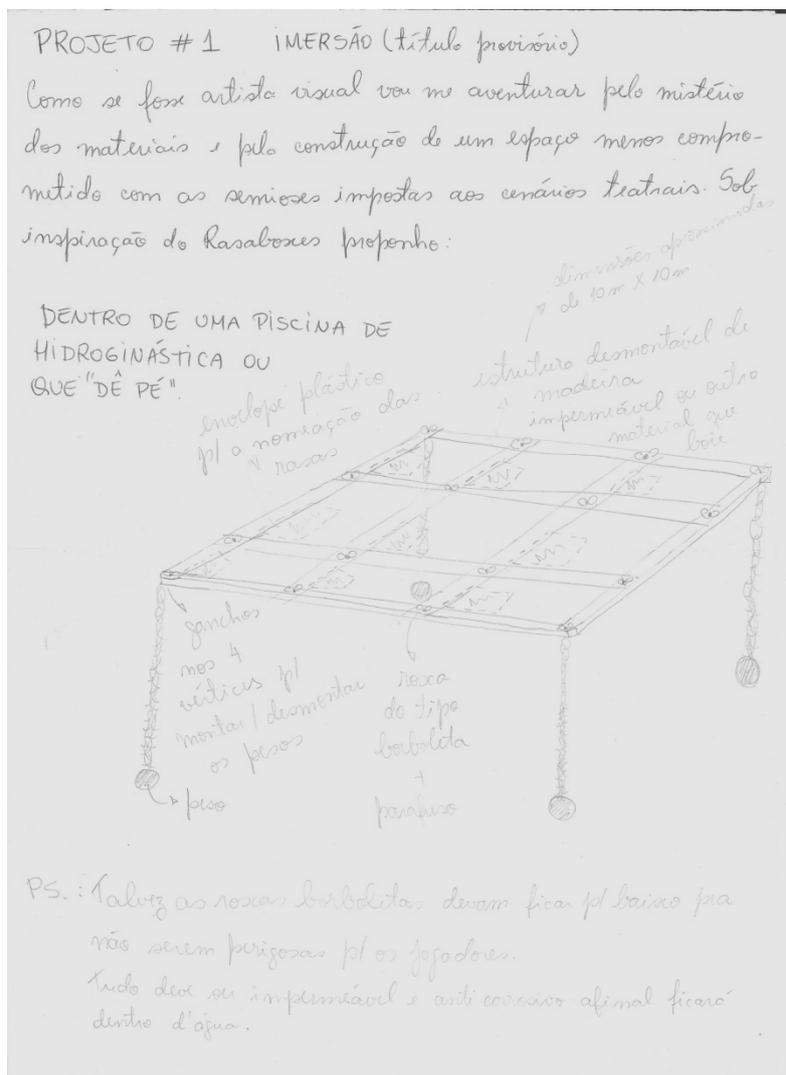
3.7 Investigando os limites

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

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

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

IMERSÃO

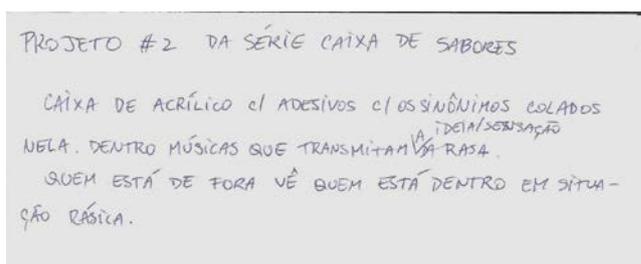


Na tentativa de materializar a sensação das *rasas* como plasmas que adensam o espaço (ver A cena da sala, p. 46 - 47), propus esse projeto. Como o próprio nome já diz, a estrutura permitiria ao jogador a experiência de ficar imerso na *rasa* e trabalhar com a alteração de seu peso corporal. A flutuação é um privilégio que só os mergulhadores e astronautas podem desfrutar e isso altera completamente nossa resposta e qualidade do movimento, pois altera a consciência de nossos corpos. A água, de forma pedagógica, nos faz lembrar, pela resistência que exerce sobre o corpo que, fora dela, estamos mergulhados no ar, submetidos a gravidade. O ambiente aquático torna material a percepção de pontos como solas dos pés, topo da cabeça, costas, parte interna das coxas e sexo, pelo fato de essas mesmas partes serem invadidas pela água e

responderem de forma diferente que a habitual. O exercício de se imaginar numa caixa de sabor aqui se torna material e o trabalho de despertar todo corpo se torna inevitável.

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

CAIXA DE SABORES - CAIXA DE ACRÍLICO



CAIXA DE SABORES - PENETRÁVEL DE SABOR

PROJETO #2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

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

1) PENETRÁVEL DE SABOR



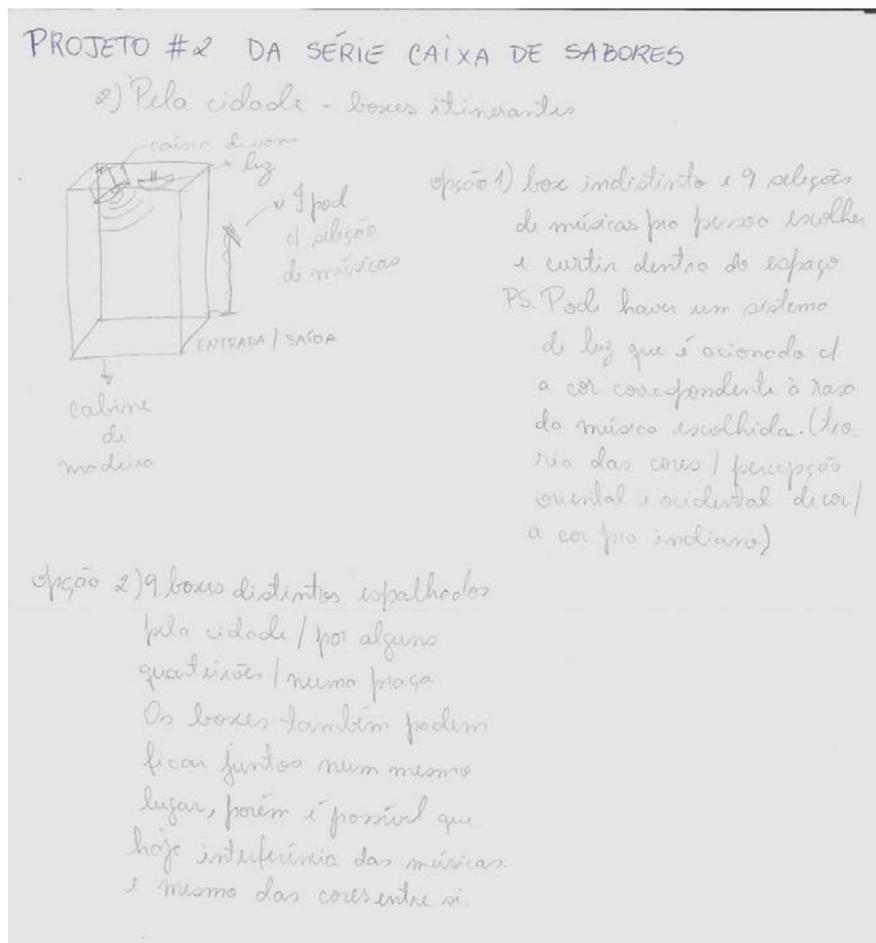
Opção 1) a pessoa monta seu próprio pacote a partir de materiais oferecidos

Opção 2) é oferecido um penetrável pronto para a pessoa experimentar. Problema: baseado em que eu escolheria elementos que remetissero a uma ou outra rasa? A escolha é sempre a partir de minhas vivências!

Quanto então pesquisar o que no Teatro Indiano remeteria as sensações de amor, tristeza, etc...

Opção 3) colar nos painéis da caixa uma coleção de imagens e palavras que remetam à rasa seguinte. P1 tal trabalha com uma equipe. Nas referências anteriores a mistura um.

CAIXA DE SABORES - BOXES ITINERANTES



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

Problema: Baseado em que escolheria elementos que remetesse a uma ou outra rasa? A partir de quê escolho o que me guia a compor tais espaços? Haveria um conjunto de referências universais para designar cada rasa? *A escolha é sempre a partir de minhas vivências.* Essa foi minha resposta, porém minhas vivências estão referenciadas numa constelação cultural específica. Outros poderiam responder a partir das pesquisas neurobiológicas que investigam o Sistema Nervoso Entérico (ver

Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990"), como faz Schechner, ou se apoiar nos estudos sobre reconhecimento cognitivo de expressões faciais (2000) escolhendo outros critérios de criação também específicos, mesmo que baseados na ciência. Não há como construir algo universal se só dispomos de vivências contextualizadas e locais. Talvez só seja possível criar experiências a partir dos jogos entre as *rasas* e aquilo que escolhemos momentaneamente para significá-las. Talvez a pergunta no projeto devesse ser substituída pela indicação - baseado em minhas vivências - para oferecer àquele que frui, a possibilidade de realizar seus próprios jogos a partir dessa perspectiva. Portanto minha preocupação inicial em criar boxes exemplares, a partir da pergunta *Baseado em que escolheria elementos que remetessem a uma ou outra rasa?*, pode ser deixada de lado.

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

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

Continuemos a esgarçar os limites. Já olhamos as *rasas* e seus boxes funcionando separadamente, mas e o tabuleiro como um todo? E se transplantássemos o

modelo geométrico para a vida? Tirá-lo da sala de trabalho e colocá-lo numa casa inteira, num prédio, numa praça ou num bairro?

CAIXA DE SABORES - A RASA QUARTEIRÃO⁶⁸

PROJETO # 2 DA SÉRIE CAIXA DE SABORES

3) Pela cidade - A RASA - quarteirão



cada quarteirão será "ocupado" com uma rasa

- Códigos de cores por cada quarteirão. Calçadas delimitadas as cores (fitas, tinta)
- Sinalizar as palavras que se referem à rasa do quarteirão. (ou lambi-lambis)
- Ocupação performática das calçadas e se possível de outros espaços dentro dos quarteirões. Objetos + atores.
- Ocupação sonora dos quarteirões e a reprodução de play lists ou mesmo montagens de músicas conhecidas - Talvez um caso de som passando por esse território durante um tempo e reproduzindo as músicas, ou dizendo palavras referentes às rasas e partes dos quarteirões por onde ele transitar.
- Seria legal começar os merceários dos quarteirões e realizar alguma ação, a partir do novo quarteirão onde se encontra a função de fita, ou seja, território

(Sei levantando a possibilidade de explodir o tabuleiro e botar um bone em todo bairro, no distrito, mas por enquanto gosto da cidade como tabuleiro afetivo, onde se sai de uma zona e imediatamente se entra em outra)

PS1. As ruas cumprem a função de fita, ou seja, território múltiplo e de passagem de uma rasa para outra

PS2. Ocupação por tempo determinado e com horários marcados.

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

Esse projeto possui um ar mais político. Enche os quarteirões pensando nisso!

⁶⁸ O pequeno mapa presente no projeto é de uma parte nobre da cidade de Fortaleza (quarteirões no bairro da Aldeota) e dentro do perímetro do tabuleiro existem prédios comerciais e residenciais elegantes, uma faculdade, e também terrenos baldios, casas e comércio humildes, farmácias, sapateiros, bancos etc. Esse projeto surgiu de uma provocação feita por Jared Domicio, aluno e colega do Programa de Pós-Graduação em Artes da UFC, que durante uma de nossas aulas imaginou se a grade pudesse ser vista pelo Google Earth. Para que isso fosse possível era preciso que a grade fosse grande numa proporção que só caberia sendo transportada para a cidade.

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

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

O trânsito, nessa proposta de ocupação, se faria pelas ruas, substituindo as fitas. Como se daria essa travessia? Algumas das ruas do pequeno mapa colado ao projeto, e tomado de exemplo, são movimentadas com faixa dupla! A fita é o território entre espaços afetivos, mas como se daria a neutralidade nessa situação? As calçadas seriam incluídas ou excluídas nessa ocupação? Penso agora que o carro de som, com seus dizeres preparados, quebraria a neutralidade que a rua adquire em nosso jogo. Além disso, ele pode ser ouvido em outras quadras, o que confundiria o estabelecimento do

código de ocupação de uma *rasa* por quadra. Ele portanto já não serviria. Penso nos carinhos de venda de cd's e dvd's piratas ou nos mini trios elétricos que só aparecem no carnaval para carregar consigo meia dúzia de foliões, como alternativas baratas e bem humoradas de fazer circular o som rásico no espaço público sem invadir as outras quadras.

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

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

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

O *Rasaboxes* enquanto obra ou vivência artística traz outras questões. Antes de mais nada é preciso dizer que quando se fala de obra não se poderia esperar algo acabado, com regimes de representação bem estabelecidos, mas antes algo que fica de pé sozinho, que "se conserva em si mesmo" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 214). Melhor dizendo, ao tentar explorar a obra que devêm no *Rasaboxes*, se busca criar um ambiente onde a materialidade que emana do tabuleiro seja propulsora de ações, sensações, provocações que se mantenham sozinhas funcionando num bloco, num composto de sensações no espaço e no tempo (ver DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 214 - 215). É também uma espécie de tentativa de fazer o teatro dançar outros bailados

que a contaminação com outras artes produz tão bem. É a tentativa de tirar a ideia de treinamento de seu lugar sempre reservado e seguro dentro de uma sala de trabalho. É tentar manter de pé uma, dentre tantas experiências performativas no teatro, que procura desestabilizar a ligação entre a ação e a representação mimética. Josette Féral costura uma ponte entre as teorias da performance de Schechner e a tentativa de muitos artistas da cena de driblar a filiação que o teatro mantém com a representação.

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

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

3.8 Algumas considerações sobre o espaço

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

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

Como falar de coisas que não existem até que existam?⁶⁹ Falar de/sobre essas miudezas traz a sensação da perda. Tudo foge, escoo ou se torna nebuloso justamente porque traz consigo uma clareza cotidiana misturada com uma sensação de obriedade, que cega os olhos da perquirição. É tão claro o chão, tão clara a cartolina e os quadrados! Como distinguir clareza de obriedade?

Percebo, a partir do levantamento das ordens de movimentos para as ocupações espaciais dos corpos e da especificidade dos projetos, que a direção do enlouquecimento realizado dá também as pistas para o estabelecimento de um vocabulário que tente dar conta daquilo que se está produzindo. Um estudo futuro das nomenclaturas de Rudolf

⁶⁹ Essa pergunta foi inspirada no título da 31ª Bienal de Artes de São Paulo, realizada entre setembro e dezembro de 2014 - Como (...) coisas que não existem. As reticências podem ser preenchidas com o verbo que se quiser. Essa sentença destaca o que não existe e cria em nós um paradoxo - Expor aquilo que não existe traz uma espécie de existência à coisa pelo simples fato de podermos chamá-la, e se a coisa agora existe, mesmo que de um modo sutil, ela não precisaria mais ser evocada, pois já estaria no mundo com um nome. Porém basta reler a sentença para perceber que a coisa ainda não existe completamente e tudo volta ao campo da inexistência. Ficamos com a esperança de um dia saber coisas que não existem, mas aí elas deixarão o mundo das coisas sem nome e passarão a significar.

Laban pode auxiliar no registro e manipulação das minúcia da produção corporal advinda do enlouquecimento do quadrado. Já nos projetos seria necessário desenvolver um vocabulário técnico de criação plástica que abarcasse marcenaria, elétrica, eletrônica. Ou seja, conhecimentos agregados que expandissem não apenas o potencial material dos projetos, mas suas ambições e limites conceituais.

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

4 ANGAMBOX - CAIXA DE CORPOS OU UMA ESPÉCIE DE CAIXA DE FUNDO FALSO

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

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

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

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

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

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

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

4.1 Corpo no sabor

4.1.1 O corpo e as etapas iniciais do Rasaboxes

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

4.1.1.1 Fora do tabuleiro

1. Desenhe ou fixe uma grade de nove caixas retangulares no chão. Todos os retângulos devem ser iguais e medir, aproximadamente, 6' X 3'.

2. "Defina", aproximadamente, cada rasa. Por exemplo *raudra* significa raiva, fúria, rugido; *bibhasta* significa aversão, cuspir, vomitar. (SCHECHNER, 2012b, p. 147. Grifos do autor)

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

A movimentação para desenhar o tabuleiro não é suficiente para aquecer meu corpo para o esforço físico. Como devo me aquecer? Será que o aquecimento é necessário? Será que preciso alongar também? O que é necessário acionar em meu corpo para começar algo cujas demandas eu ainda não conheço? Schechner não dá indicações, mas sua formação em Yoga⁷⁰ e o parentesco do *Rasaboxes* com a cultura indiana inspiram a pensar num aquecimento dinâmico que una força muscular e controle respiratório. Paula Cole e Michele Minnick (2011, p. 5) lembram que o *Rasaboxes* é um treinamento para os afetos, mas também e simultaneamente, um treinamento físico.

Em nossa experiência, o exercício *rasaboxes* é uma forma de treinamento de movimento que afeta diretamente o trabalho de um ator, já que ele imediatamente engaja todo o complexo de emoção-corpo-voz-imaginação-personagem, que um ator deve acessar quando está trabalhando num papel.

⁷⁰ "Quando eu fui a Índia pela primeira vez, em 1971, conheci um grande professor de Yoga. O nome dele era Krishna Matyari [...] Quando eu fui pela primeira vez ele me ensinou uma série de *asanas* da Hata Yoga, uma das quais estou fazendo agora [realiza a postura na frente da plateia]. Parece muito fácil mas se você fizer não vai achar tão fácil assim. Parece simples. Meus dedões, calcanhares e joelhos estão juntos e quando eu expiro levanto jogando o peso para frente dos meus pés e depois desço. Ao longo dos anos pratiquei yoga e entendi através disso como a mente é um músculo. (SCHECHNER, 2012a, minuto 14'11. Tradução nossa. Grifo nosso).

Rasaboxes não apenas treina diretamente as emoções, como integra um treinamento físico e emocional de um modo profundamente pessoal. No entanto, o rasaboxes não necessariamente treina o corpo diretamente em termos de relaxamento, alinhamento, flexibilidade, força, etc, da maneira que outras formas de treinamento físico o fazem. Nós recomendamos que o treinamento rasaboxes seja acompanhado de práticas de ioga ou outra forma de aquecimento físico que alongue, abra e relaxe o corpo de maneira profunda. O rasaboxes não pretende suplantar outras formas de treinamento do ator.

Estar em treinamento afetivo já é ativar e movimentar o corpo, porém é preciso estar atento, disponível e seguro para iniciar esse processo. Tenho praticado e aplicado exercícios de força advindos do Pilates solo e do treinamento funcional através dos abdominais estáticos (pranchas), que promovem a contração integral dos músculos para a sustentação do peso corporal, bem como de aquecimentos dinâmicos chamados WGS (World's Greatest Stretch)⁷¹ para o acionamento global do corpo pela coordenação motora e o equilíbrio. Uma vez ouvi que a melhor forma de se preparar para algo é fazer esse algo, portanto o treinamento continuado do *Rasaboxes*, frente à experiência e necessidade de cada um, trará novas ideias para incrementar esse momento inicial.

4.1.1.2 A respiração

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

7. Alguém toma a decisão de entrar em uma caixa. A pessoa assume/faz uma pose relacionada a essa rasa: por exemplo, a pose de *sringara* ou *karuna*... ou qualquer outra.. A pessoa pode fazer a pose de uma rasa ou de todas as oito rasas que possuem nomes. (Lembre-se de que a nona caixa ou caixa central está 'vazia'). Uma pessoa pode se mover de uma caixa para outra ao longo da borda ou sobre as linhas - e, nesse caso, o movimento é 'neutro'. Mas se

⁷¹Um exemplo dos movimentos básicos do WGS está disponível em www.youtube.com/watch?v=IJQL4wmj3Z8 no dia 16/12/2014.

alguém pisar dentro de uma caixa, deverá fazer uma pose rásica. Esta fase continua até que todos tenham tido pelo menos uma chance de entrar e fazer poses dentro das Rasaboxes. (SCHECHNER, 2012b, p. 148. Grifos do autor).

Talvez desse modo Schechner procure induzir o jogador a acionar instintivamente a respiração correspondente à *rasa* que deve performar. Ao longo do artigo *Rasaesthetics* (SCHECHNER, 2012b, p.148) a ideia de realizar as poses de imediato, sem "reflexão", é muito estimulado. O que leva a pensar se a ação intuitiva seria a expressão mais fiel que teríamos de uma *rasa*. O próprio Schechner afirma que não e adverte sobre os clichês que essa imediatez promove (ver 2012b, p. 149) e sugere que "assim que você estiver fora das caixas, reflita sobre o modo pelo qual você compôs a sua Rasa e como se sentiu em uma Rasa composta." (2012b, p.148). Ou seja, ele convida o jogador a pensar sobre sua produção interna e a expressão externa dessa produção (seja do próprio ou de outro). Schechner chamará respectivamente de sentimento e emoção aquilo que é sentido "dentro" e aquilo que é vivido "fora".⁷²

Outro modo de trazer o corpo para o trabalho aparece em *Crossing the line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* (2009) onde Schechner usa imagens indianas de expressões faciais das *rasas* para que os jogadores as treinem no espelho e depois no espaço com os demais jogadores. Ele se baseia em estudos psicológicos sobre reconhecimento intercultural de expressões faciais que afirmam "[...] que raiva, nojo, medo, alegria, tristeza e surpresa são universalmente reconhecidos."⁷³ (DAVIDSON, HEJMADI e ROZIN, 2000, p. 183) através da expressão facial.

⁷² As aspas determinam duas instâncias que serão problematizadas ao longo desse texto.

⁷³ "[...] that anger, disgust, fear, happiness, sadness, and surprise are universally recognized." (tradução nossa).



Figura 15 - Foto tirada do vídeo *Crossing de line - Inside Richard Schechner's Performance Workshop* onde um participante experimenta no espelho expressões vindas de exemplos tirados de levantamentos fisionômicos.

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

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

4.1.1.2.1 Atravessamentos conceituais

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

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

Macro e micropercepções são termos retirados da obra *A imagem-nua e as pequenas percepções*, de José Gil (2005). Mesmo partindo de obras visuais para tecer suas reflexões, o conceito de Gil se aplica ao caso do *Rasaboxes*, sendo necessária apenas uma ressalva. Quando Gil fala de micropercepções ele se refere aos elementos

picturais, enquanto que aqui micropercepções serão remetidas à intimidade do corpo do jogador. Da mesma forma, quando Gil fala em macropercepções como o conjunto do percebido em alguns quadros analisados, aqui macropercepções se referirão à expressividade do jogador.

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

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

A exploração dos tabuleiros de gradações começava, em minhas experimentações, pela investigação do ritmo da respiração, sua localização, as quantidades de ar envolvidas, o peso que produzia em certas partes do corpo e como todos esses fatores produziam alterações psicofísicas. Assim mergulhava nos campos microperceptivos que se anteviam nos campos macroperceptivos oferecidos pelas

palavras (sinônimos e gradações) escritas no chão, para investigar as brechas de significação que elas apresentavam quando corporificadas.

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

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

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

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

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

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

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

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

e pode mesmo atrapalhar o trabalho em andamento, caso a memória não se adeque ritmicamente à respiração encontrada.

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

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

É importante dizer que os *punctums* não são pontos físicos reais no corpo, mas fabulações de um corpo não anatômico, um corpo de sensações que pode se colar, a cada dia, à imagens diferentes e nem por isso perder sua concretude, podendo ser recuperados num segundo momento pelos "blocos de sensação" (DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 217) que o compõe. A fabulação não é um ato de imaginação, mas sim de invenção. Como apontam Deleuze e Guattari (1997, p. 223), fabulação "é

fabricação de gigantes". Os corpos não anatômicos não são corpos imaginados, mas sim vislumbrados, inventados, pelas sensações e isso os torna "demasiadamente vivos para serem vivíveis ou vividos." (1997, p. 223). Ou seja, esses corpos urgem por serem produzidos no espaço, mas como não são propriamente anatômicos, não há parâmetros para tais produções. O que se tenta, no caso do *Rasaboxes* é inventá-los sendo o mais preciso possível no jogo entre micro e construção das macropercepções para a fabricação desses corpos, sabendo que eles são sempre mais. No entanto esses corpos não são quimeras ou utopias, são a não utopia por excelência, pois trazem para perto os limites, os pesos, a extensão do corpo, um corpo possível, íntimo e concreto, que nunca se realiza inteiramente porque é "caixa de fundo falso" (QUILICI, 2004, p.197), porque é pura invenção, segundo Deleuze.⁷⁴

4.1.1.2.2 *Respiração e espaço*

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

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

⁷⁴ E aqui as aproximações com um teatro de bases realistas poderia confundir os esforços para inventar um corpo de sensação com a criação de personagens dramáticos. A invenção não é a imaginação. A imaginação lida com o que já existe e já pertence a um regime sógnico delimitado. A invenção ou fabulação é uma faculdade visionária. (ver DELEUZE; GUATTARI, 1997, p. 223 Nota de rodapé 8.). Um corpo de sensação é algo que ainda não existe, já o personagem está circunscrito a uma série de elementos que o referencializam política, social, econômica e culturalmente, por mais que o ator o construa de modo inovador.

Temos, segundo Hubert Godard, uma história corporal imbricada aos espaços, que induzem nossa resposta muscular e respiratória e vice-versa. Reagimos ao espaço fisicamente, respirando de acordo, e ao mesmo tempo, o espaço é alterado por nossos corpos e respirações. No *Rasaboxes* temos o desafio de não receber espaços geográficos a priori. O tabuleiro em si não contém geografia, mas uma topografia, pois as *rasas* são as mesmas nove vezes (nove boxes iguais), numa mesma superfície. O que existe é um traçado, uma topografia, um mapa sem países. Diante dessa aridez temos apenas nossas respostas automáticas, nossos corpos experimentados na geografia do mundo. Imediatamente imprimimos nossas experiências nesse território topográfico esperando que aquela se cole a esse. Parte-se sempre do que é conhecido para, mais tarde, criar o desconhecido. A criação de um espaço pela respiração só se dá quando, como afirma Godard, 'no antes da inspiração' se puder situar, trabalhar, orientar o movimento dos sentidos para fora do automatismo. Portanto, apesar de, em princípio, o *Rasaboxes* ser a criação de um espaço simbólico através da respiração e do corpo⁷⁵, tal criação não se dá sem antes vivenciar os lugares comuns.

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

Enquanto ministrante percebo que é na passagem entre a respiração e a realização de estátuas e entre as estátuas e as *rasas* em movimento, que os lugares comuns, os automatismos, são postos em xeque. A cada nova etapa expressiva o jogador se depara mais e mais com micro e macroperecepções que vão de encontro com suas experiências anteriores na vida e as põem em xeque. Essa inundação de

⁷⁵ Isso remete a noção de *rasa* enquanto espaço plasmado, constituído de uma densidade diferente daquela que compõe o espaço de fora do tabuleiro. Ver *Antarabox* - Caixa de espaços, p. 46 - 47.

informações perceptivas tornam os lugares comuns cada vez mais complexos, cada vez menos comuns.

4.1.1.3 Estátuas

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

É comum o jogador iniciante realizar a estátua e perder a respiração alcançada. Também é comum o jogador perceber que estava "respirando menos" do que devia para realizar as poses, ou seja, perceber que o esforço corporal exige mais definição das características respiratórias (quantidade de ar envolvida, locais mais demandados no corpo, etc.) para manter a pose que se quer realizar. Mas porque essa passagem, da respiração à pose, da atenção a si para a atenção ao outro (espaço e demais jogadores), é tão difícil? Sinto em minhas experimentações e nas dos participantes de minhas oficinas, um hiato, um espaço de incompletude entre as duas investigações. Acredito que isso se deva, num primeiro momento, à liberdade de inventar uma respiração sem se preocupar com seu formato externo e portanto sem se preocupar com uma espécie de compatibilidade que una os dois fenômenos. Num segundo momento, quando surge a demanda de criar uma forma expressiva condizente, o corpo não sabe o que fazer com as informações anteriormente obtidas e recorre à imagens vistas ou vividas antes. Mas se respiramos o tempo todo com nossos corpos, se a respiração é corpo, então porque é tão difícil tornar essa mesma respiração expressiva? Porque se recorrem à imagens já vistas?⁷⁶

⁷⁶ Importante dizer que não falo das dificuldades de expressão dos não-atores. Falo especificamente da dificuldade daqueles que tomaram a expressividade como ofício e questão.

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

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

A dificuldade de transformar respiração em gesto se deve ao abismo imenso e insondável que a própria respiração acorda no corpo. A partir desse outro estado o corpo 'nunca mais acaba de revelar o que tem dentro' e porque 'tem dentro toda a realidade' (QUILICI, 2004, p. 197) nos assustamos e recorremos ao já vivido. Esse estado de coisas, essa 'multidão excitada' interrompe o modo extensivo e inicia a produção de intensidades, a partir da percepção dos *punctums* de Barthes e Ferracini. A respiração percebe *punctums* que produzem micropercepções. E essas micropercepções não são unicamente fisiológicas, são 'limiares ou níveis' (DELEUZE, 2007, p, 51), mas todas atravessam o corpo e o alteram. O trabalho de escolha, afirmação e repetição dessas micropercepções alteram as macropercepções que determinam as formas do corpo no espaço e tudo isso ocorre em uma fração de segundos. Mas o que Deleuze quis dizer com 'dados representativos' e 'variações alotrópicas'⁷⁷?

⁷⁷ Alotropia é um termo químico que "designa o fenômeno em que um mesmo elemento químico pode originar substâncias simples diferentes". (ALOTROPIA, 20--). O carbono pode ser encontrado na natureza como grafite ou diamante e pode ser manipulado artificialmente para gerar os fulerenos. Todos

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

Uma relação com a *rasa*, que pode começar a partir de uma imagem estereotipada de uma emoção, progride para um diálogo intrincado entre o performer e sua própria fisiologia e imaginação associativa. Pode-se entrar em uma caixa e experimentar a emoção a partir de uma sensação em um órgão específico, uma imagem visual ou sensação evocativa – ver um amante, segurar uma pedra na mão, sentir o chão como feito de areia, uma brisa na pele – uma memória pessoal, a forma que o corpo faz, o peso do corpo no chão. Os exercícios de *rasaboxes* trabalham como um tipo de processo de impressão, desenvolvendo uma conexão entre mente, corpo, e emoção através do qual o performer descobre chaves específicas que irão abrir e reabrir os caminhos entre sensação interna e expressão externa. (COLE; MINNICK, 2011, p. 12-13).

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

são formados pelo mesmo elemento químico, porém ao se ligarem de formas diferentes produzem substâncias com características muito diferentes entre si. Ou seja, o corpo não muda de substância ao funcionar pela sensação. O corpo muda de funcionamento e esse box procura justamente percorrer esse outro funcionamento.

Essa orientação cria uma série de novos problemas para o jogador. "Mas o que é o 100% de uma *rasa*?"⁷⁸. Como atingi-lo? Como saber se cheguei lá ou se ainda estou em 50, 62 ou 87% da *rasa*? Essas perguntas são difíceis de responder. O que seria o 100% do amor ou da raiva? O que seria algo 100% doce ou azedo? Essa questão tem uma preocupação extensiva diante de um fenômeno intensivo, pois parece colocar em termos quantitativos um regime de produção que não pertence nem ao quantitativo e nem ao qualitativo. Se *sringara* é amor e muito mais, se *raudra* é raiva e muito mais, então a questão não seria alcançar o 100%, mas a precisão entre as produções intensivas e as várias formas de colocá-las no espaço. As experiências com os tabuleiros de gradações mostram, a partir do desdobramento das traduções, que não é possível haver um aprofundamento, um sentir mais, que levasse o jogador a viver 100% os afetos propostos. Na medida em que se desdobram os termos, se desdobram também as nuances do afeto e isso produz mudanças nas características alotrópicas desse mesmo afeto. Mesmo no tabuleiro convencional a experimentação permanece produzindo diferenças, pois a cada dia o jogador é outro, traz outros *inputs* para o trabalho e percebe novos *outputs* para a vida, fazendo com que a investigação como um todo seja produção de mais sensações. A complexidade de *sringara* ou *raudra* não está na profundidade que se quer alcançar, mas nas diferenças que se consegue produzir num mesmo território afetivo, ou ainda, o quanto o jogador consegue perceber e produzir cada vez mais de modo intensivo. O tabuleiro está na superfície, pronto a ser ocupado e desocupado quantas vezes for necessário. Suas regras estão expostas no chão para todos aqueles que quiserem se aventurar, portanto não há segredos a desvendar. Não há hierarquia entre as caixas já que todas são muito diferentes. O *Rasaboxes* não poderia tratar de profundidade pois sua espacialidade e objetualidade não permitem. Sua vocação material é a produção de diferenças e com isso, produção de intensidades⁷⁹.

⁷⁸ Trecho da carta de Bruna Pessoa (Coletivo Escambau) em 11 de outubro de 2013. Ver Caixa de recordações, p. 194.

⁷⁹ As características materiais do *Rasaboxes* são analisadas em *Antarabox* - Caixa de espaços. Lá me detenho sobre a relação entre os materiais que compõem o tabuleiro e o campo conceitual que ele evoca. Esse espelhamento entre forma e conceito é característica de uma estrutura enlouquecida nos termos derridianos. Um subjétil não existe, não pensa sobre si nem se expõe. O tabuleiro se expõe em suas palavras no chão, em sua fita crepe. Não há mais nada além daquilo que vemos no chão, ou melhor, há, mas de modo intensivo e no corpo de cada jogador.

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

4.1.1.3.1 Estátuas e clichês

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

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

"É um erro acreditar que o pintor esteja diante de uma superfície em branco." (DELEUZE, 2007, p. 91). É um erro acreditar que o jogador de *Rasaboxes* esteja diante de um quadrado vazio. A presença das palavras altera profundamente sua performance, mas mesmo que só houvesse desenhos, objetos, cores, mesmo que não houvesse nada, os quadrados não estariam vazios de influência. "Ora, tudo o que ele tem na cabeça ou ao seu redor já está na tela, mais ou menos virtualmente, mais ou menos atualmente, antes que ele comece o trabalho." (DELEUZE, 2007, p. 91). O jogador já está povoado de referências e isso se reflete nos espaços a serem preenchidos. Os boxes já possuem uma carga virtual e atual considerável, seja pela palavra que carregam e que emana predicções e regimes sígnicos, seja pelo fato do treinamento ser ao mesmo tempo experimentação e apresentação⁸⁰ e por isso traga ao espaço uma dupla importância - lugar de estudo e lugar de apresentação. Pode-se portanto acrescentar à questão da pintura, a questão cênica - a preocupação com a expressividade, com uma espécie de verossimilhança do seu corpo em relação ao que já se sabe da vida ao redor.

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

⁸⁰ O duplo caráter performativo do *Rasaboxes*, ou seja, a coexistência das instâncias do fazer e do mostrar-se fazendo no treinamento (e que é a base da teoria da performance de Schechner) é desenvolvido sob o viés da espacialidade em *Antarabox* - Caixa de espaços, no sub-item Investigando os Limites, p. 76 - 85.

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

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

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

Deleuze (2007, p. 93), a partir de Bacon, sinaliza que "as reações contra os clichês engendram mais clichês.". Portanto não se trata de conseguir fórmulas prontas para eliminar o problema. Não se trata de eliminar o clichê. É preciso encará-lo como elemento de onde partir para começar o trabalho e cada artista deve encontrar uma estratégia para driblar a figuração. Bacon usava "marcas livres no interior da imagem pintada para destruir a figuração nascente e dar uma chance à Figura, que é *o próprio improvável*." (DELEUZE, 2007, p. 97). Ou seja, usava o acaso produzido pela mão livre para driblar a percepção, criando uma série de marcas não representativas que lhe ajudavam a construir o que estava fora de seu horizonte de probabilidades⁸¹. Mas se

⁸¹ Segundo Deleuze há na tela uma quantidade de prováveis a partir do que o pintor quer realizar. "Há portanto na tela uma ordem de *probabilidades iguais e desiguais*, e é quando a probabilidade desigual se torna quase uma certeza que posso começar a pintar." (DELEUZE, 2007, p. 97). Quando o menos provável começa a aparecer há uma boa chance da obra driblar a ilustração e a narratividade.

Bacon não estava interessado no figurativo então o que é a Figura? Pode-se dizer que a Figura é a "figuração reencontrada, recriada" (DELEUZE, 2007, p. 101). É uma figuração em luta com o que é pré-pictural, ou seja, com aquilo que está antes, na tela e na mente do pintor; e a desorganização proposital dos traços prováveis desses mesmos elementos anteriores. A Figura é figurativa, caso contrário estaria no campo da composição abstrata, no entanto ela não está comprometida com a relação platônica de modelo - cópia. Ela é um simulacro, pois está entre o figurativo, enquanto cópia de um modelo original, e o abstrato enquanto negação do modelo. (ver DELEUZE, 2007, p. 91 - 101) A Figura é o resultado de uma cabo de guerra da forma. Se pender para o figurativo acabará reproduzindo os clichês, e se pender para o abstrato acabará negando o clichê, mas ao mesmo tempo reforçando-o. Portanto não é possível fugir do clichê, mas apenas desorganizá-lo com estratégias rigorosas.



Figura 16 - Study for the Human Body-Man Turning on the Light de Francis Bacon.

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

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

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

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

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

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

tentasse escondê-lo ou negá-lo. Era uma tática de exposição de minhas próprias produções.⁸²

4.1.1.4 *Rasas em movimento*

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

4.1.1.4.1 O movimento

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

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

⁸² No laboratório prático não realizei a etapa das estátuas. Trabalhei apenas a etapa posterior do *Rasaboxes* que é dar movimento às estátuas e transitar de um box para outro. Portanto o comentário deve ser contextualizado nessa outra produção corporal.

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

A sensação está no corpo e age no sistema nervoso, "que é carne" (DELEUZE, 2007, p. 42) e não no cérebro⁸³. A sensação é tanto sujeito "(o sistema nervoso, o movimento vital, o 'instinto', o 'temperamento' [...]) (DELEUZE, 2007, p. 42) quanto objeto "(o 'fato', o lugar, o acontecimento)" (DELEUZE, 2007, p. 42), ou seja, "ao mesmo tempo eu *me torno* na sensação e alguma coisa *acontece* pela sensação, um pelo outro, um no outro." (DELEUZE, 2007, p. 42. Grifos do autor). A sensação contém níveis, domínios e ordens e não o contrário. Não há hierarquia de sensações. Toda sensação "já é sensação 'acumulada', coagulada' [...]" (DELEUZE, 2007, p. 44). A sensação vai além da transformação do corpo, ela opera deformações, pois atua ao nível nervoso e não cerebral. A sensação produz afetos. A sensação se opõe ao sentimento, à narração e ao figurativo. "A sensação é o contrário do fácil e do lugar-comum, do clichê, mas também do 'sensacional', do espontâneo etc." (DELEUZE, 2007, p. 42). A sensação é cruel no sentido artaudiano, pois se impõe como lógica e força corpórea perante a realidade.

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

⁸³ O cérebro também é carne, porém aqui Deleuze se refere ao cérebro como o meio, o intermediário, por onde as coisas se dão no corpo. Na sensação não há intermediários.

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

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

Acredito que o *Rasaboxes* é uma excelente escola para o instinto e para a sensação produzidos pelo ator, pois é um laboratório onde essas duas instâncias podem ser misturadas e testadas infinitamente. Tanto um quanto outra podem ser exercitados livremente sem a preocupação de chegar num produto final⁸⁴. Exercitar-se é o produto final. Mas o que o instinto e a sensação precisam aprender? Elas precisam aprender como lidar com os desafios que o tabuleiro impõe e um deles é a mudança.

⁸⁴ Não posso deixar de pensar em minha formação de palhaço ao pensar na educação do instinto e da sensação. Não apenas porque foi nesse contexto que conheci o *Rasaboxes*, mas porque o caminho para se tornar palhaço envolve, para mim, a educação do instinto e da sensação, porém de outra natureza. O instinto a ser aprimorado é o da escolha pelo melhor problema cômico e a melhor reação a ele. A sensação a ser aprimorada é aquela que ajuda a construir a natureza cômica no corpo e pelos caminhos da escolha do sapato, das roupas, do penteado, dos objetos.

4.1.1.4.2 As mudanças

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

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

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

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

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

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

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

Essa outra forma de encarar os esforços do jogador em treino reposiciona a forma de pensar o treinamento no teatro de modo geral e a dedicação do ator em particular. Tirar o sujeito psicológico do centro produtor do desempenho do ator inaugura outro modo de trabalho completamente diferente no teatro. As tentativas iniciadas a partir da segunda metade do século XX de quebrar a narratividade e a ação dramáticas são prova da tentativa de mudança do paradigma da representação teatral e do treinamento para essa representação. Um paradigma a muitos séculos voltado para o desenvolvimento técnico da mimeses, do aperfeiçoamento das cópias dramáticas de modelos que estariam na vida. A mudança do centro produtor do desempenho do ator caminha no *Rasaboxes* para a derrocada do modelo e de sua relação com a cópia, inserindo uma figura-simulacro para bagunçar o que se poderia chamar de vida, o que se poderia chamar de corpo e o que se poderia chamar de teatro e estabelecer algo desconhecido. A ironia dessa subversão é que ela se dá justamente pelo corpo e pelos afetos, matérias indispensáveis também para o funcionamento do outro teatro.

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

4.1.1.5 Jogo em dupla

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

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

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

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

Virgínia Kastrup se detém sobre o funcionamento da atenção em pesquisas que se utilizam do método cartográfico⁸⁵ e expõe os principais conceitos, funções e características da atenção. A partir da perspectiva fenomenológica de Merleau-Ponty, ela esclarece que "a atenção não seleciona elementos num campo perceptivo dado, mas configura o próprio campo perceptivo." (KASTRUP, 2010, p. 35). Ou seja, a atenção não realiza a escolha de um objeto ou fato a ser analisado pela cognição, ela estabelece um campo onde a cognição pode se mover de modo mais específico para enfim realizar uma escolha. Isso aponta que a atenção tem como característica geral a flutuação e não a seleção, como se acreditava anteriormente⁸⁶. Tal constatação altera decisivamente a noção de intencionalidade atribuída a atenção, que até então era considerada a promotora das relações entre sujeito e objeto no âmbito cognitivo. Agora "[...] o estudo da atenção revela uma nova faceta da consciência, não como intencionalidade, mas como domínio de mutações, inclusive da própria intencionalidade." (KASTRUP, 2010, p. 37).

Se a intenção é apenas um dos elementos que compõem a consciência e a atenção é flutuante então as relações entre sujeito e objeto podem ser alteradas dentro dos processos cognitivos. É possível desenvolver modalidades de atenção que não

⁸⁵ O método da cartografia, apontado por Deleuze e Guattari na introdução do livro *Mil platôs* (1995), pretende estabelecer atitudes de pesquisa a partir das metas que forem se apresentando ao pesquisador. Etimologicamente a palavra método é composta por duas outras palavras - meta e *hódos* (caminho), o que determinada tradicionalmente que "a pesquisa é definida como um caminho (*hódos*) predeterminado pelas metas dadas de partida." (ESCÓSSIA; KASTRUP; PASSOS, 2010, p. 10), porém com a inversão metodológica proposta na cartografia - *hódos*-meta - os caminhos aplicados para se chegar a uma determinada meta podem mudar, assim como as metas necessariamente mudarão com as novas perspectivas que o novo caminho trazer. Isso em nada compromete o rigor das pesquisas realizadas de modo cartográfico, pelo contrário. A partir do momento em que o caminho se torna o elemento definidor das metas, esse será percorrido com muito mais rigor e precisão. (ver ESCÓSSIA; KASTRUP; PASSOS, p.11).

⁸⁶ Freud, no contexto da discussão do regime atencional do psicanalista, acreditava que a atenção flutuante era apenas uma modalidade atencional. (ver KASTRUP, 2010, p. 35).

envolvam a intencionalidade, que não afirmem as figuras do sujeito e do objeto convencionais - alguém que apreende, que captura algo e algo que é apreendido, que é capturado - duas instâncias fixadas no tempo e no espaço e que Kastrup chamará de política cognitiva construtivista. Essa nova abordagem toma a suspensão da intenção como procedimento para interromper a produção cognitiva (criação de conhecimento) a partir da relação sujeito-objeto. "A suspensão constitui uma atitude de abandono, ainda que temporário, da atitude recognitiva, dita natural pela fenomenologia." (KASTRUP, 2010, p. 37).

A atitude recognitiva é aquela que reafirma a relação sujeito-objeto. É uma atitude de re-conhecimento, de repetição de um mesmo conhecimento já estabelecido. A suspensão interrompe o re-conhecimento para que tanto sujeito quanto objeto se definam pela relação singular que estabelecem num certo campo atencional. "[...] a suspensão é o ato de desmontagem da atitude natural, que é o regime cognitivo organizado no par sujeito-objeto e que configura a política cognitiva realista". (KASTRUP, 2010, p. 39)⁸⁷.

[...] o gesto de suspensão desdobra-se em dois destinos da atenção. O primeiro indica uma mudança da direção da atenção. Habitualmente voltada para o exterior, ela se volta para o interior. O segundo destino implica uma mudança da qualidade ou da natureza da atenção, que deixa de buscar informações para acolher o que lhe acomete. A atenção não busca algo definido, mas torna-se aberta ao encontro. Trata-se de um gesto de deixar vir (*letting go*). Tanto a atenção a si como o gesto atencional de abertura e acolhimento ocorrem a partir da suspensão. Sendo assim, a suspensão, a redireção e o deixar vir não constituem três momentos sucessivos, mas se encadeiam, se conservando e se entrelaçando. (KASTRUP, 2010, p. 38. Grifo da autora).

O movimento de abertura e acolhimento não significa levar tudo em consideração. É preciso identificar os elementos dispersores e ajustar o foco atencional.

⁸⁷ A suspensão já aparece como procedimento na obra de Nietzsche quando esse apresenta os aspectos indispensáveis para a boa aprendizagem. Para cultivar a vontade forte é preciso aprender a ver e a pensar. Para isso é preciso "acostumar os olhos a quietude, à paciência, a aguardar atentamente as coisas; protelar o juízo, aprender a circundar e envolver o caso singular por todos os lados." (NIETZSCHE, 2000, p. 70). A suspensão seria a recusa do fazer, recusa à resposta reativa e automática aos estímulos. Afirmção de "*poder não 'querer'*" (NIETZSCHE, 2000, p.70. Grifo do autor.), de *poder* não reagir. Aprender a controlar os impulsos automáticos e mesmo fisiológicos da reação e abrir espaço para o pensamento. Isso produz outro tipo de atenção nos indivíduos que os deixa "em geral mais lentos, desconfiados e resistentes." (NIETZSCHE, 2000, p.70).

Voltando ao *Rasaboxes* e as questões propostas no início do subitem - Mas que tipo de atenção é essa? Ela difere dos regimes atencionais das outras etapas? Poderia acrescentar - como o jogador não se perde diante dessa abertura atencional?

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

O regime atencional muda quando se inicia a etapa do jogo entre *rasas*. Nesse momento o jogador lida com todos os dispersores e também com as informações que surgem do trabalho do outro. Quando me refiro a dispersores, me refiro a todo tipo de

informação advinda da perda da janela atencional estabelecida. A mudança de qualidade atencional abre o campo perceptivo e traz elementos novos que tornam a ação de escolher mais difícil. O instinto precisa se esforçar mais para escolher o que preencherá melhor a carne (DELEUZE, 2007, p. 47).

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

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

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

O momento de mudança é um momento crucial para qualquer jogo porque denota a mudança de estratégia do jogador e a confrontação com os problemas que o jogo apresenta. Mudar a estratégia é fazer uma escolha, que no caso do *Rasaboxes* tende a ser háptica, ou seja, movida pelas sensações⁸⁸. A consciência participa de todo o

⁸⁸ Quando afirmo que as escolhas para a mudança de box são do tipo hápticas quero dizer que são movidas por forças intensivas presentes no corpo (dilatações, contrações, vetores de peso, instintos). A

processo, mas não o lidera. O fluxo entre sensação e consciência é contínuo num fenômeno nomeado por José Gil de corpo da consciência⁸⁹.

Aquele que estava no medo pula e passa para a *rasa* do nojo. Em princípio a combinação raiva / nojo parece estranha, mas se houver escuta⁹⁰ entre os jogadores haverá relação, seja para equalizar os estados corporais já presentes, seja para mudar de *rasa*. Receber e se relacionar com aquilo que o outro jogador apresenta, por mais estranho que pareça, é um dos desafios mais difíceis do *Rasaboxes* porque exige que a atenção, a escuta e a precisão corporal estejam associadas no trabalho de responder ao outro o mais precisamente possível. Normalmente os jogadores procuram se relacionar e um passa a sentir nojo da cólera desenfreada do outro, que passa a ter mais raiva ainda do suposto julgamento expressado pelo primeiro. Essa equalização de uma situação relacional para outra se processa no interior do jogador, que a exterioriza imediatamente para não deixar a relação, e por consequência o jogo, se perder. Essa equalização interna só é possível porque o apelo vindo do exterior convoca o jogador a se ajustar, mesmo que pra isso surjam as situações mais absurdas, como é o caso de alguém ter nojo de uma pessoa que sente muita raiva. E é nesse sentido que Schechner (2012b, p.149) afirma que "os participantes começam a encontrar coisas que estão longe de serem clichês sociais.". Ou seja, pela relação se consegue desorganizar nossa forma de pensar e expressar o afeto, dando lugar a reações inusitadas, porém impulsionadas pela lógica do jogo.

percepção háptica está relacionada a visão próxima que percebe os componentes dos fenômenos em planos contíguos, lado a lado, sem hierarquia dos sentidos ou das percepções. Não há relações do tipo figura-fundo ou sujeito-objeto. Tudo se coloca em relação de proximidade e contágio. (ver KASTRUP, 2010, p.41e DELEUZE; GUATTARI, 2012, p. 217).

⁸⁹ “Corpo da consciência” é uma expressão cunhada pelo filósofo José Gil no livro *Movimento Total* no contexto do estudo da dança contemporânea norte-americana e em diálogo com a conhecida expressão “consciência do corpo”. Com a primeira expressão Gil procura tornar mais preciso o processo de retroalimentação entre os esforços da consciência de perceber o corpo dançante e as pequenas percepções do corpo que inundam a consciência de informações somáticas e psicológicas. Segundo ele (2009, p.143). “consciência do corpo” e “corpo da consciência” se contaminam, se ampliam e se intensificam mutuamente.

⁹⁰ A escuta aqui não se refere apenas ao sentido da audição mas sim da atitude perceptiva aberta, flutuante e em suspensão. No teatro o termo é amplamente aplicado para falar da capacidade do ator em receber estímulos e propostas e as responder prontamente. A escuta no teatro é uma abertura atencional do tipo rastreo que faz uma varredura de campo e acompanha variações contínuas, de várias naturezas, no meio.

É importante acrescentar que do movimento entre boxes emerge outro corpo que é o corpo da fita crepe, o corpo do meio, do entre-boxes, que só acontece para o deslocamento e é demandado pela continuação de um percurso ou jogo improvisado. Um corpo-entre⁹¹ com características tão singulares quanto qualquer outro corpo de afeto.

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

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

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

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

⁹¹ O mesmo termo é utilizado em *Antarabox* - Caixa de espaços, p. 43, para estabelecer o corpo que habita o espaço ou a cena da fita crepe.

colocação de Schechner ainda aponta para a existência de um corpo-fora, corpo que não está em jogo, mas que está preparado para entrar no tabuleiro a qualquer momento.

4.1.1.5.1 A empatia

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

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

assistem, o afeto que está sendo corporificado. Hubert Godard (GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p.75) esclarece:

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

Baseado em estudos neurocientíficos⁹² Godard afirma que compartilhamos dos esforços respiratórios com aqueles que observamos em uma espécie de preparação para realizar o mesmo movimento. No entanto essa empatia física não é completa. Ao observar a frequência cardíaca do espectador nada se altera, o que faz crer que essa empatia tem um limite ainda não explicado cientificamente.

Ao observar as performances improvisadas no tabuleiro somos levados a respirar com os jogadores em ação e isso reacende em nós, do lado de fora do tabuleiro, todas as sensações construídas dentro dos boxes (e mesmo na vida) e por mais que os jogadores estejam fazendo gestos e poses que nós não realizamos até então, estaremos junto deles numa espécie de vizinhança afetiva. A intensidade dessa vizinhança aumentará na medida em que os jogadores em trabalho conseguirem delimitar e explicitar cada respiração e assim atores e plateia estarão mais juntos. Portanto não se trata de se identificar com o gesto realizado a partir da respiração, mas se contagiar com o ritmo que gera a respiração no outro. Isso, em grande escala, explica porque nos emocionamos com a arte e também porque não necessariamente realizamos a arte que vemos.

4.1.1.5.2 A empatia fora do tabuleiro

Um bom espetáculo teatral me convida à empatia torácica, porém essa não cresce corporalmente a ponto de me arrebatam e me fazer levantar da cadeira para me juntar aos atores. A experiência artística para o espectador se encerra fisiologicamente

⁹² Estudos realizados por Marc Jannerod, membro da Academie des Sciences e diretor do Institut des Sciences Cognitives de Lyon (CNRS) em 2003. Jannerod tem uma vasta obra nos campos da Psicopatologia da intenção, Psicologia cognitiva e Neurociência. (ver ROLNIK, 2004, p. 75).

na respiração (tendo se iniciado nos sentidos, principalmente na visão e na audição e nas percepções geradas pelas janelas atencionais) e se desdobra significativamente na memória e no intelecto. Isso vai ao encontro do conceito de ritmo como sensação e sensação como ritmo, criado por Deleuze (2007).

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

Esse atravessamento/sopro pode recolocar o fenômeno da recepção em arte como uma questão intensiva e afetiva. Se o receptor é contagiado pelo sopro e estabelece uma empatia torácica com a obra (seja musical, cênica, literária ou plástica) então ele também passa a criá-la ativamente para si no nível da impressão (algo que é impresso no espírito). Esse lugar do receptor-criador reanima a discussão do lugar do espectador no teatro empreendida desde o começo do século XX por Bertold Brecht e Antonin Artaud⁹³, bem como nas artes visuais brasileiras desde os anos 1950 por Lygia Clark, Hélio Oiticica e outros. O espectador ou receptor da obra está em trabalho de produção de sensações da mesma forma que a obra e um contágio a outra numa espécie de aprendizagem estética mútua. Algo parecido surge no *Natyasastra* e se chama *abhinaya* para os indianos.

Abhinaya significa, literalmente, levar a performance até os espectadores - e o primeiro espectador é o próprio ator. Se o "eu" que está observando se sentir tocado pela performance do "eu" que está atuando, a performance será bem-sucedida. Essa divisão não é exatamente uma *verfremdungseffkt* brechtiana, mas também não é inteiramente diferente. Brecht quis criar um espaço entre o ator e a performance, a fim de inserir um comentário social. O

⁹³ Jacques Rancière (2012, p. 8) analisa o movimento dos dois autores, Artaud e Brecht, no livro O espectador emancipado, onde desconstrói o estereótipo do espectador passivo e ignorante, do espectador que é desprovido da "capacidade de conhecer e do poder de agir".

ator rásico abre um espaço liminar para permitir mais atuação - improvisação, variação e diversão. [...] Os outros participantes - a plateia - são duplamente afetados: pela performance e pela reação do ator a sua própria performance. Ocorre um *feedback* empático. A experiência poder ser extraordinária. (SCHECHNER, 2012b, p. 151).

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

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

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

resulta na suspensão ainda maior dos juízos, transformando os jogadores no próprio jogo.

Godard se refere à essa atenção suspensa como um 'olhar cego'. Um olhar não subjetivo, não histórico, não óptico. Um olhar periférico, háptico, 360°, que tem a capacidade de prever os próximos acontecimentos do jogo numa espécie de fulguração do espaço-tempo (ver GODARD *apud* ROLNIK, 2004, p. 75)⁹⁴. A única preocupação do jogador é não se permitir entrar em empatia torácica com seu parceiro, apesar de estarem compartilhando a mesma janela atencional e a mesma suspensão dos juízos. Entrar num mesmo ritmo de sensação eliminaria a diferença entre os ritmos no tabuleiro, instalaria um ritmo único, e mataria o motor da improvisação que é o embate entre os diferentes ritmos corporificados em *rasas*.

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

4.1.1.5.3 Empatia, ritmo e conflito

Segundo o professor e diretor de teatro Guilherme Cacace (2012, p. 66) o conflito é "o choque de forças antagônicas" ou "momentos cruciais de uma cena ou peça.". As *rasas* podem ser consideradas forças, mas não guardam relações de antagonismo entre si. Além disso, não são momentos dentro de uma estrutura dramática maior, pelo menos no âmbito do treinamento. As *rasas* não são momentos, são produções intensivas vividas o tempo todo pelo jogador até que esse saia do tabuleiro. Ou seja, elas não se estabelecem a partir de uma ação, é a ação que surge da

⁹⁴ O mesmo pode ser experimentado no Contato Improvisação (de onde parte Godard para explicar o fenômeno do olho cego), no Viewpoints (soft focus) e em qualquer treinamento artístico que tome seu funcionamento a partir de regras. As regras recortam a atenção dos participantes permitindo que todos se preocupem com a mesma coisa. Isso pode parecer restritivo, mas é justo o oposto que acontece. Dar conta de uma regra é perceber tudo em volta que não é regra. Aos poucos cumprir a regra se torna realizar tudo o que está fora dela. A atenção oscila entre o foco fechado da regra e o foco aberto de tudo o que não é regra e isso gera uma elasticidade atencional que colabora para a sensação de presença do participante e aumenta sua capacidade de improvisar, ou seja responder aos estímulos externos prontamente.

corporificação das *rasas*. Nesse sentido o termo "dramático" pode ser repensado, afinal dramático vem do drama, que, em grego, significa ação. Se a ação é consequência da corporificação das *rasas* então o conflito não está na realização de ações antagonônicas, mas em um antagonismo rítmico criado em jogo pela própria corporificação. Portanto o embate de *rasas* pode ser considerado conflito, porém um conflito de tensões rítmicas.

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

Quando falamos de tensão como unidade mínima, falamos de sua presença na gênese de cada ação. Se me movo é porque de alguma maneira estou sendo sensível a uma tensão. Estou sentado, e nessa ação percebo a necessidade de ficar em pé; já estou revelando um nível de *tensão* que terei que satisfazer. Se tenho fome já estou percebendo um nível de *tensão* no meu corpo que terei que satisfazer.

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

O improviso no *Rasaboxes* não diz respeito à criação de conflitos que envolvam amor, surpresa ou nojo como complementos da ação. O improviso é a administração das tensões geradas pela corporificação das *rasas* quando postas em jogo. A raiva gera uma tensão específica que se não for administrada pode acabar em ferimento. Realizar uma ação em *raudra*/raiva que acabe em sangue, briga ou ferimento é "satisfazer" a tensão e encerrá-la, assim como uma ação em *sringara*/amor que termine em beijo ou sexo também é uma ação "satisfeita", conclusiva e por isso previsível. Quanto mais acumulada e represada, mais a tensão produzirá ações inusitadas, imprevisíveis e com força expressiva. Quanto mais o jogador em *raudra*/raiva represar sua tensão dramática,

mais a perceberá e mais será efetivo em colocá-la no espaço para o jogador em *sringara*/amor que, fazendo o mesmo encontrará modos de amor que nunca antes havia experimentado porque nunca antes havia percebido as tensões que o amor produz no corpo e no outro. Dessa forma não apenas ações imprevisíveis aparecem como também textos surpreendentes e reveladores da forma como cada jogador trabalha no limite da tensão dramática. "O exercício é expressivo e é também um bisturi que corta profundamente as pessoas. Paradoxalmente, ao desempenhar diferentes máscaras emocionais, os participantes descobrem aspectos de seus seres que estavam ocultos - às vezes até deles mesmos." (SCHECHNER, 2012b, p. 149 - 150).

4.2 Sabor no corpo

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

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

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

4.2.1 O sabor e o paladar

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

O paladar tem uma peculiaridade que não concerne ao olfato. O paladar ativa o "campo interoceptivo" (ORTEGA, 2008, p. 76) do corpo, ou seja, "as sensações dos

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

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

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

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

4.2.2 O sabor e a Medicina Ayurveda

Schechner descobriu, através da neurociência a importância do Sistema Nervoso Entérico (SNE), feixe nervoso que contém mais neurônios do que a medula espinhal, e que comanda as vísceras como um segundo cérebro autônomo. (ver Introdução, "Final dos anos 1980 e início dos anos 1990"). Quando exploramos o universo interoceptivo estamos exercitando a estimulação do nervo vago em direção ao cérebro (normalmente a estimulação se dá do cérebro para o nervo vago) abrindo possibilidades perceptivas e também expressivas do corpo, já que a afetividade é construída no *Rasaboxes*, segundo Schechner, nesse "segundo cérebro"⁹⁵. Schechner ainda lembra que a tradição oriental das artes e das lutas já ensinava e estimulava o trabalho energético da região entre o umbigo e o osso púbico. O *ch'i* chinês, o *ki* japonês, o *svadhisthanam* da yoga clássica nomeiam um centro irradiador de energia que quando treinado "[...] é fonte de disponibilidade, equilíbrio e recepção, o lugar onde se originam e estão centralizadas a ação e a meditação." (SCHECHNER, 2012b, p. 145). Existe portanto algo nessa região que, quando exercitada, produz energia e expressividade. Produz de forma fisiológica estados psicofísicos extra-cotidianos usados tanto na vida religiosa quanto na vida artística.

Schechner comenta que toda a experiência de cheirar e degustar é *rasa*. Traduzida literalmente *rasa* significa sabor, suco ou essência⁹⁶. *Rasa* se refere a experiência de quem degusta, ou seja à experiência do espectador, porém é também o código facial aprimorado durante os longos anos de treinamento do ator indiano na *Kalamandalam*. *Rasa* tem dupla natureza. É o "entender" corporal que o espectador vivencia durante e após uma apresentação, e ao mesmo tempo é o "fazer" de gestos profundamente codificados realizados pelo ator. *Rasa* é algo compartilhado entre atores e espectadores. A performance rásica é como um banquete onde o ator é o cozinheiro

⁹⁵ *The Second Brain*, ou o segundo cérebro é o nome do livro de Michael D. Gershon (1999) no qual Schechner se inspira para fazer seus estudos sobre o SNE e a estética *Rasa*.

⁹⁶ Tomo a palavra essência pensando nos vidrinhos de essência de baunilha. Abri-los e cheira-los não evoca uma verdade, não determina um pensamento. É um acúmulo, uma resultante complexa e mutante de relações sensoriais que formam um campo perceptivo único em cada um de nós. Essência aqui é uma composição relacional e não pretende evocar o conceito platônico - aristotélico.

que prepara misturas milenares de temperos para o espectador sensível, que sentirá tais misturas no estômago, de forma visceral (ver SCHECHNER, 2012b, p.136).

Tanto no *Natyasastra* como no *Rasaboxes*, *rasas* também são associadas a emoções e sentimentos. Mas porque associar sabor à sentimento ou à emoção? Como se dão tais associações e como elas alteram a compreensão dessas mesmas palavras - emoção, sentimento e sabor - no fazer ocidental do ator?

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

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

Há na cultura indiana, portanto um vínculo estreito entre os humores do corpo e as propriedades das comidas que associam o gosto, as cores, texturas e temperaturas do alimento ao bem-estar e bom funcionamento do corpo físico. As diferentes características energéticas dos elementos atuam estimulando caracteres mais quentes, mais frios, mais lentos ou mais rápidos do corpo, aumentando a sensação de bem-estar e

prazer ou não. A comida portanto está diretamente relacionada ao prazer que o equilíbrio corporal proporciona. Comer muitos alimentos da cor vermelha produz agitação e calor e isso pode produzir uma sensação de bem-estar aos que precisam dessas qualidades para equilibrar seus corpos (nesse caso, pessoas de *dosha Kapha*), mas também podem produzir mal-estar para aqueles que já possuem uma *dosha* de agitação e calor (nesse caso a *dosha Pitta*), gerando desequilíbrio. A natureza afeta diretamente os corpos e acaba por gerar uma aprendizagem empírica das afetações. Se meu corpo é quente, leve e rápido sei, ao longo do tempo e das experiências com diferentes alimentos, que os alimentos vermelhos não me fazem bem. Se um dia me sinto desanimado e sem vigor sei que comendo tais alimentos colaborarei para recuperar minhas características habituais e voltarei a me sentir bem física e mentalmente⁹⁷.

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

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

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

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

A BOA SAÚDE BASTA.

⁹⁷ Essas reflexões partem de experiências pessoais e familiares que tive com a medicina ayurvédica.

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

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

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

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

4.2.3 O sabor e o afeto

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

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

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

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

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

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

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

As sensações produzidas pelo paladar não são tão pungentes quanto aquelas produzidas pelo tato, já que o campo interoceptivo dispõe de menos receptores nervosos, o que exige mais trabalho em janelas atencionais do tipo joia e pátio (ver KASTRUP, 2010, p. 43 - 44). Esse nível atencional, ao mesmo tempo que fecha o campo perceptivo, abre a quantidade de detalhes percebidos. Exemplo: As experimentações no tabuleiro de gradações de *bhayanaka/medo*⁹⁸ foram especialmente ricas porque não eram tão intensas⁹⁹. O medo no tabuleiro é, na maioria das vezes associado ao pavor, ao extremo expansivo e espetacular do medo. Ao corporificar suas gradações menos espetaculares, me dedico a perceber os detalhes de sensação que percorrem o corpo vibrátil, trazendo nuances que não são possíveis atingir no tabuleiro original. Já que tenho pouca informação sensitiva, me dedico a ela e expando suas dimensões sutis. Dessa forma expando também as possibilidades dos gestos criados não corresponderem a ideias recorrentes do medo no mundo. Crio outros corpos de medo.

O sabor como fenômeno interoceptivo nos lança para fora da continuidade espaço-temporal que os sentidos voltados para fora (campo exteroceptivo) - visão, audição, tato - constroem do mundo. O sabor nos lança na descontinuidade. Perdemos a noção de tempo cronológico e percebemos o espaço como uma extensão de nossos gestos. Exemplo: A dificuldade de transitar mais rapidamente em tabuleiros de gradação de *bhayanaka/medo*, *karuna/tristeza* e *bibhasta/nojo*. (ver Caixa de recordações, p. 183). Saber quando sair de um box para outro, saber quando já se construiu

⁹⁸ ver Caixa de recordações, p. 177 - 178.

⁹⁹ Aqui me refiro a quantidade de esforço físico empregado na realização de corpos para os sinônimos de *bhayanaka/medo* e não à uma qualificação da produção intensiva.

suficientemente uma gradação. O trabalho da atenção é tão minucioso que a agilidade característica do jogo de *Rasaboxes* se perde por um momento e um outro tempo de experimentação se abre.

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

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

Sensações, perceptos e afectos não dizem respeito ao vivido ou ao experimentado, não estão ligados a vida do homem enquanto acumulação de experiências e memória (o 'vivido'). Assim como o afeto spinoziano, os perceptos e afectos são modos não representativos de pensamento ou seja, não representam nada e têm vida própria. São forças que agem nos materiais (e em suas durações) usados para produzir a obra de arte - em nosso caso, nos corpos dos jogadores. Sentimento e emoção são palavras por demais ligadas ao vivido, ao experimentado e no teatro de base psicológica são o material que sustenta toda ação¹⁰⁰. Qualquer ação materializada por sentimentos e emoções estará dentro da esfera da experiência vivida pelo sujeito e portanto dentro de um modo representativo de lidar com o mundo. Ao entrar no tabuleiro, o jogador, acostumado a expressar sentimentos e emoções, vai aos poucos percebendo que ali é demandado outro regime de produção. É árduo o caminho de abandonar as ideias de amor, surpresa, coragem que carregamos em nosso arcabouço pessoal e que são tão úteis para nossa vida 'vivida' em favor de afectos produzidos pelas sensações disparadas pelo sabor. De fato esse abandono nunca acaba porque estamos

¹⁰⁰ Aqui se poderia argumentar que a emoção, compreendida como algo que se efetua na ação, no movimento, seria um caso diferente. Será se a ação for disparadora da sensação, como vemos nas repetições de gestos explorados nas coreografias de Pina Bausch ou na continuidade hipnótica de Triplo A de Yvonne Rainer, ou seja, se a ação for encarada como produção em/de si. Caso contrário ela só será ação imitativa.

repletos e sempre sendo reabastecidos com/pelas ideias dos afetos. Porém, ao associar produção corpórea à realização de sabores, a capacidade de representação vai implodindo e abrindo espaço para as forças da sensação que já atuavam, mas que eram rapidamente capturadas pelo pensamento representativo. Agora elas correm soltas, inundando e atravessando os corpos, imprimindo em tudo sua "força de existir". (DELEUZE, 1978, p. 3).

Acredito portanto, que a palavra afeto é mais precisa quando se trata de produção intensiva, não apenas porque faz referência a Spinoza e a Deleuze, mas porque refaz a filiação do *Rasaboxes* ao conceito artaudiano de Atletismo Afetivo¹⁰¹.

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

4.2.4 O sabor e o treinamento

A Antropologia Teatral de Eugenio Barba¹⁰² bebeu da mesma curiosidade pelo oriente que Schechner nos anos 1960 e 1970 e através do viés antropológico buscou do outro lado mundo as respostas para suas questões artísticas. Barba procurou os princípios técnicos que colaboravam para a criação e manutenção da presença ou *bios* cênico de atores ao redor do mundo, em suas mais variadas tradições de treinamento, para criar "bons conselhos" (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 8) que pudessem equipar qualquer ator com um arsenal de técnicas que o ajudasse no estabelecimento de qualidades extracotidianas em seu corpo, denominadas técnicas pré-expressivas.

¹⁰¹ Em *Sabdabox* - Caixa de palavras abordo a questão sentimento / emoção / afeto por um viés linguístico.

¹⁰² Eugenio Barba é diretor teatral da Companhia Odin Theatret, co-fundador da ISTA - Internacional School of Theatre Anthropology e maior representante da Antropologia Teatral até os dias de hoje, proferindo palestras e ministrando workshops no mundo todo.

Schechner, mesmo antes de Barba, havia fincado seu conceito de performance a partir da Antropologia Cultural, da documentação, estudo e experimentação de diversos rituais e representações cênicas pelo mundo.

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

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

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

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

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

Sim - Podemos partir do pressuposto que tudo que é sentido ou experimentado pelo jogador no *Rasaboxes* já foi vivido antes por outras pessoas em situações diferentes. Nesse caso seu gesto será um comportamento restaurado. As sensações produzidas pela exploração do campo interoceptivo, que estabelecem uma qualidade rítmica e vibracional ao corpo, seriam recriações de outros comportamentos sociais,

psicofísicos e rítmicos acumulados de toda uma vida em sociedade. Isso quebra de vez com nossas expectativas de originalidade no trabalho rásico e nos coloca em permanente trabalho de escuta e percepção desses comportamentos em nós e na vida. Apesar de partir de bases não representacionais (sabor e afeto), o gesto rásico é ideia ou "modo representativo do mundo" (ver DELEUZE, 1978, p. 2), porém se mantiver seu modo intensivo de produção esse gesto não será mimético, pois não estará se reportando a um modelo prévio conhecido ou determinado ¹⁰³.

Sim - Talvez os clichês tratados no subitem Estátuas (supracitado, p. 102 - 111) estejam aparentados a essa questão. "O comportamento restaurado está 'lá', distante de 'mim'. Ele é separado e, portanto, pode ser 'trabalhado', mudado, mesmo que 'já tenha acontecido'. (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 206). Ou seja, o comportamento pode servir de base para mudar o próprio comportamento que já não pareça adequado ritmicamente.

Sim - Porque o *Rasaboxes* é um treinamento, se deseja que o jogador crie o máximo de variações possíveis para cada *rasa*. Não se quer a fixação de um tipo de gestual, mas a instalação de uma qualidade rítmica específica. Portanto é possível conceber que quando o treinamento atinge a etapa do movimento e do jogo em duplas, o gestual seja fruto das montagens e remontagens dos comportamentos já vividos, procurando responder às demandas do jogo.

Não - Um comportamento é um gesto já significado para uma comunidade. Seu significado pode mudar, mas terá sempre uma carga sígnica passada com a qual as pessoas que refazem o comportamento terão que se relacionar. Na produção rásica pode-se até partir de fragmentos de comportamento, referenciais pré-existentes, mas o gesto surge no fluxo intensivo da sensação, pois ele é 'independente dos sistemas causais', ele tem vida própria. Se no acúmulo produzido pela sensação existirem componentes de comportamentos já existentes, e com certeza existirão, o jogador terá que lidar com isso internamente para a construção de um ritmo que dê conta desse acúmulo.

¹⁰³ No teatro de base realista, o gesto se dá pela construção a partir de um modelo estabelecido anteriormente, seja ele um personagem ficcional da literatura dramática, uma situação improvisada, um personagem-tipo. Quando uma realidade anterior é colada à ação do ator esse necessariamente trabalhará de modo mimético.

Não - Mas o que fazer em relação às aproximações com o conceito de afecto, percepto e sensação? Segundo Deleuze (2007, p. 218. Grifo do autor)

A memória intervém muito pouco na arte [...]. É verdade que toda obra de arte é um *monumento*, mas o monumento não é aqui o que comemora um passado, é um bloco de sensações presentes que só devem a si mesmas sua própria conservação e dão ao acontecimento o composto que o celebra. O ato do monumento não é a memória, mas a fabulação. [...] Só se atinge o percepto ou o afecto como seres autônomos e suficientes, que não devem mais nada àqueles que os experimentam ou os experimentaram [...].

Por mais que o comportamento mude, seja remontado, alterado, contrariado, ainda está remetido ao passado, mesmo que esse tenha sido esquecido. O que Deleuze faz é levar em conta o bloco de sensação como criação autônoma, independente e não uma restauração do comportamento prévio. Em minha experiência não busco refazer gestos conhecidos e quando isso acontece é motivo para alerta, pois eles me parecem em espécie de reprodução inconsciente de um referencial que não tem ligação com a sensação trabalhada. Talvez a questão esteja no processo de chegada no gesto. A criação de um gesto pela restauração do comportamento sempre guarda algum grau de semelhança com seu referente. Já a criação do gesto pela sensação não está ligada a nada anteriormente vivido, mas pode, por "meios acidentais", se assemelhar (ver DELEUZE, 2007, p. 101) ao referente e, nesse sentido continuar não tento qualquer aliança com o referente porque não é sua restauração, e sim algo que o tangencia mas que funciona por outros modos.

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

Auto-expressão e formação de grupo são funções claramente percebidas no *Rasaboxes*. A auto-expressão diz respeito ao treinamento de "trazer o íntimo para fora" e "investigar a expressão pessoal". (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247). Schechner

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

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

Até o momento não testemunhei ou tive notícias de um grupo formado a partir das práticas do *Rasaboxes* mas é comum perceber em grupos artísticos (ligados por afinidades artísticas) e em grupos de alunos de oficinas e cursos (sem ligação artística a priori) um sentido de grupo, de coletividade, que é reforçado durante as práticas no tabuleiro mesmo que tal sentido não continue fora da sala de trabalho. A empatia torácica, como explicitada anteriormente, é compartilhada entre os jogadores ao longo do treinamento remetendo a uma segunda intimidade, um conhecer o trabalho do outro pelo viés da respiração. Uma intimidade pelo compartilhamento de respirações. A partir da respiração do outro, conheço minha própria respiração, aumentando ainda mais minha empatia em relação a produção do outro. Conheço e compreendo melhor o outro porque conheço e compreendo melhor meu próprio trabalho e tudo o que ele envolve. Poderia arriscar dizer que é quase uma relação amorosa o que se dá após alguns dias de treinamento.

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

"[...] pouco conhecida na cultura euro-americana, mas bem conhecida na América nativa, no Japão e em qualquer outra parte - é a preservação do conhecimento secreto. Os métodos de representação são valiosos e pertencem a famílias específicas [...]." (BARBA; SAVARESE, 1995, p. 247). A transmissão do segredo está ligada à

manutenção de um conhecimento que dá acesso a um mundo de códigos específicos e pressupõe a relação entre um mestre (*aquele que conhece*) e um discípulo (*aquele que não conhece*). Portanto tudo começa com o segredo e se desdobra em formas de preservá-lo e transmiti-lo.

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

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

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

3 - O segredo seria a ocupação final de *shanta*? Se *shanta* for percebida como o objetivo do *Rasaboxes*, então a resposta é sim. Nesse caso se *shanta* for ocupada então o segredo terá sido desvendado e o treinamento estaria terminado, porém nem mesmo Schechner se atreve a definir *shanta* ou afirmar quando o jogador está pronto para ocupar seu box e performá-la, deixando que a experiência seja definida pelo jogador. (ver SCHECHNER, 2012b, p. 150 - 151). Assim o segredo estaria ligado a conhecimentos ou critérios que nem o criador do *Rasaboxes* tem acesso.

Sem um segredo definido não há conhecimento específico acumulado, apenas o conhecimento dos procedimentos que tornam possível realizar o jogo. Para aqueles que estiverem iniciando seu treinamento é necessário saber as palavras em sânscrito, as regras e as etapas mínimas de aproximação do tabuleiro, que podem variar¹⁰⁴. Para

¹⁰⁴ Aqui analisamos quatro etapas - respiração, estátuas, rasas em movimento e jogos em dupla - que podem ser reposicionadas ou modificadas. Novas etapas podem ser inventadas de acordo com as características e necessidades do grupo.

jogadores experimentados basta lembrar as palavras e as regras. Sem conhecimento acumulado teríamos a transmissão de quê? Do convite ao jogo, do convite à produção intensiva que o SNE proporciona.

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

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

O *Rasaboxes*, num primeiro momento, não visa um resultado cênico, não tem um texto de base que norteie as improvisações iniciais. Um texto pode ou não ser usado mais tarde para exercitar o uso da voz nas *rasas* e para construir personagens e cenas, assim como objetos e músicas podem ser introduzidos no tabuleiro para trazer mais

complexidade às relações rásicas. Portanto o *Rasaboxes* é antes de tudo um treinamento, mas também pode ser um dispositivo de criação de cenas e performances já que, enquanto percorre o tabuleiro, o jogador percebe que começa a propor situações no espaço, operando com certa qualidade performativa.¹⁰⁵

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

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

- 1 - Não transmite uma técnica para a interpretação de um texto dramático.
- 2 - Não transmite um texto de representação.
- 3 - Não transmite um segredo.
- 4 - Colabora para a auto-expressão quando essa diz respeito à produção de intensidades e não à produção subjetiva.
- 5 - Colabora para a formação de um grupo ao criar uma troca empática entre os jogadores.

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

¹⁰⁵ Em *Antarabox* - Caixa de espaços, p. 76 - 85, apresento alguns programas de performance e instalações advindas do *Rasaboxes* como dispositivo de criação.

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

O *Rasaboxes* é uma arena para os afetos. É onde se aprendem os afetos e como passar de um a outro. Schechner criou o tabuleiro como treinamento para performers, ou seja, criou uma academia de musculação capaz de proporcionar as instâncias do "fazer" e do "mostrar o que faz" (FÉRAL, 2008, p. 200) característicos de seu pensamento sobre performance. Talvez por isso o tabuleiro carregue a dupla natureza do treinar e do mostrar o que treina. A medida que treina, o sentir e o perceber-se pela sensação, o jogador mostra essa produção numa proto-obra e isso se converte em nova interioridade investigativa, fechando um ciclo interminável de *feedbacks*. O *Rasaboxes* é um treinamento que evidencia o ato de treinar e por isso se torna também um programa de performance sobre treinamento com seus procedimentos expostos para todos que quiserem participar.

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

apontam para a dissolução do conflito dramático, dando espaço para o embate de ações carregadas de tensões dramáticas, como entende Quilhermo Cacace (2012) .

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

4.3 Algumas considerações sobre o corpo

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

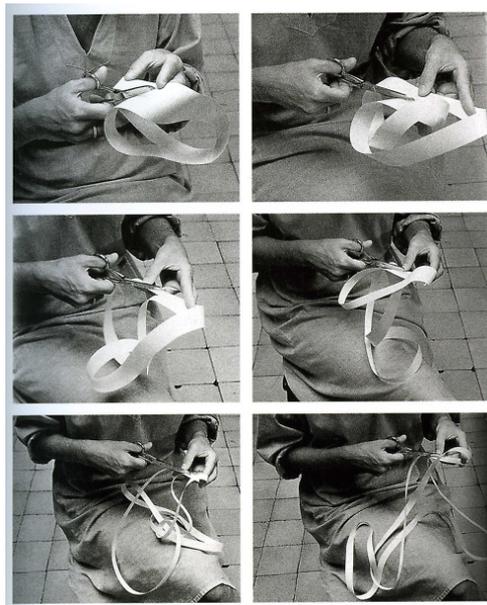


Figura 17 - Caminhando (1964).¹⁰⁶

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

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

¹⁰⁶ Procedimento onde a artista propõe a criação de uma fita ou banda de Möbius pelo público. A fita de Möbius é "um espaço topológico obtido pela colagem das duas extremidades de uma fita, após efetuar meia volta numa delas." Disponível em < http://pt.wikipedia.org/wiki/Fita_de_M%C3%B6bius> Acesso no dia 19/02/2015. Lygia propõe que se corte a fita (como na imagem) criando, pela atenção, um movimento supostamente infinito e uma fita que não tem um dentro e um fora, um começo ou um fim.

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

Corpo-treinamento

O *Rasaboxes* é um treinamento com público. Enquanto jogo no tabuleiro me relaciono com o olhar de fora, seja do ministrante, do parceiro de improvisação ou dos demais jogadores. Mesmo no laboratório prático, onde não havia intenção de criar expressividade, foi preciso o olhar da câmera e do outro para criar (não à toa foi também nesse momento que se pensou nas demonstrações técnicas). Se não houvesse ninguém ainda haveria o meu olhar de fora percebendo a expressividade. Talvez uma das grandes diferenças em relação ao treinamento pré-expressivo seja essa, a presença permanente de uma preocupação expressiva com o fazer. O jogador não está inteiramente voltado pra si e nem inteiramente voltado para o outro. É um corpo-entre, um corpo em diálogo com as forças que o constituem. O treinamento desse corpo-entre cria uma atenção e uma consciência do entre que, ao meu ver, é preciosa para o trabalho do ator em qualquer poética cênica, pois o capacita a trabalhar por acumulações, simultaneidades e atravessamentos. O corpo-entre, que não habita nem a interioridade, nem a exterioridade, não acaba nunca de ser instaurado e criar novos entres.

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

O *Rasaboxes* chama as ideias até então constituintes do treinamento quando propõe outros modos de operação. Ao propor outra coisa, a ideia comum e até agora

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

Corpo-Figura

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

5 CAIXA DE RECORDAÇÕES

5.1 Documentos de processo

8 RASAS E OS TESOUROS DAS EMOÇÕES – TRADUÇÃO PRELIMINAR DE JÚLIA SARMENTO E TIAGO FORTES

(em ordem descendente de intensidade)

SURPRESA	
ALTA	Estupefato Petrificado Chocado Sem ar
MÉDIA	Pasmo Espantado Assombrado Inacreditável Inconcebível Miraculoso Extraordinário
BAIXA	Curioso Interessado Inquiridor

MEDO	
ALTA	Paralisado Pânico Alarmado Ameaçado
MÉDIA	Consternado Apavorado
BAIXA	Apreensivo Covarde Temeroso

CORAGEM	
ALTA	Valente

	Heroico
MÉDIA	Audacioso Intrépido Destemido Aventureiro Desafiador
BAIXA	Confiante

RAIVA	
ALTA	Ultrajante Furioso Indignado Inflamado
MÉDIA	Exasperado Irritado Incomodado Rabugento
BAIXA	Chateado Perturbado Agitado

TRISTEZA	
ALTA	Coração partido Desesperado Angustiado Lamento
MÉDIA	Aflito Agonizante Sofrido
BAIXA	Deprimido Desolado Melancólico Desanimado Abatido

NOJO	
ALTA	Nauseado Abominável
MÉDIA	Aversão Repugnância Desdém Desprezo Repulsa

BAIXA	Duvidoso Questionável Desgosto
-------	--------------------------------------

RISO	
ALTA	Ridículo Absurdo Cômico Disparatado
MÉDIA	Burlesco Caçoar Debochar Piada Brincalhão
BAIXA	Divertido Engraçado

AMOR	
ALTA	Êxtase Emocionado Fanático Ardente Devotado Apaixonado Fervente Exultante
MÉDIA	Intoxicado Excitado Estimulado Contente Suculento Delicioso Gostoso
BAIXA	Feliz Prazeroso afável

RASA E TESAURO DAS EMOÇÕES - TRADUÇÃO DE BIANCA WALSH

Em ordem decrescente de intensidade

1 Adbhuta 惊奇的

<p>Alta 10</p>	<p>A ideia principal destes verbos é “embotar ou paralisar as capacidades mentais com um choque ou algo parecido”:</p> <p>Abalar: causar estupefação com o impacto emocional de uma experiência/// <u>abalado com a morte súbita deles;</u></p> <p>Causar estupefação: embotar sentidos ou faculdades /// <u>uma mostra que deixou a plateia estupefata.</u></p> <p>Petrificar: embotar ou paralisar com terror; atordoar.</p> <p>Atordoar: espantar com um grande golpe ou choque; causar estupefação. ///<u>atordoado pela derrota;</u></p> <p>Desorientar: confundir ou desorientar, especialmente com várias situações conflituosas, vários objetos ou várias frases. /// <u>Eu fiquei desorientada com o labirinto de ruas na cidade</u> 我被市里□□复□的街道弄糊涂了。</p> <p>Desconcertar: desorientar; confundir. /// <u>desconcertado pela renúncia do senador;</u></p> <p>Adormecer: deixar inativo; embotar./// <u>A tarde anestésica adormece, adoece nossos sentidos</u></p> <p>Chocar: algo que surpreende a mente ou as emoções com um golpe inesperado, violento.</p> <p>De tirar o fôlego: que inspira admiração; excitante /// <u>uma corrida de carros de tirar o fôlego</u></p> <p>Sem fôlego: marcado pela suspensão da respiração regular, resultado de tensão ou excitação.</p>
<p>Média</p>	<p>Estes verbos significam afetar uma pessoa fortemente de forma inesperada ou não usual.</p> <p>Aturdir: é usado como um equivalente mais colorido de abismar, espantar ou impressionar:</p> <p>Os vereadores <u>ficaram aturcidos;</u> eles ficaram sem palavras (Benjamin Disraeli). “高□市政官□目瞪口呆；他□因□迷惑而□得□□无言” (本杰明·迪斯累利)</p>

	<p>Deixar atônito: acrescenta a noção de perplexidade e frequentemente o estado de estar sem palavras à ideia de espantar: Sua negação de ter testemunhado o acidente me <u>deixou atônita</u>.</p> <p>Abismar: conota choque, como algo sem precedentes: <i>Nós ficamos <u>abismados com o alto custo da viagem ao Japão</u></i>.</p> <p>Impressionar: implica espanto e frequentemente desconcerto: <i>O vistuosismo do violonista <u>impressionou audiências de todo o mundo</u></i>.</p> <p>Espantar: sugere grande surpresa: <i>A visão de tão grande multidão <u>nos espantou</u></i>.</p> <p>Surpreender: encher de maravilhamento repentino ou descrença por representar situação não prevista e fora do normal: <i>Nunca diga às pessoas como fazer coisas. Diga-lhes o que fazer e elas <u>surpreenderão você com sua engenhosidade</u></i>. (George S. Patton □ 治S·巴□)。</p> <p>Deixar boquiaberto: em um estado de maravilhamento e de desconcerto, de boca aberta./// Ele foi deixado <u>sozinho e boquiaberto</u>.</p> <p>Maravilhar: causar maravilhamento e espanto, maravilha/// milagre/// fenômeno /// prodígio /// sensação</p> <p>Incrível /// Inconcebível ///Inacreditável /// Miraculoso/// Maravilhoso</p> <p>Excepcional ///Extraordinário/// Proeminente ///Notável///</p> <p>Espectacular /// Sensacional// Glorioso/// Magnífico ///</p>
Baixa	<p>Estes adjetivos aplicam-se a pessoas que mostram um grande desejo por informação ou conhecimento.</p> <p>Com gosto: sabor ou interesse; com energia. /// comer <u>com gosto</u></p> <p>Interessado: ter ou mostrar curiosidade, fascinação, ou consideração///.</p> <p>Curioso: implica um ávido desejo de conhecer ou aprender/// <u>A criança curiosa é o deleite do professor</u>.</p> <p>Questionador: frequentemente transparece curiosidade excessiva e faz muitas perguntas: <i>Lembre-se, sem revólveres. A polícia é <u>conhecida por ser questionadora</u></i>. (Lord Dunsany).</p> <p>Intrometido: sugere a ação de bisbilhotar. /// <u>O vizinho intrometido vigiava</u></p>

	<i>nossas atividades o dia inteiro.</i>
--	---

2 Bhayanaka 惧、怯

Alta	<p>Estes adjetivos significam fazer com que alguém sinta a experiência do medo</p> <p>Aterrorizado: implica medo frequentemente paralisante e aterrador: <u>estar aterrorizado nos cinco sentidos</u> 吓得魂不附体</p> <p>Paralisado: Incapacitar o movimento e a ação: <u>paralisado pelo medo.</u></p> <p>Assustado: medo que choca momentaneamente e que pode causar um movimento corporal involuntário e repentino: <u>Ela estava assustada em vê-lo tão doente.</u></p> <p>Em pânico: implica medo frenético repentino, que frequentemente impede o autocontrole e a racionalidade, um terror irracional repentino, frequentemente acompanhado por fuga em massa. <u>A multidão entrou em pânico com o som dos tiros.</u></p> <p>Alarmado: implica no começo frequentemente repentino de medo e apreensão. <u>Nós ficamos alarmados pelo incêndio na floresta.</u></p> <p>Usados mais comumente:</p> <p>Atemorizado:</p> <p>Apavorado:</p>
Média	<p>Estes verbos significam tirar a coragem ou o poder de ação como resultado do medo ou ansiedade</p> <p>Esmorecer: desanimar profundamente: <u>Ela esmoreceu com as notícias do desastre.</u></p> <p>Horrorizar: causar horror, assombro, choque, ou ojeriza: <u>Eu estou horrorizado pela possibilidade de uma Guerra nuclear.</u></p> <p>Abater: sugere perda da coragem: <u>corajosos capitães, a quem a morte não poderia abater</u></p> <p>Prostrar: implica um sentimento de impotência.</p> <p>Desanimar: é o menos específico; causar a perda de entusiasmo; desilusão:</p>

	<p><i><u>Ela ficou desanimada</u> ao saber que o cantor favorito dela usava drogas./// As notícias dos preços das ações despencando <u>desanimaram especuladores.</u></i></p> <p>Horripilante : Desperta medo, assombro, ou alarme; <i>um homem com uma <u>aparência horripilante</u></i></p> <p>Assombroso : Inspira assombro; terrível. <i><u>Uma história assombrosa [rosto, voz]</u></i></p> <p>Terrível: causar grande medo ou alarme; assombroso;</p>
Baixa	<p><i>O principal sentido compartilhado por estes adjetivos é “cheio de medo”</i></p> <p>Apreensivo: ansioso ou com medo do futuro; inquieto./// <i><u>estar apreensivo sobre a segurança de alguém</u></i></p> <p>Medroso, Temeroso de cobras, críticas.</p> <p>Caracterizado por medo, hesitação, timidez</p> <p>Vacilante: pusilânime ou covarde.</p> <p>Pusilânime: caracterizado por medo abjeto; covarde. 因害怕而可鄙的 ; 怯懦的 render-se叫□,</p> <p>Covarde: alguém que mostre medo ignóbil em face do perigo ou da dor.</p> <p>Tímido: medroso e hesitante; sem autoconfiança; acanhado./// <i><u>tímido como uma lebre</u></i>胆小如鼠</p> <p>Acabrunhado: cheio de apreensão; tímido.</p> <p>Hesitante: inclinado a ou com tendência de hesitar.</p>

3 Vira 勇、信

Alta	<p>Ideia de nobreza</p> <p>Valente: usado para pessoas, sugere a bravura de uma heroína e de um herói: <i>uma biografia detalhada e solidária que vê Hemingway como <u>um homem moralista e valente</u> (New York Times).</i></p> <p>“一本富有同情心和情□□□的□□，它□明海明威是一个勇敢的和有道德的人”</p> <p>Valoroso: aplica-se aos feitos de heróis e heroínas: <i>Seus passageiros, e os outros hóspedes, nunca esquecerão <u>seu trabalho calmo, confiante e valoroso</u> (William W. Bradley).</i></p>
------	--

	<p>“她的乘客，其他人□，永□不会忘□她冷静的、自信的、勇敢的□□” (威廉·W·布拉德利)。</p> <p>Heroico: notável por feitos de coragem ou nobreza de propósito, especialmente alguém que arriscou ou sacrificou sua vida.</p> <p>Galante: nobre em espírito e em ações, demonstrando bravura heroica: <i>mostrou <u>uma resistência galante</u> aos atacantes.</i></p> <p>Cavalleiresco: corajoso e cortês, honrável e galante 有武士□度的，侠□的</p>
Média	<p>O principal sentido compartilhado por estes adjetivos é “arrebatar, disposto a arrebatar, ou buscar riscos”</p> <p>Aventureiro: com disposição para o risco, desafiador, ousado/// <u>pioneiros aventureiros</u>;</p> <p>Empreendedor: disposto a empreender ou correr riscos; desafiador./// <u>um investidor empreendedor</u>.</p> <p>Audacioso: desafiador, ousado, geralmente com grande confiança: <i>Demandar esses direitos dados por Deus é buscar o poder negro – que eu chamo de <u>poder audacioso</u> (Adam Clayton Powell, Jr.).</i> “渴求天□人□就是要得到黑人的□利—我把它称□大胆的□利” (小□当·克莱登·□威□) /// Foi <u>audacioso da parte dele</u> me contar uma absoluta mentira. 他真有勇气，敢向我撒了个弥天大□。(暗含胆大包天、厚□无耻)</p> <p>Desafiador: disposto a correr ou buscar riscos; ousado e empreendedor; bravura audaciosa; ousadia./// <i>Ele ganhou uma medalha por <u>seus feitos desafiadores</u>.</i></p> <p>Atrevido: comportar-se ou sentir-se ousado/// <u>atreveu-se na crise</u>. Cara-de-pau 厚□皮</p> <p>Estes adjetivos significam ter ou mostrar coragem sob condições perigosas ou difíceis.</p> <p>Intrépido : resolutamente corajoso; destemido: <u>Pioneiros intrépidos</u> colonizaram o Oeste Americano.</p> <p><i>Destemido: enfatiza falta de medo e postura resoluta: Esta é uma disputa para <u>solitários destemidos</u>, dispostos a encarar a distinta possibilidade de perder o mastro, ser atacado, atropelado, derrubado, por baleias (Jo Ann Morse Ridley).</i></p>

	<p>Ousado: ser bravo, sem medo, corajoso: <i>Se nos encolhemos nos momentos difíceis, em que os homens precisam vencer à custa de suas vidas . . . , <u>pessoas mais fortes e ousadas</u> nos superam</i></p> <p>“如果我□从激烈□抗面前退□, 此种□抗是人□生活中的必□□□□境…那么大胆而□□的人□将不再理会我□ (Theodore Roosevelt).</p> <p>Corajoso: ter a habilidade de enfrentar a dificuldade ou o perigo com coragem: <i>O jovem líder do pelotão <u>deu um exemplo corajoso</u> para seus soldados, ao levá-los em segurança para dentro e para fora do território de selva controlado pelo inimigo.</i></p> <p>Impetuoso: cheio de ímpeto; enfatiza o espírito e o amor por desafios: <i>A atriz <u>impetuosa</u> terminou sua carreira depois de se recuperar de um derrame.</i></p> <p>从中□恢复□来后, □□的女演□又重新开始了她的演□生涯。 Ímpeto: coragem e força; espírito de luta:</p> <p>Indomável : refere-se à coragem de resistir à sujeição ou intimidação:/// <i>Tão leal no amor, e <u>tão indomável na guerra</u>, nunca houve um cavalheiro como o jovem Lochinvar (Sir Walter Scott).</i></p> <p>Inabalável : <i>A morte e o sofrimento serão os companheiros em nossa viagem; a adversidade, a nossa veste; a constância e o valor, o nosso único escudo. Precisamos estar unidos, <u>precisamos ser inabaláveis</u>, precisamos ser inflexíveis (Winston S. Churchill).</i></p>
Baixa	<p>Confiante: certo de si mesmo ou de algo, com confiança.</p> <p>Bravo: sem medo na presença do perigo.</p>

4 Raudra 怒、□

Alta	<p>Ultrajado: implica a violação flagrante da integridade, do orgulho, do senso de justiça e da decência. /// <i>Ele foi <u>ultrajado</u> pelo comportamento deles.</i></p> <p>Encolerizado: cheio de cólera; enfurecido.</p> <p>Cólera: raiva violenta, explosiva./// <i><u>ataque de cólera</u></i></p> <p>Enfurecer: tornar furioso; enraivecer./// <i><u>enfurecer-se com alguma coisa</u></i></p> <p>Fúria: as três deusas aladas terríveis que perseguem e punem criminosos 【□神】 复仇的三女神之一/// <i>Ele teve um <u>ataque de fúria</u>,</i></p>
------	--

	<p><i>quando eu disse que não poderia ajudá-lo./// Cuidado com a fúria de um homem paciente (John Dryden).</i></p> <p>Furioso: cheio de ou caracterizado por raiva extrema; /// <u>estar furioso com alguém ou algo</u></p> <p>Ira: aplica-se especialmente a uma raiva que busca vingança e punição/// <u>a ira de Deus.</u> /// <i>palavras rebeldes que certamente irão alimentar <u>a ira de um pai.</u></i></p> <p>Irado: cheio de ira; raiva feroz./// <u>vingança com ira</u></p> <p>Inflamado: despertar um sentimento ou um ato apaixonado /// <u>crimes que inflamaram a comunidade inteira.</u></p> <p>Indignação: raiva justa com algo considerado errado, injusto ou mau /// <u>indignação pública contra golpes que causam a perda de empregos (Allan Sloan).</u></p> <p>Com raiva: sentir ou mostrar raiva/// <u>um consumidor com raiva</u></p>
Média	<p>Exasperar: fazer com que alguém se sinta com muita raiva ou impaciente; aporrinhar muito./// <i>A interrupção constante de seu trabalho <u>o exasperou.</u></i></p> <p>Agravar a insatisfação : causar exasperação ou raiva; provocar ///<i>Ameaças só serviram para agravar a insatisfação das pessoas em alguns casos (Thackeray).</i></p> <p>Irritar: forte aporrinhamento. /// <i>Suas interrupções só servem para <u>irritar a equipe inteira.</u></i></p> <p>Aborrecer: incomodar ou deixar com raiva, especialmente em função de pequenas irritações; aporrinhar/// <i>Ele já não <u>os aborreceu o suficiente</u> com suas ligações?</i></p> <p>Constranger : aplica-se ao ato de causar raiva e perplexidade: /// <i>Elementos perturbadores na multidão fizeram perguntas irrelevantes para o único propósito de <u>constranger o palestrante.</u> Constrangido</i></p> <p>Enfastiar: conota um cansaço mental/// <i>A falha da câmara em tomar alguma ação sobre a legislação <u>enfastiou a comunidade.</u></i></p> <p>Aporrinhar: refere-se a um incômodo razoável causado por atos que desafiam a paciência///<i>O som de passos no chão sem revestimento <u>aporrinhava os vizinhos de baixo.</u></i></p>

	<p>Enervado: sentir-se irritado ou impaciente/// <u>enervado com o atraso</u></p> <p>Ranzinza: com tendência a reclamar ou resmungar; birrento ou rabujento.</p> <p>Rabugento: impertinente e birrento; intratável/// <u>O homem rabujento achava defeito em tudo.</u></p> <p>Birrento: mal-humorado, de natureza birrenta; intratável /// <u>Uma criança birrenta é infeliz e faz outras infelizes.</u></p> <p>Irritável: facilmente irritado ou aporrinhado./// <u>Ela ficava irritável quando estava infeliz.</u></p>
Baixa	<p>Agitar: chatear; incomodar/// <u>ficou agitada com a notícia alarmante</u></p> <p>Chatear: Afligir ou perturbar mentalmente ou emocionalmente///<u>A má notícia me chateou.</u></p> <p>Afligir: causar tensão, ansiedade, ou sofrimento/// <u>aliviar a aflição dos pobres/// os pais aflitos de jovens sem controle.</u> □任性的年□人而苦□的双□</p> <p>Perturbar: incomodar muito; deixar desconfortável ou ansioso/// <u>Minha mãe ficou muito perturbada com minha doença.</u></p> <p>Importunar: causar agitação mental ou aflição; preocupar, ser inconveniente; aborrecer// <u>Posso te importunar um pouco? Posso fechar a janela?</u></p>

5 Karuna 悲、苦

Alta	<p>De coração despedaçado: que sofre de ou mostra grande pesar, sofrimento, ou desapontamento.</p> <p>Sofrido: sofrimento, dor ou angústia/// <u>uma dor sofrida</u></p> <p>Compungido: cheio de ou que expressa sofrimento; fúnebre ///<u>A criança castigada olhou para o seu pai com uma expressão patética e compungida.</u> 被□□的孩子哀怜地、悲□地看着她的父□。</p> <p>Fúnebre: que sente ou expressa pesar ou sofrimento /// <u>o som fúnebre do assobio do trem.</u></p> <p>Pesaroso : dor mental como resultado de uma perda irreparável/// “Até</p>
------	--

	<p><i>no riso, o coração é pesaroso” (Provérbios 14:13).</i></p> <p>Desesperado: quase sem esperança; crítico /// <u>desesperado com a doença</u></p> <p>Desesperança: perder toda a esperança/// <u>Quando o banco tomou a casa, a depressão deles virou desesperança.</u></p> <p>Sofrer: pesar; aflição /// <u>sofreu com a morte repentina de seu pai</u></p> <p>Lamentar: expressar sofrimento; lastimar /// <u>lamentar o declínio dos padrões acadêmicos</u></p> <p>Lastimar : sentir ou expressar sofrimento ou pesar /// <u>lastimava por esperanças perdidas</u></p> <p>Pesar: sofrimento mental ou dor causada por prejuízo, perda ou desesperança /// <u>Sentiu pesar pelas vítimas inocentes da ditadura.</u></p> <p>Angustiar: causar o sentimento de angústia, tormento /// <u>A perda de seu marido a angustiava profundamente.</u></p>
Média	<p>O sentido central compartilhado por esses verbos é “causar grande dano ou sofrimento a alguém”:</p> <p>Afligir: infligir sofrimento mental ou físico /// <u>afligido com artrite</u></p> <p>Agoniar: <i>Por que você <u>se agonia com o pensamento do fracasso?</u></i></p> <p>Atormentar: grande dor física ou angústia mental./// <u>estar atormentado com uma dor de dente (dor de cabeça.</u></p> <p>Deplorar</p> <p>Mortificar: causar grande sofrimento mental ou físico/// <u>A dor mortificava seu corpo inteiro.</u></p>
Baixa	<p>Sentir-se “para baixo”: taciturno; deprimido /// <u>solitário e “para baixo” na cidade estranha</u></p> <p>Esmorecer: <u>esmoreceu depois da derrota 垂□□气</u></p> <p>Desalentado : <u>O cartão foi bem recebido pelo paciente desalentado.</u> 心情□郁的病人</p> <p>Deprimido: <u>deprimido pela perda do emprego</u></p> <p>Amuado : <u>Estava amuado, mas tentava parecer</u></p>

	<p><i>alegre. 心情沮□却□□□笑的</i></p> <p>Desgostoso: <u>uma expressão resignada e desgostosa em seu rosto</u> <i>她□上气□和消沉的表情</i></p> <p>Desolar : causar depressão; profunda tristeza///<u>uma visão da economia o desolava</u>/// <u>uma expressão desolada</u></p> <p>Desolado : pesaroso ao ponto de não poder ser consolado: <i>Ninguém é tão amaldiçoado pelo destino. / Ninguém é tão <u>desolado</u>” (Wadsworth LongfelBaixa).</i></p> <p>Taciturno : parcial ou totalmente sombrio, especialmente desolada e muito triste /// <u>rostos taciturnos</u></p> <p>Sombrio: melancólico; dosolado:/// <u>um humor sombrio.</u></p> <p>Lúgubre : sugere ou expressa melancolia, frequentemente conota uma qualidade sonhadora ou triste///_Vendo a profunda desesperança dela, <u>ele ficou lúgubre.</u></p> <p>Melancolia: refere-se a um estado mental frequentemente sombrio/// <i>O rosto do paciente, <u>apesar de melancólico</u>, brilhou com a chegada dos visitantes.</i></p> <p>Lânguido : mostrando pouco ou nenhum espírito ou animação; prostração.</p> <p>Prostração: sem energia, não inclinado a exercer esforço; letárgico/// <i>reagiu à crise recente com <u>uma resignação prostrada.</u></i></p> <p>Tristonho : sem alegria; deprimente</p> <p>Apático: o contrário de estar alerta, cheio de vigor ou energia; inerte ou indolente./// <u>um mercado apático</u></p> <p>Desanimar: causar a perda do entusiasmo; desilusão/// <u>Ele desanimou ao saber que sua dançarina favorita usava drogas.</u></p> <p>Contrito: entorpecido, restringido, ou deprimido</p>
--	---

6 Bibhatsa □、恨

Alta	Ojeriza: não gostar de algo ou alguém fortemente; abominar /// <u>Eu tenho</u>
-------------	---

9	<p><u>ojeriza por aquela mulher.</u></p> <p>Ficar horrorizado: considerar algo com horror ou ojeriza; abominar. /// <u>Ela fica horrorizada com a crueldade contra animais.</u></p> <p>Abominar: detestar completamente /// <u>abomina falsidade.</u></p> <p>Detestar: não gostar de maneira alguma; ficar horrorizado./// <u>Eu detesto pessoas que contam mentira.</u></p> <p>Odiar: não gostar, detestar /// <u>odeio máquinas de lavar</u></p> <p>Revoltar: sentir asco ou repugnância /// <u>brutalidade que revolta as sensibilidades de pessoas civilizadas</u></p> <p>Enojar: causar ou ficar com nojo /// <u>Um odor fétido que enojava os funcionários do hospital.</u></p> <p>Dar náusea: sentir ou causar náusea. /// <u>a hipocrisia me dá náuseas</u></p> <p>Dar asco: dar náusea ou ojeriza; enojar. /// <u>um fedor que nos dava asco</u></p>
Média 13	<p>Menosprezo: desdém orgulhoso e desrespeitoso, por algo sem valor; pouco caso /// <u>Os traidores sempre foram tratados com menosprezo.</u></p> <p>Desprezar: considerar com menosprezo ou pouco caso /// <u>Não cole nas provas, ou os outros irão lhe desprezar.</u></p> <p>Desdém: considerar ou tratar com menosprezo, cheio de orgulho; desprezar /// <u>Eu tratei os comentários rudes dele com desdém. /// Ela foi tratada com desdém.</u></p> <p>Pouco caso: menosprezo ou desdém em relação a um objeto ou a uma pessoa. /// <u>dispensou a sugestão com pouco caso</u></p> <p>Picuinha: referente à relutância de dar ou admitir/// <u>ter picuinha contra alguém.</u></p> <p>Aversão: um não gostar intenso e constante; repugnância /// <u>Sua aversão ao consumo de álcool fez com que ela evitasse reuniões com esse tipo de bebida.</u></p> <p>Repugnante: aversão ou um não gostar extremo/// <u>Todo tipo de comida parecia repugnante durante minha doença.</u></p> <p>Discutível: que desperta desaprovação; ofensivo /// <u>comportamento discutível</u></p>

	<p>Detestável: que inspira ou merece abominação ou pouco caso/// <u>um trabalho detestável</u></p> <p>Execrável: que dá asco, ojeriza, ou que repele. /// <u>É execrável para minha forma de pensar.</u></p> <p>Ofensivo: desagradável aos sentidos /// <u>um odor ofensivo</u></p> <p>Feio: repulsivo ou ofensivo; discutível./// <u>um comentário feio</u></p> <p>Medonho: repulsivo, especialmente para a vista; muito feio/// <u>um rosto medonho</u></p>
<p>Baixa 7</p>	<p>Não gostar: considerar com distância ou aversão./// <u>Eu passei a não gostar dele.</u></p> <p>Desprazer: sentir repugnância; não gostar/// <u>Ele foi embora com desprazer.</u></p> <p>Questionável: frequentemente implica moralidade, respeitabilidade ou propriedade duvidosa /// <u>negócios questionáveis</u> 不正派的行□</p> <p>Duvidoso: sugere falta de certeza pronunciada /// <u>Ele é um autor com uma reputação duvidosa.</u> 名声不太好的作家</p> <p>Suspeita: que desperta ou que é capaz de despertar suspeita; questionável/// <u>comportamento suspeito.</u></p> <p>Dúbio: despertando dúvida; duvidoso; expressa incerteza menos diretamente e menos forçosamente/// <u>uma pintura de valor dúbio.</u></p> <p>Cético: Caracterizado por ou dado à dúvida; que questiona /// <u>cético em relação a promessas políticas.</u> /// ceticismo□疑□</p>

7 Hasya 31 palavras

<p>Alta 8</p>	<p>Disparate: contrário à natureza, à razão ou ao bom-senso; /// <u>Seria um disparate recolher o carvão com uma colher de chá.</u></p> <p>Ridículo: absurdo, tolo, ou desprezível /// <u>roupa ridícula</u></p> <p>Lúdico: absurdo que excita a gargalhada e o escárnio/// <u>É lúdico chamar uma casa simples de mais de um andar de mansão.</u></p> <p>Absurdo: ridiculamente incongruente ou irracional /// <u>É claro para todos que a criação do mundo por Deus é absurdo.</u></p>
-------------------	--

	<p>Cômico: aplica-se especialmente àquilo que leva à diversão/// <u>um personagem cômico</u></p> <p>Fastuoso: tolo de uma forma vazia, esnobe e inconsciente/// <i>orgulhar-se de fazer <u>comentários fastuosos</u></i></p> <p>Tolo: o menos depreciativo, que implica julgamento ruim ou falta de sabedoria/// <u>um sorriso tolo.</u></p> <p>Bobo: que exhibe falta de sabedoria ou crítica; tolo./// <i>Não seja <u>bobó!</u></i></p>
<p>Média 19</p>	<p>Burlesco : imitar de forma zombeteira ou engraçada// <u>modo de falar burlesco</u> 模仿某人□□的□子, 借以□刺他</p> <p>Zombar: fazer graça de alguém, frequentemente fazendo mímicas ou caricaturas de discursos e ações /// <i>Ele raramente sorri, e sorri de tal forma, <u>como se zombasse de si mesmo,</u> e escarnecesse seu próprio espírito.</i></p> <p>Ridicularizar: implica depreciação proposital /// <i>Meu pai me desencorajou, <u>ao ridicularizar minhas atuações</u> (Benjamin Franklin).</i></p> <p>Achincalhar: falar de ou tratar algo/alguém com menosprezo risível/// <i>Músicos esnobes <u>frequentemente achincalham</u> a gaita como um instrumento sério.</i></p> <p>Galhofa: zombar ou tratar com achincalho /// <u>ser a galhofa da cidade</u> /// <u>galhofar mediante as dificuldades</u></p> <p>Troçar: sugere zombação, insulto ou escárnio /// <u>aguentar a troca dos vizinhos</u></p> <p>Zoar: troçar, ridicularizar ou provocar, especialmente por erros ou falhas embaraçosos /// <i>O professor <u>foi zoado</u> porque a senhora o derrubou (J.M. Barrie).</i></p> <p>Caçoar: fazer comentários, troçar, importunar, ou escarnir /// <i>Os colegas de classe <u>caçoavam</u> a criança por sua timidez.</i></p> <p>Contar piada: fazer graça; atizar/// <u>contou piadas no começo do show</u></p> <p>Saída : denota um comentário espirituoso repentino e rápido /// <i>Ao fim do debate o candidato <u>veio com uma saída</u> que arrancou gargalhadas da plateia.</i></p> <p>Espirituoso : com esperteza e humor/// <u>um dito espirituoso</u> 一句妙□</p>

	<p>Humorístico : que emprega ou mostra humor; espirituoso /// <u>um escritor humorístico</u></p> <p>Risível : que causa ou merece risos /// <u>tentativas risíveis de patinar</u></p> <p>Jocosos: caracterizado por piada ///</p> <p>Faceto: jocoso; humorístico /// <u>comentários facetos.</u></p> <p>Bufão : como um bobo da corte; jocoso ou espirituoso 机智幽默的///Muskrat Castle, este foi o nome dado a casa <u>por algum funcionário bufão.</u></p> <p>Folião: sugere bom humor, despreocupação e uma alegria desinibida /// <u>Alunos foliões celebraram sua graduação com festas e trotes.</u></p> <p>Malicioso: brincalhão de um modo negativo e provocador; às vezes, uma brincadeira embaraçosa e de aporrinhar /// <u>uma travessura maliciosa.</u></p> <p>Brincalhão: cheio de graça e de bom humor; folião ou esportivo, humor vivo /// <u>um gatinho brincalhão</u></p>
<p>Baixa</p> <p>4</p>	<p>Satisfatório: que dá prazer ou que diverte; agradável.</p> <p>Engraçado: que faz rir ou diverte</p> <p>Divertir : entreter ou satisfazer</p> <p>Entreter: provocar risos</p>

8 Sringara

<p>Alta</p>	<p>Vanglória: a emoção extrema que alguém sente no momento de uma conquista sobre um grande desafio.</p> <p>Êxtase: deleite intenso ///Manter a chama acesa, <u>manter este êxtase, é o sucesso na vida (Walter Pater).</u> “□是燃着□□□烈的玉石一般的火焰, □保持□种极度的喜悦便是生活中的成功”</p> <p>Extático: em um estado de êxtase; deleite e alegria intensos, arrebatado.</p> <p>Arroubo: originalmente significava ser pego em um estado emocional, grande alegria: 极度的喜悦///Oliver sentava . . . <u>escutava uma música doce, em perfeito arroubo de felicidade (Charles Dickens).</u></p>
--------------------	---

Arrebatado: cheio de grande alegria ou arrebuo; extático.

Gozo: felicidade extrema; êxtase /// *a estrada para o gozo eterno* 通向天国之路

Emocionar: sentir excitação ou emoção repentina/// *emocionado com o sucesso deles*

Embevecer: impressionar com emoção; arrebatado /// *O príncipe ficou embevecido pela beleza da Cinderela.*

Arrebatado: cheio de deleite/// *arrebatado pela música* 痴迷于音乐

Encantamento: encher de deleite e maravilhamento /// *A criança ficou encantada pelo conto de fadas.*

Fanático: alguém marcado ou motivado por um entusiasmo extremo e irracional/// *Um fanático é alguém que não muda de ideia e que não muda de assunto.*

Devoto: alguém devotado a uma causa ou a uma meta e que busca o sucesso com fervor apaixonado /// *Devotos furiosos que sopram o fole do conflito até que a fogueira da política fique vermelha de quente.*

Zeloso: cheio de ou motivado por zelo; fervente/// *Ele empregou esforços zelosos para limpar a sala de aula.*

Fervoroso: ter ou mostrar grande emoção ou zelo; ardente /// *um admirador fervoroso*

Ardente: que expressa ou é caracterizado por calor de sentimentos; apaixonado /// *Uma era apaixonada, tão ardente e séria na busca da arte (Walter Pater.*

Acalorado: cheio de paixão; fervente /// *um clamor acalorado por justiça*

Apaixonado: capaz de, que possui ou dominado por emoções fortes /// *uma família com personalidades apaixonadas /// um professor que é apaixonado por sua disciplina.*

Entusiasmado: ter ou demonstrar entusiasmo/// *ficar entusiasmado com o projeto de pesquisa*

Devotado: sentir ou mostrar grande afeição e apego; ardente/// *Ela é devotada aos seus estudos.*

	<p>Triunfante: que exulta em sucesso ou vitória.</p> <p>Jubilante: muito alegre /// <i>A nação inteira <u>está jubilante</u>.</i></p> <p>Exultante: marcado por grande alegria ou júbilo; triunfante.</p> <p>Exultar: alegrar-se muito; jubilante ou triunfante /// <i><u>exultar um sucesso</u></i></p> <p>Enaltecer: encher de orgulho ou alegria /// <i>O sucesso dela <u>enaltecia a família</u>.</i></p>
Média	<p>Intoxicar: estimular ou excitar /// <i><u>ficar intoxicado com o sucesso</u></i></p> <p>Inspirar: encher de emoção viva ou exaltante /// <i><u>hinos que inspiram a congregação</u></i></p> <p>Inebriar: provocar a sensação de frescor; energia; elevação /// <i>Nós <u>ficamos inebriados</u> com o ar frio e com o aroma de pinho.</i></p> <p>Estimular: encorajar a atividade, a ação /// <i>O exercício <u>estimula a circulação sanguínea</u>.</i></p> <p>Despertar: mexer com; excitar/// <i>A visão estranha <u>despertou nossa curiosidade</u>.</i></p> <p>Excitar: despertar grande emoção /// <i>Palestrantes que sabem como <u>excitar a multidão</u>.</i></p> <p>Nachos: um fulgor de prazer com orgulho, “ficar todo bobo”.</p> <p>Satisfeito: cheio de satisfação; contente /// <i><u>um cliente muito satisfeito</u></i></p> <p>Contente : aquele que não deseja mais do que tem; satisfeito /// <i>Ela <u>ficou contente</u> de sair após quatro anos como chefe executiva.</i></p> <p>Gratificado : satisfeito, que recebeu o que desejou; teve a vontade feita /// <i>Sua conquista <u>gratificou seu pai</u>. /// <u>estar gratificado com os resultados</u>.</i></p> <p>Prazer sensual:</p> <p>Ambrosia (o que equivale à expressão Néctar dos Deuses): sugere algo cheiroso ou delicioso, divino. 神仙食品的 ; 芳香或美味的 /// <i>O salmão defumado estava <u>um Néctar dos Deuses</u>.</i></p> <p>Suculento: cheio de suco ou seiva; saboroso; altamente interessante ou</p>

	<p>divertido; iguaria /// <u>uma fofoca suculenta.</u></p> <p>Saboroso: altamente interessante, compensador ou gratificante /// <u>um romance misterioso saboroso</u> /// <u>um contrato saboroso</u></p> <p>Iguaria: muito agradável ao paladar /// <u>um banquete de iguarias caseiras</u></p> <p>Suntuoso: esplêndido; iguaria /// <u>um pêssego suntuoso</u></p> <p>Delicioso: altamente satisfatório e agradável para os sentidos, especialmente em termos de sabor e cheiro /// <u>uma refeição deliciosa</u></p> <p>Gostoso: que tem um sabor agradável; apetitoso /// <u>pratos gostosos</u></p> <p>Apetitoso: doce e agradável ao paladar e ao olfato /// <u>um melão apetitoso</u></p> <p>Dar água na boca: muito agradável ao paladar e ao olfato; delicioso. /// <u>sabores que dão água na boca</u></p> <p>Atiçado: uma sensação de ter sido picado, como que causada pelo frio, por uma tapa forte ou por excitação /// <u>A multidão estava atiçada.</u></p>
Baixa	<p>Próspero: marcado por felicidade e boa fortuna /// <u>uma vida próspera</u></p> <p>Alegre: vivo, com felicidade exultante/// <u>um coração alegre; riso alegre;</u></p> <p>Radiante: bom humor, típico de alguém que está satisfeito com alguma coisa/// <u>Ela estava radiante apesar de estar numa cama de hospital.</u></p> <p>Deleitado: muito satisfeito.</p> <p>Adorável: muito agradável /// <u>temperatura agradável</u></p> <p>Agradado: <u>Sentiu-se muito agradado com o nosso progresso.</u></p> <p>Regozizar: sentir-se alegre; estar em deleite /// <u>O coração da mãe regozijou-se com o sucesso do menino.</u>/// <u>regozijou-se com a notícia</u></p> <p>Entreter: atos que provocam diversão /// <u>Eles entretêm mais do que metade dos romances escritos.</u></p> <p>Divertir: provocar risos ou sorrisos ao gerar prazer, o menos específico 意□最□□/// <u>Eu me diverti com um jogo de solitária.</u> 我玩□人□牌□使自己放松</p> <p>Ditoso: aplica-se a um sentimento prazeroso de contentamento, como um sentimento de completude.</p>

	<p>Feliz: que tem prazer, satisfação ou deleite /// <i>O marido <u>ficou feliz</u> ao ver sua esposa novamente depois de tão longa ausência.</i></p> <p>Amigável: cordial; sociável; simpático, implica amizade /// <i><u>um encontro amigável</u></i></p> <p>Afável: uma pessoa que é fácil de abordar /// <i>Ela é <u>bem afável</u> quando não está preocupada com problemas de negócios.</i></p> <p>Solícito: disposição a e vontade de ajudar ou agradar as pessoas: <input type="checkbox"/><input type="checkbox"/>指愿意或渴望帮助<input type="checkbox"/>人或<input type="checkbox"/>足<input type="checkbox"/>人愿望的人/// <i><u>O garçom solícito</u> não teve pressa para pagarmos a conta e sairmos.</i></p> <p>Amável: sugere uma disposição para tolerar e se relacionar bem /// <i>Você é <u>muito amável</u> para se ressentir com uma pequena crítica.</i></p> <p>Prazeroso: que dá prazer ou alegria; agradável /// <i>Nós passamos uma noite <u>muito prazerosa</u>./// <u>uma companhia prazerosa</u></i></p> <p>Agradável: satisfatório, de acordo com os sentimentos, com a natureza ou com os gostos de alguém: <i><u>temperatura agradável</u> /// <u>uma mulher muito agradável</u></i></p> <p>Aprazível: agradável; gratificante /// <i><u>som aprazível</u></i></p> <p>Divertido: 可<input type="checkbox"/>的, 令人愉快的/// <i><u>emoções divertidas</u></i></p>
--	--

LISTA COMENTADA DE PALAVRAS UTILIZADAS NAS EXPERIMENTAÇÕES PRÁTICAS

Aqui compilo as palavras que participaram da elaboração dos tabuleiros trabalhados. Foram escolhidos apenas oito sinônimos das listas pré-existentes. Essa escolha não foi inspirada por nada mais que uma vizinhança semântica mais evidente com a tradução habitual (que mais aparece nos textos) de cada termo sânscrito.

Adbhuta - estupefato - pasmo - espantado - alarmado - assombrado - curioso - interessado - inquiridor - surpresa - embasbacado não aparece nas listas e foi encontrado durante as práticas.

Bhayanaka - paralisado - petrificado - ameaçado - consternado - apavorado - apreensivo - covarde - temeroso - medo - a palavra consternado foi posta em dúvida, pois etimologicamente ela é dúbia (do latim *consternatio* - agitação ou *consternare* - perturbar) tendo afinidade com *karuna* e *adbhuta*. Mesmo a corporificação da palavra revelou sua filiação com os sinônimos usados para tristeza e surpresa.

Vira - valente - heróico - audacioso - intrépido - destemido - aventureiro - desafiador - confiante - coragem - Interessante perceber a qualidade das palavras usadas. Todas elas são adjetivos, mas coragem é substantivo.

Raudra - ultrajado - furioso - inflamado - exasperado - irritado - incomodado - rabugento - chateado - perturbado - raiva - incomodado só aparece na tradução confeccionada por mim e Tiago e aponta vizinhanças com o nojo e a tristeza. Além disso, o incômodo também pode indicar uma condição física que está mais longe do conceito de *rasa* aqui desenvolvido. Durante as experimentações tenho testado outras palavras e incomodado é uma das que eu normalmente substituo. Aqui também é possível ver uma lista composta de adjetivos enquanto a tradução habitual é um substantivo.

Bibhasta - nauseado - abominável - repugnante - desdém - desprezo - desconforto - duvidoso - desgostoso - nojo - desconforto foi descoberto durante a prática, mas ao longo do tempo foi substituído. Desconforto também denota uma condição física.

Karuna - coração partido - desesperado - angustiado - agonizante - sofrido - desolado - melancólico - desanimado - tristeza - consternado também pode se encaixar nessa lista.

Hasya - ridículo - cômico - disparatado - grotesco - caçoar - deboche - brincalhão - engraçado - riso - a presença de verbos torna a corporificação bastante difícil e dúbia.

Sringara - fanático - ardente - apaixonado - excitado - estimulado - contente - succulento - afável - amor - estimulado me parece ruim porque todas as *rasas* estimulam. A palavra "estimulado" também poderia ser empregada na raiva, na coragem, no medo... É condição para o trabalho no *Rasaboxes* se sentir estimulado e saber que está estimulando outros.

TESTEMUNHOS, TRANSCRIÇÕES E COMENTÁRIOS DO LABORATÓRIO PRÁTICO

Reúno aqui transcrições dos vídeos e do diário de bordo (em itálico, parágrafo com recuo de 6cm e com referência em nota), bem como comentários antigos sobre a experiência de corporificar as gradações das oito *rasas* que fazem parte de um dossiê realizado para a disciplina Arte e Processos de Criação em Poéticas Contemporâneas, ministrado pela Profa. Dra. Walmeri Ribeiro. Comento o meu trabalho, mas também o de Tiago Fortes, meu parceiro na realização do laboratório prático.

Acredito que o discurso proveniente da experiência de produzir sessenta e quatro gradações revela, por um lado as nuances que a compõem e por outro a palavra como produção corpórea. A palavra aqui não está apenas no lugar do registro de um percurso, mas também como produção intensiva. Uma palavra que fala sobre ela mesma e que se percebe enquanto esforço muscular e sonoro. Principalmente nas transcrições dos vídeos se percebe a palavra como elemento de jogo com a câmera e comigo mesma.

Preferi manter os comentários antigos (em itálico, alinhamento a esquerda e sem referência), realizados durante todo o segundo semestre de 2013 junto com reflexões atuais (alinhamento à esquerda e sem referência), para marcar o percurso do pensamento construído até aqui. Ao contrário do restante do trabalho, onde utilizo o sistema autor-data, aqui faço uso do sistema de notas de referência visto que tais materiais fazem parte de meu acervo pessoal e não possuem parâmetro bibliográfico junto à Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT).

11/10/13 - *Adbhuta* / surpresa - estupefato - pasmo - espantado - alarmado - assombrado - curioso - interessado - inquietador

Primeira aparição da palavra no tabuleiro!→ em 1'51" do vídeo.

Muitas nuances. Eu consegui me nutrir mais de mim mesma e ficar mais confortável.

Gradações menos intensas oferecem mais jogo, mais iminência.¹⁰⁷

No vídeo:

Tiago - Investiga bem a diferença entre espantado e estupefato. [vou para a rasa do estupefato]. Estupefato é mais do que espantado? [volto pra rasa do espantado] Ok, entendi. [passo para a rasa do pasmo] É mais paralisado, né? Sem reação?

Júlia - Bah!

Tiago - Até com um pouquinho de indignação. [aceno com um sim]. Um quê de absurdo. [aceno que sim].

Júlia - Bah! Quase tristeza. Bah... [passo para espantado].

¹⁰⁷ Anotações no diário de bordo, dia 11 de outubro de 2013.

Tiago - Será que o espantado tem tanta aflição assim? Acho que é um pouco mais paralisado mesmo.

Júlia - Talvez. Vem tudo praqui [aponto pros olhos e sobrancelhas que se abrem e se levantam]. [gesticulação] É o meio do cominho entre o pasmo e o estupefato! É lá em cima! Um é lá embaixo, tristeza e o outro é pra cima. Como? Como? A palavra é como? [passo entre o pasmo e o espantado para perceber suas diferenças] Como? [passo para a rasa do interessado]

Tiago - É diferente do curioso?

Júlia - Será?... Sim! É mais rápido talvez. É curioso... [gestos] Ele se dedica, mas é legal [aceno com a cabeça em acordo várias vezes. descobro algo no aceno que leva às mãos, à coluna e aos olhos].

Tiago - Tem uma alegriazinha [coloco as mãos pra trás como um professor] E essa mãozinha pra trás? [risos] Tem um quê de detetive?

Júlia - Não, não, não. Detetive é mais curioso. Quer ver? Quer ver? [passo pra rasa do curioso]

Tiago - [risos] O curioso tem um quê de neném?

Júlia - Neném? Como assim neném? [falando com curiosidade]

Tiago - Neném quando fica olhando...?

Júlia - [curiosa] É?

Tiago - É? Neném? Meio cachorro, meio gato, meio bicho? [inaudível] Cuidado pra não parecer preocupada. Não tem como não comentar. Você tá parecendo com o teu pai! [risos] ¹⁰⁸

A surpresa promoveu um trabalho surpreendentemente rico de nuances.

A princípio adbhuta é espasmótica, com inspiração rápida pela boca e em seguida recuperação de uma calma, porém os sinônimos iam colocando o corpo e a

¹⁰⁸ Transcrição do vídeo Surpresa - dia 11 de outubro de 2013. Minutos 1'50" a 8'17".

própria noção intelectual da palavra em xeque. Os espasmos derivaram nos boxes do curioso, do interessado e do inquiridor, se tornando suspensões e criando outras tensões no corpo. Tais tensões levavam à vizinhanças com outras rasas.

As flutuações entre os aspectos positivos e negativos de adbhuta. Inquiridor será bastante diferente de pasmo a partir da forma como eu entendo tais palavras HOJE.

É preciso encarar a palavra que está escrita dentro do box. Como a palavra influencia no fazer? Percebemos que os atores do Coletivo Escambau têm feito "surpresa" de um único jeito. Acho que é porque tem apenas uma e mesma palavra lá¹⁰⁹. Isso me faz pensar nas palavras que usamos para designar coisas e processos durante nossas criações. É preciso confiar nas palavras e na especificidade delas.

Interessante parecer meio gato, meio cachorro, meio meu pai... e também lembrar um neném. A sensação vai trazendo isso. Num primeiro momento é só o Tiago que percebe. Eu não me sinto parecer com um gato ou com meu pai. Isso se passa naquele que vê o trabalho, se passa na percepção do outro, na criação do outro do que eu produzo, mas porque ele falou acabo reconhecendo pontos do outro em mim. Reconheço vizinhanças. Às vezes ajuda porque me faz desenvolver mais os pontos que me levaram à vizinhança, mas às vezes me confunde porque está muito longe do que estou trabalhando no momento.

11/10/13 - Bhayanaka / medo - paralisado - petrificado - ameaçado - consternado - apavorado - apreensivo - covarde - temeroso

É uma rasa que precisa muito de outras rasas, outras relações¹¹⁰ e essa necessidade é muito interessante e complicada de resolver no corpo, solitariamente. A câmara se tornou interlocutora, parceira de jogo. É uma rasa que não se basta.

¹⁰⁹ Faço referência aqui ao trabalho realizado paralelamente com o coletivo Escambau, composto em sua maioria por alunos do curso de Licenciatura em Teatro da UFC que me procurou para realizar um treinamento com o *Rasaboxes* no mesmo período das experiências descritas nesse trabalho.

¹¹⁰ Anotação no diário de bordo, dia 11 de outubro de 2013.

Novamente a intensidade surge como questão. Parece que mais possibilidades aparecem porque o estado psicofísico não é tão imperativo, não estabelece figuras ou imagens muito afirmativas no corpo e na memória. Algo da ordem do clichê, do já pronto não se impõe tão fortemente. São mais difíceis de capturar.

Consternado - Dupla natureza - medo + tristeza¹¹¹. Não funcionou hoje. Será que funciona amanhã? Será que a repetição do trabalho vai gerar o mesmo, por conta da memória?

Covarde - covardia - uma coragem que não deu certo.¹¹²

*Apreensivo - preocupado, quase curioso¹¹³ (vizinho de *adbhuta*). Preocupado pode ser um bom sinônimo - ele não aparece na lista.*

16/10/13 - Vira / coragem - valente - heróico - audacioso - intrépido - destemido - aventureiro - desafiador - confiante

Valente, confiante e heróico - participam do mesmo universo rítmico, sendo mais lentos e concentrados.

Aventureiro, intrépido e audacioso - estão num lugar mais ativo, sendo o intrépido no momento associado à realização de façanhas.

Desafiador e destemido - estão num lugar mais agressivo e de enfrentamento.

O valente foi o mais difícil pra mim, pois não soube distinguir bem em relação ao confiante e ao heróico. É um meio do caminho, mas não soube colocá-lo no corpo apesar de ser um sinônimo bastante óbvio.¹¹⁴

¹¹¹ *Ibidem.*

¹¹² *Ibidem.*

¹¹³ *Ibidem.*

¹¹⁴ Anotação do diário de bordo, dia 16 de outubro de 2013.

Interessante perceber a qualidade "gramatical" das palavras usadas. Todas elas são adjetivos, mas coragem é substantivo. Poderia se usar corajoso, mas não sei porque, se procura trabalhar com os substantivos. Algumas palavras até se prestam a substantivação, mas se tornam mais longas e pesadas¹¹⁵.

Tiago, ao fazer o tabuleiro identificou que os estados lhe passavam muito pelo olhar. A coragem tem a ver com confiança. Tem a ver com o ofício do ator. É metalinguístico do trabalho do ator no próprio Rasaboxes.

O trabalho sobre as gradações pareceu mais fácil pro Tiago, pois deu a ele tempo para "processar" as palavras em jogo sem ter que construir algo de definitivo no corpo. No Rasaboxes "normal" existe uma urgência de organizar muito em um só corpo. As gradações gerariam uma calma já que se estaria percorrendo sempre o mesmo território afetivo.

As palavras são trabalhadas junto com a memória das situações onde elas já apareceram na vida. A minúcia é maior. Sinto que o trabalho é mais mental e isso dá um certo medo. No Rasaboxes "normal" é mais instintivo, mais imediato.¹¹⁶

Aqui surge uma auto crítica. Será que fazer oito tabuleiros com tantas gradações botaria a perder a imediatez do trabalho de corporificação? Será que abre espaço para o planejamento, para o trabalho puramente mental de colar as palavras à situações anteriores? Existe um trabalho bastante mental de compreender a palavra em jogo - O que significa pra mim a palavra audacioso? - mas esse esforço se mistura com a urgência de achar alguma coisa pelo corpo. É como se a mente perguntasse para o corpo e o corpo perguntasse para a mente.

Além do mais porque ter medo do tempo? Porque achar que tudo que é lento é mental e tudo que é imediato é corporal? A inteligência do corpo não pode ser tão óbvia a ponto de se mostrar apenas no imediato. Se fosse assim ela jamais aprenderia nada, só reagiria ao meio. As técnicas artísticas e esportivas mostram o contrário. A sagacidade

¹¹⁵ A questão do uso de adjetivos e substantivos é tratada em *Sabdabox* - Caixa de palavras.

¹¹⁶ Anotação do diário de bordo, dia 16 de outubro de 2013.

da mente não pode ser resumida a um tempo burocrático. As percepções, os instintos, as cintilações e vislumbres são mentais. Talvez seja necessário destituir o cérebro de seu posto de comando e colocá-lo ao lado do fígado, do pâncreas ou do baço para que essa separação, mente e corpo, desapareça de uma vez.

23/10/13 - Karuna / tristeza - coração partido - desesperado - angustiado - agonizante - sofrido - desolado - melancólico - desanimado

O caso da angústia (vídeo):

[Dentro da rasa da angústia] Eu não acho que angústia tem a ver com tristeza. Não sei porque.

Tiago - Teria mais a ver com o que?

Júlia - Com medo...?

Tiago - Pode ser. O próprio nojo, né?

Júlia - Ou surpresa. Coisas mais ativas.

Tiago - Mas se a angústia é justamente a ausência de objeto?!

Júlia - Não sei.

Tiago - Acho interessante fazer uma investigação filosófica da angústia através do Rasaboxes.

Júlia - Mas tem coisas que não dá!

Tiago - O Heidegger por exemplo diz que a angústia é o oposto do medo.

Júlia - É?

Tiago - Porque medo é medo de alguma coisa.

Júlia - E angústia? Não é o medo do nada?

Tiago - DE nada.

Júlia - Então. Mas é medo, né?

Tiago - Não é medo do nada. É a angústia de nada.

Júlia - Mesmo assim. Eu fico muito ativa pra sentir tristeza. A tristeza tá só aqui [toco minhas sobrancelhas].

Tiago - Mas aí é que tá. Não é tristeza, é karuna.

Júlia - Mas aí é que tá. A angústia vem de algum lugar! Vem de alguma experimentação. Vem de alguma... passou por aqui em algum momento!

Tiago - Você tá angustiada coma a rasa da angústia? [risos]

Júlia - Acho que eu tô. [risos angustiados] Mas mesmo assim tentando puxar isso pra um lugar quase desolado. Sabe? Um lugar que seja o da ação e da não-ação ao mesmo tempo. Entende? E percebo esse peso na sobrancelha [massageio minhas sobrancelhas]. Que é a tentativa de ficar o tempo inteiro resgatando uma certa noção de tristeza.

Tiago - É. Esse teu tom de voz pode ser um caminho interessante pra explorar a angústia. Tentar falar sobre ela.

Júlia - É. Eu também tô achando. [sorriso] Porque a gente vai construindo camadas. E todas elas são possíveis de estudo. Só você tirar uma... e é isso aqui... e tirar outra... Metalinguístico mesmo.

Tiago - Talvez para trabalhar a angústia tenha que falar da angústia!

Júlia - Talvez

Tiago - E como ela não se encaixa na tristeza... No final das contas não se encaixa em lugar nenhum.

Júlia - Talvez não se encaixe...em canto nenhum... talvez seja um... um estado existencial do ser humano. Talvez no lugar da paz, botar a angústia. [risos angustiado].

Tiago - Pronto! Todos os estados juntos levam a angústia! De não saber mais quem sou eu, o que que está acontecendo.

Júlia - É uma importante conclusão da nossa pesquisa. [sorrisos].

Tiago - Exatamente.

Júlia - Aqui eu também não sei se devo ocupar um plano alto ou baixo...

Tiago - É... vejo mais no alto mesmo. Porque tem uma busca na angústia, né?

Júlia - Não sei o lugar.

Tiago - Acho que quem está angustiado busca alguma coisa, exatamente por não ter alguma coisa.

Júlia - Não é tristeza, Isso é uma busca. É um... é um aticamento. É um ritmo... Porque a respiração da tristeza, a respiração das outras rasas quando eu coloco aqui, ela não parece se adequar tão bem. Essa coisa da inspiração curta e da expiração cumprida e profunda. Parece que tá tudo mais rápido, tanto inspirar quanto expirar. Tem algo de inquieto. Algo que não para. Em algum momento a tristeza nas suas gradações, para, se percebe. A angústia tem esse "percebe" mas tem menos tempo. Ela percebeu mais coisas. Não sei. Uma impressão. É uma impressão muito minha. Da minha vivência com a tristeza, que é esse lugar de um desfalecer. Não é um lugar ativo, alias é um lugar ativo sim, mas é um lugar ativo de entrega, de desfalecimento, de "vou me entregar"... É quase uma certa vitimização, mas eu prefiro me entregar de corpo e alma pra tristeza. Pra que ela tome conta de mim, pra que eu me submerja nela. E a angústia não. Eu não consigo fazer uma relação com ela. Assim como tem em relação ao melancólico, mas o melancólico até me convenceu um pouquinho. Mas o angustiado... não. Tá no pensativo. É metafísico. É filosófico, não tem jeito. É de quem pensa. Será que todo mundo que pensa é triste? Tá introspectiva nas suas divagações... isso produz angústia. Mas não tristeza. Até mesmo porque quando você resolve uma situação angustiante, nem sempre você fica alegre. Você fica aliviado, mas não propriamente alegre. Talvez mais leve, não alegre. É um peso. É um peso, não um estado.

Tiago - É a gravidade?

Júlia - É a gravidade. É um peso metafísico. É um peso metafísico. Não, não. Minto. É um peso existencial. E como na nossa civilização, a gente entende peso como entrega, e isso está associado a tristeza, então isso está diretamente... a angústia está direcionada com a tristeza. E eu acho que o

angustiado... A gente tem que perguntar prum psicólogo.

Tiago - [risos]

Júlia - Mas eu não acho que o angustiado se entregue inteiramente. Ele até adia, até posterga. Acho que isso é condição da angústia. Mas é porque tem tanta coisa no mundo! Não é pelo pouquinho que ele se angustia, mas pelo tanto. É pelo tanto das coisas. É pela imensidão do mundo! Que se pesa. Que se pensa: eu sou só um! Sou pouco pra tanto. Pra dar conta de tanta coisa e aí você aceita esse peso, ou não. Mas não é tristeza. É um peso existencial. É um peso existencial. [parto para a rasa do meio onde está escrito karuna].¹¹⁷

No diário de bordo:

Tristeza → dupla natureza da palavra consternado (medo e tristeza)

Para mim - ensaio sobre a angústia. Será que ela é gradação da tristeza? Pesquisa de voz na angústia - inspiração curta e expiração longa e profunda até sentir o peito e o diafragma.

Para Tiago - gradação entre sofrido, agonizante e desesperado, e entre desanimado, melancólico e desolado. O angustiado é uma incógnita. - Profundidade trabalhada "fisicamente". É possível trabalhar profundamente o físico. O que é a profundidade do corpo? - As gradações menos intensas em termos de movimento foram + profundas, mais vividas.¹¹⁸

Desânimo pode se misturar com cansaço ou tédio. Aliás todas as nuances podem se misturar com o cansaço. O que trabalha na tristeza, no desânimo e que não é cansaço?

¹¹⁷ Transcrição do vídeo Tristeza - dia 23 de outubro de 2013 (2). Minutos 15'53" a 27'39".

¹¹⁸ Anotações do diário de bordo, dia 23 de outubro de 2013.

Por conta da baixa intensidade a tendência é esquecer o corpo, trabalhar da cintura pra cima e frontalmente. A baixa energia não deve denotar pouca atenção ao trabalho. A construção é mais sutil. Também fica difícil decidir quando sair de uma rasa e passar a outra porque ela vai se instaurando aos poucos.

A música surgiu e o trabalho vocal foi mais marcante¹¹⁹. Gostaria de ter explorado mais a música e a voz como matéria fisiológica.

O que é a presença do outro te assistindo? Como se responde a essa audiência? Há sempre o risco de se deixar levar por uma ansiedade de realizar aquilo que se espera ser realizado - neura de ator. O fantasma da não ação no teatro - essas reflexões foram realizadas após ter apresentado o tabuleiro de Karuna à turma do Ateliê de Dizibilidade no dia 18 de dezembro de 2013¹²⁰.

O caso da angústia para mim é emblemático para pensar os desafios do que é corporificar uma palavra. Infelizmente a transcrição não transmite as mudanças corporais realizadas ao longo do discurso. Enquanto falava, pelo tom, pelo ritmo, ia mudando meu corpo e achando gestos. O corpo vai mudando a forma de pensar e isso é muito impressionante. Cheguei a algumas conclusões que jamais alcançaria se não estivesse em contato com a respiração e suas ressonâncias corporais. De fato foi pensar corporalmente a partir de uma dúvida no corpo. Não sei se cheguei a alguma conclusão, mas passar por esse estado investigativo foi muito precioso.

25/10/13 - *Bibhasta* / nojo - nauseado - abominável - repugnante - desdém - desprezo - desconforto - duvidoso - desgostoso

Difícil pensar e realizar um estado 100% puro - volto às vizinhanças, às intensidades.

Desdém - nojo + irônia (riso).

¹¹⁹ A música surge no vídeo Tristeza - dia 23 de outubro de 2013 entre os minutos 1'28" a 3'23".

¹²⁰ O tabuleiro de *karuna* foi realizado no contexto da apresentação de trabalhos finais da disciplina Ateliê de Dizibilidade, ministrada pela ex-professora do programa Thereza Rocha e teve a turma como plateia no final do segundo semestre de 2013.

Desgosto - contrário do gosto / do amor.

Duvidoso - mais próximo de surpresa, mas cuidado com o investigativo, inquiridor. Num segundo momento percebi que ele poderia ser nojo intelectual, ou seja nojo de uma ideia, de um posicionamento.

Desprezo - esnobe - nojo para frente, que se mostra. Algo de raiva.

Abominável - o desespero do nojo. Tem mais energia.

Incômodo - aquilo que não é cômodo. Desconfortável. Testei posições desconfortáveis, mas rapidamente o corpo busca posições mais cômodas.

Os sinônimos do nojo foram vividos muito no rosto.

Pra Tiago - Tirar a fé do trabalho, ou seja, não perguntar nada ao corpo para que o corpo não tenha que responder em saltos ou em projeções. O que resta como dúvida é o olhar. Como trabalhar o olhar fora da esfera da crença, mas dentro do trabalho fisiológico? Tem algo a ver com as micropercepções. Tem a ver com o parentesco do Rasaboxes com as rasas entendidas pelos indianos, onde a mesma se presentifica no rosto assim como os mudras se mostram nas mãos. O olhar se determina por elementos físicos como o ritmo do piscar, as direções do olho, os fechamentos da pálpebra, o vetor para dentro ou para fora.

Muitas vezes as perguntas induzem ao salto, à resposta instintiva e pode também interromper um processo do não saber que ainda está se descobrindo.

Projeção X Contágio

Na projeção, o corpo tenta reproduzir uma ideia ou experiência prévia. De dentro para fora. Em saltos. Pedagogia do Rasaboxes: será que o corpo precisa ser questionado? (E o ombro? Mãos no amor!)

No contágio, uma micropercepção contamina as partes adjacentes àquelas inicialmente estimuladas e, como a onda produzida por uma gota na água, as partes vão se infectando das qualidades percebidas

*por etapas. Porém esse contágio não produz iguais em série.*¹²¹

Nesse comentário Tiago se refere à dinâmica que faço durante a construção de estátuas, nas oficinas, onde pergunto ao jogador pelas partes de seu corpo que percebo estarem menos energizadas pela respiração (ver Introdução, "Em abril de 2013"). Para Tiago a pergunta gera uma expectativa por respostas e isso pode levar o jogador a buscar qualquer tipo de resposta para sair de uma situação incômoda, levando-o a saltos que abreviem ou interrompam o processo de corporificação.

A questão da crença - Como acreditar no que se está fazendo sem se comprometer definitivamente com a coisa criada? Porque precisamos acreditar naquilo que criamos? Tiago faz referência aos exercícios oculares feitos por atores indianos, onde esse dissocia o movimento do olho de sua função de ver e com isso também separa a ação de sua ressonância interna. O movimento do olho não é resultado da crença interna, é puro artifício.

Projeção X Contágio - O gesto dissociado e artificial gera contágios através das micropercepções produzidas pelo esforço de fazer o gesto. O gesto produzido com ressonância interna, com crença, ganha um caráter subjetivo e simbólico rapidamente. Isso foi chamado de projeção. A projeção é um decalque do que está sendo vivido no momento sobre experiências anteriores, fazendo com que o gesto seja rapidamente interpretado.

06/11/13 - Sringara / amor - fanático - ardente - apaixonado - excitado - estimulado - contente - succulento - afável

Diferentes tônus pros sinônimos. Diferentes respirações. Tantos tipos de amor.

Contente é próximo de afável.

¹²¹ Anotações do diário de bordo, dia 25 de outubro de 2013.

Estimulado é muito vago, pois poderia vir de um estímulo bom ou ruim. A palavra "estimulado" também poderia ser empregada na raiva, na coragem, no medo...

Apaixonado está muito misturado com referências cinematográficas norte-americanas. Fica difícil distinguir o que é construção cultural e o que não é. Acho que nunca me apaixonei na vida. Na minha vivência hoje percebi uma vizinhança entre a tristeza e o amor que compõe a paixão.

Ardente e excitado são próximos.

Tenho a impressão que a cada dia poderia dar significados e vivências diferentes para cada palavra. Vendo Tiago fazer os sinônimos percebo que a compreensão intelectual da palavra influencia em sua corporificação. Não sei se isso é um problema, mas definitivamente nos prende ao intelecto, ao vivido em relação com a palavra.¹²²

Lembro de sentir vergonha em muitos momentos, pois é uma intimidade que se põe para fora. É como se eu estivesse revelando como eu amo e isso é muito íntimo. Ao mesmo tempo fiquei feliz em revelar essa intimidade. Fiquei feliz em ter um lugar onde pudesse trabalhar isso sem comprometimento moral, sem que significasse algo mais.

Percebo que essas gradações tem ajudado os alunos com quem tenho estado a se soltarem e entenderem amor por outros lugares que não só o coração. O suculento traz justamente esse apelo, buscar na língua, no estômago, um outro amor.

13/11/13 - Hasya / riso - ridículo - cômico - disparatado - grotesco - caçoar - deboche - brincalhão - engraçado

Júlia - Essa questão do sujeito e do objeto, né? Se eu rio de algo engraçado?

Tiago - Ou se eu sou essa coisa engraçada?

Júlia - Acho que a gente percebe no tabuleiro, normalmente quando a gente vê a pessoa rindo de

¹²² Anotações do diário de bordo, dia 6 de novembro de 2013.

algo engraçado, é sempre a mesma coisa e a pessoa só entra na rasa do riso pra reagir ao que o outro tá fazendo pelo riso, né? A! Agora eu escolho rir do que o outro está me propondo.

Tiago - Talvez o próprio nome leve a isso?!

Júlia - É! Talvez? E a gente ficou naquela dúvida sobre riso e humor? Qual seria a melhor...

Tiago - Eu acho os dois ruins. Acho o riso um pouco mais concreto. É que nem botar comédia. Na rasa da tristeza botar tragédia.

Júlia - Mas ao mesmo tempo o humor traz um pouco mais esse universo daquele que faz rir, e não daquele que ri simplesmente do que está posto.

Tiago - Mais aí não entra num dilema que é entrar numa rasa em que você tem que fazer rir? Você não fala tanto que o palhaço não é aquele que faz rir, mas aquele que realiza coisas que podem se tornar engraçadas?

Júlia - É! Aquele que entra em relação de tal modo, com o outro, com a coisa, que a consequência é o riso.

Tiago - Você entra numa rasa em que a realidade dela é fazer rir, é se tornar risível, por si só, isso pode gerar um problema.

Júlia - Um artificialismo aí meio nefasto.

Tiago - Eu digo isso porque eu não tava achando engraçado [aquilo que eu havia feito anteriormente no tabuleiro]. Tem algum problema não achar alguém na rasa do riso engraçado? Será que a rasa do riso traz esse problema?

Júlia - É, sempre me veio nos exercícios, nas experimentações com o grupo [Coletivo Escambau] que a coisa não é cômica por si, ela é sempre em relação a algo.

Tiago - É, nas relações isso fica muito mais engraçado que no trabalho solo.

Júlia - Exatamente. Até mesmo porque no trabalho solo é preciso, talvez, desenvolver essa ação, desenvolver esse lugar. Entende? Tipo, eu só consegui, de fato desenvolver alguma coisa no

grotesco porque me deixei ficar ali, envolvida na história da pele [improviso onde eu acho uma pele na sola do meu pé e exploro seu uso de modo grotesco].

Tiago - Tinha um estímulo.

Júlia - Tinha um estímulo. Eu tava me relacionando com aquilo.

Tiago - Como antes tinha a coisa da pchirica [improviso onde trabalho uma figura grotesca que sente coceira na vagina].

Júlia - É, e só surgiu por causa do disparatado! Que pra mim o disparatado tinha a ver com algo de uma disjunção do corpo.

Tiago - Sem noção...

Júlia - É! Quando eu fui... que dá primeira vez que eu passei por ele não achei bom o suficiente. E quando eu voltei pra ele e tentei refazer a minha impressão da palavra, aí eu descobri alguma coisa interessante. No corpo. Que eu acho que é um pouco o esforço que eu pelo menos tô fazendo aqui, que é de achar no corpo, e não na palavra. É por isso que o engraçado ou o deboche foram tão difíceis. Porque ficaram muito na palavra. E o riso acaba ficando muito na palavra.

Tiago - Nesse sentido é quase psicológico porque você precisa se lembrar de algo engraçado pra poder estar na rasa do engraçado? De fato, aí no engraçado [rasa] você recorreu ao engraçado como objeto sendo sujeito. Talvez isso foi problemático.¹²³

No riso a relação é total com a câmera por falta de parceiro. Essa rasa, e isso já havia sentido antes, é muito desenvolvida a partir da relação com as outras rasas, mas muitas vezes ela também só se torna uma reação pontual à uma outra rasa. (exemplo: o parceiro passar da raiva pra tristeza e eu ocupo a rasa do riso apenas para reagir àquela mudança. Eu não provoço a mudança através de minhas ações dentro do box do riso, só as comento). No trabalho do Tiago - aquele que ri de algo engraçado e se tornar animalesco também se torna objeto de riso.

¹²³ Transcrição do vídeo Riso com Tiago, de 13 de novembro de 2013. Minutos 0' a 4'53".

A pergunta que ainda não respondi: eu rio de algo que considero engraçado (sujeito que ri) ou eu sou engraçado por realizar alguma ação cômica nesse box? Eu sou sujeito ou objeto do riso? Essa questão é bastante clara nessa rasa porque nas demais o sujeito parece sempre se sobressaltar. O riso é talvez o único lugar onde posso me tornar objeto.¹²⁴

É um problema não achar alguém engraçado no box do riso?

Definitivamente é preciso mais tempo para desenvolver algo individual e sem parceiros de jogo.

Disparatado - disjunção do corpo.

Deboche / engraçado - muito na palavra e por isso difícil. Existe uma tendência a psicologizar tais esforços porque você fica tentando resgatar na memória momentos engraçados, quando talvez fosse mais importante produzir tais efeitos no corpo, pelo corpo.

04/12/13 - Raudra / raiva - ultrajado - furioso - inflamado - exasperado - irritado - incomodado - rabugento - chateado - perturbado

[Falo para o vídeo depois da prática] Acho que... foi... foi muito cansativo. Foi... Não costumo sentir muita raiva na minha vida. mas quando eu sinto, eu sinto bem fortemente. Ou não. Acho que eu sinto bastante raiva, não sei.

Mas isso é uma coisa muito marcante, essa questão da contra-máscara. Ou talvez de um resíduo que venha junto com a raiva. Que talvez a justifique como ação no corpo, pra talvez se adequar aquela palavra proposta. Não sei. Porque a palavra é um norte muito forte. E ela exige uma modelagem no estado. Ela exige que a gente se adeque a ela como puder. Com as armas que tiver. E eu acho isso ruim ao contrário do Carreira. [André Carreira, coautor do livro Estados: relatos de uma experiência de

¹²⁴ Essa questão é trabalhada sob o viés da palavra em *Sabdabox* - Caixa de palavras.

pesquisa sobre atuação (2011) que preferiu trabalhar o Rasaboxes com as palavras que os alunos trouxeram para o trabalho]. Não acho não. Continuo achando que a gente não deve se livrar da palavra, pra descobrir de fato onde tá o Rasabox.

Eu acho a palavra, no instante em que nomeia, traz um universo. Tem umas palavras mais fáceis que outras, mas mesmo as mais difíceis, ao meu ver colocam questões importantes, até pra que eu me questione que palavra é essa em mim. Que compreensão é essa que eu tenho? Como essa compreensão pode se expandir a partir desse exercício?

Talvez esteja aí o próprio exercício de como falar da rasa. Sobre a rasa. Porque não é qualquer palavra que serve pra falar de raudra ou de sringara ou de qualquer uma das rasas. São palavras específicas... não é qualquer palavra... enfim. [...]

Como meu corpo não tá preparado! Não sei se sou eu que tô mal preparada, mal treinada, enferrujada, ou se de fato existe um lugar muito complicado de acessar. Essas altas intensidades! A tristeza não, mas a raiva, a surpresa, o medo, muitas vezes, tem altas intensidades. Então exigem do teu corpo uma prontidão. Eu percebo minha energia muito lá embaixo. Mas é muito legal ver esses parentescos. Raiva e tristeza, raiva e coragem, foi muito bacana. Ultrajado foi muito bacana. A raiva e a loucura. A raiva e o nojo no exasperado. Palavras que ajudam a mapear as vizinhanças. Aonde a raiva é vizinha do nojo? Aonde a raiva é vizinha da coragem. É bem bacana.¹²⁵

As vizinhanças a partir da respiração:

Rabugento hoje me parece mais intelectual.

Exasperado é uma combinação de raiva e nojo, que cresce na pele.

Ultrajado ou vilipendiado mistura raiva e coragem.

Perturbado me remeteu às perturbações mentais e à imprevisibilidade da loucura e talvez seja vizinha da tristeza.

¹²⁵ Transcrição do vídeo Raiva - dia 4 de dezembro de 2013. Minutos 30'50" a 39'30".

Furioso evoca uma contra máscara de calma, pois é extremamente energético e difícil de manter.

Inflamado - chama - de repente uma raiva, quase surpresa.

Incomodado hoje teve a ver com a paz. Não sei porque.

As contra-máscaras¹²⁶ a partir da respiração - tenho percebido que na expiração outros lugares se apresentam no corpo. Chamo-os de contra-máscaras porque me parecem quase opostas aos estados psicofísicos que quero atingir com a mesma qualidade de respiração. Justamente por ser dupla, a respiração pode carregar um estado dominante e seu contrário. "[...] para gritar não preciso da força, preciso apenas da fraqueza, e a vontade partirá da fraqueza, mas viverá, a fim de recarregar a fraqueza com toda a força da reivindicação." (ARTAUD, 1999, p. 168). Na raiva os vetores de afirmação e negação do estado são bastante claros. A inspiração é poderosa, expansiva e cria espaço a partir do corpo, mas a expiração é contida, quase uma desistência de tudo o que foi criado. É possível sentir tudo definhar e isso cria uma certa angústia, uma impressão de que o estado corporal se perderá se não houver uma inspiração ainda mais vigorosa em seguida. Talvez por isso tenha sentido cansaço e despreparo.

A forma como esse tabuleiro foi filmado é bem peculiar. Estava sozinha nesse dia e meu rosto foi cortado por conta da angulação da câmera. Minha voz se ouviu, mas minha expressão facial se perde - faltou um protocolo para a filmagem das experimentações, cada uma ficou diferente da outra.

Novamente percebo que a impressão da palavra afeta a direção do trabalho corporal, portanto o mesmo tabuleiro pode causar impressões diversas a cada vez - que compreensão é essa que tenho hoje?

Como se preparar para um gasto tão grande e tão imprevisível de energia? O corpo dói e parece que ele não oferece tudo que poderia. Será que ele pode dar mais?

¹²⁶ "Uma boa máscara expressiva deve poder mudar, ser triste, alegre, divertida, sem nunca estar definitivamente condensada na expressão de um instante. É uma das maiores dificuldades para sua confecção" (LECOQ *apud* ACHCAR, 2001, p. 39). Jacques Lecoq esclarece nesse texto a plasticidade que deve compor uma boa máscara. Apesar de feita em material sólido, madeira, papel maché ou couro, ela deve conseguir receber estados opostos a partir da performance do ator. Ou seja, os mesmos traços fixos devem ser capazes de abarcar o estado mais dominante da máscara e o seu contrário, a contra máscara.

**CARTA DE RODRIGO FERREIRA SOBRE AS EXPERIMENTAÇÕES NA
RASA DA PAZ - 11 DE OUTUBRO DE 2013.**

Rodrigo Ferreira - 11/10
 Eu nunca notei a importância da Raza da paz até percebê-la deslocada. A sua posição equidistante das outras razas caía muito bem com uma força que a paz tinha pra mim e eu não sabia nomear. É uma espécie de limbo, onde tudo é, ou o lugar do nada. As forças físicas que nos alimentam durante o "ciclo" que criamos em volta da paz, encontram sua força centrífuga ~~dentro~~ exatamente neste centro. A paz como o olho do furacão, onde as forças são extremamente intensas e ainda sim sem força alguma. A mítica calmaria do olho do furacão. É difícil distinguir ou destacar essas qualidades da raza da paz quando ela é glorificada e colocada em um "altar" de controle ou abrigo. Esse lugar (físico e simbólico) torna a paz distante. É uma unipotência que quase perde a sua fisicalidade, talvez pela falta de compreensão dessa unipotência, que é tudo e nada. Quando ela se posiciona "junto" as outras razas, perdendo o seu valor mítico espacial, ela perde o seu simbolismo.

glorificado. Pra mim, essa situação expõe e exemplifica muito bem a fisicalidade e espacialidade na construção de corpos preenchidos de emoção, não necessariamente "emocionados".

**CARTA DE BRUNA PESSOA SOBRE AS EXPERIMENTAÇÕES NA RASA DA
PAZ - 11 DE OUTUBRO DE 2013.**

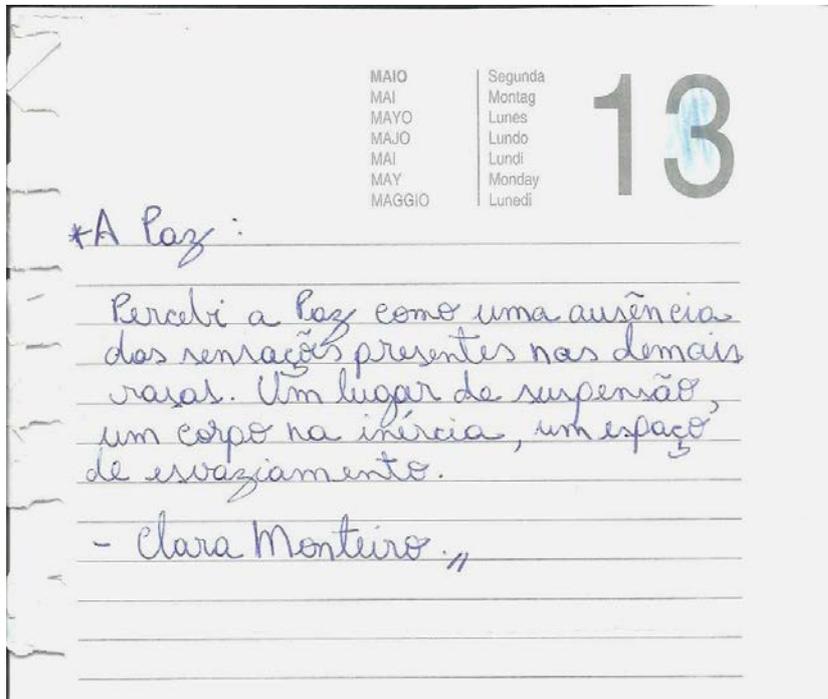
JANEIRO	Sábado	26
JANUAR	Samstag	
ENERO	Sábado	
JANUARIO	Sabato	
JANVIER	Samedi	
JANUARY	Saturday	
GENNAIO	Sabato	

— Paz de espírito. Primeiro a paz interior.
 — Relaxamento do corpo. Estado de transcên-
 — dência. Insistir na "minha paz" e não na
 — "nossa paz". Carência da inclusão do pú-
 — blico no ~~no~~ estado de paz. É uma raza
 — de limpeza, sem expressões ou formas
 — espalhafatasas o que acabou tornando
 — a paz o contrário das outras razas. En-
 — quanto se busca o 100% em todas as
 — coisas a paz é o 0% e isso é o seu 100%.
 — Mas, o que é o 100% de uma raza?

JANEIRO	Domingo	27
JANUAR	Sonntag	
ENERO	Domingo	
JANUARIO	Dimanco	
JANVIER	Dimanche	
JANUARY	Sunday	
GENNAIO	Domenica	

— Bruna Pessoa.

**CARTA DE CLARA MONTEIRO SOBRE AS EXPERIÊNCIAS NA RASA DA
PAZ - 11 DE SETEMBRO 2013**



5.2 Recordações

E-MAILS TROCADOS COM MICHELE MINNICK NOS DIAS 20 E 23 DE SETEMBRO DE 2013

Júlia Peredo Sarmiento <juliasarmiento1@gmail.com>

20/09
/13

para mminnick2121

Olá mais uma vez Michele. Como vai?

Eu vou indo rápido e as pesquisas tem mudado com uma velocidade espantosa. Deleuze e Guattari continuam interlocutores poderosos e Derrida entrou na história. Foi esse último que me ajudou a nomear uma questão que já me atormentava a muito tempo que é a questão da rasa de Shanta.

Tanto como jogadora como ministrante essa rasa sempre foi um mistério pra mim, pois ela parece ter características bastante diferentes das demais. Estou voltando meus estudos pra ela e gostaria de saber se você sabe de alguma referência bibliográfica ou qualquer outra coisa que diga respeito a isso. No Rasaesthetic, Schechner deixa uma pouco vaga a forma como ele aborda pedagogicamente e mesmo filosoficamente a rasa, mas de qualquer modo a trata como um estágio superior no tabuleiro.

Como você pensa tudo isso? Como você lida com Shanta em seus workshops?

Ficaria feliz se vc pudesse me dar uma luz desse sentido.

No mais, não esqueça de Fortaleza. Os convites estão sempre abertos.

Grande abraço.

Michele Minnick <mminnick2121@gmail.com>

21/09
/13

para mim

bom, é difícil conversar algo tao complexo e que precisa ser vivenciado na pratica primeiro de tudo. Espero que um dia eu possa te apresentar a minha versão de shanta dentro do jogo. Mas por enquanto queria so te falar algumas coisas importantes:

1. eu e os meus colegas tem uma abordagem diferente do Schechner em relação ao Shanta. Eu acho que a minha relação com ela esta mais desenvolvida pois é um interesse meu.

2. Pra mim Shanta é o centro de tudo em todo sentido e todos os niveis do jogo. Isso é uma coisa que veio pra mim depois que eu ja tinha trabalhado bastante com rasaboxes, quando eu comecei a fazer meditação na minha vida pessoal.

3. E diferente sim. Vem da influencia buddhista e na pratica requer mais treinamento ate dos outros. Os outros a gente fica constantemente ou expressando ou reprimindo, mas estao ali, biologicamente programadas tambem. A shanta tem que treinar, tem que introduzir esse novo estado ao nosso corpo e mente. Se vc tem alguma experiencia com vipassana ou insight ou uma outra forma de meditação que cultiva um senso de paz, equilibrio, etc., isso pode te ajudar em entender.

4. Shanta pura normalmente não é uma coisa pra ser expressada no palco (exeto nos casos disso fazer sentido como um momento de um personagem, etc.), pois nela não existe nem desejo nem ação nem emoção. Em ingles, é "pure awareness," um estado acordado mas não reacionario -- que ve e escuta e aceita tudo que possa acontecer, mais a função é mais de testemunhar e presenciar do que relacionar ou interagir. E nao e a mesma coisa que "neutro" que a gente usa fora das caixas ou nas linhas entre elas. E um estado de consciencia presente, mas elevado. A shanta é o que continua trazendo tb uma coisa espiritual para o trabalho. Esse aspecto pode ser enfatizado ou nao, dependendo do profesor e do contexto.

Qualquer texto sobre mindfulness practice ou awareness practice, vipassana ou insight meditation pode te dar uma ideia de como eu começo a trabalhar com a Shanta. Pra vc entender como eu trabalho tem que fazer mesmo.

Espero que isso te ajude um pouco. Como eu falei, tudo que digo aqui é coisa bem pessoal minha, nao falo por mais ninguem. Mas sem a shanta, pra mim rasaboxes nao existe e nem a GRANDE motivação de dividir esse trabalho com as pessoas.

Júlia Peredo Sarmiento <juliasarmiento1@gmail.com>

23/09

/13

para Michele

Obrigada pelas palavras Michele. De fato é algo a ser experimentado e estou querendo enfrentar esse desafio de escrever sobre algo tão sutil. Suas palavras me lembraram as práticas de máscara neutra (famosas ferramentas pedagógicas de Jacques Lecoq) que visam justamente o senso de equilíbrio e escuta perceptiva aguçados.

Tenho alguma experiência com meditação mas não muita. Conheço insight meditation. Mas esse "estado acordado" entra ativamente nas improvisações, ou ele é um lugar deslocado no tabuleiro, dentro da sua experiência?

Bem, não quero te ocupar muito. Se houver algum texto sobre a questão vc poderia me passar?

Obrigada mais uma vez.

Michele Minnick <mminnick2121@gmail.com>

23/09

/13

para mim

pra mim, quem tiver na shanta pode, e precisa, receber, presenciar, testemunhar as ações dos outros ao redor, mas não atua. No contexto do jogo, não é um lugar de meditação no sentido de ficar dentro de si mesmo. É um lugar de ficar presente para o outro, e um lugar de serviço, vamos dizer. E se a gente estende a metáfora da meditação, quem está na shanta é o Self observando os desejos, pensamentos, ações do "outro" que realmente é uma outra parte dele mesmo, quem sofre com os movimentos e conflitos e dramas da vida (ou da ação dramática/teatral).

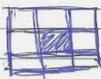
Até agora não tem texto detalhado sobre isso no contexto de rasaboxes. Vou escrever um capítulo sobre a shanta no livro que estamos planejando, mas nem comecei ainda.

**CARTA DE GABRIELA RIBEIRO SOBRE AS EXPERIÊNCIAS NA RASA DA
PAZ - 14 DE SETEMBRO DE 2013**

Escrito no dia 14 de setembro
de 2013

Cicabei de assistir uma reportagem sobre a guerra na Síria. O comentarista falou algo que está na minha cabeça: "a paz requer ação". Não sei bem como lidar com essa ~~afirmação~~ afirmação; foi algo falado sobre uma situação específica, embora ache que há algo que não pode ser dispensado nesta frase.

PAZ

Com a palavra "tabuleiro" ser usado como um alívio para isto, achei que a rasa sempre se identifica, como nenhuma outra, a situação de jogo. Uma espécie de ENTRE (até pela sua disposição espacial ) e requer, por

mais confuso que isto parece, uma atividade passiva, uma preparação para o que quer que venha ou, como você fala, "o que quer que isso seja".

DÚVIDA - A paz pode ficar em outro lugar no tabuleiro?

Gabriella Ribeiro

FOTOS DO CURSO DE PALHAÇO 2013 DOS DIAS 20 E 27 DE ABRIL DE 2013

Figura 18 - Primeiro dia das aulas com *Rasaboxes* no Curso de Palhaços. Criação de cartolinas. Jogadores: Tuttu Gonçalves, Débora Frota, George Henrique, Guilherme Muchale, Rubens Góis e Getsêmane de Oliveira. Dia 20 de abril de 2013. Café Teatro das Marias. Foto: acervo pessoal.



Figura 19 - Primeiro dia de aulas com *Rasaboxes* no Curso de Palhaços. Estudo de estátuas. Jogador: Marcos Paulo Nobre. Dia 20 de abril de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 20 - Segundo dia de aulas com *Rasaboxes* no Curso de Palhaço. Estudo de estátuas. Jogador: Débora Frota, Carlos Magno Rodrigues, Mario Filho, Guilherme Muchale, Marcos Paulo Nobre, Getsêmane de Oliveira. Café Teatro das Marias. Dia 27 de abril de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 21 - Segundo dia de aulas com *Rasaboxes* no Curso de Palhaço. Estudo de estátuas. Jogador: Carlos Magno Rodrigues e Thiago Braga. Café Teatro das Marias. Dia 27 de abril de 2013. Foto: acervo pessoal.

**FOTOS DO COLETIVO ESCAMBAU DOS DIAS 13, 14 E 27 DE SETEMBRO E
18 DE OUTUBRO DE 2013**



Figura 22 - Primeiro dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Criação das cartolinas. Jogadores: Fernanda Duarte, Pedro Igor Aragão e Rodrigo Ferreira. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 13 de setembro de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 23 - Primeiro dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Desenvolvimento das estátuas criadas. Jogadores: Fernanda Duarte, Paulo Ricardo, Rafael Castro, Isabel e Junior Martins. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 13 de setembro de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 24 - Segundo dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Desenvolvimento das estátuas criadas. Jogadores: Clara Monteiro. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 14 de setembro de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 25 - Segundo dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Desenvolvimento das estátuas criadas. Jogadores: Bruna Pessoa, Isabel, Marcos Paulo Nobre. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 14 de setembro de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 26 - Penúltimo dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Experimentação com objeto no tabuleiro. Jogadores: Pedro Igor Aragão e Bruna Pessoa. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 27 de setembro de 2013. Foto: acervo pessoal.



Figura 27 - Último dia do treinamento com *Rasaboxes* do Coletivo Escambau. Experimentação cênica no tabuleiro. Jogador: Rodrigo Ferreira. Prédio do ICA Carapinima - sala 19. Dia 18 de outubro de 2013. Foto: acervo pessoal.

FOTOS DA DEMONSTRAÇÃO TÉCNICA NA UNIRIO (06/02/14) E NA UFC (12/02/14)



Figura 28 - Demonstração técnica do tabuleiro de *karuna*/tristeza. Escola de Teatro - sala 302. UNIRIO (RJ). 6 de fevereiro de 2014. Foto: Letícia Medella.



Figura 29 - Construção do tabuleiro de sinônimos de *sringara*/amor na demonstração técnica realizada na Semana de recepção de calouros dos cursos de Teatro e Dança da UFC, na sala 19 do campus ICA - Carapinima -UFC em 12 de fevereiro de 2014. Foto: Tâmara Larripa.



Figura 30 - Demonstração técnica do tabuleiro de sinônimos de *sringara*/amor na Semana de recepção de calouros dos cursos de Teatro e Dança da UFC, na sala 19 do campus ICA - Carapinima - UFC em 12 de fevereiro de 2014. Foto: Tâmara Larripa.



Figura 31 - Demonstração técnica do tabuleiro de sinônimos de *sringara*/amor na Semana de recepção de calouros dos cursos de Teatro e Dança da UFC, na sala 19 do campus ICA - Carapinima -UFC em 12 de fevereiro de 2014. Foto: Tâmara Larripa

REFERÊNCIAS

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

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

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

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

_____. Lettre à Lous Jouvet du 2 août. 1931. *In: Oeuvres Complètes*. França: Gallimard, 2006. Tradução livre de Tiago Moreira Fortes.

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

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

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

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

BHARTRHARI. **Da Palavra [Vakyapadiya]**. Tradução Adriano Aprigliano. São Paulo: Unesp, 2014.

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

BONFITTO, Matteo. Algumas noções de treinamento: Práxis - Poiesis - Modos de Existência. *In*: BEIGUI, Alex, BRAGA, Bya e MENDONÇA, Maria Beatriz (Org.). **Treinamento e modos de existência**. Natal: EDUFRRN, 2013.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine De; SCHERER, Jacques. **Estética Teatral: textos de Platão a Brecht**. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 1996.

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

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

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

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

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

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

DAVIDSON, Richard J., HEJMADI, Ahalya e ROZIN, Paul. Exploring hindu indian emotion expressions: evidence for accurate recognition by americans and indians. *In*: **American Psychological Society**. Vol. 11, nº. 3, p. 183 - 187, 2000.

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

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

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

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

_____. **Mil Platôs**. Vol. 2. São Paulo: 34, 2011.

_____. **Mil Platôs**. Vol.3. São Paulo: 34, 2007.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

GIL, José. **Movimento Total**. São Paulo: Iluminuras, 2009.

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

_____. **Metamorfoses do corpo**. Lisboa: Relógio D'Água, 1997.

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

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

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

Larousse Cultural - Dicionário da Língua Portuguesa. São Paulo: Nova Cultura, 1992.

LECOQ, Jacques. *Le Corps Poétique*. In: ACHCAR, Ana (org.). **Caderno de textos sobre máscara**. Rio de Janeiro: Unirio, 2001.

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

MUNIZ, Vik. **A Escola de Atenas, depois de Rafael**. 2008. Impressão digital, 139,11 X 200,6 cm. Disponível em <http://www.arndtberlin.com/website/artist_1147_image> no> Acesso em: 07/09/2014.

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

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

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

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

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

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

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

RENGEL, Lenira. **Os temas de movimento de Rudolf Laban**. São Paulo: Annablume, 2008.

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

ROLNIK, Suely. Pensamento, corpo e devir: Uma perspectiva ético/estético/política no trabalho acadêmico. *In: Cadernos de Subjetividade*. V.1 n 2: 241-251. São Paulo: PUC/SP, 1993.

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

SARMENTO, Júlia Peredo. Rasaboxes e o problema do centro *In: REUNIÃO CIENTÍFICA DA ABRACE*, 7., 2013, Belo Horizonte. **Anais**, ABRACE, 2014. Disponível em: <<http://www.portalabrace.org/memoria/viireuniaioestperformance.htm>> Acesso em: 07/10/2014.

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

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

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

_____. [Sem - título]. Vídeo editado do workshop ministrado por Richard Schechner em Kent, Inglaterra. 2011. Acervo NEPAA UNIRIO - Núcleo de Estudos das Performances Afro-Ameríndias. (Tradução nossa)

_____. O que é performance? *In: Revista O Percevejo*. Ano 11, Nº12. Rio de Janeiro: UNIRIO, 2003.

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

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

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

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

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

WILLER, Claudio. **Escritos de Antonin Artaud**. Porto Alegre: L&PM, 1983.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, percepção, leitura**. São Paulo: CosacNaify, 2007.